

LES PETITES APOCALYPSES



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

LATTE A BLEU D'EMMA TIERS

LES TROISIEMES FORCES..... 4	LE SPARTIATE NOIR [MINI SCENARIO] 112
POUR EN FINIR (POUR LE MOMENT) AVEC LA CULTURE..... 14	ADAPTATIONS POUR ANGES ET DEMONS 115
HERCULE, LA DTC ET LES PJ..... 20	LA VIE, LA MORT, L'AU-DELA : DEUXIEME PRISE..... 117
UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)..... 24	LA MARCHÉ DES RÊVES ET DES CAUCHEMARS 120
MEMENTO FLATULA [SCENARIO]..... 44	PNJ RAPIDES..... 127
LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR [SCENARIO]..... 52	PNJ IMPORTANTS Hercule, alias Héraclès, alias Alcide, alias Héraclès Merkios 21
UN COUP DE FIL A LA PATTE [SCENARIO]..... 62	Jésus 30
LANGUES ET SECATEUR [SCENARIO]..... 74	Seth 33
ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE [SCENARIO] 84	Naama 33
LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD [SCENARIO]..... 96	Victor 42
L'EPOPEE DU KITIKON [MINI SCENARIO] 109	Lilith 95
	Athéna 95
	Hadès 95
	Catherine 95
	Arthur Holmes, dit « Corbeau » 126
	NOUVEAUX POUVOIRS Voyage intermarches 21
	Miracle 30
	Phéromones 95
	Conscience 95
	Voyage onirique 124
	Siphon onirique 125

CRÉDITS

Conceptage & écriture : Olivier Fanton
Écriture aussi : Claire Fanton
Couverture : Swal
Illustrage : Stéphane Poinot, Giuseppe Severino et Christophe Swal
Chefage : CROC
Misenpage : Thorfin « Jamais-Sans-Un-Surnom » Bouly

REMERCIEMENTS

Envoyez-les à Siroz, qui transmettra. Merci d'avance.

Les petites apocalypses est une extension du jeu de rôles *In nomine Satanis / Magna Veritas* édité par Siroz Productions.
Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur. Octobre 2004.

Visitez notre site : www.asmodee.com

INTRODUCTION

C'est bizarre une introduction, parce qu'en fait c'est ce qu'on écrit en dernier, une fois qu'on est sûr de ce qu'on a mis dans le livre. Alors, pour vous c'est le début, et pour moi, c'est la fin. Qu'est-ce que je peux vous dire sur ce qui va suivre et que je connais par cœur ? Hé bien, remontons le temps ensemble. Juste avant l'introduction, j'ai fini d'écrire la campagne qui forme le cœur et le motif de l'ouvrage (*Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde*). Une campagne étrange, puisqu'elle comporte une suite de scènes mais pas vraiment de scénarios (sauf vers la fin). Elle secoue passablement la troisième Force et ... mais je vous laisse découvrir ça en temps et en heure.

Avant cela, nous (ben oui, en fait, on est deux auteurs) avons écrit six scénarios (plus 2 minis en rab) destinés à servir de support à la campagne, mais qui peuvent aussi être joués indépendamment. Il y a un peu de tout, de l'enquête, de la baston, des rires, des larmes, comme au pays de Candy. Sauf qu'au pays de Candy il n'y a ni gorilles psioniques-zombis-cyborgs, ni réincarnation d'Aphrodite. Mais, là encore, je vous laisse voir par vous-même tranquillement au chaud sous votre couette, une main sur la ... oh là stop. [Sur la télécommande ! J'allais dire « sur la télécommande » ! Incroyable ça, comme on est censuré pour un rien.]

En remontant encore en arrière, on arrive au chapitre qui suit cette introduction, la toile de fond. Quoi ? Oh, pardon, le background. Parce que la campagne n'est pas prévue pour des personnages habituels. Non, non, Jean-François, je ne suis pas un ange comme toi. Ni même un démon. Pour la première fois (ou presque) dans la quasiment longue histoire d'INS/MV, on vous propose de jouer des psioniques, des héros païens ou des renégats (mais pas des sorciers, trop chiant). Et pour ça, il a fallu vous donner un minimum d'informations sur leurs histoires, leurs vies et leurs origines, ce qui fut donc fait par votre serviteur. Attention, c'est dense. Pour laisser de la place pour le reste, je suis allé à l'essentiel. Pour les détails, il faudra extrapoler, ou vous ruer sur le fameux mille-feuille ludique, le GUIDE DE LA TROISIÈME FORCE, ainsi que sur les ENCYCLOPEDIA SPIRITIS pour les malins qui ont pensé à les acheter avant qu'elles ne soient épuisées [ah, on me signale que le volume 1 est encore dispo. Les anges, ça vend moins, c'est triste.]. De toute façon, une bonne partie de tout cela deviendra caduc une fois que vous aurez fini la campagne, alors pas de regrets pour les derniers arrivés. La présentation des troisièmes forces se fait en deux temps, une première partie conçue pour être lisible par les joueurs (sans gros secrets) et une autre destinée au MJ (pleine de gros secrets bien gras). Pratique, non ?

Et enfin, les tout premiers textes écrits pour cette extension (il y a pff, ... au moins) sont les annexes : des règles sur la mort partout dans l'univers (qui remplacent et contredisent les éditions précédentes) et sur la MRC (qui remplace et ... euh pareil quoi).

De quoi lire et jouer pendant un bon bout de temps, du moins je l'espère.

Pour ma part, je vais maintenant me reposer du sommeil du juste.

En en profitant fort, parce dans une semaine ou deux, un petit bébé devrait nous réveiller toutes les nuits ...



NOTE SUR LA PRÉSENTATION DES PNJ

Vous verrez qu'au lieu d'indiquer la Précision et la Puissance des attaques des PNJ, j'ai utilisé une nouvelle présentation qui a pour but de faciliter la vie du MJ. Elle est constituée de trois valeurs : le seuil, la marge de réussite et le niveau de dommages. J'ai fait les calculs pour les attaques principales des PNJ, en tenant compte de leurs talents et de la Précision de l'arme (pour le seuil et la marge) et de la Force et de la Puissance de l'arme (pour le niveau de dommage).

Le plus simple est encore que je vous donne un exemple. Disons donc : « morsure (66/RU+8/M+5) ». Bon, le seuil de réussite est de 66 (un succès quasi-automatique, sauf sur un 666). La marge de réussite de l'attaque est égale au RU plus 8 (plus éventuellement Foi ou Foi x 2 en cas de double ou de triple). On compare

ensuite cette MR à celle du test de Défense de la cible. La marge du test opposé est la différence des deux (et je l'appelle « M »). En y ajoutant 5, on obtient le niveau de dommage infligé par l'attaque. On peut aussi déduire le niveau effectif du talent à partir de la valeur ajoutée au RU pour obtenir la marge ; ici, le morsureur a un niveau de 8 (ou 8+, mais ce genre de précision est peu utile pour les PNJ), puisqu'il ajoute 8 à son RU.

Un exemple d'utilisation pour être sûr qu'on se comprend. Je lance mon d666 et j'obtiens 425. Le RU est de 5, j'ajoute 8 et j'annonce une MR de 13. Le PJ a une défense de 5, il lance les dés et obtient 232, soit une MR de 7. La morsure passe, avec une marge finale de 6 (i.e. 13 - 7). Je peux donc annoncer un niveau de dommage de 11 (6 + 5), à comparer aux seuils de blessure du PJ.



NOTE POUR LES GENS QUI ONT ACCÈS À INTERNET

Il traîne sur le web quelques mirifiques scénarios pour INS/MV qui peuvent s'intégrer assez bien dans LES PETITES APOCALYPSES.

- Si vous voulez préserver la nouveauté d'*On ne peut pas tout à la fois siffler l'apéro et l'opéra* (de Léo Henry et greuh) du webzine Eastenwest (<http://eastenwest.free.fr/>), il vaut mieux le jouer avant LES PETITES APOCALYPSES. D'ailleurs, l'un de vos joueurs peut décider de garder son perso du one-shot pour l'utiliser dans la campagne.
- Quelques scénarios du supplément mort-né d'In Studio, FREESTYLE, ont trouvé vie sur le web (<http://www.cuenin.com/site/instudio.htm>) et on peut les utiliser en cours de cette campagne avec quelques adaptations (ils sont écrits pour des anges ou des démons et en troisième édition, et puis le ton général et la vision de la troisième Force sont un peu différents de ceux qui sont présentés ici, mais je vous fais confiance pour vous dépatouiller avec tout ça). Je pense notamment à *Rosa rosa rosam* (de Léo Henry) et *Y'en a qui n'ont que ça à faire* (de Thomas Brionne). De plus, le second ne sera plus utilisable après LES PETITES APOCALYPSES, alors, si vous voulez le jouer, faites-le maintenant !



« MOI, QUAND MÊME, JE PLAINS LES
CENTAURES. UNE VIE ENTIÈRE SANS
POUVOIR SE BRANLER, C'EST PAS HUMAIN. »

Le terme « troisième Force » regroupe une multitude de personnes et de groupes différents. Pour les hiérarchies angéliques et démoniaques, la troisième Force est un pot-pourri qui regroupe l'ensemble des gens qui n'appartiennent pas à leur propre camp ou à celui d'en face (et qui ne sont pas des humains normaux). Cela comprend notamment les renégats et parfois même les archanges et princes musulmans, qui n'entrent pas dans la définition du mot tel qu'il est utilisé par les autres troisièmes forces.

Parmi les autres organisations, en toute logique, seules celles qui connaissent et reconnaissent l'importance des deux premières forces parlent de « troisième Force ». Ainsi, un petit groupe d'humains psioniques pas encore intégré dans une conpsi (i.e. conspiration psionique) ou d'adorateurs isolés d'un panthéon mineur peuvent vivre leur vie surnaturelle pendant longtemps sans jamais comprendre la nature du Grand Jeu qui se joue autour d'eux. Ils rencontreront bien sûr quelques anges et démons, mais auront tendance à analyser leur existence selon leur propre système de croyance : les psioniques les prendront pour d'autres psis particulièrement puissants et mégalos, et les athées en feront des esprits divins ou des monstres mythologiques (même un groupe étendu et ancien comme les adorateurs du panthéon viking peut prendre les démons pour des géants ; mais par contre, les dieux eux-mêmes sont au courant).

Ne se considèrent donc comme « troisièmes forces » que des gens qui sont conscients de ne jouer qu'un rôle de second plan dans la lutte millénaire entre Dieu et Satan. Cela comprend les psis dirigeant les plus grandes conspis, les panthéons païens majeurs (vikings, gréco-romains, égyptiens) et quelques sorciers. Et ce n'est pas un terme qu'ils apprécient particulièrement, puisqu'il leur rappelle leur position de dominés.

JOUER DES MEMBRES DES TROISIEMES FORCES

Les règles concernant les psioniques, les héros païens et les sorciers se trouvent pages 86 à 91 d'IN NOMINE SATANIS, dans le fourreau de la quatrième édition. Quant aux renégats, ils sont traités en long et en large dans une annexe de JÉSUS REVIENT !, un supplément qu'il est bien. Mais revoyons les images au ralenti.

Pour jouer un membre d'une troisième Force, il faut utiliser la méthode de création sur-mesure des pages 20 à 22, en l'adaptant à sa condition d'origine, ce que je fais ci-dessous. Attention, pour bien faire, il faut aussi lire les informations correspondant à la force d'origine du personnage, plus loin dans le chapitre.

Étape 1. Déterminez avec le MJ quelles forces sont disponibles, et combien de PA il vous accorde.

Les personnages liés aux troisièmes forces ne dépendent pas d'une hiérarchie aussi stricte et tentaculaire que les anges et les démons, mais nous conserverons tout de même le principe des PA (points d'administration) pour leur création. Ceux-ci ont cependant une signification différente. En général, ils représentent l'expérience du personnage, qu'il acquiert lentement en s'entraînant et en étudiant, à la dure (voir page 22 d'INS/MV). D'autre part, pour les héros païens, ils représentent les récompenses que leur accordent leurs dieux et qui leur permettent de s'améliorer d'un coup, de façon un peu magique (comme les anges et démons). Les membres de la troisième Force ne font pas de demandes pour obtenir leurs pouvoirs : ils choisissent les domaines où ils veulent s'entraîner et les dieux (i.e. le MJ) décident des pouvoirs qu'ils accordent à leurs serviteurs. Les coûts en PA donnés dans les règles sont donc utilisés directement, sans modificateur.

Dans tous les cas, ces PA n'ont aucune existence réelle du point de vue des personnages, pour qui tout cela se passe naturellement (alors que les PA existent bel et bien pour les PJ anges et démons normaux ; ils peuvent en discuter entre eux autour d'un bon chocolat).

Étape 2. Inchangée, c'est-à-dire qu'on réfléchit fort au concept de son personnage (hache ou épée ? Hummm.)

Étape 3. Le personnage peut choisir une affiliation s'il le désire et si le MJ l'accepte, mais ce n'est pas obligatoire. Les héros païens sont liés à un panthéon, mais pas un à dieu en particulier.

Étape 4. Le système d'achat est le même, les quotas variant selon le type de personnage créé.

Étape 5. Relire la phrase précédente.

Étape 6. Bis repetita.

Une remarque générale cependant : les PA de la catégorie « pouvoirs » permettent également d'acheter des armes magiques (et autres objets) ou des contacts (mais pas de serviteurs type soldats de Dieu, morts-vivants ou familiers).

Tiens, une autre remarque. Les listes de pouvoirs accessibles aux psis, aux héros païens ou aux fées sont indicatives. Si un joueur vous sort un beau concept de personnage qui nécessite un pouvoir n'apparaissant pas sur la liste, il est toujours possible de l'ajouter exceptionnellement (peut-être avec un surcoût en PA ?). Cela n'a rien d'obligatoire, et c'est aussi la porte ouverte au grand n'importe quoi, alors faites bien attention.

Étape 7. Allez, celle-là je vous la refais. Hop :

Points de fatigue. Le nombre de points de fatigue est le même que pour un PJ normal, soit la somme des niveaux de Force et de Volonté.

Points de pouvoir. À la création, un personnage dispose d'un nombre de points de pouvoirs égal à la somme de ses niveaux de Volonté et de Chance/Foi (gratuit, c'est la maison qui offre). Et même les vikings, qui n'ont pas de pouvoirs mais des objets magiques, ont tout de même ce minimum de PP. Les points suivants sont achetés normalement, au prix de 1 PA pour 1 PP et à concurrence du maximum autorisé selon leur catégorie.

Les points de pouvoir se récupèrent au rythme d'un toutes les 6 heures sans utilisation de pouvoirs. C'est vrai pour les anges et les démons, renégats ou pas, mais aussi pour les psioniques et les héros païens, du moins en temps normal. Mais, depuis quelques mois, le temps n'est plus normal [*ni perpendiculaire*] (voir la trame « Marches »).

Seuils de blessures. Le seuil de blessure légère dépend du niveau de Force et du type de personnage. Hop, une autre table.

Nature	BL
Psionique, sorcier	Fo + 1
Héros païen, ange ou démon apostat, la plupart des monstres	Fo + 1,5
Démon renégat	Fo + 2
Dieu païen (pour info)	Fo + 2,5
Ange renégat	Fo + 3

Les seuils suivants (BG, BM, MS) sont ensuite calculés normalement (2 fois BL, 3 fois BL, 4 fois BL).

LES PSIONIQUES

Les psioniques sont des humains qui possèdent une fraction d'étincelle divine. Bien que mortels, ils peuvent développer des pouvoirs similaires à ceux des créatures célestes, agir sur la réalité en ignorant

LES QUESTIONS DE MOMO : QUELS SONT LES EFFETS D'UN 111 OU D'UN 666 POUR LES NONALIGNES ?

Dieu et Satan s'intéressent moins à la troisième Force (et aux humains d'ailleurs) qu'aux alignés (anges et démons). Mais ils s'y intéressent quand même. Sur un 111, c'est une partie de la conscience divine qui est attirée sur les lieux et qui modifie les événements de façon amusante. Hélas pour les joueurs, « amusante » ne veut pas toujours dire « bénéfique » (contrairement à ce qui se passe quand un ange obtient un 111). Mais Dieu n'est jamais bien méchant avec la troisième Force. Contrairement à Satan. Parce que sur un 666, c'est le prince des ténèbres qui jette un œil torve sur la situation et la tourne rigoureusement en défaveur du joueur. Rien de mortel, ce serait trop simple, mais bon, il faut quand même s'attendre à de gros ennuis.

Pour revenir aux humains, eux aussi ressentent les effets d'un 111 ou d'un 666, mais atténués. Les miracles ou les catastrophes qui s'ensuivent ne sont pas aussi remarquables que ceux qui arrivent à la troisième Force, sans parler des anges et des démons.

ses lois. Mais ce qui est naturel pour un ange ou un démon l'est beaucoup moins pour un psi. Ils ont eux aussi une réserve de puissance personnelle (les PP) qu'ils doivent dépenser pour activer leurs pouvoirs, mais alors qu'un démon peut y arriver automatiquement, un psi a une chance de ne pas réussir à utiliser ses pouvoirs, même connus (il doit pour cela réussir un test de talent).

Le plus souvent, un psi a des parents totalement humains et ses propres enfants seront eux aussi humains. C'est cette rareté qui rend chaque psi si précieux aux yeux des conspis.

Il existe de nombreuses théories quant à leur origine (quasiment une par groupe de psis). Pour certains, il s'agit d'une mutation naturelle, qui apparaît purement par hasard. Pour d'autres, les pouvoirs psioniques sont l'expression d'une grande force psychique et pourraient exister chez n'importe qui, à condition de suivre un entraînement rigoureux. D'autres encore pensent être les descendants d'une race supérieure (comme les Atlantes) ou d'extraterrestres. Pour quelques-uns, c'est un don de Dieu ou un cadeau empoisonné de Satan. [*La vérité est expliquée en détail dans le chapitre suivant.*]

En tout cas, les psioniques ne sont pas une race distincte des humains. Leur anatomie, leur sang, leur structure sont strictement identiques à ceux d'un pèquenaud de Lozère. La plupart des psioniques ne découvrent pas leurs pouvoirs avant la puberté, souvent par hasard, mais cela peut se faire plus tôt ou beaucoup plus tard, à l'occasion d'un choc émotionnel ou après des années de méditation. Il est tout à fait possible de traverser sa vie sans s'apercevoir que l'on possède le potentiel pour être un surhomme. Et même une fois que les pouvoirs sont là et maîtrisés, le psionique reste indifférentiable d'un humain (seule son aura légèrement plus forte le trahit, mais encore faut-il pouvoir la voir).

D'ailleurs, les psioniques n'ont aucun moyen simple de se reconnaître entre eux en tant que psis. Ils peuvent faire une démonstration de leurs pouvoirs (mais cela laisse la possibilité à d'autres créatures surnaturelles de se faire passer pour des psis), mais ce n'est pas le genre de chose qu'on peut demander à brûle-pour-point dans une conversation. Quelques psis ont le pouvoir de voir les auras, mais là encore, cela ne permet pas de différencier un psi d'un ange ou d'un héros païen. Les conspis développent souvent des moyens de reconnaissance propres pour que leurs

LES TROISIEMES FORCES

agents puissent se faire connaître sur le terrain. Cela va du rudimentaire (poignée de main secrète, mot de passe), aux signes plus subtils (bijoux, langue secrète) en passant par les cartes de visite, simples ou bourrées de technologie.

Maîtriser ses pouvoirs n'est pas chose aisée.

Bouter le feu à une salle des fêtes sur le coup d'une humiliation est à la portée du premier venu, mais savoir allumer des cigarettes sur demande sans se cramer les sourcils nécessite un poil plus d'entraînement. Un psionique qui reste seul dans son coin ne possèdera jamais plus d'un ou deux pouvoirs à faible niveau.

Ce n'est qu'au sein d'une organisation et sous l'égide de maîtres qu'il peut développer toute une panoplie de capacités variées. Les pouvoirs des psioniques ne se limitent pas à la télépathie. Ils peuvent certes manipuler les esprits, mais aussi leur corps, l'énergie ou l'espace, et, avec le temps et l'étude, leur force et leurs possibilités s'étendent encore. Malgré cela, leur corps reste aussi fragile que celui d'un humain, et ils sont bien moins puissants qu'un ange ou un démon.

Un psionique ne reste jamais isolé bien longtemps.

Dès que ses pouvoirs émergent, il court le risque d'être repéré par les forces « aware » : principalement les anges, les démons ou les conpsis. Dans les deux premiers cas, il est surveillé ou neutralisé selon son comportement. Dans le dernier cas, on lui propose de rejoindre la conpsi, une offre qu'il est souvent délicat de refuser. Une bonne société secrète est une société secrète paranoïaque.

La vie d'un agent psi au sein d'une conpsi ressemble un peu à celle d'un agent secret doublé d'un super-héros. Paysages de rêve, femmes du même tonneau, responsabilités à gogo, richesse indécente. La totale quoi. Jusqu'au moment où son équipe tombe sur un groupe de PJ sanguinaires et surarmés, et qu'il se fait salement racler la tronche sur le trottoir. Mais bon, le concept reste assez cool dans l'ensemble, à condition toutefois de ne pas avoir trop peur de mettre ses scrupules au congélateur quelque temps. Les conpsis ont légèrement tendance à considérer les humains comme du bétail, qu'il faut « protéger » et diriger pour leur bien, évidemment. C'est un peu le point de vue de Dieu et ses sbires, d'ailleurs. [Ou celui des « grands patrons », « capitaines d'industrie » ou autres personnes qui font leur laine sur le dos des moutons que nous sommes et que si en plus on pouvait leur chanter de beaux cantiques à leur gloire, merci pour eux.]

LES CONPSIS

Le terme « conpsi » est tout simplement une abréviation de « CONspiration PSIonique » (mais on parle également de trust psi ou de conspiration). Il en existe plusieurs, de tailles variables, chacune ayant des buts et des moyens propres, mais qui tournent généralement autour de l'accumulation de richesses pour les buts, et de la coercition psionique pour les moyens. Une conpsi



est un mélange entre une société secrète, un holding possédant des parts dans de nombreuses sociétés, un groupe d'influence poli-

tique, un service d'espionnage privé et une mafia crapuleuse.

Elle phagocyte les moyens des entreprises humaines à son service, en les achetant, en contrôlant leurs directeurs, en y plaçant des hommes à elle ou tout simplement en volant leurs résultats. Seuls les dirigeants, les responsables de haut niveau et quelques agents de terrain d'une conpsi sont effectivement des psioniques. La majeure partie des conjurés sont de simples humains, le plus souvent ignorants de la nature extraordinaire de leurs chefs et de l'ampleur de leurs ambitions. Et les conpsis contrôlent des entreprises et des groupes d'influence qui sont, à la base, complètement normaux. Il se dessine ainsi une organisation pyramidale, dont chaque étage pense être l'avant-dernier. Les conpsis elles-mêmes n'échappent pas à la règle, puisqu'une partie de leurs dirigeants appartient à l'une des deux conspirations globales que sont Malum et le Syndicat. Cela n'empêche pas une certaine rivalité entre elles, qui déborde parfois sur le malsain.

Leurs pouvoirs, alliés à leur puissance financière, ont permis aux psioniques de développer une technologie dépassant de loin les standards actuels [BLOODY BIG GUNS !]. Cela se traduit principalement par un équipement miniaturisé, plus fiable, plus robuste et par des batteries tenant le coup plus longtemps. Je sais, ce n'est pas très sexy. Ils disposent également de machines aux possibilités véritablement étonnantes, mais, justement, leur utilisation sur le terrain devient quasiment impossible, pour éviter d'attirer sur soi l'attention des passants et par là même des représailles angéliques ou démoniaques. C'est encore dans les missions d'assaut contre des adversaires aware qu'on voit le plus de technologies exotiques.

Les conpsis ne limitent pas leur recrutement aux humains et aux psioniques. Elles engagent occasionnellement des renégats des deux camps, afin de disposer d'une force de frappe plus conséquente. Ces renégats obtiennent une protection (limitée, mais

bon) contre leurs anciens supérieurs, et les moyens de continuer à vivre la grande vie et d'exercer une influence sur le monde sans être constamment tenus en laisse. On peut également trouver au service d'une conpsi des héros païens ou des sorciers, voire des anges ou des démons pas renégats (parfois à l'insu de l'une ou l'autre partie). Ces éléments restent cependant minoritaires par rapport aux psis et aux humains.

Voyons maintenant une description succincte de quelques-unes de ces conpsis. Les caractéristiques chiffrées donnent des idées approximatives de l'ampleur des conpsis dans différents domaines. Je ne donne aucune valeur exacte (en taille notamment), pour que chaque MJ puisse adapter tout ça à sa vision du monde (i.e. les psis sont-ils en tout un millier, vingt mille ou quatre millions ? À vous de décider, comme pour le nombre d'anges et de démons sur Terre). La taille donne le nombre d'agents psioniques impliqués dans la conpsi et d'humains sous contrôle. Les finances, ben c'est l'argent, facile. L'influence mesure l'impact qu'elles peuvent avoir sur les politiciens, la police, la justice, etc. La technologie correspond aux progrès qu'a fait la conpsi par rapport aux normes humaines (0 signifie qu'elle en est au même point). Tout ça est noté sur 6, bien sûr. Tout aussi évidemment, ce sont de grosses généralités, qui ne sont là qu'à titre de comparaison.

3GU (Guns, Guns, Guns Unlimited). Voilà des gens qui n'aiment pas les armes. Non, non, c'est juste ce qu'ils prétendent pour pouvoir coucher avec elles [*Oui, cette blague est pompée sur le Disquemonde*]. Comme tous les malades qui pensent avoir besoin d'une arme pour résoudre leurs problèmes, les dirigeants de 3GU ont tendance à ne pas apprécier beaucoup leur prochain, voire à trouver qu'il pue. Bref. Cette conpsi regroupe des marchands d'armes et quelques groupes de mercenaires (pardon, « conseillers militaires »). Taille 3, Finances 4, Influence 4, Technologie 5.

Apocalypse Now. Comme son nom l'indique, cette conpsi fonde toute son activité autour de l'apocalypse. Elle contrôle plusieurs sectes et mouvements millénaristes à tendance autotruistes [*pléonasme ! Ah oui, j'ai dû confondre avec autodestructrices*], ainsi que suffisamment de politiciens pour éviter le plus gros des répercussions légales envers ses activités. Ses revenus proviennent des dons des pauvres hères qui tombent dans ses rets, voire de leur héritage dans les cas les plus tristes. Évidemment, elle ne prépare absolument pas l'apocalypse, dont l'avènement ruinerait son fond de commerce. Taille 2, Finances 3, Influence 2, Technologie 0.

BSF (Better, Stronger, Faster). BSF s'intéresse aux hommes. De près. Aux niveaux cellulaire et génétique en fait. Le maïs transgénique n'est qu'un début. Changer l'humanité (en bien, et pour son bien, évidemment), voilà l'objectif. Cette conpsi travaille d'arrache-pied non seulement pour obtenir les moyens scientifiques nécessaires aux mutations humaines, mais aussi pour préparer l'opinion à cette éventualité. Taille 4, Finances 4, Influence 3, Technologie 6.

Civil rights. Organisation philanthropique aux moyens essentiellement politiques (pressions, meetings, information) et donc limités, se rapprochant le plus de ce qu'on pourrait appeler les « gentils » chez les psis. Cette conpsi lutte pour l'égalité des droits et des chances, la liberté et le droit au bonheur (et ainsi de suite) et participe sans les noyauter aux mouvements citoyens et anti-mondialisation. Taille 4, Finances 2, Influence 4, Technologie 0.

E-World. L'informatique, l'électronique, les réseaux, le virtuel : voilà les maîtres mots de cette conpsi. Elle contrôle une partie des

acteurs industriels de ce milieu et aiguillonne les autres pour qu'ils continuent à progresser suffisamment rapidement. *Matrix* n'est rien qu'un (mauvais) tract exposant son projet final, l'asservissement de l'homme à l'ordinateur (et de l'ordinateur aux psis, mais cela va de soi). Taille 4, Finances 5, Influence 3, Technologie 6.

Francs-maçons. Réseau d'entraide politique et d'artifices ésotériques. La pacotille est là pour impressionner et cacher les véritables motivations de la conpsi : placer ses membres à tous les niveaux du corps politique. Ses ambitions finales sont peu claires et ont peut-être été oubliées dans la course. Taille 5, Finances 3, Influence 6, Technologie 2.

HZ (Hedonistic Zen). Le corps est une illusion, mais une illusion agréable. La vie est faite pour s'amuser et rien d'autre. Tels sont les préceptes de cette conpsi, anecdotique à côté des autres, mais qui attire pas mal d'humains en quête de sensations et de sérénité. Taille 1, Finances 1, Influence 2, Technologie 1.

KoD (Kiss of Death). Le baiser de mort est celui que donnent les tueuses de cette conpsi composée entièrement de femmes (fatales, il va sans dire). Leur but premier est d'imposer l'application des droits de l'homme aux femmes, mais leurs moyens sont tout sauf nets (assassinat donc, mais aussi prostitution et chantage) et même pas spécialement en accord avec leurs principes. Taille 1, Finances 2, Influence 2, Technologie 2.

Mindguards. Cette conpsi ultra-spécialisée travaille presque exclusivement pour ses consœurs, à qui elle loue les services de gros bras et de gros cervelets. La plupart des agents habillés en noir qui assurent la protection des dirigeants des autres conpsis sont des mindguards. Ils sont donc souvent opposés aux PJ classiques, et la combinaison de leurs pouvoirs et de leur équipement en fait des adversaires respectables, à défaut d'être véritablement menaçants pour un PJ bien bourrin. Taille 2, Finances 3, Influence 1, Technologie 3.

NRG. Pétrole, gaz naturel, éolienne, nucléaire. L'énergie sous toutes ses formes est la préoccupation d'NRG (d'où son nom, qui correspondrait à NRJ en français, et n'est pas un acronyme). Taille 3, Finances 5, Influence 5, Technologie 5.

RTN (Rock The Nations). À l'origine un groupe d'inoffensifs fanatiques de rock, cette conpsi a pris en grandissant une toute autre dimension. Les fondateurs ont été écartés en faveur de psis plus agressifs et plus cupides, qui se sont intéressés à toutes les formes de divertissements : musique, spectacle, cinéma, jeux vidéo. Ils ont amassé un pouvoir énorme et sont aujourd'hui le groupe dont l'influence sur « le grand public » est la plus notable. [*Et un jour, ils se tourneront vers le JdR, et là, ce sera terrible ! Terrible, je vous dis !! J'en tremble ... Ne serais-je pas déjà une marionnette en leur pouvoir ? Arhhhh !*] Taille 3, Finances 4, Influence 4, Technologie 3.

SF4000 (Speed Freaks 4000). La vitesse, voilà la préoccupation de cette conpsi. Rien de ce qui roule, vole ou flotte ne lui est étranger et elle a des ramifications dans tous les constructeurs de véhicules, les entreprises de transport, ainsi que dans les écuries de F1. Elle n'a pas véritablement d'autres buts que la volonté de gagner du pognon et d'assouvir sa passion. Taille 2, Finances 3, Influence 2, Technologie 4.

Templiers. Cette conpsi a récupéré les restes de l'ancien Ordre chrétien, une fois qu'il a été abandonné par la hiérarchie angélique, pour en faire une conspiration ésotérique dont le but réel est la surveillance des forces surnaturelles qui font mumuse sur Terre. Elle accumule les connaissances les plus variées et

LES TROISIEMES FORCES

pourchasse les démons, parfois les anges, et quelques sorciers lorsqu'ils ont un comportement peu aimable. Ces templiers font de bons adversaires pour des PJ classiques, du genre qu'on prend plaisir à éclater dans la joie et la bonne humeur, un peu comme les kobolds à Donj'. *Taille 2, Finances 3, Influence 1, Technologie 2.*

WTA (World Trade Association). Cette bande de salopards est juste là pour faire du fric, à partir de rien si possible. Le fric qui engendre le fric. Évidemment, ça marche d'enfer. C'est la conpsi la plus riche, et aussi la plus paranoïaque. Les gens, ça n'existe pas sur une feuille comptable, alors pourquoi font-ils tant de bruit dans la rue ? *Taille 5, Finances 6, Influence 5, Technologie 4.*

XXX. La chair est faible, mais elle rapporte beaucoup d'argent. Enfin, non, pas tant que ça en fait, mais par rapport à l'investissement nécessaire, ça reste raisonnable. Et puis, il y a des avantages en nature non négligeables. Bref, cette conpsi s'occupe de cul. Prostitution et pornographie sous toutes ses formes, des plus sordides jusqu'à celles qualifiées de « chic ». *Taille 2, Finances 3, Influence 2, Technologie 1.*

LES CONSPIRATIONS GLOBALES

Parallèlement aux conpsis, il existe un autre niveau de société secrète, les conspirations. Ce sont à peine des organisations, regroupant chacune tout juste quelques dizaines de personnalités influentes des conpsis, tous des psioniques.

Malum. Cette conspiration regroupe des dirigeants de Civil rights, des Francs-maçons, des Templiers, de HZ et de BSF, ainsi que des agents de quasiment toutes les autres conpsis. Ils se réunissent pour coordonner leurs actions en faveur de l'humanité, qui visent à ce qu'elle prospère sous l'œil bienveillant des psioniques et débarrassée de l'influence de Dieu.

Le Syndicat. Cette autre conspiration a longtemps été en concurrence avec Malum. Elle regroupe certains dirigeants des conpsis dont le but est simplement de s'enrichir aux dépens des humains, comme 3GU, E-World, NRG, WTA et RTN, et à moindre titre, de SF4000, BSF, XXX et KoD.

Un certain rapprochement a eu lieu entre les deux organisations il y a maintenant presque dix ans, à l'occasion d'un projet ambitieux de BSF. Il s'est hélas conclu par un échec retentissant et la disparition des deux fondateurs de ces conspirations dans le warp (euh, non, la MRC en fait), ce qui n'a fait qu'attiser les tensions entre les deux groupes, dont l'union est désormais plus théorique que factuelle.

JOUER UN PSIONIQUE

Voir les indications générales en début de chapitre.

Une remarque au passage sur les pouvoirs des psioniques, dont je ne suis pas sûr que la description dans INS soit très claire. Lorsqu'il utilise un de ses pouvoirs, un psionique peut potentiellement avoir deux jets à faire : un test de talent pour activer le pouvoir, et un test de pouvoir pour vérifier ses effets (si le pouvoir est résisté ou si sa description l'impose).

Chance ou Foi ? Les psioniques utilisent la caractéristique Chance.

Aura ? Grise.

Créature surnaturelle ? Non.

Blessures et guérison. Les psioniques réagissent face aux blessures exactement comme des humains normaux. Ils n'ont aucun contrôle surnaturel sur leurs blessures et un résultat de mort

PA ET QUOTA DES PJ PSIONIQUES

	PA	Caracs	Talents	Pouvoirs	PP
Nature	totaux	(max.)	(max.)	(max.)	max
Psionique	40 PA	0-15 PA	25-35 PA	5-15 PA	10
« de base »		(3+/3+) ¹	(4+/2+) ²	(2+) ³	
Psionique, Suchard	60 PA	0-17 PA	30-45 PA	10-25 PA	15
		(3+/3+) ¹	(4+/3+) ²	(3+) ³	
Psionique, Nutella	80 PA	0-19 PA	35-55 PA	15-35 PA	20
		(3+/4+) ¹	(4+/4+) ²	(4+) ³	
Psionique, Poulain	100 PA	0-21 PA	40-65 PA	20-45 PA	25
		(3+/5+) ¹	(4+/5+) ²	(5+) ³	
Psionique, 100% cacao	120 PA	0-23 PA	45-75 PA	25-55 PA	30
		(3+/6+) ¹	(4+/6+) ²	(6+) ³	

1 La première valeur concerne les caractéristiques physiques (Force, Agilité, Perception) et la seconde les caractéristiques mentales (Volonté, Présence, Chance).

2 La première valeur concerne les talents ordinaires et la seconde les talents psioniques (Pouvoirs cinétiques, Pouvoirs corporels, Pouvoirs dimensionnels, Pouvoirs martiaux, Pouvoirs offensifs et Pouvoirs psychiques).

3 Le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser celui du talent auquel il est affilié.

subite les tue automatiquement (sans test de Force). Ils doivent se trimballer avec une trousse à pharmacie (ou mieux, convaincre un pote de jouer un Guy renégat).

La mort. Les psioniques ne font pas plop et vont au Purgatoire, où ils sont jugés avec attention (et lenteur).

Invocation. Les psioniques n'ont tout simplement pas de supérieurs et ne peuvent donc pas les invoquer.

LES HEROS PAIENS

Les héros païens sont les agents sur Terre des autres religions que celles dites du Livre, qu'elles soient polythéistes, animistes ou quésajistes. Ils ont été de simples humains, du temps de leur première vie, des guerriers animés par une vraie foi envers leurs dieux. Ils ont obtenu grâce à leur fidélité un petit coin de paradis personnalisé (sans majuscule à paradis, sinon on parle de celui de Dieu plutôt que ceux des dieux). Depuis cet endroit (moins carcéral que le Purgatoire), leur âme peut être incarnée dans un corps d'accueil humain, tout à fait à la façon des anges et des démons.

Les dieux polythéistes ont conservé contre vents et marées un petit nombre de fidèles qui perpétuent les rites et transmettent le savoir. À nos yeux, ce ne sont que des cinglés passésistes, mais pour les dieux, c'est un dernier pied (plutôt un orteil en fait) sur Terre. On trouve là des groupes de toutes sortes, depuis la micro-société viking qui vit à la dure dans des maisons en bois sans eau courante ni électricité, jusqu'aux sociétés ésotériques à la recherche du secret des pyramides en passant par les Hell's Angel ou les associations New Age.

C'est dans ces cercles que les dieux trouvent des personnes disposées à céder leur corps pour qu'il accueille l'âme d'un héros païen, en échange de l'assurance de monter au paradis (encore une fois, sans majuscule), batifoler avec les elfes, les centaures et les nymphettes peu revêches [description non contractuelle]. Un héros



incarné conserve la majeure partie de ses propres souvenirs et une partie de ceux de son hôte (dont la langue, les bases du métier et l'identité des proches).

Les héros païens disposent de pouvoirs à choisir dans une liste limitée par le canon des légendes de leur culture (aucun héros viking n'ayant volé dans les sagas scandinaves, aucun héros actuel ne peut obtenir le pouvoir Vol, car l'énergie onirique dont il dispose n'est pas adaptée à ce genre d'exploit). Ils possèdent aussi fréquemment des objets magiques, datant pour la plupart d'au moins deux millénaires, une époque où la magie était plus vivace. Les héros païens ont le même genre de problème de reconnaissance que les psioniques. Ils ne peuvent pas faire flasher leur aura ou parler dans une langue surnaturelle, et doivent donc s'en remettre aux mêmes signes qu'utilisent les psis, les symboles religieux en plus.

Contrairement aux anges et aux psioniques, et dans une moindre mesure aux démons, les héros païens n'ont pas une grosse logistique derrière eux pour payer le loyer, se trouver des planques, s'acheter le dernier téléphone portable à la mode (celui qui fait aussi batteur à œufs) et ainsi de suite. Leur vie est donc partagée entre un travail ordinaire, à gagner leur croûte et leur mie dans des conditions plus ou moins humaines, et les missions dont les chargent les dieux, ou dont ils se chargent bravement tous seuls (puisque de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités, je l'ai encore entendu ce midi au cinéma). Ils sont parfois aidés par une communauté (celle dont est issu leur corps d'accueil, par exemple), mais elle est rarement assez riche pour leur éviter de travailler. Juste assez pour leur permettre de prendre un temps partiel et donc de mener une vie de héros [ta-daa !].

Cette absence de moyens a aussi des vertus, puisqu'elle s'accompagne d'une absence de hiérarchie et de contraintes. Les héros païens sont

beaucoup plus indépendants que les anges ou les démons qui doivent obéir à leur supérieur, accepter les missions de leur contact et reçoivent parfois des limitations. Un héros païen est libre de ses mouvements et de ses actions, tant qu'il sert la cause de son panthéon (plutôt qu'un dieu en particulier). Les communications entre la Terre et les marches païennes n'étant pas faciles à établir, les débriefings sont rares et les moyens de coercition limités (en dehors d'une privation de points d'administration).

JOUER

UN HEROS PAIEN

Voir les indications générales en début de chapitre.

Les héros vikings n'ont pas de pouvoirs à proprement parler, mais des runes qui s'achètent tout pareil et selon le même quota.

PA ET QUOTA DES PJ HÉROS PAIENS

	PA	Caracs	Talents	Pouvoirs	PP
Nature	totaux	(max.)	(max.)	(max.)	max
Héros païen « de base »	60 PA	0-30 PA (5+)	20-40 PA (7+)	0-20 PA (3+)	15
Héros païen, Cool	80 PA	0-34 PA (5+)	25-50 PA (7+)	5-30 PA (3+)	20
Héros païen, Wow	100 PA	0-38 PA (6+)	30-60 PA (8+)	10-40 PA (5+)	30
Héros païen, Mégaclasse	120 PA	0-42 PA (6+)	35-70 PA (9+)	15-50 PA (6+)	40

Chance ou Foi ? Les héros païens utilisent la Foi (en leurs dieux).
Aura ? Grise.

Créature surnaturelle ? Oui.

Blessures et guérison. Les héros païens ont accès aux mêmes méthodes d'autoguérison que les anges et les démons, et peuvent espérer survivre à une mort subite.

La mort. Les héros païens ne font pas plop en mourant et leur âme se rend sur la marche intermédiaire de leur panthéon, mais le voyage est long et la réincarnation suivante n'est pas pour demain. Ni après demain. Ni en tout cas pour avant la fin de la campagne.

Invocation. Les héros païens n'ont pas la technologie nécessaire pour invoquer leurs dieux à volonté (c'est une invention des services de Jean).

LES TROISIEMES FORCES

LES SORCIERS

Il y a peu de choses à dire sur les sorciers d'INS/MV, car ils ressemblent beaucoup à l'image d'Épinal qu'on peut s'en faire naturellement. Ce sont des érudits solitaires, passant beaucoup de temps dans des grimoires et lançant des sorts. Il existe plusieurs formes de magies [j'ai failli écrire traditions au lieu de formes, mais je me suis retenu pour qu'on ne m'accuse pas de pomper MAGE !], ayant chacune des méthodologies et des effets différents. Elles sont pour la plupart millénaires, et si quelques adaptations aux temps modernes ont été faites, aucune nouvelle école n'a vu le jour depuis la naissance de notre pote Jésus.

La sorcellerie peut être un art ou une science selon la façon dont on l'aborde, mais ce qu'il est important de noter, c'est qu'elle ne nécessite aucun don ou pouvoir inné. N'importe qui pourrait lancer un sort ou pratiquer un rituel avec succès à condition de suivre les instructions. Cela ne signifie cependant pas que devenir sorcier est à la portée du premier venu. Il faut avoir de grandes détermination et force d'âme pour que les sorts fonctionnent bien, et de la patience et de l'intuition (ou de la logique) pour décrypter les ouvrages renfermant les sorts. Cette étape est d'autant plus difficile que les textes sont recouverts d'une bonne couche de charabia et de symbolisme qui cache leur véritable intention, et qu'il faut apprendre à décoder (sans manuel). Autre point noir, les vrais livres de magie ont été pris comme modèle par de nombreux imitateurs qui ne savent absolument pas de quoi ils parlent et qui emploient le même charabia sans qu'il n'y ait rien à comprendre derrière [ce qui est le cas de tous les grimoires de la vraie vie, n'en déplaise à Elisabeth Tessier].

La forme la plus haute de magie consiste à invoquer et à lier des esprits, soit dans des corps d'accueil pour s'en faire des serveurs, soit dans des objets qui deviennent alors magiques. Ces esprits sont décrits de manière évasive et cryptique, comme des forces de la nature, des élémentaires, des anges ou des revenants. Seuls les sorciers les mieux informés savent que tous ces esprits sont en fait des créatures célestes (ou infernales), et connaissent l'existence du Grand Jeu ou des hiérarchies qui les regroupent. Un p'tit sorciaux débutant peut ainsi penser appeler un « simple » élémentaire du feu pour se faire un briquet magique, alors qu'il se frotte en fait à un démon de Bélial.

Il existe dans la même école des sorts annexes, qui n'impliquent pas directement d'esprits, mais qui servent à préparer leur invocation, à se protéger des contrecoups de celles-ci ou à faciliter la vie du sorcier. Mais rien de l'ordre d'une *boule de feu* ou d'un *vol de l'aigle*. Non, non, non, pour tout ce qui est flashy, ou même un tant soit peu efficace, il faut passer par un être surnaturel.

La grande majorité des sorciers sont plutôt des solitaires, qui pratiquent leur art enfermés dans un appartement miteux qui leur sert de tour d'ivoire. La vie des sorciers est dangereuse, car leurs activités coûtent cher, sont parfois illégales et leur attirent l'animosité des anges et des démons. Les quelques organisations regroupant des sorciers sont beaucoup moins structurées qu'une conpsi ou un panthéon. Il s'agit au plus d'un réseau d'échange d'informations et de ressources, qui leur permet d'avoir accès à plus de sorts et d'obtenir plus facilement les composantes nécessaires à une invocation.

Le plus grand de ces réseaux, la Rose, s'est littéralement effondré l'année dernière (c'est-à-dire en 2003 pour les gens qui reliront ce supplément dans dix ans). Tous les sorciers à la tête des sanctuaires européens de la Rose ont disparu dans de mystérieuses circonstances et les survivants se sont répartis dans plusieurs organisations antagonistes, chacune revendiquant l'héritage de la Rose. Ce sont ainsi formées la Rose blanche, la Rose rouge, la Rose noire et ainsi de suite. Les sorciers de la Rose continuent à disparaître régulièrement, sans qu'on sache exactement qui les chasse ainsi. Chaque couleur de Rose accuse les autres d'être la coupable et sombre dans la paranoïa la plus complète (et la plus inefficace).

AUTRES SORCIERS

Les autres formes de sorcelleries ne se préoccupent pas d'invocation. Elles sont souvent liées à une religion ou au moins à une culture païenne, comme le Vaudou ou le druidisme. Certaines sont directement issues des dieux, comme les runes vikings. Ces « sorciers » font donc partie des organisations païennes, à un degré variable.

Les prêtres vaudous sont aussi les guerriers de ce panthéon. Leurs pouvoirs sont considérablement réduits dans les pays où leur religion n'est pas solidement implantée (comme en France métropolitaine). La véritable magie druidique n'est accessible qu'aux réincarnations de héros celtes. Les humains se prétendant druides ne font que pisser dans des chênes creux.

La magie égyptienne est sanglante et dangereuse, et quasiment oubliée de tous, à part quelques groupuscules de prêtres des anciens dieux.

Les runes sont offertes par les dieux vikings à leurs héros les plus braves, et leurs mystères sont insondables pour les simples mortels.

Les mages urbains tirent leurs pouvoirs de la conscience récemment éveillée des cités.

JOUER UN SORCIER

Non.

LES RENEGATS

Comme on l'a déjà lu dans l'introduction, seuls les anges et les démons incluent les renégats dans les troisièmes forces. En vérité, ils sont trop peu nombreux et trop désorganisés pour constituer une Force à eux tous seuls. La plupart restent dans leur coin, tâchant de se faire oublier et de vivre leur vie pépère. Les autres cherchent la force dans le nombre en rejoignant une conpsi, en s'associant à un sorcier, ou en entrant dans d'autres sociétés secrètes comme la Terre creuse ou la Maison (qui ont toutes les deux été détruites récemment). D'autres encore trouvent une place dans un panthéon en changeant de foi (ils deviennent alors des héros païens et en suivent les règles).

Les deux centres d'accueils des renégats (l'un bon, l'autre mauvais) ont pour ainsi dire disparu dans l'année qui vient de s'écouler, victimes collatérales de complots entre archanges.

La Terre creuse. Cette (relativement) vaste organisation néonazie, soutenue par quelques sorciers et vikings, a longtemps été le repaire de nombreux anges renégats (dont beaucoup de serveurs de Daniel) et de démons (principalement des serveurs de

Belial). Elle a été nettoyée par le vide il y a quelques mois, lors d'attaques combinées de Daniel, Georges (redescendu sur Terre pour l'occasion) et des services de Dominique. Les renégats sont remontés au Paradis, descendus en Enfer ou ont disparu corps et biens. La moitié des sorciers est morte dans la bagarre et l'autre se terre en attendant des jours meilleurs. Les vikings (renégats) de la Terre creuse ont perdu leurs pouvoirs en 2001, sans qu'ils soient remplacés par des runes. S'il reste évidemment des gens pour se réclamer de la Terre creuse, ils n'ont plus l'ombre d'une capacité de nuisance.

La Maison. La Maison est une idée d'Yves, mise en pratique par Emmanuel, sous le pseudonyme de Jil. La Maison recueillait des renégats des deux camps, à conditions qu'ils ne soient pas trop barrés, et leur rendait une partie des avantages perdus ainsi qu'une protection face à leurs anciens camarades. Mais l'organisation comprenait également des humains, les *voisins*, chargés d'accompagner et de superviser les actions des aîlés. En contrepartie, les renégats de la Maison devaient accomplir les missions qu'on leur confiait, et qui visaient d'une part à faire le bien en général et d'autre part à contrer les efforts de Dominique et d'Andromalius pour hâter l'avènement de la fin du Grand Jeu et du début de la Stella Inquisitorus en particulier.

Les ennuis de la Maison ont commencé quand Jil a disparu de la circulation, suite aux problèmes d'Emmanuel. Ses membres ont ensuite reçu la visite de squads de démons, qui les ont éliminés un par un, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte de l'ampleur du danger et se dispersent dans la nature, sonnante de fait la fin de la Maison. Quoique... En fait, si les anges et démons renégats ont bien disparu, les voisins humains, eux, sont toujours là. Ils n'ont plus d'agents surnaturels pour les épauler, mais ce sont souvent des gens suffisamment bien placés pour avoir une influence notable, et ils continuent à travailler ensemble pour le bien commun, à leur façon.

JOUER UN RENEGAT

Voir les indications générales en début de chapitre.

Un renégat conserve tous ses pouvoirs angéliques ou démoniaques. Il est radié de la liste des serviteurs de son ancien supérieur, ce qui fait qu'il ne peut plus l'invoquer et perd ses pouvoirs de grade et la récupération conditionnelle de PP. Généralement, il perd également ses troupes intelligentes (serviteurs et soldats de Dieu, familiers), mais peut conserver ses morts-vivants.

PA ET QUOTA DES PJ RENEGATS

Nature	PA	Caracs	Talents	Pouvoirs	PP
	totaux	(max.)	(max.)	(max.)	max
Démon	80 PA	16-40 PA	20-40 PA	20-28 PA	15
renégat, grade 0		(5+)	(7+)	(2+)	
Démon	100 PA	16-44 PA	25-50 PA	25-38 PA	20
renégat, grade 1		(5+)	(8+)	(3+)	
Démon	120 PA	16-48 PA	30-60 PA	30-48 PA	25
renégat, grade 1+		(5+)	(8+)	(4+)	
Ange	100 PA	20-50 PA	25-50 PA	20-35 PA	15
renégat, grade 0		(5+)	(7+)	(2+)	
Ange	120 PA	20-54 PA	30-60 PA	25-45 PA	20
renégat, grade 1		(5+)	(8+)	(3+)	

Chance ou Foi ? La plupart des anges renégats utilisent la Foi (en Dieu) et les démons renégats la Foi (en Satan).

Un renégat peut renoncer à ses anciennes croyances (mais cela n'a rien d'obligatoire). Dans ce cas, on parle d'apostat. Il utilise alors la Chance au lieu de la Foi, et son aura devient grise. Cependant, le prix de chaque rang supplémentaire (pour cette caractéristique seulement) est alors doublé. Cela concerne uniquement la création, elle évolue ensuite normalement. [*Ça fait beaucoup d'adverbes en deux phrases, ça.*] Un démon apostat n'est plus affecté par l'eau bénite.

Aura ? Bleue pour les anges renégats, rouge pour les démons renégats. Grise pour les apostats des deux camps.

Créature surnaturelle ? Oui.

Blessures et guérison. Comme un ange ou un démon normal.

La mort. Les renégats font plop en mourant et ils vont au Paradis ou en Enfer, où ils sont chopés par les gardiens et jugés par leurs pairs. Autant dire qu'ils disparaissent de la circulation pour un bon moment. Quant aux apostats, ils font aussi plop, mais vont au Purgatoire comme des humains ordinaires.

Invocation. Les renégats étant radiés des listes de leur supérieur, ils ne peuvent plus l'invoquer.

LES MONSTRES

Pas vraiment une catégorie, puisqu'ils sont tous différents, on compte parfois dans les troisièmes forces les créatures surnaturelles qui n'appartiennent pas aux camps précédents.

Les fées. Lutins, gnomes, elfes et compagnie ont leur propre marche intermédiaire, née de la MRC et dont ils sortaient parfois pour s'amuser sur Terre dans les temps anciens. Ils en ont été chassés par Georges au Moyen Âge et les survivants se terrent sur Faërie. Il existe des encyclopédies très bien faites sur les fées, et tout est utilisable tel quel.

Les dragons. L'origine des dragons est un grand mystère d'INS/MV [*probablement parce qu'il n'a jamais intéressé aucun auteur*]. En tout cas, ils ont été exterminés en même temps que les fées, pour autant que l'on sache.

Les monstres mythologiques. Tout monstre issu de la mythologie peut exister dans l'univers d'INS/MV, par divers moyens. Le plus simple est qu'il naisse dans la MRC, comme les nymphes et centaures qui peuplent l'Olympe. Il peut également être un être de chair et de sang (comme un incubé ou un enfant de Dieu) qui aurait traversé les siècles sous une forme un peu originale et déformée par les légendes.

Les fantômes. Tous les revenants ne sont pas des créations de Bifrons et de ses démons. Il arrive, pour des raisons ineffables évidemment, que l'âme d'un humain reste coincée sur la marche terrestre après sa mort et devienne un fantôme. La coutume veut qu'elle reste coincée dans un endroit ou poursuive une mission bien précise (et c'est une bonne source de scénario), mais c'est loin d'être une règle générale. Quelques événements mystérieux de l'histoire ou de la légende peuvent sûrement être attribués à des fantômes.

Les expériences. Frankenstein's style. Il y a beaucoup de gens qui s'amuse à manipuler les animaux ou les humains pour essayer de les améliorer ou de leur donner des pouvoirs. Citons les psioniques (dans les labos de BSF notamment), les anges de

LES TROISIEMES FORCES

Jean et les démons de Vapula, quelques sorciers, et on a déjà une bonne source de graines de souris explosives, de lapins bioniques et autres aberrations amusantes.

JOUER UN MONSTRE

Voir les indications générales en début de chapitre.

PA ET QUOTA DES PJ MONSTRES

Nature	PA totaux	Caracs (max.)	Talents (max.)	Pouvoirs (max.)	PP max
Fée ¹	40 PA	5-25 PA	20-35 PA	0-15 PA	10
« de base »		(5+)	(7+)	(2+)	
Fée, renoncule	60 PA	5-30 PA	25-45 PA	5-25 PA	15
		(5+)	(7+)	(3+)	
Fée, pâquerette	80 PA	5-35 PA	30-55 PA	10-35 PA	20
		(5+)	(8+)	(4+)	
Fée, marguerite ²	100 PA	5-40 PA	35-65 PA	15-45 PA	25
		(6+)	(8+)	(5+)	
Fée, tournesol	120 PA	5-45 PA	40-75 PA	20-55 PA	30
		(6+)	(9+)	(6+)	
Monstres ³ , « de base »	60 PA	30-40 PA	10-30 PA	0-20 PA	10
		(5+/3+) ⁴	(4+)	(3+)	
Monstres, lino	80 PA	32-46 PA	10-40 PA	5-30 PA	20
		(5+/4+) ⁴	(5+)	(3+)	
Monstres, moquette	100 PA	34-52 PA	10-50 PA	10-40 PA	25
		(6+/5+) ⁴	(6+)	(4+)	
Monstres, parquet	120 PA	36-58 PA	10-60 PA	15-50 PA	30
		(6+/5+) ⁴	(7+)	(4+)	

1 Ainsi que lutins, elfes, nymphes, nains, alfaris et autres créatures humanoïdes.

2 Ça pue les marguerites, c'est immonde.

3 Ainsi que fantômes et expériences ratées.

4 La première valeur concerne la Force, l'Agilité et la Perception ; la seconde valeur concerne la Volonté, la Présence et la Chance/Foi.

Chance ou Foi ? La plupart des monstres utilisent la Chance. Certains peuvent avoir la Foi en un panthéon païen.

Aura ? Grise.

Créature surnaturelle ? Oui.

Blessures et guérison. En tant que créatures surnaturelles, les monstres peuvent tenter de survivre à une mort subite par un test de Force. Par contre, ils n'ont pas de facilité particulière pour guérir de leurs blessures.

La mort. Les monstres qui n'ont pas la Foi ratent une marche lorsqu'ils meurent. Ceux qui ont la Foi se retrouvent sur la marche païenne de leur panthéon. Aucun ne fait plop.

Invocation. Les monstres n'ont aucun supérieur à invoquer.

Pouvoirs accessibles aux fées et assimilés. Absorption (amour, énergie sexuelle) (3 PA), Appel des animaux (3 PA), Aura de confusion (3 PA), Aura de pacification (3 PA), Aura d'inattention (3 PA), Bénédiction (toutes) (3 PA), Boomerang (5 PA), Cauchemar (4 PA), Charme (3 PA), Contrôle des animaux (3 PA), Déphasage (4 PA), Détection des créatures invisibles (3 PA), Esprit chaotique (10 PA*), Illusions (3 PA), Invisibilité (4 PA), Jeune (4 PA*), Langage universel (5 PA*), Lecture d'aura (4 PA), Lire les pensées (3 PA), Malédiction (toutes) (3 PA), Non-détection

(4 PA), Obscurité (3 PA), Peur (3 PA), Polymorphie (5 PA), Psychométrie (3 PA), Régénération (3 PA), Rêve (4 PA), Transformation (4 PA), Voix impétueuse (5 PA), Volonté supra-normale (3 PA).

(Les astérisques indiquent des pouvoirs invariables.)

Pouvoirs accessibles aux monstres et assimilés.

Absorption (douleur) (4 PA), Absorption (énergie sexuelle) (3 PA), Adhérence (3 PA), Apparence horripilante (3 PA), Armure corporelle (3 PA), Caméléon (3 PA), Champ électrique (3 PA), Conversion physique (4 PA), Décharge électrique (3 PA), Détection des ennemis (3 PA), Élastique (3 PA), Esquive acrobatique (3 PA), Étouffement (3 P), Événement (3 PA), Graisse (3 PA), Immunité contre l'acide (6 PA*), Immunité contre l'électricité (6 PA*), Jet d'acide (3 PA), Jet de flammes (3 PA), Membre blindé (6 PA*), Membre exotique (tous) (6 PA), Peau acide (3 PA), Poison (3 PA), Rebond (4 PA), Régénération (3 PA), Vitesse (3 PA), Vol (3 PA), Volonté supra-normale (3 PA).

LES ANGES ET LA 3^E FORCE

La position officielle de la hiérarchie angélique envers la troisième Force est l'indifférence. J'ai dit officielle, attention. Évidemment, c'est un peu plus compliqué que cela. Une bonne partie des archanges sont effectivement indifférents, mais on trouve également des intégristes qui ne rêvent que de les écraser au même titre que les démons, et au contraire des permissifs qui ne voient pas le problème. De plus, les anges de base n'ont pas forcément la même attitude que leurs supérieurs.

Les sorciers sont sans doute la troisième Force la moins aimée des anges de base, qui craignent d'être un jour invoqués et contrôlés par ces empêcheurs de jouer de la lyre en rond, qui en ont déjà fait l'expérience, ou ont connu des camarades ayant subi ce sort.

Les preneurs de têtes (un petit surnom pour les psioniques) sont considérés comme des rigolos, à peine plus dangereux qu'un simple humain avec un flingue. C'est les sous-estimer grossièrement, mais il faut un peu plus de recul qu'un agent de terrain n'en a pour voir l'impact que peuvent avoir les conspiss sur Terre.

Quant aux dieux païens et à leurs héros, les avis sont violemment partagés. Peu d'anges remarquent que les héros ont grosso modo les mêmes objectifs qu'eux (bien-être des humains et lutte contre les démons) et beaucoup acceptent très mal qu'on puisse vénérer un autre dieu que Dieu. Mais quelques archanges (Michel et Ange en tête) ont pris l'habitude de travailler avec la troisième Force (Michel pour bastonner ensemble et Ange pour les convertir).

En théorie, les psioniques et les sorciers doivent être traités par les anges en mission comme des humains normaux (qu'ils sont à peu près), c'est-à-dire qu'il faut éviter de les tuer. En pratique, vu les dangers que ces adversaires peuvent poser, la hiérarchie cherchera rarement des noises à un groupe de PJ qui latte du psi, parce que bon, c'est quand même pas si grave. Et ces « scrupules » n'existent pas du tout face à un héros païen (qui est réincarné de toute façon) ou à une créature sans âme ou onirique.

LES DÉMONS ET LA 3^E FORCE

Chez les démons, le mot d'ordre officiel concernant la troisième Force est « corrompez ce que vous pouvez et détruisez le reste ». Ses membres sont déjà éloignés de Dieu et il suffit généralement d'une pichenette pour s'assurer que leur âme finira en Enfer. De plus, ils peuvent entraîner de nombreux humains dans leur chute, en leur pourrissant la vie en général, ou en les détournant du bien (même s'ils ne les dirigent pas exactement vers le Mal, le résultat est souvent le même).

La cible première des démons est les psis. Leur nature humaine est propice à la corruption, et, à travers les conpsis, ils peuvent pourrir la vie d'une bonne partie de l'humanité. Le prince ayant passé le plus de temps sur les conpsis en général est bien sûr Mammon. C'est en grande partie à lui que les dirigeants du Syndicat doivent leur cupidité (mais, à leur déshonneur, ils avaient de bonnes prédispositions). On trouve des serviteurs d'autres princes dans toutes les conpsis : Andrealphus/Marie-Jolie chez XXX, Baal chez 3GU, Nisroch chez HZ, Nybbas chez RTN, Scox chez Apocalypse Now, Uphir chez NRG, Vapula chez E-World et BSF, et Malphas un peu partout.

Les preneurs de tête suffisamment idéalistes (ou têtus) pour résister aux démons corrupteurs sont laissés à leurs confrères bourrins pour qu'ils fassent joujou. C'est sûr que ça fait du bien de taper sur moins fort que soi des fois.

Comme les anges, les démons haïssent les sorciers. Contrairement à eux, ils n'ont aucun scrupule à les tuer ou à s'en débarrasser dès qu'ils en identifient un. Invoquer un démon demande beaucoup de précautions, ne serait-ce que pour réussir son sort, mais aussi pour éviter d'être reconnu et de subir les représailles du démon une fois libéré.

Les panthéons païens ont longtemps été le terrain de jeu favori des princes démons. Se faire passer pour un dieu maléfique et éclater ses adversaires, voici un passe-temps incompromissable. Cela fait un bon bout de temps que la fête est finie, mais le pli est resté et les démons considèrent encore les héros païens comme leurs punching-balls préférés. Cela ne les empêche pas d'utiliser les quelques cultes survivants des dieux païens pour pervertir notre belle jeunesse

et la détourner des saintes ratonnades. Heu, qu'est ce que je raconte moi. Bref, de dissimuler le culte à Satan sous une laque de mythologie, au grand dam des vrais dieux.

LES QUESTIONS DE MOMO : COMMENT MARCHENT LES POUVOIRS DE GRADE DES DOMAINES VIKINGS, CELTES, ETC. ?

Tout d'abord une précision/correction. Ces domaines ne sont pas donnés à des serviteurs débutants, mais seulement à ceux qui ont fait leurs preuves et uniquement si leurs missions les amènent en contact avec cette Force. Ainsi, les domaines Égyptiens (Alain), Vaudou (Ange), Renégats (Ange, Dominique, Mathias, Andromalius), Vikings (Michel), Celtes (Walther) ne sont pas disponibles lors du passage au grade 1. On ne peut choisir ces domaines qu'avec l'accord du MJ et lors du passage aux grades 2 et 3 (cela signifie entre autres que personne ne pourra utiliser les niveaux 5 et 6 de ces pouvoirs et donc notamment contrôler les actions de héros païens). Le domaine Grand Jeu d'Asmodée est lui aussi réservé à quelques grades 2 de confiance (la plupart des serviteurs du prince du Jeu ne savent même pas que leur supérieur est chargé de cette tâche).

Voyons ce que donnent les pouvoirs de grades appliqués aux troisièmes forces.

Niveau 1. Détection permet de détecter les fidèles du panthéon en question. Il ne permet pas de faire la différence entre un simple adorateur humain, un prêtre ou un héros païen réincarné.

Niveau 2. Création mineure permet de créer par exemple des objets de culte ou des objets typiques de la culture correspondante. *Sermon* permet de durcir les convictions d'un chrétien contre les tentatives de prosélytisme.

Niveau 3. Perception permet de repérer des lieux de culte à condition d'être assez près.

Niveau 4. Création majeure permet entre autres de créer armes et armures typiques des guerriers de la culture, ou un ticket d'avion valable pour le pays d'origine du panthéon. *Virtu* protège un chrétien contre les pouvoirs de corruption des héros païens.

Niveaux 5 et 6. Réservés aux archanges, donc on s'en moque. [MJ's Fiat.]



POUR EN FINIR AVEC LA CULTURE

(POUR LE MOMENT)

« DIEU ET DIEU FONT ... QUATRE. »

« — Leif, hé, Leif, t'es occupé, là ? »
Leif referme son livre avec un soupir résigné.
« — Non. Entre, Eric.
— Regarde ce que j'ai réussi à faire, Leif ! Regarde la photo ! Tu as vu tous ces vikings, les uns à côté des autres ? Prêts à partir se battre et conquérir le monde ! Ah là là, je ne pensais pas pouvoir réaliser un projet pareil ! Non mais tu as vu, c'est une véritable armée ! Enfin on m'a fait confiance ! J'ai mon armée viking. »
Leif regarde la photo de près, longuement, avec attention.
« — Mouais... Enfin, une petite armée, tout de même. Mais bon, c'est bien ; depuis le temps que tu en parlais, et puis c'est sûr que ça va faire plaisir à Asgard.
— C'est un début. Rien n'empêche de l'étendre, maintenant, pour d'immenses épopées épiques ! Quand je regarde cette photo, je sens le vent de l'aventure, j' imagine l'enthousiasme que ça va déclencher quand le grand public va la découvrir !
— Euh... T'exagérerais pas un peu, là ?
— Et regarde, non mais regarde, le roux, là, tu as vu son casque ? Et ses armes ? Et sur son bouclier, tu as vu le symbole ? Tu le reconnais : c'est celui de Thor.
— T'en connais beaucoup, des vikings qui portaient des casques à cornes comme ça ? Et son bouclier, c'est vrai qu'il est joli, mais pas hyper fidèle, dans le genre kitch.
— Oah l'autre, comment tu craches dans la soupe ! Et attends, regarde : le drakkar !
— C'est pas un drakkar, c'est un snekkeja.
— Non, les mâts ne s'abaissent pas.
— Ça ne veut rien dire, drakkar.
— Oh, là, t'es chiant. Pour conquérir les terres au-delà des océans, c'est très bien, quel que soit le nom qu'on lui donne.
— J'aime bien le béliet, il est cool.
— Cool ? Non mais attends, tu défonces n'importe quelle muraille avec ça, j'ai testé.
— Enfin bon, t'étais obligé, le moteur, là, sous ton « drakkar » ?
— Ben, le chef a trouvé que c'était mieux pour que les gamins jouent dans leur bain avec. J'ai essayé, c'est vrai que c'est chouette. Et puis il est compatible avec le dragon, le moteur. Enfin, le monstre marin, disons.
— Ouais... On dirait le monstre du Loch Ness. Il a une tête sympa, mais il n'a pas grand-chose de viking. Tiens, la tête tourne ?
— Yep. Ben moi j'suis content, en tout cas.
— Tant mieux, tant mieux. Je peux finir ma lecture, maintenant ? »



Les troisièmes forces païennes sont aussi vieilles qu'INS/MV lui-même, étant apparues dès la première édition dans la boîte de base, dans le scénario *Les maîtres du métal*, ce qui ne nous rajeunit pas [du moins, ce qui ne rajeunit pas ceux d'entre vous qui avez acheté (ou écrit) cet ouvrage à l'époque, ce qui n'est pas mon cas, ha ha ha !], mais leur développement s'est fait progressivement. Les dieux et héros vikings ont été décrits dans *BERSERKER*, les celtes et les gréco-romains dans *DEUS EX MACHINA*. L'origine secrète des dieux a été révélée dans *HEAVEN & HELL* (dans un chapitre intitulé *Pour en finir une bonne fois pour toutes avec l'inculture*, et dont celui-ci est un reflet inversé). Tout cela a été repris et développé dans le *GUIDE DE LA TROISIÈME FORCE*, qui est encore en vente, mais que vous ne trouverez sûrement pas dans les bonnes crèmeries, ni même dans les mauvaises, et a été résumé dans la quatrième édition en page 5 d'*IN NOMINE SATANIS*.

Mais peut-être n'avez-vous rien lu de tout cela ?

Ou peut-être ai-je envie de changer certains points du background, d'apporter ma pierre à ce noble édifice ?

Ou peut-être est-ce tout simplement une chouette histoire.

En tout cas, cher Marcel, voilà de quoi lire tranquillement au chaud dans ton lit en attendant que tu ne te trouves une copine pour égayer tes soirées (... en jouant à Magic, bien sûr).

INTRODUCTION

Les dieux naissent deux fois. [Un bon point pour qui devine le livre que je viens de finir.] Une première fois dans la MRC, où les dieux oniriques sont engendrés par les songes de leurs fidèles. Une deuxième fois lorsqu'ils sont incarnés par des individus suffisamment puissants (comme des anges ou des démons, mais dans les faits surtout des psioniques), qui s'approprient leur nom et leur rôle pour bénéficier de leur énergie.

Les dieux oniriques sont des créatures dénuées d'esprit d'initiative et de personnalité indépendante, et qui se conforment en tout point à l'image que leurs fidèles ont d'eux. Ils sont généralement incapables d'apparaître sur Terre en personne, et doivent s'exprimer sous forme de miracles, de présages ou par la bouche d'oracles ou de prêtres.

Les dieux incarnés sont des êtres normaux (pour autant qu'on puisse appeler normal un être comme Hercule), ayant des pensées et des envies propres qui ne sont pas dictées par la mythologie qui leur est consacrée. Ils peuvent apparaître sur Terre sous leur forme naturelle (i.e. se créer un avatar) ou investir un corps humain (comme les anges ou les démons). Les dieux incarnés sont tout à fait comparables aux archanges et aux princes démons en termes d'utilisation par le MJ pendant une partie ou la préparation d'un scénario.

Maintenant que vous avez bien assimilé cette dichotomie, voyons en détail les deux origines des dieux.

LES DIEUX ONIRIQUES

Pendant des millénaires, les humains ont rêvé de dieux innombrables et de leurs exploits et conflits légendaires. Leur forme définitive étant fixée par la tradition orale, les rituels ou le clergé, ces rêves se sont alors lentement regroupés en une poche cohérente au sein de la marche des rêves et des cauchemars (la MRC, pour laquelle on peut consulter l'annexe 2), poche qui s'est peuplée de créatures magiques, de héros mythologiques et enfin, de dieux. Le même processus s'est répété pour quasiment toutes les cultures terrestres, créant une foultitude de dieux divers [et détés]

Étant nés de rêves, ces dieux oniriques sont un reflet exact des légendes qui leur ont donné la vie. Ainsi, imaginons qu'un peuple vénère un dieu des tempêtes roux, violent et ripaillleur. Le dieu onirique correspondant sera lui aussi roux, violent et ripaillleur, et contrôlera les tempêtes. Il est impossible pour un dieu onirique de changer de caractère ou de pouvoirs de sa propre volonté ou au contraire d'éviter de changer si sa place change dans la religion de son peuple. L'histoire est ainsi pleine de dieux locaux tout-puissants, dont la stature s'est considérablement réduite une fois assimilés dans une culture plus vaste. C'est parfois leur nature même qui se transforme au fil du temps, un dieu mineur de l'agriculture devenant dieu du vin et de l'ivresse, avant de finir sa vie comme figure majeure des cultes ésotériques. Dans le même esprit, les dieux oniriques sont incapables de se reproduire, et les seuls liens de descendance qui existent entre eux sont ceux qui ont été forgés par les humains dans leurs mythes.

Le seul avantage de cette nature immuable était l'immortalité. Du moins, c'était vrai il y a deux mille ans. Lorsqu'ils étaient tués d'une façon ou d'une autre, les dieux oniriques réapparaissaient alors relativement rapidement tels quels sur leur marche grâce à l'énergie fournie par leurs croyants. En fait, ils étaient plutôt recréés à l'identique, mais pour

une créature sans personnalité propre ni souvenirs, cela ne fait aucune différence. De nos jours, le nombre de croyants véritables, rêvant des dieux assez précisément et assez souvent pour les régénérer, est très réduit, voire quasiment nul pour certaines religions. Un dieu onirique qui serait détruit aujourd'hui mettrait des années à réapparaître, et il ne récupérerait qu'une infime partie de sa puissance initiale.

Un autre risque est que les légendes elles-mêmes incluent la mort des dieux. Ils sont alors condamnés à revenir dans l'au-delà, puisque c'est leur place selon les croyants. C'est le sort qu'ont connus les dieux vikings suite au Ragnarok, Odin trônant au Valhalla plutôt qu'en son palais (mais nous verrons bientôt que l'histoire est un peu plus compliquée que cela).

MAIS QUI SONT LES DIEUX ONIRIQUES ?

Voilà une question à laquelle il est facile de répondre. Prenez n'importe quel dictionnaire mythologique et vous aurez un début de liste. Tous les dieux auxquels les humains ont jamais cru existent quelque part dans la MRC. Toutes les légendes sont vraies. Tous les monstres sont là, à hanter un coin de cauchemar.

LES DIEUX INCARNÉS

Du temps de leur splendeur, les dieux oniriques jouissaient d'une puissance incroyable, proche de celle des archanges et des princes démons. L'énergie onirique coulait à flot et ils étaient capables de moult miracles. Tout cela attirait la convoitise et la jalousie. Or, il existe des moyens de prendre la place d'un dieu onirique pour court-circuiter l'énergie qu'il reçoit de ses fidèles. La façon la plus simple est encore la plus brutale : trouver le dieu onirique, le détruire et absorber son énergie pour s'y accorder, ce qui permet d'entrer en phase avec la MRC et de recevoir l'énergie des dévotions destinées au dieu. C'est ainsi que Bifrons a pris la place du Seth égyptien, que Malphas a pris celle du Loki viking et ainsi de suite.

Une autre méthode plus subtile consiste à se déguiser pour jouer le rôle du dieu et prendre sa place symboliquement. Les symboles sont puissants, surtout sur une marche aussi évaporée que la MRC, et cela permet parfois de parasiter la puissance du dieu onirique, voire de le mettre à mal complètement. C'est la méthode qu'emploie une équipe d'anges d'Alain pour saboter les forces des dieux égyptiens.

La tactique la plus naturelle est celle qui a été utilisée entre autres par Zeus : créer soi-même sa légende. En accomplissant des exploits sur Terre, il a créé les mythes fondateurs de sa propre religion, qui lui ont donné plus tard le statut de dieu onirique. C'est évidemment un plan qui est devenu impossible à réaliser depuis quelques millénaires. [À moins que vous n'ayez envie que vos joueurs rencontrent un panthéon composé d'Elvis, Marilyn et Gandhi ?]

Un dieu incarné n'est pas affecté par les changements dans son culte terrestre, et il conserve toujours ses propres apparence et personnalité. Cependant, cela peut modifier les pouvoirs qu'il obtient de ses fidèles. Contrairement aux dieux oniriques, les dieux incarnés ne sont pas immortels, du moins pas plus que leur forme de base. Tuez une créature céleste comme Seth/Bifrons et il revient en Enfer, mais tuez un être de chair et de sang et il est mort pour de bon (ou presque ; ayant *a priori* la

POUR EN FINIR (POUR LE MOMENT) AVEC LA CULTURE

Foi en son panthéon, son âme se retrouve sur la marche païenne correspondante plutôt qu'au Purgatoire, ce qui lui laisse l'espoir d'être réincarné plus tard).

MAIS QUI SONT LES DIEUX INCARNES ?

Voilà une question à laquelle il est difficile de répondre. On entre de plain-pied dans la mythologie propre à INS/MV plutôt que dans celle des livres pas-pour-de-rire. Pour résumer, les dieux majeurs des panthéons nordiques, grecs et égyptiens sont (ou ont été, puisque certains sont morts depuis) incarnés par les membres de familles psioniques. Les dieux mineurs et les divinités d'autres panthéons ne sont généralement que des dieux oniriques. Les dieux hindous et méso-américains ont eux aussi été incarnés par une famille psi, mais ils ont été détruits lors des colonisations anglaise et espagnole. Quelques dieux celtes ont jadis été incarnés par des descendants de démons, mais les derniers dieux incarnés du panthéon ont été tués au combat aux côtés de Matthias lors de leur attaque manquée de Notre-Dame (voir DEUS EX MACHINA). Les Iwas vaudous, ainsi que les esprits des religions animistes et orientales, sont des dieux oniriques.

À part pour les cas qui m'intéressent pour la campagne, je ne vais pas faire une liste exacte et exhaustive de qui est un dieu incarné et qui est un dieu onirique. D'une part, ce statut peut changer au cours du temps, mais au-delà de ça, il y a une raison plus simple. Une telle liste n'aurait quasiment aucun intérêt. Et elle ne ferait que vous encombrer, vous les MJ, dans vos créations de scénarios. Alors, au final, vous êtes libres, faites à votre sauce. Comme d'hab, quoi.

Un critère cependant : si un dieu a été utilisé comme PNJ dans un supplément INS/MV (avec caracs et tout et tout), il s'agit probablement d'un dieu incarné (en général, un psionique puissant ayant goûté à une pomme d'or).

LES PSIONIQUES

Les histoires des dieux païens et des psioniques étant entremêlées, nous allons revenir un peu sur les origines de ces derniers, dont vous avez sûrement déjà lu les bases, pages 6-7 de MAGNA VERITAS.

LE JARDIN D'EDEN

Pour les psis, tout commence au jardin d'Eden. J'imagine que vous connaissez au moins vaguement l'histoire d'Adam et Ève. En voici tous les détails croustillants.

En refusant à Samaël de s'accoupler avec les femmes humaines et en provoquant la Chute, Dieu s'est créé un adversaire à sa mesure. Maintenant, il lui faut une mise, un enjeu. Il fait différents essais, dont l'un – le jardin d'Eden – portera ses fruits. Le but de l'expérience du jardin est de déterminer si la liberté dont Dieu a doté les êtres humains est suffisamment grande, suffisamment forte pour que, même en toute connaissance de cause, ils puissent se tourner volontairement soit vers Lui, soit au contraire vers son adversaire.

Il prend donc deux humains de la région de la future Bagdad, leur lave le cerveau, leur confie des pouvoirs comparables à ceux des créatures célestes (inventant du coup le concept) les place sur un véritable paradis terrestre, avec vue sur le Tigre et l'Euphrate. Il convoque ensuite

Satan et lui explique les règles du jeu : qu'ils s'incarnent tous les deux dans le jardin et expliquent leur philosophie du monde au jeune couple. Celui d'entre eux qui emporte leur conviction (sans utiliser ses pouvoirs, évidemment) gagne la manche. Et ainsi fut fait.

Dieu prend l'apparence qu'on lui connaît bien, puisqu'il ne la quitte plus depuis : celle d'un vieillard à la longue barbe blanche, habillé de blanc. *[On aurait bien mis une photo, mais les droits appartiennent à Cecil B. DeMille.]* Satan endosse son rôle de charmeur ténébreux. Et dans ce Club Méd idéal, tout ce beau monde ... discute. De la vie, de la mort, de la nature de l'homme, de ses aspirations. Ces bavardages durent pendant des années, les humains étant devenus immortels par la grâce de Dieu, et je serais bien incapable de vous donner les arguments utilisés. Adam se sent particulièrement proche de Dieu et de son idéal de pureté et de crainte respectueuse de l'univers, tandis qu'Ève est plus attirée par Satan et son insistance sur la liberté et d'hédonisme.

Arrivé là, Satan est censé persuader Ève de croquer la pomme de la connaissance. Je ne sais pas pour vous, mais moi ça ne me convainc pas. Trop littéraire, trop symbolique. Voilà plutôt la façon dont je vois les choses. Au cours de leurs discussions, Satan parle à Ève de l'amour et du sexe. Lassée de la théorie, elle finit par se laisser tenter par la pratique. Et voilà Ève et Satan qui forniquent allègrement dans les fourrés. Elle fait ensuite part de sa découverte à Adam, qui après une résistance formelle, se laisse consommer à son tour par la passion *[copyright Harlequin]*. Résultat, quelques mois plus tard, le ventre d'Ève s'arrondit... Elle est enceinte (mais de qui ? Mystère).

La conclusion reste la même. Dieu se fâche tout rouge (ou fait semblant) et chasse du jardin d'Eden ceux qu'il avait pourtant fini par considérer comme ses enfants. Son expérience est concluante. Satan a réussi à corrompre Adam et Ève au cœur même du paradis terrestre, mais ils ne se sont pas détournés de Lui pour autant. La lutte sera serrée, donc intéressante.

La pomme d'or ? Oui, elle existe. C'est grâce à elle qu'Adam et Ève (et plus tard leurs enfants) obtiennent leurs derniers pouvoirs avant de quitter l'Eden, un dernier cadeau de Dieu. *[Dieu fait des cadeaux d'adieu ?]* Objet de bien des convoitises, elle est gardée par Gabriel et son épée de feu. Mais elle n'est pas (encore) au centre de l'histoire. Le péché originel ne vient pas d'un pommier (ha ha). Mais du cul, tout simplement.

VITA ADAE ET EVAE

Une fois sortis du jardin d'Eden, Adam et Ève sont pour ainsi dire retournés à la vie civile, au milieu de leurs semblables (qui ne l'étaient plus tant que ça, semblables). Oubliés de Satan et dans la crainte de Dieu, ils vécurent relativement heureux pendant plus de huit cents ans et eurent beaucoup d'enfants. Les seuls que retient la Bible sont les deux premiers : Abel et Cain, mais il y en eut bien plus. Pensez qu'à raison d'un tous les cinq ans (une estimation déjà généreuse sans moyen de contraception), on peut compter sur plus de 150 naissances. Mais les chemins de Dieu et de la génétique étant mystérieux, tous ces enfants n'héritèrent pas du potentiel de leurs géniteurs. Certains étaient à peine plus forts ou malins que des humains, d'autres capables de prodiges rivalisant avec ceux de leurs parents.

Au bout de huit cents ans, Adam est fatigué de la vie terrestre. Il veut implorer Dieu de les reprendre à son côté. Ève trouve cela stupide. Engueulades. Elle se barre. Adam demande alors à son fils aîné, Seth, de l'accompagner jusqu'à la porte du jardin d'Eden, où il tente d'amadouer Gabriel, comme un quelconque videur de boîte. Évidemment, ça tourne en pugilat et Gabriel finit par noyer Adam dans l'Euphrate, ce qui n'est pas

CHAPITRE TROIS

Pour en finir (pour le moment) avec la culture

très gentil tout de même. En vérité, on ne tue pas aussi facilement un être qui a goûté à la pomme d'or. Le premier corps d'Adam, usé par la vieillesse, est bien mort, mais son âme a survécu et, quelque temps plus tard, elle se crée un corps artificiel flambant neuf. Adam décide alors de poursuivre son chemin seul vers l'est où il vivra de nombreuses aventures et enfantera de nombreux autres enfants. Mais c'est une autre histoire.

Le destin d'Ève est plus connu des lecteurs d'INS/MV. Après une longue période d'errance (où elle aussi continue à enfanter, vous devez piger le truc maintenant), elle arrive en Grèce, rencontre Athéna et accepte son invitation à rejoindre le panthéon grec, où elle prend le nom de Déméter.

LE PEUPLE PSI

Dès l'origine, le peuple psi se dilue dans la population humaine. Une grande partie des enfants d'Adam et Ève semblent parfaitement humains, mais leur ADN contient une particularité qui fait qu'au hasard des croisements, une partie de leurs pouvoirs réapparaît chez leur descendance. Deux siècles après la sortie d'Eden, le nombre de descendants directs d'Adam et Ève, psioniques actifs ou latents, approche déjà les dix mille, répartis sur 10 générations. À l'époque de la mort d'Adam, seuls sept enfants de la première génération sont encore vivants, grâce à leurs pouvoirs (Seth, Zeus, Odin, Shiva, Naama et deux autres dont l'histoire a oublié le nom), mais les psioniques sont déjà présents sur presque toute la Terre grâce à leur longévité, leur fécondité et leur goût du voyage.

Suite à la disparition de leurs parents, les sept aînés décident à leur tour d'investir le jardin d'Eden. Pour tromper la surveillance de Gabriel, ils passent par le reflet du jardin que leurs rêves

ont créé dans la MRC.

Dans le jardin, ils cueillent une pomme qu'ils partagent en sept et avalent (les plus malins pensant à garder les pépins pour les

planter plus tard). Deux d'entre eux sont détruits par l'expérience, les cinq autres étant transformés en créatures quasi-célestes à l'instar de leurs parents. Ils sortent d'Eden par la grande porte, éclatant cette fois l'archange du Feu à cinq contre un, ce qui n'est pas beaucoup plus gentil que le traitement qu'il a réservé à Adam, comme quoi la non gentillesse est sans doute la chose la mieux répartie au monde. [D'ailleurs, moi-même, il m'arrive de ... heu, non je préfère pas le dire.]

Auréolé de pouvoir, chacun des aînés rassemble autour de lui ses descendants et ses cousins de toutes générations les plus puissants et les plus expérimentés dans une forme inédite de famille recomposée et ils quittent leur terre natale chacun dans une direction différente, pour porter la bonne nouvelle aux humains. Séparément, chacun connaîtra un destin similaire : la divinisation. [On pouvait imaginer pire comme destin.] À côté de cette « élite », la majorité du peuple psi continue à vivre au milieu des humains et à se disperser jusqu'à ce que de nos jours, n'importe quel enfant soit susceptible de manifester quelque pouvoir latent, hérité de lointains parents.

HISTOIRE DES PANTHEONS

Blabla. [J'espère que je penserai à remplacer ce blabla par un truc intelligent avant de rendre mes textes à Croc. Bah, au pire, ce sera rigolo.]

ZEUS ET LE PANTHEON GREC/ROMAIN

L'histoire de Zeus est édifiante à plus d'un titre et je commence à parler comme Alain Decaux, c'est assez troublant. Bref. Zeus et la clique qu'il s'est constituée se dirigent vers le nord-ouest, où ils accomplissent de nombreux exploits, combattant autant les démons et les anges que les monstres fantastiques ou même d'autres psioniques concurrents. Ce faisant, ils nourrissent le terreau des légendes des habitants du cru (la Grèce et les environs, pour ceux qui ne suivent pas), qui les identifient aux héros et aux dieux existants de leur mythologie, ou en créent d'autres à leur image le cas échéant.

Le résultat ne se fait pas attendre, mais ne manque pas de surprendre les psioniques. Le culte qui leur est rendu (même indirectement) semble augmenter leur pouvoir, par l'intermédiaire de la MRC. Les rouages exacts de ce mécanisme mettront longtemps à être découverts, mais l'essentiel est rapidement compris et les psioniques n'hésiteront pas à s'en servir à leur bénéfice.

Zeus fait partie des malins qui ont conservé quelques pépins de la pomme d'or, et il confie [de canard] à l'un de ses arrière-petits-enfants ayant la main verte le soin de les faire croître et fructifier. Il obtient ainsi un arbre de la connaissance « de



POUR EN FINIR (POUR LE MOMENT) AVEC LA CULTURE

seconde génération », dont les pommes d'or permettent d'achever la transformation de ses enfants en dieux. Ils sont certes un peu moins puissants que lui, mais ce n'est pas, au fond, pour lui déplaire.

Bien qu'éloigné géographiquement, Zeus reste en contact régulier avec ses frères et sœurs, soit par télépathie, soit en se rencontrant sur la MRC. Son expérience est donc réitérée par les autres clans : Seth en Égypte, Odin en Scandinavie, Shiva en Inde et Naama en Amérique, avec des résultats variables, comme nous le verrons plus loin.

Mais revenons au panthéon grec. Il vit sa vie tranquillement, assimilant les dieux des voisins au fil des conquêtes et devenant gréco-romain dans la bataille. Bon. L'événement qui nous intéresse intervient en 40 après J.C. Comme vous l'avez déjà lu plus haut, Ève a rencontré Athéna lors de ses voyages et les deux parentes se sont liées d'amitié. Zeus a fini par l'inviter à rejoindre son panthéon, en la prenant pour une « simple » psionique égarée comme il en existait déjà beaucoup à l'époque (il ne sait pas qu'il s'agit de sa mère). Ève prend le rôle et le nom de Cères, qu'on connaît aussi sous son nom romain de Déméter. En 40 donc, sur un coup de tête, Zeus viole Déméter. Elle va se réfugier chez Athéna, qui prend le coup de sang, juge et déclare coupable son « père » (mythologiquement, Athéna est née de Zeus, mais les psis qui les incarnent ne sont que cousins au énième degré). Elle l'attaque en plein Olympe, et d'un coup de glaive dans le cœur, l'envoie rater une marche. C'en est fini de Zeus le dieu incarné. Un dieu onirique sera bien régénéré quelque temps plus tard, mais il sera lui aussi anéanti des mains d'une femme, l'archange Blandine cette fois, lors du martyr de la sainte homonyme à Lyon en 177.

Quant aux dieux, ils ont la tête ailleurs. À la succession de Zeus pour être précis. Trois partis s'affrontent : celui de Poséidon, d'Arès et d'Apollon. Ce dernier n'est pas très chaud pour occuper la place, mais il est soutenu par Athéna contre les deux autres, ses ennemis de longue date. Cette guerre civile va durer deux bons siècles, occupant tellement le panthéon qu'ils se rendront à peine compte que l'empire romain est en train de devenir monothéiste sous leur nez. Si bien qu'une fois Apollon installé sur le trône, il ne lui reste plus grand-chose sur quoi régner. Ses adversaires comme Aphrodite, Artémis et Hermès, sont morts. Hadès est passé chez les démons. Déméter, Athéna, Hercule, Dionysos et Héphaïstos sont sur Terre. Seules restent quelques muses (dont Uranie qui devient sa femme), Héra, une tripotée de créatures fantastiques mignonnes mais inconséquentes et une poignée de héros aux pouvoirs limités. Presque deux mille ans plus tard, on en est globalement au même point, si ce n'est que lors de ses visites, Hercule a amené sur l'Olympe le nec-plus-ultra de la technologie.

SETH ET LE PANTHEON EGYPTIEN

Seth s'impose rapidement comme roi-dieu sur les berges du Nil, mais ses actions, manquant singulièrement de discrétion, attirent contre lui les foudres de Dominique. Le futur archange de la justice envoie ses anges pour soutenir un roi rival, Ménès, et au terme d'une âpre guerre civile, Seth est jeté à bas de son trône et toutes traces de son culte sont effacées (imparfaitement, puisque celui-ci rejaillira plus tard sous une forme bien différente, celle du dieu des morts). Seth est projeté dans la MRC, dont il mettra des lustres à sortir. Les dieux restants, Horus en tête, se rangent du côté du vainqueur, au grand dam de Dominique.

Par la suite, le plus grand ennemi du panthéon égyptien sera Amosis (alias Alain, archange des cultures), l'un de leurs anciens prêtres, irrité par une bête histoire d'irrigation. Il constituera à deux reprises un groupe

d'anges dédié à la lutte contre ses anciens dieux, sous le nom d'Hikuptha. La première fois juste après sa nomination, vers -1500, puis récemment dans les années 1960, suite à une résurgence des activités païennes dans la région. En supplément de cette attaque « de front », il a également réussi à dériver le flot de l'énergie onirique des croyants égyptiens vers une marche et des dieux factices (en fait une poche de la MRC et des anges « déguisés »), coupant du même coût l'approvisionnement en puissance de ses ennemis. *[Ne me demandez pas comment il a fait, j'en sais rien. Je ne suis pas un archange, moi, rien qu'un auteur !]*

Si l'on ajoute que les dieux égyptiens sont divisés en deux courants opposés, les traditionalistes menés par Seth (pas le fils d'Adam, le petit nouveau du même nom) et les progressistes menés par Isis et Osiris, on achève le portrait d'un panthéon sur les genoux. Mais une lueur d'espoir s'est allumée à la fin de FIRE & ICE avec la disparition de Bifrons. En effet, le dieu onirique qui a remplacé Seth ben Adam a lui-même été incarné plus tard par Bifrons, le prince démon des morts (qui chez les vikings, a aussi incarné Hela, déesse des morts ; n'y aurait-il pas comme un motif ?). Depuis quelques mois donc, le parti traditionaliste est étêté et laisse le champ libre aux progressistes.

Quant à Seth, le vrai, il a fini par revenir sur Terre, où il s'est bien gardé de se frotter de nouveau à la religion, mais s'est plutôt intéressé aux psioniques, ses descendants et cousins qui n'ont pas la chance d'avoir obtenu son niveau de pouvoir, mais qui compensent en tissant des liens sociaux plus étendus et plus forts que ceux des aînés, en un mot, des sociétés secrètes. *[Ça fait deux mots ça.]* Il s'est sans peine hissé à la tête de leur hiérarchie et a fondé une organisation globale, nommée Malum (pomme en latin). En 1995, son maître projet était prêt : il allait accorder des pouvoirs psis à tous les humains afin de les libérer du joug de Dieu et de Satan. Évidemment, il s'est de nouveau mangé Dominique dans les dents. Comme le combat s'est déroulé sur la MRC, il s'est retrouvé réduit à l'état de petit rêvouné de rien du tout et il reconstitue lentement ses forces depuis lors.

ODIN ET LE PANTHEON VIKING

Le clan d'Odin arrive sur une Terre où s'affrontent deux groupes de divinités (les Ases et les Vanes), mais il arrive assez rapidement à les faire fusionner après avoir remplacé les dieux oniriques des deux camps par des membres de sa propre famille.

Vers le début de l'ère chrétienne, Malphas s'amuse comme un petit fou à incarner un dieu viking, Loki, pour lancer des signes du début du Ragnarok, la guerre mythique qui verra la mort des dieux. Il invite quelques potes princes ou futurs princes à suivre son exemple pour une curée mémorable, dont la plupart des dieux ne se relèveront pas. À force de se faire légendairement pêter la gueule, ils finissent pour la plupart par manquer une marche et périr définitivement. Exit Odin, Thor, Baldur, Tyr, Sif. À l'époque, la foi en eux est encore forte et des dieux oniriques sont rapidement créés pour les remplacer. Mais comme le Ragnarok est censé déjà avoir eu lieu et est un fait accompli, ces dieux oniriques se forment au Valhalla, le lieu de repos des morts au combat, avec impossibilité de le quitter. Les dieux survivants sont aussi les moins violents du panthéon, soit Freya (déesse de l'amour), Frigg (ex-épouse d'Odin et déesse de la Terre), Heimdall (le gardien du pont arc-en-ciel), Njord (dieu des voyages) et Ullr (dieu de la Chasse).

Pour éviter d'assécher trop vite l'énergie vitale de leur marche, les héros païens vikings ont récemment été obligés de remplacer leurs pouvoirs

CHAPITRE TROIS

Pour en finir (pour le moment) avec la culture

par des runes, qui fonctionnent comme des objets magiques. Celles-ci sont moins flexibles que des pouvoirs naturels, mais elles permettent aux dieux restants d'espérer survivre aux remous qui s'annoncent.

LES AUTRES PANTHEONS

Shiva et le panthéon hindou. Pas grand-chose à dire de ce côté-là. [En plus, quand bien même j'aurais quelque chose à dire, Croc ne veut pas en entendre parler, alors...] À partir de la colonisation anglaise, l'activité angélique et démoniaque s'est multipliée dans la région, ce qui a achevé un panthéon déjà bien mis à mal pour diverses raisons théologiques. [Hum.] Shiva elle-même s'est depuis retrouvée au Purgatoire, où elle médite en attendant la fin des temps.

Naama et le panthéon méso-américain. Voir ci-dessus, en remplaçant les Anglais par les Espagnols. Naama a survécu et abandonné la religion pour la politique et les intrigues des grandes conpsis, créant une organisation parallèle à celle de Seth : le Syndicat. Depuis la triste affaire d'HABEAS CORPUS, elle dérive dans la MRC avec son frère, le temps de se recomposer. Avant cela, elle habitait à Baltimore, et ne doit donc pas être trop dépaylée.

Le panthéon celte. Les dieux celtes ont été incarnés par des descendants des néphilims (c'est-à-dire les enfants que Samaël/Satan et sa bande ont eus avec des humaines juste avant la Chute) ou par des incubes (des enfants de démons plus récents). Pas de psioniques chez eux, donc. Les quatre guerriers du panthéon (le Dagda, Lug, Nuada et Ogmios) ont été tués lors de l'attaque de Notre-Dame en 1995. N'ayant pas goûté à la pomme d'or, ils sont morts définitivement et les dieux oniriques qui ont repris leur place ne sont encore que des fantoches vu la faible croyance qu'ils génèrent (saint Patrick n'ayant pas évangélisé l'Irlande à moitié, et les néo-druides étant quand même principalement des guignols). La Morriganne et Diancecht sont aussi des dieux oniriques, mais depuis suffisamment longtemps pour avoir un peu plus de force et ils sont maintenant en position dominante.

Le vaudou. Les lwas vaudous correspondent à des dieux oniriques, suffisants pour générer des héros, mais pas assez pour intervenir sur Terre et embêter des PJ en personne. [Angel heart est un super film, hein ? Mais, j'suis désolé, c'est à peu près tout ce que le vaudou m'inspire.]

Autres autres panthéons. Il existe des dizaines d'autres cultes polythéistes de par le monde et de par le temps. Aucun d'entre eux n'a été phagocyté par des psioniques ou d'autres créatures surnaturelles avec une ampleur comparable aux précédents. Vous pouvez toujours inventer quelques incarnations si cela vous amuse, mais par défaut tous ses dieux sont uniquement oniriques (et donc inconsistants). Ils n'ont souvent même pas de marche intermédiaire dédiée. Ils ont une marche onirique par contre, et c'est suffisant pour fournir des pouvoirs à quelques héros. Qui se souvient des héros zoulous et mongols des *Maîtres du métal* ?

LES MARCHES PAIENNES

La foi polythéiste et ses rêves font apparaître sur la MRC deux poches liées l'une à l'autre, la première où se déroulent les rêves des croyants et la seconde où sont censés vivre les dieux, et où sont générés les dieux oniriques. Lorsque cette dernière atteint une stabilité trop importante, elle finit par être expulsée de la MRC pour voguer à sa périphérie en tant que marche indépendante. Cependant, elle conserve un lien vers la poche où rêvent les fidèles, lien grâce auquel elle obtient un afflux régulier d'énergie onirique.

Ainsi, à chaque panthéon païen correspond une marche intermédiaire, de taille limitée et moins matérielle que la marche terrestre, sur laquelle vivent les dieux : Asgard pour les vikings, l'Olympe pour les gréco-romains, Héliopolis pour les égyptiens, Avalon pour les celtes et ainsi de suite. Ce sont de petites marches (quelques centaines de kilomètres de diamètre au grand maximum, et encore, c'était il y a longtemps), contenant des palais, des jardins, et souvent la (ou les) version personnelle de l'au-delà selon la religion païenne (l'Élysée et l'enfer pour les gréco-romains, le Valhalla pour les vikings, etc.). C'est là que les âmes des croyants vont après leur mort (les plus méritants devenant ensuite des héros. Hélas, depuis un millénaire, même les morts perdent la Foi, et ils sont inexorablement aspirés vers le Purgatoire (le vrai, le seul, l'unique), ce qui fait que même ces au-delà privés se dépeuplent.

Les passages entre les marches païennes et la Terre sont peu nombreux et difficiles d'accès et d'usage. Ils sont généralement situés sur des emplacements significatifs pour leur culture (comme la Vallée des Rois pour Héliopolis) ou pour leur religion (comme Bifrost, le pont arc-en-ciel pour Asgard) ou parfaitement ridicule et donc typiquement dans l'esprit INS/MV (comme le bois de Boulogne pour Faërie, la marche des fées et des elfes, qui n'est pas à proprement parler une marche païenne, puisqu'elle n'accueille pas de dieux, mais qui en partage beaucoup de propriétés).

LES HEROS PAIENS

Tout comme il naît à chaque génération quelques humains assez pieux et bienveillants pour obtenir la vraie Foi et en remerciement être accueillis directement au Paradis à leur mort (sans passer par le Purgatoire), et inversement des fous assez dépravés pour aller directement en Enfer, il existait de même dans les temps anciens des mortels pour la plupart tout à fait ordinaires à la base (ce qui n'exclut pas un psi ou un incube de temps en temps), mais animés d'une Foi véritable envers les dieux païens. Après leur mort, l'âme de ces héros se retrouvait sur une marche païenne, où ils coulaient des jours heureux en attendant le déluge.

En fait de déluge, ce qui leur tombe sur le paletot est une (ré)incarnation sur Terre, similaire en bien des points à celle des anges (ou démons) en mission pour le seigneur. Le corps d'accueil est souvent un fidèle volontaire du culte païen, mais en ces temps de disette, on se contente parfois d'un sympathisant (comme un professeur d'archéologie), voire un simple quidam qui touche la mauvaise amulette au mauvais moment.

Lorsqu'il meurt en service commandé (ou même dans son lit ou écrasé par un camion, ne soyons pas chiens), un héros païen (enfin, son âme) retourne d'où il vient : Asgard, Olympe, le trou du cul des chiottes, etc. Contrairement aux fins d'incarnations célestes, le corps d'accueil du héros reste sur place et commence à sentir. Pas propre, mais naturel.

Notons que les héros païens génèrent une aura (grise) selon leur nombre de PP, mais qu'ils n'ont pas le pouvoir de la faire flasher à volonté comme les anges ou les démons (mais elle peut se voir en utilisant le pouvoir de Lecture d'aura). De même, ils ne connaissent pas de langue surnaturelle comme l'angélique ou le démoniaque (ils devront se contenter du scandinave, du grec et de l'égyptien anciens, ce qui est déjà passablement extraordinaire).



HERCULE ET LA DTC

« LES PILES EPTIQUES, RECOMMANDÉES
POUR LES CONSOLES PORTABLES ! »

HERCULE

QUELQUES TEMOIGNAGES

Jean Til, un homme de la rue. Hercule ? C'est un héros de la mythologie grecque, non ? Avec une histoire de douze travaux ... comme Astérix ! Il a eu une série télé et Disney a même sorti un film sur lui. Ah, oui, il paraît qu'il rit quand ... [non, c'est bon, je l'ai sûrement déjà faite dans l'intro.]

Marcel Pest, érudit. Hercule est le nom romain d'Héraclès, le fils de Zeus et d'une mortelle, Alcmène, du mari de laquelle le dieu avait pris la forme. Il est aussi appelé Alcide, Héraclès signifiant « maudit par Héra ». Les légendes lui attribuent de nombreux exploits, dont les plus fameux sont les 12 travaux qui lui furent imposés comme punition pour avoir tué sa première femme (Mégare) et leurs enfants lors d'une crise de rage. Mortellement empoisonné par sa seconde femme (Déjanire), il fut admis dans l'Olympe où il épousa Hébé, la déesse de la jeunesse éternelle. On lui prête souvent l'apparence d'un homme fortement musclé aux membres courts (ce qui évoque plutôt quelqu'un de laid selon les critères de l'époque) et portant une fourrure de lion et un gourdin.

Amareto, nymphette. Hercule est un des dieux que je sers lorsqu'il est en Olympe. Hélas, depuis plusieurs siècles, il ne vient plus que tous les deux ou trois ans et ne reste que quelques jours à chaque fois. Il apporte alors des caisses entières de cadeaux venus de la Terre. La plupart sont destinés à notre seigneur Apollon, mais il a toujours quelques bijoux pour nous autres, les simples servantes. C'est un amant fougueux, mais distant.

Julie Délivre, secrétaire. Héraclès Merkios est le directeur de *Travelling Goods* et mon patron. J'aurais bien du mal à deviner son âge. Depuis dix ans que je travaille pour lui, il n'a pas pris une ride, toujours aussi charmant !

La même, en confiance. L'entreprise fonctionne très bien, je dirais même un peu trop bien. Les commerciaux font leur boulot bien sûr, mais il nous arrive parfois des clients comme ça, directement par le patron. Peut-être qu'il leur file un gros bakchich. D'ailleurs, un autre truc étonnant, c'est le budget qui passe dans la Direction Technique et Commerciale. À croire qu'ils refont les bureaux tous les mois, incroyable.

Tristan, membre de la DTC. J'l'aime bien Hercule, il est cool. J'veux dire, j'étais bien mal avant d'entrer à la DTC, heureusement qu'il m'a sorti de la merde. Maintenant, ma vie, c'est l'aventure et les nénettes comme dans un bon James Bond. Avec la baston contre les créatures surnaturelles en plus.

Athéna, déesse de la justice et prof de math. Un jour de l'an 40, Déméter est venue me voir, elle était désespérée. Elle m'a raconté, en larmes, comment Zeus avait pris l'apparence de son époux mortel de l'époque pour s'introduire dans sa couche. J'ai bien tenté de l'apaiser comme j'en avais l'habitude lorsqu'elle passait une nuit dans mon palais, mais rien n'y a fait. Enragée, je suis alors allée dans le palais de mon père, j'ai sorti mon épée et je l'ai frappé en plein cœur.

Des suites de cette union, Déméter a donné naissance à deux enfants, l'un mortel (Iphiclès) qu'elle a confié à une humaine sur Terre, et l'autre, immortel (Alcide), qu'elle m'a donné à éduquer sur l'Olympe et que j'ai aidé à prendre la place du Héraclès onirique afin qu'il récupère ses pouvoirs.

ÉTRANGE SPECIALE ORIGINE

[Rhaa, y'a un con qu'a traduit mon titre, maintenant on n'y comprend plus rien !]
L'histoire d'Hercule dans le monde d'INS/MV est sensiblement plus complexe que celle de la mythologie. En fait, le mythe précède l'homme. Toutes ces histoires de travaux et d'argonautes ont été inventées par des conteurs grecs, peut-être de toutes pièces, peut-être à partir d'exagération des vies de quelques héros

CHAPITRE QUATRE

Hercule, la DTC et les PNJ

du passé, peut-être en s'inspirant d'autres légendes. Toujours est-il qu'il n'a pas existé de héros nommé Héraclès, pas d'hydre de Lerne, pas d'écurie d'Augias, rien de tout ça (ou presque). Au fur et à mesure que la légende d'Hercule s'est répandue, elle s'est répercutée sur la MRC où un dieu onirique à son image est apparu.

Quelques siècles avant notre ère, Ève s'était associée au panthéon grec où elle tenait le rôle de déesse de la Terre sous le nom de Cères (ou Déméter chez les romains). Cependant, avant qu'Ève ne l'incarne, la déesse était déjà vénérée depuis un bout de temps, si bien qu'une déesse onirique existait déjà et avait une riche histoire. Cères est ainsi censée avoir une fille de Zeus (la fameuse Perséphone, épouse d'Hadès et à qui nous devons nos hivers) et deux enfants de Poséidon (alors qu'il avait pris la forme d'un cheval, c'est dire si elle était large ... d'esprit. Oui, d'esprit, bien sûr). Mais tout cela n'intéressait pas Ève, qui préfère vaquer parmi les humains pour les aider plutôt que de copuler avec ses semblables.

Un soir aux alentours de ce qui est pour nous l'an 40 après Jésus, Zeus se rend dans le palais de Cères/Déméter/Ève, lui saute dessus la bave aux lèvres et le gland humide [*Ah ben voilà qui est fort élégant !*], et bref je ne vais pas vous faire un dessin. Les cris de Déméter se perdent dans la nuit et le lendemain matin, elle se réveille allongée sur le carrelage froid de son hall, furieuse. La suite a déjà été contée dans le chapitre précédent : Zeus est tué par Athéna, Alcide/Héraclès/Hercule naît un peu plus tard et est élevé en Olympe sans connaître sa mère, autrement que par les récits qu'on lui fait. Une fois adulte, il prend part à la guerre civile qui ravage le panthéon, à la fois sur Terre et sur la marche, combattant les ennemis d'Athéna avec rage. Une fois Apollon installé sur le trône, il part à la découverte de la Terre, voyageant sans cesse pendant presque un siècle. Vers l'an 400, il obtient d'Apollon le poste d'ambassadeur de l'Olympe sur Terre, ce qui lui permet de rester loin de l'Olympe (qui commence à sérieusement sentir le renfermé) et de rester loin de son suzerain, et donc d'être plus libre de ses actes.

CONTEMPORANEITE

Depuis deux siècles, Hercule se passionne pour la technologie. Il est complètement fondu de gadgets divers et plus ils sont rares et pointus, mieux c'est. C'est un très bon client des boutiques high-tech d'Amérique et d'Extrême-Orient, au point qu'il y a fait installer des succursales de son entreprise, entre autres pour se fournir plus facilement.

Mais il existe d'autres technologies plus avancées que celle des humains. Au fil de sa longue vie, Hercule a tissé de nombreux liens avec d'autres troisièmes forces que le panthéon gréco-romain. Il est notamment en contact avec plusieurs conpsis, dont E-world, 3GU, Civils Rights et la World Trade Association, ainsi que des groupes plus mineurs, comme Speed Freaks 4000. En échange de ses services, il obtient des prototypes de machines psioniques capables de prouesses inimaginables actuellement (comme des ordinateurs qui ne plantent pas).

Travailler pour les troisièmes forces a amené Hercule à comprendre l'importance des deux premières (... Forces. Les anges et les démons, quoi. Faut suivre un peu, au fond !). Attiré par

la technologie, il est d'abord entré en contact avec les services de Jean et de Vapula, pour qui il a accompli quelques basses besognes en échange de gadgets surnaturels. Il est cependant resté relativement discret, et ne se présente pas directement comme l'Hercule mythologique. Lui et ses services ne sont connus que des amis de l'archange et du prince de la technologie (autant dire pas grand monde) et des supérieurs entretenant de bons rapports avec la troisième Force en général (Ange et Michel en tête) ou globalement inoffensifs (Jordi, Christophe, Jésus, etc).



Hercule, alias Héraclès, alias Alcide, alias Héraclès Merkios, héros romain de niveau pfff

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

TALENTS

Art 2+ (danser le sirtaki 5), Athlétisme 9, Combat 6 (armes contondantes 8), Corps à corps 7, Défense 7, Discrétion 4, Discussion 6, Informatique 4, Métier : businessman 6, Savoir occulte 3 (marches intermédiaires 7), Technique 5

POUVOIRS

Aura de courage 5, Champ de force 5, Contrôle des animaux 4, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre blindé 5, Némésis 5, Régénération 5, Supériorité martiale 7, Vitesse 4, Vol 4, Voyage intermarches 6

COMBAT

55 PP, 12 PF, BL 9/BG 19/BF 27/MS 36 ; masse magique ancienne (précision +4, puissance +9 ; 66/RU+10/M+16)

VOYAGE INTERMARCHES

| spirituel | activé (8 PP) | propre à Hercule | —

Le personnage peut volontairement « rater une marche » pour se retrouver dans le néant intermarche, le Rien, et se diriger dans cet environnement éminemment hostile. Il faut réussir un test de pouvoir pour entamer le voyage, en se laissant glisser hors d'une marche (le test est Très difficile depuis la Terre, Difficile sur une marche intermédiaire, Facile au Paradis ou en Enfer). Une fois dans le Rien, le personnage peut effectuer un test standard de pouvoir chaque jour. Il doit cumuler la MR de chacun de ces tests, son voyage s'achevant au bout d'un total fixé à l'avance et dépendant du trajet. La distance Paradis-Enfer est de 500 points, Paradis-Purgatoire (ou Purgatoire-Enfer) de 250 points, Terre-Purgatoire de 10 points et ainsi de suite, à la discrétion du MJ.

À moins que le personnage n'ait déjà emprunté le chemin avec succès, il doit de plus réussir un test de Savoir occulte (marches intermédiaires) chaque jour pour trouver son chemin (le test est Facile pour trouver la Terre, Difficile pour trouver le Paradis ou l'Enfer, Très difficile pour une marche intermédiaire, et potentiellement Légendaire pour des marches encore plus ésotériques). Si ce test rate, le test de pouvoir est tout de même effectué, mais sa marge de réussite est retranchée au total en cours plutôt que d'y être ajoutée (le personnage est allé dans une mauvaise direction !).

La distance Olympe-Terre est de 30 points et c'est le seul voyage qu'Hercule maîtrise pour l'instant.



HERCULE, LA DTC ET LES PNUJ

LA DTC

L'identité actuelle d'Hercule est celle d'Héraclès Merkios, un riche citoyen grec apparemment d'une trentaine d'années. Il est à la tête d'une société d'import/export (*Traveling Goods*) qui lui sert d'une part à acquérir les objets et la technologie qu'il transporte ensuite sur l'Olympe et d'autre part à camoufler ses activités de mercenariat au sein de la *Direction Technique et Commerciale* (ou D.T.C).

Travelling Goods est une société tout à fait ordinaire (à l'exception de son patron), qui propose des services de coursier et de transport rapide international. Rien de magique dans leurs méthodes, juste une bonne organisation. La société possède de nombreuses filiales opérant dans d'autres domaines : finance, immobilier, agroalimentaire, etc. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, aucune ne s'occupe directement de haute technologie. Hercule préfère passer par des intermédiaires plutôt que de financer la recherche lui-même : il verrait cela comme de la « triche » et puis où serait la surprise ?



CHAPITRE QUATRE

Hercule, la DTC et les PNJ

Le siège social de TG occupe deux étages d'une tour de la Défense. Héraclès Merkios y passe une fois par semaine pour s'occuper des affaires courantes, ce qu'il fait assez rapidement, mais avec diligence. [Comme dans un western.] Sur le logo de la société, le deuxième « o » est barré, pour évoquer un zéro informatique.

La DTC est d'une toute autre nature. Malgré son nom, elle ne s'occupe ni de technique, ni de commerce (ces services se trouvent déjà à la Défense). Officiellement, il s'agit de la direction de haut niveau de la société, mais tout le monde croit qu'il ne s'agit en fait que d'un refuge de pantouflards. La réalité est toute autre, puisque les agents de la DTC sont en fait des mercenaires surnaturels qui travaillent avec Hercule sur toutes sortes de missions.

Le quartier général de la DTC est situé dans un immeuble luxueux du centre de Paris. On y trouve un garage, un vaste accueil et des salons plus discrets pour rencontrer les futurs clients (quoique beaucoup de contacts se fassent à l'extérieur ou par téléphone), des salles de réunion, de repos et d'entraînement et quelques chambres.

Hercule a engagé à la DTC une dizaine d'agents d'origines variées, répartis en deux groupes d'intervention (l'un des deux étant les PJ, l'autre des PNJ). On y trouve de tout : des héros païens (égyptiens, grecs, vikings, celtes ou autre), des psis et des anges et démons renégats. Un vrai capharnaüm ! Il n'y a pas de sorcier, puisqu'ils sont trop fragiles pour la plupart des missions. Les équipes de la DTC disposent de moyens technologiques et financiers relativement importants. Ils peuvent voyager de par le monde et obtenir à peu près n'importe quel équipement accessible à des civils. Hercule demande d'éviter au maximum d'enfreindre la loi, notamment sur le port d'arme. Pas de gros guns donc, mais cela n'empêche pas de trimballer ses épées et ses haches.

Bien qu'ils ne soient pas liés par le principe de discrétion imposé aux anges et aux démons, les membres de la troisième Force en général et les équipes de la DTC en particulier ont appris à leurs dépens dans les premiers siècles de notre ère à ne pas trop faire de vagues sont peine d'attirer sur eux une attention aux conséquences mortelles. Demandez-le donc à Seth, Odin ou Thor ce qu'ils en pensent.

CREATION DES PERSONNAGES DE LA DTC

Les joueurs peuvent choisir librement le type de leur personnage : psionique (de base), héros païen (de base) ou renégat (de

grade 0). Évidemment, plus l'équipe est variée, plus le jeu sera intéressant, mais que cela ne vous empêche pas de jouer cinq guerriers vikings si le cœur vous en dit (et si vous êtes sûrs d'arriver à les différencier ensuite).

Problème : les différents types de héros des troisièmes forces « de base » ont des puissances relatives largement déséquilibrées. Quelques solutions.

Considérer les limitations inhérentes à chaque catégorie. Les psioniques sont des êtres humains comme les autres, avec leurs défauts, mais sans limitations ou contraintes particulières. Les héros païens croient en leurs dieux et doivent leur obéir. Les anges et démons renégats courent le risque d'être repérés par leurs frères ennemis, ou pire, par leurs anciens amis. Dans les deux cas, ils seront abattus sans remord (du moins si le rapport de force est en leur défaveur). De plus, contrairement aux démons renégats, les anges renégats sont activement traqués par leur ex-hiérarchie, qui emploie des équipes spécialisées d'anges de Dominique, d'Yves et de Laurent pour retrouver et éliminer les mauvaises graines. Enfin, les renégats n'ont plus d'administration pour leur accorder des récompenses et ne progressent presque plus.

Interdire certaines catégories. Un moyen simple d'éviter les jalousies. Tous héros païens « de base » et faites pas chier.

Accorder de l'expérience supplémentaire. Après tout, un démon qui déserte après un ou deux mois d'incarnation sur Terre est beaucoup moins expérimenté qu'un héros comme Ulysse ou Siegfried, qui vont à l'aventure depuis environ deux millénaires et qui conservent les souvenirs de leurs vies passées, contrairement aux anges et démons qui, eux, passent à la machine à laver la tête avant chaque départ. Il est donc tout à fait justifié qu'un héros païen expérimenté ait autant ou plus de PA qu'un ange débutant.

Chaque tranche de 20 PA supplémentaires change les maximums de caracs, de talents, de pouvoirs et de PP, ainsi que les quotas à respecter. J'en avais fait une belle règle, mais finalement, j'ai préféré présenter le résultat dans de grandes tables récapitulatives, c'est plus clair. (Vous avez déjà dû voir le résultat dans le chapitre précédent.)

Tous des gros-bills ! Autre solution, accordez un total de 120 PA à tout le monde, quelle que soit leur catégorie. Utilisez les quotas de la table ou pas, à votre convenance. Vous pouvez même aller jusqu'à décider d'appliquer le même calcul des seuils de blessure à tout le monde, pour bien montrer que toutes les troisièmes forces découlent du même Père, au final.



« – C'EST QUOI LE PLURIEL D'APOCALYPSE ?
– RÉVÉLATIONS. »



UNE CAMPAGNE SANS SCENARIO

Cette campagne est présentée sous la forme de trames et d'écheveaux de fils de couleurs et de tailles variées que le meneur de jeu pourra tisser selon ses propres goûts en une tapisserie finale convenant parfaitement à son intérieur [Ooooh... *C'est beau, dis-donc !*], ou plutôt à son groupe de joueurs. Je me suis pris les pieds dans ma métaphore filée sur le métier à tisser, désolé.

Il n'y a pas à proprement parler de scénario dans cette campagne. Non, non. Pourtant, il se passe bien des choses, mais pas assez *du point de vue des PJ* pour les occuper pendant une séance entière. Comme dans une série télé, nous avons donc deux niveaux de narration : une histoire indépendante par épisode, et une histoire continue se déroulant sur l'ensemble de la saison. [*Ah ouais ? Je n'ai jamais remarqué ça dans Maguy, perso.*]

La structure d'*Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde* est donc constituée de plusieurs histoires imbriquées se déroulant dans la durée en superposition de scénarios plus classiques. Vous trouverez dans les chapitres suivants six scénarios (plus deux mini-scénars) pour remplir vos épisodes. Bien qu'ils utilisent quelques événements de la campagne, ils sont en fait indépendants et pourraient être joués sans la trame générale (d'ailleurs, nous présentons quelques idées en annexe pour les adapter à des équipes d'anges ou de démons). Vous êtes évidemment encouragés à écrire les vôtres pour allonger la sauce. Je connais des gens qui crèvent d'envie d'aller à la chasse au Sphinx en Égypte, qu'ils ne se privent pas.

Les incursions des PJ dans la campagne sont présentées sous forme de vignettes, des espèces de mini-mini-scénars, des tranches de vie de la DTC. Dans sa forme minimale, une vignette peut se réduire à la rencontre avec un PNJ et à la discussion qui s'ensuit, en intro ou en intermède d'une partie. Elle peut être plus longue et plus ouverte, ressemblant alors davantage à une aventure « normale » qu'il est parfois possible d'étendre à une séance entière [*surtout si comme moi, vos parties se sont réduites à coup de bons repas et de « on travaille demain / mon fils a école » à une tranche 22 h – minuit et demi ! Pour les étudiants qui jouent huit heures de suite, évidemment, c'est moins possible.*]

Maintenant, sous vos yeux ébahis, je vais tenter de résumer toute la campagne en un seul paragraphe ... Roulement de tambour SVP. Merci. Alors, tout commence sous l'action combinée de l'absence de croyants et des dégâts provoqués par la presque-mort de Satan, qui menacent de détruire définitivement les marches païennes. Les dieux et leurs héros cherchent une nouvelle maison. Michel leur propose de rejoindre le Paradis, mais le conseil angélique repousse sa proposition. Pendant ce temps, un dragon affamé attaque et dévore les panthéons païens. Les PJ, les dieux survivants et les fondateurs des conpsis se retrouvent sur une nouvelle marche pour vaincre ensemble cette menace. Ils fêtent ça en fondant le Sanctuaire, qui groupe psis, païens et renégats en une seule organisation, avec le support de Michel, Ange et Alain. Jésus est content. Dieu fait du dragon son nouvel archange du Feu.



CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

Bien, maintenant, quelques pages de détails quasiment superflus.

LES MARCHES SE DELITENT

La naissance de Damien, le remplaçant de Satan (voir FIRE & ICE), s'est déroulée dans une ambiance d'apocalypse avortée. Temporairement privé de sa dualité primordiale, l'univers s'est brutalement contracté, secouant la réalité dans son ensemble et menaçant de la réduire à néant. Le pire a été évité à l'aide de méthodes obstétriques pour le moins inédites, et tout est rentré dans l'ordre.

Tout ? Non, car l'onde de choc a laissé des traces sur les marches et les passages qui les relient. Le passage d'une marche intermédiaire à l'autre est de plus en plus difficile, que ce soit pour les âmes de héros à incarner sur Terre ou le voyage de retour après leur mort ou encore pour le passage d'énergie onirique depuis la marche des rêves et des cauchemars. Déjà extrêmement entamées depuis l'avènement des religions monothéistes, les religions païennes sont à l'agonie depuis un peu plus d'un an. Cela se traduit par un affaiblissement général des dieux et de leurs héros, et par le délitement de leurs marches respectives. Ainsi, des pans entiers d'Asgard, de l'Olympe et d'Héliopolis (les marches respectives des dieux vikings, gréco-romains et égyptiens) ont récemment disparu dans le vide entre les marches, le Rien.

Un des buts des PJ pendant la campagne sera, à défaut de résoudre le problème, de trouver un refuge pour les dieux païens. Une solution pourrait être le nouveau Chaudron, une idée de Michel (voir la trame suivante pour tout apprendre sur l'échec de cette initiative). Une autre solution pourrait être Mythopolis. Kézako me direz-vous ? Lisez et apprenez, répondu-je.



LES VIGNETTES DE LA TRAME " MARCHES "

La trame « marche » doit être introduite très tôt dans la campagne, puisqu'elle donne le ton et la motivation du reste de l'histoire. Il est important que les personnages (et les joueurs) comprennent l'urgence de la situation dans laquelle les laisse la destruction des marches païennes.

BARRANCE EN COUILLE

Le problème des marches païennes va se manifester d'une façon très visible dès le début de la campagne, en frappant là où ça fait mal : les PP. La source des pouvoirs des héros païens n'est autre que les rêves des fidèles, source qui est pour ainsi dire tarie depuis plusieurs siècles. Les panthéons ont pendant longtemps vécu sur leurs réserves établies du temps de leur splendeur, mais cela devient de plus en plus difficile. C'est la substance même des marches païennes qui se dissipe pour générer l'énergie nécessaire pour entretenir les dieux oniriques, fournir leur puissance aux dieux incarnés et aux héros. Les vikings ont bien trouvé une solution temporaire, en remplaçant les pouvoirs de leurs héros par des runes, mais leur création nécessite un bon paquet d'énergie et cela ne résout rien pour les dieux. Cependant, Asgard, la marche viking, est encore celle qui résiste le mieux au délitement.

Ce problème naturel est aggravé par la récente apocalypse avortée et les marches païennes ont rejoint le Bangladesh dans la liste des pays en voie de disparition. Le lien avec la MRC est en train de se briser et les flux d'énergie et d'âmes ne sont plus aussi fiables (sachant qu'en plus ils ne partaient pas de bien haut ...). Les marches elles-mêmes rejoignent peu à peu le vide dans lequel elles baignent, le Rien. Les PJ étant actuellement incarnés sur Terre, le problème concernera au premier plan les dieux restés sur ces marches plus bien stables. Cela ne signifie pas que les joueurs ne seront pas rapidement au courant, au contraire. Les dieux peuvent communiquer avec les agents sur Terre par des moyens spirituels (dans les rêves par exemple), mais aussi plus prosaïques (en se rencontrant au coin d'un zinc).

L'important ici est de faire comprendre l'inquiétude qui règne sur les marches païennes. Des zones entières de champs idylliques ou de palais somptueux se sont effacées, les dieux perdent leurs pouvoirs et sont inquiets pour leur survie. Ils chargent leurs héros de trouver la raison de ces événements, et si possible d'y mettre un terme. Vaste programme.

Du point de vue des personnages, c'est donc au niveau de la récupération des PP que va se concrétiser le problème. Un héros païen regagne normalement 1 PP toutes les six heures (à condition de ne pas utiliser de pouvoir pendant ce temps). Dès le début de la campagne, cette récupération ratera une fois sur 6. Toutes les six heures, lancez 1d6 : sur un 1, rien ne se passe ; sur un 2-6, le héros regagne normalement son PP.

Bon, c'est déjà pas bien cool, mais là où c'est drôle, c'est que la situation peut encore empirer au fil du temps. Si les joueurs ne se préoccupent pas assez du problème des marches, ou si vous voulez leur mettre la pression, les défauts de récupération peuvent se produire une fois sur 3 (1-2 sur 1d6) ou une sur deux (1-3 sur 1d6), voire 313 fois sur 437, mais il va vous falloir des dés bizarres.



UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

POUR TOUT LE MONDE PAREIL

Une des premières réactions des PJ, surtout s'ils ne composent pas un groupe suffisamment bigarré, peut être de se renseigner sur l'état des autres marches que la ou les leurs. Par Hercule, ils pourront apprendre que la marche grecque n'est pas mieux lotie (voire plutôt moins bien lotie) que les autres. Ils pourront rencontrer des héros (ou même des dieux en maraude) d'autres panthéons pendant les scénarios (par exemple dans le *Labyrinthe*) ou en parallèle à ceux-ci. Tous leurs donneront les mêmes nouvelles : les marches païennes sont en mauvais état et les dieux sont inquiets. À vous d'organiser d'autres rencontres en dehors des scénarios, jusqu'à ce que les joueurs aient bien compris l'ampleur du problème.

QUELLES SOLUTIONS ?

Hé bien, ça s'annonce plutôt mal. Les dieux vont tenter de monter des opérations « publicitaires »

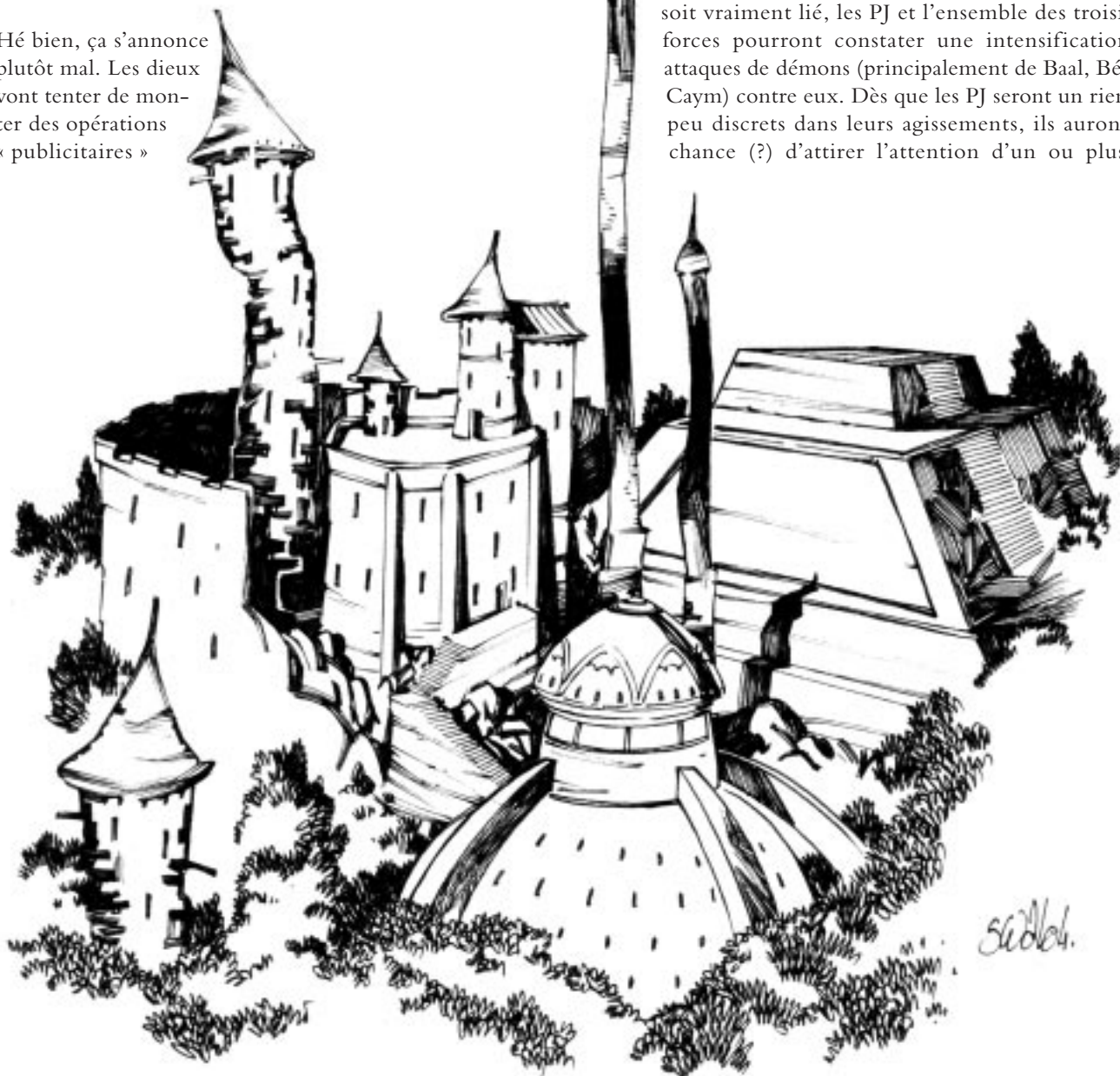
pour faire parler de leur panthéon, mais bon, la valeur des rêves engendrés est assez faible, l'image des dieux chez le grand public restant assez vague. Les Jeux Olympiques sont [ou plutôt « ont été » lorsque vous lirez ces lignes] une bonne occasion de parler des Olympiens, mais bon, c'est pas de changer le bandeau d'accueil de chez Google qui va sauver Apollon et ses potes.

Le mini-scénario *L'Odyssée du Kiti-Kon* retrace une de ces tentatives du côté des vikings, une idée de Njord pour être exact. Si vos joueurs ont d'autres idées rigolotes de ce style, foncez et laissez-les faire.

Par contre, pour agir sur les racines du problème (délabrement de la liaison avec la MRC), ah ! Faut pas rêver. Enfin, si. Bref. Prrrtt.

ÇA FAIT BAAL ?

En parallèle à cette histoire de marches, et sans que ce soit vraiment lié, les PJ et l'ensemble des troisièmes forces pourront constater une intensification des attaques de démons (principalement de Baal, Bélial et Caym) contre eux. Dès que les PJ seront un rien trop peu discrets dans leurs agissements, ils auront une chance (?) d'attirer l'attention d'un ou plusieurs



CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

démons qui les attaqueront dans les jours suivants. Des histoires de ce genre circulent tout le long de la campagne, sans qu'on puisse en discerner la raison (en fait, Baal a organisé un concours avec d'autres princes démons).



MICHEL ET LE NOUVEAU CHAUDRON

Avant d'être nommé archange en [... euh, une date qui m'échappe pour l'instant, attendez, ça va me revenir (ouquil'est'ES1 ?) ...] en 910 donc, le futur archange Michel était un héros païen au service de Thor, le dieu viking de la Tempête, ayant déjà vécu plusieurs incarnations. Confronté au christianisme de plein fouet en la personne de Laurent, l'archange de l'Épée, il s'est converti pour obtenir plus de pouvoir dans sa lutte contre les géants (terme sous lequel les vikings désignent les démons). Je résume, mais c'est l'idée.

Une fois nommé au ciel, Michel a conservé des contacts avec ses anciens coreligionnaires. Dans un premier temps pour les évangéliser, au côté des gens qui s'occupent de ce genre de choses (Yves, Francis, Novalis), avec un succès indéniable. Sous le nom des Normands, les ex-vikings sont devenus une force de frappe au service de la chrétienté. Dans un deuxième temps, Michel aurait pu (ou dû selon Dominique) supprimer les quelques inévitables récalcitrants. Mais ça ne s'est pas fait. Au contraire, Michel a plutôt épaulé les derniers vikings face à leurs ennemis (démons ou anges intégristes). Une fois la force des Normands diluée et irreconnaissable, Michel est allé jusqu'à se tourner vers les vikings pour qu'ils entraînent ses serviteurs et ses soldats.

La valeur martiale et la bravoure face au danger forment le credo de Michel, plus que les valeurs typiquement catholiques. Il a du mal à envisager le combat contre le mal comme autre chose qu'un affrontement physique, l'arme à la main. L'idée qu'il puisse s'agir d'une métaphore ou d'une lutte pour la pureté des âmes lui est totalement étrangère. Alors, quand Dominique vient lui chercher des noises au 17^e siècle, en lui intentant un procès en paganisme (charge levée directement par la main de Dieu, pour un motif évidemment ineffable), ou, pire, quand ses alliés se trouvent pourchassés par des anges de Laurent, Michel est passablement irrité. Et au début des années 1990, après un regain de puissance du panthéon viking, suivi d'un coup d'éclat du vaudou et d'une attaque de Notre-Dame par les dieux celtes (malheureuse, mais courageuse), il se dit qu'il y a toujours autant de guerriers valables chez les troisièmes forces.

En 97, avec l'affaire du Bureau et son combat contre Laurent, Michel est vraiment très remonté contre le Paradis, au point qu'il redescend sur Terre (voir la troisième édition d'INS/MV) et en profite pour aller payer un coup à ses copains vikings. Et c'est un soir de beuverie qu'une idée lui vient. Il s'achète un beau cahier Clairefontaine (grand format, petits carreaux), et commence à recenser ses amis vikings et à contacter d'autres païens dans un but mystérieux (voir l'ENCYCLOPEDIA SPIRITIS, VOLUME 1). Il a également ravivé le Chaudron, une unité spécialisée d'anges aux pouvoirs animistes, résultat d'une de ses expériences du siècle dernier consistant à convertir et prendre sous son aile des guerriers sauvages des quatre coins du globe, et qui a donné des résultats mitigés (voir le LIBER ANGELIS). L'efficacité du Chaudron contre les démons est indéniable, d'ailleurs plus pour une raison de courage et de présence sur le terrain que de pouvoirs supplémentaires. Mais contrairement à ce qu'espérait Michel, ses membres ne se sont jamais assez rapprochés de l'idéal chrétien (ou éloignés de leur origine animiste) pour qu'il puisse les présenter au Paradis et officialiser leur existence.

Son intention est en fait de réitérer l'opération Chaudron à plus grande échelle avec l'ensemble des troisièmes forces païennes, ce qui est moins stupide qu'il n'y paraît à première vue, car dans leur ensemble, les panthéons majeurs sont composés de dieux bienveillants (les dieux maléfiques se comptent sur les pouces d'une ou deux mains ; et encore, ce sont souvent des princes démons déguisés) et ont souvent une tradition de lutte contre les démons, les géants, les fomorés et ainsi de suite, ce qui les a amenés à combattre les forces de l'Enfer et les placerait *de facto* du côté du Paradis s'ils n'étaient pas haïs par les extrémistes du conseil divin (et oui, je suis d'accord, cette phrase est trop longue).

L'archange de la guerre monte donc patiemment son dossier en faisant le compte des combattants et des âmes qu'il pourrait apporter dans l'escarcelle du Bien. Évidemment, il a conscience qu'un simple bilan comptable ne suffira pas à convaincre les deux partis. Il discute donc beaucoup, à la fois avec les archanges susceptibles de l'appuyer au conseil (Ange et Yves en premier lieu) et avec les représentants des différents panthéons (ce qui va l'amener en contact avec Hercule et les PJ).

Cher lecteur, je te sens dubitatif suite à la lecture des paragraphes précédents. Qu'est ce qui peut pousser les dieux païens à envisager de se subordonner à la hiérarchie angélique ? Hé bien, l'instinct de survie tout simplement. Depuis deux mille ans, les différents panthéons s'en sont quand même pris plein la gueule et ne sont pas frais-frais. La perspective de se mettre sous la protection d'un des deux grands blocs d'une guerre qui n'est pas loin de ressembler à celle qu'on appelle froide n'est pas irraisonnable, même si la fierté va en prendre un sacré coup. D'autant plus que la question se pose de façon beaucoup plus pressante depuis quelque temps, comme vous avez pu le lire

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

dans la trame précédente. Il ne faut pas oublier non plus que l'offre s'adresse aux dieux incarnés, qui sont pour la plupart des psis ayant mangé un bout de pomme (voir le chapitre 2 pour toutes les explications nécessaires ; quand on lit dans le désordre, faut pas s'étonner de rien comprendre) et qui sont donc beaucoup moins psychorigides et attachés à leur propre religion que les dieux oniriques. On connaît déjà dans le background plusieurs exemples de dieux incarnés qui se sont reniés pour se barrer ailleurs : Seth chez les psis, Ève/Déméter/ Catherine chez les anges ou Hadès chez les démons. Quant aux païens christianisés, ils pullulent rien que dans les rangs des archanges : Alain, Catherine, Michel et Walther, au point qu'il y a même un service entier (celui d'Ange) destiné à passer les gens de la deuxième et la troisième Force vers la première.

Le projet de Michel est cependant voué à l'échec, car contrairement à ce qu'il pense, Yves va s'y opposer en douce à sa façon surnoise habituelle (c'est-à-dire en s'abstenant tout en poussant d'autres archanges à voter contre). L'archange des sources a toujours soutenu les troisièmes forces, certes, mais uniquement comme distraction destinée à ralentir le déroulement du Grand Jeu et en tant que simples pions inconséquents, statuts qu'ils perdraient en rejoignant le Paradis.

Le conseil divin décisif se déroulera en cours de campagne et « hors champ » du point de vue des joueurs (on ne voit pas bien ce que des gens de la DTC iraient faire au Paradis...). Son revers laissera Michel en position de faiblesse, mais heureusement pour lui, l'histoire n'est pas finie.



LES VIGNETTES DE LA TRAME " MICHEL "

Hercule s'ennuie. Mais alors, il s'ennuie... Il soupire en remuant la petite cuillère dans ce qui doit être son septième café depuis le début de l'après-midi. « Y a même pas de sucre, j'sais pas pourquoi j'remue ». Hercule se redresse ; tout de même, il est Hercule. Même s'il en a ras le bol, il doit assurer un certain standing. Encore un. Un seul rendez-vous, le dernier. Un type du nom de Gohouetch. Drôle de nom, ça, Gohouetch. On dirait un nom inventé par un enfant de quatre ans. Qu'est-ce qu'on va encore lui proposer ? Depuis une heure et demie cet après-midi, il a rencontré huit zozos dans le genre de ce Gohouetch. Hercule regarde sa montre. Tiens, elle n'est pas à la même heure que l'horloge de la mairie en face du bar. Elle avance. Il soupire de nouveau. Il est en retard, le dernier. « Bon, encore cinq minutes et je me casse. Pfff. Vivement que je

retourne à la DTC. Faire le bilan quotidien des conneries de mes gars, c'est quand même plus drôle. ».

Pour tromper son ennui, Hercule reprend la lecture de son petit carnet au début. Le premier, il lui a proposé un téléphone portable qui fait aussi batteur à œufs. Marrant, et puis le type avait une tête sympathique. Mais totalement inutile en mission, il faut bien le reconnaître. Le deuxième, il venait lui vendre un masque. Un masque fait dans un matériau proche du latex, qui colle au visage et au cou sans empêcher de parler, de voir, d'entendre ni de respirer. Et qui modifie les traits de celui qui le porte, qui devient méconnaissable. Intéressant pour passer inaperçu lors de missions. Sauf qu'on se transforme en elephant man, ce qui n'est finalement pas si discret pour s'infiltrer dans des soirées. En plus, il a absolument tenu à lui faire une démonstration, le type. Hercule a bien cru que la jeune fille à côté, qui se délectait de la crème chantilly de son café viennois, allait tourner de l'œil. Et l'autre qui n'arrivait plus à enlever son masque... Hercule en rit encore.

Qu'est-ce qu'il a eu encore ? Un extenseur de pénis à air comprimé... Même lors de ses journées de prospection d'objets technologiques nouveaux, il reçoit du spam...

Le quatrième, il s'est amené avec des lentilles de contact qui rendent myope. Ou astigmat, au choix. Le problème, c'est que pour les gars de la DTC, ça ne présente pas grand intérêt, et qu'à utiliser sur un ennemi, ce n'est ni très pratique, ni très invalidant. Si on peut réussir à lui poser des lentilles de contact, autant lui coller directement un pain.

Les deux suivants ont fait affaire avec Hercule : l'un lui a vendu un nouveau système de grappin électroniquement assisté, et l'autre une cape-caméléon, comme il l'appelle, qui prend l'apparence du fond sur lequel on se place. En quinze secondes. Et à condition de ne strictement pas bouger. Mais quand même, c'est pas si mal...

Les deux derniers à être passés devant Hercule étaient de sacrés petits rigolos, qui ne l'ont pas fait rigoler du tout, en fait. Fatigue aidant, il les aurait volontiers assommés. À coup de hache, même. Les objets proposés : un stylo-micro (Hercule n'en avait jamais vu, tiens !) qui a littéralement explosé dans les mains de son démonstrateur, et, cerise sur le gâteau, un deuxième extenseur de pénis, électrique, cette fois-ci... Non mais qu'est-ce qu'ils ont tous, avec son pénis. Il est très bien comme il est, son pénis. Est-ce qu'il a la tête d'un mec qui en a une toute petite ?

Hercule n'a pas vu le grand dadaï qui s'approche timidement de lui, hésitant, avec un sac en papier sous le bras, serrant fiévreusement contre lui sa probablement géniale invention. Hercule regarde de nouveau sa montre lorsque le gaillard se décide à l'aborder.

« — Euuuuuuuh... Hercule ? ».

Hercule relève la tête et contemple son dernier rendez-vous.

« — Non, elle avance... ».

La trame « Michel » doit se mélanger avec la trame « marches » qui explique pourquoi les dieux peuvent envisager de se convertir (c'est moins pire que de se dissoudre dans le vide !). Idéalement, au moment du conseil fatidique, le nouveau Chaudron doit apparaître comme la seule solution à la disposition des joueurs, afin que son échec paraisse d'autant plus important et tragique.

Un certain nombre de campagnes INS/MV s'achevant par un conseil angélique, il est possible que des joueurs vétérans

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

interprètent sa venue comme la conclusion des PETITES APOCALYPSES, alors choisissez bien votre moment pour qu'elle marque au contraire le début des choses sérieuses.

MICHEL CHEZ LES VIKINGS

Si l'un des PJ est un viking (et j'ai du mal à imaginer que chaque groupe n'en compte pas au moins un), il est possible qu'il connaisse déjà Michel, au moins de réputation et peut-être même en personne. Dans ce cas, il peut le rencontrer dans un des lieux parisiens que fréquentent les héros et sympathisants vikings (disons un bar, comme ça, sans nous fouler). L'archange est en pleine discussion avec quelques héros vikings, mélangeant souvenirs de batailles et comparaison de cicatrices à des thèmes plus sérieux, comme le futur incertain de la marche et la religion viking. C'est un bon moment pour rappeler la raison d'être des runes : l'usage intensif de leurs pouvoirs par les héros vikings prélevait plus d'énergie à la marche d'Asgard que celle-ci n'en obtient par la MRC (énergie directement proportionnelle au nombre de fidèles rêveurs). Les réserves accumulées du temps de la splendeur scandinave sont épuisées et il a fallu réagir. Les runes contenant leurs propres batteries à PP, elles peuvent être utilisées sans crainte de réduire davantage les forces des dieux.

À partir de là, on peut reparler du délitement général des marches païennes et du danger que cela représente à court terme pour les dieux et leurs héros. Michel peut évoquer un « projet » qu'il concocte pour aider les païens, mais il n'en dira pas plus pour l'instant.

PREMIERS CONTACTS

Michel finit par contacter Hercule, qui l'invite au siège de la DTC pour discuter de ses projets. L'archange est accompagné de Rollon, l'un de ses aides les plus proches et lui aussi ancien viking. Les PJ peuvent assister à la réunion, au moins partiellement, ou juste les voir à l'accueil avant de partir en mission (dans ce cas, ils en entendront le récit de la bouche d'Hercule ; mais franchement, c'est beaucoup moins fun pour les joueurs).

L'archange exposera alors ses plans, en faisant des phrases courtes et simples (comme s'il parlait à des soldats au cours d'un combat). Il expliquera d'abord qu'il a besoin de combattants fiables et entraînés sur Terre, où les actions des démons se font de plus en plus nombreuses et violentes. Il parlera ensuite des talents de guerriers des héros païens en général, en insistant sur les exploits d'Ulysse, d'Achille et d'Hercule lui-même. Il rappellera ensuite que les démons ont toujours été les ennemis des dieux, citant l'épisode du Ragnarok, des géants et des titans. Enfin, il en arrivera à son projet, la création d'une espèce de Légion étrangère associée aux armées du Seigneur, constituée de tous les héros païens volontaires.

Hercule est complètement pris au dépourvu par cette proposition, et sa première réaction sera de partir dans un

grand rire sonore. La réaction des joueurs à ce moment est capitale pour la suite.

- S'ils sont ouvertement hostiles à l'idée, alors Michel renonce à inclure la DTC dans son projet et les PJ n'auront plus aucun contact avec lui. Ils pourront éventuellement suivre les événements suivants par ouï-dire, mais la majorité des troisièmes forces contactées réagiront à l'identique et il n'est même pas évident qu'il y aura un conseil.
- S'ils sont franchement pour, alors le projet sera aussi plutôt bien accueilli par les autres représentants de la troisième Force et Michel pourra monter son dossier plus rapidement.
- S'ils sont mitigés, ou ont des objections, Michel tentera de les convaincre, en leur parlant d'autres conversions comme celle d'Ange ou la sienne, de l'expérience du Chaudron, etc. Il leur expliquera que les forces du Bien partagent leurs buts dans les grandes lignes (que ce soit le combat contre les démons ou la protection de l'humanité).

Il se posera certainement rapidement la question de la fidélité aux dieux. Le point de vue de Michel est que les dieux sont bien sûr des guerriers honorables qui seront accueillis dans le nouveau Chaudron en même temps que leurs héros. Mais il leur rétorquera aussi que la force et les pouvoirs des héros païens leur viennent de leur foi et pas des dieux eux-mêmes. D'ailleurs, combien parmi les anciens dieux sont-ils encore en vie ? Zeus ? Odin ? Arès ? Thor ? Son Dieu n'est pas de la même trempe que ceux-là et de lui seul peut venir l'immortalité.

Si la première entrevue se passe relativement bien, Michel reviendra de temps en temps à la DTC, ou les rencontrera ailleurs, pour faire le point sur l'avancée de son projet. Il a besoin d'Hercule et des PJ pour lui servir d'intermédiaires entre lui et d'autres représentants des troisièmes forces païennes. Chaque PJ interprétant un héros païen peut ainsi arranger un rendez-vous avec ses supérieurs, s'il le désire.

PRESENTATION D'ANGE

Quelque temps après s'être entretenu avec Hercule, Michel reviendra à la DTC avec une de ses collègues, la petite Ange. L'archange des convertis est en effet concernée au premier chef par le projet de nouveau Chaudron, puisqu'elle (et ses anges de grade 3) devrait être chargée de faire des anges de tout ce petit monde. Cerise sur le gâteau, elle n'est pas trop en froid avec les troisièmes forces, avec qui elle est fréquemment en contact de par son travail.

Ange va donc rencontrer Hercule et les joueurs. Son optique est différente de celle de Michel. Alors que lui cherche à tout prix à faire rentrer ses éléphants dans sa Deux-Chevaux (je me comprends), elle en est encore à se demander si c'est une bonne idée et si c'est réalisable. Elle va donc interroger les PJ sur leur moralité, sans rechercher la perfection catholique (que beaucoup d'anges n'atteignent pas ; et puis qui serait bien difficile à définir). Elle veut savoir quelle est leur vision du Bien et ses questions sont souvent des dilemmes entre deux angles différents

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

sans qu'il existe de « bonne réponse ». Par exemple : « Que choisirais-tu entre sauver un homme en abandonnant la mission qui t'a été confiée, ou réussir cette mission au prix de la vie de l'homme ? », « Ta mission consiste à tuer un démon, mais celui-ci a plusieurs enfants à charge qui mourraient de faim sans lui. Que fais-tu ? », etc.

La réaction d'Ange face aux PJ est encore une fois déterminante. S'ils se comportent comme des sagouins, elle émettra des doutes sur le projet de Michel. S'ils sont irréprochables, elle sera au contraire enthousiaste. Enfin, face à une prestation correcte, sans plus, elle suivra Michel avec réserve.

PREPARATION DU CONSEIL

Dans le cadre de la préparation du conseil, diverses choses peuvent se passer, à la fois pour tester la valeur et la foi des futurs anges et pour étendre le réseau de Michel. Quelques idées :

- Accompagner des anges de Michel sur le terrain pour casser du démon.
- Passer une journée à entraîner des soldats de Dieu.
- Assister à une messe.
- Faire quelques journées de bénévolat à la Croix-Rouge.
- Réciter quelques passages de la Bible.
- Préparer des rencontres (à la DTC ou ailleurs) entre les deux archanges et des représentants d'autres Forces (Isis et Osiris, l'Ankou, et ainsi de suite en piochant dans ce bouquin et le GUIDE DE LA 3^E FORCE).

Fait remarquable, après son premier passage à la DTC, Ange modifiera franchement son apparence, abandonnant celle d'une petite fille de six ans pour une troublante jeune femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux sombres et habillée tout en noir. Seul son regard n'a pas changé. Elle réserve ce nouveau look à la DTC (et plus tard, au Sanctuaire), restant une fillette au Paradis.

LE CONSEIL

Le conseil en lui-même se passera au Paradis, loin des PJ. Ils pourront cependant avoir une visite de Michel la veille, qui passera son temps à rire bêtement, peut-être pour chasser son trac. Trois jours plus tard, il reviendra annoncer son échec, chancelant et rond comme un cercle.

Le nouveau Chaudron ne se fera pas.

ENTRACTE : JESUS CHEZ REGIS

« Nobody fucks with the Jesus. »

Heureusement que Jésus est un crétin. Parce que bon, quand même : c'est l'un des premiers nés parmi les archanges de puissance, Dieu le considère comme son

propre fils, il possède le pouvoir le plus bill de toute la création (qui a d'ailleurs pour nom Miracle, rien que ça), il est la figure de proue de la seule religion officiellement soutenue par le Paradis, l'imposante iconographie dont il est l'objet lui assure un flot d'énergie onirique non négligeable et enfin, en tant que barman *Chez Régis*, il est au courant de presque tous les ragots des deux côtés du Grand Jeu et d'ailleurs. Je veux dire, s'il n'était pas si enfumé, il serait sûrement l'un des joueurs les plus influents de la politique angélique. Parce que, c'est bien un crétin. Non ? La question reste ouverte. Toujours est-il que Jésus s'intéresse de près à la survie des troisièmes Force et tentera de donner un coup de main discret aux PJ. Mais ce n'est pas ce qui nous intéresse ici.



Jésus, archange des hommes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	5	6	7	8	9+

TALENTS

Aisance sociale 6, Art 4 (menuiserie 6), Baratin 11, Corps à corps 6, Défense 6, Discussion 9, Kama sutra 5, Métier : barman 5, Savoir occulte 6 (tout ce qu'on peut apprendre *Chez Régis* 9), Séduction 8, Survie 8

POUVOIRS

Abondance 6, Absorption du mal 6, Aura de pacification 8, Bénédiction « guérison de folies » 6, Bénédiction « guérison de maladies » 6, Charme 6, Exorcisme 6, Illusions 9, Jeûne, Langage universel, Lecture d'aura 9, Lire les pensées 9, Lumière céleste 6, Miracle 2, Non-détection 9, Polymorphie 4, Télékinésie 6, Télépathie 6, Téléportation 6 ; plus tous les pouvoirs gratuits pour les supérieurs (voir INS/MV, page 96)

COMBAT

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

MIRACLE

| spirituel | spécial (1 PP) | propre à Jésus, même pas en rêve pour les autres | —

Ce pouvoir permet d'attirer l'attention de Dieu sur soi. En gros, il permet de transformer n'importe quel jet de dé en un 111 (à condition de réussir un test standard de pouvoir). Il est aussi possible d'utiliser Miracle pour des actions plus précises, à condition de prier Dieu en détaillant ses desiderata (il faut alors réussir un test de pouvoir d'une difficulté fixée par le MJ).

Les PJ ont été invités *Chez Régis* par Jésus lui-même (rencontré pendant le scénario *Les kiwis se cachent pour mûrir*). Ils se sont attablés près du bar et ont commandé leurs boissons préférées. C'est un endroit sympa, *Chez Régis*. Le patron, Jésus donc, est un gars agréable, toujours prêt à bavarder de choses et d'autres. Il accueille dans son établissement des gens très divers, et tout se passe bien. Il sait écouter les malheurs (et les bonheurs) des clients, hocher la tête l'air compatissant ou satisfait sans s'engager. Il doit en savoir, des choses... D'ailleurs, *Chez Régis* est un bon endroit pour relancer une enquête qui piétine. On y collecte parfois de précieux renseignements, et souvent on peut y saisir au vol des sous-entendus qui en disent long...

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

Jésus lui-même a l'air satisfait de son bar. Les horaires d'ouverture sont un peu flous, mais bon...

Les PJ sont les seuls clients, pour le moment. Ce n'est pas encore « l'heure d'affluence », celle où trouver une table est presque impossible. Jésus papote tranquillement avec les PJ, accoudé au bar à côté d'eux. Il projette de proposer de la petite restauration, pour animer un peu les moments creux : des croque-monsieur, des pizzas, ce genre de choses. Peut-être même du porc à la danoise. Entre deux phrases, il essuie pour la trentième fois un verre qui doit depuis longtemps être sec. Lorsqu'un client entre *Chez Régis*.

Jésus et les PJ le voient en même temps pénétrer dans l'établissement. Il est vieux, porte de longs cheveux filasses et une impressionnante barbe, d'un blanc parfaitement pur. Il est vêtu d'une longue tige légèrement bleutée qui laisse à peine entrevoir ses immenses pieds nus dans des sandales de cuir. Ses yeux sombres reflètent un terrible savoir, mais son regard est pourtant lumineux comme aucun autre. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il en jette.

Au moment où il entre, il contemple les PJ, puis Jésus, puis de nouveau les PJ, et prend un air vaguement navré tout en émettant un discret soupir. Jésus se raidit immédiatement, quitte sa pose nonchalante et retourne derrière le zinc. Il range enfin le verre qu'il tenait depuis dix bonnes minutes, puis entame d'en essuyer un autre, beaucoup plus efficacement cette fois. Le vieil homme s'approche, passe à

côté des PJ et s'arrête à côté d'eux. Il les regarde tranquillement, puis sourit légèrement. Cet instant semble durer une éternité pour les PJ, alors que c'est l'affaire d'une ou deux secondes. Puis le vieux s'approche de Jésus et lui fait un discret signe de tête pour qu'il le suive un peu plus loin. Mais pas suffisamment pour être hors de portée des oreilles indiscretes des PJ, rassurez-vous. Jésus obtempère silencieusement aussitôt, l'air ennuyé, respectueux et fatigué.

« – Tu veux boire quelque chose, Père ?

– Crois-tu vraiment que Je sois venu pour boire ? Tu sais bien que Je suis venu pour te voir et te parler, Jésus. Puisque tu ne prends jamais la peine de te déplacer toi-même... »

Silence

« – Ben ça commence bien ; à peine arrivé Tu m'as déjà fait un reproche, Tu t'en rends compte ? Oui, évidemment que Tu t'en rends compte.

– Oh, ce n'est pas vraiment



UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

un reproche. Les relations parents-enfants sont faites ainsi, c'est tout. Ta sœur, enfin, ma fille, ne veut même plus me voir. Au moins de ce point de vue nous sommes modernes. Dis-donc, ça marche, là (il désigne la salle du bar), ton... truc ?

— Évidemment que ça marche. Même plutôt bien, figure-toi. Je pensais même à faire de la petite restauration, Tu vois, genre pour manger sur le pouce des petits trucs sympas. » Le ton de Jésus devient plus décontracté, il parle plus vite. « Et... » Il voit le regard de son père posé sur lui.

Silence.

« — Enfin bref, oui, ça marche, et j'en suis fier. C'est un endroit important, Tu sais. Il s'y passe des choses qui changent la face du monde, parfois. Je sais bien que Tu ne me crois pas. Mais c'est vrai. »

Silence.

« — Et puis j'ai d'autres projets. Tout ça a un sens. Mais je ne peux rien dire pour l'instant.

— Ah oui ? Tu vas ouvrir une boulangerie ou un casino, avec ?

— Haha. Très drôle. Vraiment. Non, rien de ce genre. Tu sais bien quels sont mes centres d'intérêts.

— Tu ne pourrais pas avoir pour projet de me succéder bientôt, plutôt ? J'en ai marre, moi. Je suis fatigué. J'ai envie de prendre ma retraite.

— Oh non, Tu ne vas pas remettre ça, s'il Te plaît ! On en a déjà parlé l'autre fois, dans le jardin. D'abord Tu t'ennuierais, et je t'aurais tout le temps sur le dos pour me donner des « conseils ». Et puis j'ai pas envie, voilà tout. J'ai ma vie, Père, elle me plaît comme ça. Tu ne le comprends pas, ok, mais fais-moi confiance quand même. Tu es Parfait à ta place, et je ne suis pas mal à la mienne. »

Le vieil homme émet un long soupir fatigué.

« — Je suppose que tu as raison. De toute façon, c'est toi qui décides... Bon, sers-moi un lait de chèvre, finalement, tiens. J'ai besoin d'un remontant. »

Jésus se détend et retrouve son sourire.

« — Tu vas voir, il est dé-li-cieux. Je le fais venir de très loin. »

Le vieil homme boit à petits slurps et Jésus regarde ses ongles en se tortillant légèrement.

« — Tu sais, ça me fait plaisir de Te voir. Tu devrais venir plus souvent... »

Le vieil homme sourit légèrement.

« — C'est vrai, il est excellent, ton lait de chèvre. »



MYTHOPOLIS

Seth et Naama sont des enfants d'Adam et Ève, des psioniques d'une grande puissance. Obnubilé par le fruit interdit, la pomme d'or qui a donné leurs pouvoirs à ses parents, puis à ses frères et sœurs, Seth a tenté, voici quelques années, d'utiliser une version onirique de ce fruit pour transformer toute l'humanité en psis. Suite à l'échec de ce projet, lui et sa sœur se sont retrouvés exilés sous forme de

spectres dans les limbes du Rien, à proximité de la MRC (voir HABEAS CORPUS).

Après deux ans d'errance, ils sont littéralement tombés sur une marche intermédiaire très particulière, à la fois stable et malléable. Ils y ont découvert un paysage à l'image de plusieurs cités terriennes légendaires ou mythiques. Au centre se trouve un nouveau jardin d'Eden, entouré de quartiers évoquant les cités d'Atlantis, Avalon, El Dorado, Utopie, Ur, R'lyeh, Laputa, Mildendo ou Ys. Aucun habitant visible, par contre.

Cette marche, c'est Mythopolis. Elle reçoit l'énergie onirique générée par les humains lorsqu'ils rêvent de cités interdites et inaccessibles. De plus, par symétrie, la marche elle-même a acquis certaines caractéristiques des villes qu'elle abrite, la plus importante étant la discrétion. Tout comme il est impossible de trouver Atlantis ou l'El Dorado sur Terre, il est tout aussi impossible de trouver Mythopolis à partir de la MRC ou d'ailleurs.

Il y a pourtant des gens qui ressentent instinctivement l'existence de Mythopolis : les mages urbains, à travers leur relation particulière avec les villes (et au sujet desquels vous en apprendrez plus dans le tome 2 de FIRE & ICE, pages 106 et suivantes). Eux aussi sont incapables de la trouver, mais ils en parlent et la rumeur enfle, au point d'arriver aux oreilles des PJ. Mais, quels que soient leurs efforts, ils ne trouveront pas d'entrée vers Mythopolis. À moins d'être clients du Chez Régis...

LA LEGENDE DE LA VILLE DE MYTHOPOLIS

Quelque part (n'importe où : dans un bar, dans la rue) et quelque quand (même en plein milieu d'un scénario), un PJ est abordé par un mage urbain (Romain Journapas-sufipourlabatir), un pauvre hère qui se nourrit exclusivement dans les poubelles et se lave quand les bus parisiens l'éclaboussent. Le mage part dans un délire apparemment éthylique sur la ville mystérieuse, la légende d'une ville légendaire, Mythopolis, où qu'elle est c'te satanée ville, bordel, c'est tout le problème c'est qu'une légende qu'existe. Tenter d'obtenir plus d'informations (ou de comprendre celles-là) est peine perdue.

Plus tard (éventuellement beaucoup plus tard), les PJ pourront rencontrer un autre mage urbain (Malachite N'Prophidjamé), beaucoup plus présentable et sain d'esprit, mais aussi moins puissant que le premier. Il connaît bien la légende de Mythopolis et les rumeurs qui tournent autour. Il est d'ailleurs à la recherche d'une copie des tablettes de Raāmalû (voir Memento Flatula) qui, selon lui, décrivent un moyen d'accès à Mythopolis et dont la piste mène à la DTC, car l'original a été détruit (note : la copie a été détruite à la fin du scénario. Ironie !).

LA RECHERCHE DE MYTHOPOLIS

Des PJ déterminés peuvent se lancer sur la piste de Mythopolis, en visitant par exemple les sites proches de

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

villes légendaires (la forêt de Brocéliande n'est pas loin). Mais comme je l'ai dit au-dessus, ils n'ont aucune chance de trouver quoi que ce soit, donc en tant que MJ, évitez de passer trop de temps là-dessus, à moins de vous en servir comme accroche pour d'autres scénarios.

LA TROUVURE DE MYTHOPOLIS

Quand vous aurez décidé que le moment est opportun pour que les PJ découvrent finalement Mythopolis, refaites intervenir Malachite. Il prétend avoir une piste, mais a besoin des PJ pour la suivre. Il leur donne rendez-vous dans un bar PMU, *La Selle de Cuir*. Seulement, voilà, quand il arrive à l'adresse qu'il leur a indiquée, pas de *Selle de Cuir*, non. Mais un *Chez Régis*, oui bien. Malachite est dans le bar, l'air perplexe (mais la magie de l'endroit l'empêche de vraiment comprendre ce qui se passe). Jésus fait un petit coucou de la main aux PJ quand ils entrent.

Alors que les PJ et Malachite commencent à parler de Mythopolis, Jésus vient prendre les commandes. Surprenant le sujet de leur conversation, il s'exclame : « – Vous cherchez Mythopolis ? Ben, c'est juste là, derrière ! » en désignant la porte à l'arrière de la salle. Beudeu.

MYTHOPOLIS

Jésus déverrouille la porte pour les PJ, qui pénètrent dans une courte rue à l'architecture grandiose. « Allez donc vous promener. Vous retrouverez le chemin ? ».

Les PJ (et Malachite) peuvent donc visiter Mythopolis, et constater le très bon état de la marche. Les bâtiments font rarement plus de deux étages, mais chacun est une petite merveille d'art et d'originalité. Le ciel de crépuscule étoilé fournit une lumière diffuse, qui donne une atmosphère mélancolique aux lieux. Le style général et les matériaux de construction (pierre, bois, torchis, bambou) changent brusquement selon les quartiers. Au centre se trouve un grand parc (en fait, le jardin d'Eden). C'est là que se trouvent les deux seuls habitants de la Marche : Seth et Naama. À les voir pour la première fois, on pourrait les prendre pour Adam et Ève. Outre la ressemblance physique (ce sont leurs enfants après tout), ils sont aussi quasiment dénudés, entourés d'un jardin magnifique et se tiennent toujours par la main (ben, oui, ça fait maintenant plus d'un an qu'ils vivent seuls tous les deux en huis-clos total ; ils avaient le choix entre devenir fous de haine ou fous d'amour, ils ont choisi la seconde solution).

Dire qu'ils seront surpris de voir quelqu'un est un euphémisme. Ils seront dans un premier temps sur la défensive, mais si les PJ les abordent pacifiquement, ils se détendront et les assailliront de questions : comment sont-ils entrés ? Comment peut-on sortir ? Qui sont-ils ? Que se passe-t-il sur Terre depuis cinq ans ? Par contre, si les PJ sont agressifs, Seth et Naama lanceront une ou deux attaques avant de disparaître dans Mythopolis, qu'ils connaissent suffisamment depuis le temps pour ne plus être retrouvés.

Les deux psis sont encore trop faibles pour se rendre sur la marche terrestre, mais ils seront impatients de renouer des liens avec leurs organisations respectives. Le moyen le plus simple pour cela est que les PJ ressortent et donne « l'adresse » de *Chez Régis* à un de leurs contacts/clients psioniques (ce qui ira parfaitement à Jésus).



Seth

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

TALENTS

Corps à corps 6, Défense 6, Discrétion 6, Discussion 8, Savoir occulte 6, Science 6, Séduction 7, Technique 6

POUVOIRS

Augmentation de Volonté 6, Boomerang 6, Cauchemar 3, Déphasage 6, Déplacement temporel 8, Détection du danger 6, Détection du futur proche 6, Lecture d'aura 6, Polymorphie 3, Télékinésie 8, Télépathie 6, Téléportation 6, Trait d'énergie 8, Volonté supra-normale 6

COMBAT

60 PP, 10 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22 ; trait d'énergie (66/RU+10/M+10, portée courte, intangible).



Naama

Fo 6, Ag 6, Pe 3, Vo 6, Pr 6, Ch 5

TALENTS

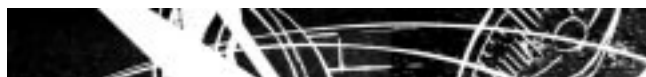
Combat 7 (épées 9), Corps à corps 6, Défense 10, Discrétion 7, Médecine 6, Savoir criminel 5, Savoir d'espion 8, Savoir militaire 5, Séduction 8, Torture 6

POUVOIRS

Absorption de force 6, Arme exaltée 6, Arts martiaux 4, Aura de courage 6, Cauchemar 2, Champ de force 8, Détection du danger 6, Esquive acrobatique 8, Lire les pensées 6, Polymorphie 3, Télékinésie 6, Télépathie 6, Téléportation 8, Trait d'énergie 6, Volonté supra-normale 8

COMBAT

11 PP, 12 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34 ; arts martiaux (66/RU+7/M+7), trait d'énergie (66/RU+8/M+8, portée courte, intangible) ; elle n'a pas d'épée sur Mythopolis.



LES DIEUX SONT MORTS ET JE SUIS LEUR PROPHÈTE

L'APPARITION DE VICTOR

Les dragons ont tous été exterminés au VI^e siècle de la main de l'archange George et de ses serviteurs, qui les ont pourchassés sur Terre et sur les marches intermédiaires où

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

ils avaient trouvé refuge (voir IL ÉTAIT UNE FOIS). Tous ? Non, car un œuf au moins a échappé à sa vigilance. Il se développe tranquillement dans son coin, et quelques siècles plus tard naît une dragonnette solitaire. Une fois adolescente, elle quitte la marche qui l'a vue naître et retrouve le chemin de la marche terrestre où elle prend le nom de France d'Argon. Arrivée à l'âge adulte au XX^e siècle, la dragonne est en pleine période de rut. Elle recherche un partenaire capable de la féconder, mais est repérée par les forces du Bien qui cherchent à l'éliminer. Elle est heureusement évacuée discrètement vers une marche intermédiaire anonyme par une bande de joyeux PJ guidés par la main toujours aussi subtile d'Yves (voir DEMENTIA PROFONDIS). À partir de là, elle arrive sur Faërie, une marche intermédiaire regroupant les survivants du massacre du peuple fée. Là, son cœur chavire (quoique... Est-ce bien le genre à avoir le cœur qui chavire ?) : elle a enfin trouvé chaussure à son pied en la personne d'Aubéron, le roi des fées. Pas n'importe qui, tout de même ! Aubéron délaisse donc momentanément sa moitié, la reine Titania (qui en a l'habitude, la fidélité n'étant pas vraiment un concept connu des hauts-elfes), pour aller faire des galipettes avec France d'Argon. Une fois la culbute terminée, France préfère s'éloigner de la cour et surtout de la reine des fées (qui elle-même va régulièrement voir ailleurs, rassurez-vous, ce n'est pas exactement le profil de la pauvre épouse trompée...). France rejoint alors Brand et sa rébellion (voir LE GUIDE DE LA TROISIÈME FORCE). Elle porte en elle la descendance qu'elle convoitait (en fait, elle porte même un peu plus que prévu, mais cela, seul Yves et l'auteur de cette extension le savent).

Un peu avant le début de FIRE & ICE, France d'Argon s'est isolée pour pousser fort, madame. Elle a ensuite confié son œuf à Brand avant de prendre la poudre d'escampette. En effet, les dragons n'ont pas vraiment l'instinct familial, car l'attente avant l'éclosion est (normalement) très longue et lorsque le dragonnet sort de l'œuf, il a besoin d'un vaste territoire de chasse que sa mère lui confie instinctivement en lui laissant le champ libre. Et puis ce n'est pas son truc, voilà tout. Elle l'a conçu, c'est déjà pas mal.

À la surprise de tous, un mois après la fin de FIRE & ICE, l'œuf éclot avec quelques siècles d'avance. Le rejeton, Victor, a déjà le corps d'un adolescent humain et une intelligence aiguisée. Il est élevé par Brand dans la haine d'Aubéron (qui les aurait abandonnés, lui et sa mère) et de Titania (qui aurait provoqué le départ de France). C'est pratique, pas de couches à changer, pas de réveil nocturne, non, rien de tout ça.

MIAM, C'EST BON L'AUBÉRON !

Le petit Victor devient drôlement efficace et compétent, très rapidement. Tellement même qu'en un an il devient un capitaine estimé de la rébellion. Il la mène de victoire en victoire jusqu'aux portes de la capitale. Là, il prend instinctivement sa forme naturelle et au terme d'un combat

épique contre son père Aubéron, il le dévore. Aaaaah ben voui, faut pas énerver un dragon, même quand on est son papa. Ceci dit, il a dû se demander ce qui lui tombait sur la tête, le Aubéron. Ça craint du boudin, comme fin. [*Bah, excuse-moi. Mais de toute façon, Aubéron, c'est déjà un PNJ dans Château Falkenstein. Il n'a rien à foutre dans INS/MV. Na.*] Titania, quant à elle, s'enfuit en Amérique par un passage vers l'Empire State Building, qui est détruit peu après (pas l'Empire State Building, hein. Juste le passage). Elle va y rester un petit moment. Elle a des trucs à faire.

Les PJ vont pouvoir pointer le bout de leur nez peu avant le massacre final : ils ont reçu pour mission de récupérer une licorne échappée de Faërie et qui se balade tranquillement dans le Bois de Boulogne. Lorsqu'ils l'auront récupérée, ils la ramèneront là-bas. À cette occasion, ils croiseront Victor (qui n'a encore bouffé personne) en pleine guerre civile, sous sa forme humaine. C'est pour eux le premier contact avec toute cette histoire qui va mener la plupart des dieux et marches païens à leur perte. Mais ça, les PJ ne pourront le comprendre dans la globalité qu'à la fin de la campagne.

AU TOUR DES CELTES, MAINTENANT !

Victor découvre alors qu'il a absorbé les pouvoirs de son père en l'avalant. Cool ? Oui, cool. Mais pas assez pour le calmer, le Victor. Empli de colère et de haine, il décide d'accumuler le plus de pouvoir possible pour se venger de celui qui a tué les siens, dragons et fées (George) et éliminer ceux qui ont laissé faire : les dieux païens. Cette première attaque de marche va être donc suivie de beaucoup d'autres : le jeune dragon, Victor, ne va pas se contenter de se venger. C'est même presque un prétexte. En vrai, il a la dalle, est avide de puissance, en dehors de toute autre motivation. Et il prend goût très vite à la destruction. En tout cas, après avoir gobé son cher papa, Victor se dit qu'il pourrait aller faire un tour du côté de la marche celte.

À la tête d'une escouade d'elfes constituant sa garde rapprochée, il emprunte donc un passage reliant Faërie à la marche des dieux celtes. Ceux-ci ont été considérablement affaiblis il y a une dizaine d'années lors d'une attaque manquée contre Notre-Dame (voir DEUX EX MACHINA), dont ils ne sont toujours pas remis. Pas de chance pour eux, la situation va s'aggraver encore, et fort brusquement : Victor les bouffe sans problème puis revient sur Faërie encore plus puissant qu'avant.

Là encore, les PJ vont avoir l'occasion d'apparaître : un cercle de vrais druides, baptisé La Serpe d'Or, les engage pour aller voir ce qui se passe là-haut, sur Avalon : les druides ont perdu le contact avec les dieux, et ça commence à les inquiéter. Les PJ vont aller y faire un petit tour, et se rendre rapidement compte qu'il n'y a justement plus grand-chose à voir chez les celtes : elle est toute cassée et toute vide, leur marche. Plus aucune énergie dans le coin. C'était pas folichon, Avalon, avant, mais là c'est carrément lugubre.

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

GROSSBOUFF A ENCORE FAIM !

Victor cherche ensuite en vain un passage vers d'autres repaires divins. Il se résout à passer par la Terre pour rejoindre l'Égypte, histoire de voir quel goût ça a, un dieu égyptien. Il va dans la Vallée des Rois. Comme il est assez doué pour les trucs magiques, il trouve un passage vers Héliopolis. Il assiège la marche égyptienne. Ce n'est pas trop difficile : c'est encore un de ces panthéons dont les dieux ont été affaiblis, cette fois par des années de lutte intestine entre deux factions rivales et des imposteurs angéliques (voir le LIBER ANGELIS et le GUIDE DE LA TROISIÈME FORCE).

Victor dévaste ce qui reste de la marche, bouffe la plupart de ses habitants de statut divin, bref, il liquide Héliopolis comme il l'a déjà fait pour les collègues celtes. Il y en a toutefois deux qui y échappent : Isis et Osiris sont incarnés sur Terre au moment de l'attaque. Ils sont ainsi les uniques survivants. Mais Victor trouve mieux : non seulement il continue à acquérir de la puissance en absorbant l'énergie de la marche, mais à Héliopolis il trouve un arbre à pommes d'or, ce fruit dont les dieux tiendraient leur pouvoir. Il goûte les fruits divins et les trouve tout à fait à son goût : ils lui apportent bien plus de puissance que ces marches moribondes ne pourront jamais lui conférer !

Alors Victor se pose la question suivante : ben où c'est-y qu'il y a d'autres arbres comme ça ? Ses recherches le mènent sur la trace des panthéons nordiques et grecs, qui possèdent tous les deux des mythes liés à un jardin de pommes d'or donnant l'immortalité. Il part alors pour la Grèce.

OLYMPE, ME VOICI !

Victor part pour la Grèce, gravit le mont Olympe et hop, il trouve un passage (il devient trop balèze à ce petit jeu), et se fait la marche grecque dans la foulée. Il se frite les quelques dieux présents avant de les digérer à leur tour. Gavé de puissance, il se nourrit, ainsi que ses guerriers elfes, de pommes d'or. Et se dirige vers la Suède.

Hercule, qui était en route depuis un petit moment pour l'Olympe, arrive à peu près à ce moment-là. Juste pour constater les dégâts, en fait. Il flippe à mort et repart aussitôt pour la Terre : il faut qu'il aille prévenir les autres, rien ne va plus. Il faut trouver ce qui s'est passé. Mais le voyage de retour va, logiquement, prendre autant de temps que celui de l'aller. Pas de temps à perdre donc.

TIENS, UN PEU DE RESISTANCE...

Victor a des difficultés pour atteindre Asgard : il ne parvient pas à trouver le passage vers la marche viking. C'est toujours ça de pris pour Hercule, pour qui le temps est précieux. Il finit tout de même par trouver Bifrost dans une aurore boréale. Là, tout dépend des PJ. Jusqu'alors, ils ont été des observateurs, comme tout le monde, et n'ont eu que des informations

partielles. Maintenant, ils vont avoir la possibilité d'intervenir. Cependant, si ce n'est pas le cas et qu'ils continuent de se dire que décidément tout va à vau-l'eau en trempant leurs croissants dans une bonne tasse de chocolat chaud, Victor attaquera la marche viking. Qui, une fois n'est pas coutume, opposera une résistance non négligeable. À tel point que Victor n'aura le temps que de bouffer deux ou trois occupants, casser quelques trucs, mais surtout croquer les pommes, ce qui est son objectif principal : il est accro.

Si les PJ interviennent, ils pourront se frier, mais Victor parviendra à s'échapper. La confrontation finale arrive, mais on n'y est pas encore.

L'INTERVENTION DES PJ

Comment les PJ vont-ils penser à aller à Asgard ? En voilà une bonne question. Et bien c'est le moment du bouquet final, en fait : dans la même journée il va se passer plein de trucs pour les PJ, qui vont certainement finir par reconstituer le puzzle : d'abord, Titania revient en France et contacte la DTC. Elle leur explique ce qui s'est passé à Faërie ; elle a vu Victor sous sa forme de dragon, ce qui est une information intéressante, tout de même. Ensuite, Hercule revient lui aussi ce jour-là et apporte son témoignage quant à l'état de l'Olympe. Mais en même temps, les PJ sont en train d'animer une réunion entre Isis, Osiris et des anges, dont ils pensent qu'ils ont tout pété à Héliopolis, ce qui ne leur chaut guère. Ils attendent des explications, et pour cela ont fait appel au côté diplomatique de la DTC. Ces révélations peuvent permettre aux PJ de comprendre qu'une attaque «centralisée» est menée contre toutes les marches païennes, et comme il ne reste qu'Asgard, ils arriveront peut-être à temps.

LA BATAILLE FINALE !

Que Victor en ait pris plein le pif ou pas à Asgard, il pensera ensuite au jardin d'Eden et à sa pomme, le fruit défendu de l'arbre de vie, vers lequel il se dirigera à travers les brumes de la MRC (soit mortellement blessé, soit mortellement puissant). Ce qui nous mène à la conclusion de la campagne.

Les PJ seront amenés aussi vers Mythopolis, soit par la force de leur esprit surpuissant de déduction, soit par un appel au secours venu de là-bas. On se trouve donc avec les PJ, des dieux païens, des anges, éventuellement d'autres renforts, Seth, Naama, Jésus et Victor au cœur de Mythopolis, pour une belle baston finale.

Que les PJ remportent ou pas ce combat, Victor en sort transformé, comme apaisé. Ses pas le portent vers la Bourboule, où il est accueilli par Dieu lui-même qui fait de lui le nouvel archange du Feu.

En Enfer, Haagenti est content, il vient de gagner son pari contre Baal en provoquant plus de morts chez les païens que toutes les troupes du prince de la guerre réunies (et tout cela avec une seule application bien placée de ses pouvoirs de domaine). Hé oui, si Victor était possédé d'un tel

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

besoin de bouffer les dieux et d'accumuler de la puissance, c'est à cause du gros cuisinier que les PJ auront croisé au début, et qui n'est autre que le prince de la Gourmandise (et par extension, de l'avidité). Comme quoi, Haagenti aura fait au moins une fois quelque chose de remarquable dans le Grand Jeu d'INS/MV (libre à vous, en tant que MJ de le révéler ou pas à vos joueurs).



UN PETIT TOUR EN FAËRIE

LA MISSION

La DTC reçoit une mission de la part d'habitants de Faërie : une licorne s'est échappée de la marche pour aller faire un petit tour sur Terre. Les PJ sont donc chargés de la retrouver, la capturer et la ramener à Faërie. C'est un des proches d'Aubéron, Manolar, qui présente cette requête à la DTC. Il n'a aucune idée précise de la façon dont la licorne s'est échappée. Pour ça, il mènera une enquête à l'interne. Lui, ce qu'il veut, c'est la récupérer rapidement, avant que des humains ne le fassent et ne s'aperçoivent que c'est vraiment une licorne, ce qui serait tout à fait regrettable. Manolar est certain d'une chose : il y a encore peu, elle était à Paris. Une équipe à lui l'a poursuivie un bon moment avant de la perdre dans la nuit parisienne. Comme depuis ses gougusses n'ont rien trouvé de plus, il a besoin d'aide.

Le but de cette vignette, qui s'insère entre deux scénars vers le début de la campagne, ou même au milieu d'un autre scéna, est principalement de permettre aux PJ d'aller faire un petit tour en Faërie, et là-bas d'y rencontrer Victor. Ils auront peut-être même l'occasion d'apercevoir Aubéron. Ça leur fera un souvenir : Aubéron est sur le point de se faire bouffer par la version dragon de son fiston Victor. Leur passage en Faërie rafraîchira aussi la mémoire des PJ quant à la guerre civile et la rébellion.

COMMENT RETROUVER LA LICORNE ?

La licorne est partie se planquer dans le Bois de Boulogne. Juste à côté du portail qu'elle a emprunté, en fait. L'atmosphère de Paris, ce n'est pas trop son truc. Elle a préféré rester là, où elle a trouvé un petit peu de verdure et peut se cacher plus facilement. Cela dit, comme chacun sait, le Bois de Boulogne est un endroit très fréquenté et

parfois un peu agité. Elle risque à tout moment de se faire débusquer ou repérer. Pas mal de voitures y passent, aussi, ce qui n'est pas non plus fait pour la calmer.

Retrouver la licorne ne devrait pas poser de problème en soi aux PJ. Ils peuvent :

- En lisant les journaux, repérer une petite rubrique du style «hallucination collective» dans un canard local, faisant état du témoignage d'une ou plusieurs personnes qui, passant dans le Bois de Boulogne ou à proximité, auront remarqué «une sorte de cheval blanc avec une corne, évoquant cette créature mythique qu'est la licorne.».
- Un psi peut contacter la DTC pour leur apporter son propre témoignage : il a vu la licorne se balader dans le Bois de Boulogne, et ça lui est apparu comme étant un peu inattendu. Comme la DTC est souvent l'organisme qui s'occupe des trucs bizarres, et que de toute façon Hercule aime bien être informé de tout ce qui se rapporte à la troisième Force, ce dont le psi est au courant, il l'a contactée directement.
- Les PJ peuvent avoir d'eux-mêmes l'idée de chercher dans les endroits suffisamment boisés de Paris ; ils finiront bien alors par s'intéresser au Bois de Boulogne ! Ou bien ils se souviennent (ou se renseignent dans ce but) qu'il existe un portail pour Faërie dans le Bois de Boulogne.

Une fois la licorne localisée (d'abord par des traces ou des témoignages dans le Bois), il faut trouver précisément où elle se cache. La chasse à la licorne est assez peu discrète de jour, on peut donc supposer que les PJ essaieront de la capturer de nuit. Cela peut occasionner quelques rencontres cocasses. Huhuhu... Comme INS/MV est un jeu sérieux et pas vulgaire pour un poil, vous comprendrez que nous ne pouvons pas en dire plus dans ces lignes, mais bon, nous faisons confiance au MJ pour apporter un peu de piment à l'expédition. Et aux PJ, aussi. La police peut aussi effectuer un contrôle d'identité et mettre des bâtons dans les roues des PJ.

La capture peut être assez physique : ça galope, ces bestiaux-là. C'est souple, puissant, et ça porte une corne (mais si, mais si) sur le front, dont ça n'hésite pas à se servir pour attaquer et surtout se défendre. Donnez donc un peu de fil à retordre aux PJ avec ce fichu animal ; courir c'est bon pour les artères. Qu'ils ne perdent toutefois pas de vue qu'ils se doivent de rester un minimum discret. S'ils se font repérer par des «passants», ceux-ci chercheront peut-être à les aider ; que les PJ aient alors un gros bobard tout prêt pour se dépatouiller des questions embarrassantes de témoins qui se trouveraient là au moment de la capture !

LE RETOUR DE LA LICORNE

Les PJ vont pouvoir emprunter le portail situé dans le Bois de Boulogne pour aller sur Faërie et ramener la licorne. Il suffit pour cela qu'ils soient là à un moment où le portail est ouvert, puisqu'il s'ouvre par intermittence. Et pis sinon, z'ont qu'à être patients, na !

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

À Faërie, c'est le bazar. La marche, encore assez stable pourtant, est en pleine guerre civile. Toujours Aubéron (et Titania) contre Brand. Lorsqu'ils arrivent, les PJ tombent juste à côté d'un campement d'elfes armés jusqu'aux dents. Si les PJ sont curieux, ils pourront aller jeter un coup d'œil. Sinon, un homme jeune, d'un physique étrangement inhabituel, s'avancera vers eux. C'est Victor, le rejeton draconique d'Aubéron et France d'Argon.

Qui ne se montrera sous aucun prétexte sous sa forme draconique aux PJ, ni ne fera aucune allusion à cette capacité.

Victor se renseignera sur les motifs de la venue des PJ. Il n'a aucune raison de les empêcher d'aller ramener la licorne à Manolar, mais conseillera aux PJ de faire vite : il leur rappellera que Faërie est en pleine guerre

civile, leur apprendra qu'il est un de ceux qui mènent la rébellion, et que de grands combats se préparent. Mieux vaudrait que les PJ aient décampé avant de se retrouver embarqués dans des hostilités qui ne les concernent pas directement.

Victor devra faire une forte impression sur les PJ : sa nature d'elfe est visible et le rend un peu étrange, mais il y a plus que cela : il est en même temps magnifique et imposant ; son regard est d'une profondeur terrible et son intelligence transparait au travers de chacune de ses attitudes. Et puis Victor exsude la cruauté. Il semble savoir exactement où est sa place, quels sont ses objectifs et quels moyens il doit utiliser pour parvenir à ses fins. Il n'a vraiment rien d'humain, excepté son enveloppe corporelle au moment où il discute avec les PJ.

Dans le campement, les PJ peuvent aussi rencontrer le cuisinier : c'est un gros bonhomme excentrique, franchement loufoque, même.

Tout le monde l'appelle sobrement « le cuisinier », même pour s'adresser directement à lui. On peut difficilement le rater : il chante à tue-tête, d'une voix de stentor, et le voir préparer la popotte est un vrai spectacle en soi. De l'avis de tous d'ailleurs, on mange très très bien sur le campement. D'aucuns iront même jusqu'à dire que c'est un des secrets de la victoire vers laquelle s'achemine la rébellion : les hommes sont bien traités, ils goûtent des moments de repos et de repas qui leur permettent de mieux tenir le coup en ces temps difficiles. En fait, ce cuisinier, ce n'est pas n'importe qui : c'est Haagenti, et il n'est pas là par hasard. Il suit Victor de près. De très près, même. Mais les PJ ne doivent pas apprendre son identité réelle pour le moment.

RETOUR A LA SURFACE

Les PJ devraient parvenir sans trop de difficultés à revenir à la surface après avoir accompli leur mission. Ils connaissent Victor, maintenant. Ils seront amenés à le revoir à la fin de la campagne, pour une grosse grosse baston. Il sera beaucoup moins courtois, c'est certain.



UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

En attendant, après que les PJ sont revenus, et ils n'auront pas connaissance de la suite : à Faërie rien ne va plus : Victor lance l'assaut final. Il est extrêmement meurtrier et mène la rébellion à la victoire. Pour finir, il se bat contre Aubéron lors d'un duel sans merci. Victor gagne au terme d'un combat épique et magnifique, et dévore son papa. Il acquiert en même temps ses pouvoirs et un paquet de puissance, ce qui déclenche sa soif de pouvoir et les petites apocalypses à venir.

Titania, quant à elle, constate la défaite d'Aubéron et la victoire de la rébellion. Elle s'enfuit avant d'y passer à son tour. Le fait qu'Aubéron ait été bouffé par un dragon ne lui paraît pas hyper frappant : on est en Faërie, après tout, et puis Aubéron a perdu, voilà tout, au terme d'un fort beau duel, en plus. Elle part aux États-Unis, où elle restera jusqu'à entendre parler de la disparition des panthéons.



**AVALON ?
AVALOOOOON ?
ALLO ? IL Y A
QUELQU'UN ?**

LA MISSION

Ben non, justement, y a plus personne. C'est le but de cette vignette : rendre les PJ témoins de l'étape suivante de la grande débâcle qui va frapper les panthéons païens. En l'occurrence, cette fois, c'est le tour d'Avalon, la marche des celtes.

Comme pour la première vignette, celle qui a amené les PJ en Faërie, c'est au travers d'une mission que le voyage va avoir lieu. Cette fois, c'est un cercle de druides, la Serpe d'Or, qui fait appel à la DTC. Au sein de la Serpe d'Or, on fait des trucs de druides : on cueille du gui, on fume tout ce qui peut se fumer, on communie avec la nature, tu voaaaaa, mec ? Cool, quoi... (et dans le tas, il y a même un ou deux vrais druides.) Et puis on papote avec les dieux d'Avalon, aussi. Histoire de ne pas oublier, quand même, les motivations qui font qu'on est druide. Parce qu'être druide, c'est aussi avoir des pouvoirs, conférés par les dieux. Alors faut entretenir des relations saines avec eux, forcément.

C'est justement ce dernier point qui pose problème : depuis peu, pas moyen de causer aux dieux. Plus de communication, rien. Ils boudent, ou alors il leur est arrivé quelque chose. À force, ça inquiète nos druides de la Serpe d'Or. Ils craignent de s'être un peu éloignés de leurs dieux, et de se retrouver à plus ou moins long terme sans pouvoirs. Comme ils sont assez riches et n'ont pas envie de devoir s'y coller eux-mêmes, le chef du cercle, Pierre Carré (qui ne manque pas d'air ! [haha]) contacte la DTC

pour qu'Hercule envoie une expédition là-haut, histoire de vérifier que tout va bien et de faire un petit coup de diplomatie si eau dans le gaz il y a. Les druides eux-mêmes ne se déplacent pas : trop dangereux (ce ne sont que des humains, *aware*, mais humains). Et puis, ils ne sont peut-être pas les bienvenus).

Et voilà nos PJ mis sur le coup. Les druides leur indiquent un portail (Brocéliande, Stonehenge, la station Alésia sur la ligne 4 du RER, au choix), et zou, en route.

**HEU... VOUS ÊTES
SUR, IL Y A UN
PANTHÉON, ICI ?**

Lorsqu'ils arrivent, les PJ ne tardent pas à constater qu'effectivement, les druides de la Serpe d'Or avaient raison, il y a un problème. La marche est proprement ravagée. Plus personne. Plus d'énergie nulle part. Le panthéon est à moitié barré dans le rien, des bouts ont disparu. Difficile de croire qu'il y a eu ici un jour (déjà fort lointain) un panthéon celtique en état de marche. Pas étonnant du tout que les communications soient coupées entre les fidèles et la marche celtique : ce n'est plus qu'un désert vaporeux, qui finit de se disloquer dans un silence terrible.

Bon ben va falloir bouger un peu, les PJ ! Allez hop, marche arrière toute ! Il n'y a de toute façon rien à trouver ici. C'est mort, un point c'est tout. Reste à aller faire le rapport des dégâts à la Serpe d'Or.

**MAIS QUE S'EST-IL
DONC PASSE ?**

De retour sur Terre, les PJ ont ainsi la très délicate tâche d'apprendre à leurs employeurs qu'il n'y a plus d'Avalon. Toute cassée, la marche. Et déserte : pas un dieu. Ça ne va pas leur plaire, aux druides, peut-être même ne vont-ils d'abord pas vouloir le croire. Mais ils devront bien se rendre à l'évidence ; ils sont seuls à présent. Au moins ils n'ont pas perdu leurs pouvoirs, c'est déjà ça !

Les PJ devraient se poser la question (légitime) suivante : que s'est-il donc passé ? Ils ne sont pas en mesure, a priori, de deviner qu'une attaque de panthéon-killer a été lancée. La marche celtique était déjà très faible, très peu stable avec le délitement « naturel » des marches. Avec des zozos comme les druides de la Serpe d'Or, qui se sont plus ou moins éloignés de leurs dieux et ne devaient plus apporter beaucoup d'énergie, pas étonnant que la marche celtique ait fichu le camp. Les druides eux-mêmes vont visiblement être emplis d'un méchant sentiment de culpabilité qui va permettre aux PJ d'aller dans le sens de cette justification. D'autant qu'aucun indice ne permet de deviner quoi que ce soit d'autre qui dépasse le rang de pure conjecture.

Mais vous, MJ, savez bien ce qui s'est passé : Victor et ses copains (ben oui, il n'est pas tout seul. Il a quelques elfes dévoués à sa cause avec lui), avide de puissance, a dévoré tout le monde à Avalon, avant de repartir vers Héliopolis, cette fois, la marche égyptienne.

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)



CE SOIR, ON MANGE EGYPTIEN !

CE QUI SE PASSE HORS CHAMP

Victor et ses copains s'en sont mis plein la lampe, mais ça ne leur suffit pas ; ils y prennent goût. Victor se demande où il pourrait encore trouver de l'énergie ; mais c'est bien sûr ! Le panthéon égyptien ! Il cherche un passage vers Héliopolis, mais n'en trouve pas. Pas à partir de là-haut, en tout cas. Il redescend donc sur Terre et cherche un portail. Il en trouve un en Égypte (aussi original qu'inattendu, non ?), dans la Vallée des Rois. Il ne rencontre même pas vraiment de difficultés en recherchant le portail. L'instinct, ça s'appelle. Ou le talent, ça dépend du point de vue.

Arrivés à Héliopolis, Victor et ses troupes bouffent tout ce qu'ils trouvent : les dieux présents, qui n'ont même pas le temps de comprendre ce qui leur arrive. De toute façon, ici aussi la marche est déjà fragile et instable. Les égyptiens ont, eux aussi, perdu beaucoup de leur puissance de jadis. Victor ne rencontre pas beaucoup de résistance. Mais ce n'est pas tout : Victor trouve un des fameux arbres à pommes d'or, un de la deuxième génération. Ah tiens, ça change, ça, se dit-il. Je me croquerais bien une p'tite pomme, moi... Aussitôt dit, aussitôt fait, Victor et ses sbires goûtent les fruits divins. Et Victor sent alors sa puissance s'accroître d'une façon fantastique. « Encoooooore ! » se dit-il. Et il repart.

Sur le coup, la destruction de la marche égyptienne passe inaperçue. Pas pour très longtemps, cependant.

ISIS ET OSIRIS, LES RESCAPES

Tout le monde (parmi les dieux : il reste les héros incarnés sur Terre) a donc été bouffé dans le panthéon égyptien déjà moribond. Tout le monde ? Pas tout à fait : deux irréductibles s'en sont tirés. Pas volontairement, en fait. Aucun acte de bravoure là-dedans. Juste un gros coup de bol : Isis et Osiris, au moment de l'attaque de Victor, étaient incarnés sur Terre.

Deux sacrés numéros, ceux-là. Ils sillonnent le monde, dans des mouvements antimondialistes. Et ça pulse, croyez-moi ! Remontés comme des pendules, qu'ils sont, Isis et Osiris. Ils finissent ce qu'ils ont à faire avant de retourner à la maison dire bonjour aux copains du panthéon. Et là, stupeur : plus rien. Comme les autres, quoi.

Je ne vais pas recommencer, d'accord ? Ils sont anéantis par le coup dur. Qui a bien pu faire ça ? Ils ne croient pas à l'explication du délitement des marches : même si Héliopolis ne pétait pas de santé ces derniers temps, le processus n'a pas pu s'accélérer à ce point ! Quelque chose ou quelqu'un d'autre doit être responsable. Et ils comptent bien trouver quoi, ou qui.

VIEILLE RANCUNE

En réfléchissant bien, Isis et Osiris se trouvent un ennemi qui pourrait avoir voulu nuire à ce point au panthéon égyptien : Alain. Leur inimitié remonte à très loin : Alain est un ennemi intime des égyptiens, même si, par le biais de leurs activités antimondialistes, Isis et Osiris sont parfois amenés à défendre les mêmes causes que lui. Au départ, ça leur paraît tordu, que ce soit Alain le méchant. Ennemi, d'accord, mais pourquoi un assaut frontal, maintenant ? Et puis, à force d'en parler, et encore sous le coup de l'émotion et d'une immense tristesse, Isis et Osiris finissent par se convaincre eux-mêmes.

Que peuvent-ils faire alors ? Pas grand-chose : ils sont deux. Seulement deux. Il reste bien les héros incarnés sur Terre, naturellement, mais ça c'est une histoire qu'ils doivent régler eux-mêmes. Question d'honneur.

C'est là qu'ils se disent que peut-être ils pourraient commencer par chercher à discuter avec Alain, d'abord. Après tout, rien n'est certain, et ils veulent en avoir le cœur net. Comme se monter le bourrichon c'est bien, mais que réfléchir c'est mieux, ils en arrivent à l'idée d'une rencontre « diplomatique ». Avec des témoins, sinon ça pourrait bien tourner à la baston pas diplomatique du tout. Ben voilà un job parfaitement adapté à la DTC, qui entretient de bonnes relations avec pas mal d'anges, et se charge régulièrement de tâches diplomatiques !

LA MISSION DES PJ

Isis et Osiris se présentent donc à la DTC, avec pour requête que ladite DTC organise pour eux une réunion, avec Alain et quelques témoins, pour discuter de la disparition tragique du panthéon égyptien. Les PJ devront aussi animer cette réunion (au moins en partie, car peut-être certains d'entre eux seront occupés ailleurs à ce moment-là...).

À ce niveau de l'histoire, Hercule n'est pas là : il est probablement déjà parti faire un petit tour en Olympe. Comme le voyage est long et qu'il faut qu'il soit revenu pour le jour de la réunion avec Isis, Osiris et Alain (non pas parce qu'il veut y assister, puisqu'il ignore l'existence même de cette réunion, mais pour les besoins du scénario), tout porte à penser qu'il est en route. C'est donc un sous-chef de la DTC qui charge les PJ de cette mission. C'est aussi lui qui demande aux PJ de convier d'autres personnalités, en plus des trois protagonistes de base, comme Michel et Ange.

Organiser cette entrevue va prendre un peu de temps vu le planning surbooké de chacun, mais personne ne s'y opposera.

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

À SUIVRE

Cette vignette se poursuit dans la suivante ; dans celle-ci les PJ « n'ont qu'à » convaincre Alain, Michel et Ange de participer. Ce qui peut être compliqué, à la volonté du MJ. La réunion elle-même a lieu dans la vignette « final ».



LE GRAND FINAL

LA STRUCTURE

C'est la fin de la campagne ; le bouquet final consiste en plusieurs phases : le recueil de beaucoup d'informations se rapportant à Victor, en cascade, dans la même journée. Peu importe l'ordre d'ailleurs : au MJ de gérer tout ceci de la façon la plus théâtrale possible. Ensuite, c'est la chasse à Victor qui devrait commencer. Avec ou sans coup de pouce de PNJ, cela dépend de la réactivité des PJ. Tout ceci pour aboutir à LA bataille finale. Et à la conclusion de cette aventure.

HORS CHAMP : L'OLYMPE DEROUILLE

Victor en a fini avec Héliopolis depuis un moment et cherche maintenant l'Olympe. Il redescend sur Terre, va en Grèce et cherche un portail. Il le trouve en haut du mont Olympe.

Il n'y a presque plus personne là-bas. Comme les autres panthéons, l'Olympe n'a plus grand-chose de sa splendeur passée, ni de sa stabilité. Il en manque déjà des bouts. Victor doit donc encore se contenter d'une victoire facile : il achève le panthéon, bouffe les dieux incarnés présents, comme Apollon et sa muse de femme ou Héra... Mais, si sa victoire n'a rien d'héroïque, Victor est tout de même on ne peut plus satisfait : en Olympe aussi il y a un arbre aux pommes d'or. Enfin, jusqu'à ce qu'il le trouve, lui et ses acolytes. Victor, dégoulinant de puissance et d'avidité par tous les pores de sa peau, repart. Il lui reste Asgard. Là-bas aussi il y a un arbre. En route !

Pendant ce temps, Hercule est en marche pour l'Olympe. De temps en temps, un petit retour aux sources, ça ne fait pas de mal. Même si en ce moment, la joie de revenir « chez lui » se mêle à une certaine angoisse : l'Olympe se délite, et c'est douloureux pour Hercule de constater qu'à chacune de ses visites la situation empire.

En attendant, il chemine tranquillement, en espérant que tout va bien à la DTC et que son absence n'aura pas de répercussions. On ne sait jamais, avec des zozos comme ceux qui travaillent pour lui, la situation peut à tout moment déraiser.

Hercule arrive enfin en Olympe. Ou plutôt sur ce qui reste de l'Olympe : pas grand-chose. Plus personne, plus rien, plus de pommes ; je ne vous la refais pas. Il est stupéfait, atterré, et en point d'interrogation. Comme il n'est pas du genre à tergiverser pendant des années, ni à se lamenter sur son sort plus que nécessaire, et qu'il pressent une catastrophe bien plus vaste, il repart aussitôt, direction la Terre et la DTC. Qu'il atteindra le jour de la réunion Isis-Osiris-Alain et les autres.

TITANIA, LE RETOUR

Titania, la reine de Faërie, était partie aux États-Unis après la défaite d'Aubéron. Elle avait accepté la défaite ; Aubéron et elle avaient perdu, la rébellion avait gagné. Tant pis. Il faut savoir partir dans la dignité.

Elle reste aux États-Unis un certain temps, puis, au détour de conversations avec d'autres membres bien informés de la troisième Force, elle finit par entendre parler de la disparition de plusieurs panthéons. Cela la trouble : que la chute d'Aubéron en Faërie soit suivie si rapidement de ces petites apocalypses l'intrigue et ne lui dit rien qui vaille : pour certains tout cela est dû au délitement naturel des marches, mais les rumeurs vont bon train, et d'autres versions, souvent totalement fantaisistes, émergent. Titania, elle, a vu Victor sous sa forme de dragon. Elle l'a vu bouffer Aubéron, elle connaît l'étendue de sa puissance. Après avoir rencontré un ange d'Ange qui fait allusion à la réunion imminente organisée par la DTC entre anges et égyptiens, Titania se dit que peut-être elle devrait aller y faire un petit tour elle aussi. Tout ça n'a peut-être rien à voir, mais dans le doute...

Elle quitte les États-Unis et part rejoindre la DTC.

LA REUNION

Le jour de la fameuse réunion arrive enfin. Trois événements vont se dérouler en peu de temps, à organiser comme le MJ le souhaite (genre : au milieu de la réunion, Hercule jaillit dans la pièce, tout retourné, pour raconter ce qu'il a vu de l'Olympe). Les PJ peuvent être séparés en plusieurs équipes pour recueillir les divers témoignages et les confronter ensuite, ou rester tous ensemble du début jusqu'à la fin.

- Titania revient et apporte son témoignage au sujet de Victor : il a bouffé Aubéron, il est super puissant, ...
- Hercule revient lui aussi et apporte son témoignage au sujet de l'Olympe.
- La réunion révèle rapidement qu'Alain n'y est pour rien, dans tout ça. Les échanges peuvent être houleux ; aux PJ de jouer leur rôle de modérateurs. Alain est même un peu triste : d'accord il n'aimait pas les égyptiens, mais de là à les voir tous disparaître avec leur panthéon, il y a une sacrée différence. Et puis il est blessé d'être injustement soupçonné.

Les PJ peuvent comprendre tout de suite qu'Asgard est menacé : c'est le dernier panthéon qui tient debout.

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)

Hercule et Isis-Osiris peuvent avoir fait référence au fait que l'arbre à pommes d'or a été dévasté dans leurs panthéons respectifs ; cette information aussi mène vers Asgard, qui possède lui aussi un arbre. Dans ce cas, si la version actuelle pour les PJ est celle d'une attaque concertée vers les panthéons et les arbres à pommes d'or, ils vont filer vers la marche viking. Hercule ou d'autres PNJ peuvent leur suggérer d'emmener des renforts : les participants à la réunion sont volontaires, mais on peut aussi faire appel à des PNJ croisés au fur et à mesure des scénarios, comme Athéna, Catherine, Lilith, voire Hadès, ou d'autres héros païens. Ils peuvent également chercher France d'Argon, mais elle n'est plus sur Faërie et personne ne sait où elle a pu partir.

Par contre, si la réaction des PJ se résume à dire un truc historique du style « Ah ben dis-donc, merde alors ! » et c'est tout, Victor attaque Asgard sans être dérangé.

ASGARD SE DEFEND

Victor et ses elfes arrivent à Asgard. La marche viking est plus stable que les autres, plus riche en énergie et donc plus apte à résister. Et le fait est que Victor n'a pas la tâche facile chez les vikings. Ils se défendent comme de beaux diables et Victor trouve que finalement le jeu n'en vaut pas vraiment la chandelle : ce qui l'intéresse en priorité, c'est l'arbre à pommes d'or du jardin d'Irdun. Il parvient à bouffer les pommes des vikings, et ensuite, las de la résistance des occupants d'Asgard, cherche à repartir.

Il y parviendra si les PJ ne sont pas là. S'ils ont pensé à venir au secours d'Asgard aussi, d'ailleurs, mais ils pourront d'abord se battre contre les guerriers elfes. Victor, lui, sera attaqué par les dieux, mais s'en sortira vivant (éventuellement grièvement blessé, mais vivant). Après quoi, affaibli et avide de retrouver rapidement sa puissance, il partira vers Mythopolis. Il est fortiche, Victor. Il sent les pommes du jardin d'Eden. À en avoir bouffé tellement, aussi... Et là, ce ne sont pas des pommes de deuxième génération. Non. Ce sont LES pommes.

MYTHOPOLIS

Les PJ vont-ils penser à Mythopolis ? Tout dépend de ce qu'ils en savent. Il semble évident maintenant que ce qui intéresse en priorité Victor sont les fameuses pommes, puisque à Asgard il a épargné la marche elle-même, mais pas les pommes. Si les PJ savent que le jardin d'Eden est à Mythopolis, ils vont à coup sûr s'y précipiter, pour la bagarre finale, cette fois-ci. Certains PNJ pourront avoir, plus tôt, ranimé dans la mémoire des PJ le souvenir de Mythopolis : Michel peut, pendant la réunion, se demander où rebâtir un havre de paix pour ce qui reste de la troisième Force, par exemple.

Sinon, ils peuvent recevoir un appel au secours de Seth ou de Jésus, comme quoi Victor vient de débarquer à Mythopolis et cherche l'arbre du jardin d'Eden.

Tout est cette fois en place pour la confrontation finale.

L'ULTIME BATAILLE

Le premier combat contre Victor (a priori sur Asgard, mais potentiellement sur Mythopolis) va poser de gros problèmes. Aux dieux qui l'affrontent, bien sûr, mais aussi ... au MJ. S'il y a bien un moment où vous devez vous souvenir que tricher, c'est bien, c'est ici. Bien que j'aie donné des caractéristiques à Victor, ne vous fixez pas trop dessus. Utilisez-les à bon escient, mais sans plus. Je ne sais pas trop quelle puissance auront vos PJ à la fin de la campagne, et il est possible que le dragon n'en fasse qu'une bouchée ... mais il est aussi possible que votre groupe ait conçu une super combo qui permette aux PJ de coincer Victor assez rapidement. Aucune de ces deux optiques n'est très intéressante, ludiquement.

Donc, trichez.

Trichez sur l'état de santé de Victor. Trichez en baissant ses attaques. Trichez en baissant ses défenses. Trichez en lui ajoutant des immunités qui vont bien pour contrer les combos trop efficaces. Trichez pendant les combats entre les PNJ.

Parce que voilà un autre problème pour le MJ : le nombre d'intervenants. Des dieux, peut-être des archanges, des guerriers en pagaille. Vous pourriez jouer tous les combats, mais ça prendrait un temps fou pour un résultat misérable. Non, no, nein. En plus, il faut s'assurer de ne pas mettre les projecteurs sur les PNJ. Leurs actions doivent passer au second plan et vos descriptions doivent se concentrer sur les efforts de vos joueurs.

Je vous conseille de laisser les « gros bras » entamer Victor pendant que vous opposez des elfes aux PJ (vous noterez que j'évite soigneusement d'indiquer leur nombre ; faites à votre sauce). Toutes les 1d6 secondes, un dieu tombe : Isis, Heimdall, Titania, Njord, Osiris, Seth, etc. à vous de choisir. Quand les PJ se seront débarrassés de la « piétaille », ils pourront affronter Victor lui-même. Là encore, il est occupé par les dieux, et n'attaque un PJ qu'une fois toutes les 1d6 secondes (sous forme draconique, il peut porter plusieurs attaques en une seule seconde si vous en avez besoin). Comme on est à la fin de l'histoire, n'hésitez pas à tuer les PJ, c'est le moment, c'est l'instant. Évidemment, l'idéal serait que l'un des joueurs pète un beau triple qui donne une marge suffisante pour justifier qu'il touche et blesse Victor. Il exploserait alors dans une féerie de lumière, reprendrait sa forme humaine pour s'enfuir. Les joueurs peuvent aussi chercher d'autres moyens de vaincre (lui faire tomber une tour sur la tête, lui faire avaler une bombe nucléaire, etc.). Ils peuvent aussi se concerter pour attaquer ensemble, soit entre eux, soit avec des PNJ présents. Bref, si c'est cool, faites que ça marche. Le fun avant tout.

Par contre, il est aussi possible que les PJ n'arrivent à rien. Et pourquoi pas après tout ? On ne gagne pas à tous les coups. Sur Asgard, cela signifie « juste » qu'une grosse partie des dieux incarnés présents se font bouffer. Victor chope les pommes et passe entre les marches vers Mythopolis (il vient de gagner le pouvoir Voyage onirique

UNE APOCALYPSE, CE N'EST PAS LA FIN DU MONDE (CAMPAGNE)

à plein !) où les PJ auront leur revanche. Par contre, sur Mythopolis, c'est un peu plus embêtant. Il bouffe tous les dieux présents dont vous voulez vous débarrasser, puis mange les dernières vraies pommes. De là, il se dirige vers le Paradis (rien que ça) et plus précisément vers la guérite de George. S'ensuit une baston mémorable dont l'issue est hors de portée des PJ. À vous de voir ce que vous voulez faire : un match nul semble correct, mais vous pouvez aussi en profiter pour buter George si vous ne l'aimez vraiment pas. (Les PJ en seront informés un peu plus tard par Michel) Une autre possibilité est que plutôt que de se déplacer, Victor défie George en l'appelant depuis Mythopolis, et que le duel ait lieu devant les PJ (avec l'issue que vous voulez).

Guerriers elfes boostés à la pomme d'or

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

TALENTS

Acrobatie 9, Combat 7 (épées 9), Corps à corps 6, Défense 8, Discrétion 8, Séduction 8, Tir 7 (arcs 9)

POUVOIRS

Charme 6, Détection des créatures invisibles 6, Illusions 6, Peur 6

COMBAT

40 PP, 8 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22 ; épée longue magique mineure (66/RU+10/M+8), arc long magique mineur (66/RU+8/M+4, portée longue), cotte de mailles elfique (6 points de protection).

Victor, grand dragon rouge, dauphin de Faërie et futur archange

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
9	5	5	7	8	8+

TALENTS

Corps à corps 8, Défense 8 ; plus plein d'autres trucs à 6

POUVOIRS

Apparence horrible* 6, Armure corporelle* 8, Cauchemar 3, Champ de force 6, Charme 4, Esquive acrobatique 6, Jet de flammes 8, Membre exotique (dents de sabre)*, Membre exotique* (grandes cornes), Membre exotique* (queue barbelée), Polymorphie 3, Rêve 3, Sens surdéveloppés*, Vol* 8, Volonté supra-normale 6 ; la métamorphose en dragon lui coûte 10 PP sur le coup, mais active tous les pouvoirs indiqués par un astérisque pour toute la durée de la transformation (illimitée).

COMBAT

58 PP, 16 PF, BL 13/BG 26/BF 39/MS 52 ; dents de sabre (66/RU+9/M+11), grandes cornes (66/RU+8/M+13), queue barbelée (66/RU+9/M+12), jet de flammes (66/RU+10/M+10, portée très courte, aire d'effet de rayon très court, inévitable). Victor et ses guerriers bénéficient de la guérison surnaturelle au même titre que des anges ou démons incarnés dans des corps humains (ils peuvent par exemple dépenser des PP pour refermer leurs blessures).

LES QUESTIONS DE MOMO : COMMENT CA SE PASSE, LE SANCTUAIRE, EN TERME DE REGLES ?

Quasiment comme avant.

Les dieux et héros païens n'ayant plus de marche propre (c'est-à-dire normalement tous sauf les vikings) reviennent maintenant sur Mythopolis après la mort de leur corps d'accueil (en un temps relativement long). Ils y forment un avatar.

Les psioniques affiliés au Sanctuaire (c'est-à-dire dans un premier temps ceux liés à Malum ou au Syndicat) iront maintenant sur Mythopolis après leur mort (plutôt qu'au Purgatoire). Là, ils vivent comme au Paradis, et les plus méritants pourront devenir des « héros psis » et revenir sur Terre dans un corps d'accueil. Il peut se passer la même chose pour les sorciers ou mages urbains qui entraient dans le Sanctuaire. Quelques psis (ou humains) « vivants » passent également sur Mythopolis, mais c'est rare. Ceux-là ressortent normalement.

Enfin, les renégats qui décident de rejoindre le Sanctuaire trouvent une nouvelle maison où leur âme est envoyée après la mort de leur corps d'accueil (comme pour les héros païens).

La nature des gens (Chance ou Foi, surnaturel ou pas, couleur de l'aura, seuil de BL, etc.) ne change pas.

IL PENSE S'EPELER

Après le combat, tout le monde panse ses plaies (ha, c'est comme ça qu'on dit, okokok). Victor n'est plus là, qu'il soit parti après avoir gagné ou qu'il se soit enfui sous forme humaine. Beaucoup de dieux ont mal aux dents et quelques autres ne sont plus, digérés par le dragon. Jésus, qui n'a pas fait grand-chose pendant le combat, se rattrape en soignant les gens et ses pouvoirs font des Miracles. Il réunit tout le monde autour d'une grosse marmite de chocolat (pas du en poudre, hein, non ; des tablettes fondues). Et les survivants se serrent les coudes. Des projets se forment. Un plan se dessine.

Mythopolis va devenir le Sanctuaire des troisièmes forces. Une maison pour les dieux incarnés (enfin ... ceux qui restent) et pour leurs héros, maintenant que les marches païennes ont presque toutes disparu. Un centre névralgique pour les psioniques, d'où ils modèleront le monde à l'aide des consps. Un refuge pour les renégats des deux autres camps : une véritable alternative. Michel, Ange et Alain participent à l'affaire et s'engagent d'une part à détourner une partie des flots de PP qu'ils contrôlent pour alimenter Mythopolis et ses nouveaux habitants, et d'autre part à faire ce qu'ils peuvent pour cacher son existence aux extrémistes du Paradis (en échange, ils s'attendent à pouvoir compter sur le Sanctuaire pour les aider contre leurs adversaires du conseil angélique). Seth et Naama font mettre à disposition des héros païens la logistique des consps pour fournir appuis politiques, salaires et équipement. Jésus va contacter par *Chez Régis* les renégats de sa connaissance, afin qu'ils rejoignent le groupe. Si Malachite est toujours là, il fera de même avec les mages urbains.

CHAPITRE CINQ

Une apocalypse, ce n'est pas la fin du monde (campagne)



LE BILAN

QU'ARRIVE-T-IL À VICTOR ?

Victor, redevenu plus humain et libéré de l'influence d'Haagenti, est accueilli par Dieu, qui fait de lui son agent personnel pour ses ineffables projets. Comme son prédécesseur, le nouvel archange du Feu n'aura pas de serviteurs, du moins pas tout de suite. Pour l'instant, il s'installe à peine au Paradis, où il a beaucoup à apprendre et une furieuse envie de collectionner les cactus nains.

QUE DEVIENT MYTHOPOLIS ?

Mythopolis s'ouvre au monde. Maintenant qu'elle est parcourue par une multitude d'âmes, d'autres passages que *Chez*

Régis peuvent être construits. Ils serviront à envoyer sur Terre les âmes des héros païens à incarner, mais aussi à accueillir le peuple psi dans une terre promise qu'il a longtemps attendue.

OU LA TROISIÈME FORCE EN EST-ELLE ?

La troisième Force est (partiellement) unie, justifiant plus que jamais son nom. Le Sanctuaire n'est toujours pas en mesure de rivaliser avec le Paradis ou l'Enfer, mais grâce à sa coordination et au soutien des archanges, les nuages qui pesaient sur le futur se sont enfin dissipés. Évidemment, tout reste à inventer. Comment les héros païens vont-ils réussir à travailler de concert avec des psis athées ? Comment des conpsis aux méthodes et aux buts complètement opposés vont-elles s'accorder ? Quelles sont les véritables motivations de tous ces gens ? Et l'euphorie succédant à la victoire (ou au moins, la survie) va-t-elle durer longtemps ? Seul l'avenir [et les suppléments futurs !] peut répondre.

MEMENTO

[SCENARIO]

FLATULA

« J'EN SAIS SUFFISAMMENT POUR
COMPRENDRE QUE JE NE SAIS RIEN. »

Les deux hommes sont blonds, les yeux bleus, grands et minces, vêtus d'un imperméable beige ouvert sur un costume bleu marine impeccable. En descendant de leur Mégane gris métallisé, ils se coiffent chacun d'un chapeau. Ils échangent un regard, s'inspectent mutuellement et hochent la tête d'un air satisfait.

« - C'est là ? »

- Oui.

- Je sonne. »

« Ding-dong ».

Pas de réponse.

« Ding-dong ! »

Zoë enfle rapidement son peignoir. « J'arrive ! ». Elle arrive à la porte et ouvre. En voyant les deux hommes, elle comprend tout de suite.

« - Bonjour. Mademoiselle Zoë Piclon ? »

- C'est moi, oui. Que désirez-vous ?

- Contrôle de routine, mademoiselle Piclon. Nous sommes délégués au service de Dominique...

- ... pour vérifier que tout est en règle chez vous...

- ... ce qui ne prendra que quelques minutes de votre temps...

- ... puisque nous savons que le temps de chaque ange est précieux...

- ... naturellement.

- Vous ne pourriez pas revenir plus tard ? Je suis un peu pressée, là. Revenez ce soir, pour l'apéro ! »

Les deux anges échangent un regard lourd de sous-entendus et l'un d'eux note quelque chose sur son carnet

« - L'apéro vous semble-t-il une notion vraiment compatible avec la Vraie Foi, mademoiselle ? »

- Ben oui, pourquoi pas ? Euh, je veux dire non, bien sûr. Je plaisantais. Bon ben entrez, alors. »

Les deux anges se baladent dans le salon et la cuisine.

« - Pourquoi êtes-vous coiffée ainsi ? Vous avez les cheveux en ... pétard, comme disent les jeunes gens.

- Je sors de ma douche, je n'ai pas eu le temps de m'arranger.

- Alors pourquoi portez-vous autant de noir aux yeux, et du rouge à lèvres, en prime ?

- Eh... J'aime bien me maquiller dès que je me lève. Ça ne m'empêche pas de me laver ensuite...

- Ne savez-vous pas que le maquillage est un symbole d'orgueil, et que l'orgueil est un des péchés capitaux ? Et comment se fait-il que vous soyez encore en peignoir à onze heures et demie du matin ?

- Je vous l'ai dit, je viens de prendre ma douche, je me suis levée un peu tard.

- La paresse aussi, est un péché capital, mademoiselle. »

Zoë se mord les lèvres.

« - Ça sent bon, ce qui mijote...

- C'est ma spécialité. Du porc à la danoise.

- Nous disons donc péché de gourmandise, en prime.

- Ces magazines, là : Voili, Galo, ... Vous ne seriez pas un peu envieuse, mademoiselle ?

- Mais non, pas du tout... »

Les deux anges soupirent de concert.

« - Pourquoi cette pièce est-elle dans un tel désordre ? Vous ignorez que le désordre mène au chaos, qui est un des vecteurs du mal ? »

- Non, mais... J'avais une femme de ménage, mais ça me coûtait trop cher ; et puis je n'ai pas beaucoup de temps, je suis tellement occupée à répandre le Bien et la parole de Dieu autour de moi, vous comprenez... »

Zoë esquisse un sourire forcé.

« - C'est cela, oui. Avarice, donc. »

Zoë commence à sentir la moutarde qui lui monte au nez. Déjà qu'elle est naturellement gaffeuse, et en plus ces deux-là voient le mal partout. Il ne manquerait plus que...

« - Qu'y a-t-il derrière cette porte ? »

- Ma chambre. Mais il n'y a rien à y voir, à part un lit et une armoire, vous savez. C'est une chambre, quoi.

CHAPITRE SIX

Memento flatula (scénario)

— Cela, c'est à nous d'en juger, mademoiselle.
— Nous y trouverons à n'en pas douter le crucifix et la Bible qui ne figurent nulle part dans votre salon, j'imagine. N'est-ce pas, mademoiselle Piclon ?
— Heu... Écoutez, je vous interdis d'entrer dans ma chambre. J'ai tout de même droit à une vie privée, à la fin. Avez-vous seulement le droit de faire ce que vous faites là ?
Les deux anges de Dominique se regardent, navrés.
— Je crois que nous ne trouverons pas de crucifix, ni de Bible.
— Je le crains.
— Oh là là, en plus vous avez de la crotte dans les yeux, ou quoi ? Elle est là, ma Bible ! Évidemment que j'en ai une, je suis un ange, non ? Et non, je n'ai pas de crucifix. Je préfère voir Jésus Chez Régis plutôt que crevé cloué sur une croix au milieu de mon salon ! »
Cette fois, Zoë est vraiment en colère. Furax de furax.
« — Et puis sortez ! Écrivez ce que vous voulez sur votre fichu carnet ! Vous feriez mieux de vous occuper des vrais problèmes plutôt que d'emmerder les anges qui font leur boulot !
— La colère, maintenant. Six sur sept. Pas mal, mademoiselle Piclon...
— Maintenant, ouvrez cette porte, s'il vous plaît. Sinon je le ferai moi-même, voilà tout. »

Zoë entre dans sa chambre. Elle s'assoit sur le lit en essuyant le sang qui macule son épée. Elle se retourne.

« — Sabnac, mon amour, je crois que je viens de passer renégat ». Sabnac, nu comme un ver sur le lit, passe ses doigts sur ses cornes veloutées et remue de satisfaction la longue queue qui surplombe ses fesses musclées. « Pas grave. Viens là... Où en étions-nous ? »

STRUCTURE DU SCÉNAR

Memento Flatula est le premier scénario d'APOCALYPSYS REDUX. Il a pour but de familiariser les joueurs avec leurs personnages. C'est aussi un périlleux exercice d'improvisation, autant pour le MJ que pour les joueurs.

NO INTRODUCTION

Le scénario commence en pleine action, sans aucune forme d'introduction (les principes de base ayant été expliqués pendant la création des personnages). Il est important que les joueurs se rendent compte qu'ils ont une grande liberté créative, surtout au début. Ils auront à inventer les détails des raisons de leur présence sur les lieux et de leurs motivations. Si vous pensez que vos joueurs ne comprendront pas d'eux-mêmes la nature spéciale de cette non-introduction, alors mieux vaut leur dire explicitement avant de débiter. Rassurez-vous, il y a quand même un scénar. Mais, pour les joueurs, le début se présente sous la forme de devinettes.

Seules 5 ou 6 situations d'introduction sont décrites ; si vous avez plus de joueurs que cela, ... ben, il va falloir bosser et en inventer d'autres. Le principe de la non-introduction est que le pouvoir est entre les mains des joueurs et qu'ils doivent inventer ou retrouver ce qui se passe et ce qui a mené à leur situation, plutôt que d'interroger le

MJ pour obtenir ces informations. Ainsi, le MJ ne devra fournir qu'un minimum de données aux PJ en dehors de la ligne de départ et d'une description physique de leur environnement. Celle-ci sera plus ou moins précise, selon ce que souhaite le MJ, et selon le degré de liberté qu'il veut allouer à ses joueurs.

Ce degré de liberté et la quantité d'« indices » délivrés par le MJ peuvent varier d'un joueur à l'autre, selon leur personnalité, leur réactivité et leur inventivité. Cela demande un peu de psychologie, mais bon ; le but est tout de même que tout le monde s'amuse, même les plus introvertis ! Les scènes collent au scénar fourni, mais c'est à vous de voir ce que vous en faites en dosant savamment les divers ingrédients selon vos goûts personnels [mais si, mais si, vous êtes un cordon bleu]. Si ça se trouve, vous allez faire jouer un autre scénar. Pas grave. Chouette, même. Vous nous raconterez, après ? Enfin, le but du jeu est tout de même, pour le MJ, de rebondir sur les inventions du PJ et de poursuivre l'histoire à partir de cela, tout en cherchant à la faire recoller au synopsis général. Plus le degré de liberté est grand, plus le MJ doit être capable d'improviser sans filet.

Les éléments inventés par un joueur peuvent entrer en contradiction avec ceux proposés par le scénario. Dans ce cas, le MJ a le choix entre corriger le joueur (idéalement par la bouche d'un PNJ), ou accepter le changement de plan et s'y adapter. Par exemple, imaginons que lors de la première scène (là où l'on sait encore le moins de choses), un joueur déclare que l'appartement de la comtesse se trouve à Paris (alors que le scénario est censé se dérouler dans les Alpes). Vous pouvez, au choix, corriger le PJ directement et lui dire qu'il se trouve en fait à Chamonix, ou faire la même remarque au personnage par l'intermédiaire de la Comtesse (tout dépend si c'est possible ou pas selon le contexte exact ; cela peut être assez rigolo), ou encore déplacer effectivement le tout à Paris (ce qui obligera à modifier plusieurs éléments par la suite, mais participe à l'intérêt de l'exercice).

Exercice qui, s'il est périlleux et peut être déstabilisant pour les PJ (et le MJ, d'ailleurs... On parle trop peu du stress du pauvre MJ consciencieux qui ne pense qu'au bonheur de ses joueurs...), n'a pas à être justifié. C'est comme ça, et pis c'est tout. Juste pour le fun, quoi. C'est l'occasion de se découvrir entre joueurs et entre PJ. Et c'est l'occasion de sortir un temps du schéma classique du groupe de PJ demandeurs à 99% des infos du MJ.

Le seul truc à éviter, qui pourrait pourrir l'ambiance, c'est d'essayer de se « coincer » les uns les autres. Pas cool, ça. Nous y reviendrons à la fin : il faut être cons-truc-tif. Non mais sans blague !

SYNOPSIS

Le scénar se déroule dans un chalet à Chamonix (A priori. De toute façon, là-dedans, tout est a priori, alors je ne le répèterai plus). Là-bas, un psi, Alexei Smirnoff, ex-employé d'une boîte nommée Simiscience, attend pour procéder à la vente de documents secrets volés à ladite boîte. Il veut changer de vie, partir au soleil avec sa dulcinée, et pour ça il a besoin de beaucoup, beaucoup de sous.

Ces documents sont stockés sur un DVD et renferment les données de recherche d'une nouvelle arme. Ce DVD est lui-même caché dans un objet pseudo-antique fort bien imité, les *tablettes de Raāmalū*. Smirnoff doit céder le DVD à une conpsi concurrente,

MEMENTO FLATULA [SCENARIO]



Santofer. Son contact au chalet doit être une femme d'un certain âge, qui se fait appeler la Comtesse. Une équipe de démons est là elle aussi, histoire de mettre encore plus le souk, de piquer le DVD et de récupérer la mallette pleine de fric que la Comtesse doit remettre à Smirnoff.

Les PJ sont là au nom de la DTC, qui a été engagée par Simiscience pour récupérer les informations volées, et si possible ramener Alexeï Smirnoff au bercail, histoire de lui botter ses fesses de gredin. Au moment où le scénar débute, les PJ ont déjà un plan et l'ont déclenché. Chacun a une tâche précise à effectuer, le but étant de se substituer à la Comtesse pour réaliser l'échange à sa place. Bien sûr, ça ne va pas marcher tout à fait comme sur des roulettes, ce qui va donner lieu aux saynètes du début. *[Faut bien rire un peu : il paraît qu'on ne rit plus que huit minutes par jour, alors que nos grands-parents rigolaient vingt-trois minutes quotidiennement. Et c'est pas bien, parce que ça entretient la santé, de rire, hé oui ma bonne dame... Heu... Je m'égare, là, non ?]*

Bon, bref, voilà pour l'essentiel. Il n'y a pas grand-chose d'autre à dire, parce que la suite dépend trop des réactions des PJ. Ça marche ou ça ne marche pas, quoi. L'idée est de terminer en baston. Original, non ? Mais non, voyons, ne me remerciez pas, je suis là pour ça, moi...



PRINCIPAUX PROTAGONISTES

SIMISCIENCE

Simiscience est l'une des marionnettes de NRG, une conpsi multinationale organisée en une multitude de filiales. Ses activités sont très variées, surtout orientées vers la chimie et l'aéronautique. Cotée en bourse et en pleine forme économique, l'entreprise est médiatique et souvent citée en exemple en termes de gestion et d'innovation. Pourtant, tout n'est pas si rose au royaume de Simiscience, qui développe une politique pour le moins agressive, avec ses concurrents mais aussi avec ses propres employés.

Simiscience ne se contente pas des activités affichées, qui constituent une solide façade, mais une façade tout de même. Les laboratoires de recherche de Simiscience cachent en effet des travaux sur des armes de tous les genres. Des cohortes de chercheurs se creusent le ciboulot pour en inventer qui soient toujours plus efficaces et dévastatrices. Pas besoin de commanditaire précis pour démarrer de nouvelles recherches : dans le domaine de l'armement, on trouve toujours des acheteurs, et faire grimper les prix est chose aisée. Le fruit des recherches va naturellement au plus offrant, voilà tout.

Alexeï Smirnoff travaillait pour Simiscience jusqu'à il y a peu.

CHAPITRE SIX

Memento fiarula (scénario)

SANTOFER

Santofér est une petite société dépendant de 3GU (une autre conpsi), mais explicitement spécialisée en armement, et donc concurrente, par la force des choses, de Simiscience. Excepté des ambitions communes, tout sépare les deux entreprises. Santofér est de taille beaucoup plus modeste, est française et a pour vocation officielle et assumée l'armement. Elle dispose de considérablement moins de moyens que Simiscience, et jusqu'alors n'a jamais rien pratiqué de spécialement illicite (à part les trucs classiques illégaux dans le joli monde de l'entreprise mue par la saine aspiration au profit maximal, naturellement...). Jusqu'ici, car depuis peu le gouvernement a demandé à Santofér de se montrer un peu plus agressive, de devenir vraiment concurrentielle, et d'arrêter de se faire marcher sur les plates-bandes par des poids lourds du type de Simiscience, qui monopolise le marché en sous-main. Santofér s'est donc pourvue dans ce but d'une équipe musclée d'espions industriels prêts à l'action, équipe dirigée par la Comtesse, une espionne russe qui reprend du service pour l'occasion.

L'EQUIPE DE DEMONS

Ils sont quatre, ils sont méchants et pas beaux, bref, ce sont des démons. Ils aiment beaucoup les armes. C'est cool, les armes. Ça blesse, ça tue, et ces imbéciles d'humains y succombent si facilement que c'en est presque trop facile. Trop facile de semer un gros bordel, rien qu'en mettant quelques armes dans les mains d'abrutis bien choisis. Ou en faisant croire que d'autres ont les armes, celles qui vont tout faire péter. Alors, si Simiscience a élaboré une arme nouvelle aussi terrible qu'on le dit, et si l'occasion se présente de choper des infos à son sujet, ben faut y aller ! Et si l'occasion ne se présente pas d'elle-même, il faut la créer !

Les quatre démons se la pètent grave. Ils font très Men in Black : costume noir classique, lunettes noires dès qu'il y a un petit rayon de soleil, et surtout air de se prendre très au sérieux. Trop. S'ils n'étaient pas si balèzes, ils seraient plutôt comiques. Trois d'entre eux sont de type européen, et le dernier est asiatique. Ils sont assez baraqués, tous bruns ou châains. Ils semblent avoir autour de trente, trente-cinq ans. Leur façon de s'exprimer contraste avec l'aspect élégant qu'ils essaient de se donner : ils parlent comme des charretiers, avec un bel accent de titi parisien. Autant dire que mieux vaut qu'ils se taisent.

Boner, Turgid, Big Dick et Chicken-safe, démons de grade 1 au service de Baal, Malthus, Furfur et Uphir (respectivement)

Ils ont les mêmes caractéristiques et talents pour simplifier.

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

TALENTS

Combat 3 (arme de prédilection 5+), Défense 6+, Discrétion 4, Médecine 2, Tir 3 (arme de prédilection 5)

POUVOIRS

Boner : Arme exaltée 4, Art de combat 4, Caméléon 4. **Turgid** : Caméléon 4, Détection du danger 4, Sommeil 4. **Big Dick** : Conversion physique 2, Immunité contre le feu, Jet de flammes 4,

Tourbillon de feu 4. **Chicken-safe** : Armure corporelle 4, Forme de combat 4, Membre exotique (langue blindée), Vengeance toxique 4.

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; **Boner** : katana (63/RU+5/M+8), katana exalté (65/RU+6/M+10). **Turgid** : poignard (64/RU+5/M+5). **Big Dick** : Jet de flammes (66/RU+7/M+6, aire d'effet de rayon très court, inévitable, 2 PP). **Chicken-safe** : langue barbelée (64/RU+5/M+8, portée très courte, 2 PP pour activer).

« Y a des mecs assez barrés pour enculer des poules. Bon. Évidemment, les poules finissent par en mourir d'hémorragie interne. Total gore. Mais lui, il a une tellement petite bite que les poules ne risquent rien. C'est pour ça qu'on l'appelle Chicken-safe. »

ALEXEI SMIRNOFF

Alexei Smirnoff est un chercheur assez brillant, psi d'origine slave. La quarantaine, bardé de diplômes et polyglotte, il a travaillé pendant deux ans pour Simiscience, sur le dernier projet de recherche : un nouveau concept hyper révolutionnaire d'arme. Alexei a deux problèmes, cependant : d'abord, il supporte mal l'autorité et la contrainte, et ses supérieurs à Simiscience lui évoquent vraiment trop des esclavagistes. Ensuite, il est amoureux. Ce qui, en soi, n'est pas vraiment un problème, sauf que Lolette (ben oui, elle s'appelle Lolette) est assez exigeante matériellement. Pas que matériellement, d'ailleurs. Alexei est un bel homme, baraqué mais élancé, intelligent et cultivé. Mais il n'est pas riche. Alors il veut que ça change et réfléchit aux moyens dont il dispose. Difficile d'être payé plus cher que chez Simiscience en demeurant chercheur ; pas envie de faire autre chose. Et s'il proposait les informations auxquelles il a accès à des concurrents ? C'est un peu risqué, mais pour un gros, gros paquet de fric... Il investit, change d'identité, modifie éventuellement un peu son physique, et hop, à lui la belle vie... Et à lui Lolette !

Alexei est un esprit fort, qui a le sens de la répartie. Il est châtain-roux, avec des yeux verts. Il est né en France, et à part par son nom, il ne se sent aucun lien avec l'Est. Il est assez soupe au lait et déteste qu'on le charrie avec des jeux de mots liés à la vodka du même nom. Ça, ça le met hors de lui. Et comme il est colérique, ça peut aller assez loin.



Alexei Smirnoff

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

TALENTS

Défense 2+, Discrétion 2+, Discussion 4+, Informatique 4+, Science 3 (électronique 4+), Technique 3 (électronique 4+) ; Pouvoirs dimensionnels 2, Pouvoirs psychiques 4

POUVOIRS

Dimensionnels. Corps digital, Téléportation 2. Psychiques. Augmentation de Volonté 4, Parasite intellectuel 2.

COMBAT

18 PP, 7 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16.

LA COMTESSE

Presque plus personne ne se souvient de la véritable identité de la Comtesse. Pour l'état civil, elle est Illyana Padje-Heudmo : Padje est

MEMENTO FLATULA (SCENARIO)

le nom de l'homme qu'elle a épousé, il y a très longtemps (et qui a pris la fuite, il y a bien longtemps aussi, lorsqu'il l'a mieux connue. On fait des erreurs, parfois...) et Heudmo est son nom de jeune fille. Encore qu'on ait du mal à imaginer qu'elle ait pu un jour être une jeune fille. Ancienne espionne à la solde de l'URSS puis de la Russie, la Comtesse a utilisé tant de pseudonymes différents qu'elle a brouillé les pistes. De taille moyenne, les cheveux gris réunis en un sempiternel chignon rond, toujours habillée d'un tailleur strict et l'air sévère, elle s'est illustrée par le passé dans des missions périlleuses, presque toujours avec succès, ce qui la remplit d'orgueil. Ses yeux d'un vert profond et son regard direct et scrutateur sont devenus presque légendaires et elle a réussi à se faire respecter de tous, alliés et ennemis, hommes et femmes. Elle a été recrutée par Santofer pour des missions (pépères pour quelqu'un comme elle) d'espionnage industriel. Ça la flatte, ça l'amuse, ça paye ses liftings, ça égaye sa retraite, et c'est efficace. Que demander de plus ? Tout le monde s'y retrouve, dans le fond... Ou presque.

Comtesse Illyana Padge-Heudmo

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

TALENTS

Baratin 3, Défense 2, Enquête 4, Savoir d'espion 4, Séduction 4

COMBAT

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

Plazo et Mucid, les deux gros bras

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

TALENTS

Corps à corps 3, Discrétion 0+, Métier : gros bras 2, Tir 2 (armes de poing 3)

COMBAT

6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18 ; petit calibre (36/RU+2/MR+3).

« – Moi, j'ai aucune envie de me faire fraculater.

– Psycho-fraculater

– Même. »

SCENES

Chacune des scènes suivantes est présentée avec trois niveaux de précision plus ou moins détaillés selon les cas. À vous, MJ, de décider quelles informations délivrer aux PJ. Inutile de vous mettre en garde contre l'imagination délirante dont ils vont faire preuve (ah zut, trop tard). L'exercice est différent selon la quantité de détails révélés : avec peu d'informations, les PJ vont soit se bloquer, soit partir dans des délires à scotcher le plus réactif des MJ. Avec beaucoup de détails, en revanche, les PJ vont probablement plutôt chercher à recoller à l'histoire initialement prévue, à reconstituer les plans de départ. En particulier, pour le premier joueur à devoir rebondir sur sa scène, ça peut

être dur-dur. Il faut donc bien penser à l'ordre et au choix des PJ pour lesdites scènes.

Seules les trois premières scènes sont indispensables car elles permettent d'introduire les PNJ nécessaires pour la suite du scénario.

SCENE N°1

- Alors que tu refermes la porte, la Comtesse te fixe de ses yeux verts et te demande : « Mais que faites-vous donc dans ma chambre ? » [phrase à prononcer avec un bel accent russe. Mais si, mais si !]
- Alors que tu refermes la porte, tu t'aperçois que la neige a recommencé de tomber sur les pistes. Tu inspectes la pièce lorsque la porte de la salle de bains s'ouvre et tu te retrouves face à la Comtesse. Elle te fixe de ses yeux verts et te demande : « Mais que faites-vous donc dans ma chambre ? Sortez immédiatement, je vous prie. Je suis pressée, jeune homme ».
- Alors que tu refermes la porte sans bruit, tu t'aperçois en regardant par la fenêtre du chalet que la neige a recommencé de tomber sur les pistes. Tu inspectes la pièce lorsque la porte de la salle de bains qui jouxte la chambre s'ouvre et tu te retrouves face à la Comtesse. Elle te fixe de ses yeux verts et te demande : « Mais que faites-vous donc dans ma chambre ? Sortez immédiatement, je vous prie. Je suis pressée, jeune homme ». Sa main tient fermement une petite mallette et elle semble un peu tendue.

On peut éventuellement décrire la Comtesse, ça servira aussi au PJ n°2.

SCENE N°2

Cette scène est à faire jouer si possible par un PJ et un joueur masculins, ce sera bien plus rigolo.

- Dans ce tailleur à la Simone Weil, tu te sens un peu emprunté. Carrément mal à l'aise et ridicule, en fait. Et puis la perruque grise te tient chaud. Alexeï Smirnoff entre dans la pièce et te regarde avec curiosité. Ta main se crispe sur la mallette. Tu prends une grande inspiration et tu dis à Smirnoff, d'une voix censée être féminine et avec un net accent russe : ...
- Tu ajustes ton tailleur trop serré. Pas pratique, ces vêtements de gonze. Et puis la perruque grise te tient chaud. Alexeï Smirnoff entre dans la pièce et te regarde avec curiosité. Ta main se crispe sur la mallette. Smirnoff te dit : « Bonjour, madame la Comtesse. Avez-vous amené ce dont nous étions convenus ? ». Tu prends une grande inspiration et tu lui réponds, d'une voix censée être féminine et avec un net accent russe : ...
- Pareil qu'au-dessus, mais en précisant que la mallette est remplie de faux billets.

SCENE N°3

- Un des types te soulève la tête et tu peux enfin reprendre ta respiration. Alors, où il est caché, le truc ? On a fouillé partout, on n'a rien trouvé. Tu craches le morceau ou tu regoûtes l'eau des chiottes ?
- Un des quatre types te soulève la tête et tu peux enfin reprendre ta respiration. Alors, elles sont cachées où, les informations ? On a fouillé partout, on n'a rien trouvé. Tu craches le morceau ou tu regoûtes l'eau des chiottes ?

CHAPITRE SIX

Memento flacula (scénario)

- Un des quatre types te soulève la tête et tu peux enfin reprendre ta respiration. Alors, Smirnoff, elles sont cachées où, les informations que t'as piquées? Tu les as pas déjà données à la vieille, tout de même? On a fouillé partout, on n'a rien trouvé. Tu craches le morceau ou tu regoûtes l'eau des chiottes?

SCENE N°4

- Le conduit craque lentement. Tu rampes encore un peu avant qu'il ne cède complètement, tout comme le faux-plafond. Tu t'effondres d'une hauteur de deux mètres cinquante environ, dans un grand craquement sinistre et une pluie de débris légers. Le réceptionniste te contemple, médusé : « Puis-je vous aider, Monsieur? ».
- Tu entends un craquement qui s'amplifie, puis tu t'effondres lourdement sur le sol. Zut de zut. Il va falloir que la fausse Comtesse se débrouille sans toi. Le réceptionniste lève la tête vers le trou, puis te contemple, médusé : « Puis-je vous aider, Monsieur? ».
- Il n'est vraiment pas large, ce conduit. Et il craque. De plus en plus, même. Alors que tu peines pour arriver à temps pour l'échange entre la fausse Comtesse et Smirnoff, tu te sens tomber et tu traverses le faux plafond. Tu te retrouves par terre, devant le réceptionniste médusé : « Tiens, il y a des conduits d'aération qui passent à ce niveau-là? ». Il a l'air un peu imbécile. Il se reprend, puis te demande : « Puis-je aider Monsieur en quoi que ce soit? ».

SCENE N°5

Cette scène est à adapter selon les goûts du PJ en matière d'« âme-sœur »...

- Tu t'accroches, mais avec la neige qui s'est remise à tomber c'est de moins en moins facile. Alors que tu es en vue de ton objectif, la fenêtre au rebord de laquelle tu es agrippé s'ouvre et une belle blonde plantureuse, nue pour autant que tu la vois, se penche vers toi : « Dis-moi donc ce que tu fais là, toi... ».
- La neige s'est remise à tomber, ça t'engourdit les doigts ; ta progression n'en est que plus délicate. Tu n'es plus très loin de la fenêtre à atteindre et tu as peur d'arriver un peu tard. Brusquement, la fenêtre au rebord de laquelle tu es accroché s'ouvre et de l'embrasure émerge une fort belle créature, nue pour autant que tu puisses en juger. Elle se penche vers toi, ses longs cheveux blonds couvrant à peine son opulente poitrine. Elle te demande : « dis-moi, bel aventurier, n'aurais-tu pas besoin de te réchauffer un peu? ».
- Pareil, mais en précisant « ... et tu as peur d'arriver un peu tard : l'échange doit avoir lieu en ce moment même. Espérons que ton collègue aura eu plus de chance. ».

Voici à présent quelques idées supplémentaires, si vous avez une équipe de plus de cinq joueurs :



• Tu décales la piste à toute allure mais la visibilité est de plus en plus mauvaise à cause de la neige. Tu accélères pourtant encore : tu dois absolument atteindre le chalet avant 12h12, sans quoi... [et c'est au PJ de compléter, par exemple par « sinon la bombe sous le chalet va exploser », ou par « sinon je vais rater les Télétubbies », et ainsi de suite...].

- Le mec s'écroule devant la porte, mort. Une femme de ménage sort d'une chambre non loin de là, vous voit et s'approche. Elle ouvre grand la bouche, et tu ignores si elle va se mettre à hurler ou juste s'inquiéter de la santé du cadavre. Que fais-tu?
- Avec tout ça, vous avez pris un sacré retard. Heureusement Smirnoff a attendu et maintenant c'est parti, votre super plan est sur les rails. On t'appelle à la réception : « Une communication téléphonique pour vous, Monsieur ». Alors que tu reconnais la voix d'Hercule qui t'interroge : « Bon alors, vous en êtes où, là? Vous avez l'objet et le fric? Et Smirnoff, vous en avez fait quoi? », tu vois une forme vaguement humaine traverser le plafond et s'écrouler par terre dans un grand fracas et un vaste nuage de poussière. Oh-oh. Un accroc au super plan. « C'est quoi, ce barouf? Qu'est-ce qui se passe, enfin? ». Que réponds-tu à Hercule?

Bien entendu, tout ce qui précède ne constitue que des pistes, des propositions. Déformez, inventez, adaptez ; c'est vous le chef, comme d'hab'!



CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

Simiscience met au point depuis trois ans une toute nouvelle arme, censée être révolutionnaire, terriblement meurtrière et discrète. Les recherches sont encore en cours mais plusieurs prototypes ont déjà été mis au point et les chercheurs en sont à la phase de perfectionnements après tests. Des acheteurs potentiels ont été contactés, et c'est alors que le secret de l'existence de cette arme a été éventé. Des tentatives (ratées) d'effraction ont même eu lieu dans les locaux de Simiscience. À peu près à ce moment, Alexei Smirnoff a décidé de vendre les informations auxquelles il pouvait accéder. Il les a copiées sur un DVD et, par un procédé de moulage « maison », a caché le DVD dans un objet d'allure antique (genre mésopotamien, avec des runes incompréhensibles dessus, un objet vraiment bizarroïde) : une imitation des tablettes de Raämalû (qui sont censées contenir des prophéties prévoyant en détail la fin du monde).

Après quoi il a contacté Santofer, qu'il savait évidemment intéressée. L'échange a été rapidement mis sur pied : Smirnoff doit se rendre dans un chalet à Chamonix avec le DVD et procéder à la vente avec une femme russe qui se fait appeler la Comtesse. Le prix a été fixé très exactement à une chieée d'euros.

Alexei Smirnoff est certes un peu inconscient (parce que voler de la technologie à Simiscience, c'est tout de même un chouillat risqué. Ce ne sont pas des tendres, les mecs de Simiscience. Très loin de là.), mais pas totalement suicidaire. Il est sur ses gardes. Il attend beaucoup de cet échange : le paquet de thunes qu'il compte récupérer lui servira à changer de vie, partir loin et offrir une existence de rêve à sa nana de luxe, la jeune et jolie Lolette. Mais bon, c'est pas gagné et Smirnoff le sait bien. Il a prémédité son coup bien à l'avance. Il a déjà rendu son appart, a liquidé ses comptes, s'est procuré une nouvelle identité, et a envoyé Lolette l'attendre à Madrid. Pourquoi Madrid ? Parce que Smirnoff n'aime pas l'Espagne, dont il garde des souvenirs de vacances en famille trop chaudes, lui qui aime le froid. Il s'est dit que si on interrogeait des collègues ou des amis sur sa destination probable, ils ne penseraient pas à l'Espagne. En attendant, Smirnoff se balade avec des lentilles à la place de ses lunettes et un complément capillaire à l'endroit de sa calvitie, tout en haut du crâne. Ça lui donne des airs de lapin russe ébouriffé : il ne supporte pas ça, les lentilles. *[Pourtant, c'est excellent et plein de fer les lentilles. Allez, une recette : dans l'eau de cuisson des lentilles, ajoutez un chorizo fort découpé en tranches. Faites cuire jusqu'à ce que l'eau soit presque entièrement évaporée. Servez sans égoutter. Miam.]*

Pour Santofer, c'est l'occasion ou jamais. Enfin une véritable possibilité de concurrencer sérieusement Simiscience et de la faire enrager en prime. Histoire de ne pas trop éveiller l'attention, une équipe restreinte va être envoyée à Chamonix : la Comtesse et deux sbires à ses ordres, Plazo et Mucid. La mission de la Comtesse est simple : échanger la mallette contenant le prix des informations contre les informations en question. L'échange doit se faire loyalement, selon les ordres émanant de Santofer, ce qui n'est pas du goût de la Comtesse, qui trouverait tout de même plus intéressant de récupérer les sous après la transaction avec Smirnoff.

Malheureusement pour Smirnoff et Santofer, un démon haut placé chez Vapula est aussi sur le coup. Grâce à des contacts chez Simiscience, il a eu écho du vol de technologie de Smirnoff et il a

lancé une équipe de quatre démons à sa recherche. Ils sont parvenus à retrouver sa trace et ils le filent discrètement depuis. Smirnoff ne s'est aperçu de rien, persuadé qu'il est d'être suffisamment prudent. Ils ont pour consigne de récupérer les informations d'une part, l'argent de Santofer d'autre part.

Les enquêteurs de Simiscience ont, pour leur part, échoué dans leurs recherches. Le grand patron de Simiscience est un psi et il a déjà fait appel aux services de la DTC, avec succès. C'est pourquoi il choisit de faire de nouveau confiance à Hercule pour résoudre son problème. Hercule a localisé le lieu de l'échange, un chalet à Chamonix. Simiscience compte sur la DTC pour récupérer les infos volées, mais aussi pour ramener Smirnoff. Hercule décide de faire appel aux PJ pour la partie « physique » de la mission. Selon lui, l'objectif principal des PJ doit être la récupération des informations. Il sait, et il est bien l'un des seuls, que les informations sont dans les tablettes de Raämalû. Il se contente donc d'indiquer aux PJ que c'est cet objet qu'ils doivent récupérer. Il estime que leur expliquer le reste est superflu, et Simiscience tient beaucoup à ce que le moins de gens possible soient au courant de la fuite d'informations de la conspi. Ramener Smirnoff est secondaire aux yeux d'Hercule ; d'ailleurs, le livrer à Simiscience reviendra clairement à le condamner, et les PJ peuvent en être mis au courant de façon à se déterminer eux-mêmes. Le jour de l'échéance arrive. Tout le monde est dans le chalet : Smirnoff, la Comtesse et ses deux gorilles, les quatre démons et l'équipe de PJ. Un plan a été mis au point, par Hercule ou par les PJ, au choix.

Ce plan consiste à substituer un PJ à la Comtesse, en le travestissant. Ce PJ n°1 doit ainsi mener l'échange en se faisant passer pour la vieille Russe, avec l'accent et tout et tout. Une fois en possession des tablettes de Raämalû, le PJ n°1 doit les mettre en sécurité auprès d'Hercule le plus rapidement possible. L'idée est de faire croire aux PJ que les tablettes sont l'objet recherché en lui-même, pour qu'ils soient tout surpris à la fin du scénar quand on les brise pour révéler le disque qui s'y cache.

Si la situation se corse, les autres PJ doivent venir en renfort de notre PJ n°1. Comme la pièce choisie pour l'échange et la rencontre Smirnoff-Comtesse ne propose aucune cachette, un des PJ est censé se planquer dans un conduit d'aération juste au-dessus, débouler par une trappe dans le plafond et prêter main forte au PJ n°1, pour finaliser l'échange si quelque chose cloche ou pour maîtriser Smirnoff, qui a tout de même l'air d'un vigoureux gaillard. Un autre PJ doit se poster près d'une des fenêtres, à l'extérieur, et jouer le même rôle que son collègue dans le conduit.

Un des membres de l'équipe des PJ est dans la chambre de la Comtesse (la vraie) : il doit la ralentir, voire la mettre hors d'état de nuire, pour permettre à son camarade déguisé en Comtesse de procéder au faux échange dans de bonnes conditions. Cela risque de ne pas être évident, la Comtesse étant par nature très déterminée. Les deux sbires qui l'accompagnent ne sont pas là ; ils sont au bar, à siroter un bon chocolat chaud : la Comtesse a l'habitude d'agir seule et ne fait pas confiance à ces deux empotés qui pourraient, selon elle, tout faire capoter par leur maladresse. Elle les a donc dispensés d'assister à tout cela, ce qui les a d'abord surpris, mais bien arrangés finalement.

Pendant ce temps, un autre PJ doit aller fouiner dans la chambre de Smirnoff, au cas où le chercheur n'aurait pas emmené les tablettes directement avec lui pour l'échange. Là, il va se faire choper par les démons, qui croiront que le PJ est Alexei Smirnoff. Ce n'est pas grave si le PJ ne lui ressemble pas : soit les

CHAPITRE SIX

Memento flacula (scénario)

démons croiront qu'il a utilisé un pouvoir de Polymorphie, soit ils ne sont pas physionomistes pour un sou, soit ils sont complètement cons. Ou bien ce peut être un argument pour le PJ pour s'en tirer, en faisant remarquer à ses agresseurs qu'ils se trompent, en s'engageant dans un joli baratin. Ceci dit, des démons, une fois que c'est lancé, ce n'est pas évident à arrêter.

Le MJ peut ensuite compléter ou compliquer la situation à souhait si l'équipe compte plus de cinq PJ (ou juste pour le plaisir...).

ET COMMENT CA FINIT, TOUT CA ?

Comme toujours, cela dépend des PJ et du MJ. Peut-être n'aurez-vous pas du tout suivi la trame prévue par le synopsis ; dans ce cas, débrouillez-vous, ça ne me regarde plus. Dans le cas contraire, si vos joueurs ont tout deviné « comme il faut », plusieurs dénouements sont possibles, bien sûr, avec des conséquences variables. Tout ça peut se terminer en joli bazar, en tout cas.

Si les PJ échouent à récupérer les informations, ils se feront sérieusement tancer par Hercule, qui peut même leur péter un câble et les menacer de sanctions. Ce serait un coup dur pour la DTC, dont Simiscience n'est qu'un client occasionnel, mais de renommée, et qui paie bien.

Les PJ peuvent faire ce qu'ils veulent de Smirnoff. Soit ils appliquent à la lettre leur mission et ils le ramènent (sale coup pour Alexei, bye-bye les rêves de *sea, sex and sun*), soit ils se laissent attendrir et le laissent partir. Pauvre mais entier. C'est nettement moins important que de ramener les informations, de toute façon : Simiscience s'en remettra, du moment que les précieux documents réintègrent la conpsi.

Et la Comtesse ? Et les sous de Santofer ? Là encore c'est aux PJ de décider jusqu'où ils vont. Il pourrait être intéressant de ramener la Comtesse à Hercule : peut-être l'engagerait-il à son propre service, au sein de la DTC. Cependant la Comtesse n'est pas une novice et il faudra de l'ingéniosité et de la persévérance aux PJ s'ils veulent la coincer. Ses deux gorilles sont moins difficiles à choper, mais moins intéressants aussi.

Une bonne fin bien physique peut défouler les joueurs. Les possibilités de baston sont multiples grâce aux conflits évidents entre les différents partis en présence. Les démons ne devraient pas faire une sortie discrète : s'ils ont ce qu'ils voulaient, ils essaieront de buter tout le monde ou de faire sauter le chalet, et s'ils ont échoué dans leur mission, ça risque d'être encore pire (c'est possible, ça ?). Supposons à présent que les PJ aient brillamment réussi. Ils reviennent à la DTC avec les tablettes de Raamalû. Ils les croient précieuses, les donnent à Hercule qui, en fin connaisseur, s'intéresse d'abord aux signes gravés et les étudie avec attention. « Belle pièce, dites-donc ». Et il s'y connaît, Hercule, en trucs antiques. Un type de Simiscience, qui est venu récupérer sur-le-champ les précieuses données, lui prend l'objet des mains et le brise. Aaaaaargh ! Tiens, à l'intérieur il y a un petit DVD. C'est ça qu'il cherchait, le monsieur. Il remercie les PJ avec un sourire à vous glacer le sang. Jouez-le bien froid, cynique et désagréable. Histoire que les PJ restent sur une réaction mitigée : ils ont bien rempli leur mission, mais était-ce vraiment une bonne idée ? Hercule lui-même n'a pas l'air à l'aise dans ses pompes, et c'est encore pire si les PJ remettent Smirnoff à Simiscience.

Enfin, tout ça c'est si vos PJ ont une conscience morale et sont capables d'éprouver des scrupules. Ce qui n'est pas évident en soi.

QUESTIONS DIVERSES

LE MJ DOIT-IL CORRIGER UN PJ QUI PROPOSE UN TRUC LOUF LORS DE SA SCÈNE ?

Non, pas forcément. Oui, dans certains cas. On n'est pas très avancé avec ça, me direz-vous. Bon alors je développe (un peu, rassurez-vous). Si la proposition du PJ est rigolote et que le MJ se sent capable de rebondir, ça le fait. Même si ça fiche tout par terre, ce n'est pas grave du moment que ça ne plante pas le MJ. Ça peut devenir beaucoup moins drôle si le PJ se contente de provoquer, de tester le MJ juste pour le sport : c'est pas un sport à pratiquer en JdR, ça. C'est même précisément ce qu'il faut éviter : chacun doit rester constructif tout au long des improvisations du début ; « constructif », voilà le maître-mot. Autant le dire dès le début aux joueurs s'il y a risque de dérapage.

COMMENT REMETTRE UN PJ « TROP INVENTIF » SUR LES RAILS ?

Comme dit au début, l'idéal est d'apporter les corrections de la bouche des PNJ, même si ce n'est pas toujours possible. Si ce qu'avance un PJ est complètement idiot, le MJ peut intervenir directement. Sinon, ce peut être l'occasion d'introduire un peu de burlesque et de mettre le PJ dans une situation instable. Deux exemples pour la route :

— Reprenons l'exemple du PJ qui est face à la Comtesse, dans sa chambre. Supposons qu'il situe la scène à Paris. Ce n'est pas bien grave ; le MJ peut tout à fait déplacer le scénar à Paris. Il va falloir reconvertir le PJ qui dévale les pistes de ski et adapter deux ou trois scènes, voilà tout. Si le MJ tient absolument cependant à ce que le scénar se déroule à la montagne, il peut alors faire dire à la Comtesse un truc du style : « Mais vous perdez l'esprit mon pauvre ami ! Où donc voyez-vous la tour Eiffel parmi les cimes enneigées qui nous entourent ? » Mais dans ce cas peut-être vaudrait-il mieux franchement donner plus de précisions au départ, comme le permettent les différents niveaux de narration du début du scénar.

— Autre exemple : Alexei Smirnoff demande au PJ déguisé en Comtesse ce qu'elle compte faire de l'objet. Le PJ répond : « l'exposer dans un musée pour en faire profiter tout le monde ». Plusieurs possibilités s'offrent alors au MJ : Alexei peut s'esclaffer et apprécier le sens de l'humour de la pseudo-Comtesse, ou avoir un mouvement de recul et d'hésitation et demander : « Qui êtes-vous ? » ou « Que vous attendez-vous à ce que je vous vende, dites-moi ? » ou tendre un piège : « Rappelez-moi quel est le mot de passe prévu... » (il n'y en a pas).

Pour certains PJ, peu important les bobards qu'ils racontent : ils sont placés dans une situation qui s'y prête. Certains peuvent même décider de faire complètement autre chose que de s'impliquer dans la mission (le PJ qui fait du ski, celui qui est accroché à la fenêtre par exemple). Ce n'est évidemment pas très professionnel de leur part, mais c'est entre eux et Hercule que ça se passe...

LES KIWIS

SE CACHENT POUR MÛRIR (SCENARIO)

« IL FAUT PRENDRE LE RAISIN PAR LE BON MOÛT. LE BON MOÛT DU RAISIN. »

SYNOPSIS

Les kiwis se cachent pour mûrir repose sur un concept millénaire, et pourtant toujours pas éculé : le meurtre. La DTC est invitée à une fête dans une boîte de nuit un peu spéciale nommée le *Labyrinthe*, tenue par le Minotaure lui-même. Au cours de la nuit, un des PJ le retrouve assassiné dans son bureau. L'énigme est ainsi posée : qui l'a tué ? L'enquête s'annonce ardue car il s'agit apparemment d'un meurtre en chambre close : personne n'a pu pénétrer dans la pièce pendant que le forfait avait lieu.

Hercule est aussi de la fête : il est pote avec le Minotaure (même s'il n'en a pas toujours été ainsi ; mais en ce moment, c'est au *Labyrinthe* qu'il faut être vu) et prend à cœur la résolution de ce mystère. L'équipe des PJ se trouve donc naturellement embarquée dans l'aventure.

Deux complications supplémentaires vont passablement embrouiller la tâche des joueurs. D'une part, le meurtre a été commis (avec préméditation) par un des PJ et (a priori) son joueur n'est pas au courant (tout le sel étant qu'il s'en rende compte lui-même). Vous pouvez le jouer de plusieurs façons possibles ; ce point est évoqué un peu plus loin. D'autre part, la scène du meurtre va être jouée en direct, mais *selon la version mensongère du PJ meurtrier*. Ainsi, bien que le plan du PJ soit relativement simple (entrer, tuer le Minotaure, ressortir, faire semblant d'enfoncer la porte devant témoin), le percer à jour sera d'autant plus difficile que les joueurs (*mais pas les personnages, bien sûr !*) auront assisté à une autre version de la scène (le PJ qui trouve porte close, entend des appels au secours et défonce la porte). Ce qui semble être le début du scénar n'est donc en fait qu'une escroquerie du PJ/personnage envers le reste du groupe (y compris le PJ/joueur). Le mobile du meurtre est lié à un chantage qu'exerce le Minotaure sur un proche du PJ. En fait, dans cette histoire, il est gentil le PJ : il veut juste rendre service à un plus faible que lui dans la panade. Il prend la défense d'un opprimé, quoi ... (j'en fais trop là ?) [non, ça va.]

Le MJ pourra piocher dans les propositions d'indices pour aider les PJ et les freiner à volonté grâce à quelques fausses pistes. La mission des PJ s'annonce délicate car des personnalités connues et à ménager sont présentes au moment des faits ; il faudra donc agir avec prudence et circonspection... Un peu de diplomatie, ça ne peut pas faire de mal. Encore qu'une approche de bourrin soit possible. Pas forcément pertinente, mais possible.

À la fin du scénario, ce sera aux PJ (et éventuellement au MJ si Hercule est mis dans la confiance) de décider de la marche à suivre envers le coupable. Pas simple-simple me direz-vous. Normalement, ils devraient se serrer les coudes, d'autant que le Minotaure n'apparaîtra pas grandi par les révélations du PJ assassin qui pourra jouir de vraies circonstances atténuantes. [Un mobile c'est une circonstance atténuante ? Drôle de conception de la justice...] Et pis sinon, débrouillez-vous ! ça mettra de l'ambiance. [Au pire, le joueur devra créer un nouveau perso. C'est rigolo de créer un perso, non ?]

MENU

Bien, vous venez de lire le résumé de l'histoire en guise d'amuse-bouche. Après cela, vous aurez droit à quelques mots sur la structure particulière de cette aventure et à quelques alternatives pour la jouer de façon plus conventionnelle. Viennent ensuite des infos sur le Minotaure, le *Labyrinthe* et les activités qui lui sont liées, puis sur l'historique du contentieux avec le Minotaure, celui-là même qui va le mener à sa chute. Enfin, vous arriverez au déroulement de la soirée et au meurtre proprement dit. Puis aux indices et aux pistes (vraies et fausses). Après le scénar, les caracs des PNJ qui vont bien. Et voilà, zou, c'est dans la boîte.

NOTES DE CAMPAGNE

Avant. Les personnages peuvent se rendre au *Labyrinthe* dès le début de la campagne, et y rencontrer le Minotaure et sa clique. Cela peut devenir un lieu de rendez-vous entre représentants des troisièmes forces, un moyen de nouer de nouveaux contacts. Et puis, ils peuvent aussi draguer.

Pendant. Si les PJ ne connaissent pas encore Jésus, ce scénario est une bonne occasion pour qu'il le rencontre (voir l'interlude « Jésus Chez Régis »). Il pourra les aborder avant la découverte du meurtre et (à moins qu'ils ne soient particulièrement agressifs à son égard) les trouvera cools et les invitera à passer dans son propre bar, *Chez Régis*, un de ces jours. Après. Une fois le Minotaure mort, l'établissement *Le Labyrinthe* fermera ses portes quelque temps, puis il sera repris (sans l'aspect chantage, surtout s'il a été ébruité par les PJ) par l'un des partenaires financiers du Minotaure, Rebecca Lange, une ange de Marc renégat. L'âme du Minotaure arrivera à temps sur l'Olympe pour se faire bouffer par Victor.

STRUCTURE ET ALTERNATIVES

Une singularité de cette aventure est donc, comme c'est écrit plus haut, [j'vois un Marcel au fond qui a sauté l'intro, c'est mal mon coco. Dans mes scénars, toute l'histoire est dans l'intro ! Allez, lis-la trois fois pour la peine] que le coupable est un des PJ, et sans qu'il soit au courant en plus. Plus précisément, le personnage est évidemment au parfum, et il ment avec l'aide du meneur, mais le joueur lui-même ne sait rien. [Tu vois, Mireille, on la fait bien la distinction entre joueur et personnage.]

Mettons tout de suite les choses au point : si ça vous défrise, vous choisissez un de vos joueurs, dont la personnalité et le perso collent au profil recherché, et vous le mettez dans la confiance. Il joue alors l'innocent tout en se sachant coupable, et voilà tout. Il a intérêt à assurer, dans ce cas. Et franchement, c'est moins rigolo. Parce que, pourquoi c'est chouette d'être MJ ? Hein, pourquoi ? Pour le plaisir de ma-ni-pu-ler, de mener par le bout du nez ces pauvres petits joueurs qui n'aspirent innocemment qu'à une chose : passer un bon moment, manger des gatôs zoreilles et boire du kipik en ressassant les bons vieux souvenirs de scénars d'il y a des années. Halte au sentiment de sécurité et à ce pépérisme bon teint ! Ô toi, MJ, dépous-

sière donc tout ça un bon coup ; tu ne vas pas me dire qu'il n'y a pas un de tes joueurs/PJ (oups, pardon Mireille) à qui tu ne rêves pas de faire ça ? Lui faire avaler une grande et longue couleuvre et observer le résultat lorsqu'il comprendra qu'il a été manipulé de bout en bout ? Hahahahaaaaa ! ... Allo ? Pardon, je me reprends tout de suite. Oui chef. Non, chef, je ne le ferai plus.

L'idée, donc, est que tous les joueurs en sont au même niveau de connaissance des événements. Un des PJ sait qu'il a tué, mais pas son joueur. Tout l'intérêt de la manœuvre est d'amener le PJ coupable et ses copains à aboutir à cette horrible et absurde conclusion : « mais, c'est moi qui l'ai tué alors ? Qu'est-ce que c'est que cette merde ? Passe-moi un pépito, là, il faut que j'me r'mette. »

Bon, évidemment, ce n'est pas un schéma évident à reproduire sur n'importe quelle équipe. Il faut que le MJ s'en sente capable et que ça l'amuse, il faut que le groupe de PJ puisse coller au principe, et il faut aussi disposer d'un PJ qui constitue un bon coupable. Alors, voici quelques alternatives, d'autres possibilités pour jouer ce scénar en ménageant les susceptibilités : d'abord, c'est dit plus haut, le MJ peut mettre le PJ dans la confiance, et hop, vogue la galère. Autre possibilité, un PNJ manipule le PJ, qui en a conscience



LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR (SCENARIO)

ou pas. Ce peut être un ennemi personnel du Minotaure, mais ce peut surtout être la victime du chantage, un psi par exemple, qui utilise le PJ pour parvenir à ses fins sans se compromettre. Le PJ peut ne pas s'en rendre compte, avoir des moments de « blanc » où il agit mécaniquement, sous l'influence et les ordres du psi qui chante. Cela peut permettre après-coup d'expliquer au PJ assassin qu'il ne se souvient de rien : il a été programmé, en quelque sorte. Il peut aussi posséder quelques infos partielles, qui peut-être sèmeront le doute dans son brillant cerveau.

Bref, faites comme vous voulez. C'est vous le chef, après tout, non mais sans blague !

LE MINOTAURE, SA VIE, SON ŒUVRE, SES CORNES

LA LEGENDE

L'« histoire » du Minotaure est un chouillat gore. La mythologie grecque, des fois elle est pire que l'humour d'INS/MV. [*Ah bon, c'est de l'humour ? Je croyais que c'était juste qu'on ne savait pas écrire ?*] Le Minotaure, donc, est le fils de Pasiphaé et d'un taureau. Un très très beau taureau blanc. D'où la tête de taureau et le corps d'homme du joli bébé.

Au départ, il y a Minos. Il veut le pouvoir en Crète, et pour s'imposer auprès de son peuple, il affirme que les dieux sont avec lui. Pour le prouver, il prie Poséidon de faire sortir de la mer un taureau qu'il compte lui sacrifier. Hop, aussitôt dit, aussitôt fait, voilà un magnifique taureau blanc qui joue l'Aphrodite, la coquille Saint-Jacques géante en moins. Mais il est tellement joli, ce taureau, que Minos le garderait bien pour lui. Alors au lieu de le sacrifier à Poséidon, il en sacrifie un autre, moins joli, à la sauvette. Évidemment, ça ne plaît pas à Poséidon, qui s'énervé sévère (un peu coucouille, sur ce coup-là le Minos, à croire qu'il n'a jamais jeté un coup d'œil à l'Odyssée [*ou ne serait-ce que sur le générique d'Ulysse 31*]). Pour lui montrer à quel point il est vénère, Poséidon rend le taureau hyper sauvage et chauffe Pasiphaé (madame Minos) jusqu'à ce qu'elle ait envie de s'envoyer en l'air avec le taureau. Problème technique : comment s'y prendre (si j'ose dire) ? Y a qu'à demander à Dédale, un artisan grec en exil dans le coin, qui, fort malin, fabrique à Pasiphaé une génisse en bois et en cuir, prévue pour que la reine se mette dedans et se « présente » au bestiau. Ça marche d'enfer et hop, l'accouplement a lieu (« ouille » me direz-vous. Certes, certes). De leur union naît donc le Minotaure (et là, on peut redire « ouille »). Un peu fou-fou le gars Minotaure. Minos s'inquiète de le savoir en liberté (il est un peu violent quand même) alors Dédale (c'est le schtroumpf bricoleur çui-là) lui construit un immense palais avec tellement de couloirs et de salles que n'importe qui s'y paumerait... et zou, on met le Minotaure dedans. Chaque année, on lui donne à bouffer sept jeunes gens (mais pas des Crétois, hein, des Grecs, pas fous !), jusqu'à ce que Thésée zigouille le Minotaure dans le labyrinthe, aidé en cela par Ariane et son fil (elle-même fille de Minos, bel exemple de solidarité familiale).

Pour la petite histoire, Minos va avoir de belles galères dans le reste de son existence : Pasiphaé lui jette un sort pour le punir d'aller fornicuer avec la moitié de la population (on dit d'ailleurs que Minos est l'inventeur de la pédéastie™), sort qui fait que de son sperme jaillissent scorpions et serpents qui dévorent ses conquêtes. Et puis, pour finir, Minos et Dédale ont une embrouille, et Dédale convainc des nanas de préparer à Minos un bain d'eau bouillante. Minos, qui doit être un peu étourdi, y entre et en meurt [*comme quoi les scénaristes buvaient déjà à l'époque, on se croirait dans X-Men 2...*]. Et bin, pourri comme il était, le Minos, aux Enfers, il devient juge des morts. Un juge sévère en plus. Et il se la joue style sceptre d'or et pose hyper sérieuse. Pfff... [*C'est pas de nos jours qu'on verrait des choses pareilles ! Quoi, qu'est-ce que j'ai dit, pourquoi tu rigoles ?*]

LA VERITABLE HISTOIRE

Avant la naissance de la légende du Minotaure, Strikti, démon de Caym, se trimballe en Crète. C'est un vilain, vilain démon, Strikti. Il met le bazar partout où il passe. Son truc, c'est de se transformer en taureau et de faire le mal. Il possède aussi une forme humaine, bien sûr. Mais semer le chaos et répandre la terreur, c'est plus rigolo en taureau, qu'il se dit le Strikti. En plus, les Crétois ont une tradition stupide, qui consiste pour des jeunes hommes à sauter par-dessus des taureaux dans une espèce de fête rituelle à la con. Bref, Strikti en profite pour arracher moult couilles et percer une chiée de boyaux. Il est comme ça, un rien le met en joie.

Un autre de ses passe-temps consiste à séduire les femmes mariées (faut dire qu'il est monté comme un... démon). Un jour, après avoir joyeusement copulé avec une servante du palais, il s'esquive par la fenêtre quand un garde le surprend. Par réflexe, il se transforme en taureau et s'enfuit. À force d'extrapoler et d'enjoliver, cette histoire deviendra la si poétique et délicate légende contée au-dessus. De cette union naît un enfant. Un enfant pas tout à fait comme les autres : un petit incube à cornes. Voilà notre Minotaure qui entre à son tour dans la légende en même temps que dans la vie ; deux malheureuses petites cornes suffisent à en faire dans tout le pays, et même au-delà, une créature mi-homme, mi-taureau. Comme si c'était pas déjà assez difficile de porter ces fichues cornes ! Mais bon, c'est comme ça, il est classé dans la catégorie monstres.

Le Minotaure grandit, ses cornes aussi. Les rumeurs vont bon train, et le Minotaure en prend et en laisse comme ça l'arrange. Le déni, ça s'appelle. Ou la survie mentale, ça dépend du point de vue. Il se convainc qu'il est petit-fils de Poséidon. Bien qu'incube, c'est plutôt un brave gars, et il n'a pas d'attirance particulière pour le maaaaal : son papa biologique ne l'a pas élevé, il ne l'a même pas connu. Même s'il n'a pas toujours baigné dans l'affection, il est jusqu'ici plutôt sympa. Mais bon, il est différent, tout de même. Il a des cornes, il se croit petit-fils d'un dieu... Alors il décide de parcourir le vaste monde. Les ennuis arrivent vite, comme à leur habitude. En quête d'aventure et de faits héroïques, le Minotaure se heurte plutôt à la bêtise, à la méchanceté. Ça l'aigrit un peu ; faut comprendre, ça lasse d'être sans cesse repoussé. Il ne se décourage pas, mais pourtant il aurait dû : il finit par se faire lasser gravement la tronche par Thésée.

Heureusement pour lui, comme il croit fort fort en Poséidon, son âme rejoint l'Olympe. Là-bas, il se balade quelque temps et on lui permet de se réincarner sur Terre en plusieurs occasions. Au fur et à mesure de ses nouvelles vies, il comprend un truc : le pouvoir, c'est

CHAPITRE SEPT

Les kiwis se cachent pour mûrir (scénario)

l'argent qui le donne. Il n'a plus de cornes, les p'tits enfants ne se moquent plus de lui, mais sa quête de reconnaissance ne peut pas passer juste par l'héroïsme (ou alors, il est nul, comme héros ... Mais ça, il ne se le dit pas). Au cours de ses vies, il cherche donc à s'enrichir au maximum. Et voilà, on en est là : le Minotaure est maintenant un gros pourri, richissime mais pas encore assez à son goût, prêt à bien des compromissions et des vilénies pour s'enrichir plus encore. Cela fait maintenant 38 ans qu'il est incarné dans le corps vingt ans plus vieux de Valentin Fistelin, à Paris. Il a réussi à se faire une jolie place au sein de la jet-set et possède plusieurs boîtes de nuit très modes. Il s'est rebaptisé Val Modeno, parce que Fistelin, ça craint. Ses activités ne se limitent pas à gagner de l'argent en mettant de la musique très fort dans un hangar surchauffé pour que les clients aient soif. C'est plus subtil et plus complet que ça. Il trempe dans diverses magouilles, s'entoure de truands dévoués, ne vend pas que du gin et du banga et s'est fait une spécialité du chantage.

Voilà. C'est ce qui se passe quand on se moque méchamment de ses petits camarades. Vous non plus, vous n'auriez pas dû vous moquer de Ludovic au CP, parce qu'il louchait de façon grotesque, ni de Priscilla avec son appareil dentaire de Terminator, en troisième. Après, voilà ce qui arrive. Tout aigris, qu'ils sont, les pôv...

LE LABYRINTHE

Le *Labyrinthe* est une des boîtes de nuit du Minotaure. Elle occupe une place à part par rapport aux autres, car elle est réservée à ceux qui côtoient, pratiquent, connaissent le surnaturel. Aux yeux du commun des mortels, c'est une boîte très sélecte, un peu bizarre, et même il paraît qu'il s'y passe des trucs bizarres... Quoi donc ? Ça, le commun des mortels ne le sait pas. Ça ne vous suffit pas, un gros sous-entendu ? Ah là là, encore un sceptico-rationnel qui ne croit que ce qu'il voit... Et pourtant, il a raison, ce coup-ci, le commun des mortels. Il se passe vraiment des « trucs » au *Labyrinthe*. Pas seulement des gens qui se trémoussent frénétiquement sur de la musique underground.

Le *Labyrinthe* se situe dans le premier arrondissement de Paris, dans une petite rue sombre et crasseuse. Il est niché au fond d'une cour, d'où on ne se rend pas compte qu'il occupe quasiment tout le pâté de maison. Vu de l'extérieur, l'endroit ne paie pas de mine. C'est un assez vieux bâtiment, à la façade mal entretenue et aux fenêtres obstruées. On pourrait le croire abandonné s'il n'y avait la porte, munie d'une petite lucarne à barreaux et pourvue d'un écriteau : « *Le Labyrinthe*. Club privé, entrée réservée aux membres ».

À l'intérieur, on entre dans un autre monde (au sens figuré j'entends, c'est pas *Chez Régis*). Sur quatre étages se succèdent salles de réception, cabinets privés et vastes salles de danse. Des salles de jeux ont été (plus ou moins) clandestinement installées au sous-sol, et tout cela bénéficie d'équipements du dernier cri, dans tous les domaines. Le style est moderne et sobre, dans un genre un peu industriel. La structure intérieure du *Labyrinthe* est effectivement labyrinthique, avec des escaliers dans tous les sens, une multitude de portes (la plupart gardées consciencieusement par un vigile bien briefé), des demi-niveaux et des mezzanines apparemment inaccessibles. Pour s'enfoncer plus loin dans le *Labyrinthe*, il faut y être autorisé. Le lieu est ainsi organisé en « strates », et pour s'y aventurer, il faut être haut-placé dans l'estime du Minotaure.

Partout, des caméras et parfois des micros sont installés, toujours discrètement et parfois même de façon totalement invisible. Le Minotaure recueille ainsi de précieuses informations, qu'il monnaie ensuite, en les vendant au camp opposé parfois, en exerçant d'odieux chantages le plus souvent. Mais il agit toujours avec discernement, et sait garder le silence sur certains secrets mal acquis : le Minotaure veut conserver la place qu'il a durement acquise au prix de gros efforts, et n'agit jamais inconsidérément.

Pour pouvoir entrer au *Labyrinthe*, il faut être ange, démon (renégats ou cools), héros païen ou psi, en gros. Le videur possède un don de double-vue qui lui permet de détecter facilement et rapidement ce type de clientèle. Quelques sorciers peuvent eux aussi pénétrer au *Labyrinthe*, mais ils sont en nombre plus que restreint et sont choisis par le Minotaure lui-même (les « invocables » n'apprécient pas tellement les sorciers !). En plus, il faut jouir d'un certain prestige pour avoir le droit de guincher au *Labyrinthe*. Ce n'est pas le tout d'être surnaturel, encore faut-il être en vue (aux yeux du Minotaure) ou puissant. Ou riche et dépensier. Ou juste pote avec le Minotaure.

Val Modeno est souvent présent au *Labyrinthe*, plus que dans ses autres boîtes. C'est là qu'il se sent le mieux, et c'est aussi là que s'impose, selon lui, la plus grande vigilance. Pas évident de faire se côtoyer un public aussi bigarré, uniquement sur les bases d'un contrat social implicite (plutôt que par magie, comme *Chez Régis*). Pourtant, ça marche, parce que tout le monde a besoin d'un endroit où s'amuser avec d'autres personnes du même milieu, que les clients sont prêts à protéger le *Labyrinthe* et n'en communiquent l'adresse qu'à des amis sûrs (on croise donc peu d'anges de Dominique dans le coin [*les pauvres, à force de ne jamais être invités nulle part, c'est un peu normal qu'ils fassent la gueule*]). Et puis, ça magouille dur, au *Labyrinthe*. Tractations, accords, conflits... Tout ce qu'il faut pour distraire le Minotaure et sa suite.

Tout au bout de ce labyrinthe qu'est le *Labyrinthe*, le Minotaure a installé ses bureaux. C'est le seul endroit du bâtiment qui ne soit pas sous surveillance. Le Minotaure préfère garder ses secrets pour lui et, de toute façon, se croit au-dessus du danger. Il est vrai que personne n'a jamais tenté d'accéder jusqu'à son antre privé sans qu'il ne l'ait sollicité auparavant. La pièce qui lui sert véritablement de bureau est située à l'angle d'un long couloir coudé, non loin du bureau des vigiles.

L'aménagement et la décoration du bureau de Val Modeno contrastent avec ceux du reste du *Labyrinthe* : le style y est beaucoup plus baroque et éclectique. Les murs sont couverts d'objets d'arts primitifs aussi bien que de tableaux de maîtres de toutes les époques. Un vase Ming côtoie une armure médiévale complète. De là, le Minotaure gère ses affaires de sabot de maître et surveille attentivement ses écrans de contrôle, dissimulés dans un très beau bureau en acajou au système d'ouverture complexe.

Assez peu de gens sont au courant de la véritable identité de Val Modeno. La très grande majorité des clients du *Labyrinthe* l'ignore [*« l'ignorent » ? »*] [*non, non, « l'ignore »*] [*ben en fait, on fait un peu comme on veut*], mais pas les PJ. Hercule, lui, est au courant de cette double identité. Il a eu des relations difficiles avec le Minotaure il y a une vingtaine d'années, après que le Minotaure eut sous-entendu qu'il était au courant d'activités plus ou moins illégales d'Hercule, mais qu'il pouvait sans problème compter sur son silence. Le ton sur lequel le Minotaure s'était exprimé déplut terriblement à Hercule, qui mit de la distance entre eux. Depuis quelques années, le Minotaure est revenu vers Hercule, dont la présence régulière au

LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR (SCENARIO)

Labyrinthe ne peut que profiter à l'établissement, et donc à Val. Les PJ connaissent donc aussi le *Labyrinthe*, et s'y rendent probablement assez régulièrement. Au MJ d'estimer si c'est leur cas à tous, et quel est leur niveau de notoriété au sein de la boîte.

Au *Labyrinthe*, on ne se contente pas de danser. Comme on l'a déjà évoqué plus haut, on peut s'adonner au jeu, en toute illégalité en théorie. En théorie, car en fait certains habitués occupent des fonctions plus ou moins à responsabilité au sein de la police et de la politique, et le Minotaure ne craint pour l'instant pas grand-chose. Il est aussi parfaitement possible de se procurer diverses substances aussi toxiques que prohibées, mais leur consommation n'est pas autorisée ailleurs que dans de petits salons réservés à cet effet, et encore, à condition de respecter certains règles de « savoir-vivre ». En fait, le Minotaure méprise profondément la toxicomanie, et ne vend des stupéfiants que parce que c'est un commerce très rentable. Il loue régulièrement d'autres salons pour des réunions ou des rencontres discrètes. Il adore organiser ce genre d'événements qui le gonflent d'orgueil et dont il ne perd pas une miette grâce à la vidéosurveillance. Et puis, on peut trouver des compagnes et compagnons de toutes sortes, jeunes et jolis, pour parties de jambes en l'air, contre un généreux don. Eh oui, c'est de la prostitution, ça. Le Minotaure est aussi un maquereau. Pas joli-joli comme mélange, mais ne dit-on pas du thon que c'est le bœuf de la mer ? [Attend, elle ne marche pas ta blague ! On parlait de maquereau là, pas de thon.] [Ah, ouais, merde, t'as raison. Bah, c'est pas grave, personne n'y fera attention.]

Val Modeno, le Minotaure

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 5, Baratin 3, Corps à corps 5, Défense 5, Métier : tenancier de boîte 4

POUVOIRS

Boomerang 2, Membre exotique (grandes cornes), Volonté supra-normale 2

COMBAT

15 PP, 8 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26.

HORS-CHAMP : LE CONTENTIEUX

Vous avez donc choisi un PJ pour incarner le rôle de l'assassin du Minotaure. Bien. Appelons-le Bill. Pourquoi Bill ? Ben, j'sais pas moi ; comme ça. Quasiment n'importe qui peut faire l'affaire. L'essentiel est qu'il soit apte à buter la tronche du Minotaure (donc relativement fort et compétent en baston ; mais bon, dans une équipe de PJ, je ne me fais pas trop de mouron), et qu'il puisse en avoir la volonté, soit par loyauté soit par esprit de justice, s'il est un peu impulsif.

Voilà donc l'histoire. Bill a un ami qui s'appelle Gérard Mermieux, un humain tout ce qu'il y a de plus normal [pas de troisième téton, ni rien de rien]. Entre eux, c'est à la vie à la mort depuis qu'ils se sont retrouvés ensemble fourrés dans un mauvais coup, il y a longtemps. Ils se sont sauvés mutuellement la vie (ou la fortune, ou l'honneur,

ou l'amour, à vous de voir) et ont été potes comme cochons pendant quelques années. Bill était déjà un héros païen à l'époque, et si Gégé se doute qu'il cache un truc bizarre, il n'est pas au courant des détails. Tout cela est du passé, car ils se sont perdus de vue depuis (juste une carte pour la bonne année, genre). Enfin, jusqu'au coup de fil de la semaine dernière. Mais n'allons pas trop vite. Gérard est devenu chef d'entreprise, il s'est marié et a eu trois enfants. Mais il a un gros souci, le Gérard. Il a fait une bêtise qui risque de lui coûter cher. Il s'est fait piéger dans une des boîtes du Minotaure (une boîte « normale », pas le *Labyrinthe* ; Gérard ne pourrait de toute façon pas y entrer). Une pute au service du Minotaure (et dotée de dons divers et assez particuliers ; et non, je ne parle pas de ce qu'elle sait faire avec la bouche) s'est arrangée pour que Gégé la remarque, en lui tournant autour en douceur, en lui lançant des regards aimables et farouches, en prenant des poses langoureuses, mais pas vulgaires [pas facile comme contorsion, ça !]. Un soir, intrigué, il finit par mordre à l'hameçon et part à l'abordage. La nana se la joue timide mais, après quelques cocktails, elle se laisse emmener dans un petit salon confortable, avec un large canapé moelleux. Alors qu'ils sont au cœur de l'action, Loretta (Loretta, c'est bien la péripatéticienne, pour ceux qui auraient un doute) utilise son don de Polymorphie pour apparaître sous la forme d'une très (trop) jeune fille. Visiblement mineure. Gérard ne s'en rend pas compte tout de suite, trop occupé qu'il est en gaudrioles. Et lorsqu'il réalise qu'il se passe un truc bizarre, il est un peu tard et Loretta reprend vite sa forme initiale, se rhabille et s'en va sans un mot. Gérard est tout étonné et un peu inquiet ; la déception qui l'envahit lui désembrume le cerveau. Il se rhabille à son tour et rentre chez lui, inquiet. Et effectivement, quelques semaines plus tard, il reçoit une enveloppe pleine de photos très très compromettantes avec la fille visiblement mineure, et pas visiblement consentante. Gégé a l'impression de se retrouver dans un épisode de Derrick tellement le piège était grossier. On lui réclame une grosse somme d'argent contre le silence. Seulement, voilà, Gégé n'a ni envie de perdre tous ces sous qu'il a accumulés à la sueur du front de ses employés, ni envie de perdre sa femme, qui est bien jolie, toute gentille, et, disons-le, qu'il aime (c'est ce qu'il dit en tout cas ; il faut dire aussi que l'entreprise est à son nom à elle). Gérard réfléchit, et il ne met pas bien longtemps à comprendre que c'est la boîte de nuit qui l'a piégé. Il a besoin d'aide. Mais à qui en demander ? Après quelques minutes, un nom s'impose : Bill est l'homme de la situation.

BILL ENTRE EN SCENE

[Je rappelle qu'on est toujours hors-champ, tout ce qui suit ne sera révélé que plus tard aux joueurs, y compris à celui de Bill.] Gérard et Bill se rencontrent dans un bistrot. Retrouvailles, souvenirs, éclats de rire. Une fois les formalités passées, Gérard explique son problème à Bill, et lui demande de plaider sa cause auprès de Val Modeno, de le convaincre de laisser tomber l'affaire, avec ou sans menaces. On suppose que Gérard est convaincant, puisque Bill accepte.

Bill obtient un rendez-vous et rencontre le Minotaure au *Labyrinthe*, dans son bureau (ce qui lui permet d'avoir déjà connaissance des lieux). La rencontre ne se passe pas bien : le Minotaure se montre désagréable, hautain et même franchement méprisant. Bref, ça finit mal et le Minotaure envoie franchement balader Bill, le fait virer de la boîte, le ridiculise ou le menace. Le Minotaure est ennuyé par

CHAPITRE SEPT

Les kiwis se cachent pour mûrir (scénario)

cette histoire, elle se complique : voilà qu'un surnaturel au service d'Hercule intervient. Ce n'est pas bon, pas bon du tout.

Dorénavant, notre Bill en fait une affaire personnelle et sérieuse. Le Minotaure a été sérieusement casse-couille, et ses activités puent salement du bec. Bill se dit qu'après tout, il pourrait buter Val Modeno. Ce n'est pas vraiment un meurtre puisque le Minotaure se retrouvera de toute façon sur l'Olympe, et qu'il sera réincarné plus tard. Ça lui apprendra à vivre... Pas mal de gens respireront même sans doute mieux sans le Minotaure dans les parages. D'ailleurs, même Hercule n'a pas l'air de le porter vraiment dans son cœur.

Alors, Bill planifie son forfait. Pour pouvoir préparer le crime parfait, Bill a besoin de revoir les lieux. Alors, il appelle de nouveau Modeno et sollicite une entrevue rapidement. Le Minotaure accepte et Bill y va, tous les sens en éveil. Il essaie (ou plutôt feint d'essayer) d'obtenir un tarif moindre en échange des photos, et en profite surtout pour bien observer les lieux : le système de fermeture de la porte (la clef est dessus), les armes exposées au mur, etc.

Il y a justement bientôt une fête organisée au *Labyrinthe*, à laquelle les membres de la DTC sont invités. Le Minotaure ne se risquera pas à lui refuser l'entrée ; une telle attitude pourrait faire naître des questions d'Hercule ou de ses collègues, questions qu'il vaut mieux éviter. C'est donc l'occasion rêvée. Bill met son plan au point : il prémédite. Et le grand soir arrive.

BILL'S BIG PLAN

Voyons en détail comment Bill s'y prend pour buter le Minotaure.

À un moment qui lui semble propice, Bill sort de la salle de danse et s'achemine tranquillement vers le bureau du Minotaure, dont il sait où il se trouve et qu'il n'est pas gardé par des vigiles. Dans le couloir pour y accéder, il croise une nana, qu'il ne connaît pas. C'est Jessica, une pute de l'établissement qui vient de recevoir du Minotaure ses consignes pour la soirée. Elle est légèrement défoncée. Bill est un peu embêté de la croiser, mais il est trop tard pour faire marche arrière.

Bill s'arrête l'espace d'un instant devant la porte du Minotaure, met des gants, puis entre sans même frapper. Le Minotaure est à un de ses bureaux, en train de consulter des écrans de vidéosurveillance. À l'entrée du PJ, il se lève, lui fait face et souffle brusquement par le nez. Il semble en colère, mais n'a guère le temps de réagir : Bill se saisit d'une épée qu'il a repérée lors de leur précédente rencontre et, d'un geste ferme et puissant [comme ma... non rien], il plante notre ami le Minotaure. Ben oui, comme ça. Et adroitement, en plus. Le Minotaure tombe vers Bill, qui s'écartant de lui se fait mal contre un meuble ou un mur, à l'épaule gauche. Le Minotaure est mort.

Bill reprend son souffle et vérifie que Val Modeno est bien mort. Il se saisit d'un petit ciseau [attention, pas des ciseaux (à papier), mais un

ciseau (genre ciseau à bois quoi)] qu'il a amené avec lui, et d'un coup sec brise la partie du chambranle de la porte destinée à recueillir le pêne de la serrure. Ensuite, il fait tourner la clef dans la serrure de l'intérieur, puis sort et ferme la porte. La porte a donc l'air fermée à clef de l'intérieur, mais elle ne tient que par le pêne de la poignée.

Une fois dans le couloir, Bill ôte ses gants. Alors que ce qui précède s'est fait sans témoin et peut être décidé par le MJ seul, la suite dépend à nouveau du joueur de Bill. Son plan est de prétendre tomber sur une porte close d'où s'échappent des râles d'agonie. Il lui faut un témoin qui le voie défoncer la porte. À ce moment-là, il doit bien jouer la comédie, et avoir vraiment l'air d'appliquer une grande force alors que la porte n'oppose en fait qu'une faible résistance.



LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR (SCENARIO)

C'EST ICI QUE L'HISTOIRE COMMENCE

Le début du scénario est un peu compliqué à expliquer. Je m'excuse d'avance si je ne suis pas super clair. Sans prévenir personne, vous (le MJ) allez faire jouer la version de la soirée selon les dires de Bill. Il y a donc deux chronologies : la vraie et la fausse. Vous allez jouer la fausse, mais il faut garder la vraie à l'esprit, puisque c'est à vous qu'il incombe de gérer les mensonges de Bill et de forcer les événements pour qu'il arrive à commettre son crime.

CHRONOLOGIE VÉRITABLE, TELLE QU'ELLE N'EST PAS JOUÉE

La chronologie qui suit correspond à ce qui devrait en gros se passer. Les actions de Bill vont être modifiées par son joueur, ce qui peut chambouler les horaires mais a priori sans modifier beaucoup le temps passé sur chaque activité.

22 h 30	Bill arrive à la fête avec ses collègues de la DTC. La fête bat déjà son plein.
23 h 10	Bill croise le Minotaure. Ils parlent en aparté, brièvement et à demi-mot. Bill demande une dernière fois au Minotaure de laisser tomber. Il refuse.
23 h 10 – 00 h 16	Bill s'applique à avoir l'air de s'amuser. Alexandrie, Alexandra.
00 h 17	Bill sort de la salle de danse.
00 h 19	Bill arrive dans le couloir qui mène au bureau du Minotaure. Là, il croise Jessica qui sort du bureau de Val.
00 h 20	Bill pénètre dans le bureau du Minotaure.
00 h 22	Bill tue le Minotaure.
00 h 23	Bill reprend son calme.
00 h 25	Bill « nettoie » et prépare les lieux : il fait sauter une partie de la serrure.
00 h 26	Bill ressort, court dans le couloir et prévient le premier venu que le Minotaure est en danger.
00 h 27	Bill revient devant la porte du bureau, il la « défonce » avec le témoin sur ses talons, et « découvre » le cadavre. L'enquête peut commencer.

CHRONOLOGIE MENSONGÈRE, TELLE QU'ON LA PRÉSENTE AUX PJ

Voici maintenant ce qu'en tant que MJ complice de Bill, vous allez raconter aux joueurs. Il s'agit en fait de la version des événements telle que Bill leur racontera plus tard. Tous les éléments importants (le meurtre en lui-même évidemment, mais aussi la rencontre avec le Minotaure et le message du serveur) doivent donc se jouer à des moments où Bill est seul dans la discothèque, et auxquels les joueurs n'assistent que parce que ce n'est pas pratique de les faire sortir de la salle de jeu dès que leurs personnages se séparent dans le scénario (si vous n'avez rien compris à cette phrase, relisez-la en vous rappelant que « joueur » ≠ « personnage »). Mais donc, si les personnages ont vent de ces éléments, ce ne peut être que par l'intermédiaire de Bill

lui-même. C'est sur ce paradoxe propre au jeu de rôle que repose le principe de ce meurtre en chambre close.

22 h 30	Rien de changé. Bill arrive à la fête ses collègues de la DTC.
23 h 10	(Bill seul, mais les autres peuvent le voir de loin.) Bill croise le Minotaure. Ils parlent de conneries, disons les derniers résultats de leurs équipes de foot préférées. Le Minotaure part un peu vexé. (En vérité, ils discutent de la rançon.)
23 h 10 – 00 h 16	Rien de changé. Bill s'applique à avoir l'air de s'amuser. Décrivez la fête aux autres PJ, faites-leur rencontrer quelques personnalités présentes (voir plus loin), danser, draguer, enfin tout pour détourner l'attention ailleurs que sur Bill.
00 h 06	(Ou n'importe quel autre moment propice. Bill seul, impérativement.) Un serveur vient trouver Bill, s'assure de son identité, puis lui dit que le Minotaure aimerait le voir seul à seul dans son bureau. (En vérité, il n'y a pas de serveur. Bill va de lui-même dans le bureau du Minotaure. Il est important, que dis-je, capital, que Bill aille seul au bureau. Usez de tous les stratagèmes possibles si le joueur de Bill insiste à prévenir un autre PJ. En dernier recours, décidez que le ou les autres PJ sont des complices.)
00 h 17	(Ou plus tôt ou plus tard selon les actions de Bill.) Bill sort de la salle de danse.
00 h 19	Bill arrive dans le couloir qui mène au bureau du Minotaure. Là, il croise Jessica qui sort du bureau de Val. (Bill peut s'amuser à l'aborder, la draguer, tout ce qu'il veut. Elle est pressée, et n'accompagnera Bill au bureau du Minotaure sous aucun prétexte.)
00 h 20 – 00 h 25	(Bill entre, tue le Minotaure, sabote la porte et ressort. Cela fait 6 minutes perdues dans l'histoire, qui serviront d'indice plus tard.)
00 h 26	Bill arrive devant la porte du bureau. Elle est fermée à clef. Il entend des râles qui viennent de l'intérieur du bureau. (En vérité, la porte est bien close et fermée à clef, mais le côté chambranle de la serrure est détruit. Et bien sûr, il n'y a aucun bruit.)
Après	Tout dépend de la réaction du joueur de Bill. Il faut qu'un témoin soit présent, sinon son alibi ne tient pas. Donc :

- Au mieux, Bill appelle du secours, qui arrive, puis défonce lui-même la porte. Tout se passe alors selon le planning officiel.
- Si Bill tente de défoncer la porte sans appeler personne, déclarez que la porte résiste, et faites arriver un employé attiré par le bruit. Seulement alors la porte cède. (En vérité, Bill faisait semblant avant et attendait quelqu'un.)
- S'il appelle quelqu'un, sans tenter de défoncer la porte, augmentez l'urgence des cris dans la pièce. S'il se décide enfin à attaquer la porte, voir ci-dessus. Si visiblement, il est animé d'un sain respect pour les portes (question de religion, ça ne se discute pas), faites alors intervenir un vigile de la boîte qui passe par là et défonce lui-même la porte. On estime que le pêne de la poignée est suffisamment solide pour qu'il ait du mal et que l'histoire tienne encore. Le vigile pourra s'étonner un peu plus tard du manque de résistance de la porte. (En vérité, Bill prend des risques inconsidérés.)

PISTES ET INDICES

Les PJ peuvent suivre plusieurs pistes et dénicher des indices et des informations qui les mèneront à la bonne solution (ou pas, tiens). Évidemment, certaines propositions ne sont que des fausses pistes, plus ou moins crédibles.

DANS LE BUREAU DU MINOTAURE

On y trouve plein de trucs, à condition de bien chercher.

- **L'arme du crime.** C'est une épée pointue, probablement une belle reproduction. Elle est plantée dans le torse du Minotaure, dans le cœur. La mort a dû être pratiquement immédiate. Le Minotaure a assez peu saigné, somme toute. L'épée est assez lourde et le Minotaure ne présente pas d'autres blessures. Cela suggère que l'assassin est fort : l'épée en elle-même n'est pas facile à manipuler et le coup porté a été franc et précis. Les PJ peuvent en déduire que c'est probablement un homme ou une créature plutôt balèze qui a tué Val Modeno. S'ils procèdent ou réclament une recherche d'empreintes, les PJ ne trouveront rien puisque Bill a mis des gants avant de se saisir de l'épée. Il n'est pas difficile de déterminer d'où vient l'arme : d'autres armes blanches, de diverses natures et origines sont exposées accrochées au mur, et un des emplacements est vide. Il correspond tout à fait à la taille de l'épée qui pour l'heure traverse le Minotaure.
- **L'inspection de la porte et des débris.** La porte est de bonne qualité. L'ouvrir de force sans actionner la poignée a abîmé encore plus le chambranle (et a permis qu'une certaine résistance demeure lors de son « défonçage »). Résultat : des débris un peu partout. Il semble difficile de pouvoir déterminer que la porte a été sabotée. Elle est toujours en position fermée de l'intérieur, avec la clef dans la serrure. Le seul élément curieux est que le morceau pré-dézingué par Bill n'est pas au même endroit que les autres morceaux de chambranle, mais en soi et de façon isolée, cet indice ne devrait pas être très parlant pour les PJ, à moins qu'ils ne soient vraiment hyper-suspicieux.
- **Les écrans de télésurveillance.** Le Minotaure les consultait juste avant l'intrusion de Bill dans le bureau, ils sont donc à la vue des PJ. Le meuble contient trois écrans ainsi qu'une petite console de commandes, qui permet de passer d'une caméra à l'autre, et d'associer le son à l'image lorsque la pièce surveillée est aussi équipée de micros. Au départ, les PJ peuvent croire que c'est juste du matériel de vidéosurveillance pour la sécurité des locaux. Après tout, avec tous les trucs bizarres qui se déroulent au sein du *Labyrinthe*, c'est pas du luxe. Si les PJ s'y intéressent de plus près, le système leur semblera certainement étrange : les pistes de danse ne sont que peu équipées de caméras, pas plus que les entrées principale et de service, alors que c'est là que la situation peut dégénérer le plus facilement. En revanche de nombreux salons sont copieusement équipés ; si Hercule est là, il peut s'étonner que des pièces dans lesquelles il a déjà participé à des rencontres sensibles et top-sécètes soient quadrillées à ce point par le regard indiscret de caméras, avec le son en plus. Un examen des pièces en question pourra s'avérer intéressant : caméras et micros sont soigneusement dissimulés et il faut vraiment les chercher avec acharnement pour les trouver (sauf dans les salles de danse et à l'entrée, où des caméras sont au contraire bien mises en évidence ; cependant, elles ne donnent pas dans le bureau du Minotaure, mais dans le cagibi des vigiles).
- **L'examen du répondeur et de la ligne téléphonique de Val.** Si les PJ y pensent, ils contacteront peut-être l'opérateur téléphonique du Minotaure ou chercheront à pirater des informations. Le Minotaure passait et recevait beaucoup de coups de fils et l'immense liste de noms obtenue est assez inexploitable au

départ. Les PJ y reconnaîtront après coup des noms des victimes de chantages actuels, comme Gégé qui, comme lui, ont cherché à joindre Val Modeno pour comprendre ce qui s'était passé, tenter de négocier ou, eux aussi, chercher à l'impressionner par des menaces. Le nom de Bill n'apparaît pas, car il a certes eu des contacts téléphoniques avec Modeno, mais à partir du bureau de Gérard (deux fois). Le répondeur, quant à lui, n'est d'aucun secours : aucun message n'a été enregistré.

- **Le bureau de Modeno.** Les PJ n'y trouveront rien de spécial de prime abord. En y regardant de plus près, un tiroir semble peu profond comparé aux autres et à la taille du bureau. Derrière il y a une boîte de la taille d'une grosse boîte à chaussures. Elle contient quatre enveloppes et des négatifs. Dans chaque enveloppe, il y a des photos compromettantes : celles de Gérard, de deux autres humains classiques et celles d'un psi. Chaque enveloppe est assortie d'un nom, d'une date et de l'indication d'une somme en euros. Ainsi, quatre suspects émergent : Gérard Mermieux, Luc Dubois, Alina Skox et Pierre Osman. Les PJ ne trouveront pas d'autres traces de chantages : le Minotaure restitue à la victime photos et négatifs une fois la « rançon » perçue. Et il se trouve grand-seigneur en plus... sauf que maintenant, il ne se trouve plus rien du tout.
- **Le carnet de rendez-vous du Minotaure.** Le contenu en est pour le moins cryptique. Ce n'est pas un langage codé, c'est juste une écriture de cochon (oups, pardon, de taureau). On peut y trouver, avec beaucoup de persévérance et un bon mal de crâne, les noms de Mermieux (une fois : au premier rendez-vous, Bill ne s'était pas présenté mais avait annoncé venir au sujet de Gérard), de Luc Dubois, de Pierre Osman. Pas d'Alicia Skox, qui s'en tape le coquillard de savoir ce qu'on va penser d'elle. Le nom de Bill figure aussi dans l'agenda (pour la deuxième entrevue), mais au milieu de tous ces noms illisibles, il est presque certain que les PJ ne le verront pas. En gros, on peut trouver un nom si on le cherche précisément, et encore, il faut du temps, de la concentration et une certaine dose d'imagination.
- **Un meuble-trieur.** Les PJ vont y trouver des dossiers. Plein de dossiers. La plupart ne présentent pas d'intérêt particulier ; ils sont liés aux affaires de Val Modeno, et consistent en des liasses de factures, rangées par type. Quelques dossiers cependant sont intitulés « correspondances » suivis d'un numéro. Le dossier « correspondance 5 » est intéressant (contrairement aux autres), car il contient des lettres de menaces. Menaces reçues, mais aussi menaces émises par le Minotaure. Il en recevait beaucoup et ne conservait que celle liées aux affaires en cours ou présentant à ses yeux un quelconque intérêt. Certaines peuvent confirmer des soupçons (à tort) ou en faire naître de nouveaux dans le petit cerveau tordu des PJ. Le Minotaure ne possède pas d'ordinateur. Il n'aime pas ça, na.

LES TEMOINS

Les PJ chercheront sans doute à entendre le serveur qui a contacté Bill et la fille shootée qu'il a croisée dans le couloir (Jessica, elle s'appelle).

- **Le serveur.** Les PJ ne risquent pas de le retrouver, vu qu'il n'existe pas. La description qu'en fait Bill est celle d'un grand type maigre à l'air bête, brun, à l'élocution difficile. Comme il est introuvable et inidentifiable par les autres membres du personnel, le serveur va devenir un suspect ou faire naître le doute : pourquoi un faux serveur aurait-il demandé à Bill d'aller voir le

LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR (SCENARIO)

Minotaure ? Pour l'impliquer dans le meurtre ? Mais alors comment ? Peut-être Bill a-t-il échappé à un piège. Peut-être voulait-on le faire accuser à la place de quelqu'un d'autre ...

Aucune piste ni aucun indice ne peut mettre sur les traces du serveur ; dans les salles dévolues à la danse les caméras enregistrent en boucle, il ne reste donc aucune trace du messenger-mystère. Bill dit ignorer pourquoi le Minotaure voulait le voir. Il peut penser que c'est en tant que personnel de la DTC qu'il avait à lui parler, vu le contenu du message du serveur. Mais il n'est plus sûr de rien à présent. Il peut se poser en victime et se la jouer Caliméro, le Bill, même, en pauvre et innocente victime d'une odieuse et sombre machination.

- **La fille shootée.** Retrouver Jessica n'est pas forcément simple. C'est une fille assez jolie, très bien roulée. C'est une des putes polymorphes au service du Minotaure. Au MJ de voir ce qu'il préfère : soit les PJ la retrouvent sur la base de la description fournie par Bill, soit la fille entend dire que Val est mort, prend peur (elle a bien peu de moyens de se disculper ou de se défendre) et utilise sa polymorphie pour qu'on ne la retrouve pas, soit au contraire elle vient témoigner d'elle-même. Tout dépend de la tournure que prennent les choses et des souhaits du MJ pour la suite.

Si les PJ la retrouvent, Jessica mentira avec application : elle se voit très bien en suspect idéal et n'a aucune envie de devoir payer pour quelqu'un d'autre. Elle préfère donc cacher qu'elle est allée dans le bureau de Val, et elle est encore trop stone pour comprendre que Bill a fait le coup et oser le mettre en cause. Jessica prétend avoir croisé Bill vers minuit vingt, si on le lui demande. C'est un détail important car il est contradictoire avec le récit de Bill.

Jessica a l'air honnête, mais gageons que cela ne suffira pas à convaincre les PJ qu'elle est hors de tout soupçon. Elle ne possède pas, sous sa forme de base, la force nécessaire pour commettre un tel crime, mais comme elle est polymorphe, tout est permis. Et c'est une camée notoire, ce qui ne la crédibilise pas des masses. D'un autre côté, la porte était fermée de l'intérieur, ce qui l'innocenterait plutôt... Comme tout le monde, d'ailleurs, si on raisonne ainsi. Et il est assez peu probable que le Minotaure se soit zigouillé tout seul, tout de même...

- **L'interrogatoire de clients ou de membres du personnel.** Des discussions avec eux, il peut ressortir que Val Modeno n'était pas très apprécié. Aussi peu apprécié qu'il était indispensable à pas mal de gens. Parmi les PNJ auditionnés, quelques-uns présentent plus d'intérêt que d'autres dans le cadre de l'enquête :

Estée Lelieur, Andy Solloy, Stéphane Libourne et Alexis Dauriac sont quatre héros païens du panthéon grec, le dernier étant connu pour vouer un culte particulier à Minos. C'est le genre très grande gueule, jusqu'au moment où on leur dira que Val Modeno a été assassiné. Là ils se dégonfleront à vue d'œil et se défendront désespérément. Ils savaient depuis assez longtemps que Val Modeno est le Minotaure.

Pierre Osman, le psi victime lui aussi du chantage du Minotaure, est au labyrinthe ce soir. Il avait également de très bonnes raisons de zigouiller Val. Mais à l'heure du crime, il a un bon alibi : il était de nouveau avec une des putes polymorphes, et la scène a été effectivement enregistrée. Hé ben oui, il y a pris goût, le cochon. Même qu'en fait, se savoir filmé, ça l'émoustille encore plus.



Pierre Osman, psionique kinic

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

TALENTS

Baratin 2+, Corps à corps 1+, Défense 2, Discussion 4, Séduction 3+ ;
Pouvoirs cinétiques 3, Pouvoirs psychiques 4

POUVOIRS

Cinétiques. Adhérence 2, Agitation moléculaire 3. **Psychiques.** Télépathie 4, Volonté supra-normale 4

COMBAT

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

Il y a bien d'autres suspects potentiels au Labyrinthe ce soir. Des anges, des démons, des psis... Ça en fait du monde, avec des pouvoirs, en plus... Espérons pour les PJ qu'ils sauront se recentrer sur les pistes et suspects principaux, sans quoi ils en ont pour un petit moment !

- **Exploiter les pistes Gérard Mermieux, Luc Dubois et Alina Skox.**

Commençons par Alina Skox. C'est une riche commerçante. Elle possède plusieurs grandes parfumeries et deux bijouteries à Paris. Elle est très bourgeoise, aime le clinquant et la poudre aux yeux. Elle a dans les cinquante-cinq à soixante ans peroxydés, et n'en a rien (mais alors rien de rien) à faire que les photos censées être compromettantes passent de mains en mains. Ça pourrait même lui attirer de la clientèle, après tout. Ça fera parler les commères de la haute, c'est certain. Mais sûrement voudront-elles voir par elles-mêmes à quoi ressemble Madame Skox en vrai. Du moment qu'elles achètent, quelle importance ? En plus son ego se sent flatté. Elle n'est pas si vieille, pour se retrouver au cœur d'une grosse histoire de fesses avec plusieurs jeunes hommes...

Luc Dubois, maintenant. C'est un prof d'université, d'environ quarante ans. Il enseigne le droit et vit une existence en apparence paisible. Il est très ennuyé par le chantage de Val Modeno, un peu dans le même style que Gégé. Sauf que lui, il a choisi une autre solution pour avoir la paix : payer. Il a presque réuni la somme exigée par le Minotaure et pensait la lui remettre d'ici une semaine à dix jours. La mort de Modeno semble presque l'embêter : il craint d'être accusé, et puis dans sa tête tout était réglé. Comment va-t-il récupérer les photos maintenant, se demande-t-il. Donner sous, récupérer photos, arrêter fête du slip, et pis voilà. Il semble sincère dans ses affirmations et ne cherche pas à cacher quoi que ce soit aux PJ.

Gérard Mermieux, enfin. Si les PJ sont les premiers à lui annoncer la mort de Modeno, il peut paraître content, étonné (et regarder soudainement Bill, l'air perdu) ou rester zen. Mermieux se montrera très empressé de fournir un alibi : au moment du meurtre il était au restaurant avec des collègues, et il a prolongé la soirée jusqu'au petit matin avec son principal associé, Andrew Ling. Associé qui pourra corroborer ces affirmations, éventuellement en ajoutant que sortir si tard n'est ni dans ses habitudes, ni dans celles de Gérard, mais que ce soir-là il était intarissable sur tout et n'importe quoi. Pas envie d'être seul, sans doute.

Si les PJ ont remarqué que le nom de Mermieux figure sur l'agenda de Val Modeno, Gérard commencera par être troublé (puisque ce n'est pas lui, mais Bill qui est allé à ce rendez-vous), puis expliquera

CHAPITRE SEPT

Les kiwis se cachent pour mûrir (scénario)

qu'il l'a rencontré pour essayer de négocier l'abandon du chantage dont il était la victime, ou au moins un montant moindre pour la « rançon ». Le MJ peut s'arranger pour le faire paraître vraiment louche : les PJ ont déjà beaucoup de pistes ouvertes, et il va bien falloir aller se coucher à un moment ou à un autre. Confondre Mermieux n'est pas difficile à condition de poser les bonnes questions ; par exemple, il n'est jamais allé dans le bureau de Modeno et ignore tout à fait à quoi il ressemble.

ET QUI CLOCHE AVEC BILL

Le MJ dispose bien sûr de toute latitude pour aider les PJ un peu largués dans l'histoire. À lui de juger...

- **La chronologie.** Entre les affirmations confrontées de Bill et de Jessica, il y a un décalage : Jessica affirme avoir croisé Bill à l'heure où Bill affirme que le serveur lui demandait d'aller voir Modeno.
- **Bill a les gants et un ciseau sur lui.** Une maladresse est si vite arrivée... Au MJ d'orchestrer tout ceci avec pertinence et finesse (comme à son habitude, quoi...).

- **La blessure.** Bill a un bobo à l'épaule gauche, suffisamment gênant pour être remarqué par ses collègues, d'autant qu'il l'a évoqué précédemment. Mais le témoin de Bill l'a vu défoncer la porte de l'épaule droite. Détail qu'il n'a pas forcément noté, mais dont il pourrait se souvenir. Ou bien il pourrait mimer la scène lors d'une espèce de reconstitution, et qu'un ou plusieurs PJ le remarquent. Si vos PJ sont du style observateurs, mieux vaudrait que cette remarque n'intervienne pas trop tôt dans le scénar.
- **Gégé.** Bill connaît Mermieux, Mermieux est louche. Est-ce à dire que Bill est louche ?

N'oubliez pas que vous contrôlez la façon dont Bill ment en choisissant les informations que vous lui donnez... et rien ne vous oblige à être cohérent, au contraire. Si vous vous contredisez à propos de Mermieux, cela enfoncera un peu plus Bill. Par exemple, au fur et à mesure que l'enquête sur Gégé avance, vous pouvez passer de « Connais pas », à « Ah oui, c'est une vieille connaissance ; on s'est perdus de vue », puis à « oui, c'est vrai, en fait, je l'ai revu la semaine dernière ; mais ça veut rien dire ! ».

LETTRES DE MENACES

Tu vas crever sale charogne. Arrête tes saloperies, c'est ta dernière chance.

Si vous ne voulez pas que ces clichés arrivent dans les mains de madame votre épouse, réunissez 15 000 € d'ici un mois. Nous vous recontacterons.

Votre conseil d'administration serait certainement intéressé par ces photos peu orthodoxes. Réunissez 10 000 € sous quinze jours si vous voulez les négatifs. Vous serez recontacté.

La vengeance se savoure même après plusieurs vies.
Minos est mort, mais pas ses fidèles. Malheur à toi, ô Minotaure.
Ton existence même est honteuse et impie. Le jour approche où la Terre ne t'accueillera plus et où tu sombreras dans le néant.

Arrête tes plan foireux
ou creve

MON CHER MAÎTRE CHANTEUR,
TU PEUX GARDER TES MENACES ET TES PHOTOS. J'AI PASSÉ L'ÂGE DE
CRAINdre POUR MA RÉPUTATION. TU N'AURAS PAS UN CENTIME DE MA PART.
TROUVE DES VICTIMES PLUS INNOCENTES SI TU VEUX T'ENRICHIR ENCORE.

ALINA SKOX

SI JE TOMBE À CAUSE DES PHOTOS, TU TOMBERAS AVEC MOI.
J'EN SAIS BIEN ASSEZ POUR T'ENTRAÎNER DANS MA BOUE.

UN COUP DE FIL A LA PATTE

[SCENARIO]

« – DE MILAN ?
– OH, DIS ! CÈDE ! LAISSE ! PASSE ! »

SYNOPSIS ET STRUCTURE

Dans ce scénario, il s'agit de sauver Hercule. Le boss s'est fait capturer par un sorcier, un noble de la famille des d'Astelin. Heureusement, il a eu le temps de lancer un SOS avant d'être coupé du reste du monde. Un SOS en forme de SMS. Car il est emprisonné dans un téléphone portable. Le problème, c'est que les informations qu'il a eu le temps de transmettre sont partielles : elles indiquent, en substance, qu'il est détenu par un certain Louis de quelque chose. La piste va rapidement indiquer qu'il s'agit de Louis d'Astelin. Or, dans la famille d'Astelin, des Louis, ou Louis-Truc, ou Machin-Louis, il y en a six. Les PJ vont donc devoir trouver lequel est le bon, puis libérer Hercule.

Pour ce faire, ils vont pouvoir profiter d'un week-end de chasse organisé au manoir. La famille est présente au grand complet, ainsi que des amis, des connaissances prestigieuses, des gens-qui-font-bien, ... Ce qui laisse quelques possibilités aux PJ qui ne voudraient pas bourrinner directement pour s'intégrer et observer tout ce petit monde de l'intérieur. Même si va bien falloir agir à un moment ou à un autre, tout de même.

Histoire de compliquer un peu les choses, en plus d'un sorcier, la famille compte un ange, deux démons et une héroïne romaine. Au MJ de s'en servir au moment propice (ou au moment pas propice), histoire de noyer le poisson, compliquer la situation, mettre des bâtons dans les roues ou donner un coup de pouce aux PJ. En plus, la famille protège une bonne dose de secrets qui, s'ils n'ont rien à voir avec l'histoire de fond, peuvent l'enrichir et permettre de proposer des fausses pistes.

Une des d'Astelin est donc une héroïne païenne du panthéon romain. C'est un de ses frères qui a capturé Hercule pour embêter sa sœur. Il semble par conséquent légitime qu'elle participe à la résolution de l'histoire, là encore à la discrétion du MJ. Selon les actions des PJ, de multiples types de résolution sont possibles pour cette intrigue. L'idée n'est pas d'en imposer une, mais de laisser l'équipe agir comme bon lui semble, en n'hésitant pas à la noyer sous un flot d'informations, de rumeurs, de détails et de noms tarabiscotés. Z'ont qu'à prendre des notes et démêler tout ça, ça leur fera les pieds. Cependant, si les histoires de famille et le rôle-playing (le MJ va en avoir pas mal, avec tous ces PNJ !) ne sont pas votre truc, vous pouvez aussi vous contenter d'une description plus superficielle des PNJ et des liens qui les unissent. À vous de voir...

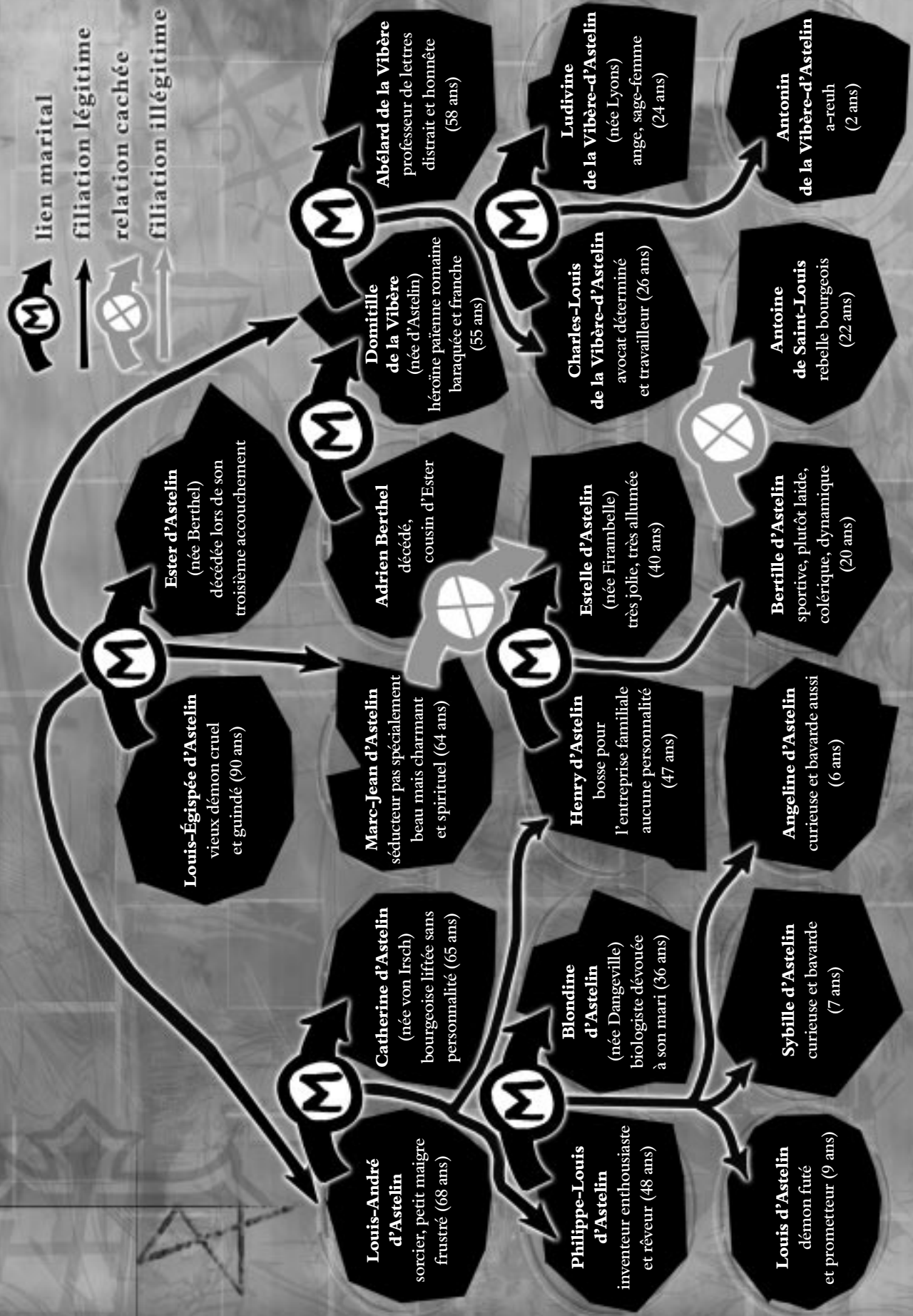


NOTES DE CAMPAGNE

Ce scénario peut avoir des échos avant et après avoir été joué.

- Avant, par l'avertissement de Domitille à Hercule (voir *Pendant ce temps, Domitille*, page 72). L'avertissement peut être pris au sérieux ou pas, de toute façon la DTC et Hercule ne peuvent rien faire pour contrer l'invocation. Mais le MJ peut les laisser trimer pour rien s'il est un peu vicieux.
- Après, Domitille peut devenir un personnage récurrent, apparaissant de temps en temps à la DTC ou ailleurs. Elle pourra apporter un avertissement plus grave encore concernant le futur de tout le panthéon. Domitille, comme beaucoup d'autres devins païens, va recevoir des images de l'apocalypse à venir : dieux morts, marches en ruines. Les PJ relieront peut-être cela au délitement des marches, mais la cause de la destruction sera plutôt Victor.

LES CURRICULUMS DE LA FAMILLE



UN COUP DE FIL A LA PATTE (SCENARIO)

LOUIS-ÉGISPÉE D'ASTELIN

Vieux monsieur d'apparence respectable, à l'allure guindée et aux manières désuètes, Louis-Égispée d'Astelin est un démon tout ce qu'il y a d'immonde. Sa galanterie cache un mépris profond pour la gent féminine, son port altier masque sa permanente frénésie de destruction, son impeccable élocution n'a pour but que de se faire comprendre des demeures (selon lui) qui l'entourent. Son élégance extrême le sert dans les manipulations sournoises qu'il déploie, souvent juste pour le plaisir de nuire.

Grand, maigre, toujours habillé d'un costume noir taillé sur mesure et hors de prix, Louis-Égispée a un regard qui glacerait le sang aux plus enthousiastes. Peu d'expressions filtrent de son visage creusé et finalement assez peu ridé. Il lui reste peu de cheveux, mais ils sont d'un noir profond, comme ses yeux. Il affectionne certaines mimiques, comme esquisser un discret sourire à vous glacer d'effroi, ou faire claquer mystérieusement sa langue au milieu du discours de son interlocuteur. Il en jette, tout de même.

Louis-Égispée est le propriétaire d'une entreprise florissante, qui a su se reconvertir et s'« adapter » aux lois du marché au fil des années. Entendez par là que ça licencie à tout va. Actuellement, l'entreprise familiale produit des ventilateurs, climatisations, chauffages d'appoint, ...

Tous les membres de la famille vouvoient Louis-Égispée. À vrai dire, le tutoyer n'est jamais passé par la tête de ses descendants. L'instinct de conservation, ça s'appelle. Lorsqu'il avait 21 ans, Louis-Égispée a épousé Esther Berthel. Très laide, mais très riche, Esther a donné trois enfants à son époux. Elle est morte lors de l'accouchement de leur fille Domitille, dans des circonstances assez curieuses : Louis-Égispée n'en a jamais parlé, mais d'étranges rumeurs circulent à ce sujet, sources d'un sourd conflit entre Domitille et son père.

Louis-Égispée n'éprouve aucune affection particulière pour ses descendants. Louis-André manque de personnalité propre, Marc-Jean est vulgaire, Domitille n'est qu'une femme. Seul son arrière-petit-fils Louis trouve quelque grâce à ses yeux, en raison de son élégance naturelle et de son self-contrôle qui confine à la froideur, « qualités » frappantes chez un enfant de 9 ans. Et puis, surtout, c'est un démon prometteur, dont l'existence validerait presque cette notion de famille aux yeux de Louis-Égispée.

Louis-Égispée d'Astelin, démon de grade 2 au service de Ouikka

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

TALENTS

Aisance sociale 4+, Baratin 5, Corps à corps 4, Défense 6, Discrétion 3, Discussion 5, Enquête 3, Hobby : ignorer sa famille 5, Intimidation 5+, Médecine 2+, Métier : grand's'monde 4, Séduction 3, Tir 3 (Trait d'énergie 6)

POUVOIRS

Absorption de douleur 3, Arts martiaux 3, Augmentation de Force 3, Disparition 2, Lire les pensées 2, Membre exotique (ongles

d'acier), Peur 5, Poison 3, Trait d'énergie 3, Voix impérieuse 2, Volonté supra-normale 3

COMBAT

29 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; ongles d'acier (63/RU+5/M+6, 2 PP pour le combat), trait d'énergie (66/RU+8/M+5, intangible, 4 PP par tir).

LOUIS-ANDRÉ, ET CATHERINE D'ASTELIN

Louis-André ressemble beaucoup à son père. Il l'admire et s'en inspire dans son quotidien. Enfant rond, il a commencé vers cinq ans à se priver de nourriture pour acquérir la même silhouette que Louis-Égispée. Les efforts de sa mère ont été vains dès lors pour l'alimenter correctement. Il a effectivement réussi à maigrir et est resté depuis plus que mince ; en revanche, il a peu grandi et mesure environ 1,60 mètre, soit 25 cm de moins que son père. Et ça, ça l'énerve très, très fort. Mieux vaut ne pas lui parler de sa taille, si on veut rester en bons termes avec lui. Il a un visage en lame de couteau, le même regard très noir que son papa. Lorsqu'il s'énerve, ce qui arrive assez souvent, il bégaye.

Vers l'âge de 10 ans, peut-être plus tôt, Louis-André a découvert dans le grenier sombre et poussiéreux du manoir familial un livre, épais et fermé par trois lanières, à la couverture rouge et étrangeté douce. Dévoré instantanément par une curiosité avide, il l'a ouvert, lu et relu avec ravissement. Lui, le petit d'Astelin, découvrait l'art de la sorcellerie. Il lui a fallu des années pour commencer à comprendre le *Codex Merlinus*, et quelques années encore pour mettre ses connaissances en pratique. Il est arrivé à un bon niveau de maîtrise de la sorcellerie et s'est aménagé une pièce dans le grenier pour se perfectionner et se livrer à sa passion. Personne d'autre que lui n'en détient la clef. Son refuge est rempli d'ouvrages, d'objets, tous plus mystérieux et ésotériques les uns que les autres.

Louis-André a toujours détesté sa sœur Domitille. Non qu'il la tienne pour responsable de la mort de sa mère ; de toute façon, celle-ci n'avait jamais représenté plus à ses yeux que sa silencieuse génitrice, avec pour lubie de le gaver de nourriture. Dès la naissance de sa sœur, il l'a prise en grippe. Comme ça. Instinctivement. Ses cris de bébé perturbaient sa lecture, ses jeux d'enfant le dégoûtaient et le mépris clair de son père pour elle n'a fait qu'aggraver la situation. Mais, dans une famille comme celle des d'Astelin, se quereller est vulgaire. Et très mal vu par monsieur père. Alors, on se contente, comme Louis-André, de coups fourrés, de pièges pervers et de sourires en coin. Ça défoule aussi, et c'est tout de même plus distingué. Il y a deux ans, Louis-André a découvert que Domitille est une héroïne païenne, du panthéon romain. C'est tout bête en fait, mais alors que Louis-André était subrepticement entré dans les appartements de Domitille, histoire de lancer un sort qui atteindrait la virilité de son époux Abélard, il s'est appuyé contre un mur, pensif : « dans le fond, pourquoi est-ce que j'en veux tellement à cette imbécile de Domitille ? N'ai-je pas mieux à faire de mon temps ? », lorsqu'il a entendu la voix de sa sœur à travers la cloison. En écoutant attentivement, il a

CHAPITRE HUIT

Un coup de fil à la patte (scénario)

reconnu des prières au panthéon romain et des incantations de divination. Un p'tit coup de fraîcheur dans la haine qu'il lui vouait, c'était reparti comme à 15 ans ! Il a laissé instantanément tomber petites vengeance et sorts mesquins. Il fallait aller plus loin, mettre à sa merci cette sœur trop remarquable. C'est alors que l'idée a germé dans sa petite tête : capturer un héros païen, un vrai ... Hercule ! Voilà la cible idéale pour un chantage odieux et sans merci. Capturer Hercule, le soumettre, puis étaler sa supériorité aux yeux et au désespoir de son cancrelat de sœur ! Pour un plan jouissif, c'est un plan jouissif. Catherine, son épouse, en a été toute surprise, d'être honorée tous les jours pendant une semaine complète.

En parlant de Catherine, tiens.... Née von Irsch, dotée d'une fortune conséquente et d'assez peu de personnalité, elle n'a jamais travaillé, suivant en cela l'exemple de son mari. À quoi bon travailler lorsqu'on est aussi riche ? Passer ses journées en mondanité, se prendre pour une artiste, participer à des comités de bienfaisance, médire avec application de ses meilleures amies et s'indigner de l'incroyable fainéantise des chômeurs en fin de droit monopolise déjà beaucoup d'énergie... Et puis, il faut aussi réserver du temps au coiffeur, à l'esthéticienne, au chirurgien esthétique... Épuisant ! Catherine est blonde, grâce à son coiffeur. Elle s'applique à sourire en toutes circonstances, ce qui l'amène parfois à avoir l'air stupide ou déconnectée de la réalité. Elle a les yeux verts et les traits assez fins. Elle a rencontré Louis-André très jeune, à 17 ans. Philippe-Louis, leur fils aîné, s'étant très rapidement annoncé, le mariage a eu lieu dans même année. Louis-André n'avait pas à s'inquiéter de soucis matériels : son père lui avait réservé une place dans l'entreprise familiale et il était son successeur désigné. Pratique. Surtout lorsque l'on n'a mené à terme aucune étude sérieuse.

MARC JEAN D'ASTELIN

Dans la famille d'Astelin, Marc-Jean a été le premier à introduire un soupçon d'originalité : il a toujours obstinément refusé de se marier, même lorsque son père le lui a ordonné. Et pour cause : pour Marc-Jean, se marier aurait été synonyme de s'en tenir à une seule femme (ben oui, c'est un d'Astelin tout de même, il a des principes). Or, la faiblesse de Marc-Jean, ce sont les femmes. Toutes les femmes. Les p'tites, les grosses, les blondes, les à lunettes... même la femme de son neveu, tiens. Pourquoi s'enfermer dans une routine conjugale lorsque tant de tentations s'imposent à vous ?

Enfant, Marc-Jean était déjà « décalé » par rapport au modèle des d'Astelin. Gai, voire jovial, prompt au rire franc

et à l'accolade, il ne ressemblait ni à ses parents, ni à son frère ou sa sœur. La famille se déchirait régulièrement et silencieusement ? Et alors ? Des gens spéciaux, voilà tout, pensait Marc-Jean. Il ressentait peu d'affection pour son père, trop lointain, pour son frère, trop solitaire et soucieux de ressembler au chef de famille. Il aimait profondément sa mère mais ne put jamais se départir d'un certain mépris pour son inertie, sa tristesse chronique. Il fut cependant affligé par sa tragique disparition. Il reporta son affection sur Domitille et tenta de lui insuffler un peu de sa joie de vivre. Sans grand succès apparemment, encore que Domitille demeure pour lui une énigme.



UN COUP DE FIL A LA PATTE (SCENARIO)

Rapidement, Marc-Jean fuit le manoir familial et s'installa à Paris. Son rêve était de devenir comédien. Il suivit des cours, commença au bas de l'échelle, qu'il gravit péniblement, sans jamais accéder à ses rêves de grandeur et de célébrité. Il parvint tout de même à vivre de sa passion. Ce qui l'éloigna encore de papa et fréro, pour qui jouer la comédie s'approchait d'une forme de prostitution.

Marc-Jean joue un rôle particulier dans la famille à un autre titre : il est le père naturel de Bertille, fille d'Estelle et supposément d'Henry d'Astelin, son neveu. Les ressemblances physiques et psychologiques de Bertille avec Marc-Jean sont d'ailleurs beaucoup plus flagrantes qu'avec Henry. Il l'a bibliquement connue alors qu'Henry et Estelle étaient fiancés. Estelle ne le lui a jamais dit, mais Marc-Jean est convaincu que Bertille est sa fille. Elle est aussi sa filleule, ironiquement, ce qui lui permet d'entretenir avec elle un rapport privilégié, de veiller à son éducation et à son bonheur, puisque c'est un concept qui ne lui est pas étranger.

Marc-Jean n'a pas et n'a jamais eu un physique de jeune premier. Il est assez grand, un peu rondouillard ; disons qu'il aime profiter des plaisirs de la vie. Il a un très beau sourire, franc et chaleureux, mais son physique est somme toute assez mou. Cependant il dégage un certain charisme, se montre en toutes circonstances charmant et spirituel. Et, surtout, il a le don de faire croire à une femme qu'elle est unique, splendide et pleine de qualités. Ce qui lui a permis, jusqu'ici, de séduire autant qu'il l'a voulu, ou presque.

ABELARD ET DOMITILLE DE LA VIBERE

« — oh, arrête de faire ta Cassandra...
— mais... je suis Cassandra ! »
(Maudite Aphrodite)

Non, Domitille de la Vibère (née d'Astelin) n'est pas Cassandra réincarnée. Mais elle est pourtant une héroïne païenne (du panthéon romain) depuis presque trente ans. À l'époque, la jeune Domitille, adolescente, était en pleine crise existentielle. Elle n'avait aucun projet précis, portait le fardeau de la mort de sa maman à sa naissance, se sentait brimée par son père et son frère aîné. Elle était proche du désespoir et ne trouvait aucun sens à sa vie. Lorsqu'elle eut l'occasion de tout quitter pour rejoindre l'Olympe, elle n'hésita pas une seconde. Tout cela lui semblait aussi romantique qu'héroïque et elle délaissa son corps sans regret. C'était à l'époque une fort jolie jeune fille, un peu maigre peut-être, mais aux traits fins et distingués. Devenue adulte, et ensuite en vieillissant, Domitille développa une structure plus trapue et solide. Elle porte toujours les cheveux longs et ondulés, blonds comme ceux de feu sa maman. Son regard noisette est franc et elle n'est pas femme à s'exprimer par périphrases. Elle est dynamique, sportive, susceptible et fière de sa réussite professionnelle : elle a suivi de brillantes études d'architecture et a monté son propre cabinet, avec deux de ses collègues, à Lyon. Les affaires marchent bien, et elle a même eu droit l'an dernier à un article dans *Marie-Myriam Maison* et cette année à un petit reportage assorti de photos dans *Mon Manoir, mon domaine*. Sa

profession lui permet d'exprimer sa « profonde tendance gréco-romaine », ce qu'elle considère comme un luxe.

Domitille a épousé en premières nocces Adrien Berthel, un de ses cousins. Il est mort rapidement, après deux ans de mariage, à cause d'une malformation cardiaque non détectée. Domitille s'est retrouvée pourvue d'une jolie fortune, sans plus avoir besoin de celle des d'Astelin. Trois ans plus tard, elle a épousé Abélard de la Vibère, un homme honnête, noble éloigné volontairement de sa famille, professeur de lettres anciennes dans un lycée lyonnais. Abélard est un homme assez gringalet, surtout à côté de Domitille. Il a les cheveux châtain frisés et porte des lunettes. Il est très rationnel et cherche un peu trop à tout expliquer à tout le monde. Déformation professionnelle, sans doute. Ils ont ainsi construit leur vie, tranquillement. Abélard, de nature distraite et lunaire, n'a jamais soupçonné la véritable nature de sa femme. Ils ont eu un seul enfant, Charles-Louis. Qu'est-il passé par la tête de Domitille le jour où le prénom de son fils a été choisi ? Pourquoi a-t-elle tenu à y faire apparaître le familial « Louis » ? Peut-être souhaitait-elle montrer qu'elle appartenait toujours à la famille des d'Astelin, que son éloignement et son indépendance ne constituaient pas une négation de ses ascendances nobles.

Domitille sait se battre, plutôt bien même. Elle pratique plusieurs activités sportives dans un club de forme : tout ce qui commence par « body » et qui secoue, épuise et met en nage, lui plaît. Elle a peu eu l'occasion de se battre vraiment, mais il lui est arrivé de donner un coup de main à des collègues héros romains en difficulté. Elle connaît Hercule, pour l'avoir rencontré à plusieurs reprises lorsqu'il montait sa société. Elle l'a soutenu financièrement au départ, contribution qu'Hercule lui a intégralement remboursée.

Domitille pratique la divination. À la mode romaine : elle lit dans les entrailles de poulet, interprète les vols d'oiseaux, mais sa méthode préférée reste, une nuit sans lune, d'enflammer la queue de cinq à six renards et de les relâcher du sommet d'une colline. De là-haut, elle interprète alors leur trajectoire. Très fiable, comme méthode. Une des difficultés consiste à se procurer suffisamment de renards. Enfin, avec l'aide de quelques collègues, on y arrive. L'autre problème est de rester suffisamment discret pour ne pas attirer l'attention des autochtones. En tout cas, Domitille assure en divination. Elle est même devenue une référence. Elle se trompe assez rarement et parvient à prédire à assez longue échéance des événements qui s'amorcent.

Au sein de la famille aussi, Domitille occupe une place assez particulière : combinant bienveillance et franc-parler, elle bénéficie de l'affection de la plupart des membres de sa famille, à l'exception de Louis-André, avec lequel les relations ont toujours été assez difficiles, et avec son papa Louis-Égispée, qui ne lui a jamais témoigné le moindre signe d'affection.

Domitille est bonne cuisinière (elle mijote de bons petits plats traditionnels ; et puis, elle a l'occasion de s'entraîner avec tous ses poulets égorgés), est dotée d'une excellente mémoire et d'une bonne endurance physique. Elle est trop susceptible, un peu brutale et très sûre d'elle. Elle ne possède pas le talent de rhétorique de son père et de ses frères, ni même leur accent distingué et leur élocution précise.

CHAPITRE HUIT

Un coup de fil à la patte (scénario)



Domitille de la Vibère, héroïne romaine

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

TALENTS

Combat 1+ (épées 3), Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 3, Discussion 4, Enquête 4, Fouille 3, Hobby : cuisine 3, Savoir occulte 3 (divination 7), Séduction 3

POUVOIRS

Charme 2, Oracle (i.e. Détection du futur proche) 4, Sommeil 2

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18 ; glaive romain (53/RU+3/M+4)

PHILIPPE-LOUIS ET BLONDINE D'ASTELIN

Philippe-Louis est le fils de Louis-André et de Catherine. Il a été conçu hors-mariage, cas de figure honteux et mal vu dans les deux familles. Le péché a été en partie racheté par un mariage rapide, mais Philippe-Louis a toujours en conscience d'avoir précipité, sinon forcé l'union de ses parents. Peut-être est-ce pour cette raison que dès l'enfance, il s'est montré rêveur et solitaire. Dévorant bouquins divers et bandes dessinées glanées chez les rares copains et à l'école, Philippe-Louis s'est construit un univers à lui, plein d'aventure, d'héroïsme et de technologie farfelue. L'éducation dispensée par son père était sévère et rigoureuse, celle dispensée par sa mère futile et contradictoire. Très vite, il s'en est aperçu et a focalisé son attention sur le savoir transmis par l'école. Là, il a trouvé matière à enrichir son imaginaire et tenter de concrétiser ses projets. Il a suivi des études d'ingénieur, se spécialisant en robotique, électronique, électricité et un peu en informatique. Après quoi, il a trouvé un emploi d'ingénieur dans une boîte spécialisée dans les automates. Il est resté au manoir par confort, peu sensible aux remous et au manque de souplesse familiaux. Dans une des annexes du domaine, il a installé son atelier. C'est là qu'il passe le plus clair de son temps, à inventer et parfois construire des machines étranges et souvent inutiles. Il a même construit un robot, baptisé Nestor, censé être doté d'un semblant d'intelligence. Les premiers essais sont plutôt infructueux, mais Philippe-Louis est de nature enthousiaste et optimiste et ne se décourage pas. Il a les yeux bleus, très pâles, les cheveux très frisés, hirsutes, déjà poivre et sel. Son sourire et son manque d'assurance le rendent plutôt sympathique, voire attachant.

Il est soutenu par son épouse Blondine. Blondine est plutôt petite et trimballe avec elle un certain excès pondéral. Elle est brune, avec quelques mèches rouges pour égayer tout ça. Elle est dynamique et franche. Elle et son futur mari se sont rencontrés au musée de la Villette. Blondine terminait ses études de biologie et Philippe-Louis travaillait déjà depuis plusieurs années. Ils se sont plus très vite et de là est né un véritable amour. Ils se sont fiancés, puis mariés, et ont eu jusqu'ici trois beaux enfants. Philippe-Louis et Blondine sont toujours amoureux, même si leur relation s'est considérablement assagie et, dans un sens, embourgeoisée. Blondine aurait aimé

emménager plus loin de sa belle-famille, qu'elle ne porte pas particulièrement dans son cœur, mais Philippe-Louis aurait été trop triste loin de son atelier. Ils se sont donc installés, en champions des compromis, dans une autre annexe du domaine, réaménagée en maison tout à fait correcte bien que dérisoire à côté du manoir.

Philippe-Louis est un père attentif. Il tutoie ses enfants et sa femme, et réciproquement. Il essaie de veiller à leur bonheur et à leur épanouissement, quand il y pense, qu'il descend de son nuage et surtout de son atelier. Il est proche de ses deux filles, mais Louis est plus distant envers lui. Philippe-Louis a bien du mal à communiquer avec cet étrange enfant. Il est persuadé de son intelligence précoce, mais ne parvient pas à établir réellement le contact avec lui.

HENRY ET ESTELLE D'ASTELIN

Henry est un brave garçon. Il a toujours été ainsi. Effacé, timide mais souriant, naïf et maladroit, il a grandi aux côtés de son frère Philippe-Louis, dans la même solitude, mais sans ce soupçon d'originalité et de créativité qui fait de Philippe-Louis ce qu'il est. Henry, lui, a toujours fait ce qu'on lui demande. Il occupe un poste au titre ronflant mais dépourvu de réelles responsabilités dans l'entreprise familiale, réside toujours au manoir, vote comme on l'attend de lui au conseil d'administration, a épousé Estelle Firambelle parce que tout semblait indiquer que c'était la voie naturelle à suivre. Henry a un physique assez falot : pas de menton, le regard bleu fuyant, les mains moites et l'élocution peu claire. Lui et Estelle ont une fille, Bertille. Du moins, c'est ce que prétend l'état civil.

Parce que dans les faits, les choses sont toutes autres. Estelle est un personnage assez singulier. Jeune fille déjà, elle avait une conscience aiguë de sa beauté (bien réelle) et de son charme (un peu moins réel mais elle est top bien roulée, ça compense). Elle est grande, très mince, porte ses cheveux blond cendré très longs et parfaitement lisses. Son visage est couvert de taches de rousseur et ses traits sont harmonieux. Assez tôt, elle découvrit les joies du sexe et acquit rapidement une solide expérience en la matière. Elle se mit maladroitement dans des situations plus ou moins sordides et devint alors le sujet de prédilection des langues de vipères du coin. Sa famille en eut vent et lui choisit un bon parti, noble, gentil et éloigné de sa ville d'origine. Elle séduisit rapidement Henry (puisque c'est de lui qu'il s'agit) et se promit de se poser, auprès de cet homme aimable et attentif. Avant même le mariage, elle avait déjà pourtant fauté [fauté ... comme c'est mignonement dit] avec trois ou quatre autres hommes, dont un domestique et l'oncle de son futur mari, Marc-Jean. À sa décharge, précisons s'il en est encore besoin que l'ambiance au château contrastait légèrement avec les divers appétits de vie de la jeune femme, et qu'en Marc-Jean elle eut l'impression de trouver enfin quelqu'un de vivant. Avertie de la réputation de Dom Juan de son oncle par alliance, elle n'en fut que plus émoustillée et chercha par tous les moyens (directs, pas subtils du tout) à le séduire. Elle y parvint assez rapidement, mais ils ne fautèrent [ah !] qu'une seule et unique fois : Marc-Jean, sans regretter

UN COUP DE FIL A LA PATTE (SCENARIO)

vraiment, préféra ne pas donner de suite à leur liaison. Qui de toute façon ne présentait plus guère d'intérêt pour Estelle maintenant qu'elle était parvenue à ses fins.

De cette unique séance de galipettes naquit une fille, Bertille. Estelle n'en parla jamais avec Marc-Jean, au départ parce qu'elle n'était pas sûre de l'identité du papa (une chose était sûre, ce n'était pas Henry), ensuite parce qu'il était trop tard et qu'elle n'avait aucune envie de briser un mariage par trop confortable grâce à un époux prévenant, naïf et riche, lui épargnant le besoin de travailler. Avec le temps, il devint évident pour Estelle que Bertille était la fille de Marc-Jean, tant les ressemblances étaient criantes. C'est sûrement le seul secret qu'a jamais gardé Estelle : de nature bavarde et peu encline au self-control, elle parle trop, parfois pour dire n'importe quoi et souvent pour ne rien dire du tout. Elle continue de collectionner les conquêtes, au vu et au su de beaucoup de gens, à l'exception notable de son mari.

Elle est une mère attentive et aimante ; Henry est un père permissif et ébahi par les qualités de sa fille.

CHARLES-LOUIS ET LUDIVINE DE LA VIBERE D'ASTELIN

Charles-Louis est le fils de Domitille et d'Abélard de la Vibère. C'est un jeune homme déterminé et ambitieux. Il ressemble à sa maman : il est assez baraqué et a le même regard. Il est brun et toujours d'une nonchalante élégance. Son ascendance noble ne présente pas à ses yeux d'intérêt en soi, mais il a pourtant choisi de porter les deux patronymes accolés : de la Vibère et d'Astelin. C'est un pur calcul, car s'appeler « d'Astelin » ouvre des portes, en particulier pour un tout jeune avocat. Charles-Louis a suivi d'assez brillantes études de droit et vient d'intégrer un cabinet d'avocats relativement renommé, à Paris. Hésitant entre le confort de la bourgeoisie et la défense des nobles causes, il a choisi de concilier les deux, aidé en cela par Ludivine, sa femme depuis trois ans.

Ludivine a su valoriser les qualités humaines et même humanistes de son petit mari. Faut dire qu'elle est une ange, ce qui aide un peu. C'est une grande jeune femme assez jolie, brune à l'air buté et au nez en trompette. L'ange s'est incarné dans le corps de Ludivine juste avant de rencontrer Charles-Louis. Elle a mené des études de sage-femme et exerce maintenant dans un hôpital public parisien.

Ludivine a tout de suite senti (intuition féminine ou angélique ?) que la famille de Charles-Louis comportait de drôles de personnages. Elle la voit peu, mais lorsqu'elle en a l'occasion, elle garde toujours un œil sur le vieux Louis-Égispe, son fils Marc-Jean et le petit Louis, qui serait bien des démons selon elle. Les démasquer et les combattre ou rapporter de précieux renseignements à sa hiérarchie ne seraient pas pour lui déplaire : jusqu'ici, elle ne s'est jamais illustrée par des actes particulièrement valeureux ou remarquables.

Charles-Henri et Ludivine ont un petit garçon brun, Antonin. C'est un petit gars de deux ans, tout ce qu'il y a de classique. Eh bien oui, c'est tout, il devra grandir pour avoir droit à son blabla personnel.



Ludivine de la Vibère-d'Astelin, ange de grade 0 au service de Jordi

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

TALENTS

Baratin 4, Combat 3 (contondantes 5), Défense 5, Discussion 4, Enquête 4, Fouille 4, Séduction 3

POUVOIRS

Aura de pacification 2, Esquive acrobatique 1, Non-détection 1

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; masse d'arme (61/RU+4/M+5)



LOUIS D'ASTELIN

Louis est un enfant vraiment à part. Bon, d'abord, c'est un démon. Non, je me trompe, c'est un démon. Quoique, je pense plutôt que c'est un démon. À moins qu'il ne soit un démon. Mais revenons en arrière. À trois ans, alors qu'il jouait dans l'atelier de son papa inventeur, il a échappé quelques instants à la surveillance paternelle et s'est électrocuté. Le pauvre petit Louis n'y a pas survécu, bien qu'en apparence les secours soient parvenus à le réanimer bien (trop) longtemps après l'accident, et sans qu'il n'en garde de séquelles. Ce n'était plus le petit Louis, mais Louis le démon. Ah, ça y est, je me souviens, oubliez ce que j'ai dit avant ; en fait, c'est un démon. L'enfant était petit, personne n'a véritablement remarqué son changement de personnalité. Avec le temps, en revanche, tous se sont aperçus de son étrangeté. Son regard tout d'abord, profond, dur et presque brutal, décalé par rapport à son physique d'enfant. Son intelligence ensuite, rapide et claire. Aujourd'hui, Louis est un enfant solitaire, facilement ironique ou cruel, et qui peut sans problème soutenir une conversation d'adulte longue et argumentée. Avec ses cheveux en bataille et frisés, presque crépus, comme ceux de son père, il dégage vraiment une impression bizarre. Il aime à fureter dans le manoir à la recherche d'instantanés volés, de rumeurs et de secrets. Il a déjà entendu Domitille pratiquer la divination en l'écoutant à travers une cloison, mais n'a pas vraiment compris de quoi il s'agit. Il éprouve une aversion naturelle pour Ludivine, qui passe beaucoup trop de temps à l'observer. Il admire son arrière-grand-père dont il sait qu'il s'agit d'un démon bien plus puissant que lui-même et trouve Estelle divinement belle. Enfin, il donnerait tout pour savoir ce qui se trame dans le mystérieux bureau de son grand-père, Louis-André.

Lorsqu'il se concentre et ne se laisse pas envahir par le plaisir de fomenter ou de réaliser un mauvais coup, Louis est capable de se donner un regard de zyeux de bambi assez irrésistible et déconcertant. Manipuler et tromper étant pour lui une source de grand plaisir, il aime à en jouer, surtout avec les inconnus.

CHAPITRE HUIT

Un coup de fil à la patte (scénario)



Louis d'Astelin, démon de grade 1 au service de Shaytan

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

TALENTS

Acrobatie 5, Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 5, Discussion 4, Intrusion 3, Médecine 3

POUVOIRS

Cauchemar 2, Forme de combat 4, Membre exotique (grandes cornes), Vitesse 2

COMBAT

16 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; grandes cornes (46/RU+3/M+6, 3 PP pour le combat)

SYBILLE ET ANGELINE D'ASTELIN

Les deux petites filles sont très proches affectivement. Peut-être est-ce pour faire front face à leur grand-frère, dont elles connaissent par expérience la méchanceté. Elles se séparent rarement et ont même demandé l'an dernier à faire chambre commune. Ce sont des gentilles petites brunettes avec des nattes avec des rubans au bout, qui jouent aux barbies, aux poupées et tout et tout. Elles sont curieuses et bavardes, passent pas mal de temps à se chuchoter des trucs à l'oreille puis à pouffer avec un air insupportablement malicieux, et évitent en général de trop traîner seules au manoir : l'endroit leur paraît peu hospitalier et habité de gens vides et froids. À cela, elles préfèrent rester en compagnie de leur papa dans son atelier (même si leur mère, Blondine, n'y tient pas à cause de l'accident de Louis) ou jouer à proximité de l'annexe qu'occupe la famille. Elles ont depuis longtemps appris à se méfier de Louis, leur frère, et ne cherchent ni à le provoquer, ni même à le côtoyer, sauf obligation.

Sybill et Angeline adorent les histoires de magie, de sorcellerie du style d'Harry Potter. Elles jouent souvent à se lancer des sorts ou scander de pseudo-formules magiques, le tout selon des rituels aussi enfantins qu'imaginatifs.

BERTILLE D'ASTELIN ET ANTOINE DE SAINT-LOUIS

Bertille a 20 ans et suit des études de commerce. C'est une jeune femme peu gâtée par la nature, au visage lourd et un peu masculin. Elle est énergique, colérique et spontanée. Elle aime plaisanter et profiter des plaisirs de la vie. Elle ne soupçonne pas ne pas être la fille d'Henry ; elle aime énormément son parrain, Marc-Jean, qu'elle trouve chaleureux et drôle, et très attentionné à son égard. Elle lui ressemble beaucoup plus qu'à Henry, d'ailleurs : elle a le même type de physique un peu mou. Bertille est une bonne sportive. Elle pratique le karaté à un assez bon niveau, puisqu'elle a déjà participé aux championnats de France, sans espoir de les gagner toutefois.

Il y a quelques mois, Bertille a rencontré Antoine de Saint-Louis à un concert de Tahiti 80. Ce jeune homme est artiste et a monté son propre groupe de musique alternative, les *Potirons*

des Années antérieures. Issu lui aussi d'une famille noble et riche, il est plutôt du style trotskiste-pour-emmerder-mes-vieux. Vieux sans l'aide financière et logistique desquels il ne mangerait que des nouilles, son groupe ayant du mal à percer dans cette jungle pseudo-artistique capitaliste qu'est le monde de la musique selon lui.

Antoine est très brun, les cheveux savamment décoiffés et le regard provocateur, quand il y pense. Il porte un piercing dans le nez et un autre sur la langue. Comme il n'a pas depuis longtemps celui sur la langue, ça rend son élocution assez confuse.

Antoine est de nature assez pessimiste, et pratique l'ironie avec un certain talent. Sa personnalité et sa façon d'être amusent Bertille, qui compte le présenter au reste de la famille lors du traditionnel week-end de chasse, non sans quelque goût de la provocation.



SCENARIO

HERCULE·CULE·CULE, OU ES-TU ?

C'est une belle journée. Hercule se contemple dans le miroir de sa salle de bains et frotte les poils naissant de ses joues. Il aime bien faire ça, Hercule. Ça fait un bruit sympa. Il est encore en caleçon, un joli caleçon avec des poireaux dessus. C'est son préféré.

Hercule se demande ce qu'il va faire aujourd'hui. Bon ben d'abord le p'tit dej', mais ensuite ? Pas très très envie de se précipiter à la DTC. S'il se prenait un jour de vacances, tiens. Ça fait longtemps, dans le fond. Il en est là de ses considérations métaphysiques lorsqu'une drôle de sensation lui envahit les doigts de pieds. Ça picote, ça fourmille, c'est bizarre. Les chatouilles lui envahissent les mollets, les cuisses... Et puis plus rien. Faudrait que je pense à prendre rendez-vous chez le phlébologue, il se dit, Hercule. Tiens, ça recommence. Mais plus fort, cette fois. Et puis tout à coup, plus rien. Mais alors rien de rien : plus de fourmis dans les jambes et le reste, plus de miroir, plus de barbe à gratouiller, ni de baignoire avec les jolis carreaux bleus ou de bidet avec une fougère dedans. Hercule sent bien qu'il est là, quelque part, mais il ne voit rien autour de lui. Il s'est peut-être rendormi brutalement, ou alors il est tombé dans les pommes et il vogue dans une semi-conscience... Non, ce n'est pas ça. Son esprit tourne à fond et il se sent légèrement oppressé, vaguement en danger. Il essaie d'appeler à l'aide, mais il est incapable de produire quelque bruit que ce soit. Il perd connaissance cette fois... Silence et obscurité...

LA REVANCHE DE LOUIS-ANDRE

Louis-André d'Astelin a un petit problème avec sa sœur Domitille : il ne peut pas l'encadrer, surtout depuis qu'il a découvert qu'elle est une héroïne romaine. Alors, histoire de l'embêter et de la soumettre à sa volonté, de l'humilier, de la

UN COUP DE FIL A LA PATTE (SCENARIO)

faire chanter (non, pas lalala !), de la mettre à sa botte (ok, ok, vous avez compris...), il a lancé un sort dont l'effet a été de transporter Hercule dans un téléphone portable. Non qu'il ait choisi l'objet après mûre réflexion. Émoustillé comme une jeune fille avant sa première sortie en boîte, il a lancé son sort sans prévoir de réceptacle. Pour ça, il aurait fallu lire le mode d'emploi du sort jusqu'au bout. Lorsque après quelques tentatives infructueuses quelque chose s'est enfin produit et qu'une boule de brouillard tourbillonnant, bleu et opaque, de la taille d'une clémentine, est apparue devant ses yeux ébahis, il a bien fallu penser à l'étape suivante du sort, c'est-à-dire le transfert dans un « item matériel, dénué de vibrations néfastes inverses et d'une purpérité blocéphale », comme dit le bouquin. N'ayant rien de convaincant sous la main, Louis-André a ouvert un des tiroirs de son bureau. Gisait là un vieux téléphone portable, lourdaud, d'une délicieuse couleur kaki-doré, avec de grosses touches bien distinctes. Un truc d'un autre âge, quoi. Zou, Hercule s'est retrouvé dedans.

Louis-André s'est laissé tomber mollement et avec délices dans son fauteuil. Il a éclaté d'un rire sardonique qui s'est transformé en fou-rire nerveux ridicule. Il avait enfin réussi à lancer un sort sérieux. Qui, à n'en pas douter, allait changer l'histoire. Et lui permettre d'écrabouiller Domitille.

Après quelques minutes, Louis-André se dit qu'il avait bien mérité un thé à la mûre. Ou peut-être même à la vanille. Il quitta son bureau et descendit à la cuisine. Avant de refermer la porte, il passa devant le paravent en bois sans remarquer les deux petites filles cachées derrière.

PAPY, IL FAIT DES TRUCS BIZARRES

Depuis plusieurs heures déjà, avant même l'arrivée de Louis-André dans son bureau, Sybille et Angeline, ses deux plus jeunes petites-filles, s'étaient glissées dans la pièce : pour une fois qu'elle était ouverte ! Grand-Papa, tout agité aujourd'hui, avait dû oublier de refermer derrière lui. Son bureau leur avait semblé être la caverne d'Ali-Baba. Elles avaient commencé par farfouiller un peu partout, puis s'étaient précipitées derrière le paravent pour se cacher lorsqu'elles avaient entendu des pas dans l'escalier de bois qui mène au grenier.

De là, les petites filles de six et sept ans avaient suivi toute la scène. Sybille trouva ça très rigolo, et Angeline franchement bizarre. Aucune d'entre elles ne fit de bruit : avec Grand-Papa André, ça ne rigole pas. Son rire diabolique puis hystérique leur glaça le sang et elles se recroquevillèrent plus encore derrière le paravent. Lorsqu'il se leva subitement, elles se crurent découvertes et cessèrent même de respirer. Mais Louis-André passa simplement devant elles et ne ferma pas la porte à clefs ; elles furent libérées. Elles ne parlèrent à personne de ce qu'elles avaient vu. D'abord, parler, dans la famille, c'est pas trop hype. Et puis, elles auraient eu bien du mal à décrire la scène. Et à trouver quelqu'un qui les croie. Même entre elles, elles n'en reparlèrent pas tout de suite.



HEHO ! IL Y A QUELQU'UN ?

Hercule commençait à trouver le temps long, dans son rien. Il se sentait désincarné, mais vivant. Il s'ennuyait ferme, en fait. Pour tromper son ennui et parce qu'il allait bien falloir finir par faire quelque chose, il se mit à réfléchir. Que s'était-il passé au juste ? Il allait se raser, et puis crac, plus rien. Quelqu'un avait dû le projeter dans un... quelque chose. Qui pouvait donc vouloir lui nuire ainsi ? Probablement quelqu'un qui connaît sa véritable identité. Mais surtout, comment faire pour s'extirper de ce bourbier ?

Tout à coup, dans l'obscurité et le néant, une petite déformation se produisit. Et un peu de lumière filtra. Louis-André était revenu dans son bureau depuis bien longtemps déjà, et cherchait à entrer en communication avec Hercule. Parce que sinon, l'avoir enfermé dans son téléphone ne servait pas à grand-chose. Il pouvait toujours aller voir Domitille et lui coller le téléphone sous le nez en lui criant « Ahahaaaaaa ! Il y a Hercule là-dedans ! Ça fait mal, hein ? », mais il risquait surtout de se faire prendre pour un fou. Louis-André avait donc essayé, par plusieurs moyens magiques, d'entrer en communication avec Hercule, mais en vain. Il eut tout à coup une idée qui lui sembla brillante d'évidence. Il prit son téléphone portable actuel, en ôta la carte SIM et l'inséra dans le vieux portable tout laid. Il composa son propre numéro et, miracle, il entendit une voix masculine.

« – Hé ho, il y a quelqu'un ? »

– Oui, c'est moi, Louis d'Astelin, ton nouveau maître ! »
(Louis-André aimait bien se faire appeler seulement Louis, car cela entretenait la confusion avec son si remarquable papa.)

[une pause]

« – C'est quoi ce délire, je ne connais pas de Louis chaipasquoi, moi. Et puis, je suis où d'abord ? »

– Tu es emprisonné pour le reste de tes jours, ha ha ha ha ha ! Tu es à ma merci, pauvre Hercule, misérable vermisseau ! Bientôt mon pouvoir n'aura plus de limite ! »

À ce niveau de la conversation, Hercule sentit confusément qu'il était à la merci d'un fou furieux, et qu'il fallait agir vite. Négligeant d'écouter la suite du délire de Louis-André, qui lui parlait de lui, de sa sœur et de ses névroses, Hercule chercha dans le filet de lumière une possibilité de salut. Il comprit qu'il était dans un téléphone portable et parvint à se déplacer de menu en menu. Il s'arrêta au menu message et entreprit, comme il le pouvait, d'envoyer un SMS au QG de la DTC. Il eut le temps de rédiger : « SOS suis dans portable Louis de truc. Herc » avant que Louis-André ne se rende compte qu'un message était sur le point de partir. Il ôta rapidement la carte SIM, fou furieux, et balança le téléphone dans le long tiroir du milieu de son bureau, celui avec une clef. Il le verrouilla puis plaça la clef dans le vase bleu ébréché à côté du téléphone, comme d'habitude. Dans un autre tiroir, il déposa son portable actuel et la carte SIM, sans la réintroduire dedans. Il ignorait ce qui aurait pu se passer alors, mais préférerait ne pas prendre de risques. Il se plongea ensuite dans ses ouvrages de sorcellerie, histoire de trouver un moyen plus sûr de communiquer avec Hercule, voire de le soumettre à sa volonté.

Hercule, quant à lui, se retrouva de nouveau dans le néant et n'eut plus qu'à attendre et à espérer que son SMS parviendrait au QG, qu'il avait eu le temps d'être transmis et qu'il ne s'était pas trompé de numéro.

WEEKEND DE CHASSE

Au château, c'est l'effervescence depuis trois jours : on prépare le week-end de chasse de Pâques. L'événement est considérable et le gratin de la haute-société y est attendu. En tout, pas moins d'une centaine de personnes sont invitées : hommes d'affaires, hommes politiques, hauts fonctionnaires, personnages de l'ombre influents, « amis » de la haute, futurs associés, plus quelques démons invités par grand-papa et quelques sorciers

conviés par Louis-André. Le tout avec épouse et parfois progéniture. Quelques-uns des invités arriveront le samedi, dans l'après-midi, et dormiront sur place. La grande majorité arrivera dimanche matin pour la chasse. Un immense lunch est ensuite prévu, ainsi que diverses activités pour le reste de la journée : jeux pour les enfants, cancons pour les dames, diplomatie (arrangements et coups fourrés) pour ces messieurs-dames. Certains, comme les années précédentes, se baladeront, joueront au tennis ou au bridge. D'autres piqueront une tête dans la piscine familiale.

Pour l'occasion, les domestiques sont sur le pied de guerre et ne cessent de préparer, astiquer, ranger, décorer. Ils seront rejoints samedi par des serveurs et serveuses envoyés par le traiteur, *Barbak et Truffon*. Ces 10 employés ponctuels viendront donc en renfort des douze domestiques habituels (parmi lesquels 3 jardiniers, 5 employés de cuisine et 1 majordome). Pour le cas où vos PJ en voudraient encore, voici une petite liste de noms et de caractéristiques pour eux : Lucie (qui sourit tout le temps d'un grand sourire métallique), Hippolyte (qui est couvert de taches de rousseur), Morane (qui porte un bob quand elle est au soleil), Armand (avec un prénom pareil, c'est le majordome, rigide, silencieux et prévenant pour ses hôtes), Stéphane (petit brun maladroit), Grégory (grand blond maladroit), Estelle (qui zozote légèrement), Antoine (qui n'a rien de spécial), Stéphanie (pipelette toute bouclée), Dorie (qui a une mémoire d'éléphant), ... bon, s'ils en veulent plus, débrouillez-vous.

La chasse elle-même est prévue de 8 h 30 à 13 h 30, avec des départs prévus au fur et à mesure de la matinée pour les retardataires. Les dames se distrairont pendant ce temps et feront mine de superviser les préparatifs pour le lunch. Elles retrouveront ensuite leurs héroïques époux, probablement pourvus de quelques lièvres et de plus gros gibiers ramenés de la forêt qui entoure le domaine des d'Astelin. C'est de chasse à courre qu'il s'agit, avec la meute et les chevaux des écuries du manoir, complétés par ceux de certains invités.

Pendant les quelques jours qui précèdent la réception, Louis-André se consacrera à ses bouquins, sans trouver de solution satisfaisante pour entrer en communication avec Hercule sans risque. Hercule, de son côté, cherchera un moyen de s'échapper ou de se manifester, mais sans plus de succès.



UN COUP DE FIL A LA PATTE (SCENARIO)

PENDANT CE TEMPS, DOMITILLE

Domitille et son époux, Abélard de la Vibère, sont arrivés depuis deux semaines au domaine. Comme tous les ans à cette époque, ils passent trois semaines en tout en famille. Ce n'est pas une partie de plaisir, mais Domitille s'y plie sans trop de difficultés finalement : cela lui permet de voir son fils, sa belle-fille, son petit-fils et puis toute la jeune génération. Trois semaines dans une année, ça peut se supporter. D'ailleurs, depuis qu'elle est arrivée, même Louis-André lui semble plus supportable que d'habitude. Il a presque l'air gai (enfin, tout est relatif ; mais lorsqu'il croise Domitille, il lui sourit presque et s'est déjà inquiété de son bien-être. Sur un ton certes un peu sirupeux).

Domitille ne peut se passer de pratiquer la divination régulièrement. Elle adore ça, elle est accro. Un matin au domaine, elle va se chercher un poulet au poulailler, le zigouille, se retire dans la petite pièce secrète qu'elle s'est aménagée à côté de sa chambre et hop !, un peu de lecture. Ce matin-là, elle ne lit tout d'abord pas grand-chose. En tout cas rien qui ne l'intéresse. Et puis, tout à coup, un augure précis et effrayant se fait jour : Hercule est en danger. Ou le sera bientôt. Elle le sent, elle l'entend qui l'appelle, qui se débat. Emprisonné quelque part. Mais où ? Domitille se concentre, canalise son talent et son énergie. Mais elle ne comprend pas ce qu'essaient de lui dire les entrailles de son poulet pourtant tout frais. Elle prie alors longuement puis recommence. Elle capte quelques mots : « SOS », « Emprisonné », et puis c'est tout.

Que décide Domitille ? C'est en partie au MJ de décider : soit elle ne percute pas tout de suite et réessaie plus tard, avec un autre poulet, de préciser sa vision ; soit elle contacte la DTC, inquiète pour Hercule. Elle avertit du danger imminent, menace prise à la rigolade par la DTC, ou pas prise en compte du tout par défaillance dans la transmission des informations. En tout état de cause, rien ne se passe de sérieux au niveau d'Hercule.

Par la suite, Domitille peut, si elle essaie de nouveau de lire dans un poulet (ou dans autre chose d'ailleurs) en apprendre plus ; elle peut par exemple voir à l'avance l'arrivée d'un ou de plusieurs PJ, elle peut parvenir à préciser la nature de la galère d'Hercule, plus ou moins clairement : entendre le rire sardonique de son frère, voir son bureau (qu'elle ne connaît pas), visualiser le téléphone portable ou comprendre qu'Hercule est quelque part dans le manoir sont autant d'indices qui peuvent permettre à Domitille de contacter les PJ, d'entamer sa propre enquête ou d'aller casser la figure à son bien-aimé frangin Louis-André. Tout cela dépend de la volonté du MJ et des actions des PJ, mais une bonne baston à la fin entre Domitille et Louis-André pourrait pimenter le scénar. Et puis avec des démons et un ange dans le coin, ça peut être encore plus rigolo.

QUELQUES DIVERSIONS

Pour les PJ la mission est claire mais la tâche est rendue peu simple par l'affluence de PNJ et le manque naturel de coopération dont beaucoup risquent de faire preuve. Mais le MJ peut aller plus loin pour les embrouiller, histoire de noyer le poisson et de leur proposer des fausses pistes :

- Dans le style « amour, gloire et beauté », le week-end de chasse peut être l'occasion de révéler que Bertille n'est pas la

fillette d'Henry mais de Marc-Jean. Ça met toujours de l'ambiance et si un esclandre éclate mêlant les quatre principaux protagonistes (maman, papas, fille), la raison peut ne pas être évidente aux yeux des PJ, qui perdront alors sans doute un temps précieux à comprendre le vrai problème.

Pour faire émerger ce secret de famille, le MJ dispose d'un éventail de possibilités : Bertille peut avoir des doutes sur sa filiation et en faire part à tel ou tel ; Estelle peut pêter un plomb et tout balancer ; Antoine, le fiancé de Bertille, peut remarquer publiquement à quel point la ressemblance entre Bertille et son grand-tonton est flagrante, etc.

- Dans le style « chapeau melon et bottes de cuir », Philippe-Louis peut perdre le contrôle de son dernier modèle de robot, et que les PJ l'aperçoivent ou le voient franchement (occasion de baston, éventuellement). Cela peut permettre aux PJ de trouver son atelier, de se planter de coupable, ou de profiter de sa technologie pour servir leurs intérêts, qui sait ?
- Dans le style « Buffy », les PJ peuvent démasquer la nature démoniaque de Louis-Égispée ou de Louis (le petit, celui de neuf ans), ou la nature angélique de Ludivine, et chercher à en savoir plus d'une façon ou d'une autre. Là aussi il peut en résulter quelques échanges physiques.

COMMENT INTEGRER LES PJ A L'HISTOIRE ?

La mission est clairement définie : la DTC fait appel aux PJ pour sauver Hercule. Le numéro du portable n'est pas récupérable (la communication ne s'est pas déroulée normalement du tout) mais l'émetteur peut être localisé. La DTC peut alors facilement faire des recherches pour trouver un Louis de quelque chose dans les environs et identifier le manoir comme lieu probable de l'envoi du SMS. Les PJ disposent ainsi du lieu, de la nature du problème (Hercule est enfermé dans un « portable », mais un ordinateur ou un téléphone ?) et il faut trouver un certain Louis. Comment s'introduire au manoir ? Là encore, plusieurs possibilités sont envisageables : le week-end de chasse étant un événement (relatif, mais tout de même), la DTC peut en être informée lors de ses recherches sur la localisation du portable, ou un des PNJ en être déjà averti (voire invité s'il vient de la haute ou gagne à être connu par les d'Astelin). Pour les PJ, ce week-end est une aubaine (hé oui, le monde est bien fait ...) car il leur ouvre diverses solutions pour s'introduire chez les d'Astelin : se faire engager par le traiteur ou prendre (de force) la place d'un des employés, passer pour un invité sans l'être (risqué ...), se faire inviter *in extremis* en jouant de relations, se déguiser en sanglier (ah non, ça ce n'est pas une bonne idée, en fait).

Bref, que les PJ se creusent le ciboulot. Ce ne sont ici que des propositions et l'ingéniosité des joueurs n'étant plus à prouver, on peut supposer que bien d'autres idées germeront de leur cerveau mala... oups, heu... fertile, voilà, c'est ça.

En tout cas, chaque nature de couverture pour les PJ pourra leur fournir des informations de types différents, et ils ont

tout à gagner en diversifiant leurs approches de la belle et grande famille des d'Astelin.

LES PISTES POSSIBLES

Bon, passons aux choses sérieuses. Vous, bon MJ, avez lu tout ce qui précède avec attention. Bravo, belle performance. Louis-Égispée, Philippe-Louis, Charles-Louis et les autres n'ont plus de secret pour vous, ni l'abominable machination dont est victime Hercule. Les PJ ont été briefés par la DTC, ils ont trouvé un ou plusieurs moyens de pénétrer dans le domaine des d'Astelin. Ils bouillonnent d'idées pour se lancer au cœur de l'intrigue, bien sûr. Bien sûr. Tiens, aujourd'hui, il fait moins beau qu'hier. C'est dommage, je ne pourrai pas aller à la plage. Bah, j'ai du boulot de toute façon. Euh, où en étais-je ? Ah oui. Mais bon, au cas où il faudrait les aider, voici deux-trois petits coups de pouce ; des événements dont ils peuvent être témoins ou des informations qui peuvent arriver jusqu'à leurs oreilles attentives.

- Sybille et/ou Angeline : les deux fillettes ayant été témoins de la capture d'Hercule par Louis-André, elles peuvent tout à fait être amenées à en parler si on les interroge. D'elles-mêmes, elles ne diront rien, mais un PJ versé dans la psychologie enfantine parviendra sans doute à obtenir quelques informations. Cela peut aussi mener à un entretien très, très énervant. Eh oui, des fois les petites filles, c'est enquiquinant et ça crispe. [Comme le riz. Le riz crispé. En anglais : *Rice Krispy*.] Autre possibilité : les deux gamines peuvent, au travers de leurs jeux, reproduire la scène qu'elles ont vue, en en ajoutant des tonnes ou en modifiant des personnages. Cela peut d'ailleurs intéresser fortement leur grand frère Louis, loin d'être un imbécile et fort ambitieux.
- Domitille est en possession d'informations et la DTC sait qui elle est, ce qui peut permettre une rencontre rapide. Par contre, Domitille peut faire fausse route et penser que les PJ sont de vils complices de l'attentat dont a été victime Hercule, soit parce qu'elle a mal interprété ses poulets et que la DTC ne l'a pas avertie de l'arrivée des PJ, soit parce que ces derniers ont un comportement terne et en retrait lors du conflit qui peut l'opposer frontalement à son frère Louis-André. Selon les désirs du MJ, les PJ peuvent ignorer la vraie nature de Domitille ou ne pas savoir qui précisément est héros païen dans la famille. En tout cas, Domitille est une précieuse source d'informations et un appui à ne pas négliger.
- Louis-André lui-même peut attirer l'attention des PJ ; vu sa personnalité, il risque de péter un plomb ou de s'absenter trop souvent dans son bureau, son épouse peut s'en plaindre, voire évoquer franchement sa « cachette » en regrettant de ne le voir que trop peu. Il peut titiller Domitille à la moindre occasion ou se laisser aller à quelques sous-entendus lourdingues.
- Le jeune Louis, s'il a eu vent des événements (par ses sœurs, ses pouvoirs, son sens de l'observation), peut lui aussi fouiner et se faire remarquer.
- Ludivine, épouse de Charles-Louis, peut, grâce à ses pouvoirs, être au courant de tout ou partie de l'affaire, et s'en

mêler ou fournir des informations aux PJ s'ils se présentent à elle. Ses suspicions s'orienteront cependant plus naturellement sur le vieux Louis-Égispée, qu'elle soupçonne depuis bien longtemps d'être un démon.

- Philippe-Louis peut prêter main forte aux PJ grâce au matériel et aux intentions farfelues qui peuplent son atelier. Étant excentrique et incompris, il sera certainement heureux, voire flatté, de se rendre utile.

ET COMMENT CA SE TERMINE, C'HISTOIRE ?

Ben, j'en sais rien, moi. Je ne lis pas dans les entrailles de poulets ! [Je me contente de les cuisiner avec des poivrons. Miam !] À l'issue de cet épisode, peut-être la famille des d'Astelin sera-t-elle allégée de quelques-uns de ses membres (ou de ses invités d'ailleurs). Ça, c'est au MJ et aux PJ de se dépatouiller... En ce qui concerne Hercule, moteur de cette mission, il y a fort à parier que les PJ vont retrouver le portable dans lequel il est enfermé, avec ou sans coup de pouce de PNJ, amicaux ou pas. Et ensuite ? Plusieurs possibilités existent pour décoincer l'ami Hercule.

- Un des PJ peut introduire sa propre carte SIM dans le téléphone et ainsi communiquer avec Hercule. Ça permet déjà de lui causer.
- Les PJ peuvent amener le portable à la DTC et confier aux soins de quelqu'un de compétent la tâche de le libérer, en brisant le sort de Louis-André ou en en lançant un autre.
- Le MJ peut décider que zigouiller Louis-André suffit à annuler les effets du sort.
- Le MJ peut décider que détruire le portable libère Hercule.
- Les PJ peuvent forcer Louis-André à libérer Hercule ; il leur faudra faire preuve de persuasion, mais c'est sûrement un de leurs nombreux talents.

Comme d'habitude, il existe certainement d'autres possibilités plus ou moins farfelues !

Lorsque Hercule réapparaît, il est un tout petit peu énervé. D'abord, ça fait maintenant plusieurs jours qu'il s'ennuie ferme, dans son petit néant à lui. Ensuite, il est en caleçon, pas rasé, hirsute, et ça la fout mal devant les employés. D'autant que cet imbécile de sorcier à la noix ne lui a même pas laissé le temps de prendre son petit déj' avant de l'enfermer dans ce fichu téléphone portable. Et puis, par-dessus tout, il s'est retrouvé impuissant face au sort de Louis-André. Démuni, avec pour seule possibilité d'attendre qu'on vienne le délivrer. C'est très désagréable, ça, pour Hercule. Alors, il y a fort à parier qu'après que la brume bleue se sera rassemblée en boule, aura brusquement grossi dans un éclat de lumière puis se sera dissipée au profit d'Hercule en chair et en os, le boss sera de mauvais poil et aura pour premier projet de coller son poing dans la tronche du sorcier de ses c... Quant aux PJ, il serait plus sage de leur part qu'ils la jouent profil bas, ni trop protecteurs, ni franchement rigolards. Et qu'ils ne reviennent pas sur le sujet avant un certain temps.

« LE FUTUR EST FUTURISTE. »
(MOI, DANS UN GRAND MOMENT DE FATIGUE.)

STRUCTURE DU SCENARIO

Dans ce scénario, cher MJ, vous allez tricher. Ouuuuuuuh, c'est pas beau de tricher, allez-vous me rétorquer. C'est vrai. Mais ne soyons pas hypocrites ; quel MJ n'a jamais, au grand jamais triché ? Vous êtes là pour assurer le fun. Par moments, que ce soit pour « sauver » votre scénar mis en péril par l'inventivité, l'originalité ou le bol de vos joueurs (ou tout le contraire, d'ailleurs), ou juste pour lui donner plus d'éclat, vous avez bien dû être amené à pipeauter un jet de dé... Hé bien ça tombe bien, c'est justement ça qu'on vous demande ici ! Mais alors, à peine ! Il faudrait juste faire comme si vous aviez obtenu naturellement un 666. Franchement, c'est pas grand-chose. Un détail, presque... On n'attend pas de vous que vous lanciez les dés derrière votre paravent et qu'au « vu » du résultat vous vous mettiez à hurler en bavant « 666 ! J'ai fait un 666 tout ce qu'il y a de naturel ! ». Non, ce n'est pas ça l'idée. Il va vous falloir la jouer fine et subtile : vous lancez vos dés, vous obtenez un résultat quelconque, et là vous feignez la surprise contenue, comme si vous aviez vraiment fait un 666, quoi. Comme vous feriez en vrai (ah bon, vous hurleriez en bavant ? Allons, voyons, un peu de tenue !). Certains joueurs vont remarquer qu'il se passe un truc, d'autres peut-être pas. En tout cas, c'est ce qui va vous permettre de justifier d'un coup de théâtre dans le scénario, mais aussi qui va donner aux joueurs une indication sur ce qui se passe.

Ce pseudo 666 est en fait pour nous l'occasion réaliser des prouesses avec un pouvoir qui sinon serait d'amplitude bien moindre : un démon de Kobal va réussir un Gag absurde qui va plonger les PJ dans un autre monde, dans lequel ils auront une autre identité, un autre job, etc. Cette illusion durera dans la réalité quelques minutes, mais pour les PJ il pourra s'écouler plusieurs jours (jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de se sortir de là, en fait.). L'idée est de semer le doute dans l'esprit des PJ : quelle est la « vraie » réalité ? Est-ce celle de départ ou celle de l'illusion ? À l'occasion de cette illusion, nous vous proposons de nouvelles identités pour vos PJ. N'hésitez pas à en changer, selon la personnalité et le vécu de vos joueurs : c'est le moment d'en profiter pour leur faire jouer des rôles à contre-emploi !



SYNOPSIS

Jean-Louis, sorcier, invite son pote Igor, sorcier lui aussi, à dîner. Il lui montre un bouquin qu'il a acquis il y a peu. Igor le compulse distraitement, jusqu'à le trouver très chouette. Du coup, il le vole à Jean-Louis.

Jean-Louis met du temps à s'en apercevoir. C'est la lecture des faits divers qui lui met la puce à l'oreille : un type coupe la langue de ses victimes. Jean-Louis se souvient qu'un des sorts de son bouquin nécessitait justement des langues comme composantes. Il cherche son bouquin et ne le trouve pas. Il pense à Igor, et cherche à le joindre, mais en vain : Igor a disparu avec le bouquin et les langues.

Jean-Louis est tout embêté et relativement énervé, alors il va voir la DTC et demande à Hercule de retrouver le bouquin volé, et d'arrêter Igor avant qu'il ne fasse une bêtise. Jean-Louis ne sais pas laquelle, d'ailleurs : il a oublié de quel sort il était question.

Igor s'est fait la malle un peu plus loin parce qu'il craint que la police ne le retrouve s'il reste dans les parages. Il se trouve un nouveau point de chute, un

nouveau boulot, et continue de chercher des langues. Après quoi il lance son sort. Là, un démon de Kobal apparaît par invocation, et Igor le contrôle. Il a réussi, il est content.

Les PJ, mis sur l'affaire par Hercule, cherchent Igor. Ils suivent sa trace, et finissent par s'approcher de si près d'Igor que celui-ci envoie son démon contre les PJ. Là, le MJ fait un 666 au moment de l'action du démon, et paf, les PJ se retrouvent projetés dans une illusion. Plus vraie que nature, l'illusion : les PJ se retrouvent avec une nouvelle identité et tout et tout. Ils sont même en droit de se demander ce qui est vraiment l'illusion : ce qui précédait, ou le monde dans lequel ils évoluent à présent ? [Oui, je me répète. La pédagogie bla bla, vous savez ?] Ils vont devoir se débrouiller pour en sortir, en tout cas.

Une fois effectivement sortis de l'illusion, les PJ peuvent rattraper le vilain démon et se confronter à lui. Ben oui, quoi, baston ! Après quoi les PJ vont certainement chercher Igor et le fameux bouquin.

Et voilà, fin de l'aventure.

IGOR TOVNIAC ET JEAN-LOUIS LAFRANGE

Igor et Jean-Louis sont deux sorciers. Ils sont copains, depuis longtemps. Ils ont étudié ensemble la sorcellerie et depuis tout ce temps ne se sont pas perdus de vue, même s'ils se voient moins ces dernières années. Au moment de cette aventure, ils sont âgés d'une quarantaine d'années.

Igor Tovniak est blond, il a les yeux bleus, le visage assez carré. Il mesure environ un mètre soixante-quinze et a tendance à marmonner lorsqu'il parle. On lui a pourtant dit d'ar-ti-cu-ler, mais rien n'y fait. Igor est un sacré têtù, de toute façon. C'est un sorcier assez brillant mais trop peu besogneux. Il est ronchon et le plus souvent pessimiste.

Igor aurait pu (et peut encore) accéder à un pouvoir bien plus puissant que le sien actuellement, mais il faudrait se donner du mal pour ça, et il n'en a ni l'habitude, ni l'envie. Il y a déjà longtemps, Igor a eu son bac, et c'était déjà pas mal au vu des efforts fournis. Ensuite, il a commencé des études de sciences qu'il a laissé tomber. Il a alors commencé un DEUG de psycho, mais là non plus n'est pas allé au bout. Il a dégotté un petit boulot et a abandonné les études « classiques ». Par la suite il a enchaîné les jobs, jamais pour bien longtemps : soit il se lassait et un matin décidait de ne plus y retourner, soit il se faisant virer. En ce moment, il est vendeur dans une boutique de jeux de rôles, le *Vingt naturel*.

En partie grâce à Jean-Louis, il a été plus tenace dans l'apprentissage de la sorcellerie. Intelligent et intuitif, doté d'une excellente mémoire, Igor a vraiment tous les atouts d'un bon sorcier. Mais un caractère de cochon. Et ce n'est pas l'honnêteté qui l'étouffe, non plus.

Igor est célibataire ; quelle nana serait prête à supporter un mec pareil ? Il vit un peu n'importe comment, dans une maison crade et décrépie, et surtout il est franchement désagréable par moments, en particulier avec la gent féminine, d'ailleurs.

Jean-Louis Lafrange, quant à lui, est un grand gaillard d'un mètre quatre-vingt-quinze, tout maigre, brun, doté d'un très grand nez. Vraiment très grand. Il a les oreilles décollées, aussi.

Ce n'est donc pas un canon de beauté, mais il arbore la plupart du temps un large sourire qui inspire la sympathie et lui donne un certain charme. Il est plutôt enthousiaste mais est du même coup souvent en proie à des crises de découragement profond. Il a rencontré Igor en fac de sciences, et par hasard ils se sont rendu compte qu'ils s'intéressaient tous deux à la sorcellerie. Ils l'ont étudiée ensemble pendant plusieurs années, mais Jean-Louis, à la différence de son copain Igor, n'a pas lâché ses études et a obtenu un bon niveau en chimie. Il est donc devenu, devinez quoi... Chimiste ! Gagné ! (ah zut, on n'a plus de carambars !)

Jean-Louis est divorcé et n'a pas d'enfant. En ce moment, il couche avec sa patronne. Ça l'embête un peu, d'ailleurs, cette histoire... Ça risque de compliquer les choses au boulot, et Jean-Louis n'aime pas ça, les complications.

Du point de vue de l'art de la sorcellerie, Jean-Louis est d'un niveau moyen. Il n'a pas de réel talent malgré l'énergie qu'il déploie. Il adore trouver de vieux bouquins de sorts, même si la plupart du temps il n'en comprend pas la moitié. Il aime bien Igor, surtout parce que c'est un sorcier comme lui, ce qui lui permet de pouvoir discuter de leur passion commune. Mais le caractère d'Igor lui déplaît dans le fond, et ils ne sont jamais devenus véritablement amis. Il l'invite en moyenne une fois par mois, ils papotent boutique et voilà tout.



Igor Tovniak

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

TALENTS

Aisance sociale 0+, Baratin 2, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 4 ; Basse sorcellerie 3, Haute sorcellerie 2, Pentacle 2, Invocation 3, Demande 3, Lien 2

COMBAT

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



Jean-Louis Lafrange

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

TALENTS

Baratin 3, Hobby : cuisine 3+, *Kama-sutra* 2, Séduction 3 ; Basse sorcellerie 2+, Haute sorcellerie 2+, Pentacle 1+, Invocation 1+

COMBAT

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



LE SCENAR TEL QU'EN LUI-MÊME

T'ES PLUS MON COPAIN !

Igor et Jean-Louis, nos deux sorciers, sont copains. Pas copains comme cochons, juste copains. Et encore, plus pour longtemps. Ils passent une soirée ensemble, chez Jean-Louis, qui est garçon sympathique qui invite régulièrement Igor. C'est son seul copain sorcier, faut dire. Et puis il aime bien recevoir, faire la popote, tout ça. Igor n'est d'ailleurs pas quelqu'un d'éminemment agréable, mais au moins il sait apprécier les petits plats de Jean-Louis.

Ce soir, Jean-Louis est très content et de très bonne humeur : il a bien réussi son porc à la danoise, et il a fait l'acquisition d'un bouquin de sorcellerie rare qu'il convoitait depuis longtemps. Il écume les foires à tout et les vides greniers tous les week-ends, passe des heures la tête dans des cartons de bouquins qui sentent le moisi. Et parfois, comme dimanche dernier, il trouve la perle rare. Bon, il l'a acheté plus cher que ce qu'il aurait aimé ce bouquin, mais le type a bien dû s'apercevoir de l'excitation qui

l'avait gagné au vu du livre en question... Il en frémissait d'impatience. Les gens n'ont parfois pas idée de ce qu'ils vendent... Il l'a déjà lu, et n'a pas tout compris, mais il est très très content quand même. Une belle pièce dans sa bibliothèque.

Au moment du café, Jean-Louis, tout fier, montre à Igor cette dernière acquisition. Igor le compulse, au départ assez distraitement. Il a l'habitude des lubies et des pics d'enthousiasme de Jean-Louis, qui parfois achète n'importe quoi. Mais là, au bout d'un moment, il s'aperçoit qu'en effet, ce n'est pas n'importe quoi, ce bouquin. Il y a là-dedans des sorts qui ont tout l'air d'être bien puissants ; celui-là, tiens, sur lequel Igor est tombé par hasard... Ce ne serait pas un sort d'invocation de démon ? Ouahou... Si seulement Jean-Louis pouvait se taire deux minutes, Igor pourrait se concentrer suffisamment pour s'en assurer et mieux comprendre. En tout cas, voilà un ouvrage qui ouvrirait des perspectives à Igor s'il le possédait.

Igor n'est pas très honnête, et il ne tient pas plus que ça à Jean-Louis. Quoiqu'il cuisine drôlement bien, mais bon... Alors Igor décide de voler le bouquin. Il en fera meilleur usage que ce petit sorcier de deuxième zone qu'est Jean-Louis. Il referme le bouquin et laisse tomber un commentaire du style : « Pas mal.



CHAPITRE NEUF

Langues et sécateur (scénario)

Un peu vieillot, mais pas mal. Tu dois être content de l'avoir trouvé, mais bon, tu l'as payé un peu cher pour ce que c'est, quand même. ». Jean-Louis est un peu déçu : il aurait préféré une réaction plus enthousiaste. Mais c'était trop attendre d'Igor, Jean-Louis le sait bien, depuis le temps. Il replace le livre dans sa bibliothèque et va chercher la liqueur de cerises de sa tante.

Pendant ce temps, Igor prend le bouquin et le place dans sa sacoche. Il frémit d'aise à l'idée de ce que ce bouquin va lui permettre.

Jean-Louis pense à autre chose pendant la semaine. Entre le boulot, sa patronne qui ne le lâche plus depuis cette malheureuse partie de jambes en l'air, et puis le ménage, la cuisine, le quotidien, quoi, il n'a pas beaucoup de temps. Le week-end suivant, il entreprend de lire le journal local (auquel il est abonné, mais qu'il n'a pas le temps de lire en dehors du week-end, justement.). Là, il apprend qu'un fou furieux coupe la langue de gens. Beurk, se dit-il tout d'abord. Il y a vraiment des barjos. Et puis ça lui rappelle quelque chose, cette histoire de langues. Il a vu un sort il y a peu, qui utilisait des langues humaines comme composantes. Mais où cela ? Ah oui, bien sûr, dans son nouveau bouquin !

Un doute affreux saisit Jean-Louis. Il va vers sa bibliothèque, et s'aperçoit tout de suite que son livre n'est plus là. Sa place est vide, désespérément vide. Alors qu'il est sûr de l'avoir rangé là, après l'avoir montré à Igor... Jean-Louis se précipite sur son téléphone et appelle Igor aussitôt. Il n'est pas là. Bien sûr. Jean-Louis se dit que c'en est fini de leurs petites soirées. Il ne reverra sans doute jamais Igor. Ni son bouquin... À moins que... Peut-être quelqu'un peut-il l'aider ?

FAITS DIVERS

Entre le 10 et le 14 mars, quatre agressions ont eu lieu à Paris, lors desquelles un individu blond, de sexe masculin et armé d'un sécateur a coupé la langue d'enfants entre 6 et 12 ans. Les agressions se sont déroulées à la tombée de la nuit, lorsque les enfants étaient sortis du champ de vision de leurs parents. À chaque fois, la même marque a été retrouvée (sauf en ce qui concerne la dernière agression) sur un vêtement de l'enfant ou à proximité du lieu du forfait : une patte de chat bien dessinée et strictement identique dans tous les cas, ce qui suggère l'utilisation d'un tampon ou d'un pochoir. Trois agressions ont eu lieu dans des squares ou des jardins d'enfants, et une dans une cour d'immeuble. Une des agressions, la dernière, a échoué : le père de la fillette visée par l'homme au sécateur est intervenu à temps et a mis en fuite l'agresseur. Il l'a poursuivi dans les rues de Paris mais a fini par être semé.

Depuis cette dernière tentative du 14 mars, aucune autre agression n'a été à déplorer. La police a mis des moyens considérables en œuvre pour parvenir à l'interpellation du coupable. Voici un exemple de rapport d'agression (la première) :

AGRESSION DU 10 MARS

Identité de la victime : Romain Navarres

Âge de la victime : 7 ans

Modus operandi de l'agression : Romain jouait lundi dans le square Bolivar sous la surveillance de sa mère. Le square

était presque désert, en raison des mauvaises conditions météorologiques et de l'heure assez tardive (la nuit commençait de tomber). Madame Navarres a appelé son fils et lui a demandé de se préparer à partir. Le petit Romain s'est alors éloigné hors de sa vue quelques minutes pour aller rechercher son seau et des jouets qu'il avait laissés plus loin. C'est alors que madame Navarres a entendu son fils crier. Lorsqu'elle est arrivée jusqu'à lui, Romain était assis par terre, en larmes et la bouche en sang. Quelqu'un lui avait coupé la langue.

On n'a trouvé aucune trace de l'agresseur, ni aucun témoin. Romain lui-même n'a, semble-t-il, pas eu le temps de bien voir son agresseur. Il est cependant certain qu'il s'agit d'un homme blond, et qu'il a utilisé un sécateur pour perpétrer son forfait. La police a trouvé sur le manteau de l'enfant une trace imprimée à l'encre, probablement avec une sorte de tampon, représentant une trace de patte de chat.

LA DTC ENTRE EN JEU

Jean-Louis est embêté à double titre : son copain Igor l'a volé et trahi, ce qui est déjà en soi une cause sérieuse de mécontentement. En plus, Jean-Louis se sent un peu responsable des agressions qui ont eu lieu : si c'est bien Igor qui est en cause, rien ne se serait passé si Jean-Louis n'avait pas fanfaronné avec son bouquin. Même s'il sait qu'au fond il n'y est pour rien, il a des scrupules. Il faut arrêter Igor, et vite. Mais seul il ne peut rien, ou pas grand-chose. Il ne peut pas faire appel à la police, à cause de ces histoires de sorcellerie ; il serait pris pour un fou !

Alors Jean-Louis va voir la DTC ; là il trouvera certainement une aide constructive. Il explique son cas à Hercule, en lui racontant tout. Hercule a déjà entendu parler de l'histoire des langues coupées et de l'individu que l'on appelle désormais « le Chat », au travers des faits divers. Il a été horrifié en lisant le journal, et avoir l'occasion d'arrêter un malade mental pareil l'excite et le ravit.

Hercule fixe le tarif, fait signer le contrat, et appelle les PJ. Au boulot, les gars ! Il faut retrouver cet Igor, et vite, en plus. Les PJ ont pour mission de ramener Igor (Hercule verra bien ce qu'il en fait ensuite) et le bouquin.

PENDANT CE TEMPS, IGOR...

Ces derniers temps, Igor travaillait dans un magasin de jeux de rôles parisien, le *Vingt naturel*. Depuis un an et demi il y exerçait les fonctions de vendeur à temps partiel. Mais depuis le début de la semaine, Igor ne s'est pas présenté à son boulot. En effet, une seule chose compte pour lui désormais : réunir le savoir et les composantes nécessaires pour lancer le sort d'invocation de démon du bouquin de Jean-Louis. Ce n'est pas n'importe quel démon : c'est un haut gradé de chez Kobal, prince démon de l'humour noir. Une fois invoqué, Igor est censé pouvoir le contrôler. Tout un programme !

Igor sait qu'il a peu de temps devant lui. Le bouquin est écrit en araméen, langue qu'il connaît mal. Il a compris l'idée du sort, il a traduit le début, avec la liste de composantes. Mais déchiffrer

ce charabia le fatigue vite. C'est pourquoi il partage son temps entre trouver les composantes en question et continuer la traduction. En tout cas, il ne reste pas assez de temps pour aller bosser. La police est sur les dents, il faut donc redoubler de vigilance. Et peut-être même changer de planque : si jamais quelqu'un a aperçu Igor lors d'un de ses « prélèvements », comme il les appelle, il pourrait être en danger. Ou s'il a commis une erreur, laissé un indice... La patte de chat ne devrait pas le trahir, à part donner du fil à retordre aux éminences grises de la police, elle ne devrait rien changer. Sauf que cette « signature » réjouit terriblement Igor. Il se sent enfin exister, et la patte de chat lui a permis d'endosser un nom de super-méchant dans les médias. La classe ! Enfin donc, ne pas se repointer au *Vingt naturel*. Et peut-être même partir d'ici, quitter Paris.

Mais d'abord Igor doit aller faire quelques courses. En plus de cinq langues d'enfants de moins de 14 ans, il doit se procurer deux ou trois autres bricoles pour son sort. Alors il va à son Multiprix préféré et achète divers trucs : une part de flan, une salade, un peu de cardamome et de la glu. L'excitation se lit sur son visage. Pour la première fois depuis fort longtemps, il a un projet, et la ferme intention de le mener à son terme. Dès qu'il se décourage, c'est-à-dire lorsqu'il traduit plus de deux heures d'affilée, il pense à « son » démon. À ce qu'il va en faire. Plus besoin de travailler ; il a devant lui une belle carrière de grand méchant. Et tellement d'autres idées...

Igor décide de mettre son temps à profit pour organiser son départ. C'est décidé, il part demain. Rien ne le retient ici. Il ferme ses comptes bancaires, loue un utilitaire suffisamment grand (chez Loutonoto) pour contenir ce dont il a besoin, et prépare son départ en réfléchissant : où aller ?

Aucun endroit ne paraît mieux qu'un autre. Igor n'arrive pas à se fixer. Où qu'il soit, il ne s'y plaît pas. En cherchant où aller, il trouve un papier publicitaire qui a dû arriver dans sa boîte aux lettres il y a quelques jours, et traîne sur la table depuis : le Roi de la Frite recrute pour ses nouveaux magasins de Paris, Caen, Le Havre, Lille et Dunkerque. Vendre des frites, ça, il saurait. Il faut bien qu'il gagne un peu d'argent tout de même ; la sorcellerie ne nourrit pas son homme. Dunkerque. Pas mal, ça. Allez, c'est décidé, demain Igor part à Dunkerque.

DUNKERQUE, TERMINUS !

Au petit matin, Igor part pour Dunkerque. Il fait quelques détours et s'arrête en chemin, histoire d'enrichir sa collection de langues : une près d'Arras, une autre près de Douai. Il a son compte. Il a bien fait attention à ne pas « cueillir » de langues trop près de Dunkerque. Mais en passant à Wormhout, près de Dunkerque justement, l'opportunité d'une langue en rab se présente et Igor ne peut pas y résister. On ne sait jamais, ça peut toujours servir.

Il arrive à Dunkerque en tout début d'après-midi et se met aussitôt en quête du Roi de la Frite local. Le patron est un grand gaillard rigolard, qui l'accueille chaleureusement. Igor fait quelques efforts pour paraître sympathique et motivé, et parvient à se faire embaucher. Pas grand-chose, un petit contrat de quinze heures hebdomadaires, en CDD. Mais cela convient

très bien à Igor, qui veut juste de quoi subsister le temps de lancer son sort. Ce qu'il ignore, c'est qu'il a été embauché facilement parce que personne ne veut plus travailler pour le Roi de la Frite dans le coin, excepté quelques étudiants fauchés : les conditions de travail sont très difficiles et le salaire ridicule.

À Dunkerque, le carnaval se prépare. Igor n'y avait pas pensé (il ignorait même jusqu'à l'existence dudit carnaval) mais ça l'arrange bien : ça va être un sacré bazar ; il n'en sera que plus difficile à trouver.

Igor se met ensuite à la recherche d'un logement. Il trouve, dans un quartier pourri, une chambre à louer pas cher. Il a amené son mini-four avec les plaques sur le dessus, sa bouilloire, ses dictionnaires... Il s'installe donc dans ses nouveaux quartiers et se remet aussitôt au travail : il doit terminer sa traduction au plus vite.

INDICES ET PISTES

Les PJ sont prêts à se mettre au travail ? Alors allons-y. Voyons quelques-unes des pistes qu'ils peuvent exploiter...

LE TEMOIGNAGE DE JEAN-LOUIS

Jean-Louis sait finalement peu de choses au sujet d'Igor : il s'appelle Igor Tovniak, il habite à Paris (Jean-Louis ne sait pas où, en fait). Il connaît son numéro de téléphone. Il peut faire une description physique d'Igor, lui attribuer quelques traits de caractère, mais il évitera d'en dresser un profil psychologique : jamais il ne se serait attendu à se faire piquer un bouquin par son ex-copain, surtout à des fins si maléfiques. C'est donc qu'il ne le connaissait pas si bien que cela.

Jean-Louis sait aussi que ces derniers temps Igor travaillait dans une boutique qui vend des jeux de rôles. Non que Jean-Louis soit lui-même rôliste, il avait trouvé ce job par hasard. Et considérait visiblement ses clients comme des doux dingues, d'ailleurs. Ce qu'il ne faut pas faire pour payer ses nouilles ! Jean-Louis ne se souvient plus comment le magasin s'appelle, mais il sait qu'il y a « alcool » dans le nom.

Trouver l'adresse d'Igor devient possible, grâce à son numéro de téléphone et en faisant jouer quelques relations ou en bidouillant des systèmes informatiques utiles.

Trouver l'adresse de son ex-boulot est envisageable également : il n'y a qu'à regarder dans l'annuaire pour la trouver (à condition de tilter sur alcool-vin-vingt) !

CHEZ IGOR

Igor habitait à Paris un petit appartement dans un immeuble insalubre et décrépi. Son ex-logement est situé tout en haut, au quatrième étage, sous les toits. Il est simplement constitué d'une pièce, qui lui servait en même temps de chambre et de salon, avec un coin cuisine. Les toilettes et la douche sont communes, à l'étage inférieur.

Igor a laissé la plupart de ses meubles en partant. L'endroit est peu entretenu mais pas repoussant, et une fois à l'intérieur on oublie un peu la saleté des parties communes.

CHAPITRE NEUF

Langues et sécateur (scénario)

Il manque du matériel de cuisine, des livres (les étagères sont vides mais pas poussiéreuses). Là les PJ pourront trouver des bulletins de salaire qui leur indiqueront le nom et l'adresse de la boutique de jeux de rôles où travaillait Igor. Ils peuvent aussi trouver, en cherchant bien parmi le monceau de papiers divers qui encombrant le bureau, le contrat de location de Loutonoto pour un utilitaire.

Sur le pauvre canapé-lit défilé, les PJ verront, placé assez en évidence, un journal dont un article a été découpé. S'ils se procurent un exemplaire intact du journal (ce qui peut se faire assez facilement dans une bibliothèque, par exemple), ils constateront que sur la partie manquante on peut lire un article sur une nouvelle salle de spectacle qui a ouvert récemment dans l'arrondissement (« le chat qui rit »), et de l'autre côté la publicité déjà évoquée plus haut, pour le Roi de la Frite.

En cherchant bien dans tout le bazar sur et dans le bureau d'Igor, les PJ peuvent trouver aussi des feuilles sur lesquelles sont imprimées différentes pattes de chat, essais successifs d'Igor pour se trouver la signature de super-méchant de ses rêves.

AU VINGT NATUREL

Le patron, Ludovic, n'a pas vu Igor de toute la semaine. Dans le fond, ça l'arrange bien : Igor est un bon à rien, désagréable avec les clients, qu'il a l'air de prendre pour des débilés. Il est incapable de retenir les différentes gammes vendues en magasin, et qui n'a même pas idée de ce qu'est une partie de jeu de rôles. Il lui est déjà arrivé de ne pas venir travailler, épisodiquement, mais jamais plus d'une journée à la fois. Ludovic pensait depuis longtemps à le virer ; si Igor décide de lui-même de ne plus venir, c'est tant mieux.

Ludovic ne sait pas grand-chose d'Igor ; il connaît son adresse puisqu'elle figure sur les bulletins de salaire, mais c'est tout, en gros. De plus, il a reçu un coup de téléphone de la société Loutonoto, auprès de laquelle Igor aurait loué un utilitaire pour une journée, et qu'il aurait omis de ramener, le distrait. La location a été faite au nom du magasin, avec un chèque de caution provenant d'un ancien chéquier de l'entreprise que Ludovic pensait avoir perdu au fond d'un tiroir. Joli cadeau de départ de la part d'Igor !

LA COUPURE DE JOURNAL

LA FAUSSE PISTE : L'OUVERTURE DE LA SALLE DE SPECTACLE « LE CHAT QUI RIT »

Pas très loin de chez Igor, un ancien immeuble désaffecté a été rénové et adapté en une salle de spectacle pas très grande. L'ambiance est assez fin du dix-neuvième, avec des reproductions d'affiches genre Toulouse-Lautrec. La salle est fermée dans la journée et pour entrer, il faut commettre une effraction d'une façon ou d'une autre. Si les PJ se lancent sur cette (fausse) piste ou veulent la vérifier par acquis de conscience, le MJ pourra jouer un peu avec eux, en décrivant des pièces sombres, très belles mais rétro ; de temps en temps un bruit incongru se fait entendre, des coulisses ou du dessous de la scène. Bien sûr il n'y a rien, à part

un chat qui se balade par-ci par-là, et un vieux qui est censé garder le théâtre mais doit plutôt consacrer pas mal de son temps à dormir.

Rien donc à obtenir de ce côté-là, excepté quelques illusions au départ selon la description du MJ, qui se dissiperont bientôt d'elles-mêmes.

LA BONNE PISTE : LE ROI DE LA FRITE

La coupure de journal est en fait une offre d'emploi ; les PJ penseront peut-être tout de suite qu'Igor a voulu changer de vie et est parti pour l'une des destinations proposées par le Roi de la Frite. Si c'est le cas, ils ont l'embarras du choix, et pas trop d'indices leur permettant de fixer sa destination réelle. Ils vont devoir attendre un peu.

LES MEDIAS OU HERCULE

Les PJ vont alors rapidement apprendre par la radio, la télé ou Hercule s'il n'y pas d'autre moyen, que des agressions ressemblant aux agressions parisiennes des jours derniers ont été commises près d'Arras et près de Douai. Une autre à eu lieu dans un bled nommé Wormhout ; laissez les PJ chercher eux-mêmes où tout cela se trouve (à moins que vos joueurs ne soient férus de géographie, pardon, je ne voulais pas vexer...) ; ils devraient plutôt s'orienter vers Dunkerque, par recoupements avec la pub du Roi de la Frite. S'ils partent vers Lille, tant pis pour eux. De toute façon, le Roi de la Frite local lillois leur présentera alors ses nouvelles recrues, dont aucune ne correspond à Igor. Il faudra bien qu'ils se reconvertissent à ce moment-là. La piste de Dunkerque est tout de même plus évidente, d'autant que l'agression de Wormhout est la dernière d'un point de vue chronologique.

Si vous êtes un MJ sans pitié et que vos joueurs aiment bien devoir chercher un peu, vous pouvez aussi attendre avant de les avertir de la dernière agression de Wormhout. Ils essaieront peut-être de faire de la psychologie à deux balles, du style « ça a l'air de mener à Dunkerque, mais c'est trop évident ; dans le coin il y a un Roi de la Frite à Lille, allons donc à Lille, ce doit être là qu'est ce vil sorcier de mes fesses ».

Bon bref, faites comme vous voulez. Mais au bout d'un moment, va bien falloir que vos PJ arrivent à Dunkerque, tout de même.

DUNKERQUE, SON ROI DE LA FRITE, SON CARNAVAL

Lorsque les PJ arrivent à Dunkerque, c'est le moment du carnaval annuel. Et c'est pas rien, à Dunkerque, le carnaval.

D'abord, il y a plein, mais alors, plein de gens. Évidemment, tout le monde au sein du carnaval est déguisé, sinon ça ne s'appellerait pas un carnaval. Le tambour-major de la ville guide la bande, formée de lignes de bambocheurs qui se tiennent par les coudes. Devant on met les gros-bras, qui contiennent ceux qui sont derrière. Toute la troupe défile dans la ville, parfois en s'arrêtant pour faire un peu de chahut (le chahut final a même un petit nom rien que pour lui : le rigodon), et puis aussi pour attraper ou récupérer les homards que lance le maire depuis le

balcon de la mairie. Hé ben oui, il est comme ça, le maire de Dunkerque, des fois, paf, il balance des homards par la fenêtre. Aaaaah... On en apprend des choses, en lisant INS/MV !

Les PJ arrivent donc en plein carnaval ; le but est que la poursuite finale soit parasitée par ledit carnaval. Mais bon, on n'y est pas encore, hein, il va s'en passer, des trucs, d'ici là !

Trouver le Roi de la Frite, sis rue Poincaré, n'a rien de difficile ; la preuve, Igor a réussi. Lorsque les PJ arrivent là-bas, ils sont accueillis fort aimablement par le patron (le rigolard, vous vous souvenez ?) qui leur confirme qu'il a embauché quelqu'un qui ressemble beaucoup à la description que peuvent faire les PJ d'Igor. Il s'inquiète de savoir si les PJ sont de la police, si Igor a des problèmes, et quelle sorte de problèmes. Il demandera aussi aux PJ s'ils ne peuvent pas le laisser tranquille le temps du carnaval ; c'est que ça se vend bien, les frites, au moment du carnaval.

Le patron du Roi de la Frite ne connaît pas l'adresse précise d'Igor, mais lui a donné quelques pistes pour trouver un logement, et les PJ peuvent éventuellement les suivre. Igor a effectivement utilisé une des adresses conseillées par son tout nouveau patron pour se dénicher une piaule. Mais cela risque d'être long, encore que les PJ puissent reconnaître l'utilitaire volé près de chez Igor. De toute façon, l'action va rattraper les PJ : que ce soit au Roi de la Frite ou près de chez lui, Igor s'aperçoit que les PJ le cherchent. Parano comme il est, il va imaginer tout de suite que c'est pour le retrouver que ces zozos furètent partout. Mais Igor avait pris un peu d'avance sur les PJ, et il avait réuni tous les ingrédients de son sort à son arrivée à Dunkerque ; il l'a déjà lancé, et lorsqu'il s'aperçoit que les PJ se rapprochent vraiment trop près de lui, il va leur lancer dessus son cher petit démon de Kobal dont il est si fier.

CHARLESOTTO, LA VOIX DE SON MAITRE

Charles-Otto Frèz est donc un démon de Kobal. Il est petit (dans le mètre soixante), mais c'est du concentré de démon, là-dedans. Très vif et nerveux, il affiche souvent un sourire qui met rapidement ses interlocuteurs très, très mal à l'aise, plus proche en fait d'un rictus... ben oui, démoniaque. C'est qu'il a beaucoup de plaisir à être un démon, Charles-Otto. Ça l'éclate. Il est châtain foncé, avec de petits yeux noirs malicieux. Il est physiquement très fort et rapide, doté de réflexes hors du commun.

Lorsque Igor se rend compte que les PJ sont sur ses traces, il envoie Charles-Otto les mettre hors d'état de nuire. Igor n'a aucun doute quant à la puissance de Charles-Otto, et ne pense pas une seconde qu'il puisse échouer. Il compte, pendant la confrontation entre Charles-Otto et les PJ, rassembler de nouveau ses affaires et repartir, en récupérant Charles-Otto au vol, bien sûr : il ne s'est pas donné autant de mal pour rien !

Charles-Otto s'arrange pour qu'au cours de leurs investigations les PJ l'aperçoivent et le trouvent suspect. Il peut les surveiller ou les suivre de façon volontairement peu discrète, par exemple, tout en prenant tout de même ses précautions et en restant à distance. Une fois que les PJ l'ont repéré, il prend la fuite, tout en espérant qu'ils le suivent. Si ce n'est pas le cas (on se demande bien pourquoi...) il reviendra à la charge pour appâter ses victimes.

Son but est d'emmener les PJ dans un endroit qu'Igor lui a indiqué, où il pense avoir l'avantage pour se battre et mettre les PJ hors d'état de nuire. C'est dans un entrepôt sur le port qu'Igor a jeté son dévolu : l'entrepôt est désaffecté et c'est là qu'il a lancé son sort d'invocation. Ainsi, Charles-Otto connaît les lieux et l'endroit est assez discret. La course poursuite est assez épique, car Charles-Otto cherche à mener les PJ par le bout du nez, en leur faisant croire qu'il fuit vraiment. Ils passent par le trajet du carnaval, ce qui promet d'être haut en couleurs. Charles-Otto peut chiper un masque par exemple, et que les PJ le perdent un moment, pour le retrouver finalement (Charles-Otto est manipulateur et intelligent ; jouer ainsi au chat et à la souris le ravit tout à fait). Les PJ doivent avoir l'impression d'une poursuite difficile, se sentir parfois semés, puis recoller aux basques de Charles-Otto en ayant l'impression de l'avoir jouée fine. Le rythme de cette partie du scénar doit être trépidant et ne laisser aucun répit aux PJ. La bande dunkerquoise devrait largement aider. Les PJ peuvent éventuellement se prendre un homard en travers de la tronche, et se retrouver assiégés par une horde de zozos déchainés qui veulent le récupérer ou ce genre de choses. Faut profiter des traditions farfelues...

BAGARRE !

Charles-Otto arrive avec une certaine avance au hangar désigné pour la baston. Les PJ auront peut-être des difficultés à déterminer dans quel bâtiment il est entré ; dans ce cas Charles-Otto s'arrangera pour les attirer là où il veut, à moins que le MJ ne préfère les faire explorer quelques hangars avant de trouver le bon. Là, le rythme est complètement différent : suspense, et les PJ sont sur leurs gardes.

Charles-Otto va chercher à agir par la ruse, et à se débarrasser au moins temporairement de quelques PJ pour ne pas les avoir tous simultanément sur le dos. La bagarre peut commencer. Charles-Otto a tout l'air d'un fou furieux. Il ne cesse d'émettre des ricanements de malade mental et un immense sourire à la Joker [non, pas le fromage blanc, l'autre] ne quitte pas son visage, le défigurant presque.

Laissez les PJ entrer dans le combat avant de tricher ; hé oui, c'est le moment c'est l'instant : lorsque c'est au tour de Charles-Otto d'agir, feignez la réaction que vous auriez devant un 666 naturel. Pour lui, cela correspond au moment où, si possible alors qu'il est en difficulté, il utilise son pouvoir, réussit au-delà de toute attente et envoie les PJ dans une illusion qui ne va durer dans la réalité que quelques minutes, mais qui va donner aux PJ l'impression d'être « partis » pendant quelques heures, voire quelques jours, à la façon d'un rêve.



Charles-Otto Frèz, démon de grade 2 au service de Kobal

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

TALENTS

Acrobatie 6+, Athlétisme 5+, Corps à corps 6+, Défense 8+, Humour 8, Intimidation 4+, Pickpocket 4+, Séduction 5+

CHAPITRE NEUF

Langues et sécateur (scénario)

POUVOIRS

Adh rence 2, Corps liquide, D tection du danger 3, Esquive acrobatique 3, Gag absurde 6+, Membre exotique (griffes), Perturbation de pouvoir 4, Rebond 4, Vitesse 5, Volont  supra-normale 3

COMBAT

33 PP, 10 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; griffes (66/RU+6/M+10, 2 PP pour activer).

L'ILLUSION

Brutalement, les PJ changent d'environnement. Tout commence par un «  cran de neige » comme quand la t l  elle marche pus. Puis une voix masculine enjou e, avec un joli accent des  les, leur dit « Bon ben les zogs, faut enlever les casques maintenant, c'est fini. Y en a d'autres, derri re, qui attendent depuis un bon moment, d j . » Les PJ enl vent alors leurs casques, ou bien Joseph les y aide s'ils manquent de r activit . Le Joseph en question est un Antillais au large sourire, tr s  nergique. Il remet les caques de r alit  virtuelle   leur place, puis demande   chaque PJ : «  a va ? Pas de vertige ? Et le palpitant, pas trop chavir  ? ». Les PJ  taient allong s sur des sortes de couchettes, un peu comme chez le docteur, sauf qu'elles sont en cuir classieux (peut- tre un rien  lim  sur le bord). Lorsqu'ils reviennent   eux, ils sont dans une salle circulaire obscure. Un grand globe, d'o  sortent des tas de c bles et parcouru d' tincelles, pend du plafond. Les c bles sont reli s   une console que manipule Joseph, aux casques que les PJ viennent d' ter, et   des bracelets   velcro qu'ils portent aux poignets. Lorsqu'ils se rel vent, les PJ se voient autrement que de ce qu'ils  taient jusqu'ici : ils peuvent se reconnaître, mais ils sont pourtant diff rents (nous y reviendrons plus tard). La salle est bourr e de mat riels  lectroniques compliqu s. « Bon ben les zogs, j'voudrais pas vous presser mais l  faudrait lib rer la place, tout de m me. Si vous vous sentez un peu nazes, allez r cup rer dans la salle de relaxation. Vos affaires vous y attendent, de toute fa on. Et l -bas, vous pouvez y rester autant que vous voulez ! Allez, salut,   la prochaine, et revenez quand vous voulez chez Virtuavie, la vie que vous voulez   moindre prix ! Bonne journ e les zogs ! ».

M me si les PJ expliquent   Joseph qu'ils ne se souviennent pas de qui ils sont, de ce qu'ils font l , ou s'ils pr tendent avoir une autre identit , il ne r agira que par un  clat de rire : « On m'l'a d j  faite, celle-l , les zogs ! Je ne vous rembourserai pas, n'en r vez m me pas ! Et puis vous vous  tes super bien  clat s, non ? Alors pourquoi vous ch potez ? En plus on est les moins chers de la ville ! »

  ce stade, les PJ devraient comprendre ce qu'on veut leur faire croire,   savoir qu'ils ont  t  envoy s dans une r alit  virtuelle, de leur plein gr  (puisqu'ils ont m me pay  pour cela !). Sinon, des affiches placard es dans la « salle de relaxation » (qui n'est rien de plus qu'une pi ce avec six ou sept chaises et trois magazines vieux d'un an et demi) devraient leur permettre de r aliser deux ou trois d tails :

- Les dates indiqu es sur les affiches et les magazines tournent toutes autour de 2560.
- La technologie a visiblement  volu . Beaucoup.
- Tout ce qu'ils ont v cu pr c demment dans cette campagne et ces sc narios n' tait qu'un « r ve » programm , des aventures dans un univers virtuel.

 videmment, c'est faux. Mais apr s tout,  a pourrait  tre vrai : si l'auteur de ces lignes  tait particuli rement vicieux, il aurait tout   fait pu d cider comme  a, en plein milieu, que les PJ cr  s par les joueurs ne serviraient que jusqu'ici, et qu'apr s les joueurs changeraient de perso et adopteraient ceux qui suivent. Le seul truc qui ne marche pas, dans ce raisonnement, c'est qu'alors on ne jouerait plus   INS/MV. Mais si vous  tes assez fortiche pour semer le doute dans l'esprit des joueurs, ne serait-ce qu'une minute, alors vous aurez gagn  ! M me s'ils ne se laisseront peut- tre pas bern r aussi facilement, mais bon...



LES « NOUVEAUX » PJ :

Voici donc quelques exemples de PJ utilisables dans cet univers virtuel (le vrai virtuel, hein, pas le faux... Comment ça, vous avez mal à la tête ? Déjà ?). Cependant, rien ne vous empêche d'en inventer d'autres ; une fois encore, vous qui connaissez bien vos joueurs aurez sans doute de supers idées de perso. Par exemple, un perso qui est hyper-balèze peut se retrouver avec 2 en force, ou un gros macho se retrouver en nana, etc. Dans un style différent, vous pouvez forcer le trait : un perso pas très très honnête peut se retrouver ennemi numéro un recherché par la police dans tout l'état ou au contraire maître du barreau.

Du point de vue physique, les PJ doivent pouvoir sinon se reconnaître avec certitude au moment de leur « réveil », au moins repérer des signes distinctifs : ce peut être seulement leur style qui change (coiffure, vêtements, façon de parler ; ça fait déjà pas mal !) en conservant le même physique. Mais ils peuvent aussi être très différents, en gardant au contraire de petits détails qui les identifient : leur voix, une cicatrice, un tic... Leur nom peut changer ou pas, lui aussi. À vous de voir. C'est pourquoi les propositions de PJ ne contiennent que peu de descriptions physiques : elles dépendent de vos PJ de base.

Dans la salle de relaxation, les PJ retrouvent leurs effets personnels, qu'ils peuvent identifier grâce au numéro qu'on leur a tamponné sur la main et qui figure aussi sur leur « paquet ».

- *Spart Maxis*. Homme, regard déterminé et séducteur. Maxis se prend pour une sorte de héros, de preux chevalier des temps (très) modernes. Pourtant il n'a encore rien accompli de renversant. Il essaie de se conduire le plus honnêtement possible et d'aider son prochain, ce qui est passé de mode depuis fort longtemps. Il est habillé dans le style aviateur en 1950 et affectionne les expressions désuètes (dont certaines n'ont probablement jamais existées). Spart Maxis est un pseudonyme pour Alli Maxence, et au quotidien Spart-Alli est contrôleur de tube, l'équivalent actuel du métro. Ce qui n'est pas à proprement parler un métier de héros.
- *Prillia Bonzo*. Femme, moyennement jolie. Des traits agréables mais un peu masculins. Elle est assez brusque et emploie un vocabulaire assez peu châtié (ouh la vilaine !). Prillia est étudiante en samalologie. Qu'est-ce que c'est ? Ben demandez-lui, elle est mieux placée que quiconque pour répondre ! Pour payer ses études et son petit studio elle est en même temps serveuse dans un boui-boui du nord de la ville, le quartier le plus mal famé.
- *Arthur Millefeuille*. Arthur est un garçon assez sympathique, avec de grands cernes sous les yeux. Arthur est fatigué, très fatigué, même : il travaille trop. Il est apprenti chez un plombier. Ben oui, qu'est-ce que vous croyez ? Dans cinq cents ans on aura toujours besoin de plombiers ! Arthur est un très adroit bricoleur. Il peut réparer pratiquement n'importe quoi avec ce qui lui tombe sous la main. En voilà, un homme qui gagne à être connu. Son cœur est pris, d'ailleurs.
- *Desmoneda Papakicri*. Femme assez jolie, très mince, voire maigre, c'est l'élue du cœur d'Arthur, et réciproquement. Elle a un fort accent grec et est vendeuse dans un grand magasin. Elle est assez sensible et pleure facilement. Elle a aussi la fâcheuse manie de tomber dans les pommes pour un oui ou pour un

non, en précisant juste avant « oh mon dieu, mes sens me quittent... », expression qui laisse pantois à peu près n'importe qui, et que Desmoneda a tiré d'un des électrobouquins à l'eau de rose qu'elle aime tant lire en attendant le prochain tube.

- *Esmer Labille* : homme, porte des lunettes et a l'air rêveur. Coiffé en pétard. Esmer est un étudiant brillant en médecine, filière synthétisation d'organes. Il bénéficie d'une bourse pour mener ses études, qui lui permet de ne pas travailler (en dehors de l'hôpital où il doit assurer des gardes) mais le limite à des menus peu variés et riches en féculents. Esmer est un gringalet : tout dans la tête, rien dans les biceps.

Ce qui lie ces personnages est justement la passion pour le cyber jeu de rôles : ils forment une équipe virtuelle qui fonctionne à merveille, dans un univers où d'étranges créatures (des anges, des démons, des psis, des sorciers...) se confrontent. Pas mal de leurs contemporains trouvent ça débile et infantile, voire dangereux pour la santé mentale. Mais non, en fait. Ça me rappelle quelque chose, tout ça...

L'UNIVERS DANS LEQUEL ARRIVENT LES PJ

C'est un univers futuriste, puisque c'est dans le futur... Logique, non ? Mais pas futuriste au sens où on l'entend parfois, avec des vaisseaux spatiaux à la place des voitures, de la technologie à tous les coins de rue et des néons flottants devant les magasins. Non, ce monde-là est beaucoup plus proche du nôtre, dans le fond. Évidemment, la technologie a fait des progrès : en médecine, en aéronautique, etc. En revanche, sur le plan social, bof. Bof bof bof, même. La Chine est devenue très puissante et les États-Unis le sont beaucoup moins ; l'équilibre mondial a été modifié. Beaucoup de pays pauvres de nos jours le sont encore plus ; quant à ce qui nous intéresse, la France, et plus précisément l'environnement immédiat des PJ, c'est pas jojo.

Précisons dans la foulée que dans cet univers, pas d'anges, ni de démons, ni autres créatures de ce genre. Rien que des humains.

Lorsque les PJ sortent de chez Virtuavie, ils savent qui ils sont grâce à leurs effets personnels récupérés après la partie. S'ils regardent plus précisément dans leurs poches ou dans leur sac à main, ils peuvent y trouver :

- Leur carte d'identification, qui réunit toutes les informations sur eux (plus besoin de carte d'identité, de permis de conduire, etc.)
- Leur téléphone portable, minuscule et multifonctions. Beaucoup d'informations peuvent être disponibles à partir du portable. Par exemple, un menu compte en banque peut s'afficher pour confirmer que le montant de la participation de chacun des PJ à son expérience virtuelle (167 nouveaux euros) a bien été débité. Et aussi, puisqu'on parle gros sous, que la plupart des PJ ont un solde négatif, et que les autres sont très justes.
- Leur carte-clé, pour rentrer chez eux.
- De quoi grignoter : des trucs fadasses et chimiques, sans composition indiquée dessus. Juste des noms bizarres.
- Au moins un des PJ possède une voiture ; il a une carte qui lui sert à le déverrouiller et à démarrer automatiquement.
- Tout un tas de petits objets étranges et inidentifiables au premier coup d'œil. Des gadgets publicitaires, des trucs inutiles comme il en traîne dans nos affaires.

Autour d'eux, à première vue, le paysage ne semble pas très différent. Il fait nuit, ce qui aide. Certains bâtiments présentent une architecture autre que celle que nous connaissons, avec des formes simples et assez dépouillées à la base, mais beaucoup de couleurs, de matériaux et de décorations extérieures. À côté de ces constructions, on en trouve d'époques antérieures diverses. Les rues sont étrangement désertes. Les lampadaires sont nombreux et en haut de beaucoup d'entre eux de toutes petites caméras surveillent les alentours.

Il est environ 21 heures. Les magasins sont presque tous fermés. On ne peut pas voir à quoi ils ressemblent car tous ou presque sont équipés d'un rideau rigide totalement hermétique. Quelques restaurants sont ouverts, en revanche.

COMMENT LES PJ VONT-ILS SORTIR DE LA ?

Voici quelques possibilités, mais les joueurs auront certainement des tas d'idées intéressantes eux-mêmes.

- Retourner chez Virtuavie et se payer une autre aventure virtuelle les plongerait de nouveau dans l'aventure initiale. Le problème est qu'à eux tous ils n'ont pas assez d'argent. Il va donc falloir en trouver. Pour ça, ils peuvent utiliser tous les moyens qu'ils veulent : chercher un petit boulot immédiat, aller à la banque demander un prêt, sombrer dans l'illégalité (ce qui n'est pas difficile ; il suffit qu'ils se baladent un peu pour qu'on leur propose des plans louches, juteux mais qui risquent de les mener derrière les barreaux, ce qui va considérablement les ralentir). Virtuavie est ouvert sept jours sur sept, vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Ils peuvent y retourner dès qu'ils ont réuni l'argent (pas une très grosse somme, d'ailleurs. Pas la peine de cambrioler une banque).
- En traînant dans les rues, ils peuvent passer devant chez Simimz. Simimz tient un petit magasin ouvert très tard la nuit, qui se vante de vendre « tout ce dont vous avez besoin ». Simimz est un homme sympathique, petit gros de type méditerranéen, avec une petite moustache dont il aime bien rouler les extrémités lorsqu'il réfléchit. Il écouterait avec attention les PJ, et aura sans doute quelques propositions à leur faire : par exemple, il peut prétendre posséder des « pilules » qui renverraient les PJ dans leur monde ; ou encore les emmener au sous-sol de sa boutique et leur indiquer qu'au bout de l'obscur tunnel, ils trouveront un portail qui les ramènera chez eux. Bref, tout est permis. En échange, il demanderait certainement un service ou un paiement.
- Les PJ peuvent passer devant une affiche d'un certain Simon Feirrer, qui tient ces temps-ci une série de conférences sur ses « expériences dans des mondes parallèles ». Il est pris pour un gentil fou et a fort peu de succès, mais les PJ peuvent le retrouver et lui parler ; il pourra leur proposer d'utiliser la machine qu'il a inventée, qui paraît aussi bricolée que dangereuse. Il avouera d'ailleurs avoir eu quelques mésaventures avec, sans s'étendre davantage sur le sujet (il a testé sa machine sur des illuminés volontaires, qui ne s'en sont mentalement pas remis, à moins qu'en fait ils n'aient déjà été barjes avant...). Mais il prétendra aussi l'avoir testée lui-même et avoir pu voyager dans différents univers. Au MJ de voir s'il veut étayer ses affirmations par des détails exacts ou au contraire inquiéter les PJ.

- Se répéter dix fois de suite, même en se concentrant très fort, « c'est une illusion, c'est une illusion, ... » ne suffit pas. Ah ben non, tout de même, ce serait trop simple.
- Si cette partie de l'aventure ne branche pas vos joueurs, que l'ambiance retombe et qu'ils en perdent même le goût des gatzoreilles, alors n'hésitez pas : dissipez l'illusion ; de toute façon, il va bien falloir qu'elle cesse d'elle-même à un moment ou à un autre, alors vous pouvez très bien décider que c'est tout de suite, maintenant. Non mais sans blagues, c'est vous le chef, non ?

APRES L'ILLUSION, BASTON !

Au sortir de l'illusion, les PJ ont toutes les raisons d'être énervés. L'illusion n'ayant en réalité duré que quelques secondes, le démon coupable est en train de se faire la malle. Il était en difficulté avant d'utiliser son pouvoir, et même si Igor lui a demandé d'éliminer les PJ, il n'a pas envie d'y passer. Cette fois, laissez les PJ faire ; s'ils le laissent s'échapper, tant pis pour eux, mais s'ils parviennent à le rattraper, qu'ils soulagent leurs petits nerfs soumis à rude épreuve. Quoi qu'il en soit, tout cela n'est pas fini. Imaginons que les PJ aient mis le démon hors d'état de nuire ; c'est un très bon point dans leur mission. Mais il faudrait aussi aller récupérer le sorcier pas gentil et le bouquin de Jean-Louis. Ce ne devrait pas être trop difficile : Jean-Louis est chez lui, en train de préparer fiévreusement ses affaires, attendant le retour de son démon, dont il ne doute pas un instant qu'il aura réussi à biffer les PJ. Les PJ peuvent le cueillir chez lui, donc, ou pas bien loin, sa camionnette coincée dans les embouteillages liés au carnaval. Il a le bouquin avec lui. Il essaiera de se défendre. Pas physiquement (il en serait bien incapable), mais en tentant d'utiliser sa sorcellerie. Cela ne devrait pas aller bien loin, car Igor est meilleur en sorts mijotés qu'en sorts instantanés. Chacun sa spécialité !

BON BEN VOILA

Que faire d'Igor ? Le livrer à la police semble une bonne idée, non ? Il a une langue en rab, chez lui il y a les tampons pattes de chat, la facture de location de la camionnette et la camionnette est à disposition... Il ne risque pas de raconter grand-chose de compromettant sur les PJ ou la DTC ; il serait pris pour un fou. C'est la fin du Chat. Et le Roi de la Frite va devoir passer une nouvelle petite annonce pour recruter.

NOTES DE CAMPAGNE

Il y a peu de chance que les PJ aient déjà rencontré nos deux comparses auparavant, ceux-ci n'étant pas assez puissants pour avoir eu une chance de les invoquer, et trop solitaires pour s'être vus « en live » dans les rallyes de la troisième Force.

Après, ils pourront suivre le procès du Chat sur France Info en se levant le matin. Et puis, ils pourront peut-être revoir Jean-Louis à la DTC ou ailleurs, ou faire appel à lui en cas de soucis avec des sorciers (face à Médée par exemple). Il ne sera pas d'une grande utilité, mais sera ravi d'apporter sa pierre.

ON N'ENCULE PAS

LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

[SCENARIO]

« – DIEU EST AMOUR.
– MOURS ? DÉSOLÉ, C'EST PAS SUR MA CARTE. »

Ange est assise en tailleur sur son lit. Elle est prostrée là depuis plusieurs heures maintenant. Elle réfléchit. Que se passe-t-il en elle ? A-t-elle abusé des choccos au coca, ou bien...

« – Coucou ! Ça va ? Ben dis-donc, t'en fais une tête ! Tu veux un carambar ? Tout s'arrange, tu sais, avec un carambar ! ». Ce ton histérico-guilleret, cette façon sautillante d'entrer dans sa chambre sans même en demander l'autorisation... Christophe n'arrive pas vraiment à point nommé. Ange n'a envie de perdre ni son temps, ni sa mélancolie. Et puis tiens, ça fait un moment qu'elle a des choses à lui dire.

« – Christophe, arrête ton cirque. Ce n'est pas le moment. Et lâche-moi avec tes carambars. » Christophe fait la moue, une sorte de lippe pathétique. « Mais qu'est-ce que tu crois ? Qu'être archange des enfants ça t'autorise à te comporter comme eux ? J'en connais pas beaucoup, des enfants aussi débiles que toi. Et puis regarde : quand tu croises Michel, il ne t'en décolle pas une en travers de la tronche, non ? Quand tu croises Janus, il ne te pique pas ton portefeuille, et Jordi ne t'offre pas un hamster, non plus. Tu crois vraiment que tu les aides, les enfants, comme ça ? Les pauvres gosses qui travaillent dans des ateliers pourris, qu'est-ce que ça va changer dans leur vie, d'avoir une toupie débile ? Et ceux du Sahel, ils vont être contents, avec un petit camion de pompiers... Et ceux qui font le trottoir, ils vont changer de vie parce que tu leur donnes un de tes foutus carambars ? Tu es un irresponsable. Tu nous fais honte à tous. Et je ne suis pas la seule à penser ça, crois-moi. »

Ceci dit, Ange se lève et sort, laissant Christophe assimiler sa diatribe, bouche bée.

« – Bon. Je vais aller voir les autres, ça ne sert à rien de rester comme une cruche à me lamenter. ».

Elle croise Yves. « Yves, dis-donc, je me pose une question. C'est quoi, dans le fond, l'amour. Enfin, je veux dire, comment tu définirais ça, toi ? ». « Aimer, c'est justement se poser une question dont on ne trouvera jamais la réponse. », lui répond Yves avec un sourire mystérieux. Et il repart. « Bof », se dit Ange. « Je suis bien avancée... »

« Eh ! Guy ! Heu... C'est quoi l'amour, pour toi ? ». Guy répond : « L'amour, c'est comme un vaccin qui rend aussi malade qu'il guérit. ». « Ah, euh... Ok, merci. » Ange lui adresse un sourire poli.

Elle poursuit son interrogatoire avec tous ceux qu'elle arrive à trouver :

Francis : « Tu sais que tu aimes lorsque tu sais faire des compromis qui te semblaient exclus, et que tu t'en satisfais. » Ange se dit : « Mais j'arrête pas d'en faire, moi, des compromis. C'est pas pour ça que je suis amoureuse de tous ces nazes ! »

Jordi : « Aimer, c'est comme voir une loutre filer à la surface de l'eau, c'est comme contempler un petit lapin qui grignote une carotte. Et puis l'amour c'est aussi comme une nuée de criquets ou un troupeau de rhinocéros. » Ange est dubitative : « L'amour, c'est comme une loutre ou un lapin ? Ça rend surtout coucouille ; rien que de poser cette bête question on dirait que ça leur absorbe la matière grise ».

Novalis : « L'amour est un bouquet de violettes, l'amour est plus doux que ces fleurettes. Quand le bonheur en passant vous fait signe et s'arrête il faut lui prendre la main ». « Vraiment trop fleur bleue », conclut Ange.

Dominique : « L'Amour, le véritable, n'a de sens que s'il s'adresse à Dieu. Le reste n'est qu'illusion, perversion et angoisse de la solitude. » « Quel con, ce Dominique. Je ne sais même pas pourquoi je lui demande son avis, à lui. » se dit Ange.

Ange se lasse. Personne ne lui a donné de réponse satisfaisante. Tous autant qu'ils sont, avec leurs jolies métaphores pourries, ils n'en savent rien, c'est tout. Ange va Chez Régis. Au moins, si elle n'y trouve pas la réponse qu'elle attend, elle y trouvera au moins du réconfort. Lorsqu'elle arrive, il y a du monde, mais Jésus prend tout de même le temps de discuter avec elle :

« – Ca n'a pas l'air d'aller fort, Ange. Tu as des soucis ? »

NOTES DE CAMPAGNES

Avant. Les PJ peuvent rencontrer Athéna à la DTC dès le début de la campagne, en simple visiteuse. Ils peuvent aussi avoir déjà appris l'histoire d'Hercule et du panthéon gréco-romain, à l'occasion d'une discussion avec le demi-dieu lui-même ou avec un autre membre du panthéon (comme Domitille).

Il est aussi possible de distiller les informations sur les pérégrinations de Lilith sur plusieurs scénarios avant d'entamer celui-ci.

Après. Si Hercule comprend que Catherine est sa mère, il pourra tenter de la retrouver. La liste des gens qui recherchent Ève est déjà longue et il n'aura pas beaucoup plus de chance qu'eux. Les PJ pourront l'entendre s'énervé en tentant d'obtenir l'aide d'Athéna.

Hercule tentera d'instruire un brin Lilith sur la nécessité de discrétion et l'introduira dans le milieu de la troisième Force. Elle apparaîtra régulièrement au *Labyrinthe* et à la DTC, draguant ostensiblement les PJ un peu mignons (hommes, femmes ou couples, peu importe).

— Je ne sais pas. Non, je ne crois pas.

— Christophe sort d'ici. Même un diabololo noix de coco ne l'a pas remis d'aplomb, après ce que tu lui as dit.

— Je me suis peut-être un peu trop énervée...

— En même temps, il fallait bien que quelqu'un lui dise tout ça un jour. Tu as tort de t'en vouloir à ce point-là, pense à autre chose.

— Ce n'est pas ma prise de bec avec lui qui me chiffonne. C'est... Je ne sais pas, ça ne va pas, c'est tout. »

Jésus s'accoude au bar, plus près d'Ange.

« — Je vois. Ne t'inquiète pas. Cette phase-là va passer. Si c'est bien ce que tu penses, tu seras bientôt surexcitée, puis en manque, prête à faire n'importe quoi d'absurde pour croiser son chemin. Et puis là tu seras incapable d'exprimer ce que tu ressens, et tu re-sombreras dans le désespoir. Et ainsi de suite jusqu'à décider si c'est oui ou si c'est non. Et là, tu trouveras enfin la paix.

— Ben dis-donc, c'est pas top ! Je ne veux pas, moi ! Je veux être comme avant, tout de suite ! Pourquoi tout le monde en fait un plat, de l'amour, si c'est si chiant ? »

Jésus se contente de sourire. Il ressert Ange et va écouter les lamentations d'un autre client.



SYNOPSIS

Vanessa est une jeune femme pas très prudente. Elle a tendance à sortir avec un peu n'importe qui, et total elle se fait tuer par un fou furieux lors d'une balade en mer. Une divinité ressemblant à Aphrodite et en attente d'une réincarnation se retrouve dans le fort gracieux corps de Vanessa. Mais comme ce serait trop simple, ce n'est pas la « pure » Aphrodite qui se réincarne. Il y a un truc qui cloche (quoi, vous ne le saurez pas, nananère !). C'est une femme nouvelle,

autobaptisée Lilith, qui arrive donc dans notre histoire, et va en être le fil directeur. Une femme bigrement jolie, pleine d'énergie et totalement amnésique (et aussi pas hyper futée). Lilith ne met que peu de temps à développer ses pouvoirs. Très charismatique, elle devient vite une icône des nuits de Saint-Tropez, où elle a élu temporairement domicile. Elle rassemble pas mal de monde autour d'elle, et Hadès la repère d'en bas. Voyant en elle le moyen d'obtenir assez de pouvoir pour pouvoir mener à bien ses projets (devenir chef de l'Olympe à la place du chef de l'Olympe), il s'incarne sur Terre et s'arrange pour devenir son coach, en quelque sorte. Ils créent ainsi autour de sa personnalité une secte qui ressemble à un culte de Vénus (il n'est pas né de la dernière pluie, le Hadès). Ça marche plutôt bien et la secte prend de l'ampleur. Parallèlement, Lilith se lance dans le show-biz, parce que c'est ça qui l'amuse et l'attire depuis sa réapparition, et ça aussi ça marche d'enfer. [Je crois qu'on a utilisé cette expression au moins trois fois dans le supplément. Je m'en excuse, cher lecteur.]

Mais avec la célébrité, on perd en discrétion, c'est un euphémisme. Athéna réalise qu'il se passe des trucs dans la troisième Force et soupçonne à son tour qu'il y a du Aphrodite là-dessous. Elle va jeter un coup d'œil. Anges et démons aussi se posent des questions ; tout le monde est parti pour s'en mêler. Et bien sûr, Hercule aussi s'interroge. Il envoie l'équipe des PJ sur place, histoire de comprendre ce qui se passe.

Athéna en a gros sur la patate au sujet d'Aphrodite : elles ont un gros contentieux à propos de Zeus (expliqué plus loin). Alors elle trouve Lilith et l'enlève. En « discutant » avec elle, elle réalise que Lilith n'a aucun souvenir et qu'elle ne peut pas tenir pour responsable la créature inconséquente qui se trouve devant elle. Alors, avec grandeur, Athéna laisse partir Lilith. Qui en profite pour disparaître, parce que ce qu'elle veut, elle, s'est s'amuser, et qu'Hadès et sa secte commencent à lui peser.

Catherine, qui elle aussi en veut à Aphrodite pour les mêmes raisons qu'Athéna, et Hadès, qui veut récupérer Lilith sans laquelle ses plans tombent à l'eau, se mettent à la recherche de Lilith. La police aussi s'en mêle, tant qu'on y est. Et puis des démons, et puis aussi des anges. Joyeux bordel que tout cela. Le scénar est prévu pour se terminer en baston générale : Catherine retrouve Lilith, assez longtemps après les événements narrés plus haut, car elle est nommée aux *Hots d'or* et y va, espérant recevoir une récompense pour son travail acharné. Quelle sera la conclusion de tout ceci ? Cela dépend des PJ.

Quant à Hercule, peut-être cette aventure lui apprendra-t-elle des choses sur son passé : Catherine est Déméter, c'est-à-dire sa mère, et il pourrait très bien s'en apercevoir au détour d'une rencontre ou par recoupement d'informations. D'autre part, les PJ lui révéleront sans doute ce qu'eux-mêmes auront appris d'Athéna : Zeus a été magiquement poussé par Aphrodite à violer Déméter, ce qui ne change certes rien dans les faits, mais est important en soi. Il va peut-être pouvoir arrêter sa psychanalyse, Hercule, maintenant.



ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

(SCENARIO)

À TRAVERS LA PRESSE PAS DECHAÎNÉE

La rescapée miraculeuse. Article de *Ouest-France* du 14 mai. Une jeune femme, retrouvée sur la plage de Saint-Malo hier matin, et déclarée morte, reprend connaissance à l'hôpital.

Hier matin, vers sept heures et demie, un couple faisait son jogging quotidien sur la plage, lorsqu'une « forme bizarre » a attiré les deux sportifs juste au bord de l'eau, un peu avant la Hoguette. En s'approchant, l'homme a identifié la forme comme étant celle d'un corps de femme ballotté par les vagues. Il a aussitôt envoyé sa compagne chercher du secours et avertir la police. Pendant ce temps, le jeune homme a ramené le corps nu et inerte de la victime sur le sable et a pratiqué les premiers gestes de réanimation, sans succès.

« Tout donnait à penser qu'elle était morte depuis un petit moment », a déclaré le jogger. En arrivant sur place les secours semblaient du même avis selon les témoins. Pourtant, dans l'après-midi, un communiqué de l'hôpital indiquait que la victime avait repris connaissance et que son état n'inspirait plus d'inquiétude. Son identité n'a pas été révélée. Le seul commentaire que nous avons pu obtenir est celui d'une infirmière qui a suivi de près la patiente : « C'est un miracle, il n'y a pas d'autre mot. En trente ans de métier, je n'ai jamais rien vu de pareil. Un miracle, je vous dis. Il n'y a que comme ça que ça s'explique. »

LA MIRACULEE GARDE TOUT SON MYSTÈRE.

Article du *Pays malouin* du 16 mai.

Il y a quelques jours, au petit matin, on retrouvait son corps sans vie sur le rivage. Quelques heures plus tard, on nous annonçait, par l'intermédiaire d'un communiqué de l'hôpital de Saint-Malo, qu'elle était bien vivante et que ses jours n'étaient plus en danger. Dans l'actualité troublée qui est la nôtre en ce moment, ce « miracle » a suscité l'enthousiasme et l'hôpital a dû placer des vigiles devant la chambre de la victime. Aujourd'hui, c'est un appel à témoins qui est lancé au sujet de la mystérieuse jeune femme : quiconque aurait été témoin d'événements liés à la victime (voir photo ci-contre), ou même qui serait simplement en possession d'informations afférents à son identité, doit contacter le commissariat le plus proche dans les plus brefs délais. Il semblerait que la « miraculée » soit amnésique depuis l'accident ; espérons que nous en saurons bientôt plus.

DISPARITION DE LA NOYÉE MIRACULEE.

Article de *Ouest-France* du 21 mai.

La jeune femme retrouvée la semaine dernière sans connaissance au bord de la mer à Paramé, et dont l'identité n'est

semble-t-il toujours pas connue au moment où nous écrivons ces lignes, a disparu depuis hier soir de l'hôpital de Saint-Malo, malgré la surveillance dont elle faisait l'objet. Un avis de recherche a été émis dans la nuit : la jeune femme, perturbée psychologiquement et frappée d'une sévère amnésie, risque d'être désorientée et est partie sans effets personnels. L'enlèvement paraît exclu selon la police et les premières conclusions de l'enquête. Les éventuels témoins sont priés de contacter le commissariat ou la gendarmerie de leur quartier.

UN PEU D'HISTOIRE

Pour faire jouer ce scénario, il est préférable de maîtriser quelques points de mythologie. Vous pouvez commencer par vous reporter aux pages 20 et suivantes de cet ouvrage (l'histoire de l'origine d'Hercule, la guerre civile en Olympe, etc.). Mais toute la vérité n'a pas été dite dans ces pages, non non non. Vérité que même Hercule ignore, lui qui est pourtant concerné au premier chef. Apportons donc quelques compléments à tout ceci.

Tout est la faute d'Aphrodite, en fait. Aphrodite, on le sait, est une terrible séductrice sortie des eaux. Elle a pourtant épousé Héphaïstos, dieu boiteux qui n'a jamais eu beaucoup de chance malgré de multiples talents. Il était bien content, Héphaïstos, avec une épouse comme Aphrodite. Au début, en tout cas. Parce que rapidement, ça a mal tourné : Aphrodite a trompé effrontément son époux, sans même chercher à s'en cacher. Héphaïstos est le dieu de la Terre et de l'artisanat, c'était pas le top pour frimer devant les copines. Aphrodite, ça ne lui suffisait pas, et elle n'a pas tardé à se retrouver dans le lit d'Arès, le dieu de la guerre. Un pote d'Héphaïstos les a surpris, et, en bon copain, est allé tout lui raconter. Il avait beau ne pas être doté d'une personnalité décoiffante, Héphaïstos fut très énervé et tendit un piège aux deux amants : il les attrapa dans un filet aux mailles invisibles et invita tous les dieux de l'Olympe qui n'avaient rien de mieux à faire à venir jeter un coup d'œil. La hooooonte ! Aphrodite commença par aller se cacher, puis, super énervée, elle fomenta sa vengeance. Si en plus elle pouvait faire d'une pierre deux coups et se débarrasser d'Héphaïstos, avec qui la vie conjugale était plus que compromise, ce serait parfait. Après réflexion, elle envoûta son mari pour qu'il agresse et viole une déesse du panthéon. Ainsi fut fait ; le résultat fut à la hauteur des attentes d'Aphrodite : Héphaïstos se fit virer de l'Olympe à coup de pompes au derrière. Il est toujours sur Terre aux dernières nouvelles d'ailleurs.

Pas très élégant, me direz-vous ? Certes non, mais elle était comme ça, Aphrodite. Pourquoi on vous raconte tout ça ? Parce que pour la déesse de l'amour, c'était une première, mais qu'elle ne s'est pas arrêtée là.

On vous a dit que, plus tard, Zeus avait violé Déméter (union dont naquit Hercule), ce qui au final entraîna une guerre civile qui redistribua les rôles au sein de l'Olympe puisque Zeus mourut de la main d'Athéna. Et c'est vrai, Zeus viola en effet Déméter. Mais pas de sa propre volonté, hé non. Ce fut encore un coup d'Aphrodite, qui envoûta Zeus pour l'amener

à ce viol. Elle espérait qu'ainsi le panthéon romain, choqué, se liguerait contre Zeus et réclamerait que l'on ouvre sa succession. Aphrodite comptait ainsi caser Arès, qui avait toujours ses faveurs, tout en haut du panthéon. Son plan, dans un premier temps, réussit au-delà de ses espérances, puisque Déméter, écœurée par le comportement indigne de Zeus et encore sous le choc, alla se confier à Athéna qui, elle-même, prit fort mal la chose et alla planter son papa aussi sec. La suite, on la connaît, avec la guerre civile et tout et tout. En revanche, la seconde partie du plan d'Aphrodite (propulser Arès à la place de Zeus) fonctionna nettement moins bien,

puisque non seulement ce fut le camp opposé, celui d'Athéna, qui l'emporta en plaçant Apollon sur le trône, mais en plus les deux amants firent partie des victimes envoyées flotter dans le vide inter-marche.

Ce n'est que beaucoup plus tard qu'Athéna apprit la vérité, et la révéla à Déméter. Elles gardèrent le secret, se sentant un peu responsables de l'ampleur des dégâts. Déméter était devenue Catherine. Mais les deux femmes n'avaient pas oublié. Et bien sûr, si jamais le destin leur donnait l'occasion de croiser de nouveau Aphrodite, la rencontre risquerait d'être pour le moins explosive.

LILITH ENTRE EN SCENE

Un matin, le corps d'une jeune femme nue et sans vie s'échoue sur le sable de la plage de Saint-Malo. Elle s'appelle Vanessa. C'est une jeune femme de 20 ans, mince, élancée et de taille moyenne. Ses cheveux sont blond foncé et ses yeux gris. Sa peau est naturellement très claire, couverte de petites taches de rousseur. Lorsqu'elle était vivante, elle parlait vite, d'une voix haut-perchée, en zézayant très légèrement.

Un couple de coureurs la trouve en ce joli matin de mai (enfin, pas joli pour tout le monde...) et appelle les secours. Arrivés rapidement sur place avec un échantillon des services de police, ceux-ci constatent le décès. Lilith n'a plus de pouls, son corps est froid. Elle porte une cicatrice au ventre, trace d'une blessure ancienne. Mais surtout elle a une blessure, récente celle-ci, à la tête. C'est probablement, selon le médecin dépêché sur place, le résultat d'un coup violent porté à l'aide d'un objet contondant. Ce n'est pourtant pas la cause directe du décès : Vanessa est morte par noyade.

Son nom complet est Vanessa Lapierre. La veille de sa mort, elle s'était embarquée sur le bateau de plaisance d'un homme qu'elle fréquentait depuis peu (et rien n'est sous-entendu dans « fréquentait », non, rien du tout. C'était une jeune fille avec des principes, Vanessa). Cet homme, Bruno Tartin, séduisant, visiblement riche et plutôt



ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

(SCENARIO)

galant, propriétaire d'un bateau, avait vraiment tout pour plaire aux yeux de Vanessa, qui venait de perdre son job, son petit copain, et s'était fait virer de chez ses parents [*vous les entendez bien, les violons, là, ou je monte le son ?*]. Grand et assez baraqué, blond aux yeux d'un bleu froid, il s'exprime avec aisance et sait faire preuve d'un certain humour. Il a la petite quarantaine et est promoteur immobilier. Et Vanessa, attirée par ce qui brille, s'y est brûlé les ailes : sous ses airs de joli-cœur bien élevé se cachait un fou furieux. Il fut très énervé (le mot est faible) que la jeune femme se refuse à lui, et la balade romantique se transforma en cauchemar. Joli-cœur finit par balancer un grand coup de pichet de citronnade sur la tête de la nymphette, qui perdit immédiatement connaissance et bascula dans l'eau. Resté tel une andouille, les bras ballants et le pichet à la main, Bruno réfléchit quelques minutes à l'attitude à adopter. Il se pencha prudemment au-dessus de la rambarde et chercha Vanessa du regard. Mais de Vanessa, point. Il continua à se balader pendant une petite heure, s'interrogeant sur l'attitude à adopter maintenant. Vanessa n'ayant a priori prévenu personne de son escapade maritime, le fou à la citronnade pensa (et espéra, surtout) qu'il ne risquait pas grand-chose. Vanessa lui avait expliqué de façon fort romanesque qu'elle était maintenant seule au monde, libre de toute attache... Ce n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd, et Bruno s'accrochait à présent à ces affirmations avec enthousiasme. Pour plus de sûreté cependant il partit dans la journée du surlendemain : sans précipitation mais plus tôt que prévu il rentra chez lui, à Melun [*là où on fait du brie. Meilleur que celui de Meaux, d'ailleurs*].

Exit donc Vanessa, morte et bien morte (enfin, pas « bien » au sens de « bien », hein... Juste physiologiquement, quoi...). Dommage tout de même. Un beau gâchis. Mais elle ne reste pas morte bien longtemps (toujours physiologiquement ; l'âme de Vanessa était déjà dans la file d'attente du Purgatoire à ce moment-là), et rapidement une autre âme qui passait par là occupe la place (un peu comme un démon qui s'incarne). Cette nouvelle âme, c'est un peu Aphrodite, mais pas tout à fait. Faut dire que la déesse a passé un sacré bout de temps à errer dans les limbes et a largement eu le temps de s'effriter ou de ramasser un truc pas frais. Du point de vue de l'intellect, par exemple, elle a connu des jours meilleurs.

Le corps de Vanessa, cliniquement mort, est donc rejeté par les flots. Si vous avez lu les articles de journaux qui précèdent, vous connaissez la suite : un type et sa nana la découvrent là, monsieur pratique les gestes classiques de réanimation pendant que madame prévient les secours. Les pompiers arrivent sur place, essaient de réanimer Vanessa, sans succès. Ils laissent tomber et emmènent son corps à l'hôpital. Madame la commissaire Justine Délaivre est mise sur l'affaire et va ordonner une autopsie. C'est une femme de quarante-cinq ans, de taille moyenne, un peu ronde mais pourvue de très jolies jambes. Elle est châtain et déteste perdre son temps ; elle s'exprime avec assurance et est assez brusque. Son expression favorite est : « bon allez, on active les neurones, c'est trop lent, là ! » Mais dans l'ambulance qui emmène Lilith à l'hôpital, il se passe un truc étrange : le visage et le corps de Lilith reprennent des couleurs. Un pompier le remarque et en fait part à

son collègue. Qui se dit que son pote fatigue, que devoir intervenir sur des situations de crise à longueur de temps, ça use son bonhomme. Mais l'autre est vraiment pris d'un doute et cherche de nouveau un poulx. Il est d'abord frappé par une évidence : le corps est tiède, anormalement tiède vu les circonstances. Puis par une autre : le cœur bat. Son collègue, bien que sceptique, est forcé de se rendre à l'évidence : la mécanique de cette jeune femme est repartie. Elle est toujours inconsciente, elle a toujours son gros bobo à la tête, mais elle vit. Branle-bas de combat dans l'ambulance. Tant pis pour l'autopsie, ce n'est plus d'actualité. Et au lieu de se retrouver à la morgue, Vanessa-Aphrodite la miraculée se retrouve au service de réanimation de l'hôpital de Saint-Malo.

Les médecins font le bilan et parviennent à plusieurs conclusions : Vanessa a un gros traumatisme crânien, elle a un bol incroyable de s'en sortir et elle aura sûrement des séquelles. Pour l'esprit rationnel des médecins, Vanessa n'est pas une « miraculée » : son métabolisme a juste été ralenti par le séjour prolongé dans la mer et ses signes vitaux sont devenus imperceptibles. Chacun y va de son anecdote, comme quoi ça s'est déjà vu. Une infirmière, Louise Delafosse, qui a discuté avec les pompiers, crie quant à elle direct au miracle et se fait interviewer par les journaux, d'où le battage médiatique autour de l'affaire. Ça évite de parler des choses sérieuses et ça fait vendre.

Vanessa reste encore deux jours dans le coma. Lorsqu'elle revient à elle, elle ne se souvient de rien. Mais alors, de rien du tout. Ni qui elle est, ni ce qui lui est arrivé. Elle a un peu mal à la tête, et la Vanessa qui l'a habitée n'a laissé aucune trace. Pas de traces non plus d'Aphrodite (consciemment en tout cas). Le grand vide. Mais elle trouve les médecins bien mignons et entame tranquillement sa convalescence. Sa fracture du crâne guérit incroyablement vite. Ça intrigue considérablement le corps médical, qui entame toute une série d'exams sur ce phénomène étrange qu'est Vanessa ; laquelle en a rapidement ras-le-bol. Elle a envie de se faire la malle, mais ce n'est pas facile : un vigile est en permanence posté devant sa porte pour éloigner la presse et les curieux, qui n'en finissent pas de vouloir voir le phénomène.

Vanessa pense alors à demander de l'aide à Louise, l'infirmière si gentille. Elle baratine un peu la dame, en entrant à fond dans son jeu de miracle et de merci-petit-Jésus. Elle y ajoute une petite larme, et ça marche : Louise lui trouve des fringues, lui file quatre-vingts euros et apporte un café hyper-tranquillisant au vigile, qui s'endort paisiblement pendant son tour de garde nocturne.

La belle se fait donc la belle. Elle s'autobaptise Lilith, parce qu'elle trouve que ça sonne bien. Elle se sent en pleine forme et a envie de vivre à cent à l'heure. Elle bouillonne de projets (assez confus, notez bien). Mais bon, il va lui falloir se trouver un point de chute. En passant dans la rue devant un miroir, Lilith se dit qu'elle est bigrement jolie. Et cette petite lueur de malice dans ses yeux (oui, c'est bien imité) ajoute au charme. Il doit bien y avoir, ici ou ailleurs, un chevalier servant qui veuille bien lui venir en aide et l'emmener sous des cieux plus favorables...

LILITH SE REVEILLE, HADES DEBARQUE

Lilith a donc quitté l'hôpital et se reconstruit une vie, avec pour objectifs clairement définis d'en profiter et de s'éclater. Elle est séduisante et débrouillarde, et ne tarde pas à se remettre à flots, si j'ose dire. Elle est charismatique et vit comme un avantage d'être amnésique : elle n'a aucun lien qui la retienne où que ce soit, aucun a priori. Elle papillonne, en quête de plaisir et mue par une ambition certaine. Être de toutes les fêtes, accéder à la célébrité, voilà ce qui l'intéresse.

Nous retrouvons notre Lilith, quelques mois plus tard, à Saint-Trop. Voilà un lieu fait pour elle ! Elle va de fête en fête, côtoie des stars et se fait inviter partout. Les beaux mâles ne manquent pas ; les moches non plus d'ailleurs, mais du moment qu'elle peut rester dans leur sillage et profiter de leur argent, tout va bien. En fait, c'est pendant cette période que Lilith développe ses pouvoirs. Elle semble dégager une aura d'érotisme contagieux qui fait que les gens qui la côtoient ont des poussées irrésistibles de libido. C'est pas toujours fun sur le coup et ça laisse un sérieux coup de barre le lendemain, mais au final cela assure des soirées mémorables. (Ce qui ne veut pas dire qu'elle déclenche partouze sur partouze, non. C'est plus subtil que ça... mais pas beaucoup plus.) Elle devient ainsi une sorte d'égérie des soirées de Saint-Trop.

À plusieurs reprises dans ces soirées, Lilith croise un certain Antoine. Antoine est un héros païen romain fidèle à Hadès, et il finit par se poser des questions au sujet de cette nana : n'y aurait-il pas de la troisième Force là-dessous ? Dans le doute, il prévient Hadès, qui de là-haut, repère Lilith et l'observe. En effet, se dit-il, il y a un truc. Il pense à Aphrodite, et surtout il se dit qu'il y aurait bien là moyen d'obtenir du pouvoir : avec une créature aussi charismatique, un paquet d'imbéciles prêts à se laisser mener par le bout du nez (du nez ? Vraiment ?) et un peu de talent de manipulation, c'est une vague d'énergie onirique qu'Hadès pourrait récupérer pour sa pomme. De quoi le rendre vraiment puissant, lui offrir la chance de remonter en Olympe et même pourquoi pas, la chance d'en devenir chef à la place de ce faiblard d'Apollon. Il en a ras-le-bol de n'être qu'un petit gratte-papier en Enfer. C'est un chouette projet, et Hadès s'incarne sur Terre et part à la pêche à la Lilith. Il se trouve un macchabée tout neuf avec un look très Saint-Trop, et se présente sous le pseudonyme d'Eddy Salmingo, en tant que manager. Eddy Salmingo a cinquante-ans mais en paraît dix de plus. Il est trop bronzé et vêtu à la Dick Rivers. Il a les cheveux noirs gominés. Au naturel, son profil d'aigle et son regard perçant en imposent. Il s'exprime avec beaucoup de précision, en détachant bien les mots. Il est alors assez impressionnant ; dans tous les cas il ne paraît pas très sympathique.

Attirer Lilith n'est pas très difficile, lui faire miroiter une carrière de star pleine de paillettes et de brozoufs non plus. D'autant qu'avec ce qu'elle dégage, c'est parfaitement réaliste. Hadès harponne donc Lilith et entreprend de mettre en place les fondations de son plan.

D'une part il crée une sorte de communauté organisée autour de Lilith, qui rapidement se transforme en secte. L'objectif est

double pour Hadès : absorber de l'énergie onirique et s'enrichir. La secte est organisée de façon classique : on paie (cher) pour y entrer, on s'y fait exploiter en bossant « pour le bien-être de la communauté » et en payant encore en toute occasion, on y voue un culte à une espèce d'être suprême personnifié par Lilith, et pour en sortir c'est la grosse galère. Mais en façade ou pour le visiteur, c'est le rêve et l'harmonie. Pour qui y regarde de plus près, cela ressemble à un culte de Vénus mais ce n'est dit explicitement nulle part. La communauté a installé ses locaux à Paris, près de Saint-Lazare, dans un grand immeuble désaffecté, pourri et très new-age.

D'autre part, Hadès coache Lilith pour la lancer dans le show-biz. Elle commence par se trémousser dans des clubs sur de la musique techno, pose en tenue légère pour quelques magazines « virils », et assez vite devient chanteuse, sort un CD deux titres et si le clip sulfureux de sa reprise de *No Satisfaction* tourné en pleine action dans un club SM passe peu à la télé, il lui apporte le soutien de plusieurs radios pour ados, ce qui lui assure le succès. Ses talents vocaux ne sont pas très impressionnants. En revanche, court-vêtue et mettant ses atouts en valeurs, elle vend pas mal. Ce n'est pas vraiment du goût d'Hadès, mais il a bien compris que s'il veut pouvoir continuer à utiliser Lilith dans le cadre de sa secte, il doit lui donner ce qu'elle attend, la distraire et endormir sa méfiance (si tant est qu'elle puisse être consciente qu'on la manipule...) en lui faisant vivre ses rêves.

En effet, la secte ne représente pas grand-chose pour Lilith. Ça l'amuse au tout début, mais elle est très superficielle et versatile, et après quelque temps où elle trouve ça ludique, la lourde structure et les quelques obligations que lui impose Hadès lui pèsent. Ses activités de chanteuse, en revanche, l'enthousiasment. Elle est très liée à son manager, qui a réussi à se faire passer pour indispensable à ses yeux (ce qui est faux ; elle aurait réussi sans Hadès. Peut-être moins rapidement, c'est tout). Hadès s'applique à entretenir et renforcer ce lien de dépendance, car il sent bien que sinon sa star en herbe risque de lui échapper.

C'est à peu près à ce moment-là que les remous provoqués par Lilith intriguent Athéna, Hercule, des anges et des démons : une telle ascension sent très fort la troisième Force. Athéna soupçonne Lilith d'être une incarnation d'Aphrodite. Elle se souvient de l'embrouille qui l'a amenée à tuer son papa et décide d'aller voir de plus près le phénomène. Pour les anges qui suivent l'affaire, c'est sûrement un coup de la troisième Force ou du prince des âmes, Scox. Quant aux démons, eux aussi flairent Aphrodite. Enfin, Hercule se pose des questions : il est au courant de qui compose son panthéon et cette histoire, visiblement liée de près ou de loin à Vénus, l'intrigue terriblement et l'inquiète un peu. Il a fait le lien entre les articles de journaux et l'apparition de cette Lilith dans le milieu du show-biz. Il demande donc aux PJ de la trouver et de faire la lumière sur cette affaire.

Madame la commissaire Délaivre, de son côté, n'a pas oublié cette étrange histoire, et espère pouvoir venir à Paris elle aussi, même si officiellement aucune enquête n'est en cours.

La mission des PJ est définie, ils peuvent partir sur la piste de cette mystérieuse Lilith.

ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

(SCENARIO)

UN P'TIT WEEK-END A SAINT MALO ?

Peut-être au départ voudront-ils en savoir plus sur la miraculée de Saint-Malo ; si tel est le cas, ils peuvent chercher à interroger le jogger, Louise l'infirmière ou les journaux locaux qui ont fait leurs titres sur cette histoire. Ils apprendront alors ce qui figure au début de ce scénar, à savoir qu'il semblait que Lilith était morte, par noyade mais avec un gros coup sur la tête, etc. Ils penseront peut-être à aller au port de plaisance de Saint-Malo pour savoir quels sont les bateaux qui sont sortis en mer la veille de la mort de Vanessa ; le MJ peut alors les mettre sur la piste de son assassin (ou pas, d'ailleurs). Ils peuvent le retrouver, à Melun. Celui-ci leur racontera alors un bobard, peut-être du style « elle a glissé, elle s'est cognée à la rambarde et elle est tombée à l'eau, je l'ai cherchée mais je n'ai pas réussi à la retrouver. Je n'ai pas prévenu la police parce que j'ai eu peur qu'on me suspecte de l'avoir tuée. » ou, plus probablement, du style « Jamais vu cette nana. Sauf à la télé et dans les journaux, quoi... ».

Une chose est sûre : les médecins, le jogger, l'infirmière et joli-cœur sont formels : c'est bien la même qui gisait sur la plage et qui se trémousse maintenant plus ou moins en rythme sur de la musique à deux balles en montrant sa petite culotte (les jours où elle en porte une. Je sais, elle est facile, mais je ne pouvais pas déceimment la rater, non ?).

S'ils se renseignent auprès des services de police, les PJ en apprendront un peu plus (s'ils sont suffisamment diplomates), surtout s'ils sont amenés à rencontrer madame Délaivre, qui a un sentiment d'inachevé en ce qui concerne cette mystérieuse Lilith. Après que la jeune femme a disparu de l'hôpital, la commissaire a reçu une réponse à l'avis de recherche émis quelques jours plus tôt. Son ex-employeur, le gérant du (cultissime) Shopi de la rue Pierre Demours à Paris, l'avait reconnue sur une affiche en allant payer une contravention au commissariat. Délaivre a alors retrouvé sans difficultés les parents de Vanessa, qui n'ont visiblement pas bien perçu le problème. Un peu frustes, les parents. Ils avaient viré leur fille du taudis familial après qu'elle avait perdu son travail. Leur fille a eu un accident ? Ah, bon. Zut. Mais maintenant elle va mieux, à tel point qu'elle s'est enfuie de l'hôpital et évanouie dans la nature. Bon ben alors, qu'ils disent, ses vieux, c'est quoi le problème ? Elle va bien ; qu'elle vive sa vie, cette bonne à rien...

N'empêche, la commissaire trouve ça bizarre. Elle ne sait pas au juste ce qui cloche, mais cette fille qu'on croit morte, qui revient à la vie contre toute attente, qui guérit hyper vite, qui part à Paris et pousse la chansonnette, et semble-t-il vit dans une communauté sectaire, ça ne tourne pas rond. Ça la titille, la Délaivre.

BIENVENUE A NOEUDNOEUDLAND !

L'autre piste dont disposent les PJ est tout simplement celle de la secte : ils en connaissent l'adresse et peuvent soit s'y introduire discrètement, soit y aller à la bourrin (ce qui n'est pas le

plus pertinent pour collecter des informations, mais bon...), soit s'y infiltrer en tant que futurs adeptes. Ils doivent en apprendre plus sur le fonctionnement de la secte, sur Lilith, sur le culte pratiqué, etc. Peut-être les PJ essaieront-ils plutôt d'atteindre Lilith à l'extérieur, en la suivant sur un plateau, à une émission de radio ou en studio. Si c'est le cas, le MJ aura intérêt à se débrouiller pour que les PJ ratent toujours Lilith : il faudrait plutôt les ramener à la secte, là où la suite de l'action les attend. Au sein de la secte, les PJ peuvent collecter quelques infos comme Hercule le leur a demandé.

Sur le fonctionnement interne de la secte tout d'abord. Il ne faudra pas longtemps aux PJ pour comprendre que les joies du sexe sont au cœur de la belle harmonie qui règne entre les membres de la secte. Harmonie en apparence, en tout cas. Dans plusieurs pièces on se détend, on médite ou on fume son joint. Dans d'autres la scène évoque plutôt l'orgie. Romaine, d'ailleurs. Il y a un monde fou dans les locaux. Tout ça semble assez guilleret et les PJ ne verront personne qui ne semble pas consentant. S'ils interrogent des adeptes, ils ne rencontreront que des paumés béats, des babas-cool ou des excités de la galipette trop heureux d'avoir déniché un endroit pareil. Tous paient, selon leurs ressources, mais toujours très cher au vu de leurs moyens. Le maître mot est « amour », sur tous les tons et dans toutes les langues (...), que c'en est écœurant, à force. Un peu partout dans le bâtiment on trouve des reproductions de toiles célèbres (des posters, quoi...) ou de statues représentant Vénus. Des poèmes, des citations ou de pathétiques professions de foi peintes par des adeptes surplombent les portes. Tout cela fait un peu cheap en dépit de l'argent considérable brassé par les dirigeants, mais l'enthousiasme semble régner et chacun participe à répandre une sorte de joie délirante. Soit ils sont tous shootés, soit ils sont tous très cons, soit le guide des PJ ne leur montre que ce qu'il veut.

Les PJ ne rencontreront Hadès que s'ils font mine de vouloir adhérer. C'est lui, maître Salmingo, le grand manitou qui veille sur ses gentilles petites vaches à lait (heu, pardon, adeptes) et sur l'égérie locale, Lilith. Il est généralement extrêmement désagréable et méfiant, puis subitement adopte un ton doux et protecteur. Il cherche visiblement à vérifier que les potentielles recrues sont sincères. Il passe son temps à dire que l'argent n'a pas d'importance et que c'est l'amour qui doit être à la racine de tout, mais en fait il ne parle que de fric et évalue par des questions plus ou moins directes les moyens des candidats à l'arnaque.

PENDANT CE TEMPS-LÀ, ATHENA...

Athéna soupçonne donc que Lilith et Aphrodite ne font qu'une. Elle en cause à Catherine, qui est une bonne copine (et qui est aussi Déméter. Ben oui, c'est une manie gréco-romaine de superposer les identités, semble-t-il). Catherine a la petite quarantaine, elle est brune et a la peau mate. Elle est très énergique, parfois brusque, voire franchement nerveuse. De son regard émane une certaine violence, et lorsqu'on converse avec elle on sent bien qu'elle peut péter les plombs à tout moment. Et ça doit faire mal.

CHAPITRE DIX

On n'encule pas les mouches avec du vinaigre (scénario)

Catherine est elle aussi assez remontée contre Aphrodite, mais Athéna la convainc de la laisser agir, au moins pour le moment. En échange, Athéna lui assure qu'elle lui dira lorsqu'elle aura retrouvé Lilith. Promis-juré-croix de bois, croix de fer, ... Heu non, en fait, rien rien.

Athéna va donc elle aussi jusqu'à la secte pour rencontrer Lilith. Elle y parvient sans trop de difficultés. Elle commence à discuter avec elle, et à l'interroger. Là elle est un peu surprise. Elle ne comprend rien au charabia décousu et superficiel de Lilith. Qui, d'ailleurs, ne répond pas vraiment aux questions plus ou moins détournées d'Athéna. Ça commence à lasser Athéna, qui hésite entre prendre Lilith pour une mythomane douée et remettre en cause son intuition selon laquelle Lilith est Aphrodite. Les PJ ou Hadès peuvent déranger Athéna dans son interrogatoire un chouillat absurde, toujours est-il qu'Athéna prend la décision d'emmener Lilith avec elle, histoire de l'interroger au calme pour démêler tout ça. Les PJ sont eux aussi dans la secte (enfin, les locaux j'entends). Ils choisiront l'approche qu'ils veulent, mais lorsqu'ils arrivent pour voir Lilith, elle a disparu, enlevée : il y a

des traces de lutte dans son bureau et des adeptes ont entendu des appels au secours. La fenêtre est ouverte, et si les PJ s'y précipitent, ils apercevront Athéna qui fait monter sans ménagement Lilith (visiblement pas d'accord) dans une Twingo rose, puis démarre en trombe. Ce peut être l'occasion d'une course poursuite, qui doit tourner en faveur d'Athéna, qui de toute façon a déjà une certaine avance. Hé ben oui, dans ce scénar les PJ lancent parfois les dés pour rien. Mais c'est comme ça, sinon comment je vous la raconte, mon histoire ?

Les PJ aperçoivent peut-être Athéna l'espace d'un instant. Si c'est le cas, ils la reconnaissent s'ils l'ont déjà rencontrée. Sinon, la description qu'ils en donneront à Hercule permettra qu'il l'identifie presque certainement : Athéna est une femme de trente ans et des poussières, mesure dans les un mètre soixante-dix. Elle est brune et a les cheveux ondulés. Elle a le regard franc et déterminé. Elle scrute souvent ses interlocuteurs en plein milieu d'une conversation, imposant un moment de silence qui peut mettre mal à l'aise les plus sûrs d'eux.

BRANLE-BAS DE COMBAT A NOEUDNOEUD-LAND

Dans la secte, c'est le bazar et la désorganisation la plus totale. On cherche Lilith partout. Certains prétendent qu'elle a été kidnappée, d'autres qu'elle a été assassinée, d'autres encore qu'elle a été appelée au Panthéon pour assumer des tâches



supérieures (ça c'est pour les plus futés et cultivés des adeptes, qui ne sont pas légion). Hadès-Eddy, quant à lui, est sur les dents. On lui a piqué son fond de commerce. Crotte crotte crotte, qu'il se dit, le gars Hadès. Il faut agir, mais comment retrouver Lilith ? Il réfléchit fort, et comme il n'a pas vu Athéna, une solution s'impose à lui : les PJ ! Bien sûr, c'est un coup de ces types bizarres (soit il les a rencontrés, soit il les a

ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

(SCENARIO)

aperçus, soit leur guide lui en a parlé). Que faire ? Appeler la police, bien sûr !

Aussitôt dit, aussitôt fait : en plus de se mettre lui-même sur les traces de ces voleurs de Lilith, assisté de quelques membres dévoués et efficaces de la secte, Hadès contacte la police pleine de malice. Qui ne va pas tarder à lancer des troupes sur les talons des pôv PJ tout innocents. La commissaire malouine, si elle entend parler de tout cela, va sans doute rappliquer tôt ou tard, elle aussi. Son attitude dépendra de si elle a déjà rencontré les PJ et de l'impression qu'ils ont produite sur elle.

PAPOTAGES DE FILLES

Athéna a donc embarqué Lilith à la fin du précédent épisode. Elle l'emmène dans une chambre d'hôtel, non pas pour faire des trucs cochons (non mais enfin c'est pas possible d'avoir l'esprit aussi mal tourné !) mais pour l'interroger plus avant. Elle se sait ou se devine recherchée ; Athéna ne peut donc pas amener Lilith chez elle, ce serait trop risqué. Et vu le début de conversation pour le moins déroutant qu'elles ont eu à la secte, mieux vaut être au calme et ne pas risquer d'être dérangées.

Lilith s'est calmée, après un moment de panique lorsque Athéna l'a emmenée. Celle-ci a dû user d'un peu de force pour réussir à l'attraper, mais après une ou deux bonnes claques (vous savez comme les filles sont douces entre elles...), Lilith était aussi obéissante que surprise et n'a plus opposé de résistance, même en voiture. Ce qui tombe bien, car Athéna a pu être très occupée à semer ses poursuivants, si poursuivants il y a eu. En fait, Athéna commence à susciter chez Lilith une certaine admiration : elle conduit bigrement bien et sait se faire obéir, dis-donc. Dans un genre plus musclé qu'Eddy, qui est gonflant avec sa psychologie à deux balles.

Athéna dispose deux chaises face à face et demande à Lilith de s'asseoir. Lilith obéit, l'air un peu perdue, vaguement inquiète de ce qui va lui arriver. Mais, décidément, elle ne peut s'empêcher d'être amusée par cette diversion, et la chambre d'hôtel lui plaît plus que ses appartements à la secte.

« – Bon. On recommence au début. Comment tu t'appelles ?
– Lilith.

– Lilith. Ok. Lilith comment ?

– Lilith, c'est tout. J'ai pas pensé à me trouver un nom de famille. Faudrait demander à Eddy, il doit savoir, lui. Il a dû m'en trouver un, ou alors l'hôpital. Dans le fond, j'en ai forcément, un, pas vrai... »

Le regard de Lilith se perd dans le vague. Elle a presque l'air de réfléchir. Ça fait un peu pitié à Athéna, qui chasse vite cet inutile sentiment : elle se fout de sa gueule, plutôt, cette conne !

« Écoute Lilith-je-ne-sais-pas-comment-je-m'appelle, ton petit numéro commence à me lasser, là. J'ai pas que ça à faire, moi ! »

Et puis Athéna se repasse le sketch. « Hôpital » ? Elle a bien dit « hôpital » ? Oh non, c'est quand même pas une dingue qui s'est enfuie de chez les fous ?

« – De quel hôpital tu parles ?

– Tu n'as pas lu les journaux ? Je suis une miraculée, moi madame ! On m'a retrouvée morte, rejetée par les flots de Saint-Malo sur le sable, nue comme une sirène... Et je suis revenue à la vie... Aaaah, c'est si beau, comme histoire ! Et c'est la mienne... »

Athéna soupire à son tour. Bien. Elle avance. Visiblement, elle est morte et quelqu'un s'est incarné dans ce joli corps dépourvu de cervelle. La question, maintenant, est qui ? Est-ce vraiment Aphrodite ? Se comporter ainsi ne lui ressemble pas, même si Aphrodite est une fieffée manipulatrice ; Athéna est bien placée pour le savoir. Mais là, elle a vraiment l'air abrutie, cette nana. Ou alors elle est stone. Et Aphrodite, elle, a une bonne dose d'amour-propre. Athéna ne l'imagine pas se ridiculiser de la sorte.

Athéna continue patiemment. Elle amène Lilith à lui parler de la secte, d'Eddy Salmingo, du culte. De ses ambitions, aussi. Visiblement Lilith est dotée de pouvoirs, et à l'entendre (et à voir son succès grandissant), ces pouvoirs ressemblent fort à ceux d'Aphrodite. Athéna soupçonne que quelque chose de plus compliqué s'est produit. Peut-être Lilith n'est-elle pas du 100% Aphrodite, ou quelque chose d'anormal s'est passé au moment de la réincarnation. Ou bien encore Aphrodite a été victime d'une sorte de malédiction qui la rend débile. Encore que ça, Athéna pense qu'elle aurait dû en être avertie. Logiquement.

Les deux femmes continuent de discuter pendant quelques heures. Oui, parfaitement, quelques heures. Le temps, ça passe plus vite pour une fille que pour un garçon, dans ce genre de circonstances. En tout cas, à l'issue de leur entretien, il paraît clair à Athéna que Lilith est inoffensive, qu'elle ne peut pas la considérer comme étant vraiment Aphrodite, et qu'elle n'a aucun souvenir des embrouilles avec Héphestos, et surtout avec Zeus et Déméter. Elle n'est pas responsable, aux yeux d'Athéna. D'autant qu'Athéna a déjà commis une erreur de jugement en zigouillant son paternel, et qu'elle aimerait autant éviter une autre boulette.

Alors Athéna laisse repartir Lilith, libre et en un seul morceau. Lilith est presque déçue de quitter Athéna, qu'elle allait bientôt considérer comme une copine. D'ailleurs, Athéna elle-même, à force, s'est un peu attachée (au sens figuré, hein, ne recommencez pas avec vos idées cochonnes) à Lilith. Elle lui conseille de ne pas retourner à la secte : Eddy la manipule pour son propre profit, une secte ça craint et puis elle a mieux à faire que de piquer des sous aussi malhonnêtement à une bande de neuneus. D'autant qu'avec le sida et autres cochonneries contemporaines, elle pourrait se retrouver responsable de trucs pas cool.

Lilith est subjuguée par l'esprit de synthèse et le don de persuasion d'Athéna. Il lui faut un certain temps pour tout comprendre, mais elle finit par intégrer toutes ces informations subtiles. De toute façon, la communauté, comme elle l'appelle, ça la gonflait. Trop de trucs à faire pas rigolos, et puis la déco est vraiment moche. Elle, Lilith, ce qu'elle veut, c'est une carrière, être connue, s'éclater, bref être libre, quoi. Elle ne va donc pas retourner là-bas. Elle va

CHAPITRE DIX

On n'encule pas les mouches avec du vinaigre (scénario)

partir pour de nouvelles aventures, plutôt. Et, cette fois, dans tous les sens du terme.

YOUHOU, ATHÉNA !

Revenons aux PJ qui sont restés un peu en plan : Lilith a disparu avec Athéna, bien. Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? Laissez les avoir quelques idées farfelues avant de leur balancer une avalanche de problèmes sur le coin du nez. Ils penseront sans doute à aller chez Athéna, dont Hercule connaît l'adresse. Mais là-bas, personne. Un petit appartement propre, avec une chouette salle de gym et un bureau rempli de bouquins de maths [*le bonheur !*]. Dans le frigo du tiramisu pas dégueu, et une salle de bains en mosaïque, très « thermes de Pompéi ». Mais d'Athéna ou de Lilith, point. Les PJ peuvent aussi faire marcher leurs contacts, allez *Chez Régis*, au *Labyrinthe* ou ailleurs, mais ils n'obtiendront aucun renseignement supplémentaire.

UN PEU D'ACTION !

Alors qu'ils fouinent un peu partout pour retrouver trace d'Athéna ou de Lilith, Un groupe de démons peut tomber sur le paletot des PJ. Ces démons ont été engagés par Hadès, qui s'est rapidement rendu compte que sans une force de frappe conséquente il n'arriverait à rien. Quant à la police, Hadès n'est pas convaincu de son efficacité, et deux précautions valant mieux qu'une...

Les démons courent les PJ, discrètement jusqu'au moment où ils pensent pouvoir les coincer pour leur demander, avec toute la délicatesse qu'on leur connaît, où est Lilith. Cependant cette confrontation peut être évitée par les PJ, ou se dérouler différemment : ils peuvent repérer les démons, les semer ou les latter. Voire apprendre d'eux pour qui ils travaillent et être avertis que la police est à leurs trousses. Encore que cette dernière information est facile à obtenir de toute façon : le journal télévisé en parle et les PJ peuvent éventuellement être reconnus dans la rue par des passants qui s'écartent d'eux et se précipitent sur leur téléphone portable pour avertir les autorités.

La police, justement, cherche toujours activement les PJ, les considérant comme de sérieux suspects dans l'enlèvement de Lilith, à cause d'Hadès ou juste par déduction logique. Essayez de rendre cette traque épique et de faire monter la pression ; les PJ peuvent même être arrêtés et mis en garde à vue. Ils devront alors se débrouiller pour sortir de ce pétrin, en parvenant à se faire libérer ou en s'évadant. S'ils éprouvent trop de difficultés à se retrouver à l'air libre, le MJ peut faire intervenir soit Hercule, soit Hadès (s'il n'a pas obtenu les informations qu'il voulait par ses démons, il peut faire libérer ou évader les PJ pour les interroger lui-même), la commissaire Délaivre ou même Athéna, qui ne veut pas qu'une injustice soit commise par sa faute et peut témoigner de ce que Lilith n'est pas maltraitée ou détenue captive, mais qu'elle s'est fait la valise toute seule comme une grande. Connaissant le pouvoir de persuasion d'Athéna, elle devrait réussir à quelque chose sans trop de mal. Et puis, pour des raisons que nous allons

expliquer maintenant, Athéna a besoin des PJ. Si les PJ ne vont pas à Athéna, c'est donc Athéna qui ira aux PJ.

CATHERINE A LES NERFS

Après avoir relâché Lilith dans la nature, Athéna sait qu'elle va au-devant de petites difficultés avec sa copine Catherine. En effet, si Athéna est très énervée contre l'Aphrodite qui l'a amenée à tuer injustement Zeus, c'est encore pire pour Catherine ; elle est très très énervée. C'est tout de même elle la victime du viol. Sans compter ensuite toute cette guerre civile qui a tant affaibli la marche de l'Olympe. De plus, Athéna avait promis à Catherine-Déméter de la faire participer à l'interrogatoire de Lilith, ce qu'elle n'a pas fait justement par crainte de réactions excessives chez Catherine. Et puis elle était plus à l'aise toute seule pour poser ses questions et mener la discussion.

N'empêche, maintenant Athéna est toute embêtée. Mais bon, quand faut y aller, faut y aller, alors elle y va. Elle se refuse à mentir. Elle explique donc la situation à Catherine, en essayant d'être un tant soit peu psychologue : elle a retrouvé Lilith, elle l'a emmenée hors de la secte pour l'interroger, elle n'a pas appelé Catherine à ce moment-là parce qu'il fallait agir vite, qu'elle ne voulait pas trop impressionner Lilith qu'elle a eu peur que Catherine la baffe direct, et elle s'est aperçue qu'en fait Lilith ne pouvait pas être tenue responsable du bazar semé à l'Olympe il y a bien longtemps. Lilith n'est pas Aphrodite, quoi. Un peu, visiblement, à cause des pouvoirs, mais elle n'a aucun souvenir et est aussi fûtée et manipulatrice qu'un plumeau.

Comme on pouvait s'y attendre, Catherine ne prend pas tout ça très bien. Elle n'est pas vraiment fâchée contre Athéna, car elle comprend ses arguments et que c'est une bonne copine, mais quand même alors il ne fallait pas lui dire qu'elle la convierait à l'interrogatoire de Lilith. Enfin bon, passons. Elle décide alors de se mettre elle aussi à la recherche de Lilith. Comme ça elle pourra juger de son degré de responsabilité, et elle compte bien de toute façon lui coller une bonne raclée : il y a de l'Aphrodite en Lilith, cela suffit à Catherine. Et puis ça lui fera peut-être revenir la mémoire...

Athéna est de nouveau toute embêtée. Elle craint que Catherine y aille trop fort, face à une Lilith sans défense. D'un autre côté, elle se voit mal s'interposer ; Catherine ne prend pas trop mal d'avoir été écartée lors de la discussion, et Athéna n'a pas envie d'en rajouter une couche. Elle réfléchit à qui pourrait bien l'aider, et rapidement elle pense à Hercule et la DTC. Sauf qu'Hercule lui-même est trop impliqué dans cette histoire. Il ignore qu'Aphrodite a poussé Zeus au viol de Déméter, et ça l'embête de devoir cracher le morceau. Qu'elle ait aperçu ou croisé les PJ ou qu'elle soit bien renseignée, Athéna choisit ainsi de les contacter directement. S'ils sont en prison, c'est l'occasion de leur donner un coup de pouce pour en sortir, légalement ou non.

Athéna peut expliquer toute l'histoire aux PJ, y compris la manipulation d'Aphrodite sur Zeus. Dans cette éventualité, elle leur dira aussi qu'Hercule n'est pas au courant de cet épisode, et qu'il leur incombe, à eux qui connaissent bien

ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

(SCENARIO)

Hercule et le côtoient au quotidien, de lui dire ou non la vérité sur ses origines. Les PJ décideront alors quoi faire face à Hercule. Hercule ignore aussi que Catherine est Déméter, et il croit sa mère morte. Au MJ de décider si Athéna explique ou non la vérité sur ce point. Elle peut justifier la colère de Catherine simplement par un esprit de justice, ou en évoquant un contentieux sans préciser lequel. Il peut être amusant pour les PJ d'être amenés à comprendre des éléments de l'affaire eux-mêmes, par recoupement ; cela dépend de leur état d'esprit et de la façon dont se déroule le scénar. Hercule peut comprendre par lui-même avec des éléments d'informations partiels. Là aussi cela dépend de l'approche des PJ.

LILITH LA BIENHEUREUSE, AVEC LE MONDE ENTIER AUX FESSES...

Lilith s'est de nouveau évanouie dans la nature, ce qui devient une habitude. Résumons donc la situation : Catherine et des anges à elle la recherchent pour se défouler, les PJ la recherchent pour la protéger de Catherine et peut-être aussi pour pouvoir s'innocenter auprès de la justice, Hadès et ses démons la recherchent pour la ramener chez les neuneus et enfin pouvoir détourner l'énergie onirique des adeptes et acquérir de la puissance, la police la recherche parce qu'elle est censée avoir été enlevée (peut-être à ce stade nos amis policiers savent-ils qu'il n'en est rien, c'est à voir selon ce qui a précédé)... Ça fait du monde, tout ça. Du monde qui ne la retrouve pas. Non qu'elle se cache, la Lilith. Mais elle est très versatile et change de projet, d'activité et d'endroit si souvent qu'elle est difficile à pister.

Lilith a commencé par aller à Monaco, allumer la principauté histoire de rigoler. Trop facile, et puis on n'arrêtait pas de vouloir la faire poser sur de jolies photos de famille avec tout plein de gamins. Et les gamins, elle les a en horreur, Lilith. Elle a donc repris son périple et a continué sa balade à travers le pays. Les PJ (et les PNJ) peuvent entendre parler d'elle épisodiquement, dans la presse people ou grâce à des contacts dans le milieu du show-biz par exemple. Mais à chaque fois qu'ils arrivent, elle a de nouveau disparu. Lilith entame ensuite une carrière dans le milieu du porno. Elle y excelle, vous imaginez... Les PJ et PNJ à sa recherche peuvent s'en apercevoir, mais il sera déjà trop tard pour la choper : chaque film se tourne très vite, et dans la discrétion pour ne pas attirer les curieux qui pourraient gêner le tournage ; le MJ pourra s'amuser à rendre chèvres ses PJ. Qui croiseront éventuellement Catherine qui n'a toujours pas laissé tomber.

Ce scénario peut d'ailleurs se jouer en plusieurs parties : pendant que Lilith vit sa vie, les PJ peuvent très bien être appelés sur une autre mission, tout en gardant un œil sur les nouvelles qui leur parviennent au sujet de Lilith. Hercule, lui, aimerait toujours la retrouver, histoire de voir par lui-même ce qu'il en est, et aussi pour expliquer à Lilith que du remue-ménage aussi voyant ne peut pas être bon pour la troisième Force. À supposer que Lilith soit en mesure de comprendre quelque chose à ce type de discours.

Pour finir, tout le monde va avoir l'occasion de retrouver notre Aphrodite à deux balles, et de se confronter dans une

jolie bagarre : Lilith, devenue une star du porno (avec assez peu de films à son actif, mais quels films !), est nommée aux *Hots d'or*. Elle est très fière d'elle et se rend, naturellement, à la cérémonie, emplie d'espoir. La cérémonie est suffisamment médiatisée pour qu'au moins un des PJ en entende parler. Sinon, ce peut être Hercule qui le leur signale (occasion d'une scène rigolote si vos PJ sont réactifs et aiment bien titiller Hercule).

La cérémonie des *Hots d'or* se déroule normalement. Il y a là les PJ, Hadès et ses démons, Catherine et ses anges, la commissaire Délaivre et quelques membres de la police. Lilith arrive en star, très entourée, et il n'est pas évident que qui que ce soit puisse agir au moment même de la cérémonie. Juste après, ce peut être plus simple. Quoi qu'il en soit, les différents protagonistes à la poursuite de Lilith se seront certainement repérés les uns les autres et si les uns agissent, les autres leur tomberont dessus. Voilà des *Hots d'or* qui vont rester dans les annales. *[Je parie qu'ils font la même blague tous les ans dans Hot Vidéo. Il n'y a pas de quoi être fier...]* Lilith, si elle en a le temps, recevra le trophée de la révélation de l'année.

FIN DE L'HISTOIRE

Si Lilith s'en sort toute seule, ce qui est tout à fait possible à la faveur de la désorganisation générale, elle continuera à papillonner, d'activités en activités. Elle n'a pas suivi la moitié de l'histoire, de toute façon, et reste aussi insouciant qu'au début. Si l'un des groupes (qui n'est pas les PJ) à sa recherche parvient à l'attraper, les PJ se verront chargés par Hercule de la sortir de là.

Hadès essaie toujours de la récupérer pour tenter un renversement d'Apollon malgré tout. Il finira tout de même par se lasser, d'autant que le culte en a pris un sacré coup dans l'aile depuis tout ce temps. Il repartira peut-être même d'où il est venu, dégoûté et vexé d'avoir tout foiré. S'il persiste, Hercule risque d'en avoir assez et chercher à le neutraliser ou le faire neutraliser d'une façon ou d'une autre.

Catherine en a toujours gros sur la patate, mais si elle coince Lilith elle finira bien par réaliser qu'elle ne peut pas la considérer comme étant vraiment l'Aphrodite qu'elle a connue. Ce qui n'empêche qu'elle aura sans doute passé ses nerfs dessus avant ; depuis le temps qu'elle lui court après, tout de même... Et puis pour l'archange des femmes, l'activité professionnelle de Lilith est légèrement exaspérante : le boulot de Catherine n'est pas facilité par ce genre de donzelle.

Les services de police veulent juste s'assurer, quant à eux, que tout va bien pour Lilith. Que de sollicitude, me direz-vous ? Certes, mais la police est là pour veiller à notre bien-être !

Si ce sont les PJ qui attrapent Lilith en premier, ils devront la ramener à Hercule. Il l'interrogera, parviendra aux mêmes conclusions qu'Athéna et la laissera repartir, en lui trouvant une couverture qui la satisfasse mais préserve la troisième Force de trop de remous dangereux. Un peu de discrétion, que diable ! Il essaiera peut-être même de lui expliquer qu'elle en fait partie (de la troisième Force) et tout ça. Bon courage ! À force, Lilith a peut-être intégré quelques notions historiques, comme par exemple que Catherine l'a connue il y a

CHAPITRE DIX

On n'encule pas les mouches avec du vinaigre (scénario)

fort longtemps, qu'elle a fait une grosse bêtise qui a nui à Catherine, et que c'est pour ça qu'elle avait les nerfs. C'est l'occasion pour Hercule de rassembler tous les morceaux et de reconstruire le puzzle. S'il n'a pas tous les éléments ou qu'il n'y arrive pas, il interrogera sans doute les PJ pour compléter les parties manquantes. Les PJ décideront en leur âme et conscience de ce qu'ils lui révèlent.

LES PNJ DE L'HISTOIRE

Bon, je ne sais pas bien ce que vous allez en faire, mais voici toujours les caracs des dieux rencontrés dans ce scénario.

Lilith, réincarnation d'Aphrodite (?), déesse païenne (?)

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

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 8, Baratin 7, Contorsionnisme 5, Corps à corps 4, Défense 5, Kama sutra 8, Séduction 7, Torture 4

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 4, Bénédiction « beauté » 4, Charme 4, Esquive acrobatique 4, Malédiction « stérilité » 4, Phéromones 4, Polymorphie 3, Volonté supra-normale 6

COMBAT

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

PHÉROMONES

| physique | constant (1 PP pour 1 minute) | Aphrodite et ses héros païens (3 PA) | aire d'effet (rayon court), portée nulle

Lorsque le personnage ressent une émotion forte, il peut émettre dans l'atmosphère des phéromones anormalement puissantes qui la propagent à tous ceux qui les respirent. Le personnage joue un test standard de pouvoir lorsqu'il l'active, et chaque personne entrant dans l'aire d'effet peut résister par un test de Volonté. Cependant, il ne s'agit pas à proprement parler d'un effet mental et les pouvoirs Volonté supra-normale ou Protection de l'esprit ne s'appliquent pas. Les anges et démons incarnés bénéficient d'un bonus de +4 colonnes sur le test de résistance, puisqu'ils savent ignorer les signaux et besoins de leur corps d'accueil lorsque c'est nécessaire. Quelques émotions possibles sont la tristesse, le bonheur, l'amour, la peur et surtout l'excitation sexuelle dans le cas de Lilith. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du MJ. En aucun cas ils ne peuvent constituer une forme de contrôle du comportement.

Athéna, ex-déesse païenne

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

TALENTS

Baratin 3, Combat 6 (lances 9), Culture générale 3 (Histoire 6), Défense 8, Discussion 7, Enquête 7, Fouille 7, Métier : prof de math 4, Sixième sens 7

POUVOIRS

Arme exaltée 10, Frappe ultime 10, Lire les pensées 4, Régénération 6, Supériorité martiale 10, Télékinésie 4, Télépathie 4, Téléportation 4, Trait d'énergie 4, Transfert de blessures 6, Volonté supra-normale 6

COMBAT

65 PP, 10 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; lance magique ancienne (précision +5, puissance +7 ; 66/RU+11/M+11).

Hadès, alias Eddy Salmingo, ex-dieu païen, démon de Morax de grade 0

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

TALENTS

Art 2 (peinture 4), Baratin 6, Combat 4 (épées 6), Défense 6, Discrétion 4, Discussion 5, Intimidation 6, Métier : agent artistique 3, Prestidigitation 4

POUVOIRS

Cauchemar 2, Corps gazeux, Illusions 4, Invisibilité 4, Œuvre d'art, Peur 2, Protection de l'âme, Télékinésie 4, Télépathie 4, Téléportation 4, Volonté supra-normale 4

COMBAT

50 PP, 10 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; épée magique majeure (précision +4, puissance +6 ; 66/RU+8/M+11).

Catherine, alias Déméter, alias Ève, ex-déesse païenne, ex-archange des femmes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	5	6	9	7	7

TALENTS

Baratin 8, Corps à corps 8, Défense 9, Discrétion 6, Discussion 12, Enquête 7, Médecine 10, Séduction 8, Tir 5 (arcs 10)

POUVOIRS

Arts martiaux 8, Aura de pacification 8, Bénédiction « fertilité » 12+, Champ de force 8, Charme 8, Conscience 13+, Détection du danger 5, Lire les pensées 12+, Miracle 2, Non-détection 13, Paralysie 8, Peur 8, Polymorphie 5, Télékinésie 10, Télépathie 10, Téléportation 10, Trait d'énergie 12+, Voyage inter-marches 8 ; plus tous les pouvoirs gratuits pour les supérieurs (voir INS/MV, page 96)

COMBAT

102 PP, 15 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40 ; arc béni suprême (précision +4, puissance +10 ; 66/RU+12/M+10, portée moyenne).

CONSCIENCE

| spirituel | activé (5 PP) | Catherine (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée de combat

Le sujet (souvent la sujette) est libéré de toute forme de contrôle mental ou spirituel. Cela permet d'annuler des pouvoirs de type Charme ou Domination. Il est aussi débarrassé du poids de la pression sociale ou de ses propres illusions ou complexes sur sa personne. Cette révélation peut devenir une prise de conscience et changer totalement la vie de la cible.

STRUCTURE DU SCENARIO

La douloureuse absence de Clint Eastwood est constitué de trois étapes qui peuvent (ce serait même préférable) être jouées de façon totalement dissociées, en intercalant un autre scénario entre elles. Pourquoi serait-ce même préférable ? Parce que les trois scénarios sont liés du point de vue de l'histoire mais aussi des indices : dans le premier scénario, les PJ remarqueront peut-être des indices qui leur serviront dans le deuxième. Alors autant les faire penser à autre chose entre ces deux premières étapes, pour que tout ne s'enchaîne pas directement et que ce ne soit pas trop facile !

Ces scénarios sont pas mal centrés sur la baston. Chacun comprend une partie enquête, recueil d'indices et déductions, mais les PJ vont consacrer une grande partie de leur temps à se bagarrer contre des démons. Et aussi contre des gorilles psioniques-zombies-cyborgs.

Chacun de ces trois scénarios est, dans son domaine, hyper caricatural : un dentiste fou dans le premier, le Front de Libération des Gorilles dans le deuxième, et nos fameux gorilles psioniques-zombies-cyborgs dans le troisième. N'hésitez pas à en rajouter une couche dans le genre excessif : du clinquant ! Du kitch ! Du cliché ! On vous fait confiance pour vous lâcher en beauté...

LA CERVEILLE AU GIROFLE

Un groupe de squatteurs occupe un immeuble à Montreuil, en région parisienne. Ce sont tous des psis, et ils squattent non pas par manque de moyens, mais par choix de mode de vie. Ils sont tous assez jeunes et assez brillants dans leur domaine. L'occupation n'est même pas illégale, puisque l'immeuble appartient au père de l'un d'eux, mais la plupart des occupants l'ignorent.

Depuis quelque temps, plusieurs membres du squat ont disparu. Et, pire, l'un d'eux a été découvert mort, décapité. On n'a pas pu retrouver sa tête. Du coup, ceux qui restent craignent que les autres disparus aient subi le même sort, et craignent aussi pour leur propre vie. Ils contactent donc la DTC pour leur venir en aide et les protéger.

Les coupables sont des démons de Bifrons, qui s'intéressent en fait au cerveau de ces jeunes gens. Ils les prélèvent non loin du squat, au sous-sol du cabinet d'un dentiste, qui est lui-même l'un des démons de Bifrons. Le dentiste et son assistante conservent les cerveaux dans des cuves adaptées et les maintiennent dans un état propice à l'utilisation qui en sera faite plus tard. Au départ, ils devaient « servir » sur place, mais l'intervention des PJ devrait venir contrecarrer ces plans, et les cerveaux seront emmenés ailleurs, dans une propriété à Sceaux.

Lors de cette première étape, les PJ ont pour mission de protéger les psis et de résoudre le mystère du meurtre d'une partie d'entre eux. D'arrêter le carnage, quoi. Cela peut les amener à coincer le dentiste et quelques autres démons. En revanche, ils ne parviendront pas à démanteler toute l'organisation, ni à récupérer la totalité des cerveaux : on en a besoin pour la suite... Ils peuvent donc totalement foirer cette mission ; de toute façon les prélèvements de cerveaux s'arrêteront d'eux-mêmes après six ou sept meurtres, et les PJ feront au moins illusion : ils pourront toujours se consoler en se disant qu'ils ont mis les méchants en fuite, faute de mieux. Mais ne soyons pas si pessimistes ; peut-être parviendront-ils à arrêter le dentiste fou ?

AINSI, PAR LE ZOO TOUT SERA

Au zoo de Vincennes, les gorilles ont disparu. Sept gorilles, pfouit, envolés. L'affaire fait grand bruit, parce que c'est toujours embêtant de perdre ses gorilles. Ça tape fort, un gorille, et puis ça coûte des sous. L'archange des animaux, Jordi, est préoccupé par cette histoire. D'abord parce qu'il est l'archange des animaux et qu'il ne veut pas que les gorilles soient maltraités, bien sûr. Mais ce n'est par tout : il craint que le problème ne vienne de chez lui. Surtout lorsqu'émerge une revendication du Front de Libération des Gorilles. Alors Jordi fait appel à la DTC pour connaître le fin mot de l'histoire.



En fait, les gorilles ont été enlevés par des démons de Caym qui se sont transformés eux-mêmes en gorilles pour pouvoir entrer dans leur cage sans se faire bouffer, les neutraliser et les emmener. Ils doivent les livrer au même endroit où attendent les cerveaux des psis ; la troisième étape sera la rencontre des cerveaux et des gorilles, pour créer les gorilles psioniques-zombies-cyborgs.

Quelques imprévus viennent se greffer sur les plans des méchants : les démons de Caym se disputent entre eux à cause du Front de Libération des Gorilles, les PJ ont mis le souk chez le dentiste, alors que c'est là que devaient avoir lieu les « greffes », ...

Les vilains apprentis sorciers devraient tout de même réussir à livrer au moins quelques-uns des sept gorilles à temps ; il faut laisser l'occasion aux super-méchants du haut de la pyramide de balancer sur le monde leurs diaboliques créatures. Faut bien s'amuser un peu, tout de même ! À l'image du précédent, ce scénario est prévu pour finir en grosse bagarre, contre les démons de Caym cette fois.

LA MECHANTE COMBO

Bifrons a supervisé en personne l'opération dans sa globalité, d'en bas. Ozgur Phalange, un de ses grades trois, s'occupe de mettre en application le plan sur Terre. Jusqu'ici, malgré moult péripéties, il est parvenu à son but : il a six (ou moins, cela dépend des épisodes précédents) gorilles psioniques-zombies-cyborgs.

Maintenant, il veut les tester. D'abord avec de petits méfaits pas trop compliqués pour eux, puis pour de vraies missions de destruction qui plairont au chef. Si les gorilles new-look sont efficaces, l'expérience sera reproduite à plus grande échelle. Le plan, c'est par exemple de faire péter des centrales nucléaires, de faire se crasher des avions, de casser des barrages hydroélectriques, d'exploser la tour Eiffel... Le tout au nom du Front de Libération des Gorilles, élément imprévu mais recyclé par Ozgur.

Les PJ sont toujours sur le coup, mais passivement : ils ne disposent d'aucune piste. Lorsque le scénario commence, plusieurs banques ont été cambriolées (ça, c'était le coup d'essai) et un avion s'est crashé. C'est alors que les PJ reçoivent un coup de main providentiel, qui va leur permettre d'aller se confronter aux gorilles.

Et là, ce scénario trouvera enfin sa vraie conclusion.

LA CERVEILLE AU GIROFLE

LE SQUAT

À Montreuil, un assez bel immeuble près d'un grand parc est censé être inhabité depuis une dizaine d'années. Il n'est pas dans un super état, mais ne semble pas totalement à l'abandon. Encore moins pour qui y entre ; et pour cause : une vingtaine de jeunes habite là. Enfin, squattent. Ils viennent tous de milieux plutôt aisés, voire très aisés, et possèdent un autre point commun : ce sont des psis. Pas mauvais, d'ailleurs. Prometteurs. Ils ne squattent pas par manque d'argent, et n'ont rien de SDF. Non ; pour eux, squatter, c'est une question de mentalité, de choix de vie. Le style qui nique le grand capital, quoi. En apparence, tout du moins.

À l'intérieur du squat, les squatteurs vont et viennent. Pour certains c'est une étape, pour d'autres un refuge. Une dizaine d'entre eux habite là en permanence, toutefois. Parmi ceux-là, Pierre Milon fait un peu figure de leader. Il s'en défend, mais c'est à lui que viennent se présenter les nouveaux, c'est aussi lui qui gère les problèmes pratiques lorsqu'ils apparaissent. Il est tellement doué en relations sociales que la police ne les a pas encore délogés, lui et sa bande de potes. Enfin, c'est ce qui se dit. Parce qu'en fait, la vérité est toute autre : l'immeuble appartient au papa de Pierre. C'est un secret, il ne faut pas le dire. Très peu de gens sont au courant, ça briserait le charme. Occupant à titre gratuit, mais dans la légalité, c'est tout de même moins rebelle que squatteur.

À l'intérieur du squat, l'ambiance est plutôt sympa. Les jeunes psis vivent en communauté tout en respectant leurs différences, en général. Cela n'exclut pas une petite prise de tête de temps en temps, bien sûr : les jeunes passent leurs soirées à refaire le monde, parler de leurs pouvoirs, de leurs objectifs, de leur façon d'envisager la vie et de leurs différences. Forcément, tout le monde n'est pas d'accord. Le mobilier est réduit au strict minimum : quelques lits, beaucoup de sacs de couchage. Des réchauds à gaz pour faire la popote, des bouquins qui traînent partout et des coussins miteux. Il n'y a pas l'électricité dans l'immeuble, et l'hiver les jeunes psis se réchauffent autour des feux de cheminées. En

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD (SCENARIO)

revanche il y a l'eau courante. Pierre peut se passer d'électricité, mais pas d'eau : ça sert à plein de trucs, l'eau. Et ce n'est pas parce qu'on est un rebelle qu'on est un sauvage, non mais sans blagues !

QUELQUES HABITANTS DU SQUAT :

- **Pierre Milon.** Jeune homme de 24 ans, Pierre est un grand maigre, les cheveux châtain coupés en brosse. Il sait faire de très grands sourires, un peu trop grands pour être honnêtes. Il a du mal à regarder les gens en face lorsqu'il leur parle, et est en fait assez faux-cul. Il est relativement doué en tant que psi.

L'immeuble appartient à son papa, qui n'est lui-même pas psi. Pierre a son bac et suit des études de psycho. En échange, papa Milon lui fiche la paix et lui laisse l'immeuble, à ses copains bizarres et à lui. Le papa ne comprend pas bien où tout cela va mener son fiston, mais tant qu'à squatter, il préfère que cela se fasse dans de bonnes conditions, et sous son contrôle. Et puis de toute façon, il ne lui servait à rien, cet immeuble. Et il n'est pas à un près. Pété de thunes, il est, papa Milon.

- **Lucas Dupré.** C'est le meilleur ami de Pierre. Un des seuls à savoir que l'immeuble appartient à Pierre. Il est originaire de Côte d'Ivoire et suit des études de médecine, en cinquième année. C'est un garçon réfléchi, diplomate. Il perçoit vite la psychologie de ses interlocuteurs et s'adapte tout aussi rapidement. Il est dynamique et c'est souvent lui qui apaise les conflits ou amène à des compromis. Sans lui, le squat fonctionnerait beaucoup moins bien. Plus que Pierre, c'est lui le véritable ciment du groupe. C'est aussi lui qui soigne les bobos, dans la mesure de ses capacités. Pierre se fie d'ailleurs beaucoup à lui et à son jugement.

Lucas mesure un mètre quatre-vingt-quinze, sa peau est très noire, il porte les cheveux très courts et a un regard doux. Il inspire la sympathie rapidement. Sa survie dépend de l'efficacité des PJ.

- **Georges-Antoine Delapierre.** C'est le premier mort. Il est blond, grand, maigre, coiffé en pétard, limite punk. Il a un anneau dans le nez et un regard bleu glacial qui donne toujours l'impression qu'il se fout de son interlocuteur. Ce qui n'est peut-être pas faux. Il vient d'abandonner le lycée après avoir loupé deux fois son bac éco. Il a rejoint le squat depuis trois mois environ. Il ne s'entend pas avec tout le monde dans le quat, c'est le moins que l'on puisse dire... Il est parfois assez provocateur, voire franchement odieux.
- **Alicia Latour.** C'est la deuxième sur la liste des décapités. Comme son prénom l'indique, c'est une fille. Très brillante, elle suit des études à HEC. Pour pouvoir mettre le bordel de l'intérieur, comme elle dit. Elle est de taille moyenne, pourvue d'un grand nez tout fin et d'un regard perçant et malicieux. Ses yeux sont marron et ses cheveux bruns. Elle a une poitrine fort pourvue, ce qui plaît à la plupart des habitants du squat, mais qui la complexe terriblement. C'est même l'objet de sa dernière dispute avec Georges-Antoine, qui sait bien comment mettre ses camarades hors d'eux.
- **Alister Mock.** Troisième décapité, Alister est un garçon d'une vingtaine d'années. Titulaire d'un CAP de menuiserie, il travaille dans un atelier et est bourré de talent dans ce domaine. Il mesure un mètre soixante-dix, est roux et constellé de taches de rousseurs. Il a les yeux verts et beaucoup de succès auprès des filles, ce qui n'a pas l'air de le bouleverser. Il est calme, sympathique et dépanne souvent ses co-squatteurs grâce à ses talents de bricolo.

- **Sébastien Huart.** Petit gars tout pâle, à l'air maladif, Sébastien est le suivant sur la liste des étêtés. Il est blond foncé, les cheveux plaqués. Il est plutôt petit et a un regard bleu transparent qui n'évoque pas grand-chose. Il possède peu de personnalité, mais est assez sensible. Il ne fait rien, excepté des petits boulots pour le voisinage lorsque les autres lui font remarquer qu'il serait temps qu'il participe un peu aux frais, tout de même.
- **Arnold Elmer.** Survivra, survivra pas ? Là encore, comme pour le suivant, tout dépend des PJ. Il est le cinquième à devoir disparaître si rien ne vient contrecarrer les plans du dentiste démoniaque. C'est un jeune homme au visage rectangulaire, qui a tout l'air d'une brute : il est grand, baraqué. En fait c'est tout le contraire : étudiant en littérature, il aime la poésie, l'art. Il est extrêmement cultivé. Il est brun et a les yeux marron profondément enfoncés dans ses orbites proéminentes.
- **Aurélien Lillian.** Petite blondinette mignonne mais vraiment trop bavarde, Aurélien suit des études pour devenir professeur de sport. Elle en pince sérieux pour Alister, qui ne semble pas s'en rendre compte. Aurélien est vive, dynamique (un peu trop...) et très soupe au lait.
- **Firmin Stragu.** Ce gars-là, tout ce qu'on voit de lui, ce sont ses dents. Beuaaaaaark ! Il devrait aller faire un tour chez le dentiste, et d'urgence... En plus il postillonne quand il parle, et il vous parle de beaucoup trop près. Le genre, quand on se recule discrètement, il s'avance de nouveau. Tu veux une pastille à la menthe, Firmin ?
- **Alonzo Gracco.** D'origine espagnole, Alonzo maîtrise très bien la téléportation. Il est prof d'espagnol dans un lycée du coin, est brun, barbu, avec des lunettes et le teint mat. Il est très colérique.

TU M'FAIS PERDRE LA TÊTE...

Au moment où notre histoire commence, les psis habitants du squat se trouvent face à un gros, gros problème : depuis quelques jours, trois d'entre eux ont disparu. Jusque là, rien de véritablement inquiétant : ce n'est pas la première fois que l'un d'eux part sans prévenir ; chacun vit sa vie, c'est normal. Mais trois en quelques jours, c'est beaucoup, et Pierre et Lucas ont commencé d'être préoccupés, surtout lorsqu'ils ont réalisé que les affaires des absents, à savoir Georges-Antoine, Alicia et Alister, étaient toujours là. Partir, d'accord, mais pas sans ses affaires, tout de même !

Georges-Antoine a été le premier à disparaître, le lendemain de la violente dispute qui l'a opposé à Alicia. Encore une histoire de nichons. Il l'a cherchée, il l'a trouvée. Ils commençaient à en venir aux mains lorsqu'on les a séparés. Georges-Antoine, après avoir copieusement insulté Alicia, est parti se calmer dehors. Depuis, plus personne dans le squat ne l'a revu.

Alicia a disparu, semble-t-il, le lendemain matin. Elle a pris son petit déjeuner avec Aurélien, puis plus rien. Pas une trace. Et puis encore le lendemain, c'est Alister qui manquait. Soit il était parti très tôt (ce qui pouvait arriver pour son travail), soit il n'avait pas dormi là. En tout cas, il n'est pas revenu depuis.

Pierre est embêté, parce que ce n'est pas bon pour l'ambiance, de perdre des membres du squat. Lucas est embêté aussi, parce qu'il a un mauvais pressentiment. Pas normal, tout ça. Alors qu'ils sont justement en train d'en discuter autour d'une tasse de café lyophilisé dégueu, les deux amis entendent un grand cri. Un cri d'homme, un

CHAPITRE ONZE

La douloureuse absence de Clint Eastwood (scénario)

cri de terreur. Hé ben oui, paf ! Pour une fois c'est pas une nénette en nuisette qui pousse un long et strident « hiiiiiiiiiiiiii !!!!! » avant de tomber dans les pommes. Non. C'est Sébastien Huart, un des habitants de la demeure.

Mais pourquoi donc crie-t-il, le Sébastien, avant d'aller dégobiller son petit déjeuner dans les fourrés ? Sébastien descendait la poubelle pour la déposer dans le container. Ah ben il est sensible, en effet, le garçon, me direz-vous ! Que nenni, vous répondrai-je. Enfin si, il est sensible, c'est marqué dans sa description. Mais il a une bonne raison de hurler : il vient de trébucher sur un pied, dans le jardin. Et le pied est attaché à un cadavre, à demi-planqué sous un arbuste. Un cadavre auquel il manque la tête. Pierre, Lucas et quelques autres arrivent rapidement sur place. Au vu des vêtements et du gabarit du macchabée, aucun doute : c'est Georges-Antoine. Et si ça se trouve, il est là depuis quelques jours : les jeunes sont un peu négligents avec la poubelle, ils ne la sortent pas souvent.

Le sentiment diffus d'inquiétude de Lucas se concrétise d'un coup. Ils sont là devant un sacré problème. Il demande aux autres de ne toucher à rien, ce en quoi ils sont parfaitement d'accord. Il les enjoint de n'en parler à personne : Pierre et lui vont s'occuper de tout (Pierre a le regard vitreux du mec pas ravi-ravi), y compris de trouver de l'aide pour démasquer le ou les coupables, mais il ne faut pas que ce drame s'ébruite : la police n'a rien à faire ici. Les jeunes, plutôt d'esprit « nique la police » anarcho-bourgeois, sont d'accord. Ils craignent trop de se faire déloger du squat (à tort : aucun risque) et la police n'est pas la bienvenue pour fouiner dans une communauté de psis qui essaient de rester discrets.

Chacun est prié de retourner à ses activités. Lucas et Pierre restent un moment à côté du corps. « Qu'est-ce qu'on va faire, Lucas ? T'es gentil, avec ton joli discours, mais qui tu veux qu'on appelle à part les flics ? Il est mort, t'as remarqué ? On est dans la merde jusqu'aux yeux, là ! ». Lucas, qui a gardé au moins en apparence son calme depuis le début, lui répond : « Tu connais la DTC ? Ton père, il nous filerait du fric, si on lui en demandait, tu crois ? »

AU SECOURS LA DTC !

Pierre va donc voir son papounet et le taxe d'une assez grosse somme, en lui racontant un bobard auquel ni l'un ni l'autre ne croient, mais peu importe. Pierre cherche à donner l'illusion du gentil garçon, et le papa à compenser tout le temps qu'il a passé en conseils d'administration au lieu de câliner son fils lorsqu'il était petit. Ainsi, les squatteurs ont de quoi embaucher une équipe de la DTC qui les sorte du pétrin. Lucas et Pierre se présentent à Hercule et lui expliquent la situation. Hercule branche l'équipe des PJ sur le coup. Leur mission est multiple : ils doivent trouver qui a assassiné Georges-Antoine, retrouver sa tête avant qui que ce soit d'autre, sinon bye-bye la discrétion, retrouver Alicia et Alister, si possible entiers, et, demande particulière de Lucas, protéger Pierre, sans qui le squat n'existerait plus. Ben oui, ça fait du boulot ! Ça se mérite, un salaire !

LA DECOUVERTE DES CADAVRES

Les PJ arrivent donc sur les lieux.

La première chose à faire est d'inspecter le cadavre. Il n'a pas grand-chose à révéler, ce cadavre : il est vêtu, son corps (tête exclue) n'a pas

subi de violence, ne porte aucune trace de blessure. Pour quelqu'un qui sait reconnaître ce genre de choses, la mort remonte à quatre jours, c'est-à-dire le jour de la dispute et de la disparition de Georges-Antoine. Il n'a certainement pas été assassiné à l'endroit où repose son cadavre, car il n'y a pas assez de sang aux alentours du buisson. La tête a été tranchée, mais « proprement ».

Si les PJ cherchent où il a été tué ou s'ils font le tour du jardin (qui mériterait presque l'appellation « parc » tant il est vaste), ils trouveront des traces de lutte. Elles se situent près d'une petite mare artificielle auprès de laquelle Georges-Antoine aimait bien traîner. L'endroit est entouré de verdure, assez loin de la maison. De nuit, de la maison, on ne peut pas voir la mare. De jour, on ne peut d'ailleurs que deviner l'endroit. En revanche, quelqu'un qui crierait devrait être entendu, surtout de nuit, cette fois. Les PJ pourront facilement trouver des traces de sang sous un grand arbre tout près de la petite étendue d'eau. Tout cela peut leur suggérer que le ou les assassins ont été très discrets, mais aussi qu'ils étaient probablement déjà là lorsque Georges-Antoine est sorti pour se calmer : la nuit le jardin est très calme, Georges-Antoine n'a pas appelé, ils lui sont donc tombés dessus rapidement. En cherchant très très bien, les PJ peuvent retrouver un petit morceau de lame, qui provient d'un scalpel. La tête de Georges-Antoine n'a naturellement pas été tranchée au scalpel, mais les meurtriers s'en sont servis pour ne pas gâcher leur travail bête-mment. Il fallait que la tête soit en bon état pour être utilisable.

La situation peut suggérer aux PJ de chercher dans le reste du jardin des indices ou d'autres cadavres, puisque deux autres habitants du squat ont disparu. Ils trouveront alors le cadavre d'Alister. Lui aussi a perdu la tête, tranchée net, de la même façon que Georges-Antoine. Il a été planqué dans un arbre, à trois mètres de hauteur. Il faut bien chercher pour le voir car il est coincé dans des branches et l'abondance des feuilles de l'arbre le cache. Au-dessous de l'arbre on trouve encore des traces de sang, ainsi que sur le tronc. Le ou les meurtriers devaient être drôlement balèzes pour réussir à le planquer là-haut. Alister ne porte pas non plus de blessures. Ses affaires de travail sont cachées dans un buisson tout près : soit il partait au boulot, soit il en revenait. En fait, il y partait, tôt le matin.

Pas de traces en revanche d'Alicia. Pour la trouver, il faut suivre le chemin qu'elle empruntait pour aller à HEC. Certains de ses copains le connaissent, pour l'avoir parfois accompagnée, comme Aurélie. Elle allait prendre le métro lorsqu'elle s'est fait choper en partant le matin ; personne ne l'a vue dans la journée et elle n'est jamais arrivée en cours. Pour aller prendre son métro, Alicia, qui n'aimait pas la marche à pied, traversait une ancienne fabrique désaffectée : ça allait plus vite par là. C'est là que les PJ pourront la retrouver. Là encore, d'abondantes traces de sang près d'un des bâtiments leur indiqueront où elle a été tuée, et ils retrouveront son cadavre dans le bâtiment en question. Assassinée sur le même mode que les deux autres, et sans plus d'indice.

Bon ben il va falloir penser à en faire quelque chose, de ces cadavres. On ne peut tout de même pas les laisser traîner comme ça, ça fait vraiment pas soigné !

LE DENTISTE FOU ET LES AUTRES

Arrêtons-nous un moment dans la narration pour nous pencher sur les méchants. Mais qui sont-ils donc ?

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD SCENARIO

Pour commencer, ils sont quatre. Quatre démons de Bifrons, prince des morts. Leur mission est de collecter des têtes, disons entre cinq et dix. Ensuite ils doivent prélever soigneusement les cerveaux et les conserver dans une cuve spécialement équipée, remplie d'un fluide adapté, alimentée en sang artificiel et reliée à un oxygénateur. Plus tard, les cerveaux iront dans d'autres crânes. Les cerveaux doivent provenir de corps psis. C'est le marché. Ça enrichira les capacités des gorilles.

L'opération se fait chez un des démons, le chef de la bande. Il s'appelle Alain Mortau et c'est un dentiste. Lorsque vous aurez l'occasion de le décrire à vos PJ, allez-y franchement : c'est le cliché du dentiste, sadique, grimaçant, autoritaire, complètement barré, quoi. Il porte une blouse blanche tachée et parle d'une voix suraiguë complètement ridicule. Sauf pour quelqu'un qui est venu se faire soigner une molaire, auquel cas sa voix est simplement fort inquiétante. Bon alors je vous vois venir : meuh non les dentistes y sont pas comme ça, je sais bien ! Mettons les choses au point : je m'excuse par avance auprès de tous les dentistes pas fous. Mais comprenez-moi, dans l'inconscient collectif, le dentiste, ça fait facilement froid dans le dos. Pensez au doux bruit de la roulette, pour vous en convaincre...

Alain Mortau est un assez mauvais dentiste, cela dit. Comme en plus il fait peur aux enfants et est désagréable avec les adultes, il a peu de clientèle. En voilà au moins un avec qui on peut obtenir un rendez-vous en moins de trois mois ! Il mesure dans les un mètre quatre-vingts, est très baraqué et très fort. Il porte des petites lunettes rondes, est châtain, les cheveux frisés. Il a des lèvres très minces et un sourire carrément sardonique.

Son cabinet se trouve au rez-de-chaussée de la maison qu'il possède et qu'il habite. C'est une assez belle demeure, faite de briques et de silex, visible depuis la grille qui la sépare de la rue.

Au sous-sol, Mortau a installé son « laboratoire ». C'est là qu'il prélève les cerveaux, qu'il les stocke dans les cuves ad hoc, et c'est là aussi qu'attendent des cages pour accueillir les gorilles plus tard, lors de la deuxième partie du scénar (sauf que les cages seront emmenées ailleurs une fois que les PJ auront compromis les plans des vilains.). L'endroit est sur-équipé en matériel médical qui n'a rien à voir avec l'activité d'un dentiste, et aussi du résultat de diverses expériences, avec des bocaux partout : vous êtes déjà allés au Muséum national d'histoire naturelle à Paris, avec les bocaux de clitoris d'hippopotame ? Ben c'est le même genre. Et puis il y a ses bouteilles de vin, à côté. Un connaisseur, visiblement.

Mortau n'est pas seul dans sa tâche : il est assisté de trois collègues démons de Bifrons : Polo Jarmish (avec de très belles moustaches noires mais vraiment l'air d'un malfrat), Alexandre Martinez (il a une tête de grenouille, avec ses gros yeux globuleux) et Mabel Otruc (la secrétaire de Mortau, qui ressemble un peu à Cruella). Ben non, on n'a pas fait dans la dentelle, point de vue description. C'est un scénar kitch, vous vous souvenez ?

Alain Mortau, démon de grade 2 au service de Bifrons

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

TALENTS

Baratin 1, Combat 3 (scalpel, fraise et instruments divers 6), Défense 6, Discrétion 3, Médecine 2, Métier : dentiste 2, Sixième sens 3, Survie 2 (bizutage 4), Torture 7

POUVOIRS

Champ électrique 4, Champ magnétique 6, Décharge électrique 4, Immunité contre l'électricité, Rebond 4

COMBAT

26 PP, 9 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; instruments divers (précision -2, puissance +0 ; 63/RU+5/M+4), Décharge électrique (64/RU+5/M+7, portée moyenne)

Polo Jarmish, démon de grade 1 au service de Bifrons

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

TALENTS

Acrobatie 8, Corps à corps 5, Défense 7, Discrétion 8, Tir 3 (armes d'épaule 6)

POUVOIRS

Déphasage 2, Illusions 2, Invisibilité 2

COMBAT

13 PP, 5 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; machin qui fait boum (64/RU+4/M+4, pénétration importante, portée longue).

Alexandre Martinez, démon de grade 0 au service de Bifrons

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

TALENTS

Acrobatie 4, Aisance sociale 3, Baratin 3, Conduite 5, Corps à corps 4, Défense 4, Discrétion 5, Enquête 3, Fouille 4, Informatique 4, Intrusion 5

POUVOIRS

Adhérence 1, Détection des ennemis 1, Jet d'acide 2

COMBAT

9 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; Jet d'acide (46/RU+3/M+6, pénétration importante, portée très courte).

Mabel Otruc, démon de grade 1 au service de Bifrons

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

TALENTS

Athlétisme 6, Conduite 6, Corps à corps 8+, Défense 7+, Intimidation 5, Médecine 2, Séduction 1+

POUVOIRS

Augmentation de Force 4, Forme de combat 4, Graisse 4, Membre exotique (ongles d'acier) ; **bonus** : Mabel peut activer ses 4 pouvoirs en une fois ; cela lui coûte 10 PP et ils durent 1 minute. Sa Force passe alors à 8 et elle bénéficie d'une protection de 6 points. Ouch.

COMBAT

20 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; ongles d'acier (66/RU+9/M+7 ou M+10 avec la combo).



PISTES ET INDICES

- Au tout début de l'enquête, lorsque les PJ s'intéressent à la mort de Georges-Antoine, les habitants du squat leur raconteront certainement la dispute avec Alicia. Elle sera alors suspecte ; pas pour longtemps si les PJ retrouvent son corps. S'ils ne le retrouvent pas, en revanche, ils resteront peut-être sur cette piste pour un moment.
- Les interrogatoires menés auprès des jeunes psis ne sont pas très productifs : chacun peut décrire les autres, quelques-uns sont de sacrées langues de vipères ; en gros ce sont des jeunes gens très divers, qui ont choisi un mode de vie un peu particulier, mais qui restent des jeunes gens « classiques », malgré leur qualité de psis.

Lucas peut apporter quelques informations plus intéressantes, comme le fait que c'est le père de Pierre qui possède le bâtiment. C'est le plus rationnel et le plus coopératif.

- Les meurtres sont tous commis entre le squat et la maison du dentiste. Ce peut être une information utile pour localiser la maison de Mortau.
- Alonzo (décrit plus haut) se fait attaquer après le meurtre de Sébastien. Il remarque à temps, sur le chemin du lycée, qu'il est suivi. Comme tous les autres squatteurs, il se méfie depuis les disparitions, mais au lieu de paniquer, il attend de voir de suffisamment près ses agresseurs, faisant confiance à son talent de téléportation pour s'en sortir. C'est Mabel et Martinez qui s'y collent, sur ce coup-là. Alonzo fait comme si de rien n'était, et les deux vilains lui tombent dessus plus vite qu'il ne s'y serait attendu. Il a le temps de bien voir Martinez ; suffisamment pour en faire une description précise. Il voit moins bien Mabel, mais assez toutefois pour pouvoir la reconnaître s'il la croise de nouveau. Il échappe de peu au pire, car les deux autres sont très rapides. Il entrevoit une grande lame, sent qu'on le saisit et qu'on l'immobilise ; alors sans plus perdre un instant il se téléporte et revient au squat. Là, il cherche Lucas pour lui raconter tout ça. Ou les PJ, s'il les croise. Il a remarqué autre chose, en réfléchissant bien : une odeur de purée. Oui, la purée que lui faisait son papa quand Alonzo était petit. Ah ça y est, il a trouvé : le clou de girofle. Ça sentait le clou de girofle (ben oui, quoi, ça sent le clou de girofle, chez le dentiste !).
- Si les PJ n'identifient pas assez rapidement le problème (ce qui se comprendrait, au vu des indices dont ils disposent), Arnold y passe. Les PJ peuvent retrouver son cadavre dans une poubelle, pourquoi pas ? Ensuite, c'est au tour de Firmin (le lendemain, par exemple). Firmin se fait attaquer par Mortau et Mabel, alors qu'il va à son cours de tennis hebdomadaire. Il est tout seul et traverse un parc municipal, lorsqu'une femme lui fait un signe, un peu plus loin, comme si elle avait besoin d'aide. Il regarde autour de lui pour vérifier que c'est bien à lui qu'elle s'adresse, puis y va. En s'approchant,

GARE A VOS TÊTES !

Les démons ont déjà trois cerveaux. C'est un bon début, mais ce n'est pas assez. Il faut donc remettre ça. Dans l'ordre, les suivants sur la liste sont Sébastien, Alonzo (raté, il se téléporte), Arnold, Firmin (qui s'en sort, sa dentition dégoûte trop Mortau), Aurélie, Lucas et Pierre. Si tous ceux-là se font avoir, les habitants du squat se disperseront et le massacre s'arrêtera là, faute de victimes potentielles. Seul Sébastien doit se faire zigouiller (on est parti sur un minimum de quatre gorilles psioniques-zombies-cyborgs). Pour les autres, c'est au MJ de voir, de se faire un petit planning et de les faire disparaître au fur et à mesure si les PJ ne progressent pas assez vite dans leur enquête.

Dès que le dentiste et son équipe s'apercevront qu'ils sont suivis, repérés ou menacés, ils en avertiront leurs supérieurs, qui viendront récupérer les cerveaux déjà collectés (histoire de les mettre à l'abri) ainsi que, plus tard, les cages à gorilles.

Les démons vont éviter désormais de zigouiller des psis dans le jardin de leur maison, car ils craignent de se faire avoir eux-mêmes : ils ont déjà opéré deux fois là-bas, et plus ce serait incontestablement trop. Leur plan est donc simple : suivre sans se faire repérer les futures victimes et les décapiter dans un endroit discret, près de chez le dentiste (qui lui-même n'habite pas très loin du squat). En effet, ils disposent d'assez peu de temps pour prélever le cerveau et le conditionner dans une cuve après le meurtre. Les démons sont adroits et ont une certaine technique, et l'« opération » ne prend que peu de temps. Ils agissent toujours par deux. Le mécanisme est déjà enclenché pour Sébastien, qui a été contacté par Mortau et ses comparses, soi-disant pour tailler la haie d'une maison qui en fait est inoccupée en ce moment. Là-bas il va se faire brutalement assassiner, dans le jardin. Son corps sera laissé sur place.

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD SCENARIO

il réalise qu'elle est moche : elle est beaucoup trop maigre et doit faire plus que son âge, à s'habiller de façon aussi juvénile. Il la rejoint derrière des arbustes, et là il découvre Mortau, qui l'attend avec sa grande lame. Firmin comprend enfin qu'on lui a tendu un piège, alors il ouvre grand la bouche et hurle. D'habitude, la victime a déjà perdu la tête, à ce moment-là, avant même de s'être mise à hurler. Mais là, non. Il ne peut pas, Mortau. Ses dents, au psi, sont trop dégueulasses. Pas possible qu'il ait un cerveau digne de ce nom, avec des dents pareilles. Ça le dégoûte. Il laisse échapper un « aaah ! Ces dents ! C'est pas possible ! » puis part en courant, Mabel (qui a l'air un tout petit peu perdue, là...) sur ses talons. Et Firmin s'en sort parce qu'il a négligé d'aller chez le dentiste (comme quoi cette histoire n'est pas morale : tous les ans, il faut aller chez le dentiste, en vrai). Si vous voulez vraiment aiguiller les PJ, vous pouvez faire porter à Mortau sa blouse blanche. Sous un manteau, ou pas... Faut bien les aider un peu, de temps en temps !

- À ce niveau, les PJ vont sans doute penser à un dentiste. Hé ben faut prendre les pages jaunes, et confronter tous les renseignements obtenus, voilà ! Ça devrait leur permettre de conserver une ou deux adresses susceptibles de correspondre, dont celle de Mortau.
- Si les PJ nagent toujours, la suivante, Aurélie, peut avoir le temps, avant de se faire décapiter, de photographier grâce à son portable ses poursuivants ; elle peut le faire en s'enfuyant ou au moment de l'agression. Elle y parvient assez discrètement en tout cas pour que Mortau et Martinez ne s'en aperçoivent pas : ils peuvent croire qu'elle essaie d'appeler quelqu'un, ou ne pas la voir faire dans le feu de l'action. Qu'elle ait le temps d'envoyer la photo à un collègue psi squatteur ou qu'elle la laisse juste en mémoire sur son portable, les PJ auront maintenant une piste sérieuse, et s'ils ramènent la photo à la DTC, il y a des chances pour que les services d'Hercule identifient, d'une manière ou d'une autre, le bon docteur Mortau.
- Les PJ peuvent avoir des tas d'autres idées qui permettent de coincer plus vite la bande de démons : par exemple ils peuvent monter un « plan chèvre », en faisant se balader sous surveillance un des squatteurs. Ça a des chances de fonctionner, s'ils se débrouillent bien. Lucas se portera spontanément volontaire. Les PJ peuvent ainsi arrêter deux démons sur les quatre.

En tout état de cause, dès que les choses se compliquent, les cerveaux récoltés partent ailleurs, chez un démon de Caym à Sceaux. Comptez-les bien pour savoir combien de gorilles psioniques-zombies-cyborgs vous pourrez utiliser au bout du compte.

CHEZ LE DOCTEUR MORTAU

La maison est assez grande. Au premier étage, on trouve ses appartements. Au rez-de-chaussée, son cabinet, la salle d'attente, le secrétariat et la cuisine. Mortau n'est pas à la pointe de la technologie, il a l'air d'aimer la médecine dentaire « à l'ancienne ». Derrière une porte, un escalier mène à la cave. En bas, des néons éclairent froidement une grande pièce humide et crade, pleine d'équipement médical, chirurgical, voire bûcheronnesque, de cuves remplies d'un liquide épais et bouillonnant, reliées à des tuyaux. Il y a là aussi une table d'opération, beaucoup de traces de sang. Au fond de la pièce, on peut voir deux cages, vastes et solides, vides. L'ambiance rendue doit être digne des films gores les plus oppressants et grotesques.

Pour finir cette partie du scénar, bagarre ! Lorsque les PJ arrivent chez Mortau, soit les deux démons restants sont là, éventuellement assistés de deux ou trois démons de Caym, soit ils arrivent alors que les PJ fouinent. En tout cas, il va bien falloir se bastonner un peu, que diable ! Un ou deux démons peuvent s'échapper : cela permettra que les PJ soient identifiés comme les auteurs de troubles, et que d'autres démons ou les gorilles leur tombent dessus lors d'une autre étape du scénar.

Autres points importants pour la suite du scénar : chez le docteur, il faudrait que les PJ repèrent un objet ou un son caractéristique (par exemple, une cloche sonne tout près, mais elle est fêlée ou rate systématiquement un « dong » ; ou bien ils remarquent une pendule ou un vase d'une mochetude extrême...), pour pouvoir faire le lien plus tard entre les différentes histoires.

Ils auront aussi besoin d'un précieux renseignement, dans la deuxième partie, que leur fournira la voisine. Ils l'aperçoivent déjà, éventuellement plusieurs fois. C'est une vieille dame assise à une fenêtre du premier étage de sa maison, qui passe son temps à espionner la demeure du dentiste et de ses autres voisins parce qu'elle n'a rien de mieux à faire. Elle n'est pas aimable, mais fort utile. Elle est agacée par tout le remue-ménage autour de chez Mortau, qui la dérange, pour le principe. Elle n'a jamais rien vu de véritablement suspect, mais n'en pense pas moins. Le MJ pourra donner aux PJ l'impression qu'ils sont surveillés dès leur entrée dans le jardin de Mortau, jusqu'à ce qu'ils s'aperçoivent que ce n'est « que » la vieille voisine. Elle s'appelle madame Delabarre, aime la camomille et les sonates pour piano de Chopin, et ne supporte pas qu'on salisse son parquet.

Aucun indice ne permet de faire le lien avec la suite. Pour le moment, ça s'arrête là.

Reste à déterminer comment les squatteurs et la DTC vont gérer ensemble la situation, a posteriori : que faire des cadavres, par exemple ? Et des coupables, s'ils ont été attrapés ? Au MJ et aux PJ de décider...

AINSI, PAR LE ZOO TOUT SERA

Nous reprenons donc, a priori pas dans la foulée de l'histoire des psis qui perdent la tête. Mais pas trop longtemps après non plus. Voire en même temps qu'un autre scénar, si c'est votre truc de faire mener de front plusieurs aventures à vos PJ.

DUR, DUR, D'ÊTRE L'ARCHANGE DES ANIMAUX !

Jordi va voir la DTC : il veut engager une équipe qui résolve l'affaire des gorilles disparus du zoo de Vincennes. Les PJ et Hercule sont déjà au courant de cette affaire, qui a fait grand bruit dans les médias il y a quelques jours : les sept gorilles du zoo ont disparu de leur cage pendant la nuit. Aucune trace, pas de témoins. Officiellement tout du moins. Le gardien de nuit n'a rien vu, rien entendu.

L'archange s'adresse à la DTC car aujourd'hui il y a du nouveau : une cassette de revendication des enlèvements est parvenue à plusieurs chaînes de télévision. Elle émane du FLG, le Front de Libération des

CHAPITRE ONZE

La douloureuse absence de Clint Eastwood (scénario)

Gorilles. Ça paraît fantaisiste, mais pour Jordi ça ne l'est pas tant que cela. En fait, l'affaire ne le fait pas rire du tout. D'abord, il ne faudrait pas qu'on maltraite ces pauvres bêtes. Et puis leur place n'est pas dans les rues de Paris, ou Dieu sait où. Et enfin, cette histoire de Front de Libération des Gorilles, Jordi craint que ça ne vienne de chez lui. Certains de ses anges seraient bien capables d'un truc pareil. Alors il préfère faire appel à des extérieurs, qui ne soient ni ses troupes, ni d'autres anges (on a sa fierté, non mais sans blague).

LA DISPARITION DES GORILLES

C'est la nuit. Il est deux ou trois heures du matin et le zoo est parfaitement calme. Quelques bruits d'animaux viennent parfois briser le silence. Armand, le gardien de nuit, a déjà fait plusieurs rondes, et prend sa pause pour dormir un peu, comme toutes les nuits. De toute façon il n'y a pas grand-chose à craindre. Depuis quinze ans qu'il est là, jamais un problème, à part une inondation de temps en temps. Mais aujourd'hui, pas de risque de pluies diluviennes. Le ciel est couvert et la nuit noire, c'est tout. Et puis, Armand sait qu'il n'est pas tout seul : en plus des animaux, quelques pauvres gars dorment par-ci par-là. Ils doivent être quatre ou cinq ; ce sont des gars qui n'ont pas beaucoup de chance dans la vie, et auxquels Armand permet de passer la nuit au zoo. C'est toujours mieux qu'en pleine rue ou sous des ponts mal fréquentés.

Environ une demi-heure après qu'Armand est allé se coucher, une dizaine de types s'arrêtent devant l'entrée du zoo. Ce sont des démons de Caym. Des démons-braconniers urbains, en quelque sorte. Ils sont armés de fusils. Ils repèrent un endroit accessible et franchissent le mur d'enceinte, en silence. Une fois à l'intérieur du parc animalier, une chose étrange se produit : ils se transforment en gorilles. Plus vrai que nature, sauf qu'ils ont tous un fusil accroché en bandoulière, et que l'un d'eux porte un sac à dos. Ils se remettent en route.

Les gorilles-démons n'empruntent pas le chemin le plus direct pour parvenir à la cage des gorilles, mais le plus discret. Il ne s'agit pas de réveiller ou d'exciter des animaux bruyants. Arrivés devant la cage, le démon au sac à dos en sort du matériel d'effraction. Il force la porte de la cage. Trois démons restent à distance de la porte, fusils pointés vers celle-ci, prêts à tirer en cas de problème. Les autres pénètrent dans la cage. Les gorilles (les vrais) se réveillent et semblent en point d'interrogation : qu'est-ce que c'est que ces zozos qui les visitent en pleine nuit ? Le premier à goûter du fusil est le chef de la bande. Une fléchette, une ! Puis c'est le tour des autres. Tout se passe très vite, et les gorilles, en quelques secondes, sont devenus doux comme des agneaux. Les démons les encadrent et les poussent en dehors de la cage. Puis ils les emmènent vers la grille d'entrée du zoo. Ce faisant, le démon qui ferme la marche remarque un léger mouvement dans un fourré : un homme, l'air comateux, a observé la scène, l'air médusé. Le démon met le doigt sur sa bouche : « chuuuuut ! ». L'homme acquiesce en avalant sa salive. Faut qu'il arrête le gros rouge, parce que là ça devient vraiment grave, ses hallucinations. Le démon hésite à arrêter ses copains ou à aller baffer le gars du fourré, mais il renonce ; il est le seul à l'avoir vu, et puis il faut aller vite. En plus il a l'air sénile, ce type.

Devant la grille, le démon au sac à dos force la serrure de la grille, déclenchant ainsi l'alarme. Mais il est trop tard pour les arrêter : les

gorilles-démons font entrer les vrais gorilles à moitié anesthésiés dans le camion qui les attend là, montent eux-mêmes dans une camionnette, et en route. Le temps que le gardien se réveille et intervienne, ils sont tous déjà loin. Trop facile.

Une fois les gorilles kidnappés, les démons de Caym les ramènent à Sceaux, dans une propriété appartenant à l'un des démons. Là-bas, des cages les attendent pour les « stocker ». Certaines d'entre elles ont été ramenées de chez notre cher dentiste, le docteur Mortau, après que les PJ ont mis suffisamment le bazar ou se sont intéressés à l'affaire de trop près pour que l'endroit demeure sûr.

LES DEMONS DE CAYM

Le chef s'appelle Lucien Darfin. Il a dans les soixante ans et est propriétaire de la demeure de Sceaux dans laquelle une bonne partie de l'action va se situer. Il est de taille moyenne, a les cheveux et les yeux gris. Il est retraité, ancien commerçant. Il est cruel et ambitieux. L'affaire de la revendication (c'est la section suivante) ne lui plaira pas du tout. Pas professionnel du tout, cette histoire. Il est de nature violente et entretient avec les démons qui sont sous ses ordres des relations fort tendues et même tyranniques. Il en a déjà buté quelques-uns qui avaient « dérapé », selon le terme qu'il utilise. Mieux vaut ne pas « dérafer », avec lui...

Sous ses ordres, Lucien a une dizaine de démons de Caym. On ne va pas énumérer leur bio, ça serait un peu long... Contentons-nous de dire un petit mot sur les deux rigolos de la bande (ceux du Front de Libération des Gorilles) : Anthony Jussy et Christian Fannot sont deux petits jeunes parmi les autres, plus expérimentés. Ils sont tous les deux étudiants, l'un en véto et l'autre en chaudronnerie. Ils aiment bien rire, ces deux-là. L'un est petit, blond avec une cicatrice qui lui traverse la joue. L'autre est de taille moyenne, roux, coiffé en brosse, avec un cheveu sur la langue. Le roux court vite. Ça lui sauvera peut-être la vie...



Lucien Darfin, démon de grade 2 au service de Caym

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

TALENTS

Baratin 5, Corps à corps 7, Défense 6, Discussion 6, Médecine 4, Survie 7, Tir 4 (armes d'épaule 7)

POUVOIRS

Absorption de violence 4, Détection du bien 4, Esquive acrobatique 4, Membre exotique (griffes), Poison 6, Transformation 6, Vitesse 4

COMBAT

31 PP, 9 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; griffes (66/RU+7/M+8), « fusil à éléphant » (précision -3, puissance +8 ; 64/RU+5/M+8, portée moyenne). Cette arme très spéciale (reçue en cadeau d'un grade 3 de Kobal) ne tire pas des balles, mais des éléphants, qui s'écrasent de leurs 4 tonnes sur la cible. Les pachydermes se dissipent en l'espace d'une heure.



LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD SCENARIO

**Anthony Jussy et Christian Fannot,
démons de grade 0 au service de Caym**

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

TALENTS

Baratin 4, Corps à corps 5, Défense 5, Discrétion 4, Hobby : art Caym 4, Humour 3

POUVOIRS

Esquive acrobatique 2, Transformation 2

COMBAT

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

**Autres gorilles, démons de grade 1
au service de Caym**

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

TALENTS

Athlétisme 5, Conduite 4, Corps à corps 6, Défense 6, Tir 3 (armes d'épaulé 5)

POUVOIRS

Champ de force 2, Membre exotique (crocs et ongles d'acier), Transformation 4

COMBAT

2 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; crocs (66/RU+7/M+6, portée lutte, 1 PP pour déclencher), ongles d'acier (66/RU+7/M+7, 2 PP pour déclencher).

LE FRONT DE LIBERATION DES GORILLES

Lorsque les démons de Caym sont revenus chez Mortau, la voisine était toujours derrière sa fenêtre, à Montreuil, et a suivi tout le chambard. Elle pourra, si elle est interrogée par les PJ, leur expliquer ce qu'elle a vu, voire leur donner le numéro d'immatriculation du camion qui est venu récupérer les cages. Nous en reparlerons dans la rubrique « pistes et indices ».

Le dentiste possède pas mal de matériel vidéo, qui lui sert à filmer ses « interventions » (pas en tant que dentiste, mais en tant que savant fou). Lorsque les démons de Caym viennent prendre les cages, ils tombent dessus et jettent un coup d'œil. Deux d'entre eux sont de gros farceurs et ils commencent à se piquer un délire. Au début c'est juste une blague, mais ça amuse les autres alors ils vont plus loin, grisés par leur succès auprès des vieux de la vieille : « Ceci est une revendication de l'enlèvement des gorilles du zoo de Vincennes. Les autres gorilles ne doivent pas perdre espoir. Leur tour viendra, et la liberté ne sera plus un vain mot pour eux. Nous, militants et combattants du Front de Libération des Gorilles, nous sommes tus trop longtemps. L'exploitation de l'hominidé par l'hominidé doit cesser ! Nous exigeons la libération immédiate de tous nos amis gorilles et l'érection d'un monument en mémoire de Diane Fossey. Notre mouvement est très sérieux et nos menaces et revendications ne sont pas à prendre à la légère. »

Les deux démons qui apparaissent à l'écran se sont recouvert le visage d'un bas chacun, trouvé dans un tiroir de la chambre de Mortau. En

fait ces bas appartiennent à Mabel, qui est plus qu'une simple secrétaire pour le dentiste. Ils s'éclatent bien à tourner leur vidéo, et comme ça fait toujours marrer une bonne partie de l'assistance démoniaque, ils vont encore plus loin : ils font des copies de l'enregistrement et l'envoient à plusieurs chaînes télévisées. Autant vous dire que tout ça ne va pas passer inaperçu.

ET ENSUITE ?

Ouhlàlà, vous n'êtes pas des patients, vous ! Lorsque les démons arrivent, de nuit, avec leur chargement de gorilles zens grâce à la piquouze, ils les transfèrent dans les cages. Au passage, ils en paument un : moins sensible aux tranquillisants, ou moins bien atteint par la piqûre, un des gorilles ressort du camion tout énervé, et se fait la malle avant même que les démons alentour aient le temps de réagir. Flûte. Un gorille dans la nature. M'enfin bon, il en reste six. Une équipe de démons part tout de même en pleine nuit à la recherche du gorille fugueur, mais ils ne parviennent pas à retrouver sa trace.

Une fois les gorilles mis en cages, il ne reste plus qu'à combiner les cerveaux et les singes. Les cerveaux sont déjà sur place. Le docteur Mortau, s'il est encore libre, ou un autre démon tout aussi « doué » et assisté de collègues démons, pourront procéder à la modification et l'« amélioration » (ça dépend de quel point de vue on se place, naturellement) des gorilles.

Si jamais les PJ sont trop près de trouver la propriété de Sceaux, il faudra redéménager tout ce petit monde : les gorilles vont « servir » dans la dernière partie. Ce qui permet de terminer par une grosse bagarre cette partie du scénar, tout en se réservant les gorilles au chaud pour la suite.

INDICES ET PISTES

- Le SDF poivrot qui dort au zoo de Vincennes et qui a vu l'enlèvement : personne n'en a parlé dans les médias, et personne ne l'a pris au sérieux. Les PJ peuvent en entendre parler par l'intermédiaire du gardien, pour qui rien n'est à négliger, et qui a priori a tendance à faire confiance au SDF. Il s'appelle Henri et est en mesure de décrire la partie de la disparition des gorilles qui s'est déroulée devant la cage. Évidemment, personne ne l'a cru lorsqu'il a affirmé « avoir vu une bande de gorilles venir libérer les pensionnaires du zoo », ni lorsqu'il a dit que « le dernier gorille qui est passé devant moi m'a fait signe de me taire, alors j'ai fait d'accord, parce que je n'avais pas trop envie de le contrarier, quand même... Il avait un fusil, en plus. ». Henri a l'impression d'avoir entendu quelques minutes plus tard un bruit de moteur puissant, probablement celui d'un camion.

Ce témoignage peut aiguiller les PJ sur la piste de démons de Caym, s'ils savent que ceux-ci peuvent se transformer en animaux.

- Les PJ penseront peut-être à aller voir la SPA ou WWF. Ils rencontreront alors des gens très divers, parfois hauts en couleurs. Mais ce sont de fausses pistes. C'est bien aussi, les fausses pistes. Faut pas non plus que tout coule de source, n'est-ce pas ?

- Les PJ peuvent avoir des idées marrantes, du style : « Il va leur falloir plein de bananes. Si on recherchait qui a acheté beaucoup de bananes ces derniers temps, et auprès de qui ? ». Alors là moi je dis : donnons un coup de pouce aux joueurs qui ont des idées folkloriques. Qu'ils aillent à Rungis ou fassent le tour des grossistes en bananes, on ne sait jamais, ils peuvent trouver quelque chose,

comme l'adresse de Sceaux. Auquel cas d'ailleurs, lorsqu'ils arriveront sur place, il n'y aura plus personne. Mais bon, c'est pour les besoins du scénar, pas pour embêter les PJ. D'ailleurs, au fond, les PJ, ils ont sûrement envie de se frriter des gorilles psioniques-zombies-cyborgs, alors on ne va pas leur enlever ce plaisir si légitime en les autorisant à tout flanquer par terre !

- Le gorille qui s'est échappé lors de son arrivée à Sceaux va bien finir par être retrouvé : dans le parc de la ville, par exemple ; ou alors il peut aller mettre le souk au lycée Lakanal. Il sera capturé à Sceaux même, en tout cas, assez peu de temps après sa fuite. Évidemment, c'est trop peu pour être sûr que les vilains pas bôse se sont installés à Sceaux. Mais c'est toujours ça.
- Les PJ peuvent faire le lien avec la maison de Mortau puisqu'ils y ont vu des cages lors de leur dernière visite. De même, la cassette de revendication peut leur apporter des indices qui mènent chez le dentiste à Montreuil : dans la première partie du scénario, le MJ devait avoir glissé dans le tuyau de l'oreille des PJ un détail caractéristique de chez Mortau, qui apparaît sur la cassette. Tout cela ne doit pas être trop ostensible, pour que les PJ aient l'impression d'être observateurs. Faut bien leur faire plaisir, de temps en temps ! S'ils vont chez Mortau, ils s'apercevront que les cages ont disparu. Le matériel vidéo est encore en place, ce qui confirmera leur intuition selon laquelle l'enregistrement communiqué aux médias a été réalisé ici. D'autre part, ils peuvent voir que la voisine est toujours à sa fenêtre et aller l'interroger. Elle leur apprendra alors qu'elle a effectivement vu des hommes « à l'air patibulaire » entrer dans la maison, garer devant un gros camion, et charger des cages (ou des morceaux de cages) dans leur véhicule. Si les PJ sont vraiment aimables, se délectent d'une bonne infusion et ne salissent pas le parquet, elle leur donnera le numéro d'immatriculation du camion, qui mènera les PJ à Sceaux.
- Après la bonne blague de la revendication du Front de Libération des Gorilles, le groupe de démons de Caym s'est fait sérieusement houspiller par le chef. Du coup, ce qui faisait bien rigoler tout le monde s'est transformé en sujet de dispute et de dissension au sein du groupe. Un des démons de la cassette peut finir par se faire virer de l'affaire et l'avoir sec ; tellement sec qu'il peut dénoncer ses petits camarades, le cochon. Donner l'adresse, et tout et tout. Il peut le faire auprès de la DTC, dont les agissements par rapport à l'affaire des cerveaux et des gorilles ne peut pas avoir échappé aux démons, depuis le temps que ça dure ! En revanche, le démon traître ne livrera aucun détail sur la finalité de l'opération. Ou bien ce même démon peut s'être fait la malle après que son collègue de la cassette s'est fait buter par Lucien, le chef de l'opération gorilles, qui estime que cette cassette entre parfaitement dans la catégorie « dérapage ». Le résultat est le même, de toute façon.

M'enfin, des cerveaux de psis, des gorilles, ça commence à être clair, non ?

FIN DE LA DEUXIEME PARTIE

Les PJ n'ont pas trouvé la propriété de Sceaux ? Ben tant pis pour eux. Ils ne tarderont pas à avoir des nouvelles des gorilles.

Les PJ ont réussi à recoller les morceaux, et sont en route pour la maison de Sceaux ? Bien bien. Là-bas, les gorilles ont déjà été évacués vers une autre destination, avec un cerveau tout neuf dans la cafetière (non,

pas la cafetière où on fait le café... La tête ! Le monde va subir une attaque de gorilles psioniques-zombies-cyborgs, pas une attaque de gorilles au crâne vide avec une cafetière à la main...). Mais il reste un petit paquet de démons de Caym sur place, qui finissent de ranger tout et d'effacer traces et indices. Peut-être certains démons de Bifrons de la première partie seront-ils aussi là, s'ils s'en sont sortis. Comme Mortau, éventuellement. Les PJ vont leur tomber dessus, et pouvoir se défouler de nouveau dans une jolie bagarre. Sur place, les PJ retrouveront les cages vides, les bacs à cerveaux de psis vides eux aussi (à moins qu'il y en ait en rab, ça dépend de l'ampleur du carnage de la première partie) et les cerveaux des gorilles kidnappés, dans un ou deux seaux.

Ils ne trouveront aucun indice qui les mène à la troisième partie. Ce qui signifie qu'ils n'ont pas encore accompli complètement leur mission, qui consistait à retrouver les gorilles. Jordi maintient donc sa requête auprès de la DTC : soit les PJ sont certains que ce ne sont pas des anges qui ont fait le coup, mais ont compris que ce sont des démons, auquel cas Jordi n'apprécie pas du tout la manœuvre desdits démons et demande à la DTC de les arrêter et de les éliminer, soit la mission n'est pas du tout terminée et il faut continuer d'enquêter.

Dans le cas où il est clair que les anges de Jordi n'y sont pour rien, Jordi détachera l'un d'eux pour accompagner et assister les PJ dans leurs recherches à venir. Recherches qui sont pour le moment au point mort. Hercule donnera une autre mission aux PJ en attendant de trouver une nouvelle piste.

LA MECHANTE COMBO

LA RENAISSANCE DES GORILLES (RETOUR EN ARRIERE)

À Sceaux, tout est prêt. Nous nous situons avant la descente éventuelle des PJ au QG des démons de Caym. Les gorilles sont là, les cerveaux aussi. Le docteur Mortau, ou un autre démon doté des mêmes talents chirurgicaux si le dentiste est indisponible (à cause des PJ, je parie... Pffff...), effectue la greffe de cerveaux sur les gorilles. Ceux-ci meurent dans l'opération (c'est prévu, dans le plan des démons), parce que la greffe de cerveau, c'est quand même pas vraiment au point, surtout inter-espèce. Mais les cerveaux greffés ne perdent pas leurs pouvoirs pour autant (ça marche comme ça, un point c'est tout.). Ainsi Bifrons, de là-haut, envoie l'âme d'un damné méritant dans ces cadavres tout neufs, et toc, ça donne des familiers. Mais pas n'importe quoi, comme familiers. Des familiers améliorés...

D'abord, ce sont des gorilles, ils sont donc physiquement balèzes. Ensuite, ils sont psioniques puisque que leur cerveau a conservé les pouvoirs des jeunes squatteurs. Et quelques souvenirs, aussi. Ce sont des zombies, puisqu'ils sont revenus à la vie après l'avoir brièvement quittée. Enfin, ils sont cyborgs parce que pour greffer les cerveaux il a fallu bidouiller un peu avec de la ferraille. Ils ont d'ailleurs des petites plaques, des écrous qui dépassent du crâne. Ah ben oui, on vous avait dit qu'il était grand-guignol, ce scénar.

Lors de leur renaissance, les gorilles sont rebaptisés : ils s'appelleront Bart, Homère, Marge, Lisa, Maggie et Milouze (si vous les avez toujours tous les six, bien sûr.). Ça vous dit quelque chose, ces prénoms ?

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD SCENARIO

Ah bon ? Non, vraiment, je ne vois pas, c'est du 100% imagination, qu'est-ce que vous croyez ?!

Avec leur esprit et leur conscience tout nouveaux, ces familiers sont des « sous-démons » de l'Enfer assez puissants. Moins qu'un groupe équivalent d'anges ou de démons, mais salement puissants quand même.

Pour Bifrons, c'est un galop d'essai : il veut tester la valeur de ces nouvelles troupes. Ozgur Phalange, l'exécutant de Bifrons sur Terre, va les lancer sur des missions. Et si ça marche, Bifrons compte bien en fabriquer d'autres. Plein d'autres. Une armée. Et s'il n'y a pas assez de gorilles sur Terre pour ça, il utilisera d'autres bestioles. Bon pas n'importe quoi, évidemment : un petit lapin, même psionique zombie et cyborg, ça en jette moins qu'un gorille.

Dans leurs missions, les gorilles sont aidés par les services de Vapula, qui leur fournissent des grenades qui rendent inopérants les systèmes de sécurité les plus perfectionnés. Ils peuvent aussi faire appel à ses serveurs pour leur bricoler d'autres gadgets à la demande.

Bart, gorille psionique-zombie-cyborg

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

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 4, Corps à corps 4+, Défense 4+, Discrétion 3

POUVOIRS

Champ de force* 4, Invisibilité* 2, Régénération 2, Télékinésie* 3 ; les pouvoirs indiqués par un astérisque sont (au moins partiellement) d'origine psionique, ce qui peut changer la façon dont vous allez décrire leur utilisation.

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26 ; poings (précision +0, puissance +0, non-létal ; 61/RU+4/M+5), Télékinésie (43/RU+2/M+4, portée moyenne, 1 PP), 2 points de protection naturelle. Vous pouvez ajouter des petits gadgets technologiques à nos cyborgs (un petit lance-grenades dans le bras, une gatling dans le nombril, un laser dans l'œil, à vous de voir tant que c'est fun).

Homère, gorille psionique-zombie-cyborg

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	4	3	2	2	3

TALENTS

Athlétisme 5, Corps à corps 4, Défense 4

POUVOIRS

Armure corporelle (pierre)* 4, Membre exotique (grandes cornes), Régénération 2, Onde de choc* 4

COMBAT

15 PP, 9 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34 ; poings (55/RU+4/M+7), grandes cornes (55/RU+4/M+11, 3 PP pour déclencher), 3 points de protection naturelle.

Marge, gorille psionique-zombie-cyborg

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

TALENTS

Acrobatie 2, Athlétisme 4, Corps à corps 4+, Défense 4+, Kama sutra 3, Séduction 3

POUVOIRS

Immunité contre le feu*, Jet de flammes* 4, Régénération 2, Tourbillon de feu* 2, Vol 3

COMBAT

15 PP, 9 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; poings (61/RU+4/M+6), Jet de flamme (65/RU+6/M+6, 2 PP), 2 points de protection naturelle.

Lisa, gorille psionique-zombie-cyborg

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

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 3, Corps à corps 4+, Défense 4+, Science 3, Technique 3

POUVOIRS

Élastique* 4, Étouffement* 2, Régénération 4, Volonté supra-normale 2

COMBAT

15 PP, 8 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22 ; poings (61/RU+4/M+4), 2 points de protection naturelle.

Maggie, gorille psionique-zombie-cyborg

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

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 4, Combat 2+ (épées 4+), Corps à corps 3+, Défense 4+, Discrétion 4

POUVOIRS

Forme de combat 2, Membre exotique (queue barbelée), Obscurité* 4, Régénération 2, Téléportation* 2

COMBAT

13 PP, 8 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; rapière (63/RU+5/M+7), 3 points de protection naturelle.

Milouze, gorille psionique-zombie-cyborg

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

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 3, Corps à corps 3, Défense 4+, Discrétion 3

POUVOIRS

Charme* 4, Paralysie* 2, Régénération 2, Télépathie* 4, Volonté supra-normale 2

COMBAT

15 PP, 10 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26 ; poings (46/RU+3/M+5), 2 points de protection naturelle.

CHAPITRE ONZE

La douloureuse absence de Clint Eastwood (scénario)

OZGUR PHALANGE ET SES ACOLYTES

Ozгур est un grade trois de Bifrons. Ça pose, ça. Il est l'exécutant officiel de Bifrons sur cette affaire, et n'a pas du tout envie que ça foire. Le projet lui plaît, d'abord. Et puis il s'agit de ne pas décevoir le chef. Il n'est pas grade trois depuis longtemps et veut faire ses preuves. Ozgur est un homme d'environ cinquante ans, grand, bronzé aux UV, les yeux bleus, au sourire aussi séducteur que carnassier. Il est représentant en produits pharmaceutiques. C'est un collectionneur de femmes, le style beau-parleur qui ne rappelle jamais. Il aime l'efficacité et cherche la perfection dans son office de démon.

Il est assisté de trois démons : Lili Delanoix (grande bringue blonde décolorée avec les dents en avant), Valéry Lepers (immense dadaïste dégarni et myope comme une taupe) et Marcel Ségur (un type large d'épaules, aux cheveux gris, à la mâchoire carrée, et qui tape fort).

Ozgur Phalange, démon de grade 3 au service de Bifrons

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

TALENTS

Baratin 6, Combat 5 (contondantes 9), Défense 7, Discussion 4, Médecine 3

POUVOIRS

Adhérence 4, Anaérobiose, Armure corporelle 6, Boomerang 4, Événtration 6, Immunité contre le froid, Jeûne, Nécrose 6, Régénération 6, Résurrection macabre 7, Volonté supra-normale 4

COMBAT

41 PP, 10 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; crosse maudite majeure (précision +5, puissance +4 ; 66/RU+11/M+9).

Lili Delanoix, démon de grade 2 au service de Furfur

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

TALENTS

Baratin 6, Corps à corps 5, Défense 5, Discrétion 4, Intrusion 3, Séduction 3

POUVOIRS

Arts martiaux 6, Hurlement démoniaque 3, Lecture d'aura 3, Lire les pensées 3, Suicide 6, Téléportation 6

COMBAT

29 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; poings (précision +3, puissance +1 ; 66/RU+6/M+6).

Valéry Lepers, démon de grade 2 au service de Vapula

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	1	3	6	2	4

TALENTS

Corps à corps 2, Défense 2, Médecine 5, Science 7, Technique 7, Tir 3

POUVOIRS

Absorption de volonté 6, Augmentation de Volonté 6, Esprits multiples 2, Invention 6, Parasite intellectuel 2, Volonté supra-normale 6

COMBAT

40 PP, 9 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; emberlificoteur (précision -3, puissance - ; 33/RU+1/-). L'emberlificoteur lance une espèce de grosse boule de laine qui s'emberlificote autour de la cible, ce qui lui fait perdre 1d6 points d'Agilité (à 0 ou moins, elle est incapable de bouger). Un round d'effort et un test réussi de Force permettent de se débarrasser d'un point d'emberlificotage.

Marcel Ségur, démon de grade 2 au service de Bifrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	4	4	1	1	6

TALENTS

Combat 4 (haches 7), Défense 5, Torture 6

POUVOIRS

Arme exaltée 6, Armure corporelle 6, Douleur 4, Peur 4, Résurrection macabre 6, Ténèbres sataniques 4

COMBAT

26 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; hache de bataille rouillée (66/RU+7/M+9, sans compter le risque de tétanos).

EN AVANT, MARCHE !

La première mission des gorilles est donc « simple » : cambrioler quelques banques, en terminant par un siège de la Banque de France. Cela permettra à Ozgur et Bifrons de s'assurer que tout fonctionne bien avec les gorilles, et de les tester une première fois. En plus ça va rapporter des thunes, qui par exemple serviront à acheter des explosifs pour les étapes suivantes.

Les gorilles s'acquittent avec talent de ces premiers forfaits. Ils attaquent de nuit, le plan est toujours bien préparé par des démons de Bifrons avant le passage à l'action, ils mettent les éventuels témoins hors d'état de nuire, attaquent des banques un peu partout en France ; au total ils amassent un « sacré » magot. Avec tous leurs pouvoirs combinés, c'est presque une partie de plaisir...

Les attaques ne sont pas revendiquées dans un premier temps ; du moment qu'il n'y a pas de témoins, pas besoin de se prendre la tête et d'attirer l'attention sur eux en tant que gorilles. En revanche, pour la suite, pour les missions de destruction proprement dites, les gorilles risquent d'être vus. Alors Bifrons repense à cette histoire de Front de Libération des Gorilles. Il pourrait la réutiliser : on croira que des mecs déguisés en gorilles sont les terroristes, au nom de leur organisation débile. Et puis, autre avantage, ça mettra les mecs de la DTC sur le coup de nouveau : cette bande d'emmerdeurs qui n'ont pas cessé de mettre des bâtons dans les roues des démons, il serait temps qu'ils en bavent un peu, tiens...

Ensuite, les gorilles prennent les airs : ils ont pour mission de faire se crasher un avion de ligne. Avec un super-équipement (jet-packs, masques à oxygène, combinaisons taille XXXXL hyper résistantes et protectrices face aux variations thermiques...) ils se posent sur

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD SCENARIO

l'avion en vol et dézinguent ses moteurs. Bilan : beaucoup de morts, beaucoup de blessés. Beaucoup de beaucoup. Ça commence à plaire énormément à Bifrons, qui se dit qu'il y a quelque chose à faire, décidément, avec ces petits gorilles. Et qu'il a vraiment des idées de génie.

Si certains passagers du vol survivent, ce qui est peu probable, ils vont pouvoir témoigner de la présence de gorilles sur l'avion. Des gorilles terroristes... Ils risquent de ne pas être pris au sérieux dans un premier temps. Mais une fois la revendication du Front de Libération des Gorilles tombée, le jugement des autorités porté sur ce type de témoignages changera. Et a posteriori la cassette de l'étape n°2 ne fera plus rigoler personne. Encore moins les PJ, Hercule et Jordi, qui feront le lien avec les affaires précédentes.

ET LES PJ DANS TOUT CA ?

On y vient, on y vient. Jusqu'ici, ils sont au courant de l'actualité : les cambriolages de banques (qui a priori n'ont aucun lien pour eux avec les gorilles et les cerveaux), et ensuite le crash meurtrier de l'avion de ligne. Et là, entre les témoignages et la revendication du FLG, les PJ vont forcément y voir clair.

Comment arrêter les gorilles et remonter jusqu'à ceux qui les dirigent ? Grâce à Jordi. L'ange qu'il a affecté aux PJ pour les aider, ou directement lui, ou même Hercule, si le MJ préfère, a en sa possession une précieuse information et la communique aux PJ dès qu'il a fait le lien avec les derniers événements. Un échange de mails a été intercepté par le réseau Échelon. Les mails, visiblement suspects pour qui s'y connaît, ont été décryptés. Les adresses physiques de leurs auteurs n'ont pas pu être récupérées, en revanche.

Ces mails ont en fait été échangés entre Ozgur Phalange et un autre démon de Bifrons, lorsqu'ils recherchaient des idées de trucs pas glop à faire faire aux gorilles. Les voici, tels qu'ils peuvent être présentés aux PJ (qui sont peut-être en plein milieu d'une autre aventure, mais peu importe) :

Mail 1

Voilà quelques idées en vrac. Dis-moi ce que tu en penses :

Faire exploser un barrage

Faire couler le Titanic (ah non, je suis con, c'est déjà fait, ça)

Détruire une centrale nucléaire ou deux

Crasher des avions

Mail 2

Pas mal tes idées, mais pour commencer il me faut un truc plus simple. Cambrioler des banques, ça le fait ?

Mail 3

Cambrioler des banques, c'est pas mal pour s'échauffer ; sinon j'ai eu d'autres idées : péter la tour Eiffel, ce serait joliment médiatique, et puis ça ferait une mocheté de moins. Et encore une autre idée : attaquer le siège de Fusil-canne-à-pêche, et prendre leur chef en otage ; ça irait bien dans le sens de ton front de libération des mangeurs de bananes...

Mail 4

Tu es vraiment un dingue, toi.

Je garde toutes tes idées, cela dit. Elles plaisent bien au chef.

Il voudrait aussi que nos copains poilus fritent quelques anges, pour voir ce dont ils sont capables au juste, et puis les mecs de chez Hercule qui nous emmerdent dès qu'ils en ont l'occasion.

Mail 5

Merci pour les compliments. Toujours dispo pour te donner un coup de main.

À partir de là, les PJ en savent plus, mais il leur est difficile d'intervenir : les possibilités d'objectifs sont trop multiples pour qu'ils puissent les surveiller tous en même temps. Au MJ de décider des prochains méfaits des gorilles et des démons de Bifrons. Si les PJ parviennent à alerter les autorités, des mesures de protection supplémentaires seront prises sur les sites « sensibles ». Reste à savoir comment ils choisiront de prévenir des attentats tout en restant aussi discrets que possible. En tout cas, le MJ devra faire monter la pression au fur et à mesure, mais en restant raisonnable : une attaque de centrale nucléaire devrait capoter, par exemple. On ne va pas supprimer la Normandie de la carte de France, par exemple. [Ben non : la crème fraîche, le Camembert, le Calva ... C'est du patrimoine, ça, messieurs-dames.] Et puis les PJ doivent intervenir avant que des trucs hyper trop graves se soient produits.

Alors quand les PJ peuvent-ils intervenir ? Plusieurs solutions sont possibles. La plus simple est bien sûr que les gorilles aillent les attaquer, puisque c'est un des objectifs de Bifrons. Mais ils peuvent aussi avoir des idées qui leur semblent logiques, qui les amènent dans un des endroits à risque, et que le MJ y place alors ses gorilles. Enfin, last but not least, la date peut aider : si on n'est pas loin du 14 juillet ou du 31 décembre, les PJ penseront peut-être à la destruction de la tour Eiffel, qui serait particulièrement frappante à cette date. Cette solution permettrait un joli combat avec les gorilles.

Quoi qu'il en soit, les PJ vont bien finir par mettre la main sur les gorilles. Va s'ensuivre une belle, belle bagarre. On espère pour les PJ que Bifrons sera déçu par les capacités des bêtes...

Les gros vilains démons, on peut les taper aussi ?

Maiiiiis oui, voyons ! Les gorilles ont avec eux de l'équipement. Pas beaucoup, mais un peu (Vapula, tout ça, vous vous souvenez ?). Leur QG se trouve en grande banlieue parisienne, dans un bâtiment annexe censé être désaffecté d'une usine de Patachoco, une pâte à tartiner au chocolat et aux noisettes. Le patron de l'usine est un démon, qui a mis l'endroit à la disposition des démons de Bifrons et de leurs gorilles psioniques-zombies-cyborgs. Un des gorilles peut avouer où se trouve la planque des patrons, ou une étiquette portant l'adresse de l'usine peut être collée sous le sac à dos d'un des gorilles, ...

Les PJ se retrouvent donc à l'usine de Patachoco. Toute une partie de l'usine est en activité. Les PJ trouveront assez facilement l'endroit où se cachent les démons, car le site n'est pas immense. Les démons peuvent les avoir repérés, surtout s'ils sont au courant du fiasco des gorilles sur leur dernière expédition ; ils ne fuiront pas, cette fois-ci : ils veulent en découdre avec les fauteurs de troubles dans leurs plans géniaux, et Bifrons en a tellement gros sur la patate qu'il ne pardonnerait pas à ses serviteurs de ne pas avoir au moins essayé d'éliminer ces satanés PJ.

Le site permet une confrontation particulièrement riche, dans tous les sens du terme : dérapper sur les noisettes, ébouillanter un adversaire dans une cuve de lait chaud ou le noyer dans un bassin de chocolat fondu... Les possibilités sont multiples. Et puis Ozgur est là, c'est pas rien tout de même ! Si la bagarre tourne à l'avantage des démons, le MJ peut toujours faire intervenir la cavalerie, sous les traits d'anges de Jordi qui viennent en renfort. Faudrait pas abîmer trop les PJ, tout de même, on en a encore besoin !

Ben voilà, elle est résolue, cette aventure !

« NOUS ALLONS À RFO PAPEETE, À TAHITI. »
(FAITES UN EFFORT POUR BIEN LIRE CELLE-LÀ,
ELLE VAUT LE COUP.)

En exclusivité, je vous offre le script de la première scène du futur X-Men 3. Huhuhu.

Scène 1 ; Extérieur/Jour ; un cimetière

Gros plan sur une pierre tombale, où l'on peut lire « Jean Grey, 1965-2003 ». La caméra recule, révélant un cercueil au fond d'une tombe, puis les personnes qui l'entourent. Elle s'approche d'eux et nous montre leurs visages éplorés, l'un après l'autre. Alors qu'en fond sonore, le prêtre continue son éloge funèbre, nous pouvons entendre leurs pensées.

Bobby : « Si seulement j'avais pensé à faire un mur de glace pour nous protéger. »

Rogue : « Si seulement nous avions pensé à fuir vers les montagnes, plutôt que de nous enfoncer dans la vallée ! »

Kurt : « Si seulement elle m'avait laissé la téléporter hors de danger ! »

Le professeur : « Si seulement je n'étais pas en chaise roulante, j'aurais pu lui apprendre à nager. »

Ororo : « Si seulement j'avais pensé à invoquer les vents pour soulever l'avion ! Et puis, pourquoi a-t-il si soudainement décidé de tomber en panne, comme une vulgaire Fiat Uno en fin de vie ? Incompréhensible. »

Scott : « Je ne comprends même pas pourquoi elle est sortie de l'avion pour utiliser ses pouvoirs ! Quelle mort stupide. Connerie. »

Logan : « Mur de brique, mur de brique, mur de brique, ... »

Scène 2 ; Intérieur/Nuit : un motel pourri

Logan marche la tête dans les épaules, en jetant régulièrement des coups d'œil en arrière. Il s'arrête devant la porte 137, et après une dernière vérification, entre.

« — Alors, mon enterrement s'est bien passé ?

— Magnifique. Très émouvant. Tête de nœud était parfait en boyfriend éploré. Il a même décidé de quitter l'équipe, ce con.

— Et personne ne se doute de rien ? Le professeur ?

— Penses-tu, c'est passé comme une lettre à la poste. Je crois que vieux n'a même pas essayé de lire mes pensées.

— Excellent. J'ai les billets pour Hawaïi, on va pouvoir baiser au soleil comme des marmottes. Et puis dans un an ou deux, si je me lasse de toi, je pourrai toujours revenir. Il me suffira de prétendre être un clone ou une connerie du genre !

— C'est ce que j'appelle un plan. »

LA STRUCTURE

Ce scénario est un « mini-scénario » : ce n'est pas une enquête mais une mission de protection, et il s'intègre dans la trame de fond de la campagne. Il est moins détaillé que les autres scénarios et peut être joué à divers moments de la campagne, en interlude, en quelque sorte. Il est assez ouvert, ce qui vous permettra d'ajouter des embûches ou même d'étendre l'histoire, au gré de vos envies et du style de jeu que vos joueurs apprécient.

LE SYNOPSIS

Njord, le dieu viking du voyage, a une idée pour recharger le panthéon viking en énergie onirique. Il ambitionne un gros coup de pub : rebâtir un bateau selon les procédés et avec les matériaux traditionnels vikings, et partir pour une grande traversée : Rouen-Tahiti.

Les PJ partent avec le professeur qui se charge de superviser la construction et de mener la traversée, pour le protéger des ennuis qui ne manqueront pas d'intervenir. Leur mission est on ne peut plus simple : permettre que le bateau arrive à bon port, avec ses occupants en un seul morceau.

LE PROJET DU KITIKON

Rien ne va plus chez les vikings. Avec le délitement des marches, le panthéon est plus affaibli que jamais. Les dieux doivent trouver une solution pour survivre, continuer à profiter de leurs pouvoirs et envoyer des héros mener leur combat sur Terre. Et ce type de projet exige un impondérable : de l'énergie onirique.

Mais ce n'est pas si simple. Les fidèles au panthéon viking se font rares, et plus encore ceux qui croient suffisamment pour apporter de l'énergie au moulin des dieux. Il faut donc mobiliser et

L'ÉPOQUE DU KITI-KON (MINI-SCENARIO)

remobiliser les troupes. Njord, le dieu viking du voyage, a alors une idée : il faut accomplir un haut-fait, suffisamment médiatique pour atteindre le commun des mortels. À une époque où chacun est vissé devant sa télévision, c'est le meilleur moyen pour aller chercher l'énergie là où elle dort sans que pour l'instant on puisse l'atteindre.

Le projet de Njord semble bien pensé : il veut faire bâtir un bateau, à l'image des anciens bateaux vikings, dans la tradition, quoi. Avec les matériaux de l'époque, la technologie de l'époque. Voilà déjà de quoi intéresser toute une frange intello de la population. Et puis, ensuite, lancer le bateau, baptisé le Kiti-Kon, dans une grande et épique traversée : partir de Rouen, traverser d'abord l'Atlantique jusqu'au canal de Panama, puis l'océan Pacifique jusqu'à relater Tahiti. Épique, l'aventure le sera à coup sûr : outre les écueils naturels et les difficultés techniques inévitables, Njord ne doute pas que certains tenteront de lui mettre des bâtons dans les voiles. Mais, au moins, le public avide d'aventure appréciera. C'est dans ce cadre que le dieu fait appel à la DTC : pour protéger le bateau et ses quelques occupants des menaces en tout genre. Et Hercule choisit le groupe de PJ pour cette expédition.

Le projet est prévu pour être médiatisé et protégé dès le départ : dès la construction du bateau les médias sont conviés à venir jeter un coup d'œil et une équipe télé entreprend même de tourner un documentaire sur l'aventure du Kiti-Kon, de bout en bout.

AIME TAPELKU

Njord contacte un de ses héros païens les plus aptes à mener le projet de bout en bout : le professeur Aimé Tapelku, déjà connu pour ses reconstitutions historiques de divers éléments de la civilisation viking.

Le professeur Tapelku est un homme grand, de cinquante ans environ. Il est dégarni et la couronne de cheveux qui lui restent est déjà blanche. Il a les yeux bleus, un large sourire franc et chaleureux. C'est un homme courageux, digne, entièrement dévoué au panthéon viking, mais concerné par les événements humains et terrestres. Il est impliqué dans les causes écologistes et relatives aux droits de l'homme. Son port est altier, et il est encore tout à fait bel homme. Il est d'origine scandinave et vit maintenant en France, après avoir passé une quinzaine d'années aux États-Unis.

Le projet Kiti-Kon a tout de suite enthousiasmé Tapelku. D'abord, c'est tout à fait son genre de truc, construire un bateau conforme aux normes vikings. Et puis il adore naviguer. Alors si en plus le projet permet de regonfler en énergie onirique le panthéon viking, c'est trop d'honneurs ! Aimé Tapelku compte bien le mener à terme, ce projet. Et si par malheur l'expédition devait échouer, il s'appliquerait à ce qu'elle échoue de façon héroïque et que le monde entier prenne fait et cause pour lui et son bateau. Périr, pourquoi pas, mais alors avec dignité et grandeur. À la viking, quoi.

L'EMBARCATION

Le Kiti-Kon est un langskip, en bois, goudronné, long d'une quinzaine de mètres et large de quatre, doté de 24 rames et d'une grande voile rectangulaire. Il a fière allure. Il est construit dans la tradition viking, mais tout de même avec quelques adaptations pour rendre le projet viable : la structure du bateau a été modifiée pour qu'il puisse naviguer en pleine mer, et aussi pour que sa progression soit facilement suivie par les médias : il est équipé d'une boîte noire et de plusieurs caméras qui envoient leurs infos à divers relais radios (sans qu'elles soient consultables

par l'équipage). En revanche, le bateau ne possède ni radio ni système électronique de navigation ou de repérage.

La construction du Kiti-Kon prend plusieurs mois et se fait sur le lieu de départ, dans la très jolie ville de Rouen. Rouen est une fort belle cité, chef-lieu de la Normandie, traversée par la paisible Seine. Elle regorge de bâtiments historiques magnifiques et de gens on ne peut plus sympathiques. On y trouve des tas de restos sympas et le centre-ville est charmant, en grande partie piétonnier, et très commerçant. Et non, je ne suis pas du tout de parti pris. Je ne vois même pas pourquoi vous dites ça. C'était juste le moment de « découvrons mieux notre charmant pays ». Et puis, Rouen est la capitale historique des vikings de France.

Les artisans bâtisseurs viennent des quatre coins du monde, de Norvège et du Danemark, mais aussi du Japon et du Canada. Des étudiants en histoire, triés sur le volet par Tapelku, s'associent à la construction, et certains d'entre eux accompagneront ensuite l'expédition sur les flots. Ce sont tous de jeunes gens dynamiques, enthousiastes et compétents, et des sympathisants de la cause viking. Les PJ viendront donc s'ajouter à l'équipage.

LES EMBUCHES

Dès la construction, les ennuis commencent : une tentative de sabotage a lieu au bout d'une semaine et une autre vers la toute fin de la construction. Les deux sont l'œuvre de démons qui s'amusent. La première tentative de sabotage consiste à mettre le feu à la réserve de bois, et la deuxième à détruire purement et simplement le bâtiment quasi-achevé. Au MJ et aux PJ de voir si une surveillance est mise en place (pas forcément par les PJ eux-mêmes, d'ailleurs. Hercule mettra probablement sur le coup d'autres membres de la DTC, pour réserver les PJ pour les missions plus périlleuses et délicates qui se déroulent en parallèle.). Pour la deuxième tentative de sabotage, les PJ pourraient être sur place, cela leur permettrait de courser les démons et de se bagarrer un peu. Et puis une course-poursuite dans les rues de Rouen, ça aurait du charme. Vous ai-je dit comme Rouen est jolie ? (pis la nuit, faut être honnête, vous ne risquez pas d'être dérangé pour la bagarre : y a personne dans les rues... Pas un chat.).

Une fois en route, nos navigateurs rencontreront un serpent de mer. L'attaque promet d'être terrible, voire dévastatrice. Ce serpent de mer n'est autre qu'un démon de Velphar, qui est tout énervé par le regain d'intérêt que suscitent les vikings depuis le début de l'expédition. Ça leur allait très bien, aux démons, que la marche d'Asgard périclite et décline. Faut rien changer ! D'autant que ça marche du feu de dieu, le plan de Njord : les médias et la population sont accros à la progression du Kiti-Kon et à la vie quotidienne de ses occupants. L'énergie onirique afflue. Bon, dans des proportions encore toutes relatives, mais tout de même, c'est prometteur.

Les serpents de mer n'étant pas chose courante, ni dans l'Atlantique, ni dans le Pacifique, le MJ décidera de la façon dont il gère les choses sur le plan médiatique : ou bien les caméras enregistrent effectivement l'attaque du serpent de mer, ou bien l'image est mauvaise en raison des mouvements brusques de l'embarcation et des projections d'eau au moment de l'attaque, ou bien les caméras sont mises hors d'état de fonctionner lors de ce passage, par le démon ou par les PJ.

Lors de la traversée des eaux US, le Kiti-Kon sera arraisonné par des gardes-côtes américains en réalité manipulés par Dominique, qui est lui

CHAPITRE DOUZE

L'épopée du Kiti-Kon (mini-scénario)

aussi un peu exaspéré par tout le barouf qui entoure l'expédition et aimerait bien la faire capoter sans prestige. Les gardes-côtes ralentiront la progression du drakkar en faisant subir à Aimé Tapelku, aux PJ et aux étudiants un interrogatoire long et pénible, lors duquel moult questions plus ou moins débiles leur seront posées (n'hésitez pas à aller plus loin dans le débile que les propositions qui suivent!) :

- Transportez-vous des substances illicites ?
- Que venez-vous faire dans les eaux territoriales des États-Unis ?
- Transportez-vous des animaux à bord du bateau ?
- Tous vos vaccins sont-ils à jour ?
- Vous êtes-vous brossé les dents matin et soir tous les jours ?
- Combien de fois par semaine changez-vous de chaussettes ?
- Préférez-vous Coca ou Pepsi ?
- Le monsieur en orange, là, êtes-vous au courant de la nouvelle législation qui interdit de porter des vêtements orange sur un bateau dans les eaux territoriales américaines ?

Et ainsi de suite. On peut aussi imaginer que les gardes-côtes leur fassent passer un examen médical. Le MJ gère ensuite selon ses envies : les gardes-côtes peuvent exiger de l'équipage qu'il fasse escale à proximité, le temps de vérifier que tout est en ordre. Ou bien un des passagers (pourquoi pas un des PJ) peut être identifié comme porteur d'une maladie mal venue aux États-Unis, ou bien encore un des PJ ou un des étudiants peut transporter sur lui un peu (ou beaucoup, faut voir) de cannabis... Dominique mettra tout en œuvre pour que l'expédition s'arrête là, et les PJ devront combiner diplomatie et esprit d'initiative pour réussir à repartir.

Le Kiti-Kon peut être attaqué par des pirates à partir du moment où il traverse les Caraïbes. Allez-y dans le cliché : c'est chouette, les pirates de roman. Faites-les bien déjantés, ricanants et désorganisés, le genre qui tiennent un sabre à la lame irrégulière à cause de l'usure coince entre les dents, avec leur téléphone portable accroché à la ceinture. Ça va plaire aux médias et à ceux qui suivent de près l'avancée du Kiti-Kon, une bonne bagarre héroïque contre des méchants, et qui finit bien (enfin, ça, ça dépend des PJ, mais ça devrait aller, tout de même... Ils ne sont pas venus complètement à poil, non plus!).

Les membres de l'équipage peuvent aussi se trouver confrontés à des

problèmes plus terre-à-terre : le Kiti-Kon peut se perdre, ses occupants manquer d'eau, il peut y avoir une avarie (un problème avec la voile, avec le gouvernail, ...). Ou bien une méga-tempête peut se déclencher brutalement. En mer, les possibilités de problèmes ne manquent pas!

Un des étudiants peut être un traître, ou simplement un chieur impossible à supporter, et rendre la vie à bord infernale, en montant les occupants du bateau les uns contre les autres ou en créant tout un tas de problèmes techniques. Il peut aussi simplement passer par-dessus bord une partie du matériel ou de l'équipement.

En passant par ou à proximité du triangle des Bermudes, l'inattendu peut surgir sous diverses formes... Comme à peu près n'importe où ailleurs ; à vous de jouer et d'enrichir encore le voyage en péripéties si vous le souhaitez!

CONCLUSIONS POSSIBLES DE L'AVENTURE DU KITIKON

Si les PJ arrivent à bon port, ils seront accueillis en héros et Njord aura atteint son objectif à travers cette aventure, en remettant les vikings au goût du jour. Aimé Tapelku n'aura plus qu'à gérer l'« après-Kiti-Kon » : écrire un best-seller ou deux, imaginer des jouets vikings, des maquettes pour les modélistes, etc. Rentabiliser et prolonger l'effet de l'opération, quoi.

S'ils échouent, l'aventure du Kiti-Kon peut tout de même avoir été efficace (dans une moindre mesure qu'en cas de succès, naturellement) ; cela dépend de la façon dont elle capote : devoir s'arrêter à cause des gardes-côtes risque de plonger l'expédition dans l'oubli plus rapidement que si c'est le serpent de mer qui coule l'embarcation. Devoir accoster ou rebrousser chemin par manque d'eau ou après s'être perdu fera franchement ricaner... Aux PJ de se débrouiller au mieux. En tout cas,

Aimé Tapelku est tout à fait prêt à se sacrifier pour la cause, et en cas de menace d'échec humiliant, il n'hésitera pas à saborder lui-même le bateau et à mettre en scène un naufrage médiatique et héroïque.



« C'EST AVEC DES VIEILLES FICELLES
QU'ON FAIT LES BONNES SOUPES. »

STRUCTURE

Ce mini-scénario s'apparente, en ce qui concerne sa structure, à l'aventure du Kiti-Kon. Lui aussi peut se jouer n'importe quand, entre deux scénarios ou même au milieu d'un autre.

SYNOPSIS

Au départ, c'est juste une rumeur. Un homme, tout de noir vêtu, habillé en spartiate, attaquerait des membres de la troisième Force. Qui ? On ne sait pas bien. Où ? Pourquoi ? Mystère.

Mais ce qui n'était qu'une rumeur enfle et devient une certitude : Casimir Groulard, un psionique d'envergure, se fait attaquer. Il échappe de peu à la mort et se sent, bien légitimement, en insécurité. Alors que fait-il, notre bon Casimir ? Il va voir la DTC, c'est ça ! Hercule met les PJ sur le coup ; ils doivent découvrir l'identité de l'étrange assassin et l'arrêter.

En fait, le spartiate noir n'est autre qu'Iphiclès, le frère jumeau d'Hercule. Il n'agit pas de lui-même : Médée, la sorcière, le manipule grâce à ses pouvoirs. Sa motivation est simple : elle veut se venger de ses anciens amants. Il ne fait pas bon avoir fauté avec elle...

Lorsque les PJ vont réussir à coincer Iphiclès, ils vont reconnaître Hercule. Il faudra donc faire toute la lumière sur cette affaire, avec doigté, histoire de ne pas vexer le boss, qui n'y est pour rien, en plus.

LES PROTAGONISTES PRINCIPAUX

MEDEE

Que devez-vous savoir au sujet de Médée ? À travers toutes ses incarnations, et il y en a eu un paquet, Médée a été une tombeuse d'hommes. Toujours en recherche du mâle de ses rêves, elle a collectionné les conquêtes en tout genre : humains « normaux », créatures surnaturelles de tous horizons, héros païens... Au moins, elle ne semble pas faire la fine bouche. Le problème, c'est qu'elle est insupportable. Elle a un caractère de cochon, et pour pas mal de ses ex-amants elle entre sans problème dans la catégorie de folle à lier, le type de nana qui tombe le masque une fois son but atteint. Possessive, jalouse, voire mythomane ou sujette à des hallucinations, Médée n'est vraiment pas la femme idéale. Son « truc », jadis, c'était de découper les gens en morceaux, qu'elle faisait ensuite ébouillanter. Charmant, non ? Et ô combien féminin... Alors, forcément, ses ex la fuient. Certains sont allés jusqu'à changer de numéro de téléphone ou même à déménager pour pouvoir vivre en paix. D'autant qu'elle est sorcière, et a donc les moyens d'emmerder le monde. Entre ses pouvoirs et une grosse pincée de cruauté qui l'anime lorsqu'elle est « en période de crise », pas facile de s'en débarrasser. Mieux vaut soi-même avoir les moyens de se défendre efficacement.

Ces derniers temps, Médée (Clémentine Pinares pour l'état civil) est au creux de la vague. Elle ne parvient plus à séduire comme avant. En deux ans, elle n'a réussi à coller dans son lit que deux-trois malheureux, même pas vraiment célèbres. Alors elle a les nerfs, grave. Du coup, elle pète un plomb (un des derniers qui lui restaient...) et grâce à ses pouvoirs de sorcière, elle contrôle le dernier de ses amants. Ça lui fera les pieds. Et en prime, elle l'envoie éliminer consciencieusement chacun des prédécesseurs. Le pauvre gars sur la tête de qui ça tombe, c'est Iphiclès, le frère jumeau d'Hercule. Pas de chance, mon gars.

**Médée, alias Clémentine Pinares, sorcière païenne
mais hyène quand même**

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



TALENTS

Baratin 4, Corps à corps 2, Défense 4, Discrétion 3, Discussion 5, Séduction 5 ; Basse sorcellerie 8, Haute sorcellerie 6, Pentacle 4, Invocation 6, Demande 6, Contrôle 6, Lien 4

POUVOIRS

Champ de force 4, Charme 4, Détection du danger 2, Volonté supra-normale 2

COMBAT

10 PP, 7 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16.

IPHICLES

C'est donc lui le spartiate noir. Il est le frère jumeau d'Hercule, et son incarnation a presque les mêmes traits que ceux d'Hercule (oui, ok, c'est un peu bancal. Mais par exemple, on peut dire que les corps d'incarnation se ressemblaient vaguement au début, et qu'ils ont fini par se transformer l'un et l'autre pour être presque identiques... Et puis d'abord, c'est cool, comme idée. On voulait un jumeau maléfique dans notre supplément, et c'est nous qu'on décide, voilà !). Pour la petite histoire, Iphiclès n'avait à la naissance (il y a un peu moins de deux mille ans) aucun talent surnaturel. Il a vécu sa vie, est mort, et comme tout le monde a fait la queue au Purgatoire. Il s'est finalement retrouvé au Paradis, où il est resté un bon bout de temps. Ensuite, Didier l'a remarqué et l'a pris à son service, en tant qu'ange de base. Iphiclès œuvre donc depuis pour le Bien, sans avoir connaissance de ses antécédents légendaires. Dans la vie terrestre, il s'appelle Geoffroy Jeupleur-Delanège. Revenons à son actualité. Il rencontre Médée. Comme il est un peu couillon, Iphiclès ne s'aperçoit pas que Médée est sérieusement démente. Il finit dans son lit, plutôt satisfait de lui. Jusqu'à

ce qu'il réalise enfin qu'elle est bancale du ciboulot et qu'il est temps de fuir à toutes jambes. Comme c'est un bon gars, au lieu de s'en retourner sans laisser ni explications, ni adresse, il essaie de se justifier : ils ne sont pas faits l'un pour l'autre, blablabla. Médée s'énerve et pète son câble : Iphiclès ne tarde pas à perdre le contrôle de lui-même, il est sous le pouvoir de cette garce de Médée. Médée ayant le goût du spectaculaire et des talents certains de couturière, elle confectionne à son nouveau pantin un joli costume de spartiate, tout noir, et lui fait porter un non moins joli casque qui masque ses traits. Voici Iphiclès devenu le spartiate noir, prêt à l'action.

Iphiclès, alias Geoffroy Jeupleur-Delanège, ange de grade 2 au service de Didier

TALENTS

Combat 5 (épées 8), Défense 7, Discussion 6, Enquête 6, Fouille 6, Séduction 3

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

POUVOIRS

Caméléon 4, Couche de glace 4, Éclats de glace 4, Immunité contre le froid, Langage universel, Message officiel, Paralysie 4, Parasite intellectuel 4, Vitesse 6

COMBAT

29 PP, 10 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; épée magique mineure permanente (précision +2, puissance +4 ; 66/RU+9/M+10), armure magique permanente (protection 5, couverture importante, renforcée), talisman de Téléportation

TOUS LES CHEMINS MENENT A LA DTC

Le spartiate noir commence donc son œuvre : il zigouille les anciens amants de dame Médée. Au début, il reste discret et les meurtres passent inaperçus. Et puis un « beau » jour un témoin assiste à une des exécutions et son témoignage commence à circuler, déformé, amplifié. Une rumeur naît et enfle. Bientôt, dès que quelqu'un disparaît, plus encore si c'est un surnaturel ou apparenté, c'est une victime du terrible spartiate noir.

Hercule, de son côté, n'est pas homme à s'encombrer des rumeurs. Ça le fait même plutôt marrer. Il a déjà suffisamment de problèmes à gérer au nom de tel ou tel, il ne va pas commencer à donner du crédit à des on-dit. Il change d'avis le jour où Casimir Groulard, psionique de son état, vient le voir pour un boulot : il a été victime du spartiate noir. Il s'en est sorti grâce à ses pouvoirs, mais il a peur, et ce n'est pas vivable. Là, c'est différent : le sieur Groulard a de quoi payer, et l'affaire change donc de statut pour Hercule : de rumeur, ce devient une enquête officielle, tout ce qu'il y a de sérieux. Et, naturellement, les PJ sont les heureux élus pour s'y coller.

RETROUVER IPHICLES

Les PJ ne disposent pas de beaucoup d'indices pour retrouver le spartiate noir. Ils auront sans doute des idées à exploiter par le MJ. Voici cependant deux possibilités :

- Les PJ peuvent monter un plan visant à capturer le spartiate en l'attirant dans un piège utilisant Casimir comme appât. Médée est une femme méthodique, et effectivement elle va chercher à « finir » Casimir Groulard avant de s'attaquer au suivant de ses ex.
- Casimir peut aiguiller les PJ sur la piste de Médée, dont il connaît, pour sa part, l'identité terrestre actuelle : son aventure avec elle remonte à assez peu de temps et cela fait encore moins longtemps qu'elle lui a enfin lâché les baskets. Cela peut l'étonner. Clémentine-Médée est à peu près la seule ennemie qu'il se connaisse, de toute façon. Au MJ de décider si Casimir se la joue pudique et qu'il faut lui extraire ces renseignements un à un, ou s'il est du type efficace et coopératif à 100% et livre ses secrets intimes de lui-même sans broncher. La liste (partielle) des victimes et une enquête de routine permettront de confirmer cette piste.

Ensuite, si les PJ sont partis sur la piste de Médée, ils se rendront probablement à son domicile. Ils la trouveront là-bas, et elle leur semblera saine d'esprit et innocente. Eh oui, en prenant un peu sur elle, Médée arrive encore à donner le change, tant que ce n'est pas pour trop longtemps. Mais dès les PJ partis, elle fulminera et leur enverra sur le coin de la bobine son spartiate noir.

Dans tous les cas donc, les PJ finissent par rencontrer la fameuse légende.

BAGARRE !

Quoi que soit ce qui les aura menés jusqu'à lui (ou le contraire), les PJ peuvent enfin se confronter au spartiate noir. La bagarre ne devrait pas poser de problèmes aux PJ ; arrangez-vous pour que le spartiate parvienne à s'enfuir (Médée peut être dans le coin et l'aider, par exemple) et aussi pour que les PJ voient son visage.

Lorsque son masque tombe, le spartiate noir marque un temps d'arrêt ; il n'est que surpris en fait, et ne plus avoir son masque le déstabilise. Il s'enfuit alors. Mais les PJ, eux, vont pouvoir interpréter tout autrement sa réaction : ils viennent de voir Hercule sous ce masque, ce qui doit les surprendre un minimum, tout de même. Hercule qui aura, à leurs yeux, marqué un temps d'arrêt avant de s'enfuir parce qu'il saura qu'il a été reconnu.

RETOUR A LA DTC

À la DTC, les PJ vont sans doute chercher à mettre au courant ou à cuisiner Hercule, selon le degré de confiance qu'ils ont en lui. Le problème c'est qu'Hercule n'a aucun alibi, ni au moment de la bagarre avec les PJ, ni au moment de l'agression dont Casimir a été la victime. Bien sûr il clame son innocence, et comme c'est lui le patron, les PJ ont tout intérêt à le croire. Ce peut être une scène sympa à jouer, en tout cas, avec un Hercule sur la défensive et très susceptible. Pour parvenir à la résolution de cette histoire, les PJ peuvent emprunter plusieurs voies :

– Ils peuvent penser d'eux-mêmes à Iphiclès et contacter Alain pour savoir où le trouver. Il ne sera bien sûr pas chez lui, mais quelques photos doivent bien traîner de son idylle avec Médée. Reste alors à retrouver Médée et à aller lui casser la figure.

– Peut-être les PJ penseront-ils directement à retourner voir Médée, s'ils ne l'ont pas crue lors de leur première rencontre.

RESOLUTION ET CONCLUSION

Chez Médée, il y a Médée elle-même, et Iphiclès. La sorcière est furibonde que le spartiate noir se soit fait ratatiner par les PJ et qu'en plus on ait vu son visage. Il n'a même pas réussi à ramener son masque, cette andouille ! Le spartiate noir s'en prend donc plein la tête lorsque les PJ arrivent. Médée n'est cette fois pas d'humeur à discuter avec les PJ et tout ça finira en baston.

Peut-être Hercule aura-t-il voulu se joindre aux PJ, histoire d'aller en découdre avec celle qui a mis son honneur en doute. La bataille finale n'en sera que plus épique. Reste ensuite à voir comment gérer Iphiclès ; c'est plutôt l'affaire d'Hercule, et donc du MJ. Quant à Médée, elle ressortira de l'histoire (si elle en ressort, d'ailleurs) complètement et définitivement timbrée.



« MOI, J'VEUX PAS JOUER DE LA TROISIÈME FORCE ! »



Bien que les six scénarios des PETITES APOCALYPSES soient calibrés pour être joués par des agents de la troisième Force, il est souvent possible de les adapter à des équipes plus traditionnelles, soit d'anges, soit de démons. En règle générale, il faudra adapter la puissance des adversaires à celle des PJ, mais ça va tellement sans dire qu'en fait, je vais le barrer.

MEMENTO FLATULA

Dans ce scénario, deux équipes essaient de s'interposer lors de l'échange entre Alexei et la Comtesse : une équipe de la DTC et une de démons.

INS. Pour jouer cette aventure avec une équipe de démons, il suffit d'inverser les rôles des deux équipes. Et zou. Les démons agissent alors pour leur propre compte, bien sûr, dans le cadre d'une mission ; pas pour le compte de l'une ou l'autre conpsi. Ils auront peut-être simplement plus de difficultés à récupérer l'objet, selon les informations dont ils disposent : cherchent-ils un DVD ou les tablettes de Raämalû ? Au MJ de décider.

MV. Pour jouer des anges, vous avez deux possibilités : ou bien vous remplacez l'équipe de démons par votre équipe d'anges, ou bien votre équipe d'anges vient s'ajouter aux PNJ déjà présents. Pourquoi sont-ils là ? Laurent ou Michel seront certainement intéressés par les documents relatifs à l'arme révolutionnaire dont il est question ; sinon, les documents peuvent intéresser Francis, dans une politique plus pacifiste, pour protéger l'humanité et le reste d'un fléau pareil.



LES KIWIS SE CACHENT POUR MURIR

Ce scénario est adaptable sans difficultés particulières à un groupe d'anges ou de démons : il y a de tout dans le Labyrinthe, et que Bill et ses copains soient de la DTC, des anges ou des démons, peu importe. De toute façon, l'équipe de Bill se retrouve impliquée puisque Bill joue un rôle dans l'histoire.

MV. Pour des anges, chercher qui a tué le Minotaure sera certainement assez naturel. Si ça ne l'est pas ou si vos anges ne sont pas du style à travailler gratos, ils recevront pour mission officielle de la part d'un ange en chef présent ce soir-là d'élucider le mystère. Des rumeurs peuvent circuler sur chaque camp, accusé à tour de rôle d'avoir tué le Minotaure. Si on ne veut pas que tout cela dégénère grave, il faut faire la lumière sur la mort du Minotaure, et rapidement, encore.

Par contre, cela n'est possible qu'avec une équipe composée exclusivement d'anges cools. Un serveur de Dominique ou de Laurent n'aura aucune raison d'entrer dans le *Labyrinthe*. La structure du scénario reste recyclable, mais il faudra en changer complètement le décor et les détails. [Euh ... désolé, j'ai piscine.]

INS. Pour des démons, justifier une enquête est assez simple également : le Minotaure exerçait suffisamment d'activités illégales pour avoir plein de potes démons qui regrettent sa disparition, et cherchent à le venger, ou au moins à savoir qui l'a tué. Ce qui là encore peut faire l'objet d'une mission officielle de la part d'un démon en chef présent à la fête. Ou bien c'est une occasion pour impliquer la troisième Force ou des anges dans une sale histoire, ce qui est toujours satisfaisant.



UN COUP DE FIL A LA PATTE

Jouer ce scénario avec une équipe d'anges ou de démons nécessite des aménagements dans l'histoire, en raison de la présence dans la famille d'ange et de démons au départ : il ne faut pas que des PJ trouvent trop facilement un appui, sans quoi l'enquête risque de perdre d'une partie de son intérêt.

ADAPTATION POUR ANGES ET DEMONS

MV. Pour jouer des anges, il faut tout d'abord remplacer Hercule par un ange susceptible de se faire « capturer » par le sorcier. Ensuite, Ludivine ne doit plus être un ange elle-même ; elle peut devenir héroïne païenne ou, à la rigueur, ange renégat.

INS. C'est à peu près la même chose pour jouer des démons : il faut commencer par changer Hercule en un démon que les PJ veulent aller récupérer, et transformer les démons présents dans la famille en autre chose, en particulier le vieux, Louis-Égispée : il peut devenir psi, héros païen, ange ou démon renégat.

LANGUES ET SECATEUR

MV. Pour jouer des anges, pas de problème particulier dans ce scénario : il suffit que l'histoire choque suffisamment un archange, comme Christophe ou Jean-Luc, qui dépêche sur place une équipe de PJ angéliques. Il va falloir trouver des moyens d'entrer en contact avec le « gentil » sorcier, Jean-Louis Lafrange, puisque c'est lui qui détient les informations qui permettent de commencer l'enquête. Si les PJ fouinent sur les lieux des agressions, par exemple, ils peuvent peut-être l'apercevoir à plusieurs reprises, lui-même à la recherche d'indices justifiant ou démentant son intuition selon laquelle Igor est coupable ; à l'inverse, Jean-Louis peut venir vers eux de lui-même s'il les voit enquêter. Il peut aussi aller apporter son témoignage à la police, et que les PJ entendent parler de lui à cette occasion.

INS. Pour jouer des démons, le problème est de les motiver pour mener l'enquête ; une fois cet écueil dépassé, on procède comme pour les anges. [*Eh ben j'ai pas d'idée, moi. Tu en as, Olivier ?*] On pourrait dire que Kobal ou un de ses sbires savent qu'il existe un rituel destiné à les invoquer et fonctionnant à base de langues d'enfants. Du coup, ils voudraient stopper le sorcier avant qu'il ne frappe. [*Ah oui. Ça tient debout, ça.*]

ON N'ENCULE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE

MV. Si vous voulez jouer des anges : dans ce scénario, il est fait allusion à des anges qui repèrent Lilith, mais on ne les voit pas au cours du scénario. Ils sont censés exercer une discrète surveillance, d'autant qu'il y a déjà pas mal de monde sur l'affaire. Des anges interviennent toutefois explicitement au cours du scénario, lorsque Catherine s'en mêle. Pour pouvoir jouer tout le scénario avec une équipe d'anges, il faut les impliquer dès le départ. Lorsque Vanessa revient à la vie, cela a déjà de quoi intriguer les anges, car les journaux parlent sans cesse de miracle à son sujet. S'ils vont voir sur place, ils ne seront probablement pas convaincus de la réalité du miracle : les médecins peuvent expliquer le phénomène de façon rationnelle.

Ensuite, lorsque Lilith développe ses pouvoirs, que la secte se met sur pied et que la nénette se lance dans le show-biz, il devient évident

qu'il se passe des trucs bizarres, et qui manquent tout à fait de discrétion. Comme c'est dit dans le développement du scénario, les anges penseront certainement à un coup de la troisième Force ou des démons de Scox. Dans tous les cas, ils vont chercher à en savoir plus. N'éliminez pas l'équipe d'Hercule dans cette hypothèse, mais PNJ-fiez la, et rendez-la peu discrète et suffisamment maladroite pour pouvoir fournir des éléments d'enquête aux anges, s'ils en manquent. Ceci dit, ils n'en auront pas forcément besoin : ils peuvent « prendre la place » des ex-PJ dans le scénario dès la visite à la secte, apercevoir Athéna eux-même, etc. La suite ne devrait alors pas poser trop de problèmes. L'équipe d'anges peut être amenée à rencontrer les anges qui accompagnent Catherine, ou Catherine elle-même. Occasion d'en apprendre un peu plus sur le fond de l'histoire, sur l'aspect mythologique.

INS. Si vous voulez jouer des démons : ben c'est pareil que pour jouer des anges, en gros. Les démons peuvent s'intéresser au phénomène Lilith parce que ça les intrigue, simplement, ou parce qu'ils voient en Lilith un intérêt à exploiter, au profit du mal. Ils peuvent aussi vouloir voir plus clair dans le jeu d'Hadès, qui semble se la jouer sévèrement perso. Là encore, à partir de la visite à la secte, ce peut être un groupe de démons qui agit, plutôt que la DTC (qui est toujours dans le coin, en PNJ). Les informations, données initialement par Athéna à la DTC et par Catherine dans le cas d'une équipe d'anges peuvent, pour les démons, émaner d'Hadès : Lilith envolée, Hadès se dira que les choses tournent mal pour lui et qu'il faut changer de stratégie. Il peut alors tenter de mettre en valeur ses agissements en prétendant qu'ils n'étaient pas tournés vers son intérêt personnel, mais vers celui de son boss. Il cherchera alors à s'associer aux démons déjà sur le coup, et pourra leur expliquer pas mal de choses. Mais pas tout : Hadès ignore toute une partie de l'histoire et les PJ devront soit reconstituer des morceaux par eux-même, soit se contenter d'une approche plus superficielle, peut-être moins rôle et plus baston.

LA DOULOUREUSE ABSENCE DE CLINT EASTWOOD

INS. Là, désolé, mais ça va pas être possible, à moins que vous ayez une équipe de démons qui adore planter les projets de leurs potes démons. Quoique, si vous avez un peu de temps devant vous, vous pouvez toujours renverser l'intrigue en remplaçant Biffons par un Jean renégat, mais les gorilles ne seront alors pas zombies et il faut accepter qu'il réussisse en vrai une transplantation de cerveaux. Bof, j'ai peur que ça dépasse un peu les limites du grotesque. [*Bah, ça passerait dans un film d'action, non ?*]

MV. Pour jouer des anges, il suffit de décider que le papa de Pierre Milon est en fait un soldat de Dieu et que face au danger que court son fils, il fait appel à un grade 3 qui lui doit un service pour obtenir une équipe d'intervention. Le scénario peut ensuite se jouer sans problème. Pour les deuxième et troisième parties, la même équipe est envoyée en mission, ici pour le compte de Jordi (qui est cette fois moins méfiant que dans la version prévue pour la DTC). Et paf.

« JE ME DEMANDE S'IL Y A
DES TOILETTES AU PARADIS. »

Un être humain est constitué de deux espèces (au sens théologique) : le corps physique d'une part, et l'âme de l'autre. Ce sont des reflets l'un de l'autre, moins différents qu'on le croit souvent. L'âme n'est pas une boule d'énergie informe. Elle ressemble tout à fait à son propriétaire et épouse au plus près son corps. Ce qui explique que lorsqu'un humain se retrouve séparé de son corps (que ce soit par la mort ou lors d'un rêve), il conserve son apparence habituelle, même si elle peut être plus ou moins transformée selon les cas.

Les créatures célestes, comme les anges et les démons, sont d'une seule espèce : l'âme. Lorsqu'elles sont au Paradis ou en Enfer, leur âme de nature céleste prend une consistance matérielle, formant un corps artificiel qu'on appelle un avatar. Contrairement au corps physique des humains, un avatar n'a pas d'existence (relativement) indépendante de celle de l'âme : il en est une émanation directe. Si l'âme disparaît, l'avatar disparaît lui aussi. Lorsqu'un ange ou un démon est incarné dans le corps d'un humain, il ne laisse pas de corps en sommeil au Paradis ou en Enfer, mais se déplace intégralement dans son vaisseau à deux pattes. De même, un archange ou un prince démon a un seul avatar qui se déplace avec son âme, plutôt qu'une dizaine qui traînent dans le multivers [pas d'ubiquité donc, contrairement à ce qui se passait dans la troisième édition].

La mort d'un humain peut se définir comme la séparation de son âme et de son corps. C'est généralement le moment où les athées se disent « oh, merde, tante Bertine avait raison en fin de compte ! ». Heureusement pour eux, Dieu n'est pas spécialement rancunier. Il s'en fout un peu qu'on croie en lui ou pas, vu qu'il est certain d'exister pour sa part. Et puis, il veut faire le meilleur score possible, au final. Un mort peut se créer un avatar sur une marche adaptée (comme le Purgatoire), mais par contre, sur Terre, il est coincé sous forme de spectre errant.

MOURIR SUR TERRE

Ce cas, tristement banal, a déjà été traité dans le livre de base (pages 35 et 51 pour être exact). En résumé, les gens qui n'ont pas la Foi vont au Purgatoire et ceux qui l'ont vont là où leur croyance les guide (Paradis, Enfer, Asgard, etc.). Notons que la plupart des humains, même pieux, n'ont pas la Foi au sens des règles d'INS/MV. C'est quasiment l'apanage exclusif des anges, des démons et des héros païens.

Qui fait plop ? Le « plop » qui fait disparaître les corps d'accueil des PJ est une règle instaurée par Dieu, qu'il a érigée en principe fondamental de l'univers pour éviter que ses enfants laissent des traces sur Terre. Seules les créatures surnaturelles célestes ou démoniaques incarnées dans des corps vivants (ou morts-vivants) font « plop » lorsqu'ils meurent. C'est le cas des anges, des démons, des morts-vivants et des familiers (sauf ceux incarnés dans des objets). Ce n'est pas le cas des soldats de Dieu, des serviteurs de Dieux, des psioniques, des héros païens, des sorciers, des souris blanches aux yeux rouges et des êtres humains en général, qui laissent derrière eux des cadavres qui font la joie des embaumeurs et des fossoyeurs de par le monde, et des familiers incarnés dans des objets, qui laissent un objet généralement en piteux état.

Il est intéressant de noter que la règle du « plop » n'est valable que sur Terre. Ailleurs, c'est-à-dire sur le Paradis, l'Enfer ou les marches païennes, ce sont les principes locaux qui s'appliquent. Tout aussi intéressant est le fait que ce phénomène ne produit en fait aucun bruit, malgré son nom.

Le terme « plop » est parfois utilisé par les personnages eux-mêmes. À force, il a été décliné sous toutes les formes. Par exemple, « je me suis plopé trois démons hier », ou « il a une grosse épée le Laurent, je le sens pas plopable », voire « la plopérisation rampante des nôtres est inacceptable ».

Coupez-lui la tête ! Le plop, c'est bien gentil, ça fait très *Envahisseurs*, mais ça pose autant de (gros) problèmes de discrétion que c'est censé en résoudre. Un humain qui voit un corps disparaître dans un halo lumineux va se douter qu'il se passe des choses bizarres. Et en deux mille ans d'histoire de la deuxième phase du Grand Jeu, ce serait bien le diable qu'aucun démon n'ait jamais été condamné à une exécution en public, ce qui est légèrement ennuyeux s'il plope devant tout le monde. D'ailleurs, le fils de Dieu lui-même n'est-il pas mort sur la croix (pour nos péchés et tout ça) ?

Eh bien, personne ne sait comment et pourtant ... ça marche. Il est possible qu'une équipe angélique soit spécialement chargée de créer des illusions pour assurer le principe

LA VIE, LA MORT, L'AU-DELA : DEUXIEME PRISE

de discrétion, mais il est difficilement concevable qu'ils puissent se trouver systématiquement au bon endroit et au bon moment, à moins qu'il existe un pouvoir « Détection de futurs plops devant témoins » qui dépasserait de loin ce que les anges sont capables de réaliser en terme de divination. Une autre théorie serait que Dieu étant infailible, il ait prévu une clause de retardement du plop s'il y a trop de témoins humains dans les parages. Cela reste une théorie pour l'instant.

Vous noterez encore que le plop n'intervient qu'à la mort totale du corps d'accueil d'un ange ou d'un démon. Les créatures célestes peuvent aller chez le coiffeur ou le manucure sans rendre ceux-ci fous. De même, si vous arrachez le bras d'un mort-vivant, vous pouvez vous en servir pour le frapper violemment à la tête. Les parties tranchées disparaissent bien, mais lentement (il faut au moins une semaine).

MOURIR AU PURGATOIRE

Que se passe-t-il lorsqu'on meurt sur une marche éthérée comme le Purgatoire ? Normalement, pas grand-chose pour les autochtones, car la marche est parfaitement adaptée à la vie des âmes pures. Lancez les dés sur la table suivante :

d666 Résultat

111	Le personnage rate une marche et arrive directement aux portes du Paradis. Les gardiens, méfiants, ont de bonnes chances de le reconduire d'où il vient, ou même de le jeter entre les marches, mais ils peuvent aussi le laisser entrer. Au MJ de faire jouer la discussion.
112-136	Le personnage perd sa cohésion pendant quelque temps, mais il n'est pas expulsé hors de la marche et se reconstitue graduellement (en 1d6 heures), jusqu'à ce qu'il puisse se reconstituer un avatar.
141-436	Idem, mais en 1d6 jours.
441-566	Idem, mais en 1d66 jours.
611-633	Idem, mais en 1d666 jours et le personnage perd 1d6 rangs de Chance/Foi. S'il arrive à 0 ou moins, il est mort de chez Mort@.
634-665	Si le personnage réussit un test Très difficile de Chance/Foi, il rate une marche (plus l'âme est forte, moins elle a sa place sur la marche et donc plus elle a de chance d'être éjectée). Sinon, il se reconstitue en 1d6 ans.
666	Le personnage rate une marche et arrive directement aux portes des Enfers. Les gardiens ont de bonnes chances de le faire entrer de force, mais ils peuvent aussi le lancer entre les marches ou le laisser repartir vers le Purgatoire. Au MJ de faire jouer la discussion.

Dans le cas d'un humain, d'un ange ou d'un démon incarné qui se serait amusé (on ne sait comment) à emmener son corps physique sur le Purgatoire, la mort tuerait normalement le corps (euh ...), qui se mettrait à se décomposer et tout et tout. Pour le devenir de l'autre espèce (l'âme), on utilise la table précédente.

Notez que la probabilité réelle d'arriver au Paradis ou en Enfer en mourant est bien moindre que ce qu'indique la table. Elle a été exagérée pour des raisons ludiques. Les morts humains ne passent pas leur temps à s'entretuer dans l'espoir d'arriver au Paradis !

Mourir au Paradis ou en Enfer

Les marches peu matérielles comme le Paradis et l'Enfer (ou la plupart des marches intermédiaires comme Asgard, Faërie et

compagnie) sont suffisamment peu denses pour convenir à une âme sans corps, mais pas assez pour que ce soit naturel. Cela deux conséquences. D'une part, toute victime a de bonnes chances de rater une marche. D'autre part, même si l'âme arrive à s'accrocher, elle se reconstitue plus lentement qu'au Purgatoire.

d666 Résultat

111	Le personnage se reconstitue un avatar en 1d6 heures et sort renforcé de l'expérience. Il gagne un rang en Chance/Foi.
112-116	Le personnage se reconstitue un avatar en 1d6 jours.
121-136	Idem, mais en 1d66 jours.
141-366	Idem, mais en 1d666 jours.
411-665	Si le personnage réussit un test standard de Chance/Foi, il rate une marche. Sinon, il se reconstitue en 1d6 ans.
666	Le personnage chute à travers les marches et atterrit en Enfer 1d6 ans plus tard, considérablement amoindri par l'expérience (Chance/Foi divisée par trois). Il perd la plus grande partie de sa mémoire et devient (ou redevient) un simple damné au plus bas de la hiérarchie infernale.

Tortures démoniaques. Les âmes des damnés se créent un corps artificiel en Enfer (un avatar) qui est très, très résistant, mais n'empêche pas pour autant de ressentir la douleur. C'est ce qui permet aux démons de leur infliger les pires tortures pendant l'éternité sans pour autant les tuer. Et lorsque cela arrive quand même, la faible valeur de Chance des damnés assure leur reconstitution en Enfer plutôt qu'une barrance entre les marches.

MOURIR SUR LA MRC

J'ai un plein chapitre concernant la MRC prévu pour dans quelques pages, alors vous allez devoir attendre un peu pour savoir comment ça se passe. [Gnarf.]

AUTRES CAS BIZARROIDES

Âmes non-humaines. Le Purgatoire attire les âmes humaines, mais il n'est pas réglé pour agir sur celles des autres races. Cela ne concerne pas les animaux, qui n'ont pas d'âme du tout, mais c'est très important pour les autres créatures conscientes. Lesquelles ? Hé bien, les fées et les dragons par exemple. Ou les extraterrestres si vous décidez qu'ils existent. Ou encore les dinosaures intelligents de l'époque de Denver. Pour ces gens-là, tout se passe comme si le Purgatoire n'était pas là : à moins d'avoir la Foi, ils ratent une marche en mourant.

Autres univers, autres temps. Si on suppose qu'il existe d'autres marches matérielles (pour l'instant, on n'en connaît aucune, mais j'essaie d'être exhaustif dans mon exposé) plus éloignées du Purgatoire, les morts y ratent systématiquement une marche (à moins d'avoir la Foi). C'est aussi ce qui se passait sur Terre avant la mise en place définitive du Grand Jeu, quelques années avant notre pote Jésus.

Incidents. Pour la plupart des gens, la mort se passe selon les règles habituelles. Avec un peu de malbol, l'âme peut être victime d'un incident. Cela veut dire que suivant les besoins du MJ pour

CHAPITRE QUINZE

La vie, la mort, l'au-delà : deuxième prise

un scénario ou pour créer un historique sympa à un PNJ (ou un PJ, mais moins), il est toujours possible que les règles précédentes ne s'appliquent pas. Un démon décapité par un viking peut se transformer en fantôme et rester bloqué sur la marche terrestre. Un ange renversé par une Kangoo jaune peut se retrouver au Purgatoire alors qu'il a encore la Foi. Un bête humain qui se noie dans son vomi peut rater une marche et atterrir à peu près n'importe où. Et ainsi de suite, à la seule limite de votre imagination.

RATER UNE MARCHE

Ce jargon jeudemohèsque typiquement ihènessèmevèien signifie que l'âme du personnage est expulsée hors de la réalité où il a été tué et vers le vide. Rater une marche est suivi d'une longue chute, parfois pendant des temps géologiquement longs, parfois en un instant, et s'achève dans la majorité des cas par un piqué la tête la première dans le Compost (voir plus loin). Dans une minorité de cas, une âme chanceuse peut s'approcher d'une marche et y être aspirée. Comme la plupart des marches sont vides de chez Vide®, cela implique une éternité à attendre sans même pouvoir regarder le Bigdil [ou une autre émission à la con dont les effets débilifiants seraient pour une fois les bienvenus]. Nous avons plusieurs exemples de gens qui se sont retrouvés sur une marche connue (Gabriel sur Terre, Baalberith sur la marche qui allait devenir l'Enfer) ou qui ont été retrouvés (Novalis). Mais si l'Histoire (et les auteurs) a retenu ceux-là, c'est parce qu'il n'y a rien à dire sur les autres, ceux qui se sont perdus définitivement et qui sont pourtant bien plus nombreux.

Si un PJ rate une marche, lancez les dés sur les deux tables suivantes :

d666 Durée de la chute

111	1d6 heures
112-113	1d6 jours
114-136	1d66 jours
141-166	1d666 jours
211-366	1d66 ans
411-665	1d66 siècles
666	1d66 millénaires

d666 Résultat

111	Le personnage se retrouve sur une marche connue (la Terre, Faërie, MRC, etc. ; au choix du MJ). Il peut éventuellement avoir été secouru par une main charitable. [<i>T'as le cul Lustuau, coco.</i>]
112	Le personnage se retrouve sur une marche inconnue et vide, où il est tout seul. Il a quelques millénaires de méditation (ou de branlette, au choix du PJ) devant lui. [<i>Nous ne sommes plus au Kansas, Toto.</i>]
113-665	Le personnage perd un rang de Chance/Foi et repart pour un tour (relancez les dés sur les deux tables). Lorsqu'il arrive à 0 en Chance/Foi, il se dissout dans l'infini de l'univers infini (et au-delà). Ce qui reste de lui (trois fois rien) tombe dans le Compost après une dernière période à tirer sur la table précédente. [<i>Mon dieu, c'est plein d'étoiles !</i>]
666	Le personnage atterrit dans le Compost. Il est définitivement détruit. [<i>Il est mort, Joe.</i>]

Pendant la chute. L'espace entre les marches (qu'on appelle aussi le Rien) est encore moins matériel que les marches les plus éthérées. Dans le Rien, on n'a plus ni corps, ni avatar. C'est à peine si l'âme trouve de quoi tenir debout. Toute action est impossible, hormis attendre et admirer le paysage, plutôt cosmique dans le coin des parages environnants. Des hallucinations dignes de la fin de 2001, *odyssée de l'espace* sont à prévoir en fin de matinée.

Rechercher quelqu'un dans le Rien est possible, mais hors de portée des PJ. En gros, il faut pour cela utiliser des pouvoirs de grade adaptés de niveau 7+, ce qui limite le casting aux archanges et princes démons les plus puissants, ainsi bien sûr qu'à Dieu, Satan et un gentil MJ.

LE RIEN ET LE COMPOST

Les marches sont autant de réalités distinctes, qui flottent les unes au-dessus et à côté des autres un peu à la façon d'un immeuble (voir MAGNA VERITAS, page 4). Entre les marches, il n'y a tellement rien qu'on appelle ça le Rien. Et en dehors de tout ça, il y a moins que rien ... le Compost. Une âme qui dérive trop longtemps dans le Rien finit par arriver dans le Compost, où elle est irrémédiablement déchiquetée, effacée (plus ou moins bien), digérée et incorporée en une soupe primitive où se trouve déjà un paquet d'autres âmes. Le résultat de sa fermentation est alors recraché vers une marche ou l'autre, zou.

Personne n'est au courant de l'existence du Compost, à l'exception de Dieu et de Satan. Même Gabriel, dont l'épée a le pouvoir d'envoyer ses victimes directement vers le Compost, n'était pas au courant des effets exacts de son arme. De même, les connaissances d'Yves se limitent à la Création, et ne comprennent donc pas le Compost. Ce n'est pas le genre d'endroit où il fait bon passer ses vacances, même quand on est un Marcel qui pense que le bord des nationales est un bel endroit pour pique-niquer. C'est mal indiqué, c'est mortel dans tous les sens du terme et il est impossible de faire demi-tour. [*En fait, ça me rappelle beaucoup Châteauroux. Brr.*]

LES QUESTIONS DE MOMO :

CES REGLES NE RESSEMBLENT PAS A CELLES DES EDITIONS PRECEDENTES ! LES DEMONS NE REVIENNENT PLUS INEVITABLEMENT EN ENFER ? ET ILS NE SE REACCORDENT PAS AVEC LE PARADIS RIEN QU'EN LE VISITANT ? LES ANGES ET LES DEMONS SONT DE NATURE MATERIELLE (COMME DIT DANS HEAVEN & HELL) OU ENERGÉTIQUE (COMME DIT DANS LE GUIDE DE LA 3^E FORCE) ? ET ON NE PARLE PLUS DES LEY LINES ?

Dans l'ordre : c'est vrai ; non ; non ; les deux ou ni l'un ni l'autre mais en fait on s'en fout ; les quoi ?

LA MARCHÉ

DES RÊVES ET DES CAUCHEMARS

« JE FAIS ENCORE DES CAUCHEMARS. D'AILLEURS, J'EN FAIS SI SOUVENT QUE JE DEVRAIS Y ÊTRE HABITUÉ DEPUIS LE TEMPS. CE N'EST PAS LE CAS. PERSONNE NE S'HABITUE VRAIMENT AUX CAUCHEMARS. »
(MARK Z. DANIELEWSKI, LA MAISON DES FEUILLES)

Un ange de Laurent et un ange de Christophe discutent autour d'un verre.
— Arrête, elles sont bien plus fortes que lui ; tu as vu comme il se fait lacter par le premier démon venu ?
— Le premier démon venu ? Non mais tu plaisantes ou quoi ? En plus il ne se fait pas lacter, il se prend parfois des baffes, ok, mais il s'en sort, au bout du compte. La preuve, il est toujours là. Il sait se dépasser et ne pas se laisser abattre, c'est héroïque !
— Mes « douchoutes », comme tu les appelles, elles se les feraient en deux temps trois mouvements, tes démons.
— Mais oui, bien sûr. C'est vrai qu'elles sont puissantes, mais regarde de plus près : elles font tout un tas de conneries, aussi. C'est ça leur problème : elles agissent tout de même comme des gamines, elles ne savent pas réfléchir. Elles n'ont pas la classe, la force mentale, le sens de l'honneur d'un vrai combattant.
— Évidemment, elles n'ont pas d'épée ; toi, tout de suite, un mec baraqué avec une épée et qui se bat jusqu'à s'effondrer, c'est forcément le must...
— Et toi, tes héroïnes, là, pourquoi tu crois que tu les aimes ? Parce que ce sont des gamines, voilà tout.
— Faudrait les faire se rencontrer, voilà ce que je dis ; on en aurait le cœur net.
— Mouais, enfin, si on commence à faire se battre entre elles les forces du bien, on n'a pas fini... »
Un ange de Jean entre et s'approche de ses deux collègues.
« — Salut les gars ! Je peux m'asseoir ? Vous avez l'air drôlement sérieux, dites-leur ; vous parliez de quoi, là ?
— On se demandait qui des Supemanas ou de Samourai Jack était le plus fort. Pour moi, c'est Samourai Jack, y a pas photo.
— Et pour moi, ce sont les Supemanas. Évidemment. »
Le nouveau venu réfléchit longuement, l'air vraiment très concentré.
« — Vous faites fausse route, les gars. C'est ni l'un ni l'autre. Le plus fort, c'est Dexter. »

[Tu crois que ça se voit qu'on a un gamin de 4 ans ?]

[Ben, ouais, je crois. Ouais.]

[Zut, y vont rien comprendre à nos références, les lecteurs. Déjà, la nouvelle sur les Playmobils, y'en a qu'ont pas dû capter.]

[Tant pis pour eux, z'ont qu'à faire des gosses.]

INTRODUCTION

À l'origine, les marches qui composaient la Création étaient vides. Ou plus exactement, remplies de rien, mais d'un rien en devenir, en attente d'une direction. En effet, plus une marche vide est observée ou visitée, plus elle prend forme et s'organise. Les marches les plus éthérées se chargent de substance simplement lorsque l'on pense à elles. Cependant, plus une marche est définie, plus elle devient rigide. La marche terrestre a ainsi atteint un stade où il est très difficile et coûteux d'agir directement sur sa réalité. Des actions ponctuelles sont possibles avec un pouvoir et en dépensant des PP, mais seul Dieu est encore capable d'une modification globale (et même lui préfère les réduire au minimum). À l'inverse, la marche des rêves est par nature restée très souple et n'importe quel dormeur est capable de l'influencer par la seule force de sa Volonté.

Histoire. Les deux premières marches à être sculptées par Dieu ont été le Paradis et la Terre. Puis, le septième jour, la Bible nous apprend que Dieu se reposa. Et pendant cette grosse sieste bien méritée, Dieu rêva et ses rêves formèrent la marche des rêves et des cauchemars, la fameuse MRC.

Les rêves de Dieu furent bientôt rejoints par ceux des anges, puis beaucoup plus tard par ceux des premiers animaux et encore plus tard par ceux des humains, qui sont les plus riches et les plus colorés (après ceux de Dieu tout de même ; il faut dire aussi qu'il est un peu hors-concours).

Géographie. La MRC a deux grandes particularités. D'une part, elle est malléable car le tissu de sa réalité est remarquablement lâche et perméable à la volonté des êtres qui y passent. D'autre part, elle est en contact avec presque toutes les autres marches existantes. Elle forme une espèce de nébuleuse qui s'étend du Paradis aux Enfers. Tous les rêveurs de l'univers se retrouvent donc sur le même terrain de jeu. En théorie, chaque rêveur occupe un petit coin à lui de la MRC, que son inconscient dirige plus ou moins (une bulle).

La pratique est loin d'être aussi claire. Plusieurs rêveurs peuvent se retrouver dans la même bulle, soit par le biais de pouvoirs surnaturels (Rêve et Cauchemar pour les nommer), soit lors de la fusion de deux bulles.

CHAPITRE SEIZE

La marche des Rêves et des Cauchemars

Il existe également des *poches*, qui sont des zones plus grandes que des bulles et où l'on rêve en commun (mais normalement sans se rencontrer). En effet, les rêves similaires ont tendance à se rapprocher et finissent par s'agglomérer au fil du temps. Ce mécanisme est relativement long (disons que cela se compte en siècles), mais il peut être accéléré ou ralenti par des interventions extérieures, du type dont Blandine et Beleth (et leurs serveurs les plus puissants) sont coutumiers. C'est ainsi qu'on obtient des *poches*. Pour faire une analogie osée, les rêves normaux sont des maisons individuelles, tandis que les *poches* sont des HLM. Leur durée de vie est une autre différence notable. Les bulles éclatent lorsque le rêveur se réveille, tandis que les *poches* sont des structures permanentes.

Lorsqu'elles accumulent suffisamment de stabilité, les *poches* peuvent quitter le cœur de la MRC pour former une nouvelle marche intermédiaire. C'est ainsi que sont nées les marches des panthéons païens, comme Asgard ou l'Olympe.

D'autres *poches* sont la création d'un rêveur en particulier et façonnées avec talent selon un plan précis. On parle alors d'*univers de poche*. Les plus beaux sont l'œuvre de Blandine et Beleth en personne, mais leurs serveurs de plus haut rang sont eux-aussi capables d'en créer de plus modestes.

Il arrive que des créatures issues de la MRC prennent leur indépendance et s'échappent vers une marche plus solide (on va dire la Terre, au hasard). Cela peut être temporaire, par exemple à l'occasion d'un rapprochement passager des marches terrestre et onirique dans un yes-men's land (c'est le sujet de nombreux scénarios, comme *Les quais de la Seine ne sont plus ce qu'ils étaient* dans le livret MV), ou permanent si le rêve d'origine est suffisamment réaliste (c'est ainsi que naissent les dieux oniriques).

Politique. Le Grand Jeu n'épargne pas la MRC, et les anges de Blandine luttent contre les démons de Beleth pour s'assurer que les âmes humaines tombent de leur côté. Les rêves sont un moyen de propagande fort efficace et les cauchemars peuvent mener vers la folie ou le péché. Cependant, à côté de leur mission première, les anges comme les démons agissent aussi en tant que gardiens de la MRC, car elle peut être à l'origine de problèmes qui auraient de graves répercussions sur toutes les autres marches. La MRC est donc strictement surveillée par des patrouilles oniriques qui y inspectent les phénomènes étranges et les changements de flux d'énergie.

Les dangers que redoutent Blandine et Beleth sont de plusieurs ordres. Le plus important concerne principalement Beleth, qui a été chargé par Dieu lui-même de veiller sur ces rêves et de s'assurer qu'ils ne débordent pas hors du coin qui leur est réservé. Cela s'est heureusement avéré inutile jusqu'ici, mais une seule incursion d'une créature issue des cauchemars de Dieu pourrait avoir des conséquences dantesques, que je vous laisse imaginer à vos risques et périls, et Beleth reste donc fidèle au poste. Vient ensuite la lutte contre les panthéons païens, qui tirent une partie de leur puissance de la MRC (bien qu'ils aient déjà perdu ce combat depuis plus d'un millénaire) et contre d'autres créatures indigènes souvent relativement faibles (le Père Noël), mais parfois redoutables (Seth). D'une façon générale, anges des Rêves et démons des Cauchemars doivent s'assurer que les créatures oniriques ne viennent pas foutre le chambard dans les marches environnantes.

LES REGLES

ATTAQUES ONIRIQUES

La description des pouvoirs Rêve, Cauchemar, Rêve divin et Cauchemar mortel dans le livre de base d'INS/MV donne des règles rapides et efficaces



pour influencer les rêves d'un individu, et qui sont différentes de celles de ce chapitre. C'est normal. Continuez de jouer ces pouvoirs normalement lors d'utilisations ordinaires (c'est-à-dire par un seul PJ à la fois). Les règles complètes de gestion de la MRC ne doivent servir que lorsque vous envoyez toute une équipe dans la marche des rêves et des cauchemars. [On n'est pas à Shadowrun ou Rêve de Dragon, merci bien.]

L'ART AIGLE DORT

La règle d'or. Il n'y a aucune règle sacrée, rien que des indications. Le MJ est libre d'ignorer ou de contredire tout ce qui est écrit ici [et d'inventer ce qui manque !] (tant que c'est pour la bonne cause : le fun).

LE VEAU QU'A BU L'AIR

Bon. Voici les concepts centraux d'un voyage sur la MRC.

Bulle. Un rêve individuel, créé par un seul rêveur.

Poche. Un rêve commun, utilisé par des milliers de rêveurs. Les *poches* regroupent les rêves d'un certain type. Il existe une poche pour les rêves érotiques, une autre pour ceux où l'on vole, et ainsi de suite. Ce qui ne signifie pas qu'il est impossible de baisser ou de voler ailleurs sur la MRC, mais juste que cela arrive beaucoup plus souvent et facilement dans les *poches* en question.

LA MARCHÉ DES RÊVES ET DES CAUCHEMARS

Univers de poche. Comme une poche, mais créée artificiellement par un seul rêveur très puissant.

Démiurge. L'entité qui contrôle un rêve. Dans une bulle, il s'agit la plupart du temps de l'inconscient du rêveur (mais des usurpations sont possibles). Dans une poche, il s'agit d'un inconscient collectif composé à partir des esprits d'une multitude de rêveurs différents et n'appartenant à aucun d'entre eux. C'est le démiurge qui fixe l'apparence et les événements du rêve, parfois aux dépens du rêveur lui-même. Bien qu'on le désigne comme une personne, il s'agit plutôt d'une force désincarnée, un peu comme le MJ pendant une partie de jeu de rôle ou le Destin dans la vraie vie. *[Évidemment, le Destin n'existe que dans la tête des gens suffisamment irrationnels pour ne pas arriver à croire que les coïncidences ne sont que le fruit du hasard. Mais à part ça, la comparaison tient.]*

Témoin. Une personne « vivant » un rêve de l'intérieur. Dans sa bulle, le rêveur est à la fois témoin conscient et démiurge inconscient. En quelque sorte, il est le MJ schizophrène d'une partie en solo dont il serait aussi le PJ. Un témoin privilégié de son propre rêve certes, mais n'ayant pas beaucoup plus de pouvoir sur celui-ci que les simples visiteurs.

Les visiteurs sont eux-aussi des témoins, et ont également la possibilité d'influencer le démiurge. Ils peuvent être arrivés de leur propre volonté ou avoir été absorbés lors du rapprochement de deux bulles. Se retrouver dans le rêve de quelqu'un d'autre n'est généralement pas une bonne chose quand on n'y est pas préparé.

Dans une poche, tous les témoins ont le statut de visiteurs, puisqu'elle n'a pas véritablement de créateur.

Chimères. Les personnes et objets créés par un démiurge et qui peuplent le rêve. Les chimères semblent parfaitement réelles aux témoins, et le démiurge les fait agir plus ou moins normalement (selon sa propre expérience de la normalité). Cependant, les chimères n'ont aucune existence véritable en dehors du rêve. Elles n'ont notamment pas d'âme et aucun pouvoir spirituel ne peut les atteindre. Elles n'ont pas non plus d'aura, mais un démiurge retors est parfaitement capable de fausser le résultat des pouvoirs de détection utilisés par les PJ afin de les induire en erreur.

Substance rêve (SR). L'énergie onirique dont sont constitués les témoins. On voyage rarement directement sur la MRC. Le plus souvent, le corps et l'âme du rêveur restent sur sa marche d'origine et c'est une projection spirituelle qui se retrouve dans le rêve. Cette projection a une certaine énergie ou consistance qu'on appelle la *substance rêve* et qui représente la cohésion de la projection et son lien avec sa marche d'origine. Elle permet aussi d'avoir un certain impact sur le rêve sans être pour autant le démiurge. Perdre toute substance rêve est une très, très mauvaise idée.

Entrespace. Les zones de la MRC en dehors des bulles ou des poches. Visuellement, il est souvent perçu comme un espace psychédélique plein de couleurs hors du spectre du bon goût et de spirales tournoyantes, tout à fait dignes du pire des années 70.

Monnaie de songe (MS). Des éclats de substance rêve condensés, qui sont utilisés comme monnaie d'échange entre les autochtones de la MRC. Elle se forme naturellement dans l'entrespace proche des zones actives de la MRC et doit être récoltée « à la main ». Très peu de gens (et surtout pas les PJ) savent fabriquer artificiellement la monnaie de songe.

Stabilité. La vigueur et la résistance d'une bulle. Prises dans les courants de la MRC, les bulles sont fragiles et susceptibles de rompre à la première tempête onirique venue (ce qui signifie simplement la fin d'un rêve, il n'y a pas mort d'homme). En y investissant de la substance rêve, les bulles peuvent devenir plus solides, plus stables. Il est alors également plus difficile de les modifier (tout cela est détaillé plus loin).

MES CAISSES QUI SPACENT ?

Entrer dans la MRC. Il y a en gros trois moyens différents pour entrer dans la MRC.

- **Rêver.** Où qu'il soit dans l'univers, lorsqu'un dormeur entre en sommeil paradoxal, il projette une partie de sa conscience dans la MRC. Il se forme alors automatiquement une bulle, où les songes prennent forme.
- **Utiliser un pouvoir.** Les pouvoirs Cauchemar, Cauchemar mortel, Rêve et Rêve divin permettent de créer une bulle et d'y entraîner l'esprit d'un dormeur, à condition de remporter un test résisté (voir la description des pouvoirs). Le niveau de stabilité de la bulle (ou de la poche ou de l'univers de poche) dans laquelle se trouve (éventuellement) la victime agit comme un bonus (en colonnes) sur son test de résistance (si elle est simplement en train de dormir sans rêver sur la MRC, elle n'a aucun bonus). Si la victime remporte le test résisté avec une marge de 4 ou plus, un MJ taquin peut décider que c'est l'utilisateur du pouvoir qui se trouve attiré (en tant que visiteur) dans les rêves de sa cible, plutôt que le contraire.

Tous les pouvoirs précédents (je ne vais pas vous refaire la liste) peuvent aussi être utilisés pour s'introduire (en tant que visiteur) dans les rêves d'une personne à portée. Dans ce cas, un test standard de pouvoir est nécessaire (mais il n'est pas résisté), le dormeur reste propriétaire de sa bulle et le pouvoir n'a aucun autre effet (pas de modification de mémoire ou de fatigue, ou quoi qu'il est-ce). De plus, l'utilisateur peut emmener d'autres personnes avec lui, du moment qu'ils se tiennent tous par la main. Le coût de cette utilisation est de 2 PP par personne transportée, quel que soit le pouvoir exact employé. *[C'est donc la méthode idéale pour envoyer des PJ en mission sur la MRC.]*

- **Passer par une déchirure.** La nature et les mouvements de la MRC sont décidément bien mystérieux. Des portails menant soit dans l'entrespace, soit dans une poche ou un univers de poche peuvent apparaître temporairement ou définitivement un peu partout sur Terre, comme au Paradis, en Enfer ou ailleurs. Mais souvent sous les pas des PJ quand cela amuse le MJ. Bizarre, non ? Les passages connus sont étroitement surveillés par des anges de Blandine ou démons de Beleth.

Notons que dans ce cas, la mort a des conséquences bien plus gênantes, puisque les personnages sont en « live » dans la MRC plutôt que d'y projeter une infime partie d'eux-mêmes. Ils n'ont aucune chance de se réveiller et doivent utiliser la table « Mourir au Paradis ou en Enfer » lorsqu'ils décèdent en rêve sans réserve de SR. Histoire de rire, la quantité de SR initiale d'un personnage qui entre physiquement sur la MRC est la moitié du total normal d'un rêveur plus classique.

Aspect et actions. Du point de vue des témoins, le rêve est tout à fait semblable à la réalité. Chaque témoin possède un corps, dans un univers qu'il perçoit comme normal et où il est possible d'agir exactement comme on le fait sur la marche terrestre. Il peut ainsi ouvrir les portes, manger des carambars, se battre avec une hache à deux mains et tous les autres petits plaisirs de la vie. Le rêve est en fait la création du démiurge et n'est pas toujours particulièrement réaliste, mais l'esprit gomme inconsciemment toute incohérence et s'adapte à cet environnement particulier. Évidemment, si le ciel est rouge, le ciel est rouge, mais les PJ ne s'en rendront pas toujours compte. En bref, suivant ses descriptions, le MJ peut faire passer l'impression et l'ambiance qu'il désire.

Un témoin s'impose inconsciemment les limites qui sont les siennes sur le monde physique. Il possède les mêmes totaux de PF et de PP qu'au moment de son endormissement et peut se blesser ou utiliser ses (éventuels) pouvoirs en suivant les règles habituelles. Mais à partir du moment où il sait (ou comprend) qu'il se trouve dans la MRC, d'autres options s'ouvrent à lui. Il est alors possible d'aller à l'encontre du rêve, mais ce n'est

CHAPITRE SEIZE

La marche des Rêves et des Cauchemars

pas gratuit. Il faut investir une partie de sa substance rêve pour le modifier. Cela ne suffit cependant pas, encore faut-il arriver à « convaincre » le démiurge d'accepter sa modification du rêve. Notons que si les témoins sont plusieurs à vouloir modifier le rêve, cela devient rapidement un joli bordel (au sens figuré... Enfin, parfois aussi au sens (relativement) propre, mais ce n'est pas notre sujet).

L'espace. Bien qu'une bulle occupe une infime partie de la MRC, pour les témoins qui s'y trouvent, elle paraît infinie (ou peu s'en faut). Si, vue de l'entrespace, la bulle apparaît... ben, comme une bulle (petite, ronde, couverte de reflets chromatiques comme une flaque d'huile sur la route des vacances), de l'intérieur, le démiurge peut faire percevoir tout ce qu'il désire aux témoins. Il est ainsi possible de faire le trajet Paris-Brest, sans quitter la bulle. En fait, les témoins restent immobiles et c'est tout l'univers qui se modifie autour d'eux.

Le temps. Comme pour l'espace, la perception du temps par les témoins est faussée à volonté par le démiurge. Le rêve d'une nuit peut ainsi sembler durer quelques instant ou toute une vie (ce qui est bien pratique du point de vue du MJ).

La mort. Un rêveur à qui il reste des points de substance rêve ne meurt pas lorsqu'il subit une attaque ou un accident qui devrait être fatal. Il suffit qu'il dépense un point de SR pour s'en sortir miraculeusement indemne (soit en évitant le danger au dernier moment, soit en encaissant le coup). Il doit également réussir un test difficile de Volonté s'il veut éviter de se réveiller suite au choc (sans autre conséquence pour lui ; il peut même se rendormir tranquillement ensuite).

Toutefois, si le rêveur n'a plus de substance rêve pour le sauver, il disparaît du rêve et son témoin est détruit (le démiurge crée généralement une chimère de cadavre pour le remplacer). La fraction d'âme du rêveur qui s'était projetée dans la MRC se dissipe dans les limbes, perdue à jamais. Les conséquences sont souvent désagréables, voire fatales, pour la victime. Lancez les dés sur la table suivante.

d666	Résultat
111	Le rêveur se réveille, renforcé par son expérience. Il acquiert deux rangs en Narcolepsie (quatre s'il ne possède pas déjà ce talent) et un rang en Chance/Foi.
112-116	Le rêveur se réveille, avec des souvenirs étranges. Il acquiert un rang en Narcolepsie (deux s'il ne possède pas déjà ce talent).
121-166	Le rêveur se réveille, sans conséquence grave. Il perd la moitié de ses points de fatigue et ne peut les récupérer avant une nuit de sommeil complète.
211-366	Le rêveur se réveille, sérieusement diminué. Il perd 1d6 rangs dans son talent de plus haut niveau (il ne peut tomber en dessous du niveau de base) et 1 rang dans une caractéristique choisie au hasard.
411-566	Le rêveur meurt dans son sommeil. Son âme part vers sa destination finale (comme s'il était mort sur Terre ; ce qui est d'ailleurs le cas, en fait).
661-665	Comme le précédent, mais l'âme est diminuée. Son niveau de Chance/Foi est divisé par deux. Évidemment cela joue seulement dans le cas d'un ange ou d'un démon ayant une chance de se réincarner (autant dire aucune si vous jouez avec Croc, mais moi je suis plus gentil). [On me souffle « trop con, oui » dans l'oreille. Je laisse dire.]
666	L'âme du témoin est aspirée entièrement dans la MRC, dont il devient un autochtone. Le corps physique meurt ou végète dans un coma profond (une chance sur deux, ou au choix du MJ).

Notez que le démiurge n'agira jamais contre son propre témoin (en tout cas, pas au point de le tuer). Il faut donc une intervention extérieure pour mourir dans son sommeil, et heureusement, sinon la Terre serait dépeuplée depuis longtemps.

LES QUESTIONS DE MOMO : LES ANGES ET LES DÉMONS REVENT-ILS ?

Oui. Il y a quelques millions d'années, les anges étaient peut-être des créatures éthérées qui n'avaient pas le besoin, l'envie ou les moyens de rêver, mais leurs contacts répétés avec les humains ont changé tout cela. Les anges et les démons rêvent maintenant *grosso modo* comme nous, du moins lorsqu'ils dorment. En effet, la constitution particulièrement solide de ces bestiaux leur permet de se passer plus facilement de sommeil que les simples mortels. [Je ne vais pas vous pondre de formule, mais cela doit dépendre de la Volonté et de la Force.]

De plus, une volonté surnaturelle permet de s'empêcher de rêver pendant son sommeil (il faut réussir un test Incroyable de Volonté, la difficulté pouvant varier selon les conditions). C'est utile pour éviter d'avoir le sommeil agité ou que ses rêves soient espionnés, ou encore d'être attaqué par des créatures autochtones de la MRC. Cependant, cela ne protège pas contre les attaques oniriques, type Rêve ou Cauchemar, qui ont précisément pour effet de forcer leur cible à s'enfoncer dans un sommeil paradoxal.

Quitter la MRC. Pour sortir de la MRC, il suffit en théorie de se réveiller.

En pratique, ce n'est pas si simple. Un test standard de Narcolepsie est nécessaire, et il ne peut être tenté qu'une fois par heure. Si le PJ se trouve dans une bulle ou une poche (plutôt que dans l'entrespace), il faut aussi que le MJ détermine si le démiurge accepte de laisser partir le PJ ou pas [et quand je dis « détermine », je veux dire en fait « choisisse », on est bien d'accord ?]. Dans le deuxième cas, le démiurge va tenter de contrer les efforts du personnage pour quitter son rêve. Il ne s'agit pas d'un conflit métaphysique, mais d'obstacles réels qui peuvent prendre la forme d'une course-poursuite, d'un labyrinthe, de monstres à vaincre, d'une énigme à résoudre, et ainsi de suite. De plus, le niveau de stabilité de la bulle s'applique alors en tant que malus (en colonnes) sur les tests du personnage.

Le personnage le plus expérimenté d'un groupe peut faire les tests pour tous les autres, à condition qu'ils restent suffisamment près les uns des autres. En cas de réussite, ils se réveillent tous d'un coup.

Un personnage retenu par le démiurge de la bulle ou la poche où il se trouve ne peut être réveillé facilement depuis le monde réel. Toute tentative en ce sens (bruit, secousses, etc.) permet seulement un nouveau jet de Narcolepsie (comme après une heure de voyage), avec un modificateur éventuel selon les moyens utilisés (un seau d'eau froide donne un petit bonus, un coup d'épée dans la jambe un plus gros bonus, et ainsi de suite).

LA NARCOLEPSIE

Le talent exotique de Narcolepsie est décrit rapidement page 38 du livre de base. Dans le jeu d'INS/MV, ce terme désigne la faculté de contrôler

LES QUESTIONS DE MOMO : QUE SE PASSE-T-IL SI MON ANGE UTILISE RÊVE SUR UN HUMAIN QUI SE TROUVE DÉJÀ ÊTRE LA VICTIME DU CAUCHEMAR D'UN DÉMON ?

Ton ange ne se rend compte que trop tard que sa cible est la victime d'une attaque onirique, alors qu'il a déjà créé une bulle et l'a mise en contact avec celle du rêveur. Plutôt qu'un test résisté par l'humain, il joue un test opposé (pouvoir vs. pouvoir) contre le démon. Dans tous les cas, les deux bulles fusionnent. S'il l'ange remporte le test opposé, il devient le démiurge de cette nouvelle bulle. Sinon, le démon reste démiurge et l'ange devient un simple témoin dans son cauchemar. Mauvais trip. Notons que le démiurge peut alors appliquer son pouvoir à tous les témoins de son rêve.

LA MARCHÉ DES RÊVES ET DES CAUCHEMARS

UN NOUVEAU POUVOIR ! TROP DE BONHEUR ?

Voyage onirique | mental | activé (2 PP par personne) | général (4 PA), invariable | —

Le personnage quitte la marche sur laquelle il se trouve pour entrer dans l'entrespace de la MRC. D'autres personnes peuvent l'accompagner, à condition qu'elles tiennent le personnage par la main et que celui-ci paye le surcoût en PP. Ce pouvoir ne permet pas de contrôler le point d'arrivée exact dans la MRC, où la notion même d'espace est assez pourrie de toute façon.

Vous noterez que comme il est dit dans le texte principal, les pouvoirs Rêve et Cauchemar permettent déjà de pénétrer dans une bulle de la MRC, ce qui rend Voyage onirique particulièrement peu utile pour les anges et démons de base. Ben à qui sert alors ? Aux gens qui n'ont pas accès à ces pouvoirs, et qui doivent se contenter de celui-ci, c'est-à-dire les héros païens de tous poils et les sorciers (sous forme d'un sort de basse sorcellerie, 2 PF par personne, test difficile).

son sommeil, ses rêves et ses cauchemars. Il va sans dire qu'il est extrêmement utile sur la MRC [mais, paf, je le dis quand même], et revient régulièrement dans les règles de ce chapitre. Quelques notes importantes sur son utilisation :

- Les personnes qui ne possèdent pas ce talent peuvent tout de même effectuer un test avec le niveau de base (c'est-à-dire 1) pour la plupart des utilisations. Le MJ peut exiger au moins un rang pour certaines applications quand il le souhaite.
- Si un personnage est arrivé sur la MRC en utilisant son pouvoir de Cauchemar, Cauchemar mortel, Rêve ou Rêve divin, il peut alors utiliser le niveau du pouvoir en question à la place de celui du talent Narcolepsie à chaque fois que les règles demandent un jet de cette compétence. [Un peu comme on peut utiliser le niveau d'un pouvoir d'attaque à distance à la place du talent Tir. Parce, oui, pour les gens qui le découvrent, on peut utiliser le niveau de son pouvoir à la place du talent Tir. C'est page 39 du livre de base, dans la description de Tir.]
- Dans la MRC, il est possible d'utiliser sa substance rêve lors d'un test de Narcolepsie pour obtenir un bonus de +2 colonnes par point dépensé.
- Les PJ qui possèdent effectivement ce talent exotique peuvent l'utiliser pour s'endormir à volonté (en réussissant un test facile). Ils se retrouvent alors dans une bulle rien qu'à eux. De même, plusieurs personnes qui se tiennent par la main peuvent arriver dans une mini-poche commune. Enfin, si un personnage réussit un test très difficile de Narcolepsie, et un autre de difficulté variable (souvent au moins très difficile) de Savoir occulte (MRC), il peut atterrir dans une poche déterminée ou un univers de poche dont il a trouvé une description.

L'HYPNOSE

Le talent exotique Hypnose permet d'endormir une personne consentante (il faut réussir un test standard), et d'obtenir un certain contrôle sur le démiurge de la bulle du rêveur (i.e. son inconscient). Les ordres donnés par l'hypnotiseur agissent comme des dépenses de substance rêve (sans dépense effective, puisqu'il n'est pas sur la MRC). Il doit réussir un test d'Hypnose plutôt qu'un test de Narcolepsie, avec un malus supplémentaire de 2 colonnes. En cas d'échec spécial (double), la liaison avec le démiurge est rompue et la personne poursuit son rêve éveillé toute seule.

Je répète pour qu'on soit bien synchro : il est impossible d'hypnotiser une personne qui n'est pas totalement consentante. Par contre, on peut mentir sur ses intentions...

LA SUBSTANCE RÊVE

Lorsqu'un humain (ou une créature surnaturelle) arrive sur la MRC (quelle que soit la méthode utilisée), il dispose d'un total de substance rêve (SR) égal à son niveau de Volonté. S'il possède le talent Narcolepsie ou les pouvoirs Cauchemar, Rêve ou Volonté supra-normale, il ajoute leurs niveaux à son total de SR. S'il possède le pouvoir Cauchemar mortel ou Rêve divin, il ajoute deux fois son niveau à son total de SR. Enfin, s'il possède le pouvoir de grade du domaine des Rêves, il ajoute 3 fois son niveau à son total de SR.

Utiliser la SR. La substance rêve a plusieurs applications. Elle est nécessaire pour réaliser toutes les actions qui ne sont possibles que dans les rêves. Mais encore faut-il être convaincu d'être dans un rêve et, plus important, corrompre le démiurge pour qu'il accepte l'action. En termes de jeu, il faut dépenser un point de SR et réussir un test standard de Narcolepsie, avec un malus (en colonnes) égal au niveau de stabilité de la bulle. En cas d'échec, il ne se passe rien de spécial, si ce n'est que le point de SR engagé est perdu (paf). Le démiurge est plus enclin à répondre aux demandes de son propre témoin, qui bénéficie d'un bonus de +2 colonnes sur son test. Notez que n'importe qui peut influencer le rêve de cette façon : humains, anges ou démons, et témoins rêveurs ou visiteurs.

Voici une liste non exhaustive de ce qu'il est possible de faire grâce à la substance rêve. Les difficultés indiquées ne sont que des suggestions. Chaque démiurge (lire : chaque MJ) accepte plus ou moins bien les différentes actions.

- Modifier son apparence « définitivement » (tant qu'on reste dans la MRC). Il est possible de faire des changements mineurs (couleur des cheveux), majeurs (sexe) ou même totaux (pour prendre l'apparence d'un objet ou d'un monstre). [test facile]
- Réparer son corps (récupérer l'ensemble de ses PF, guérir de ses blessures, ignorer les effets de la douleur ou de l'alcool, faire repousser une jambe coupée, etc.). [test difficile]
- Obtenir un bonus de +4 rangs pour une caractéristique physique (Fo, Ag, Pe) ou un talent (sauf Narcolepsie !!), valable pendant une minute. [test difficile]
- Utiliser n'importe quel pouvoir physique ou mental (mais pas les spirituels ; et pas non plus Cauchemar ou Rêve) au niveau 1 une fois (s'il est activé ou spécial) ou pendant une minute (s'il est constant), sans avoir à dépenser de PP. [test très difficile]
- Modifier l'apparence ou la personnalité d'une chimère. Par exemple, un bête punk agressif peut se transformer d'un claquement de doigts en une jolie nénette accorte (ben oui, c'est un rêve après tout ; le contraire est tout de même beaucoup moins intéressant). Il faut cependant que le changement aille dans le sens général du rêve, sinon le démiurge risque de l'annuler assez rapidement ou tout simplement de l'empêcher. [test très difficile]
- Modifier l'ensemble de son environnement. On peut passer par exemple

LES QUESTIONS DE MOMO : PEUT-ON UTILISER LES POUVOIRS RÊVE ET CAUCHEMAR SI ON EST DÉJÀ SUR LA MRC ?

Oui. Ces pouvoirs (ainsi que Rêve divin et Cauchemar mortel) fonctionnent sur la MRC quasiment comme sur Terre. La seule différence est que la cible ne peut être que le démiurge de la bulle dans laquelle le personnage se trouve. Depuis l'entrespace, il faut toucher une bulle pour cibler son démiurge. Dans les deux cas, la victime bénéficie d'un nombre de colonnes de bonus égal à la stabilité de la bulle. Si le personnage remporte le test résisté, il devient le nouveau démiurge de la bulle et les autres effets du pouvoir s'appliquent normalement à la fin du rêve.

IL PUE TON NOUVEAU POUVOIR. J'EN VEUX UN AUTRE !

Ok, ok, t'énervé pas.

Siphon onirique | mental | activé (5 PP) | général (3 PA), conditions (talent Narcolepsie au niveau 6, pouvoir Sommeil au niveau 4, pouvoir Cauchemar ou Rêve au niveau 4) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée courte

Ce pouvoir ne peut être utilisé que depuis la MRC, par un personnage qui est le démiurge de sa bulle. Il peut viser les personnes actuellement éveillées qui se trouvent à côté de son corps (ou du corps d'un autre témoin présent dans la bulle). S'il remporte le test opposé, la cible du personnage s'effondre de sommeil et son esprit est attiré dans la bulle.

Par exemple, imaginons que Marcel, un pauvre et simple humain, soit victime du Cauchemar d'un démon. Celui-ci peut siphonner les personnes qui se trouvent à une dizaine de mètres soit de son propre corps, soit de celui de Marcel.

d'un hall de gare malsain à une plage ensoleillée. Voir au-dessus pour les contre-indications. [test incroyable]

SR presque nulle. Lorsqu'un témoin ne possède plus qu'un point de substance rêve, il ne peut pas le dépenser pour manipuler le rêve et doit s'en remettre à ses capacités naturelles.

SR nulle. Lorsqu'un témoin perd l'ensemble de sa substance rêve, il est totalement sans défense face au démiurge, qui peut le manipuler au même titre que les chimères. En clair, il devient un PNJ sous le contrôle du MJ (dans les faits, il est plus simple de laisser au joueur les rênes de son PJ, ne serait-ce que pour éviter qu'il s'emmerde, mais en lui dictant sa conduite lorsque c'est nécessaire).

Récupérer la SR. Le taux de récupération est de 1 point de SR par 24 heures réelles. C'est trop long pour concerner les rêveurs qui restent là pour une seule nuit, mais c'est primordial pour les autochtones et les anges ou démons en patrouilles longues. Il est également possible de vampiriser les autres témoins pour leur voler leur SR à l'aide des pouvoirs spirituels qui permettent habituellement de gagner des PP (comme les Absorptions ou Baiser vampirique), au ratio de 2 PP pour 1 SR. Enfin, ingérer un fragment de monnaie de songe génère 5 points de substance rêve.

LES YES-MEN'S LANDS

Une des propriétés les plus pittoresques de la MRC est de « baver » sur les marches avoisinantes (et comme la MRC traverse tout l'univers de haut en bas, toutes les marches lui sont avoisinantes à un moment ou à un autre). Le résultat est que la zone de la marche en question acquiert certains propriétés d'une poche de la MRC et devient ce qu'on appelle un yes-men's land.

Toute personne se trouvant dans un yes-men's land, bien qu'éveillée, obtient une petite quantité de substance rêve, égale à son niveau de Chance/Foi (sans aucun supplément), qu'elle peut utiliser pour influencer la réalité. Un point de SR permet d'obtenir un bonus de +2 sur n'importe quelle action ou d'une façon plus générale de trafiquer le hasard ou de provoquer une coïncidence en sa faveur. Cela peut même aller jusqu'à la création de chimères (hélas, très éphémères) de personnes ou d'objets. Dans un yes-men's land, on croise plus de jolies filles que partout ailleurs mais il est impossible de les aborder !

Tout cela reste sous le contrôle du MJ exclusivement. Même si les PJ comprennent qu'ils sont entrés dans un yes-men's land, ils ne peuvent

L'ENTRESPACE

Pour accéder à l'entrespace de la MRC, il faut quitter la bulle (ou la poche) où l'on se trouve. La procédure est similaire à celle qui permet de se réveiller. Il faut d'abord une heure de voyage (ardu si le démiurge lutte contre le personnage ou tranquille dans le cas contraire), puis réussir un test incroyable de Narcolepsie (avec éventuellement la stabilité de la bulle comme malus sur le test). On se retrouve alors flottant à côté de la bulle qu'on vient de quitter.

Si c'est le rêveur ayant créé la bulle qui en sort, celle-ci est immédiatement détruite. Les autres occupants sont expulsés, soit vers leur marche d'origine, soit vers l'entrespace pour ceux qui le désirent et qui réussissent un test très difficile de Narcolepsie.

Les actions suivantes ne sont possibles que lorsqu'on se trouve dans l'entrespace de la MRC. Toutes les actions sur une bulle existante nécessitent de la toucher et subissent un malus (en colonnes) égal à sa stabilité.

- Entrer dans une bulle (ou une poche) existante en tant que témoin. [test facile]
- Percevoir l'identité des témoins présents dans une bulle existante. On n'obtient ainsi qu'une image imprécise et une vague sensation de l'aura, qui est cependant suffisante pour reconnaître à coup sûr une personne connue du PJ. [test difficile]
- Créer une bulle et y entrer (à la fois en tant que témoin et que démiurge). Nécessite au moins un point de SR. Chaque fragment de monnaie de songe et chaque cinq points de SR dépensés en plus lors de la création augmentent la stabilité de cette bulle d'un point. [test difficile]
- Attaquer une bulle. Cela nécessite la dépense d'un point de SR. En cas de succès, la bulle perd un point de stabilité s'il lui en reste ou elle est détruite si sa stabilité était déjà nulle. Ses occupants peuvent être renvoyés vers leur marche natale (ils se réveillent) ou apparaître dans l'entrespace s'ils le désirent et réussissent un test incroyable de Narcolepsie. En cas d'échec, le démiurge attire l'attaquant dans sa propre bulle (en tant que témoin). [test incroyable]

Agir dans l'entrespace. Les visiteurs de l'entrespace n'ont pas de corps physiques, ce sont plutôt des espèces de fantômes. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs mentaux les uns contre les autres, mais sont incapables de toute action physique et de la plupart des actions spirituelles.

contrôler intentionnellement ses effets. Les autres utilisations de la substance rêve possibles dans la MRC elle-même ne sont pas accessibles dans un yes-men's land.

Dans ces zones tampons, il est possible de rencontrer des autochtones de la MRC, des créatures comme les loups ou des personnes comme les dieux oniriques. Si quelques-uns s'adaptent rapidement, la plupart réagissent comme s'ils étaient encore dans un rêve. Dans les deux cas, ils peuvent causer beaucoup de dégâts (on se souvient ainsi de l'incursion d'une version onirique de Jack l'Éventreur en 1994, fort joliment relatée dans DEUS EX MACHINA).

Les yes-men's land sont fort heureusement des phénomènes limités dans le temps (ils persistent rarement pendant plus de quelques jours) et dans l'espace (leurs effets se font sentir dans un quartier uniquement, bien qu'ils puissent parfois s'étendre à une ville entière, ou au contraire se limiter à une seule chambre d'une maison donnée). Ils sont fort malheureusement complètement imprévisibles et incontrôlables (si ce n'est pas les bons soins du MJ, bonjour Marcel au passage).

LA MARCHÉ DES RÊVES ET DES CAUCHEMARS



LA MONNAIE DE SONGE

La monnaie de songe est un résidu du cycle de vie des bulles oniriques. Lorsqu'un rêve est actif et imaginatif, il se forme autour de lui une espèce de coquille translucide qui l'isole du reste de la MRC. Vue depuis l'entrespace, la bulle donne l'impression de s'assombrir et devient un peu moins perméable (sa stabilité augmente). Lorsque la bulle finit

LES LOUPS ONIRIQUES

L'entrespace n'est pas vide. On peut y rencontrer quelques créatures autochtones, comme ces loups oniriques qui se nourrissent de la terreur engendrée par les cauchemars. Ils apparaissent comme de grands loups gris fantomatiques dont les yeux rouges brillent d'une lueur maléfique. Comme leurs homologues terrestres, ils chassent en meute, parcourant l'entrespace, à la recherche d'une bulle de cauchemar où ils puissent entrer afin de terroriser les témoins présents.

Loup onirique

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

TALENTS

Athlétisme 5, Corps à corps 6, Défense 6, Discrétion 5, Intimidation 7, Narcolepsie 5.

POUVOIRS (PERMANENTS)

Apparence horrifique 5, Membre exotique (dents de sabre).
0 PP, 6 PF, 8 SR, BL 5/ BG 10/BF 15/MS 20, morsure (66/RU+8/M+5)

ARTHUR HOLMES, DIT « CORBEAU »

Arthur est un autochtone relativement jeune de la MRC, où il est apparu pour la première fois à la fin des années 70. Si son apparence générale est toujours la même (longs cheveux bruns, traits fins), son âge apparent est changeant, pouvant passer de celui d'un petit garçon de quelques années à celui d'un jeune homme en fin d'adolescence. Il est toujours habillé de façon simple et élégante, quoiqu'un peu froide. Le Corbeau est extrêmement curieux et ouvert. Il adore rencontrer de nouvelles têtes dans la MRC à qui il demande qu'on lui raconte des histoires du dehors, qu'il écoute avidement. Il connaît mieux la marche onirique que le fond de sa poche, l'ayant parcourue de long en large depuis sa naissance (alors qu'il n'a jamais réussi à entrer dans sa poche). On peut le rencontrer aussi bien dans l'entrespace qu'en visiteur dans la bulle d'un rêveur ou de passage dans une poche. Arthur n'est ni un ange, ni un démon mais il est toléré par les anges de Blandine qui le croisent.

Arthur Holmes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	5	5	4	6	6

TALENTS

Acrobaties 7, Baratin 7, Corps à corps 4, Défense 5+, Discrétion 7, Discussion 6, Jeu 5, Narcolepsie 8, Pickpocket 7, Savoir occulte (MRC 6), Séduction 6

POUVOIRS

Cauchemar 6, Charme 3, Ouverture 6, Rêve divin 6, Volonté supra-normale 3

COMBAT

25 PP, 8 PF, 30 SR, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

par disparaître (par exemple parce que le rêveur vient de se réveiller), cette coquille se brise. Le plus souvent, elle se dissout dans le reste de la MRC. Ce n'est que si elle est assez dense que quelques morceaux de coquille peuvent garder leur forme et deviennent ce qu'on appelle de la monnaie de songe.

Récolter la MS. Pour être en mesure de récolter la monnaie de songe, il faut avant tout se trouver dans l'entrespace. Il faut ensuite passer du temps à chercher et jouer un test standard de Savoir occulte (MRC). Les personnes qui ont choisi une autre spécialité pour ce talent doivent utiliser leur niveau général. Ceux qui ne l'ont pas du tout peuvent utiliser leur niveau de base (c'est-à-dire 1). Le temps nécessaire avant de découvrir quelque chose dépend de la marge de réussite :

MR Résultat

1-3	Le PJ cherche pendant 24 heures et ne trouve rien, mais son prochain test bénéficie d'un bonus de +2 colonnes.
4-6	Le PJ trouve 1 fragment de MS au bout de 24 heures.
7-9	Le PJ trouve 1 fragment de MS au bout de 12 heures.
11+	Le PJ trouve 1 fragment de MS au bout de 6 heures.

[Vous noterez que si la MR est de 10, il ne se passe rien. Ce n'est pas normal, c'est la table qui déconne. Attendez-vous à un errata sur le site de Siroz.]

Un personnage qui transporte plus de 2 fragments de monnaie de songe court le risque d'attirer des autochtones de la MRC (comme une meute de loups oniriques) ou des gardiens angéliques ou démoniaques, à qui il devra échapper ou avec qui il devra transiger. Tout cela est bien sûr à l'appréciation du MJ, on ne va pas vous faire une table de monstres errants non plus.

Utiliser la MS. Un témoin peut ingérer un fragment de monnaie de songe pour gagner 5 points de substance rêve. Lors de la création d'une bulle, il peut également sacrifier un fragment de MS pour augmenter sa stabilité d'un point.

La monnaie de songe ne peut quitter la MRC. Lorsqu'un rêveur se réveille (ou est détruit), sa réserve s'éparpille dans la MRC [à la manière des boules de cristal de DragonBall].

LES AUTOCHTONES DE LA MRC

La marche des rêves et des cauchemars n'est pas vide. On peut y rencontrer des races de créatures autochtones, comme les loups oniriques (qui font l'objet d'un magnifique encart, fourni gracieusement sans supplément de prix, on est comme ça chez Siroz), ou des personnalités uniques (ah, zut j'ai pas d'exemple [ah, tiens, si finalement, j'en ai trouvé un et en plus il est cool]).

Les autochtones suivent les mêmes règles que les rêveurs normaux, à quelques exceptions près. Il leur est impossible de quitter la MRC ou de se réveiller, puisqu'ils n'ont pas de corps physique qui les attend sur une autre marche : ils sont entièrement composés de substance rêve. Ainsi, lorsqu'un autochtone se trouve dans une bulle au moment où elle éclate, il arrive systématiquement sur l'entrespace local. S'il subit une attaque mortelle (et qu'il lui reste au moins un point de SR à dépenser), il ne joue pas un test de Volonté pour éviter de se réveiller, mais un test de Narcolepsie pour éviter d'être expulsé vers l'entrespace (s'il y est déjà, il ne bouge pas) et de se dissiper pendant un certain temps (disons 1d66 heures, à la louche), à l'issue duquel il se reforme totalement. Un autochtone n'est pas détruit lorsque sa SR tombe à 0, mais la perte suivante le dissipe alors définitivement.

LES POCHEES ET UNIVERS DE POCHE

Les poches suivent des règles plus stables et plus strictes que les simples bulles. Elles peuvent imposer des interdits ou des obligations à leurs visiteurs. Par exemple, sur la poche du vol, on peut obtenir le pouvoir Vol par un test facile de Narcolepsie et il dure indéfiniment. Autre exemple, sur la marche des rêves érotiques, il faut réussir un test difficile de Volonté pour refuser une proposition de relation sexuelle. Ces règles sont fixées par l'inconscient collectif qui anime ces poches. De plus, les poches sont des structures permanentes qui accumulent pas mal d'inertie au fil du temps, ce qui s'exprime par un niveau de stabilité assez élevé (souvent autour de 5-10) et qui gêne toutes les manipulations. Sur les univers de poche, c'est un peu pareil, en pire. Les règles sont encore plus strictes et elles sont fixées par le créateur de la poche, qui y réfléchit longuement en fonction de ses intentions. Un univers de poche ne se crée pas au hasard. Il découle d'une intention artistique ou perverse de la part du créateur, qui y investit une grande quantité de substance rêve. En conséquence, sa stabilité est souvent aussi élevée que celle des poches. Les ouvrages de Beleth dépassent allégrement le niveau 10 (par exemple, le « Gothic Horror » a une stabilité de 15).

[Bon, voilà, vous avez des règles sur la MRC. J'imagine qu'elles ouvrent autant de questions qu'elles ne donnent de réponses, mais bah, ça fera toujours de la matière pour un prochain supplément ! Arf.]

PNJ RAPIDES

« Les gens du Moyen-Âge étaient une virgule fois plus fort que nous.
Ca explique le poids élevé des épées. »
(Un vendeur de répliques d'armes)

Cette aide de jeu reprend un principe présenté dans le livret accompagnant l'ÉCRAN DU MAÎTRE, celui des PNJ « kleenex », qui servent une fois et finissent au fin fond d'une poche. Ils sont plutôt orientés « combat » ... Peut-être pas toujours de leur point de vue d'ailleurs, mais en tout cas de celui des PJ ! Les PNJ rapides de la troisième Force peuvent servir dans le cadre de la campagne des PETITES APOCALYPSES, mais ils seront aussi utiles aux MJ d'IN NOMINE SATANIS et de MAGNA VERITAS qui voudraient varier un peu l'opposition qu'ils présentent à leurs joueurs. Ce qui est tout l'intérêt des troisièmes forces.

Groupe de talents. Vu l'utilisation qu'on fait de ces PNJ, leur donner une liste de talents complète et détaillée n'est pas nécessaire. Nous avons donc regroupé les talents en six catégories plus ou moins étendues.

- **Attaque** : Combat, Corps à corps et Tir. Le niveau indiqué correspond à l'arme de prédilection du PNJ, il est sans doute moins performant avec d'autres armes.
- **Défense** : Défense, et rien d'autre.
- **Physique** : Athlétisme, Acrobatie, Conduite, Discrétion, Intimidation, Survie.
- **Mental** : Culture générale, Enquête, Fouille, Informatique, Intrusion, Médecine. Les connaissances particulières (Savoir, Sciences, Technique) sont laissées à l'appréciation du MJ.
- **Social** : Aisance sociale, Art, Baratin, Discussion, Séduction.
- **Psionique** : les six formes de pouvoirs des psis (cinétiques, corporels, dimensionnels, martiaux, offensifs et psychiques). Évidemment, seuls les psis ont droit à cette valeur, même deux fois (une pour la version 10 PP, l'autre pour la version 20 PP).

ANNEXES

TABLE 1 : SEUIL DE BLESSURE (BL/BG/BF/MS)

Humain,					Humain,				
Nature :	psi, sorcier	Héros païen	Démon	Ange	Nature :	psi, sorcier	Héros païen	Démon	Ange
FO 1	2/4/6/8	2/5/7/10	3/6/9/12	4/8/12/16	FO 5,5	(6/13/19/26)	7/14/21/28	7/15/22/30	8/17/25/34
FO 1,5	2/5/7/10	3/6/9/12	3/7/10/14	4/9/13/18	FO 6	(7/14/21/28)	7/15/22/30	8/16/24/32	9/18/27/36
FO 2	3/6/9/12	3/7/10/14	4/8/12/16	5/10/15/20	FO 6,5	(7/15/22/30)	8/16/24/32	8/17/25/34	9/19/28/38
FO 2,5	3/7/10/14	4/8/12/16	4/9/13/18	5/11/16/22	FO 7	(8/16/24/32)	(8/17/25/34)	(9/18/27/36)	(10/20/30/40)
FO 3	4/8/12/16	4/9/13/18	5/10/15/20	6/12/18/24	FO 7,5	(8/17/25/34)	(9/18/27/36)	(9/19/28/38)	(10/21/31/42)
FO 3,5	4/9/13/18	5/10/15/20	5/11/16/22	6/13/19/26	FO 8	(9/18/27/36)	(9/19/28/38)	(10/20/30/40)	(11/22/33/44)
FO 4	(5/10/15/20)	5/11/16/22	6/12/18/24	7/14/21/28	FO 8,5	(9/19/28/38)	(10/20/30/40)	(10/21/31/42)	(11/23/34/46)
FO 4,5	(5/11/16/22)	6/12/18/24	6/13/19/26	7/15/22/30	FO 9	(10/20/30/40)	(10/21/31/42)	(11/22/33/44)	(12/24/36/48)
FO 5	(6/12/18/24)	6/13/19/26	7/14/21/28	8/16/24/32	FO 9,5	(10/21/31/42)	(11/22/33/44)	(11/23/34/46)	(12/25/37/50)

PSIONIQUES AU SERVICE ...

... de 3GU

- Force 3, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 2, Chance 2
- Attaque 4, Défense 3, Physique 3, Mental 2, Social 2, Psionique 2 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Arts martiaux 2, Esquive acrobatique 2, Frappe ultime 2
- (20 PP) Arts martiaux 4, Champ de force 2, Détection des ennemis 2, Esquive acrobatique 4, Frappe ultime 4, Régénération 2

... d'Apocalypse Now

- Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 3, Présence 4, Chance 2
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 3, Social 4, Psionique 3 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Augmentation de présence 2, Charme 3, Lire les pensées 3
- (20 PP) Augmentation de présence 4, Charme 4, Illusions 2, Lire les pensées 4, Téléportation 2

... de BSF

- Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 4, Présence 3, Chance 2
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 3, Social 3, Psionique 2 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Immortalité 2, Polymorphie 2, Régénération 2
- (20 PP) Anaérobiose, Armure corporelle 2, Augmentation de force 2, Immortalité 4, Immunité contre les maladies et les poisons, Jeûne, Polymorphie 2, Régénération 4

... de Civil rights

- Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 4, Présence 3, Chance 2
- Attaque 2, Défense 3, Physique 2, Mental 3, Social 4, Psionique 4 (10 PP) ; 5 (20 PP)
- (10 PP) Aura de confusion 3, Paralysie 2, Peur 2
- (20 PP) Augmentation de Présence 4, Aura de confusion 3, Paralysie 4, Peur 2, Télépathie 2, Volonté supra-normale 3

... d'E-World

- Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 4, Présence 2, Chance 3
- Attaque 1, Défense 2, Physique 1, Mental 4, Social 2, Psionique 3 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Jeûne, Esprits multiples 3, Volonté supra-normale 3
- (20 PP) Corps digital, Jeûne, Esprits multiples 4, Invisibilité 2, Psychométrie 2, Volonté supra-normale 4

... des Francs-maçons

- Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 3, Présence 3, Chance 4
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 3, Social 3, Psionique 3 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Cauchemar 3, Détection du futur proche 2, Téléportation 3
- (20 PP) Arrêt cardiaque 2, Cauchemar 4, Détection du futur proche 4, Télékinésie 4, Téléportation 4

... de Hedonistic Zen (HZ).

- Force 2, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 3, Chance 2
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 2, Social 4, Psionique 4 (10 PP) ; 5 (20 PP) ; Kama-sutra 3
- (10 PP) Déphasage 2, Rêve 4
- (20 PP) Déphasage 2, Détection du futur proche 5, Rêve 5, Volonté supra-normale 4

... de Kiss of Death (KoD)

- Force 2, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 3, Chance 2
- Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 2, Social 4, Psionique 2 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Charme 2, Champ de force 2, Obscurité 2
- (20 PP) Aura d'inattention 2, Charme 4, Champ de force 4, Obscurité 4, Paralysie 2

... des Mindguards

- Force 3, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 2, Chance 2
- Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 2, Social 2, Psionique 3 (10 PP) ; 5 (20 PP)
- (10 PP) Armure corporelle 3, Détection des ennemis 2, Régénération 3
- (20 PP) Arts martiaux 3, Armure corporelle 5, Détection des ennemis 4, Esquive acrobatique 3, Frappe ultime 3, Régénération 5

... de NRG

- Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 3, Présence 2, Chance 3
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 4, Social 3, Psionique 3 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Boomerang 3, Télépathie 3, Volonté supra-normale 3
- (20 PP) Augmentation de volonté 4, Boomerang 4, Esprits multiples 2, Télépathie 4, Volonté supra-normale 4

... de Rock The Nations (RTN)

- Force 2, Agilité 2, Perception 3, Volonté 3, Présence 3, Chance 2
- Attaque 2, Défense 2, Physique 2, Mental 3, Social 4, Psionique 2 (10 PP) ; 3 (20 PP)
- (10 PP) Agitation moléculaire 2, Télékinésie 2, Volonté supra-normale 2
- (20 PP) Agitation moléculaire 3, Champ de force 2, Télékinésie 3, Télépathie 2, Volonté supra-normale 3

... de SF4000

- Force 2, Agilité 4, Perception 3, Volonté 3, Présence 2, Chance 2
- Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 3, Social 2, Psionique 2 (10 PP) ; 3 (20 PP) ; Conduite 4
- (10 PP) Adhärence 2, Champ de force 2, Vitesse 2
- (20 PP) Adhärence 2, Champ de force 3, Vitesse 4, Vol 2

... des Templiers

- Force 3, Agilité 3, Perception 2, Volonté 4, Présence 2, Chance 2
- Attaque 3, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 2, Psionique 4 (10 PP) ; 5 (20 PP)
- (10 PP) Détection du mensonge 2, Lire les pensées 4, Télépathie 2
- (20 PP) Boomerang 2, Charme 2, Détection du mensonge 4, Lire les pensées 5, Télépathie 3

... de la WTA (World Trade Association)

- Force 2, Agilité 2, Perception 2, Volonté 3, Présence 3, Chance 2
- Attaque 3, Défense 2, Physique 2, Mental 3, Social 3, Psionique 3 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Immortalité 3, Invisibilité 3, Lire les pensées 3
- (20 PP) Charme 4, Immortalité 4, Invisibilité 4, Lire les pensées 4, Téléportation 2

... d'XXX

- Force 2, Agilité 3, Perception 2, Volonté 3, Présence 4, Chance 2
- Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 2, Social 4, Psionique 2 (10 PP) ; 4 (20 PP)
- (10 PP) Domination 2, Illusions 2, Peur 2
- (20 PP) Domination 3, Illusions 4, Immunité contre les poisons et les maladies, Peur 3, Polymorphie 2

HEROS PAIENS DU PANTHEON ...

... celte

- Force 4, Agilité 4, Perception 2, Volonté 3, Présence 2, Foi 3
- Attaque 5, Défense 5, Physique 5, Mental 2, Social 3
- (15 PP) Cri de guerre 2, Esquive acrobatique 2
- (30 PP) Cri de guerre 4, Furie 4, Esquive acrobatique 4, Peur 4

... égyptien

- Force 3, Agilité 5, Perception 3, Volonté 4, Présence 3, Foi 3
- Attaque 4, Défense 5, Physique 4, Mental 3, Social 3
- (15 PP) Lueur insoutenable 2, Transformation (faucon ou chat, au choix) 2
- (30 PP) Caméléon 4, Lueur insoutenable 4, Rêve 2, Transformation 4

... gréco-romain

- Force 3, Agilité 4, Perception 4, Volonté 3, Présence 3, Foi 2
- Attaque 4, Défense 4, Physique 4, Mental 4, Social 4
- (15 PP) Charme 2, Volonté supra-normale 2
- (30 PP) Charme 2, Décharge électrique 2, Esquive acrobatique 3, Supériorité martiale 3, Volonté supra-normale 4

... viking

- Force 5, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 2, Foi 4
- Attaque 6, Défense 5, Physique 5, Mental 2, Social 2
- (15 PP) Runes : Berserker, Protection
- (30 PP) Nouvelles runes : Indomptable, Santé de fer