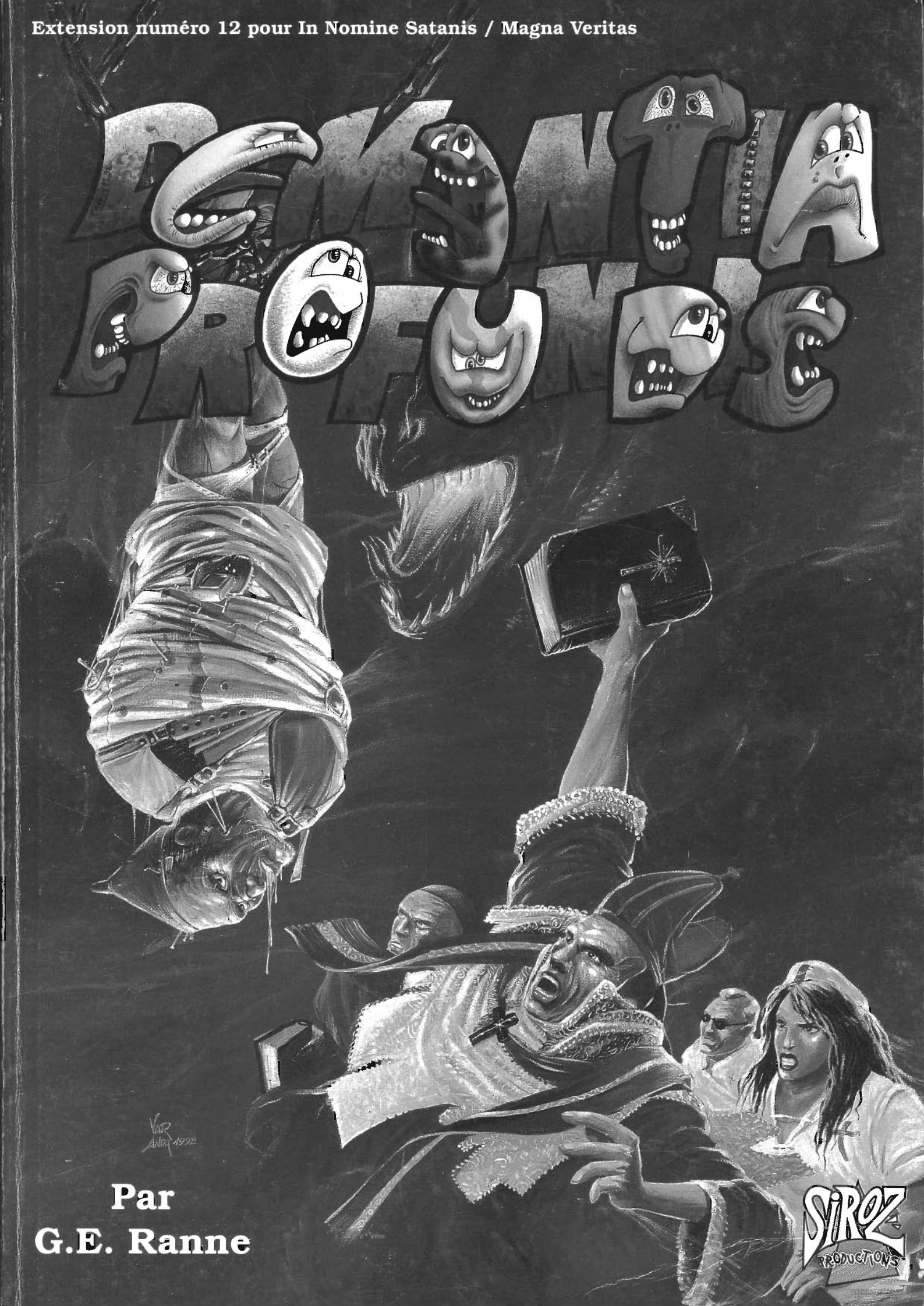
Extension numéro 12 pour In Nomine Satanis / Magna Veritas

LEMNIA PROFONDE



Par
G.E. Ranne

SIROZ PRODUCTIONS

Crédits

La totale : G.E.Ranne
Mise en page : Croc
Couverture et illustrations intérieures : Alberto Var Anda
Corrections : Valérie et Jean-Luc Bizien
Dessins hallucinés : Guillaume Guero et Alexandre Mouret
Textes hallucinés : Alexandre Mouret

Le titre "Un dragon c'est vachement porteur" est © Bura (Ah Ah)

G.E.Ranne tient à remercier Vianney Elzière et Prospero's Book chacun à leur manière pour les 170 Livres de Pouvoir de leur bibliothèque. Ainsi que Michael Moorcock pour les Middle Marches du chien de guerre et Neil Gaiman pour l'ensemble de son œuvre.
Un grand merci à Croc pour sa réponse instantanée à "Comment on pourrait faire pour mettre un Dragon dans un scénario alors qu'ils sont censés être tous morts depuis *Il était une Fois ?*". Pour la réponse en question, jetez-vous sur le scénario "Mademoiselle..."

Si on vous dit qu'il existe des univers intermédiaires entre la Terre, le Paradis, et l'Enfer, reliés par une série d'ascenseurs?
Si on vous dit que ce qui serait sympa, ça serait de réincarner les joueurs en poules ?
Si on vous dit que la mythomanie, la schizophrénie, la mégalomanie, et même la barjomanie totale et salutaire, c'est ce qu'il y a de mieux à jouer ?
Si on vous dit qu'un Dragon, ça se balade en tee-shirt Denver et en baskets Babar pour ne pas attirer l'attention ?

... et si on vous dit que le thème de cette extension, c'est la folie, vous allez nous croire ? Vous nous croyez? Parfait...

Ratatatam !

Vous trouverez au coeur de cette magnifique extension :

Mademoiselle, auriez-vous du feu... Un méga scénar avec toutes sortes de ramifications qui risquent de changer radicalement la vision qu'ont vos joueurs du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. (page 14)

Tout chez moi l'habite ! Un scénar de taille normale qui risque, lui, de changer radicalement la vision qu'a le monde de vos joueurs... Côt ! J'en ris d'avance... (page 62)

Christophe lâche sa tête, Verte Campagne électorale et Jeux de Masques... à gaz... Trois micro scénars sur le thème de la folie, à vous frapper la tête contre les murs... (page 53)

Et pour enrober les épinards :

Le monde est fou, fou, fou, voyez vous... Une méga aide de jeu sur la folie, ses origines et ses conséquences. Pour convertir aux joies du role-playing vos joueurs les plus intenables ! (page 42)

Avancez, Dragons et Dragons ! Mais non, vous ne vous êtes pas trompés de jeu. Une aide de jeu sur les Dragons, leur histoire, leurs pouvoirs et leur destin. Pas de raisons qu'il n'y ait que les autres qui en profitent, vous ne trouvez pas ? (page 10)

Attention à la maaarche ! Si quelqu'un vous dit qu'il n'y a rien entre le Paradis et l'Enfer, envoyez-le contre un mur. Introducing les Marches Intermédiaires et le monde ne sera plus tout à fait comme avant... (page 4)

Et tout cela dans le désordre le plus total ! Ah, folie, folie que tout cela...

Attention à la Maaaaaarche !

Des Marches Intermédiaires, de leur comment et de leur pourquoi.

On dit souvent que l'Enfer est pavé de bonnes intentions. Ce n'est pas tout à fait vrai. L'Enfer est pavé, c'est vrai, mais il en est de même de tous les plans qui relient Enfer et Paradis. Cet empilement de dimensions, dont les plans terrestres font partie relie les deux extrêmes, à la fois très proches et très lointains. Ces deux univers lisières, extrémités de tout ce qui existe, contiennent entre leurs deux pôles d'attraction les Marches Intermédiaires, sujet de ce court exposé. Quant à savoir si les Marches sont pavées de bonnes intentions, c'est à vous de juger.

Pourquoi des Marches ?

Fermez les yeux et imaginez. Imaginez un gigantesque gratte-ciel, l'Univers. Au sommet, plus haut encore que les néons clignotants qui éblouissent le monde de leur gloire, vous pouvez trouver le penthouse du propriétaire des lieux, Dieu, qui n'est accessible qu'à ceux qui en ont la clé. On murmure que seul Yves est en possession de cette clé et que, comme Howard Hughes avant lui, Dieu est maintenant complètement gâteux et paranoïaque. Blasphèmes que tout cela. Mais certains blasphèment plus encore en affirmant que Dieu est mort depuis longtemps et que les voies d'Yves sont réellement impénétrables. Ceux-là servent couramment d'exercice pratique durant les cours de communication que donne Joseph, Archange de l'Inquisition.

Sous le penthouse, au dernier étage se trouve les champs du Paradis et la Cité Eternelle, où Anges, Archanges et âmes élues passent le plus clair de leur temps à ne rien foutre.

Pour qu'un tel gratte-ciel tienne debout, il fallut construire de très profondes fondations, qui s'enfoncent dans le sol. C'est au dernier sous-sol, que se trouvent les chaudières. C'est là que se trouvent l'Enfer et la Cité de Dis où les pêcheurs expient leurs crimes pour une éternité qui semble souvent fort longue.

Mais il n'est pas encore temps de vous dévoiler les rouages du Royaume de Dieu, ni ceux du sombre royaume de Lucifer, lumière dans les Ténèbres.

Bien sûr un ascenseur express rejoint le sommet au sous-sol mais ne peuvent l'utiliser que des créatures très puissantes, qui encore une fois en ont la clef.

L'étage le plus desservi par ce monte-charge se trouve au rez-de-chaussée : c'est le Purgatoire, gigantesque salle d'attente où sont envoyées les âmes des repentants qui doivent attendre leur entrée au Paradis une éternité sinon deux.

Le plan terrestre physique, où les humains se sont établis et qui sert de plateau de jeu depuis bientôt 2000 ans aux forces du Bien et aux forces du Mal se trouve à peu près au niveau de l'entresol. Il n'y a rien à dire dessus, sinon que c'est sur ce plan que vous êtes en train de lire à cette seconde ce texte.

Qui dit gratte-ciel dit de nombreux ascenseurs, bien sûr et il y en a bien une multitude qui desservent certains étages. Certains sont connus du grand public, comme l'ascenseur qu'utilisent les humains au moment de leur mort, dont le point de départ est le plan terrestre et qui dessert le Purgatoire, le Paradis et l'Enfer. Mais en général, l'usage des ascenseurs est restreint au personnel autorisé et les liftiers sont carrément baraqués.

Mais pourquoi des Marches ?

Dans ce gratte-ciel, le plus grand jamais construit au monde, tous les étages sont bien séparés les uns des autres, complètement isolés et l'ascenseur a un accès réglementé. Il existe néanmoins un moyen pour changer d'étage, moyen difficile certes et qui n'est pas à la portée du premier venu. Dans cet immeuble existe une cage d'escalier qui relie le sous-sol au dernier étage. Oh, la porte en est fermée, bien sûr, mais il est toujours possible de l'ouvrir à qui sait bien s'y prendre.

There's a lady who's sure all that
glitters is gold
And she's buying a stairway to Heaven.
And when she gets there she knows
if the stores are closed.
With a word she can get what she came for.

There's a sign on the wall
but she wants to be sure.
Cause you know sometimes words have
two meanings.
In a tree by the brook there's a songbird
who sings sometimes.
All of our thoughts are misgiven.

There's a feeling I get when I look
to the west.
And my spirit is crying for leaving.
In my thoughts I have seen rings of smoke
through the trees.
And the voices of those who stand looking.

And it's whispered that soon if we all
call the tone.
Then the piper will lead us to reason.
And a new day will dawn for those
who stand long.
And the forests will echo with laughter.

And it makes me wonder.

If there's a bustle in your hedgerow
don't be alarmed now.
It's just a spring clean for the may-queen.
Yes there are two paths you can go by.
But in the long run.
There's still time to change the road you're on.

Your head is humming and it won't go
in case you don't know.
The piper's calling you to join him.
Dear lady can you hear the wind blow.
And did you know
Your stairway lies on the whispering wind.

And as we wind on down the road.
Our shadow taller than our soul.
There walks a lady we all know.
Who shines white light and wants to show.
How everything still turns to gold.
And if you listen very hard.
The tune will come to you at last.
When all are one and one is all.
To be a rock and not to roll.

Une fois ouverte la porte donne sur un escalier sombre dont les marches sont hautes, irrégulières et dangereuses.

C'est cet escalier que dévala la tête la première Lucifer et ceux qui osèrent le suivre quand il fut chassé de la Cité Eternelle. C'est cet escalier qui représente les Marches Intermédiaires et qui leur donne leur nom. On peut considérer qu'une Marche (avec un M majuscule, comme dans Moule) est l'équivalent d'un étage et de deux volées de marches autour.

Une fois engagé dans cet escalier, la route est longue entre deux étages et il n'est pas facile de découvrir dans l'obscurité la bonne porte donnant sur le bon palier.

Certains niveaux sont condamnés, définitivement isolés du reste du building par de tels moyens qu'il est inutile d'imaginer pouvoir en forcer l'accès. Ces étages ne sont à présent accessibles qu'à ceux qui peuvent utiliser l'ascenseur central, le seul à pouvoir desservir tous les étages.

D'autres étaient vides et sont maintenant en travaux, lorsque par exemple Blandine, Archange des rêves ou Beleth, Prince des cauchemars décident de créer un nouvel univers pour satisfaire à quelque pulsion secrète, le dernier en date étant le Gothic Horror de Mors Ultima Ratio.

D'autres encore servent de plan de repos aux Armes, qu'elles soient bénites, maudites ou intelligentes et c'est sur ces niveaux de réalité qu'elles attendent sous leur forme naturelle, une forme bien différente que celle qu'on leur connaît, que leur maître les appelle.

Bien des créatures puissantes ont habité sur certaines des Marches, certaines ont disparu, d'autres ont été exterminées, d'autres encore s'y sont réfugiées quand on les chassait sur Terre.

Une seule Marche est universelle et accessible à tous, bien qu'inconsciemment. C'est la Marche des Rêves et des Cauchemars, où vagabonde notre esprit durant le sommeil. Mais que l'on ne s'y trompe pas. Cette Marche existait bien avant que Beleth ou Blandine ne fassent leur apparition. On murmure dans les couloirs de la Cité Eternelle ou de la Cité de Dis que le souverain des Marches du Rêve et des Cauchemars est sur son territoire plus puissant encore que l'on peut

l'imaginer et que lorsque Dieu se créa, ce fut à partir d'un de ses rêves. Mais que celui qui affirme ceci au grand jour s'apprête à expliquer le fond de sa pensée à Dominique, Joseph ou Andromalius !

Mais qui peut donc accéder aux Marches Intermédiaires ?

Certains passages existent entres les différentes Marches qui mènent parfois directement au Paradis ou en Enfer en suivant une longue route difficile. Certains passages ne relient que deux Marches, parfois fort éloignées l'une de l'autre, de telle façon qu'on pourrait les croire contiguës alors que deux Marches proches l'une de l'autre peuvent être aussi isolées que si elles se trouvaient chacune à une extrémité de l'univers. Et si tout ceci ne suffisait pas, les Frontières des Marches ne sont jamais stables et il peut arriver que deux Marches se chevauchent un instant, ouvrant une faille entre les deux univers durant ce court laps de temps.

Ces passages, les légendes nous les ont rapportés : Les portes de l'Enfer, les portes de l'au-delà, les white lodge et les mondes noirs, les miroirs d'Alice, autant de références à des interfaces entre différentes Marches Intermédiaires. Comme toujours, les humains, plus cartésiens* qu'eux tu meurs, ont oublié et condamné ces autres réalités qui n'existent plus qu'au fond d'un inconscient collectif en pleine décrépitude.

En règle générale, Anges, Démons et leurs inférieurs n'ont pas accès aux Marches, sauf par hasard ou quand ils y sont transportés, avec ou sans leur consentement par des Archanges ou des Princes-Démons. La transition peut être douce ou extrêmement brutale, voir à ce sujet l'introduction à la campagne Mors Ultima Ratio.

Archanges et Princes-Démons doivent demander la permission à Dieu et à Lucifer, ou à défaut Yves et Kronos, pour se déplacer dans les Marches, seuls ou accompagnés. Ils doivent alors faire preuve d'infinies précautions comparables à celles déployées en ce qui concerne les voyages dans le temps. Au sujet des précautions, reportez-vous à l'article sur les Dragons, vous comprendrez ce que je veux dire... Un Archange ou un Prince est donc capable d'envoyer une équipe d'investigation dans une Marche. Dans ce cas, l'âme immortelle de la créature quitte son corps humain, le résultat physique est le même que pour une

The clock strikes twelve
And moon drops burst
Out at you from their hiding place

Like acid and oil on a madman's face
His reason's tend to fly away

Like lesser birds on the winds
Like silver scrapes in may
Now the sand become a crust and most of you have gone away

Come susie dear let's take a walk
Just out there on the beach

I know you'll soon be married
And you'll want to know where winds come from

Well it's never said at all
On the map that carrie reads
Behind that clock back there you know
At the four winds bar

Four winds at the four winds bar
Two doors locked and windows barred

One door let you take you in
The other one just mirrors it

In hellish glare and inference
The other one just mirrors it

The queenly flux, eternal light
Or the light that never warms

The clock strikes twelve
And moon drops burst
Out at you from their hiding place

Miss Carrie nurse and Susie dear
Would find themselves at the four winds bar

It's the nexus of the crisis
And the origin of storms

Just the place to hopelessly
Encounter time and then came me

Call me Desdinova
Eternal light
These gravely digs of mine
Should surely prove a sight

And don't forget my dog
Fixed and consequent

Astronomy
A star

invocation et s'incarne suivant les possibilités offertes par la Marche. Sur une Marche très physique, elle devra s'incarner dans un corps, comme sur Terre, mais sur une Marche plus onirique elle pourra s'incarner dans la forme qui lui convient n'ayant pour limite que sa volonté.

Parmi les humains pouvant encore voyager à travers certaines des Marches, les Vaudous sont les plus nombreux. En effet, le pouvoir Discorporation, beaucoup plus puissant qu'il n'y paraît est une véritable téléportation du Béké de la Marche Terrestre à la Marche des Rêves et des Cauchemars. Là, le Béké est souvent aussi puissant qu'un Ange au service de Blandine ou qu'un Démon aux ordres de Beleth.

Venons-en aux sorciers humains, les meilleurs, ceux qui, encore plus que les street samouraï aiment marcher sur le fil du rasoir.

Il est vrai que depuis la découverte du Gothic Horror, les sorciers se font beaucoup plus discrets sur notre bonne vieille Terre. Il y a une bonne explication : Alors que tout était rentré dans l'ordre sur le Gothic Horror, Beleth continua à le customiser pour en faire un joli terrain de jeu. Il pensait même un instant le louer à certains Princes pour que leurs démons puissent y venir en séminaire d'évaluation, l'équivalent du saut à l'élastique et du paintball à l'échelle infernale.

Mais à force de le rendre de plus en plus réaliste, Beleth mit de plus en plus de lui dans cet univers et ce qui devait arriver arriva fatalement : Il créa un grimoire avec un sort de trop, le passage aller et retour entre la Marche du Gothic Horror et d'autres Marches, un sort qui fonctionnait, pour faire plus vrai. Bien sûr, cela n'aurait eu aucune importance s'il n'y avait eu une fuite, en l'occurrence une faille, un chevauchement entre la Marche du Gothic Horror et celle des Rêves et des Cauchemars. Et grâce à la différence de temps entre les deux univers, un sorcier de la Terre eut tout le temps d'étudier le sort, de l'intégrer et de le mémoriser durant son sommeil. Vous me direz qu'au réveil, il ne pouvait se rappeler de rien, mais quand on commence à pratiquer la sorcellerie, on a déjà une Volonté supérieure à la moyenne. Bien sûr, le sorcier retint le sort et comme il s'agit d'un sort annexe ne mettant pas en cause l'invocation d'une créature surnaturelle, il put le tester sans crainte et put le modifier jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins, pénétrer par la petite porte dans le Gothic Horror. Depuis, il y disparaît régulièrement et s'en sert comme d'un camp de base pour ses investigations. Méfiez-vous de lui, il devient de plus en plus puissant...

Stairway to Heaven - Led Zepellin - Robert Plant - Jimmy Page
Astronomy - Blue Öyster Cult - Joe Bouchard - Albert Bouchard - Sandy Pearlman

* Culturez-vous grâce à Siroz !

Cartésien : de Descartes, philosophe, mathématicien et physicien français du XVIIème siècle, responsable du célèbre "je pense donc je suis" et éditeur de jeux de simulation à ses heures perdues.

La bibliothèque d'Yves

On dit que la collection de livres d'Yves, Archange des Sources est infinie et c'est la réalité. Véritable curiosité, la bibliothèque d'Yves s'étend réellement à travers toutes les Marches. Son Nexus se trouve dans la Cité Eternelle, dans les appartements d'Yves et toutes les bibliothèques dignes de ce nom, sur Terre, dans les rêves ou même celle de Kronos en Enfer peuvent se mettre en accord avec et ouvrir une faille entre les Marches qui peut conduire directement au Paradis. Mais cette faille est fermée à quiconque sauf à Yves lui-même et à ceux qui sont innocents, les enfants les premiers. Et il n'est pas rare qu'un petit garçon se perde dans une bibliothèque municipale, même dans la médiathèque Paul Touvier et qu'il raconte qu'un vieux monsieur très gentil l'a remis sur le bon chemin. Heureux cet enfant car son cœur est pur et pourvu que ça dure. C'est dans cette bibliothèque, bizarrement douée de conscience, qui change seule la disposition des ouvrages à sa convenance ou pour satisfaire son maître, qu'Yves garde des souvenirs et des secrets qui restent ainsi en sécurité et hors de portée des autres Archanges ou Princes. Quand Yves cherche un ouvrage, il n'a qu'à tendre la main, vers n'importe quelle étagère et la bibliothèque, d'elle-même, lui présentera le bon livre sous sa main. Et comme toutes les bibliothèques sont liées à la bibliothèque d'Yves, il peut accomplir cet exploit partout où il est, que ce soit dans la bibliothèque de France où dans la bibliothèque du Vatican. A contrario, si un être hostile pénètre, malgré tout, dans la bibliothèque, il se perdra et ne retrouvera jamais de lui-même son chemin. Seul Yves pourra faire quelque chose pour lui. C'est pour cela qu'Yves peut conserver divers artefacts dans sa bibliothèque, étant sûr que personne, même d'autres Archanges, ne les retrouvera. Quant à ce que l'on peut y trouver, il n'est pas encore temps de tout vous dire mais sachez qu'Yves collectionne les livres, tous les livres et pas seulement ceux qui sont écrits et publiés. Régulièrement, et depuis des siècles, Blandine lui rapporte de la Marche des Rêves les ouvrages qui ne resteront dans l'inconscient de leurs auteurs qu'à l'état de rêve. Et si vous voulez un résumé du 4ème tome du Seigneur des Anneaux ou le script des épisodes inédits de Twin Peaks, demandez donc à Yves, il fera peut-être quelque chose pour vous.

Avancez, Dragons et Dragons

Des Dragons, de leurs pouvoirs, de leur sexualité et de leur génocide.

Les Dragons étaient probablement les créatures intelligentes les plus puissantes ayant jamais foulé le sol terrestre. On ne sait que très peu de choses sur eux, tous les rapports directs les concernant ayant été détruits par des gens compétents. Il semble que les premiers Dragons apparurent en Inde et dans le golfe assyro-babylonien quelques milliers d'années avant Jésus-Christ. Certains s'établirent en Chine et en Extrême Orient et d'autres suivirent les grandes migrations Celtes.

C'est en étudiant les différentes mythologies que l'on peut suivre le trajet des Dragons en Europe. Ceux-ci, venant de l'Orient tracèrent leur chemin vers l'Ouest, parallèlement aux invasions. En Allemagne il y eut séparation en trois groupes, l'un montant vers le Nord et les pays scandinaves, l'autre s'établissant en Gallicie, en Bretagne et en Angleterre, le dernier restant en Allemagne.

Vers le Nord, les Dragons s'installèrent en Suède, en Norvège, en Finlande mais aussi plus au sud, au Danemark.

L'histoire des Dragons dans les provinces de l'Ouest suivit de près l'évolution des nations Celtes. Exterminées en Bretagne, chassées de l'Angleterre par les saxons vers l'Ecosse, le Pays de Galles, la Cornouailles, et l'Irlande et retournant ultérieurement en Bretagne.

C'est pour cette raison que les Dragons, iconographiquement, occupent une place si importante dans la culture de ces régions et de ces peuples. Alors qu'il a été assimilé au Diable dans la culture chrétienne de base, le Dragon a gardé toute sa puissance dans les légendes germano-nordiques et celtes, des Niebelüngen à Arthur Pendragon.

Mais me direz-vous, comment se fait-il qu'il n'y ait aucun vestige de ces grosses bêtes là ? C'est assez simple.

Avant leur apparition sur Terre, les Dragons erraient à travers les Marches Intermédiaires, cet espace universel qui relie Paradis et Enfer et dont les plans terrestres font partie. Certains disent même qu'ils furent témoins, du haut des Marches, des travaux de Dieu sur le façonnage du monde et qu'ils étaient déjà là quand Dieu alluma la Lumière, mais ce ne sont probablement qu'exagérations. Les Marches n'étant pas très stables, ils aboutirent un beau jour sur Terre. L'espèce dominante étant ce que l'on sait (mais non, Douglas, pas les souris), ils décidèrent de se camoufler pour passer inaperçus. Contrairement aux apparences, les Dragons sont par nature pacifiques et n'avaient aucune envie d'entrer en conflit avec les hommes. Ils changèrent donc et assumèrent tous à partir de ce moment une forme humaine. De temps à autre, un Dragon avait la nostalgie de sa forme naturelle, avait besoin d'étendre ses ailes et de s'envoler à travers les cieux. Ceux-ci furent à l'origine des légendes et des descriptions, qui comme nous le verrons plus loin, étaient loin d'être fidèles.

Les Dragons, de même que le peuple des fées n'avaient jamais attiré l'attention du Paradis ou de l'Enfer avant que le Grand Jeu ne commence sur Terre. Les règles changèrent brusquement avec l'arrivée du Christ et sa mort pour le bien de tous. La christianisation ne fut pas que cause de certains génocides et de l'extinction de certaines cultures elle fut aussi cause de sacrées conneries. Les légendes persistantes et très localisées concernant des créatures monstrueuses attirèrent l'attention des autorités religieuses qui firent leur enquête. Le résultat de l'enquête grimpa les échelons un par un et atterrit un beau jour sur le bureau de Dominique, Archange de la Justice.

Le Conseil Divin ce soir là fut particulièrement animé, et l'absence d'Yves, Archange des Sources, se fit cruellement sentir. Gabriel, le lieutenant d'Yves tenta bien de combattre les ardeurs de chacun et de calmer le jeu. Mais ce fut vite l'escalade et sans le poids d'Yves pour l'appuyer, sa motion fut rejetée (Yves ne

↷

représente que 5 voix au Conseil, mais c'est sans compter sur son pouvoir Philosophie...). C'est donc au début du 1er Siècle que fut déclarée l'éradication des Dragons, et celle du peuple des fées par la même occasion. Le dossier fut confié à Georges, au chômage technique depuis la fin du conflit ouvert entre Enfer et Paradis et la décentralisation. Mais même Georges devait suivre les préceptes de discrétion que toute créature Divine, qu'elle soit Ange ou Démon, doit respecter et il ne pouvait agir avec toute sa force au milieu des populations civiles. Les Dragons étaient puissants et ils résistèrent à cette première vague réduite, Ægrir le Rouge, le plus puissant d'entre eux allant jusqu'à se payer le luxe de "tuer" Georges lui-même et de le renvoyer devant son créateur. Mais ils étaient sages et décidèrent également que le temps était venu pour eux de quitter la Terre, car s'ils voulaient vivre tranquilles, ils ne pouvaient plus rester là. Ce fut alors l'Exode de l'Equinoxe qui devait les conduire sur d'autres plans des Marches Intermédiaires. Georges fut pour le moins frustré. Très mauvais perdant, il passa ses nerfs sur le peuple des fées et se fixa un point d'honneur à retrouver les Dragons, où qu'ils soient, dut-il pour cela aller envahir l'Enfer et affronter les hordes de Baal et Bifrons seul contre tous. Et il en était bien capable, le bougre.

Il n'en eut pas besoin et c'est sur un plan des Marches qu'il découvrit les Dragons, là où il n'avait pas besoin d'user de finesse et de discrétion. Préfigurant les grands génocides, les massacres idéologiques et les autodafés les Dragons furent donc purifiés. Yves, tenta bien de ralentir tout cela mais ne pouvait rien faire directement. Il poussa néanmoins Georges à affronter Ægrir le Rouge seul à seul, pensant que le vieux mâle pourrait réitérer son exploit et cartonner une fois de plus ce malade. Ce serait ensuite à lui de jouer, une fois Georges retourné de force au Paradis. Après l'échec d'Ægrir, il se jura d'avoir la tête de Georges et y travailla jusqu'à ce que Laurent fût promu au grade d'Archange de l'Epée. Les voies d'Yves sont souvent impénétrables.

Sur les pouvoirs des Dragons, on ne sait pas grand chose. On dit qu'Ægrir le Rouge était tellement puissant qu'il pouvait lire l'avenir comme un livre ouvert, mais c'était aussi le plus vieux et le plus sage. Il est probable que les Dragons étaient capables de Télépathie et de Dialogue Mental. La très particulière chimie interne des Dragons est ce qui les différencie le plus des autres créatures habitant sur Terre et ce qui a le plus marqué ses habitants. Les réactions chimiques entre l'acide de leur système digestif et certains composants, phosphore et magnesium en tête, créent une température interne très élevée. Les Dragons sont très résistants et cette fournaise très localisée n'a aucune incidence à l'extérieur. Par contre, dans un processus qui correspond plutôt à un vomissement, et que les Dragons ont développé au fil des temps comme mécanisme de défense, ils peuvent littéralement cracher le feu, ou plutôt ce qui ressemblerait à du napalm. Les sucs gastriques à haute température mêlés au phosphore et au magnesium s'enflamment instantanément à l'air libre et grâce à leur consistance, collent à la cible, lui occasionnant bien sûr des dommages supplémentaires. Sous leur forme naturelle, les Dragons sont capables de voler, en utilisant un équivalent du pouvoir Vol, qui ne leur sert qu'à léviter. Le déplacement s'effectuant à l'aide de leurs gigantesques ailes. L'un des plus grands pouvoirs des Dragons est cette capacité au mimétisme et au camouflage, qu'ils ont peut-être transmis à certains reptiles terrestres, qui leur permet de se polymorpher à volonté. Les Dragons peuvent donc changer de forme, et pratiquement sans limite, mise à part leur force, car chaque transformation est particulièrement épuisante. C'est pour cela que les Dragons évitent de changer de forme comme de chemise et se tiennent à une forme stable. La transformation étant difficile, douloureuse et délicate, c'est à ce moment précis qu'ils sont les plus faibles (tout est relatif).

Quant à la puissance physique des Dragons, il suffit de dire qu'il fallut que Georges devienne fou et utilise toute son armée pour qu'il puisse en venir à bout, se faisant même humilier lors de la première rencontre. En règle générale, tout ce que l'on dit sur les Dragons dans les légendes est avéré, griffes, queue, dents, feu, mais certains faits sont sujets à des interprétations différentes. La légende germanique de Siegfried en est un bon exemple : le sang de Fafnir dans lequel se baigne le jeune héros semblant le rendre invulnérable. En fait, c'est confondre cause et conséquence. Si Siegfried a pu tuer Fafnir, c'est qu'il devait déjà être invulnérable et le bain de sang n'a fait que lui donner une jolie couleur écarlate. Les Dragons, sous leur forme humaine, conservent la plupart de leurs pouvoirs, leur force et leur résistance. Ils ne peuvent plus voler, l'utilisation du pouvoir semblant liée à l'action physique des ailes. Ils sont beaucoup moins impressionnants et certains de leurs pouvoirs

annexes, comme Peur par exemple ne fonctionnent plus naturellement. Ils ne peuvent évidemment plus utiliser leurs griffes, leur queue et leurs dents. Pour simplifier, un Dragon adulte sous sa forme naturelle est au moins aussi puissant qu'un Archange ou qu'un Prince-Démon et de même que les Archanges et les Princes-Démons, certains sont plus puissants que d'autres.

Les Dragons se reproduisent en couple, mais seule la femelle est indispensable : La polymorphie est telle qu'une femelle Dragon peut s'accoupler avec un humain et tomber réellement enceinte. Elle aura néanmoins intérêt à ne pas accoucher dans une clinique, parce qu'elle mettra au monde un œuf.

La durée de gestation est la même quelle que soit la forme et tourne autour de 9 mois. L'œuf donnera éventuellement après quelques centaines d'années un petit Dragon, avec tous les pouvoirs que cela implique, mais celui-ci naîtra sous sa forme de conception, dans le cas présent un bébé tout ce qu'il y a de normal, du moins en apparence.

Ce mode de reproduction unique tendrait à prouver que les Dragons femelles sont des hermaphrodites latents et que seul l'acte sexuel (avec émission de semence) est important (dans ce cas avec un humain, mais ce pourrait être n'importe quel animal, un crapaud ou un hamster jovial) celui-ci ne servant en fait que de catalyseur, activant chimiquement en quelque sorte les cellules reproductrices mâles dans le corps de la femelle.

La reproduction des dragons est néanmoins rare, les femelles ne pouvant avoir qu'un nombre réduit de petits dans leur vie. Les mâles eux, sont stériles sous toutes les formes même leur forme naturelle, ce qui n'est pas plus mal car ils ont une tendance à copuler largement supérieure à la moyenne des polonais, ce qui n'est pas peu dire. L'hypothèse qui fait l'unanimité des spécialistes est qu'il existe bien deux sexes de Dragons, l'un étant fertile et hermaphrodite et l'autre stérile. Les Dragons stériles étant en général plus grands et plus forts sont naturellement considérés comme les mâles.

Les Bébés Dragons, ou Dragounets, sortent de leur œuf après un millénaire bien tassé. Le jeune met quelques dizaines d'années à arriver à maturité et ce n'est que quelques centaines d'années, quatre ou cinq, après sa naissance qu'il est considéré comme adulte et qu'il peut se reproduire.

Les Dragons pensent très différemment des humains, ils sont déjà pacifiques pour commencer, mais s'adaptent très rapidement à un nouvel environnement, leurs pouvoirs mentaux et magiques les aidant dans leur tâche de camouflage.

Les pouvoirs des Dragons en terme de jeu

Les Dragons possèdent un certain nombre de pouvoirs, comparables aux pouvoirs angéliques ou démoniaques.

De la même façon que les Anges, Démons, Psi, Sorciers, leur puissance se mesure en Points de Pouvoir (PP).

Sous leur forme humaine, ces Points de Pouvoir peuvent être supérieurs à la somme de tous les niveaux de pouvoirs et de la Volonté, ce qui n'est pas le cas pour une créature Angélique, Déchue ou non.

Un Dragon récupère ses Points de Pouvoir à raison de 1 point par jour et divise les dégâts par 4.

Il est assommé à -3 pour D6 secondes et mort à -4. Quand il meurt, il ne disparaît pas mais revêt automatiquement sa forme naturelle. Bonjour pour cacher le corps.

Il semblerait que les Dragons aient eu des problèmes pour un simple délit de sale gueule bien que ce soient de pacifiques omnivores.

Sous leur forme naturelle, ils mesurent une bonne dizaine de mètres de long, sans compter la queue qui fait bien la même taille. Cette queue mobile est une arme très puissante. Un Dragon a quatre pattes pleines de griffes et deux ailes, membraneuses.

Son envergure est grosso modo équivalente à sa taille complète, queue comprise. Sa couleur varie entre le gris et le kaki, son corps est écailleux, sa mâchoire puissante est remplie de dents impressionnantes et sa tête s'orne de cornes courtes.

Sous cette forme, il possède automatiquement le pouvoir Peur à +0, qui est activé en permanence et qui ne lui coûte aucun PP.

La liste des pouvoirs possédés par tous les Dragons est la suivante :

Dents (puissance +3), Griffes (puissance +4), Pattes (puissance +4), Queue (puissance +4), Cornes (puissance +4), Feu, Peur, Armure, Immunité au Feu, Immunité au Froid, Immunité aux maladies et aux poisons, Volonté supra-normale, Régénération, Polymorphe, Télépathie, Dialogue mental, Lire les pensées, Lire les sentiments, Vol

Certains vieux mâles très puissants possèdent d'autres pouvoirs, essentiellement mentaux, qui se rajoutent à cette liste déjà impressionnante. La puissance des Dents, Griffes, Pattes, Queue et Cornes est majorée d'un point car celles-ci sont permanentes sur le Dragon, (de même que pour un Démon de Combat).

Sous sa forme humaine, ou quelle que soit la forme choisie (mise à part la forme naturelle), la liste des pouvoirs à sa disposition est moindre.

Feu, Peur, Armure, Immunité au Feu, Immunité au Froid, Immunité aux maladies et aux poisons, Volonté supra normale, Régénération, Polymorphe, Télépathie, Dialogue mental, Lire les pensées, Lire les sentiments

Les pouvoirs ci-dessus s'utilisent de la même façon que les pouvoirs Angéliques ou Démoniaques correspondants, et pour un prix identique, avec les quelques différences suivantes:

Armure : Le Dragon n'a pas d'armure de pierre ou de carapace, d'or ou d'argent. Cette armure représente la résistance naturelle de sa peau. On considère qu'elle est permanente sous sa forme naturelle, qu'elle n'est pas détectable et que la protection accordée est de 9. En général, sous forme humaine, cette armure ne compte pas car le Dragon donne une souplesse à sa peau similaire à la peau humaine pour passer inaperçu. En cas de danger, il peut néanmoins changer la consistance de sa peau, lui rendant alors une teinte grisâtre et écailleuse, comparable à celle de sa véritable forme et lui accordant une protection de 6. Ce changement de peau peut se faire en une seconde et ne dépense aucun PP. De loin, cette peau pourra faire penser à une armure de pierre ou plutôt à une carapace démoniaque.

Polymorphe : Contrairement au pouvoir angélique, la polymorphie du Dragon est très puissante. Il peut changer de forme à volonté, mais la fatigue est telle qu'elle lui coûte la moitié de ses Points de Pouvoir (la moitié de ses points max !). Reprendre sa forme naturelle ne lui coûte aucun Point de Pouvoir. Et si vous me demandez comment une bête de 20 mètres de long peut se transformer en musaraigne, je pourrais vous répondre n'importe quoi, style que la masse en trop est précipitée dans une autre dimension, mais en fait, je vous répondrai juste que c'est magique et que les voies du Seigneur sont etc... D'autre part, vous seriez prêt, vous, à claquer plus de 25 PP pour vous transformer en musaraigne ? Hein ? Bon, alors, n'en rajoutez pas...

Vol : Ce pouvoir ne coûte aucun PP, il ne peut s'utiliser que sous la forme naturelle. Si le dragon choisit de se métamorphoser en oiseau, il pourra voler, mais naturellement, à la force des poignets, si j'ose dire.

Mademoiselle, auriez-vous du feu ?

ou

Un Dragon, c'est vachement porteur !

Un scénario pour In Nomine Satanis - Magna Veritas

Après la ratonnade au bowling...
_ Georges, reviens ! Pourquoi tu t'acharnes sur les boules de bowling ?
_ Oh, t'es con toi ! Si tu casses pas les œufs, ça sert à rien !

Ce scénario a l'intéressante particularité, outre le fait de pouvoir être joué par des Anges et des Démons, de laisser la bride sur le cou à la charmante équipe de personnages. Pour que tout se déroule selon le plan prévu, le maitre de jeu devra intelligemment camoufler la vérité à ses joueurs. En effet, tout est fait au départ pour leur faire croire qu'il ne s'agit que d'une banale enquête, dans le but de retrouver un Démon renégat en vadrouille. Les joueurs tomberont, cela dit, assez rapidement sur un os, un gros os... En l'occurrence un Dragon.

Bien évidemment, avant de continuer votre lecture, ayez l'obligeance de vous reporter à l'aide de jeu contenue dans la présente extension... "Avancez, Dragons et Dragons", pour en savoir plus sur les Dragons, leur vie, leur univers et le reste.

Tout autour d'elle n'était que désolation et elle-même n'était plus que plaies.

Son futur était clair, elle savait qu'elle allait mourir.

Elle avait cru pouvoir vivre enfin tranquille sur les Marches Intermédiaires quand elle, et avec elle toute sa race, avait quitté la Terre lors de l'Exode. La Terre, où ils vivaient pourtant cachés, là-bas, dans le nord. Les Dragons étaient une race pacifique mais ils s'étaient pourtant fait chasser sans pitié. Pouvoir enfin assumer sans risque leur forme naturelle dans les Marches avait été une maigre consolation. Durant des années ils vécurent heureux, pliant peu à peu la dimension à leur convenance. Mais Georges retrouva leur trace. Georges le fou, Georges l'Archange de la Purification, Georges et son armée. Georges qui sur les plans terrestres avait dû freiner ses instincts mais qui maintenant pouvait donner libre cours à ses pulsions destructrices.

Et Georges leur apprit la guerre, la mort et la destruction. Ils apprirent que leur race était résistante. Ils apprirent à se servir de leurs griffes, de leurs crocs, de leur queue. Ils apprirent que la fournaise qui brûlait en eux pouvait servir à autre chose qu'à couver leurs œufs et réchauffer leurs jeunes. Ils apprirent à tuer, à broyer, à déchiqueter, à brûler et plus ils tuaient pour se défendre, plus Georges les chassait et voulait leur extermination. Il n'en restait plus qu'une poignée à présent et les derniers allaient bientôt mourir. Elle était encore jeune, petite mais pleine de vie. Et l'Ange qui était venu à sa rencontre avait fait sa dernière erreur, il l'avait sous-estimée. Il était plus fort qu'elle, elle avait combattu vaillamment mais dans un dernier sursaut, alors qu'il portait le coup mortel, elle l'avait renvoyé devant son créateur. Elle s'écroula mais ne pensait déjà plus à elle. Elle pensait au futur. Et maintenant, elle était là, au milieu d'un champ de ruines, jonché des cadavres de ses pairs. Elle traîna sa carcasse meurtrie vers une caverne, loin du champ de bataille et là, dans la relative sécurité de l'obscurité elle mit bas. Puis elle s'éteignit.

L'histoire

Il y a bien longtemps de cela, Georges, alors Archange de la Purification en exercice, extermina le peuple des fées et les Dragons (reportez-vous donc à l'excellente extension répondant au doux nom de "Il était une Fois" pour en savoir plus). Pour en arriver là, il dut lever toute son armée et se livra à un véritable génocide qui se conclut sur les Marches Intermédiaires, donc hors de la Terre.

Georges dans son infinie étroitesse d'esprit ne se posa jamais de question sur la croissance des Dragons. Il purifiait et cela lui suffisait. Il savait que les Dragons pondaient des œufs et il mit un point d'honneur à les détruire tous. Mais les Dragons vivent longtemps, très longtemps. Certains disent même qu'ils furent témoins, du haut des Marches, des travaux de Dieu sur le façonnage du monde et qu'ils étaient déjà là quand Dieu alluma la Lumière, mais ce ne sont probablement qu'exagérations.

La vérité est que personne, Humain, Ange ou Ange Déchu, n'a jamais vu un Dragon mourir de vieillesse. Et les Dragounets, car tel est le nom des très jeunes Dragons, ne sortent de leur œuf que plus de 1000 ans après leur mise-bas. La totalité de leur petite enfance et enfance se déroule au sein de l'œuf qui grossit peu à peu, réchauffé régulièrement par sa mère. Et quand l'œuf d'un Dragon éclôt, c'est une créature qui a déjà la moitié de sa taille adulte qui en sort, quelle que soit sa forme.

Lors des dernières tueries, quand seuls subsistaient Ægrir le rouge et quelques grands mâles, une jeune femelle parvint à pondre son œuf dans une caverne avant de mourir. Il va sans dire que les Anges n'ont pas de détecteur de Dragons, ni de détecteurs d'œufs et que de ce fait, durant plus d'un millier d'années, réchauffé par des sources chaudes, en lisière des Marches Intermédiaires et des plans terrestres, le Dragounet se développa.

En 1000 ans, des civilisations naissent et meurent... Au cours de ces 1000 années, Georges fut déchu de son poste à la tête des armées de Dieu, et Laurent prit sa place. Des Archanges et des Princes-Démons apparurent et disparurent. L'œuf reçut quelques visites d'êtres humains ou inhumains, plus ou moins éclairés, qui erraient dans les Marches. Certains entrèrent dans la caverne et se baignèrent dans les sources chaudes. Et certains même se reposèrent sur cet énorme rocher ovoïde qui semblait doucement pulser. Ils n'y firent pas attention, pas plus qu'aux autres évènements dont ils étaient témoins.

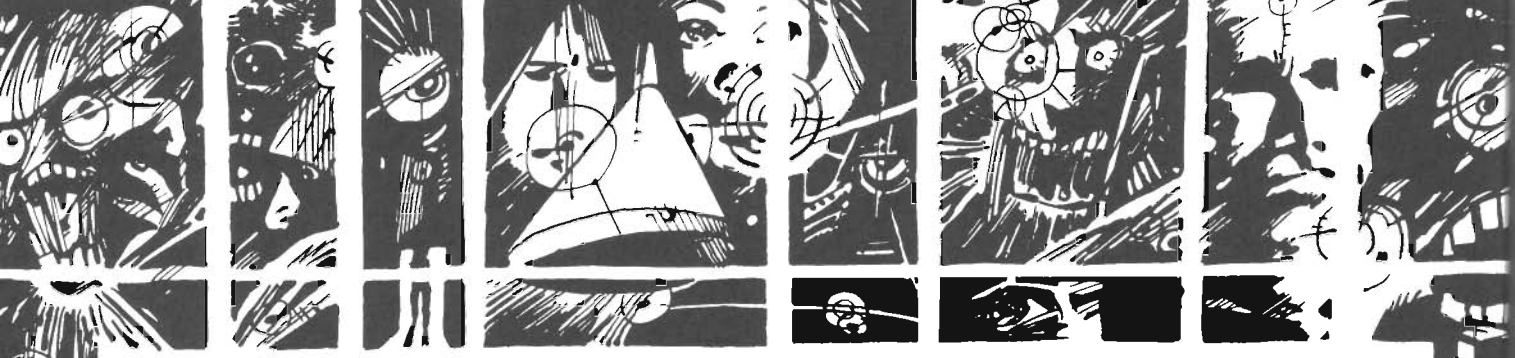
Personne ne sait pourquoi la frontière des Marches Intermédiaires est si confuse, mais quand il fut temps pour le jeune Dragon de sortir de son œuf, la caverne avait dérivé sur les plans terrestres et c'est sur Terre, entre toutes les planètes, que naquit l'un des derniers Dragons. Et pour ne rien arranger, c'était une femelle.

Le dernier Dragon apparut sur Terre au milieu du XVIème siècle, en France. Le XVIème, pour ceux qui ont oublié, c'est la Renaissance, François 1er, Léonard de Vinci, j'en passe et des meilleurs. Le, non, *la* jeune-créature, femelle, nous vous le rappelons, comprit rapidement qu'il y avait un blème et se transforma en humaine, forme qui lui parut la plus naturelle dans le monde où elle était tombée.

Se sachant différente, elle chercha à comprendre. Elle gardait le souvenir de sa véritable forme, mais les seules représentations qu'elle découvrit furent celles de Saint Georges ou Saint Michel terrassant le Dragon. Ce qui, dans le cas de Saint Georges, correspond à une certaine vérité, mais dans celui de Saint Michel à rien du tout, Michel n'étant pas encore Archange au moment des faits et pas même encore chrétien.

La jeune "femme" consacra plusieurs dizaines d'années à remonter des pistes, se renseigner sur les vieilles légendes, et se rendit compte que le rôle des Dragons dans les contes variait d'une région à l'autre. Elle voyagea beaucoup jusqu'au XXème siècle, parcourant le globe, d'Occident en Extrême Orient, récoltant des renseignements et résolvant peu à peu l'énigme de la présence et de la disparition des Dragons sur Terre.

Durant tout ce temps, elle s'adapta à sa vie humaine et pourtant éternelle, changeant régulièrement de pays et d'identité - la dernière en date étant celle de France d'Argon - ne fréquentant que des établissements bancaires privés et évitant en général tout contact avec les humains. France n'eut aucun mal à ne pas se faire remarquer, les empreintes digitales ne représentant pas une grosse difficulté pour quelqu'un qui peut changer de forme à volonté. Mais un problème commença rapidement à se poser. France



était devenue adulte et commençait à ressentir pour la première fois les affres de sa période de reproduction. Bref, elle avait le feu au...

Où trouver des partenaires quand on vit une existence comme la sienne ? Là où vont des gens qui, par conviction, par richesse ou par leur statut vivent aussi une vie décalée et internationale, les cibles habituelles des paparazzis, les stars diverses et variées. France se mit donc à fréquenter les endroits à la mode, faisant impression, liant connaissance avec les princesses déchues, les chanteuses platinées et les acteurs autrichiens bodybuildés. Ce qui nous amène tout naturellement à notre scénario, chez Régine, le célèbre Night Club du 8ème arrondissement, à Paris.

Introduction

Les personnages, qu'ils soient Anges ou Démons sont convoqués d'urgence et en pleine nuit, qui par un Ange au service de Didier, qui par un zoulou aux ordres de Baalberith, les uns au Presbytère, les autres dans le chantier de la Très Grande Bibliothèque, dans le triangle Bercy-Tolbiac-Austerlitz, ou dans tout autre chantier à proximité de chez eux.

Pas d'Archange ou de Prince-Démon pour leur donner la mission, juste un bête fonctionnaire de base, tristement humain, le but étant de donner aux joueurs l'impression que la mission qu'on va leur confier est d'une banalité affligeante.

Le contact sortira de son attaché case un très joli matériel vidéo de poche, avec imprimante, bref le top du top. Il le connectera consciencieusement sans dire un mot, le règlera tranquillement, toujours sans dire un mot, juste pour que les personnages s'impatientent et commencent à criser. S'ils commencent à s'énerver vraiment, le fonctionnaire ne fera que retarder les choses en s'arrêtant pour se justifier (vous savez, avec le salaire que j'ai et les responsabilités, même pas syndiqué, etc...). Une fois le matériel installé, il diffusera un petit film vidéo.

Il commentera le film succinctement : *"La scène s'est déroulée il y a quelques heures chez Régine, dans le 8ème à Paris et a été filmée par les caméras du circuit fermé. Les cassettes ont été interceptées par quelqu'un de chez nous et personne n'a pu visionner l'incident. Enfin, l'incident... "*

Introduction INS :

"Alors voilà : Vous avez de la chance, c'est sur vous que ça tombe, c'est du gâteau. Nous avons toutes les raisons de penser que nous sommes tombés par hasard sur une renégate, et pas une discrète. On oublie beaucoup de choses quand on passe renégat, mais je ne pensais pas que l'on oubliait le second précepte." A ce moment, il se tournera vers les joueurs et leur demandera d'un air entendu, *"Mais vous pouvez me le citer bien sûr ?"*. En cas de réponse négative, il déclamera solennellement *"L'action des Démons doit être la plus discrète possible". Bref, c'est simple, vous la retrouvez, vous la ramenez, l'état importe peu. Si elle se fait désincarner dans la discussion, ce n'est pas mon problème, ils feront directement le pointage en bas. Et bonne chance..."*

Introduction MV :

"Alors voilà : Nous avons ici la démonstration parfaite que certains Démons oublient le précepte numéro 2" (il sort un petit papier de sa poche, le déplie du bout des doigts...), *"C'est à dire je cite, "L'action des Démons doit être la plus discrète possible". Il est temps de faire un exemple. Vous me retrouvez cette fille, vous la ramenez à Notre Dame et je crois même pouvoir dire que Joseph et Walther s'incarneront pour l'occasion. Allez, la projo est finie, au boulot, c'est du gâteau."*

Les joueurs se retrouvent avec une bête enquête sur les bras. Les autorités, du Bien ou du Mal, n'ont aucune idée de ce que les personnages vont rencontrer. Non seulement cela, mais ils refuseront probablement de les croire quand ils déclareront s'être fait mettre une volée par une gonzesse. Espérons cependant qu'ils feront preuve d'intelligence et qu'ils n'auront pas trop tendance à jouer les Rambos dans un scénario où ils doivent en principe retrouver quelqu'un en ayant trop fait...

Et zou... A Créteil !

Il est facile de distinguer, sur le film de bonne qualité, le bar, la piste de danse et les clients qui s'amusent. Un Time Code donne l'heure : exactement 1 heure 11 du matin, sûrement un hasard. Un couple est enlacé sur une banquette. Soudain, dans une scène directement pompée sur la scène du resto dans Nikita, un homme se détache de la foule, tenant un Colt 45 dans la main. La scène paraît se dérouler au ralenti. Le tueur met en joue le couple sur la banquette et loge trois balles dans la tête de l'homme, éparpillant de la cervelle partout. La foule panique, et commence à se mettre à hurler. La compagne du cadavre se lève, regarde le corps de son ami, puis regarde le tueur qui commence à reculer en la mettant en joue. Elle étouffe un hoquet, peut-être va-t-elle se mettre à vomir...

Mais au lieu de se répandre par terre, elle crache soudainement un jet de flammes sur le tueur. A ce moment, la foule devient carrément berserk, ça court de tous les côtés et on ne voit plus rien. Quand la scène se calme, il ne reste plus sur le sol qu'un corps carbonisé.

Le fonctionnaire fait rapidement un retour en arrière, fixe sur papier la photo de France d'Argon et la tend aux joueurs. Il éteint alors son matériel, s'empresse de le débrancher et de le ranger dans sa petite mallette, très proprement. L'intitulé de la mission est simple (voir encadré).

Cherchez la femme...

La première tâche des personnages sera évidemment de rechercher activement France D'Argon, dont ils ignorent tout, y compris le nom bien sûr.

S'ils ont des contacts bien placés, ils pourront effectuer une recherche informatique en prenant la photo comme base de recherche et retrouver l'identité de la jeune femme. Cela leur prendra un certain temps, comparable à celui de la recherche "manuelle" et même un poil plus long.

Pour la recherche manuelle, il suffit de se rendre chez Régine, le night club, pas la propriétaire des lieux, qui est encore sous le choc en ce petit matin. Les pompiers sont encore présents, la police aussi. C'est bon signe, ils sont peut-être en train d'interroger les employés et les joueurs devraient avoir tout le monde sous la main.

Le seul problème consiste à passer le cordon de sécurité sans attirer l'attention. Les personnages ont le choix de la méthode. Toute action violente ou d'intimidation se soldant obligatoirement par un échec et si cela dégénère, par une fusillade en règle.

A l'intérieur de chez Régine, des inspecteurs de police, brassards orange au bras gauche, sont, pour la énième fois, en train d'interroger les barmen et les hôtesses. La police en a profité pour faire une fouille en règle des lieux et a découvert certaines petites choses pas très catholiques, armes, drogue, le matériel habituel. Les joueurs devront être discrets avec leur photo, car il se peut qu'un policier ou qu'un employé reconnaisse les lieux, ce qui entraînerait certaines questions délicates du style : Où, Quand, Comment avez vous eu ce document ?! Tu vas parler, oui ? Passe-moi le bottin !

Il semblera peut-être étonnant aux joueurs qu'un tel incident déclenche une telle opération policière, les pompiers, un fourgon à viande et un ensemble petite pelle - balayette auraient largement suffi. Tous ces salamalecs sont dus à l'identité de la victime... nous y reviendrons dans un moment.

Les employés, un peu prostrés, ne seront pas d'une grande utilité, ne connaissant pas tous les clients. Ils se rappellent bien de son prénom, France, mais de rien d'autre. Seul Régine elle-même, encore plus déchirée que d'habitude, pourra les renseigner quand elle en aura fini avec les autorités auxquelles elle a précisément déjà donné les informations que recherchent les joueurs il y a quelques heures. Ce qui implique deux choses : elle trouvera bizarre qu'on lui pose deux fois les mêmes questions et sera peut être sur ses gardes et surtout, la police aura un métro d'avance, sinon deux, sur les joueurs.

Ce qu'elle sait se résume à peu de choses. "*La fille sur la photo s'appelle France d'Argon, elle est cliente ici depuis quelques années, non, elle n'a jamais été mêlée à aucun scandale. Elle a disparu après l'incident et l'assassinat, elle doit être sous le choc. Quand au cas de combustion spontanée, je n'en sais rien, les témoins disent n'importe quoi, quelqu'un a dû utiliser un lance-flamme dans les locaux sans mon autorisation. Ah oui, elle habite un appartement sur l'île Saint Louis, Quai d'Orléans, à Paris 4ème arrondissement.*"

Plus intéressante est l'identité de son cavalier qui s'est fait plomber. Il s'agissait de Michel Duchesne, une des figures montantes de la droite nationale.

Michel Duchesne est là pour les maîtres de jeu (dont nous sommes) qui aiment mener leurs joueurs sur de fausses pistes : la raison de la présence de France d'Argon avec Duchesne est en effet très simple. Le pauvre homme aurait pu s'appeler Moshé, Mohamed ou Mamadou, pour un Dragon, les humains se ressemblent tous. Il était là ce soir là, France était en chaleur, et il faisait l'affaire. Frustrée qu'on lui casse son mâle sous ses yeux, France s'est laissée un peu aller. C'est bien entendu à cause de l'assassinat de Duchesne que la police est présente et sur les dents.

Surtout que vu ce qui reste du tueur, c'est-à-dire rien, remonter la piste ne va pas être très simple. Le commissaire Moussa chargé de l'enquête évoquerait bien l'hypothèse du garde du corps armé d'un lance-flamme... N'oubliez pas que les policiers n'ont pas visionné le film.

Michel Duchesne

Nous n'avons malheureusement pas la place de détailler une enquête poussée au sein du Fr... Pardon, d'un parti important de la droite nationale, surtout qu'elle n'a pas de rapport direct avec ce scénario.

Voici cependant quelques grandes lignes :

• Une enquête très poussée sur Michel Duchesne montrera que ce dernier était mêlé - mais pas plus que l'immense majorité des politiciens de quelque autre parti que ce soit - à des magouilles pas très claires de pots de vins, de fausses factures et autre trafic d'influences. Aucune de ses relations ne connait de "très belle rousse" dans son entourage... Et pour cause, puisque France était une rencontre d'une nuit.

Son appartement est riche et bien meublé, on n'y trouve rien d'intéressant à part une femme, cinq enfants blonds très famille Lequesnois dans *La vie est un long fleuve tranquille* et 150 000 francs en liquide dans le coffre fort.

Son bureau, au siège du parti dans le XVème arrondissement, contient un certain nombre de dossiers un peu compromettants, mais dont seul un juriste ou un comptable pourrait tirer quelque chose.

• Les collègues politiques de Michel Duchesne crient bien entendu à l'assassinat politique. Ils seront sur les dents, et prêts à casser de l'arabe ou du terroriste pour venger leur petit camarade. Ce qui fait que si les joueurs sont attrapés à fouiller quelque part, ils ne seront pas livrés à la police... Les membres du parti, persuadés que les joueurs sont, d'une manière ou d'une autre, complices de l'assassin essaieront de les faire parler en les passant à tabac. Bien sûr, nous n'avons pas peur pour la vie des joueurs. Mais attention à leurs réactions... La discrétion est toujours un principe majeur.

Si les joueurs se montrent trop durs à cuire, les membres du parti vont appeler de l'aide... En l'occurrence une dizaine de skinheads accompagnés d'un Ange au service de Daniel. Si les joueurs sont des Démons, baston. Si les joueurs sont des Anges, tout peut s'arranger avec un petit peu de diplomatie.

France D'Argon

La véritable piste maintenant...

France a beau être impulsive parce qu'elle est encore jeune, elle n'en est pas plus stupide qu'une autre et vient donc de décider de tirer un trait sur la personnalité de France D'Argon.

France est donc repartie à son appartement, Quai d'Orléans, pour le vider de tous les indices qui pourraient faire remonter jusqu'à elle. Elle a détruit tous ses relevés bancaires, connaissant par coeur le numéro de ses comptes en Suisse. Après ce nettoyage matinal, il ne restera plus rien d'exceptionnel dans son appartement si les joueurs décident de le visiter, sinon une très belle collection d'ouvrages (dont certains datant de quelques centaines d'années) sur l'histoire et les religions mono et polythéistes.

Une seule erreur... France ne savait pas que Régine connaissait son nom, et, se croyant à l'abri pendant au moins quarante-huit heures, le temps que la police arrive à découvrir son identité, met plusieurs heures pour vider son appartement et préparer ses valises. A ce moment, on sonne à la porte. La jeune créature va ouvrir, tout naturellement et se retrouve face à face avec deux inspecteurs de police des Renseignements Généraux, munis d'une judicieuse commission rogatoire, qui désirent la mener chez eux pour lui poser quelques questions.

Gardant un calme olympien, France ne montre aucune opposition et les suivra où ils le désirent, c'est à dire sur l'île de la Cité, à l'annexe du commissariat du 4ème, section RG, 5ème étage, vous tournez à gauche en sortant de l'ascenceur. Entre-temps, elle aura rassuré sa concierge, toute affolée, lui ayant dit où elle allait.

Aux RG, France répond très calmement à toutes les questions qui lui sont posées, gardant un grand sourire troublant. Les inspecteurs, ne sachant quoi penser ni quoi déduire des témoignages très confus qui entourent cet incident décident de la garder quelques heures, "Le temps de vérifier certains détails".

Les joueurs iront logiquement chercher France chez elle, sur l'île Saint Louis. Là bas, la concierge, après s'être faite un peu prier, elle leur dira que la jeune-femme a été arrêtée par les renseignements généraux. Elle en profitera pour baver un peu sur France, une jeune femme de son âge, vous savez, elle ne reçoit jamais personne, très sage, ce n'est pas comme les jeunes femmes d'aujourd'hui, n'est-ce pas ?

L'île de la Cité est toute proche de l'île Saint Louis, les joueurs devraient rapidement trouver les locaux des RG, situés dans une petite rue à deux minutes de Notre Dame, côté rive droite. Ils ressemblent à première vue à des ateliers de mécanique de la police, mais c'est dans les étages que cela se passe. Précis hein ?

Passer le contrôle de sécurité et parvenir au cinquième étage devrait être un jeu d'enfant pour vos joueurs car un seul policier dans un aquarium vérifie les papiers d'identité et s'enquiert du but de la visite. Récupérer France ne sera, par contre, pas aussi évident. Même si la surveillance dont elle fait l'objet est tout ce qu'il y a de plus normale, ayez toujours à l'esprit que la jeune femme est extrêmement paranoïaque.

Si elle s'aperçoit de quelque chose de louche, des individus étranges venant la questionner, par exemple, elle essaiera aussitôt de lire leurs pensées et réagira à la moindre note d'agressivité. Pour cela, écoutez simplement vos joueurs et considérez que ce qu'ils déblatèrent durant la partie correspond à peu près à la pensée de leurs personnages.

Et quand nous disons réagir... Dès qu'elle sentira un truc bizarre, la jeune "femme" se lèvera et... sortira de l'immeuble, tout simplement. Rien ne pourra l'arrêter, ni policiers, ni joueurs... Et tout cela calmement, mais fermement. Si les personnages se mettent sur son chemin, ils risquent de se faire balader, ce qui leur donnera peut-être une idée de ce qui les attend.

France sera neutre vis-à-vis d'une détection du bien ou du mal, ce qui ne prouve hélas rien, tant sont nombreux les Anges ou Démons avec non-détection. Quant à son attitude face à la violence, reportez-vous à sa description en annexe.

Les joueurs seront rapidement surclassés, à moins que l'un d'eux ne soit un bourrin avec 6 en Force... et même dans ce cas, il est probable qu'il ne résistera pas au pouvoir Peur. On ne peut pas avoir le beurre et l'argent des épinards, c'est bien connu. Bien sûr, ils peuvent utiliser leurs pouvoirs, mais là encore, attention à la discrétion. Nous sommes de jour, il y a plein de témoins, et si les joueurs sont des Démons, sachez que Notre-Dame n'est qu'à deux pas. Il est donc toujours possible de voir débouler une patrouille de skinheads, tous soldats de Dieu devant l'éternel avec un Ange au service de Daniel à leur tête (Eh oui, encore un !). Quoi qu'il arrive, si boxon il y a, des renforts de police arriveront en vitesse.

Les caméras de la police ne sont pas un problème pour France qui peut changer de visage... Mais une transformation lui coûte 30 PP, et elle ne l'utilisera qu'en dernier recours. La conduite des joueurs sera dictée par leur ordre de mission : Pour les Démons, la ramener morte ou vive, et pour les Anges, la ramener en état. Si les préceptes de discrétion sont appliqués par les Anges et les Démons, personne n'a parlé des Dragons et France s'en tape royalement. Si elle doit brûler Paris pour disparaître, cela ne la dérangera finalement que très peu et uniquement pour des considérations artistiques.

Va donc s'engager une partie de bras de fer psychologique, enfin pas trop, entre France et ses poursuivants. L'une tentant de les semer, les autres tentant de la bloquer plus ou moins subtilement.
Bon courage...

A la fin du combat, selon toutes probabilités, France réussira à s'échapper, s'engouffrera dans la station Saint Michel et disparaîtra dans la foule.

Intermède

Les tentatives faites par les joueurs pour la rattraper échouent les unes après les autres : France s'est évaporée dans l'air du temps. C'est un échec, et après trois ou quatre jours de recherches infructueuses, les joueurs seront bien obligés de l'admettre. Le plus difficile est à venir : l'expliquer à leurs supérieurs...

Le numéro de téléphone que leur a donné leur premier contact donne sur un standard. Après quelques heures de techno (INS) ou de cantiques (MV), une voix peu aimable transmettra leur coup de fil au service concerné.

Ils ont décidément toutes les chances, car le service est tenu ce jour là par un Ange au service de Dominique Grade 2 (MV) ou un Démon aux ordres d'Andromalius Grade 2 (INS), qui s'appelle dans les deux cas Raoul Camano. Il est un peu au courant de la mission, considère qu'elle était d'une simplicité enfantine et sera totalement écoeuré par le fait qu'ils l'aient ratée. Les explications ne serviront à rien : les joueurs auront beau dire que France était extrêmement puissante, qu'il s'agissait sans doute d'un Grade 3 ou pourquoi pas d'un Prince-Démon en goguette, Raoul Camano dans un passage de mauvaise humeur crasse se mettra à hurler au téléphone qu'il ne supporte pas les excuses, que plus on a raté la truite, plus elle était grosse (vieille expression de pêche) et que ça ne va pas se passer comme ça.

Ca ne se passe d'ailleurs pas comme ça du tout. Il leur ordonne de venir dans une usine désaffectée (INS) ou dans une vieille église (MV) tout de suite, là, maintenant. Quelle que soit la vitesse à laquelle les joueurs arrivent, il est déjà sur place, accompagné d'un Démon aux ordres de Baal (INS) ou d'un Ange au service de Laurent (MV) au cas où les joueurs aient la mauvaise idée de passer renégats eux aussi.

Là, il leur fera répéter tout ce qu'ils ont dit au téléphone (les joueurs pourront d'ailleurs remarquer que quoique Raoul répète régulièrement d'un air glacial qu'il n'en croit pas un mot, il note soigneusement tous les détails que peuvent fournir les joueurs sur les pouvoirs utilisés par France sur un petit dossier vert). L'histoire terminée, il referme son dossier avec un petit claquement sec.

"Il y a longtemps que je n'avais vu une telle mission d'incompétents. Je vais m'amuser avec les limitations." Et il s'amuse en effet, ou plutôt vous, Maître de jeu, à choisir (pas tirer, choisir) une limitation extrêmement méchante pour chacun. Adaptez-la bien à la personnalité de chaque joueur, afin de la rendre la plus perverse possible (mais ne rendez quand même pas le personnage injouable. Tout est une question de mesure). Laissant les joueurs atterrés, Raoul quittera ensuite l'endroit, avec son fidèle garde du corps et un petit sourire content.

Et non, le scénario n'est pas fini. Il a même à peine commencé.

Trois semaines plus tard...

Trois semaines se passent, pendant lesquelles vous pouvez ou laisser vos joueurs mariner dans la déprime, ou, ce qui serait idéal, leur faire jouer un autre scénario. Aucune nouvelle de France d'Argon.

Quand soudain...

Le téléphone sonne chez le joueur qui a le plus de chances d'être chez lui le matin. C'est Raoul Camano, encore plus désagréable que d'habitude. "Rappliquez en quatrième vitesse" dit-il. "On a retrouvé votre renégat. Rendez-vous à Versailles."

C'est dans un immeuble luxueux, très BCBG et tout près du château, que Camano et ses hommes ont repéré leur proie. Camano est avec 10 soldats de Dieu (MV) ou 10 familiers (INS) dans une petite camionnette Darty en bas de l'immeuble. Camano, un talkie-walkie à la main, a l'air très excité.

"On l'a repérée ! On l'a repérée ! Elle doit s'être polymorphée, car elle ne ressemble plus du tout à sa photo, mais c'est forcément elle. Après votre histoire abracadabrante de pouvoirs hallucinants, on a laissé des gens à nous en permanence en train de surveiller l'appartement. Au bout d'un moment, cette fille est arrivée. Très con de sa part de revenir sur les lieux. On l'a suivie, on l'a filmée, et mes hommes l'ont repérée en train d'incinérer un loubard. Elle est installée au cinquième étage, appart B. Je crois qu'elle ne se doute de rien. Allez les mecs, on vous regarde !"

Pris à l'improviste de cette manière, les joueurs ne devraient pas avoir trop le temps de réfléchir. Surtout que Camano hurle "Une hésitation, et c'est une

seconde limitation ! Ca vous fera les pieds !" Et que pire encore, il ne donnera les renforts que si les joueurs en ont vraiment besoin... Ce qui, dans son langage, veut dire : "Si vous mourez tous." Il est important, pour des raisons qui deviendront évidentes dans la suite du scénario, que Camano soit joué le plus haïssable possible. N'hésitez donc pas à en faire trop...

Les joueurs ont par contre libre choix des moyens pour débusquer la donzelle... à condition, bien sûr, d'être discret, car Camano surveille le tout de sa camionnette, prêt à faire pleuvoir les limitations au moindre problème. Il est possible d'attaquer bêtement, de tendre un piège pour essayer de la faire sortir de l'appart, de tenter de l'avoir par ruse... Mais avant d'aller plus loin, nous devons préciser une chose : la fille qui est dans l'appart n'est pas France d'Argon.

Il y avait en effet chez Régine, et peut-être même était-ce Régine elle-même, un Ange si les joueurs sont des Démons ou un Démon si les joueurs sont des Anges, qui a assisté à toute la scène et qui a donc vu France d'Argon rôtir le pauvre assassin de Michel Duchesne. L'Ange ou le Démon a aussitôt alerté ses supérieurs, qui en ont tiré les mêmes conclusions que les supérieurs des joueurs : il s'agissait d'un Démon ou d'un Démon renégat. Ils ont donc aussitôt envoyé eux aussi une équipe sur le problème.

Cette équipe, plus efficace que les joueurs, a réussi par des moyens que nous ne détaillerons pas ici à mettre la main sur l'adresse d'un petit appartement à Versailles, lui aussi au nom de France d'Argon. Un des membres de l'équipe, une fille, Démon aux ordres de Bélial si les joueurs sont des Anges et Ange au service d'Emmanuel si les joueurs sont des Démons est donc venue dans l'appartement enquêter. C'est la fille que Camano a fait suivre par ses hommes. Ce que Camano ne sait pas, et qui lui mettrait encore plus les boules, c'est que France d'Argon, était effectivement dans l'appartement en train de rechercher un livre qui lui tenait à coeur (Les Créatures mythiques, illustré par Gustave Doré) et que la fille est tombée dessus. France, qui cherche encore à éviter le combat, l'a sonnée et s'est enfuie de l'immeuble à toute berzingue.

Elle n'a d'ailleurs pas manqué de repérer la très peu discrète camionnette Darty garée sur le trottoir. Curieuse de voir ce qui allait arriver, elle s'est installée à la terrasse d'un café juste en face... et est en ce moment même en train d'observer les joueurs et Camano monter leur plan d'attaque.

Carlotta

Le Démon aux ordres de Bélial (si vous êtes en train de jouer du Magna Veritas) ou l'Ange au service d'Emmanuel (si vous êtes en train de jouer un In Nomine Satanis) est en train de reprendre ses esprits, dans le petit deux pièces du cinquième étage qui appartenait auparavant à France. Reportez-vous en annexe à sa description et à ses pouvoirs. L'attitude qu'auront les joueurs envers elle va dépendre de leur caractère et de leurs ordres. En effet, si ce sont des Anges, leur but est normalement de l'attraper en état. Si ce sont des Démons, ils auront peut-être quand même envie de la garder prisonnière pour comprendre contre quoi ils luttent. Ils n'y arriveront d'ailleurs peut-être pas : Carlotta va se défendre comme un beau diable - ha ha - et comme elle est beaucoup moins puissante que les joueurs, qui pensent être confrontés à France d'Argon, ne le croient, ils risquent fort de la tuer sans faire exprès d'un coup de hache mal placé.

Deux possibilités donc : à la fin du combat Carlotta est ou morte, ou prisonnière.

- Si elle est morte : son corps disparaîtra, bien entendu, et les joueurs penseront avoir fini le scénario. Ils redescendront voir Camano.

- Si elle est prisonnière : que les joueurs l'interrogent sans ou avec Camano, une fois torturée (ou charmée, ou contrôlée, ou ce que vous voulez) Carlotta avouera... la vérité, c'est-à-dire qu'elle n'est pas celle que les joueurs recherchent, qu'elle est un Ange (ou Démon) à la recherche, elle aussi, de France d'Argon qu'elle a d'ailleurs vue de très près il y a à peine cinq minutes... Elle en donnera d'ailleurs la description. Belle, rousse flamboyante, telle que les joueurs l'ont vue sur la photo, en tee-shirt Denver le dernier dinosaure, en jeans et en baskets Mickey.

De toutes les manières, quel que soit le résultat, Camano sera ou pas content (*"Vous voyez bien, si vous l'avez tuée si facilement, qu'elle n'avait rien des pouvoirs mirifiques que vous m'avez raconté, bande de menteurs."*) ou carrément furax (*"C'est pas elle ? C'est pas elle !!? Mais vous n'êtes que des incompétents, mes*

pauvres amis ! Incapables de mener une enquête correctement ! Je vais faire un rapport, moi, et on va voir ce qu'on va voir...")

Les joueurs devraient être tellement furax qu'ils ne remarqueront pas qu'une magnifique rousse flamboyante, en tee-shirt Denver le Dernier Dinosaure, jeans et baskets Mickey est en train de les suivre en taxi et de repérer leur domicile...

Un appel à l'aide

Le lendemain. Huit heures du matin. Quelqu'un sonne à la porte du joueur le plus intello de l'équipe. Une magnifique rousse flamboyante, en tee-shirt Denver le Dernier Dinosaure, jeans et baskets Mickey est sur le seuil. Devinez qui c'est ?

Si le joueur se met instinctivement à frapper, la jeune créature essaiera d'abord de le calmer ("Je suis là pour parler !") avant de s'énerver - en ce cas, reportez vous en annexe.

Si le joueur a une réaction intelligente ou reste juste là à béer devant la porte la bouche ouverte, France d'Argon sortira son plus beau sourire et dira : *"Bonjour. Vous m'offrez un café bien chaud ?"*

Mais non, les scénaristes ne sont pas devenus fous. Simplement, pendant la nuit, France s'est faite retrouver par le reste de l'équipe de Carlotta : les Anges si vous jouez un In Nomine Satanis et les Démons si vous jouez un Magna Veritas. Elle les a un peu tués, bien entendu. Mais elle est écoeurée. Vous savez, un peu ce feeling qu'on a dans les livres de Anne Rice (*Conversation avec un Vampire*) quand on est différent des autres, qu'on est le dernier de sa race et que tout le monde vous en veut. Et qu'il faut tuer, tuer et encore tuer, et qu'on en n'a pas vraiment envie. France est encore toute jeunette, et n'a pas le recul psychologique qui lui permettrait de vivre cela calmement...

C'est devant un café brûlant et si possible deux croissants au beurre qu'elle expliquera sa situation au joueur éberlué.

"Je ne suis ni un Ange, ni un Démon. Je suis... la dernière survivante d'une très ancienne race pacifique, que de tous temps les Anges ont essayé d'exterminer. Je suis née sur une Marche Intermédiaire, une sorte d'univers en lisière du nôtre, enfin, ce serait trop long à expliquer.

En tous cas, je ne vous veux pas de mal." Reprenant ce que nous venons d'expliquer plus haut, elle expliquera pourquoi elle se sent écoeurée.

"Vous êtes à ma recherche, votre supérieur, là, dans sa camionnette, est à ma recherche, et les autres, les supérieurs de ceux que j'ai tués cette nuit vont bien sûr envoyer d'autres Anges (ou Démons) à ma poursuite.

Je suis très puissante, vous savez. Je pourrais tous vous tuer et disparaître à nouveau... mais je ne m'en sortirai jamais, je me ferai toujours débusquer et poursuivre. Alors, tant pis. Si je suis obligée, je préfère me battre et finir en beauté, reprendre ma forme de naissance (France ne précisera bien sûr pas quelle est cette forme), tuer tout le monde et faire flamber la ville. Seulement, je préférerais ne pas en être réduite à cela.

Vous n'en avez pas assez de lécher les bottes de cet abruti qui vous donne des ordres ? Ignorez-le, aidez moi. Je désire seulement être tranquille. Dites moi ce qu'il faut faire..."

Et c'est bien entendu là le tournant du scénario.

Les possibilités de réaction des joueurs sont nombreuses, la fin est complètement ouverte, et les joueurs auront peut-être même des idées que nous n'aurons pas prévues. Qu'ils décident de trahir France et de la faire massacrer par les mitrailleuses lourdes, qu'ils partent avec elle sur les routes de France et de Navarre... Il peut arriver à peu près n'importe quoi.

Comme notre conscience professionnelle est cependant admirable, nous allons essayer de suivre les grandes lignes des réactions les plus probables pour vous donner une base de travail.

Si les joueurs sont des Anges (Magna Veritas)

France le précisera bien, encore et encore, ce sont les Anges et les Archanges qui ont poursuivi sa race pendant des siècles de combat sans merci. Les joueurs seront donc extrêmement conscients que s'ils décident d'aider la jeune créature, ils se mettent délibérément et fortement hors la loi.

Leur réaction dépendra sans doute des Archanges auxquels ils obéissent. On peut supposer - encore que tout dépende du roleplaying de chacun - que les Anges

au service d'Archanges cools (Novalis, Blandine, Yves, etc...) seront plus réceptifs à la plainte de France que les Anges considérés comme bastons. D'un autre côté, ces "Anges bastons" auront peut-être été énervés par l'attitude de Raoul Camano et aimerait bien lui rendre la monnaie de sa pièce... France jouera bien sûr avec ce sentiment si elle le sent sous-jacent.

D'après France, il n'y a aucun moyen de convaincre Camano, qui a l'air d'être un facho pur-teint, de donner un coup de main à l'histoire. Et en effet, si les joueurs ont un peu de jugeotte, ils se rendront bien compte que la seule chose qu'ils risquent s'ils avouent, c'est de se faire envoyer à l'inquisition illico-presto et que ça ne va pas rigoler pour eux tous les jours.

Leurs options principales sont donc :

(1) Attaquer tout de suite France sans réfléchir.

(2) Dénoncer France à Camano (ou à un Archange un peu baston, style Laurent, Daniel ou Dominique afin qu'elle se fasse hacher menu).

(3) Demander l'aide d'un Archange dont les joueurs pensent qu'il sympathisera (Novalis, Blandine, Yves...) et aidera la jeune créature.

(4) Essayer de la faire engager dans les rangs Angéliques.

(5) Essayer de la faire engager par le parti opposé.

(6) Essayer de la renvoyer dans les Marches Intermédiaires pour qu'elle soit enfin tranquille.

Toutes ces options sont détaillées dans les paragraphes qui vont suivre, reconnaissables à leurs petits chiffres entre parenthèses.

Si les joueurs sont des Démons (In Nomine Satanis)

France le précisera bien à nouveau, ce sont les Anges et les Archanges qui ont poursuivi sa race pendant des siècles de combats sans merci. Les joueurs, se rappelant le principe bien connu "Les ennemis de mes ennemis sont mes amis", sentiront peut-être une once de sympathie pour cette victime de leurs adversaires millénaires.

Cependant, les Démons ne sont pas des tendres, et même si, à première vue, France paraît être plus de leur côté que de celui de la You-You Force, ils ne se laisseront peut-être pas attendrir si facilement. France peut alors leur proposer un marché : un service contre leur aide. Aux joueurs de décider s'ils pensent tout de suite à un service, ou s'ils préfèrent le garder en réserve pour plus tard. Nous ne pouvons évidemment pas détailler ce cas, car les possibilités sont innombrables : sachez seulement que France tentera par tous les moyens de remplir sa part de marché (cf caractéristiques en annexe). Une fois le service rendu, ils seront renvoyés au problème précédent : que faire de la jeune créature ?

Voici une liste des options principales des joueurs :

(1) Attaquer tout de suite France sans réfléchir.

(2) Dénoncer France à Camano (ou à un Prince-Démon un peu baston, style Baal ou Bélial) afin qu'elle se fasse hacher menu.

(3) Demander l'aide d'un Prince-Démon dont les joueurs pensent qu'il sympathisera (Morax) et aidera la jeune créature.

(4) Essayer de la faire engager dans les rangs Démoniaques.

(6) Essayer de la renvoyer dans les Marches Intermédiaires pour qu'elle soit enfin tranquille.

Toutes ces options sont détaillées dans les paragraphes qui vont suivre, reconnaissables à leurs petits chiffres entre parenthèses.

Les Médias

Certaines des options détaillées dans ce scénario finissent par un combat généralisé, avec France en tant que Dragon. Il est évident - surtout si ce combat se passe au Bois de Boulogne (Voir fin) que le tout fera du dégât, des témoins et même peut-être des morts innocentes. Les forces du bien se jetteront aussitôt sur les médias pour les baillonner. Si le ram-dam a vraiment été trop gros et qu'il est impossible de faire taire tous les témoins, la zone sera bouclée et la version officielle sera : "Attentat terroriste manqué avec hallucinogènes. Un groupe d'extrémistes Irakiens revendique l'attentat. Tra la la sur France Info..."

(1) Attaquer tout de suite France sans réfléchir.

C'est tellement con qu'on n'y croit pas. Ils ont toutes les chances de se faire hacher menu, et ça sera bien fait pour eux.

Si grâce à on ne sait quelles feuilles de persos gonflées artificiellement (style: les joueurs qui n'ont pas tout compris, et qui se retrouvent avec 25 points de caractéristiques et des pouvoirs à +3 dès leur première partie, rigolez pas je peux citer des noms), ils arrivent par hasard à massacrer la jeune "femme", tant mieux pour eux.

Le scénario se termine là, ils ont une *victoire marginale* (c'est-à-dire, rien du tout comme récompense et, en plus, ils gardent leur limitation précédemment gagnée à la sueur de leur connerie) et ils devraient longtemps se poser des questions devant le cadavre de plusieurs mètres de long à leurs pieds. Questions qui resteront sans réponse.
Na na na na nèreuh.

(2) Dénoncer France à Camano (ou à un Archange ou Prince-Démon un peu baston) afin qu'elle se fasse hacher menu.

Tout dépend si les joueurs s'y prennent subtilement ou pas.

• Si les joueurs appellent Camano ou leurs supérieurs devant France avec la visible intention de lui nuire, France attaquera aussitôt et vous pouvez vous reporter tout de suite au paragraphe (1). Si l'Archange ou le Prince-Démon "baston" est invoqué (voir à ce sujet les bonus d'invocation situés en annexe), il ne réfléchira pas et se précipitera sur France pour aider celui qui l'a invoqué.

France contre un Archange ou un Prince-Démon... Remarquez, cela risque d'être beau. Surtout que France, sentant le réel danger, reprendra sa forme initiale... Vous imaginez un dragon, les ailes déployées, apparaissant soudain au sein d'un appartement parisien, crachant ses flammes sur l'Archange ou le Prince-Démon pendant que les murs s'écroulent autour du combat ? Effets spéciaux par ILM garantis. Les joueurs risquent d'ailleurs d'en prendre plein la gueule si l'immeuble s'effondre alors qu'ils sont dedans. Décrivez d'une manière épique le combat, les flammes, les pouvoirs dépensés... Quant au résultat du combat, c'est au Maître de jeu de voir. Honnêtement, et après avoir testé le combat, D666 dans une main et crayon dans l'autre, seuls les très balèzes, comme Baal, ont une chance de cartonner France. Les autres petits bourrins, Belial en tête se feront exploser très vite. Mais si le MJ ne veut pas de Dragon dans sa campagne, libre à lui : il peut décider que l'Archange ou le Prince-Démon l'emporte. Dans ce cas, après un combat épique et après avoir gravement blessé l'Archange ou le Prince-Démon le Dragon s'écroulera, vaincu. Dans un rayon de 100 mètres à la ronde, tout est détruit et le corps de l'énorme bête git au milieu des décombres...

(Pour la réaction des médias, reportez-vous à la rubrique médias. Etonnant, non ?)

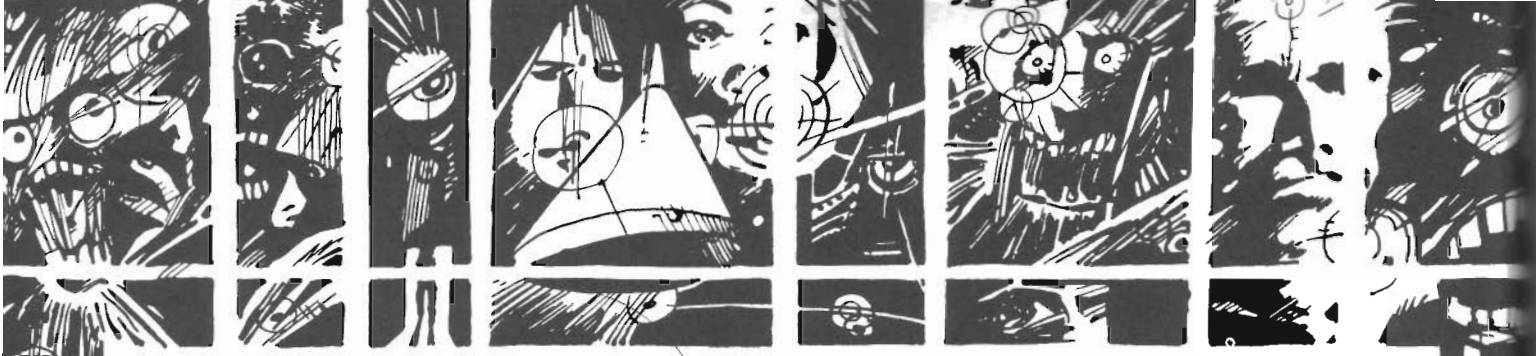
Le scénario se finit là, les joueurs auront une *victoire marginale*, c'est-à-dire sans récompense, mais les autorités d'en bas ou d'en haut feront sauter leur limitation (et le PP qui va avec). Il sera en effet reconnu que l'ennemi était vraiment trop fort pour eux.

• Si les joueurs font leur appel discrètement - par exemple si l'un d'entre eux va téléphoner, ou invoquer son Archange ou son Prince-Démon pendant que les autres parlent à France - les autorités supérieures organiseront un piège pour la pauvre créature.

Camano, ou plutôt l'Archange Dominique ou le Prince-Démon Andromalius prendront aussitôt les choses en main. Ils demanderont aux joueurs de trouver un prétexte pour emmener France en rase campagne, dans un champ de la Beauce profonde qu'ils leur indiqueront. Si les joueurs trouvent un prétexte à peu près valable, France, qui est plutôt de nature confiante, les suivra. S'ils sont vraiment trop lourds et qu'elle se met à subodorer quelque chose, reportez-vous au paragraphe précédent.

Quand les joueurs et France arriveront dans le champ, qui est entouré de petits bosquets, ils ne verront à première vue rien de louche. Soudain, le bruit d'un hélicoptère les fera sursauter. Comme alertés par un signal, les bosquets se mettront à grouiller de toute part de Soldats de Dieu (ou de Familiers) armés de mitrailleuses lourdes. France hurlera de rage, et commencera à prendre sa forme naturelle alors que les mitrailleuses se mettront à crépiter.

Il va sans dire qu'elle ne sera pas contente contente...



L'identité de France

La surprise finale sera bien plus efficace si les joueurs ne savent pas exactement qui (ou "quoi") est France. Celle-ci parlera, vous l'avez vu, de "très ancienne race" mais refusera d'entrer dans les détails. En fait, elle a peur d'une réaction instinctive de rejet... Si les joueurs refusent d'aller plus loin sans en savoir plus, faites cracher à la jeune "femme" qu'elle est... "Une faërie. Une sorte de fée, voilà...".

Il est également inutile de préciser que les mitrailleuses ne lui feront quasiment rien, surtout qu'elle reprendra sa forme naturelle instantanément, dès qu'elle verra les buissons remuer et qu'elle sentira que quelque chose ne va pas. Elle sera juste un peu plus en colère... Les Soldats de Dieu ou les Familiers se feront exploser et les personnages des joueurs auront intérêt à la jouer fine s'ils ne veulent pas finir carbonisés. Après avoir cartonné tout ce petit monde, France disparaîtra. Elle se cachera sur Terre, ni Ange ni Démon n'étant capable de la retrouver et elle sera particulièrement furieuse contre les joueurs.

Le scénario est fini. Si les joueurs ont survécu à la pluie de balles et à un dragon en furie, les autorités, non moins furibardes leur colleront une seconde limitation pour ne pas les avoir prévenues et avoir amené ce monstre. Qui a parlé de mauvaise Foi ?

(3) Demander l'aide d'un Archange ou d'un Prince-Démon dont les joueurs pensent qu'il sympathisera et aidera la jeune créature.

• Les Archanges

Comment peut-on contacter un Archange ?

Il n'y a qu'une seule solution discrète : l'invocation. En effet, si les joueurs font un rapport en trois exemplaires et le donnent à Notre Dame, le papier sera bien entendu lu par un ou plusieurs Anges au service de Dominique qui le passeront tout de suite à leur maître. Vous vous souvenez du coup de la Beauce, juste un paragraphe au-dessus ? Eh ben c'est ça qui arrivera, avec ou sans le consentement des joueurs.

Invocation donc... mais ne pas se tromper. Tous les Archanges sauf Yves, Blandine, Jordi, Novalis ou Janus transmettront aussitôt l'information à l'Archange Dominique, et nous serons alors renvoyés au problème précédent : piège et mitrailleuses dans la Beauce. Janus baillera et dira que l'histoire l'ennuie profondément, et laissera les joueurs se débrouiller comme ils veulent.

Il nous reste donc Jordi, Novalis, Blandine et Yves.

Si aucun Ange de l'équipe n'appartient à un de ses Archanges, l'invocation est problématique. Deux solutions : ou les joueurs tentent une invocation ad nihilo, sans titre ni rien, bref au feeling : "Blandine, heu, Archange de je sais plus quoi, si tu pouvais venir ça serait cool !" (Considérez alors une possibilité d'intervention de 1), ou ils demandent à un Ange qui obéit à un des Archanges susnommés de tenter de l'invoquer pour eux.

Nous laissons cette part de scénario à la volonté du maître de jeu, tout dépend du roleplaying des joueurs et des éventuelles rencontres et amitiés entre Anges qu'ils ont pu tisser au fil des scénarios précédents. Cependant, pour une raison un peu spéciale, qui sera expliquée plus loin, Yves ne viendra pas.

Si Jordi, Novalis et Blandine sont invoqués, les joueurs ont deux possibilités : leur demander d'incorporer France dans les forces du Bien (reportez-vous donc au chapitre (4) "Essayer de faire engager France dans les rangs Angéliques", mais non, c'est pas compliqué !) ou leur demander, tout simplement, de l'aider.

Les trois Archanges écouteront l'histoire avec attention. Ils devineront sans aucun doute la véritable nature de France, mais n'en diront rien aux joueurs. Leur réaction sera la même : ils compatissent, mais ne peuvent rien faire officiellement. En effet, la thèse officielle, soutenue par Dominique, est d'exterminer toutes les anciennes races... Là, ils devraient d'ailleurs livrer sur le champ les joueurs et France. Mais bon... Ils sont sensibles à leur appel à l'aide, aussi, voilà ce qu'ils conseillent : ramenez France dans les Marches Intermédiaires, où elle sera en sécurité.

C'est le moment de révéler à vos joueurs, par l'intermédiaire d'un de ces Archanges, l'existence et le contenu des Marches Intermédiaires. Reportez-vous aussitôt à l'aide de jeu contenue dans cette extension... Il s'agit d'informations "Haute Sécurité", et les joueurs devront être conscients de la chance qu'ils ont et de la confiance qui leur est accordée...

Evidemment les Archanges, et spécialement Blandine, pourraient les amener sur les Marches Intermédiaires. Mais si Dominique l'apprenait, ils seraient dans une situation très difficile. Que les joueurs se débrouillent pour trouver une frontière... Celles-ci évoluent tout le temps, il est impossible d'en garder une carte. Il faut que les joueurs se renseignent dans les bibliothèques, dans les librairies d'occultisme, ou épluchent les articles de journaux de parapsychologie (cela fera mal aux Archanges de prononcer ce mot...) pour essayer de trouver une frontière. Après... Sans doute France a-t-elle le pouvoir, sans le savoir, de traverser les Marches...

L'Archange disparaîtra ensuite dans les limbes, promettant son silence, mais rien de plus.

Reportez-vous maintenant au chapitre (6) "Essayer de renvoyer France dans les Marches Intermédiaires pour qu'elle soit enfin tranquille".

Nota Bene : Il est tout à fait possible que les joueurs, dans un précédent scénario, se soient fait des amis ou des connaissances d'Anges de haut grade qui puissent les renseigner aussi bien qu'un Archange. N'hésitez pas à vous en servir.

Un Grade 2 ou 3 au service d'un Archange "hostile" aux Dragons, tel que Dominique ou Laurent pourra cependant, s'il sympathise avec les joueurs, les renvoyer vers Blandine, Jordi, Novalis ou Yves.

"Moi je ne peux rien faire, je devrais déjà vous avoir dénoncés, mais si vous voulez mon avis... (etc). Mais je n'ai rien dit, je ne vous ai d'ailleurs même pas vus !"

• Les Princes-Démons

Les Démons n'ont historiquement pas d'animosité contre les Dragons, et ont même dans le passé envoyé des Démons aider les faëries contre l'Archange Georges (Voir *Il était une fois*, extension n°8 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas). A première vue, donc, pas de problème.

Hélas, seulement à première vue. En fait, depuis *Il était une fois*, la politique officielle de Lucifer a changé. Peut-être l'Ange Déchu pense-t-il que l'éventuelle résurgence d'êtres mythiques, dont les Dragons font partie, rejeterait la population terrifiée dans les bras de l'église catholique et ne ferait qu'accroître l'influence de ses ennemis... En tous cas, il a donné comme directives à Andromalius de faire disparaître tous survivants, si survivants il apparaissait, du petit peuple, des faëries ou autres créatures. Directive qu'Andromalius se fait un plaisir d'appliquer. (Il est possible, pour de futurs scénarios, les vôtres ou ceux de prochaines extensions, que cette politique change. N'hésitez donc pas à la faire évoluer pour le bien de vos histoires...)

Cela dit, chez les Princes-Démons, le bordel est encore plus noir que chez les Archanges, et tous, loin de là, ne suivent pas la politique d'Andromalius. Selon le Prince invoqué, voici les réactions auxquelles les joueurs vont être confrontés :

Groupe 1 : Ceux qui s'en foutent...
Abalam, Andrealphus, Bifrons, Haagenti, Nisroch, Samigina, Ouikka, Shaytan, Uphir.

Groupe 2 : Ceux qui sympathiseront...
Asmodée, Beleth, Caym, Crocell, Furfur, Gaziel, Morax, Kobal, Kronos, Malphas, Scox, Valefor, Vephar.

Groupe 3 : Ceux qui auront une réaction immédiatement hostile...
Andromalius, Baal, Baalberith, Belial, Malthus, Mammon, Nybbas, Vapula.

Ceux qui s'en foutent :

Ils écouteront l'histoire en étouffant un baillement, puis retourneront dormir en disant aux joueurs de se démerder.

Si les joueurs sont d'un Grade important ou s'ils font un excellent role-playing, ils pourront être renvoyés à un Prince-Démon du Groupe 2... *"Allez donc voir Morax, c'est le genre de truc qui l'intéressera..."*

Ceux qui sympathiseront :

Ils écouteront l'histoire, comprendront qui est vraiment France, mais n'en diront rien aux joueurs. S'ils vont décider de l'aider, ce n'est pas par bonté d'âme, nous sommes bien d'accord, mais par amour de la beauté (pour Morax), parce que ça leur paraît marrant comme challenge (pour Asmodée et Kobal) ou juste pour faire chier Andromalius et parce que être les seuls à détenir l'information qu'il existe un dernier Dragon vivant leur paraît être un atout à conserver dans leur manche (pour tous les autres).

La situation est un peu la même que celle exposée ci-dessus chez les Archanges (reportez-vous-y, merci). Les Princes-Démons pensent que le meilleur plan est de ramener France sur une Marche Intermédiaire, mais ne peuvent, à cause d'Andromalius, la faire passer eux-mêmes.

C'est le moment de révéler à vos joueurs, par l'intermédiaire d'un de ces Princes-Démons, l'existence et le contenu des Marches Intermédiaires. Reportez-vous aussitôt à l'aide de jeu contenue dans cette extension... Il s'agit d'informations "Haute Sécurité", et les joueurs devront être conscients de la chance qu'ils ont...

C'est aux joueurs de se débrouiller pour trouver une frontière entre la terre et une Marche... Celles-ci évoluent tout le temps, il est impossible d'en garder une carte. Il faut que les joueurs se renseignent dans les bibliothèques, dans les librairies d'occultisme, ou épluchent les articles de journaux de parapsychologie (cela fera mal aux Princes-Démons de prononcer ce mot...) pour essayer de trouver, d'après des rumeurs ou des événements étranges, un de ces endroits où les deux univers coincident. Après... Sans doute France a-t-elle le pouvoir, sans le savoir, de traverser les Marches...

Le Prince-Démon disparaîtra ensuite dans les limbes, promettant son silence, mais rien de plus.

Reportez-vous maintenant au chapitre (6) "Essayer de renvoyer France dans les Marches Intermédiaires pour qu'elle soit enfin tranquille".

Nota Bene : Il est tout à fait possible que les joueurs, dans un précédent scénario, se soient fait des amis ou des connaissances de Démons de haut grade qui puissent les renseigner aussi bien qu'un Prince-Démon. N'hésitez pas à vous en servir.

Un Grade 2 ou 3 appartenant à un Prince-Démon "hostile" aux Dragons, tel qu'Andromalius ou Baal pourra cependant, s'il sympathise avec les joueurs, les renvoyer vers un Prince-Démon sympathisant. Attention cependant, il y a toutes les chances que ce soit un piège, et que ce Grade 2 ou 3 ait en réalité prévenu son supérieur... Dans ce cas, c'est le coup "Des mitrailleuses dans la Beauce !" (Voir (2)).

Ceux qui auront une réaction immédiatement hostile : Ils ne le montreront peut-être pas sur le moment, mais gare aux joueurs. C'est le plan : "Des mitrailleuses dans la Beauce !" (Voir (2)).

(4) Essayer de la faire engager dans les rangs Angéliques ou Démoniaques.

Avez-vous fait la campagne de l'extension *Baron Samedi* (Extension n°6 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas) ? Non ? Eh bien vous auriez dû.

A la fin de cette extension, en effet, une petite fille extrêmement puissante, dénommée Ange, devient Archange ou Prince-Démon selon les actions des joueurs. C'est elle qui, dans un camp ou dans l'autre, s'occupe des renégats, des transfuges... bref, de ceux qui veulent se refaire une vertu en rejoignant les rangs des Anges ou des Démons. C'est, hélas, la seule "huile" qui peut éventuellement accepter qu'un être "non-conforme" vienne rejoindre les rangs de la puissance pour laquelle elle travaille. Mais, à la fin de Baron Samedi, Ange est devenue Archange *ou* Prince-Démon, pas les deux ! Et elle peut donc être du mauvais côté par rapport à vos joueurs.

Si vous avez joué cette campagne, vous savez si Ange est devenue Archange ou Prince-Démon. Sinon, considérez que les Anges ont réussi la campagne et que la petite fille est devenue Archange.

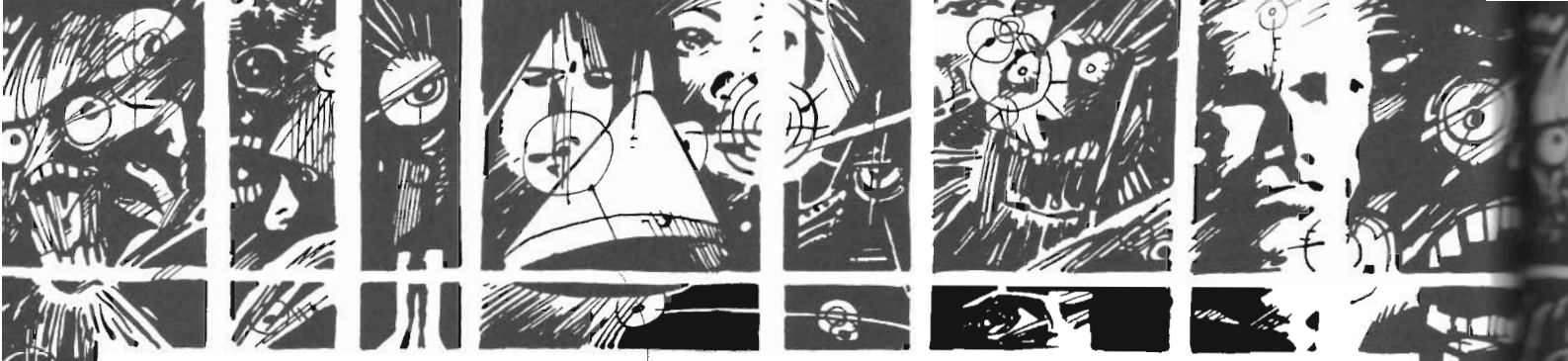
• Ange est Archange des Convertis

- Magna Veritas (Les joueurs sont des Anges).

La première chose à faire est bien entendu de convaincre France qu'elle a tout intérêt à rejoindre les rangs angéliques. Faites suer sang et eau à vos joueurs pour qu'ils expliquent à la jeune créature "l'essence" d'un Ange, le Bien que l'on peut faire et pourquoi c'est important dans l'ordre naturel des choses.

Les arguments qui porteront seront : le calme retrouvé, la possibilité de devenir quelqu'un "d'utile", de reconnu et de puissant, la possibilité de mettre au monde de futurs Dragounets qui, sous la protection des Anges n'auront plus d'ennemis à craindre.

Il reste maintenant à trouver l'Archange Ange et à la convaincre.



Les joueurs sont au courant de l'existence d'Ange (si ce n'est pas le cas, glissez-la au coin d'une conversation). Ses possibilités d'invocation sont de 2, ce qui n'est pas terrible, et elles passent à "111" si les joueurs qui tentent de l'invoquer ne sont pas à son service et ne connaissent pas ses grades.

Mais Ange peut aussi être contactée par ses serviteurs ou par des moyens administratifs, car elle est à l'affût de tous les êtres puissants qui pourraient venir grossir les rangs angéliques.

Pour la contacter par un de ses serviteurs : Dénichez-en un ! Par bouche à oreille d'Anges entre eux, c'est possible, mais cela peut durer longtemps. Une fois déniché, le serviteur lui portera très loyalement le message.

Pour la contacter par voie administrative : Il faut faire une demande de rendez-vous sur papier expliquant la situation, la sceller, et la porter à Notre Dame en précisant bien qu'elle est destinée à l'Archange Ange. Le rapport arrivera en effet dans les mains de la petite fille, et, miracle, ne sera pas ouverte par un Ange au service de Dominique. Ange a en effet besoin, pour son boulot, de frayer avec des gens peu recommandables (Indics, Démons, Renégats, etc) et fait régulièrement un scandale au conseil des Archanges le lundi soir quand Dominique, à cause de son côté fouineur, fait échouer une négociation.

Si le rapport est bien fait, Ange sera intéressée par France et viendra en personne voir de quoi il s'agit. Reportez vous au *Scriptarium Veritas* pour l'apparence de la petite Archange et son comportement. Aux joueurs de plaider la cause de France. Ange se laissera sans doute convaincre, mais... voudra une démonstration des véritables pouvoirs de France, et voudra, bien entendu, connaître sa forme naturelle. France acceptera, à condition d'être emmenée dans un endroit calme et loin de toute habitation.

Ange, ravie d'être emmenée "en week-end", refusera de se téléporter et s'amusera comme une folle en voiture ou dans un train de banlieue. Une fois à l'extérieur de la capitale, France les conduira dans un endroit désert... et là, sous le regard ébahi des joueurs (même Ange sera impressionnée) se déploiera sous sa forme véritable - description en annexe. Ange, convaincue qu'il s'agit là du plus beau coup de sa carrière, l'engagera sur le champ.

En résultat : Une *victoire totale* pour les joueurs, leur limitation (et leur PP) qui saute. France sera maintenant considérée comme un "Ange" au service... d'Ange, Archange des Convertis. Il vous sera possible de l'utiliser comme PNJ dans de futurs scénarios.

- In Nomine Satanis (Les joueurs sont des Démons).

Ange est Archange, donc du bord opposé. Il est cependant possible que les joueurs aient entendu parler d'elle, dans une conversation entre Démons dans un bar sombre... Un Archange qui serait prêt à recueillir des Démons Renégats puissants et à les faire passer dans des rangs Angéliques... Serait-ce une bonne idée pour France ? Oui, mais comment des Démons peuvent-ils contacter un Archange ?

Il y a toutes les chances que vos joueurs renoncent. Et cependant, il y a quand-même une toute petite chance, qui pourrait à jamais changer leur destin. S'ils attrapent un Ange (Au choix du Maître de jeu, il y a mille possibilités) et qu'ils lui demandent, en le relâchant, de porter un message à l'Archange Ange, avec un rendez-vous, le message arrivera en effet à l'Archange. Si la situation est bien expliquée dans le message, celle-ci viendra. Bien entendu, autour du lieu du rendez-vous, seront cachés une cinquantaine de soldats de Dieu et un commando d'Anges au service de Laurent...

De la même manière qu'au paragraphe précédent, Ange sera intéressée mais exigera une démonstration. De la même manière, France les amènera en rase campagne, suivie pas très discrètement par les 50 soldats de Dieu et le commando d'Anges au service de Laurent.

France se montrera sous sa vraie forme et fera une démonstration de ses pouvoirs, et Ange impressionnée signera le contrat sur le champ. Contente de son coup, elle proposera aux joueurs de faire partie du deal.

S'ils acceptent, les joueurs deviendront des Anges au service d'Ange. Leur vie sera bien entendu complètement bouleversée... mais après tout, pourquoi pas ?

S'ils refusent, Ange leur donnera sa parole qu'il ne leur sera fait aucun mal... puis disparaitra en laissant les 50 soldats de dieu et le commando d'Anges au service de Laurent les hacher menu. Il ne faut pas

exagérer non plus, depuis quand une parole donnée à des démons vaut-elle quelque chose ?

Résultat : France sera maintenant considérée comme un "Ange" au service... d'Ange, Archange des Convertis. Il vous sera possible de l'utiliser comme PNJ dans de futurs scénarios. Si les joueurs sont toujours des Démons, qu'ils ont survécu au piège et qu'ils se trouvent confrontés à France dans un futur scénario (ça fait beaucoup de conditions), la jeune créature leur gardera quand même assez de reconnaissance pour ne pas les attaquer et même leur donner un coup de main.

Ils n'auront bien entendu *pas de victoire* et garderont leur limitation.

• Ange est Prince-Démon des Renégats

- In Nomine Satanis (les joueurs sont des Démons)

Même principe que si les joueurs sont des Anges et qu'Ange est Archange (ouf !). Vous y reporter.

Les scènes seront exactement semblables, sauf qu'il ne faut évidemment pas passer par Notre Dame pour contacter Ange, mais par un supérieur hiérarchique (qui ne soit pas Camano !).

La scène de démonstration de France se fera dans les mêmes conditions.

Résultat : Les joueurs ont une *victoire totale*. Leur limitation leur est retirée.

France est maintenant considérée comme un "Démon" aux ordres d'Ange, Prince-Démon des Renégats. Il vous sera possible de l'utiliser comme PNJ dans de futurs scénarios.

- Magna Veritas (les joueurs sont des Anges)

Même principe que si les joueurs sont des Démons et qu'Ange est Archange. Vous y reporter.
Les scènes se dérouleront à peu près de la même manière, sauf que le piège sera composé de familiers divers et d'un squad de Démons aux ordres de Baal. Ange fera cependant aux Anges la très rare proposition de devenir Démons... Et pourquoi pas ?

S'ils refusent, tout le monde tirera à vue.

Résultat : France est maintenant considérée comme un "Démon" aux ordres d'Ange, Prince-Démon des Renégats. Il vous sera possible de l'utiliser comme PNJ dans de futurs scénarios. Si les joueurs ne sont pas passés Anges, qu'ils ne sont pas morts et qu'ils se trouvent confrontés à France (Re-ouf), la jeune créature leur gardera quand même assez de reconnaissance pour ne pas les attaquer et même leur donner un coup de main.

Ils n'auront bien entendu *pas de victoire* et garderont leur limitation.

(6) Essayer de renvoyer France dans les Marches Intermédiaires pour qu'elle soit enfin tranquille.

Un Prince-Démon, un Archange le leur a conseillé... ou les joueurs l'ont trouvé tout seul... La solution la plus valable à long terme serait de renvoyer France dans les Marches Intermédiaires.

Oui, et c'est où, la première marche de l'escalier ?

Arrivés à ce niveau du scénario, vous devez, nous l'avons assez répété, avoir absolument lu l'aide de jeu sur les Marches Intermédiaires.

C'est fait ? Ok, vous avez compris qu'une frontière peut se trouver absolument n'importe où, et comme la caractéristique d'un Maître de Jeu est d'avoir une imagination fertile, vous avez sûrement déjà imaginé plein de situations mettant en scène une frontière avec une Marche : maison hantée, cercle de sorcières, etc...

Eh bien, cette situation, mettez-la en scène si vous le désirez... Le principe est que les joueurs vont devoir, avec l'aide de France, trouver tous seuls un endroit où les Marches Intermédiaires rejoignent la terre. Pour cela, ils vont fouiller dans les bibliothèques à la recherche de légendes et de phénomènes parapsychologiques, s'intégrer à des milieux occultes, ou pourquoi pas trouver un sorcier vaudou...

Nous allons donner un exemple de ce qu'une frontière peut donner (Le Bois de Boulogne), et si cet exemple vous plait, vous pouvez évidemment l'utiliser. Mais libre à vous de laisser voguer votre imagination et de trouver un endroit étrange, sinistre ou merveilleux où vous pourrez mettre en scène tous vos fantasmes...

• Les Adversaires

Vous vous souvenez qu'une équipe de l'autre côté, Anges ou Démons, avait été envoyée à la recherche de France. C'est à cette équipe qu'appartenait Carlotta, l'Ange au service de Mathias ou le Démon aux ordres de Bélial que les joueurs ont combattu à Versailles.

Cette équipe est toujours sur la trace de France, et pour que la fin de ce scénario ne soit pas composée seulement d'enquête mais aussi de baston, il serait bon qu'elle puisse retrouver sa trace. Au moment qui vous arrange, organisez un petit incident qui pousse France à utiliser ses pouvoirs. Le plus jouissif serait la scène classique du film américain : la bande de loubards qui attaque les joueurs et France avec la ferme intention de taper les premiers et de violer la seconde. Nul besoin de mettre les caractéristiques de ces pauvres malheureux, France, qui sera ce soir-là de mauvaise humeur, les explosera contre le mur avec son pouvoir de feu.

On considérera, avec la mauvaise foi qui caractérise les auteurs de scénarios, que la scène aura eu un ou plusieurs témoins et que le tout arrivera aux oreilles de gens en relation avec l'équipe à la recherche de la jeune créature. A partir de ce moment-là, l'ennemi sera à leur poursuite... (Voir caractéristiques des résidus de cette équipe en annexe).

Ces Anges ou Démons n'ont là encore aucune chance contre les pouvoirs de France. Mais étant des PNJ, ils vont jouer l'affaire un peu plus subtilement que les joueurs. Ils vont d'abord les observer un moment, puis préviendront leurs supérieurs, puis organiseront une embuscade.

- L'observation : Les Anges ou les Démons veulent comprendre à qui ou à quoi ils ont affaire. Ils vont donc se conduire en bon détectives privés : filature, photos, écoute des conversations, enregistrements téléphoniques, etc. L'intérêt serait qu'ils soient juste

Indices amenant les joueurs vers le Bois de Boulogne

Les joueurs peuvent remarquer qu'au début de l'année 1992, une série d'articles (moins dans la presse dite sérieuse, plus dans la presse à sensation) traitent tous d'événements bizarres ayant comme cadre le Bois de Boulogne. Puis, autour de Juillet/Août 1992, ces rumeurs sont démenties par un petit communiqué venant du ministère de l'Intérieur. Après ce démenti, l'histoire semble complètement abandonnée et plus aucune allusion n'y est faite dans les journaux.

Ce sont les forces du Bien qui détestent qu'on parle d'événements "parapsychologiques", surtout s'ils reposent véritablement sur quelque chose : ce qui est le cas. En effet, une Marche Intermédiaire a récemment dérivé et une frontière s'est formée au niveau du Bois de Boulogne. C'est pour enrayer les rumeurs et faire taire les nombreux témoins - le Bois de Boulogne étant, vous le savez, très fréquenté la nuit - que les forces du Bien ont "déporté" prostituées et travestis le temps que les choses se calment.

La trace la plus fiable que les joueurs puissent trouver de cet événement est un petit encadré dans une étude sur la prostitution, datant de janvier 1992, dans *l'Evénement du Jeudi*. Il s'intitule *"Des Fées au Bois de Boulogne ?"* et explique "Qu'une rumeur non confirmée venant du ministère de l'intérieur laisse entendre que la décision de la police de faire une rafle sur les prostituées et les travestis du bois ne serait pas seulement motivée par des raisons d'hygiène et de morale, mais aussi par des visions inexpliquées (petites créatures aux grands yeux, musique, etc) ayant affecté la clientèle habituelle du bois et même les joggers du petit matin. On signale aussi une dizaine de disparitions, dont beaucoup d'enfants en bas âge, peut-être imputables à des bandes locales."

Cet article est évidemment repris de manière beaucoup plus "commerciale" dans Ici Paris, Femme Actuelle, Maxi, Paris-Match. Jamais en première page, car les aventures de Stéphanie de Monaco font nettement plus d'audience, mais avec des titres chocs du genre *"Des OVNIS au Bois de Boulogne"*, ou *"L'étrange vision de Manuela la Brésilienne"* ou *"Pourquoi on veut m'empêcher de parler, par Roger Bichon, proxénète"*.

é""RDFgHtJHU§Ghf32

assez discrets pour ne pas se faire attraper, et juste assez nuls pour que les joueurs s'aperçoivent parfois qu'ils sont observés et que cela leur foute les boules.

- L'embuscade : Elle interviendra quand vous le voulez, mais le meilleur coup médiatique serait au moment où les joueurs ont découvert une frontière avec les Marches et qu'ils sont prêts à y amener France. Les circonstances dépendront donc de la frontière que vous avez choisie. Un exemple d'embuscade sera donné à la fin de ce scénario en prenant l'option : Bois de Boulogne.

• Les Recherches

Le meilleur endroit pour trouver des renseignements sur un sujet assez vague, avec des indications encore plus vagues a toujours été... une bibliothèque. Il y en a partout, elles sont gratuites, et rien qu'à Beaubourg les joueurs peuvent trouver de quoi remplir de longues journées de travail.

Sont intéressantes :

- Les coupures de presse à sensation : Sang qui s'écoule des murs, maison hantée, objet qui rend fou... etc.

C'est d'ailleurs dans ces coupures de presse que vous mettrez des indices précis si vous voulez entraîner vos joueurs dans un endroit particulier : nous donnons dans ce scénario un exemple, le Bois de Boulogne (voir plus loin). Mais il est possible de varier les indices à l'infini.

- Les légendes locales et historiques : Marais mystérieux, forêts hantées par les fées (en particulier Brocéliande), châteaux à l'ambiance étrange, etc...

- Les endroits à disparitions inexpliquées (Triangle des Bermudes, etc...), les lieux de cultes anciens.

Chacun de ces incidents peut donner lieu à une enquête. Peut-être la rumeur est-elle sans fondements, mais peut-être aussi repose-t-elle sur tout à fait autre chose que la frontière avec une Marche : agissements d'Anges, de Démons, de sorciers, de psys, de Vikings... Si vous avez le temps et l'inspiration, un mini-scénario peut être joué sur chaque découverte... Là encore, bon courage.

• Magna Veritas (Si les joueurs sont des Anges) : Le livre de contes

Comme vous venez de le lire dans cette aide de jeu, toutes les bibliothèques (contenant au moins 500 ouvrages) existant sur notre terre sont directement reliées à la bibliothèque de l'Archange Yves.

Or, vous le savez, l'Archange Yves a toujours eu un penchant pour les peuples mythiques... Dragons, fées, elfes, qu'il a même essayé, sans succès, de protéger de l'intégrisme sanglant de Georges.

Par définition, Yves sait tout. Vous pouvez donc vous doutez qu'il connaît France et sa situation, et suit d'un oeil attentif les tribulations des joueurs. Pour des raisons de politique intérieure (Yves a joué de tous temps un jeu compliqué de luttes de pouvoir avec l'Archange Dominique), Yves n'est pas intervenu directement pour sauver la jeune femme. Il va cependant faire de son mieux pour aider les joueurs, en leur ouvrant le chemin de sa bibliothèque.

L'événement peut se passer n'importe quand, alors que les joueurs déambulent dans une bibliothèque quelconque... moderne, ancienne, il importe peu. Les joueurs marchent lentement entre les rayonnages, à la recherche d'un ouvrage ou d'un magazine, quand soudain... ils auront l'impression, pourtant physiquement impossible, de s'être soudain perdus.

Tout doucement, les bruits extérieurs - conversations des autres clients, bruits de circulation, radio - s'atténuent. Les joueurs ont la curieuse impression d'être seuls dans un lieu qui n'est plus tout à fait le même... Les ombres deviennent démesurées, les tournants ne sont plus les mêmes, les livres sont plus fournis, plus nombreux, plus vieux... S'ils restent très silencieux, les joueurs auront même l'impression fugace de voir des yeux, jaunes et brillants, s'ouvrir entre les rayonnages. Dès qu'ils s'approcheront, les yeux se refermeront...

Que les joueurs retournent sur leurs pas ne change rien. Soudain, toute la bibliothèque est baignée d'une lumière blanche, qui leur fait du bien tout en leur serrant le coeur. Les rayonnages s'ouvrent, et là où il n'y avait rien auparavant, il y a une étendue de parquet de chêne clair et un bureau. Sur le bureau un livre, visiblement un livre de contes pour enfants, très joliment illustré.

Dès que les joueurs auront posé la main sur la couverture, ils entendront, très étonnés, un klaxon dans la rue. Comme par enchantement, les bruits de circulation et de conversation reprennent autour d'eux, et la lumière n'est plus que celle d'un soleil tristounet passant par les vitres sales... Autour d'eux, la bibliothèque est redevenue normale, les rayonnages familiers. Les joueurs sont de retour dans la réalité.

Le livre semble dater du XVIIIème siècle. Il raconte, transposée en style de conte pour enfant, l'histoire que les joueurs sont en train de vivre.

"Il était une fois, dans un beau pays, une gentille dame qui était toute seule parce que tous ceux qu'elle aimait étaient morts. La gentille dame était toute triste, parce qu'elle avait de grands pouvoirs et que beaucoup de gens voulaient la tuer à cause de ça... La gentille dame, elle, ne voulait tuer personne, mais juste rentrer chez elle. Alors, elle alla voir certains des gens qui voulaient la tuer et elle leur dit : "Je voudrais que vous m'aidiez". Etc...

C'est bien entendu la fin qui est la plus intéressante. Le conte explique que *"Dans le ciel, il y avait quelqu'un qui aurait bien voulu les aider. Mais il ne pouvait pas, parce que ça lui était interdit. Alors il leur fit parvenir un message. Et la gentille dame et ses nouveaux amis partirent vers les bois, où ils trouvèrent des gens qui couraient vers nulle part et des éclats de voix et des hommes en bleu marine qui avaient de l'autorité. Et ils surent alors que là était la frontière. Et ils prirent des substances qui leur permirent de laisser leur esprit libre et d'être détachés de leur corps, et ils suivirent la gentille dame et ils la ramenèrent chez elle. Et là, elle vécut heureuse et eut beaucoup d'enfants."*

Et la dernière page, où il devait normalement y avoir une illustration finale, est laissée en blanc.

• In Nomine Satanis (Si les joueurs sont des Démons) : Le livre de Contes

Hop : lisez le spécial Magna Veritas qu'il y a juste au-dessus, parce qu'il va arriver à peu près la même chose...

De la même manière que les Anges, les Démons vont chercher de la documentation. Malheureusement, on ne peut leur faire le coup du Paradis (hé oui, la bibliothèque avec la lumière blanche et tout et tout, c'était le Paradis), car même avec la meilleure volonté du monde, Yves ne peut pas les faire rentrer sans déclencher toutes les sonnettes d'alarme. Cependant, Démons ou pas, Yves désire réellement les aider. Et puis, après tout, qu'est ce que des Démons pour Yves qui a, si on en croit quelques vieilles légendes, lui-même inventé le Mal...

L'événement se passera donc dans une bibliothèque, de la même manière qu'au dessus. Alors que les joueurs, énervés parce qu'ils ne comprennent rien à cette putain d'histoire, sont en train de chercher des documents, un petit garçon de trois ans, aux cheveux blancs (comme s'il était albinos) mais aux yeux bleus les regardera en souriant. Il commencera à les embêter gentiment, puis leur dira d'une voix fluette qu'un vieux monsieur a un livre pour eux. Il prendra un des joueurs par la main, pour l'emmener du côté des bureaux de prêts... Jusque là, rien de louche. Soudain, le petit garçon lâchera la main du joueur, et se mettra à courir dans les rayonnages. "Le voilà" dira-t-il, "Le voilà..." Et... il disparaîtra. Seuls les joueurs sembleront s'être aperçus de l'événement. Et à peine une minute plus tard, il réapparaîtra, courant dans les rayonnages comme s'il n'avait jamais cessé d'être là. Il a un livre dans la main, qu'il donnera aux joueurs. (L'enfant, si on l'interroge, peut raconter son expérience : c'est la même que celle que les joueurs auraient vécu s'ils avaient été des Anges : Voir plus haut.)

Le livre est un livre de conte très moderne, avec des illustrations un peu destroy rappelant celles d'un dessin animé japonais. Le texte, par contre, est exactement le même que celui prévu pour les Anges. Une seule phrase change : *"Dans le ciel, il y avait quelqu'un qui aurait bien voulu les aider. Mais il ne pouvait pas, parce que ça lui était interdit. " devenant : "Dans le ciel, il y avait quelqu'un qui aurait bien voulu les aider. Mais il ne pouvait pas, car lui était d'en haut et que les amis de la jeune femme étaient en bas."*

De la même manière que précédemment, l'illustration finale est laissée en blanc...

• Le Bois de Boulogne

"Et la gentille dame et ses nouveaux amis partirent vers les bois, où ils trouvèrent des gens qui couraient vers nulle part et des éclats de voix et des hommes en bleu marine qui avaient de l'autorité. Et ils surent alors que là était la frontière."

Et là, les joueurs se demandent vraiment ce qui a pris aux scénaristes, et s'ils ont bu.

Eh bien non. Yves vient seulement de leur indiquer, à sa manière un peu obscure et un peu énervante, qu'une frontière avec les Marches Intermédiaires existe en ce moment au niveau du Bois de Boulogne. Les gens qui courent vers nulle part, ce sont des joggers et les éclats de voix et les hommes en bleu marine qui ont de l'autorité, c'est une engueulade entre des loubards et des flics. Yves, qui sait tout, sait en effet que cet incident aura lieu au moment où les joueurs mettront le pied dans le Bois.

Nous vous avons expliqué plus haut que la fin de ce scénario était très ouverte, et, répétons-le : cette histoire de Bois de Boulogne n'est qu'une proposition. Des frontières, il y en a beaucoup, et elles peuvent se présenter de manières très différentes. Si vous avez envie que la fin de ce scénario se passe dans la forêt de Brocéliande, très bien ! Changez dans ce cas les lignes du livre d'Yves pour qu'elles collent à ce que vous avez dans l'esprit, changez les indices des coupures de presse (en suivant l'exemple donné dans l'encadré) et zou, à Brocéliande.

Vous pouvez aussi décider de n'avoir aucun a priori, rendre les lignes du livre d'Yves délibérément assez floues pour qu'elles puissent s'adapter à n'importe quelle situation, et inventer au fur et à mesure en vous adaptant aux trouvailles des joueurs.

Si vous avez été assez subtil pour mêler les indices sur le Bois à d'autres indices et coupures de presse n'ayant aucun rapport avec la choucroute, ou si vous avez, comme nous l'avons proposé, mêlé de mini-enquêtes à chaque fait divers, vos joueurs n'ont aucune raison d'être sûrs que le Bois est *le* bon endroit où aller pour la suite du scénario.

Et pourtant. En taxi, en métro, à pied, quel que soit le moyen de locomotion utilisé, France commencera à sentir des frissons dans le dos dès que le petit groupe commencera à s'approcher du Bois. Elle ressent, dans tout son être mythique, la proximité d'une frontière... Les premières choses que les joueurs verront, dès qu'ils auront le pied sur le trottoir, sont deux joggers tournant en rond autour du pâté de maison et trois flics, en uniforme bleu marine, en train de crier sur deux drogués au look un peu louche.

Comme si le destin leur faisait un signe du pied.

Ce qui est très exactement le cas...

• Une fin à grand spectacle

Et ils surent alors que là était la frontière. Et ils prirent des substances qui leur permirent de laisser leur esprit libre et d'être détachés de leur corps, et ils suivirent la gentille dame et ils la ramenèrent chez elle. Et là, elle vécut heureuse et eut beaucoup d'enfants.

Ok, ils savent intuitivement que la frontière est là. Et maintenant ? Ils vont sans aucun doute arpenter le bois de long en large, cherchant sans savoir exactement quoi, espérant peut-être (si ce sont des Anges) qu'il leur arrive la même chose que dans la bibliothèque...

Eh bien non. Dans la bibliothèque, Yves leur avait pavé le chemin. Et les frontières entre les Marches Intermédiaires ne s'ouvrent pas pour n'importe qui. En fait, les joueurs n'auraient même aucune chance de ne jamais la trouver, cette putain de frontière, si France n'était pas avec eux.

Seulement, à première vue en tous les cas, France n'a pas l'air de trouver. La pauvre créature tourne en rond, énervée, sans trouver. Oui c'est là, c'est à côté, c'est tout autour d'elle... Mais à quelques mètres il y a la route, par terre des préservatifs usagés, et rien n'indique une porte ou une frontière.

Il leur faut bien entendu relire le livre qui leur a été confié. "*Des substances qui leur permirent de laisser leur esprit libre et d'être détachés de leur corps*"... Les joueurs vont sûrement se prendre la tête pendant une demi-heure avant de se décider à essayer quelque chose, alors qu'en fait tout marchera : alcool, drogue (Don't do this at home, Kids ! It's a jeu de rôle, not real life*(1)), somnifères... Il suffit que France en prenne et d'attendre que cela fasse effet. Les joueurs ont d'ailleurs fortement intérêt à en prendre aussi, sinon ils seront incapables de suivre France.

Après une vingtaine de minutes, la jeune femme se lèvera, le regard halluciné. L'esprit des joueurs devrait être sacrément embrumé... France commencera à marcher, décrivant un grand cercle au sein des bois, puis rapetissant légèrement son envergure... Bref, elle est en train de faire une spirale. Au bout de quelques

minutes, les joueurs auront l'impression que les bruits de la circulation se sont tus. Il y a d'étranges ombres dans la forêt...

Les Marches ? Eh ben non. Les bruits de la circulation se sont éteints parce que le Bois est encerclé. Et les ombres dans la forêt, ce sont les Soldats de Dieu (si les joueurs sont des Démons) ou des familiers et quelques Démons de Bélial (si les joueurs sont des Anges). Ils ont bien entendu été prévenus par la fameuse équipe qui surveillait les joueurs.

Allez voir les caractéristiques de cette petite armée en annexe. Là encore, le principe est simple. Si les joueurs sont seuls contre cette armée, ils vont finir par se faire tuer (à moins qu'ils puissent fuir). Si France se retourne contre cette petite armée, elle va tous les massacrer. Le problème est que la jeune femme est à moitié dans les vaps, qu'elle n'a rien vu, rien entendu, et qu'elle est en train de continuer sa spirale.

Les soldats de Dieu (ou les familiers) ne vont pas s'arrêter à ce détail, et vont commencer à tirer (voir caractéristiques en annexe). Les joueurs peuvent ou les ignorer et continuer leur spirale, ou tenter de combattre, ou essayer de tirer France de sa transe pour qu'elle leur donne un coup de main. On considère que France va mettre 10 rounds pour entrer dans les Marches, entraînant les joueurs à sa suite si ils ont continué à marcher. Si les joueurs pensent qu'ils peuvent survivre 10 rounds sous feu nourri - France, elle, s'en fout royalement, car les balles rebondissent, elle ne s'aperçoit d'ailleurs de rien - parfait, ils vont passer. Si ce n'est pas le cas, il faut réagir, et vite. Tenter de combattre est une chose, mais je n'y crois pas trop, vu la force de l'opposition. De plus, s'ils prennent plus de 4 rounds de concentration et de marche de retard sur France, ils ne seront plus entraînés dans son sillage. La bonne manière est alors de sortir France de son état second... en hurlant, en l'appelant télépathiquement, en la secouant... Considérez, selon l'efficacité des actions des joueurs, qu'elle mettra de 1 à 4 rounds à se réveiller et à comprendre la situation.

Par contre, une fois qu'elle aura compris cette situation, la jeune créature se mettra dans une rage folle. Cela fait des siècles qu'elle erre, elle a enfin trouvé un passage vers une Marche et ces abrutis viennent la couper en pleine action et tirent sur les seul êtres qui l'ont jamais aidée - les joueurs ! Tant pis pour la discrétion, dont elle se fout royalement, d'ailleurs, tant pis pour le Bois de Boulogne. France reprend sa forme naturelle. Sous le regard ébahi des joueurs et de tous les soldats de Dieu, ou familiers, ou tout ce que vous voulez, le corps de France commence à miroiter, à devenir flou. Ses deux immenses ailes grisâtres se déploient, son corps écailleux se met à reluire, sa gueule s'ouvre... Rien ne résistera à sa rage destructrice, et les joueurs devront faire très attention de ne pas être écrasés ou brûlés dans un faux mouvement du Dragon.

Les soldats hurlent, les camions explosent, les arbres s'embrasent. Et pourtant, après quelques rounds à peine, il semble aux joueurs que toute la scène devient fausse, brouillée, éloignée, comme sur un écran de cinéma qui aurait soudain des ratés. La dernière explosion est silencieuse, le soleil brille d'une étrange lueur entre des arbres qui paraissent différents, plus grands, plus fournis, le vert de leurs feuilles plus profond. Le Dragon s'ébroue, les soldats de Dieu (ou les familiers), les camionnettes, tout a disparu. Par terre, du roc. A perte de vue, la forêt. Les joueurs et France ont passé une Marche...

C'est France, qui en effectuant sa transformation, en utilisant d'un seul coup un nombre très élevé de Points de Pouvoirs, même si elle n'en utilise pas vraiment pour reprendre sa forme, s'il faut parler crûment, a déchiré pendant un très court instant le voile de la frontière dont elle était déjà très proche. Si les joueurs ont choisi l'option de ne pas combattre et de continuer la spirale, le même phénomène aurait eu lieu, en plus progressif. France aurait alors repris son apparence naturelle une fois en sécurité, dans la Marche. La scène est moins impressionnante, mais bien masterisée (ce dont nous ne doutons pas) elle peut être très belle.

Le Dragon respire l'air de cet univers étranger, fait mouvoir ses muscles comme s'il s'étirait, puis, sans un adieu, sans un grognement, s'envole. Il monte à une quarantaine de mètres de hauteur, fait un cercle, loin au-dessus de la tête des joueurs, puis disparaît à l'horizon.

Conclusion

Les joueurs sont dans une immense forêt, sans boussole, sans point de repères. Quelle qu'ait pu être l'heure sur terre, ici le soleil commence à se coucher

dans un ciel d'une pureté parfaite. Le froid descend. Dans la forêt, les joueurs entendent des bruits étranges. Au loin, le hurlement des loups. Peut-être - mais leurs oreilles ne les trahissent-t-elles pas - de petits rires perlés résonnent-ils au faîte des arbres... De grands yeux lumineux, en amande, les espionnent derrière des buissons avant de disparaître dans l'obscurité. Puis, au bout de quelques heures de marche, d'errance ou de sommeil, les joueurs entendent soudain un rire d'enfant. Ils font un pas de plus, leurs pieds cognent un vélo bleu clair, taille 12 ans, il fait jour. Ils sont dans la forêt de Fontainebleau.

De retour sur terre...

Si les joueurs ont bien monté leur coup, leurs autorités hiérarchiques ne sont au courant de rien. Ils gardent donc leur limitation et n'ont aucune victoire, n'ayant officiellement résolu aucune mission. Cependant, et cela, qu'ils soient Anges ou Démons, ils vont tout de même être récompensés... par l'Archange Yves. C'est bien entendu le seul et unique cas jamais présenté où des Démons auront la chance d'obtenir un pouvoir Angélique. Ce pouvoir, "Philosophie +0" (pouvoir spécial de l'Archange Yves) se fera ressentir quelques jours plus tard, quand les joueurs auront la sensation soudaine d'être nettement plus habile à la discussion que d'habitude...

Le Point de Pouvoir est bien là, le pouvoir doit être marqué sur la fiche de personnage, mais ce point ne sera pas pris en compte pour le passage en Grade 1, 2, ou pour l'aura. En fait, ni le point ni le pouvoir n'existent pour les hiérarchies, Démoniaque ou Angélique, et même la plus efficace inquisition, sérum de vérité ou torture ne pourra en faire ressortir l'existence.

Et le livre ? Sur la page blanche s'étale maintenant une splendide illustration. C'est un Dragon qui prend son envol, tandis que s'étale en contrebas une immense forêt...

Annexe

France d'Argon, 32 ans
Femelle Dragon

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

Talents : Corps à corps +2 - Esquive +1 - et tous les talents qu'elle a pu apprendre en 500 ans d'existence, y compris Séduction et toutes les langues étrangères à +1.

Pouvoirs : Forme Humaine

Feu +3, Peur +2, Armure +3, Immunité au Feu, Immunité au Froid, Immunité aux maladies et aux poisons, Volonté supra normale +3, Régénération +2, Polymorphe +3, Télépathie +2, Dialogue mental +2, Lire les pensées+2 , Lire les sentiments+2

Combat sous forme humaine : Sous cette forme, France se bat comme un humain "normal", qui aurait 6 en Force tout de même, mais sans membre blindé, poing américain ou arme. Néanmoins France bénéficie des bonus de Force et des bonus de corps à corps quand elle frappe quelqu'un, ramenant grosso-modo ses coups à un modificateur de +1 aux dommages. Ceci, sans compter sur ses colonnes de malus qu'il lui est possible de prendre, bien évidemment. Tout ça pour vous dire qu'elle fera sûrement des dégâts.

France évite de cracher le feu à tout bout de champ, cela fait un peu désordre. Quand elle aura dépensé une vingtaine de points de pouvoirs, elle reprendra sa forme naturelle si l'environnement le lui permet.

Attaquée, France encaissera dans un premier temps les coups et tentera de fuir sans répondre aux attaques. Si les attaques sont trop puissantes, ou quand elle aura perdu un point de Force, la jeune créature s'énervera un peu et commencera à rendre coup pour coup. Si ses adversaires continuent, elle s'énervera vraiment...

Pouvoirs : Forme Naturelle

Dents +2 (puissance +3), Griffes +2 (puissance +4), Pattes +2 (puissance +4), Queue +2 (puissance +4), Cornes +2 (puissance +4), Feu +3, Peur +2, Armure +3, Immunité au Feu, Immunité au Froid, Immunité aux maladies et aux poisons, Volonté supra normale +3, Régénération +2, Polymorphe +3, Télépathie +2, Dialogue mental +2, Lire les pensées+2 , Lire les sentiments+2 , Vol +3

Combat sous forme naturelle : Une fois sous cette forme, France, qui aura repris son joli teint grisâtre se battra essentiellement à grands coups de dents, de griffes, de cornes et de queue.

Elle évitera de cracher le feu, sauf si elle a une bonne ouverture, un adversaire à terre par exemple. Elle a les moyens d'utiliser 5 colonnes de malus pour tous ses jets d'attaques et elle le fera. En principe, à moins d'avoir des personnages "plus grobills qu'eux, tu meurs, mais non, c'est parce que j'utilise des règles un peu trafiquées, ha bon, je comprends mieux tout d'un coup", dès que France se révélera à eux dans son intégralité ils seront des morts en sursis. Les Dragons sont pacifiques, ça ne veut pas dire que ce sont des mickeys. Qui sème le vent récolte souvent la merde...

Apparence et Comportement : France D'Argon vit depuis quelques siècles sous la forme d'une très belle jeune femme rousse d'une trentaine d'années. Elle a passé beaucoup de temps à voyager dans le monde entier à la recherche de ses origines. Pour bien visualiser ce que peut être la vie d'un immortel, n'oubliez pas de vous repasser Highlander, du gentil Russel avec le gentil Christophe et le gentil Sean.

Il va sans dire que France D'Argon est un adversaire largement supérieur à la moyenne des personnages incarnés par les joueurs. Et encore, ils ont de la chance : elle est encore jeune. Les motivations de France sont claires et elle s'en expliquera : elle veut vivre tranquille, sans se faire chasser et elle veut pouvoir élever ses petits sans que ceux-ci soient en danger.

Carlotta, Démon aux ordres de Bélial de Grade 1
Secretaire dans une fonderie d'aluminium

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	3	4	3	2	19

Talents : Taper le courrier avec un doigt +2 (volonté), Se refaire les ongles d'une main (essayez donc) +0 (agilité), Secrétariat +1, Corps à corps +2, Esquive +1

Pouvoirs : Cornes +1 (116), Feu +3 (121), Armure +1 (211), Immunité au Feu (213), Feu +2 (défense) (253), Tic (616), Incendie +2 (Spé)

Carlotta était secrétaire dans les fonderies Taval quand elle se fit tuer, écrabouillée par un Fenwick de manutention qui, nonobstant le fait qu'il lui passa dessus, et c'était bien la première fois qu'une chose ou qu'un être humain lui passait dessus, la traina sur plusieurs mètres. Le plus étonnant, c'est que Carlotta s'en sortit sans une égratignure et sans une séquelle, mis à part le petit tic qu'elle a contracté, c'est bien naturel, durant son accident, et qui consiste à faire crisser ses ongles sur toutes les surfaces vernies. C'est très agaçant. Depuis que Carlotta est passée Démon, trois accidents ont déjà fait 42 victimes dans l'usine. Une sacrée coïncidence. Sinon, Carlotta est un Démon sacrément monotache, si j'ose dire : elle fait honneur à ce gros con de Belial.

Carlotta, Ange au service d'Emmanuel

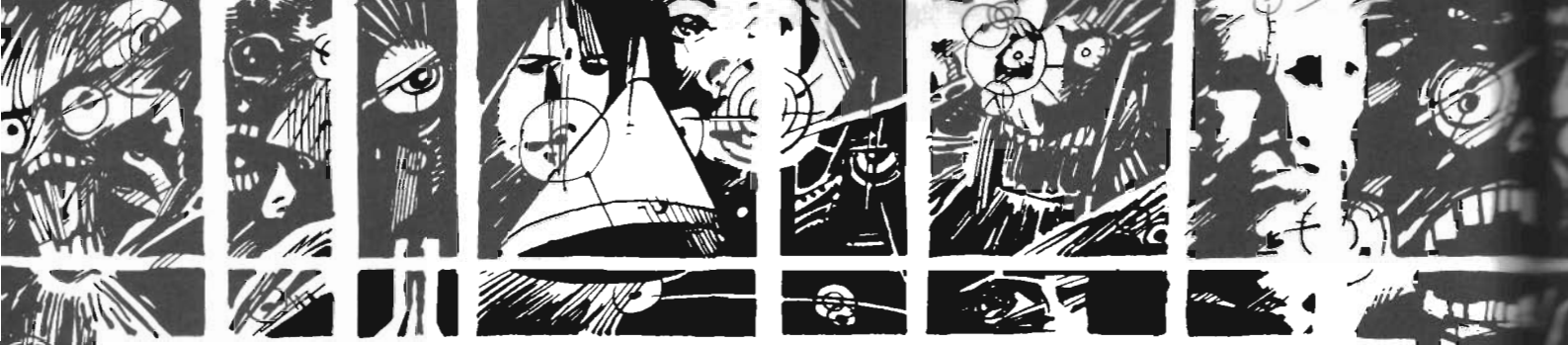
(Si vous n'avez pas lu le Scriptarium Veritas, vous avez tort. Apprenez cependant qu'Emmanuel est l'Archange qui a remplacé l'Archange Mathias il y a maintenant un an et qu'il a en gros les mêmes pouvoirs et le même rôle.)

Serveuse dans un Resto U

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	3	3	2	3	19

Talents : Servir du rab +1 (perception), Corps à corps +2, Esquive +2, Vérifier les cartes d'université +0 (volonté), Discrétion +1

Pouvoirs : Esquive acrobatique +0 (115), Immunité au Feu (213), Volonté supra normale +0 (221), Non détection (222), Polymorphe +1 (266), Lire les pensées



+1 (323), Griffes (Pu +2, Pr +1) +0 (Dém 113), Feu +1 (Dém 121), Luxure (663), Apparence Démoniaque +1 (Spé)

Carlotta est un Ange au service d'Emmanuel, le successeur de Mathias, infiltré dans les milieux étudiants sous la forme respectable d'une serveuse dans le Resto U de Cachan. Sous sa forme Démoniaque, elle se fait passer pour un bourrin aux ordres de Belial. Comme de nombreux Anges de base au service d'Emmanuel, elle a un défaut très lourd, de façon à pouvoir mieux encore donner le change aux forces du mal. Malheureusement pour elle, ce défaut, Luxure, l'empêchera de passer Grade 2, à moins que Dominique, Archange de la Justice, dans sa grande magnanimité, ne lui annule ce défaut pour services rendus aux Forces du Bien. Mais comme Dominique a toujours des soupçons quant à la cinquième colonne, qu'elle soit d'Emmanuel ou de Mathias, le jour où il annulera un défaut, les poules seront maîtres du monde.

Camano, Ange au service de Dominique de Grade 2
Huissier au Tribunal d'Instance de Paris

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	3	2	5	2	21

Talents : Droit +1, Discussion +1, Interrogation +1, Esquive +1, Revenir pour poser une dernière question comme Colombo +0 (volonté)

Pouvoirs : Eau Bénite +2 (124), Peur +1 (134), Absorption de colère +1 (145), Non détection (222), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +1 (312), Détection du mensonge +1 (324), Intégrisme (656), Jugement (Spé)

Camano est huissier au Palais de Justice de Paris, c'est-à-dire à peu près rien du tout, ce qui lui laisse pas mal de temps. Ange au service de Dominique, il en a les défauts habituels, mis à part l'Intégrisme, c'est-à-dire la paranoïa, le fait de voir le Démon partout, et tout et tout. Camano en est donc vraiment désagréable. Il n'est pas sympa du tout, il craint. Il vient de recevoir son second Grade et la distinction qui l'accompagne et il en pète littéralement de fierté. Sa phrase favorite est "je suis huissier, il faut que je sois dur", ce qui ne veut pas dire grand chose mais qui le remplit d'aise à chaque fois qu'il la prononce. En anglais on appelle ça un "jerk..."

Camano, Démon aux ordres d'Andromalius de Grade 2
Directeur de la compagnie d'autocars Dujnou

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

Talents : Discrétion +2, Esquive +0, Discussion +2, Fouiller la merde +1 (volonté), Prendre la tête pour un rien +1 (volonté)

Pouvoirs : Acide +1 (126), Peur +1 (134), Absorption de volonté +1 (141), Détection du mensonge +1 (316), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324), Phobie des Enfants (642), Humanité +2 (Spé)

Camano a fini ses jours d'humain lors d'un crash de la route alors qu'il était chauffeur de car. Il conduisait un autocar d'enfants des banlieues défavorisées sur la côte d'azur, une première pour certains d'entre eux. Les gamins mettaient un tel souk dans le car et étaient si désagréables que Camano se bourra convenablement la gueule lors d'une pause pipi. Ce qui devait arriver arriva: dans une des grandes descentes de l'autoroute, il perdit le contrôle de son véhicule qui finit encastré dans quelques poids lourds. Tous les enfants furent tués, mais lui fut miraculeusement sauf... Il prit peu de temps après le

contrôle de la compagnie d'autocars Dujnou quand le patron se tua, coupé en deux par un massicot automatique mal réglé. Depuis, c'est un fervent serviteur des forces du Mal. Il est carrément intégriste, même s'il n'en a pas le défaut (qui de toutes façons n'existe pas dans les règles d'INS), il vient de passer Grade 2 et cela a dû lui monter à la tête.

L'autre équipe (Deux Anges)

Jean Lonier, au service de Walther

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	3	3	4	3	17

Talents : Corps à corps +1, Histoire +1, Théologie +1, Rester calme longtemps et se mettre à craquer pour un rien (volonté) +0, Arme de poing +2

Pouvoirs : Eau Bénite +1 (124), Absorption de volonté +1 (141), Peur +1 (164), Lire les sentiments +0 (324), Arme à distance bénite (Desert Eagle .50) (412), Paresse (661), Exorcisme +2 (Spé)

Guillaume Delarue, au service de Laurent

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	3	4	3	3	3	19

Talents : Esquive +2, Stratégie +1, Arme de contact +3

Pouvoirs : Eclair +1 (121), Armure +2 (211), Immunité au Feu (213), Volonté supra normale +1 (221), Caméléon +1 (262), Polymorphe +0 (266), Combat (346), Arme de contact bénite (épée, puissance +3) (411), Sens Eliminé (odorat) (611), Juste Lame +1 (Spé)

L'autre équipe (Deux Démons)

Roger Hanon, aux ordres de Crocell

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2	4	4	2	1	16

Talents : Arme de contact lourde +2, Esquive +2, Corps à corps +1

Pouvoirs : Glace +2 (122), Armure +2 (211), Immunité au froid (214), Glace +2 (252), Vitesse +0 (334), Arme de contact maudite (Hache à deux mains, Pu: +3) (411), Kleptomanie (636), Froid (Spé)

Patrick Broel, aux ordres de Malphas

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	3	2	2	4	16

Talents : Discussion +2, Baratin +2, Séduction +1

Pouvoirs : Queue Barbelée +0 (115), Sommeil +0 (132), Faiblesse +0 (133), Douleur +0 (166), Polymorphe +1 (266), Vérité +0 (316), Lumière (644), Discorde +2 (Spé)

Les bourrins au service du Bien :

5 sections de combat multi-rôle (50)

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

Talents : Arme lourde +1, Arme d'épaule +1, Corps à corps +1, Arme de poing +1

Pouvoirs : Détection du danger (315), Armure (211)

Equipement : principalement des M60, des lance-flammes, un mortier de campagne, un LRAC, le reste en équipement standard : Famas, Beretta 92.

Les groumfs au service du Mal :

Cette force de frappe est constituée de Démons et de pseudo-Démons, tous Grade 0.

Ils sont nombreux, une bonne trentaine et sont accompagnés d'un groupe de Démons de base aux ordres de Belial : On ne vous donne pas les caractéristiques, vous improvisez, de toutes façons, ces PNJs ne pourront pas faire beaucoup de dommages, sauf aux joueurs.

Prenez donc celles des Armes de la section de combat du Bien, ci-dessus.

*1 Traduction : On ne confond pas le jeu de rôle et la réalité et on ne va pas se droguer dans le Bois de Boulogne pour chercher les Marches, ok ? Ceci est un jeu, pas la réalité et merci Siroz pour cette leçon de morale !

Le monde est fou, fou, fou, voyez vous !

Contes de la folie ordinaire

"Bonjour madame... Auriez-vous des entonnoirs par le plus grand des hasards ?"
"Un instant, s'il vous plaît. Des entonnoirs, donc, mons... Robeeeeert ! Viens vite ! C'est le fou qui s'est échappé de l'asile! Appelle la poliiiiiice ! Tout de suiiiite !"
"Hein ? Où ça ? Où ça ?"
"Là, devant toi, imbécile ! T'as bien vu, y a la camisole qui dépasse de sa veste ! Mais t'es vraiment trop nul ! Ils ont dit qu'il était dangereux ! Agiiiiiis !"
"Ah, je vois. Je vous prie de m'excuser... Il y a méprise... Je ne suis pas fou du tout... Et si je porte une camisole, c'est par conviction, pour me mettre dans la peau de mes patients... Je suis psychiatre... Et je travaille effectivement à l'asile d'aliénés. Au dernier étage si vous connaissez la blague..."
"Laquelle ?"
"Vous savez, celle du journaliste qui visite l'asile et qui commence par le rez-de-chaussée et qui grimpe les étages un par un et plus il monte et plus les fous sont graves et au dernier étage on lui dit que c'est le bureau du directeur. Vous ne la connaissez pas ?"
"Heu... non... Tu la connais Robert ?"
"Ben non, Ginette... Vous pouvez la raconter ?"
"Tsss, je le savais ! Tu peux jamais te distinguer ! Maman avait raison !"
"Ah ah... Vous êtes caustiques, ou remarquablement stu... Dieu ! Quelle heure est-il ? Mes clients m'attendent ! Alors, trêve de plaisanterie... J'ai besoin d'entonnoirs, métalliques, avec des petites faveurs roses pour pouvoir les accrocher sur la tête. Il m'en faudrait quatre. Là, maintenant, tout de suite."
"Oui, tout de suite... Robeeeert, tu vois bien que monsieur attend, les entonnoirs, vite. M le professeur est pressé. Excusez mon mari, il est plutôt pénible. Ma mère m'avait pourtant prévenue, je n'aurai jamais dû... Mais je vous ennuie. Si j'osais... J'aimerais vraiment vous poser une question... A force de vivre à côté de l'asile, je me suis toujours demandé... Ça fait quoi d'avoir une camisole ? Je veux dire... Ça serre, c'est seyant ? Ça fait mal ? Enfin vous voyez..."
"Ah, pas de problème... Aidez-moi un instant... Tirez sur la cordelette, là. MAIS NON ! Pas celle-ci, celle-là, vous avez failli m'étrangler. Oh, je m'excuse, je me suis emporté. Mais j'ai le cou très fragile depuis un accident. Très grave, l'accident... J'ai même failli m'en sortir... Enfin je veux dire, j'ai même failli ne PAS m'en sortir. Cela me rend très sensible. Veuillez m'excuser. Ahhh, voilà, c'est mieux... Je dégage mon bras...Et je suis à vous..."
"Oooooh ! C'est vraiment très intéressant ! Et on la met comme ça ? On attache dans le dos ? Ah, c'est vrai, c'est très bien fait, on ne peut vraiment pas se détacher tout seu..."
"Voilà, voilà j'ai trouvé les entonnoirs monsieur... Avec les faveurs... Mais elles ne sont pas roses. Je n'ai trouvé que des vertes..."
"Robeeeeeeert ! Tu m'interromps pas ! Je te l'ai déjà dit ! Tu m'agaaaaaaaces !"
"Ah, oui, les entonnoirs, hé bien profitons-en...Vous allez voir, l'effet que fait un entonnoir lorsque l'on porte déjà une camisole. Oh, regardez-vous, comme c'est assorti !"
"Ben pourquoi ? Je peux pas me voir ! Il y a pas de glaces assez grandes ici ! Bon, soyez gentil, détachez-moi maintenant!"
"Oh, mais j'y pense, il y a une grande glace dans la vitrine ! Sortez, vous ne risquez rien, et allez vous voir. Je vous assure. Vous risquez d'être surprise par la transformation... Et ne vous inquiétez pas pour moi, j'ai encore un peu de temps."
"Vous croyez ?"
"Puisque je vous le dis !"
"A tout de suite alors..."

"Alors, Robert, tu es toujours sûr de tenir le choc ? Ok. On fait comme prévu et tu fais exactement ce que je te dis. Ferme la porte à clef ! Bon, le téléphone...
Allô, patrouille 42 ? Commissaire Chobout ! Vite, le fou dangereux qui s'est échappé a été repéré devant la quincaillerie Dugui. Il est complètement hystérique et il agresse les passants ! Intervenez ! Tirez à vue !"

"Roooooooobeeeeeeert ! Qu'est-ce que tu fais ! Ouvre cette porte tout de suite ! Ouuuuuuvre cette poooooorte ! Roooooooooobeeeeeeeert !"

La folie, au cinéma, vous connaissez. Dans les films niveau 0, il y a le tueur psychopathe avec sa voix sourde, son regard torve et son envie étrange de s'attaquer uniquement aux héroïnes chatain clair à peine pubères et aux yeux bleus... Il se fait tuer à la fin. Dans les films niveau 1, il y a le même tueur psychopathe, mais le scénario propose une explication psycho-freudo-lacanienne pour son fantasme de hachis de nymphettes... Il se fait quand même tuer à la fin (par Jodie Foster, j'en connais qui sont jaloux). Dans les films niveau 3, le tueur est une tueuse, elle est blonde, très malheureuse au fond d'être ce qu'elle est et le gentil psychanalyste brun avec de petites lunettes cerclées de fer l'aide à s'en tirer à la fin. C'est beau le cinéma.

Dans la réalité, c'est bien entendu beaucoup plus compliqué, beaucoup plus profond, et beaucoup plus médical. Nous ne nous y frotterons pas. Toutes les indications données sur les différentes folies dans cette aide de jeu sont donc uniquement applicables au monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, et ne prétendent pas correspondre à la - souvent - triste réalité.

Par définition, le role-playing offre des possibilités illimitées. Les joueurs ou le maître de jeu peuvent donc incarner les "fous" qu'ils désirent... Tout est possible, et même souhaité si cela peut mettre un peu de peps dans la partie. Nous traiterons ici uniquement des folies spécifiques d'In Nomine Satanis/Magna Veritas : celles induites par les limitations et celles, toujours possibles, liées directement à la situation d'Ange ou de Démon.

• Les limitations

Il y a deux sortes de limitations : celle (une seule, rappelons-le) que le personnage peut décider de tirer au hasard au moment de la création de son personnage, pour obtenir un pouvoir de plus, et les limitations dont le joueur écopera par la suite s'il rate ses scénarios.

La première limitation est la plus importante. Elle fait partie du caractère initial du personnage, de son âme au sens propre du terme. Si elle porte sur un aspect moral, folie ou autre, elle est essentielle et devra ressortir dans tous les aspects de la conduite du personnage - rapports avec les supérieurs, vie privée - et pas seulement en situation de combat.
Les limitations écopées par la suite sont moins importantes et peuvent être jouées en seconde teinte, en ajout à la limitation initiale : des problèmes secondaires, en quelque sorte. Elles peuvent, et doivent, si possible, avoir un rapport avec ce qui a "foiré" dans le scénario. Il est d'ailleurs toujours conseillé au maître de jeu de choisir la limitation dont il va punir le joueur au lieu de la tirer au hasard.

Rappelons aussi que les Archanges ne peuvent en aucun cas donner comme punition à un joueur les limitations 661 à 666. Si un Ange l'a sur sa fiche, il aura vraiment fallu qu'il la tire au moment de la création de son personnage. Bad luck !

Pour toutes les limitations, nous indiquons deux niveaux de roleplaying : le niveau de base, évident à comprendre et facile à mettre en pratique, et un niveau un peu plus évolué, à proposer aux joueurs plus confirmés. N'hésitez pas à leur en parler !

Magna Veritas

611 Paranoia

1er niveau de roleplaying : L'Ange voit des complots et des ennemis partout. Il est persuadé d'être toujours observé, aussi bien par sa propre hiérarchie que par d'éventuels espions ennemis. Il se méfie des autres Anges de son équipe, mais aussi des contacts qui lui donnent les missions.

2ème degré de roleplaying : L'Ange a une vision compliquée de la vie, où tout est lié, ou "On ne nous dit pas tout", et où les gens ne font jamais quelque chose par instinct ou par sentiment, mais pour une raison politique obscure et compliquée.

Un exemple ? Piochons au hasard dans l'actualité. Un dirigeant d'un grand parti d'extrême-droite français vient très récemment de se faire piéger par des journalistes. Ceux-ci lui avaient demandé la permission de faire un reportage sur lui et sur son parti. Comme ces journalistes étaient de gauche, ce dirigeant a fait un raisonnement compliqué : la gauche voulant couler la droite modérée, elle avait tout intérêt, toujours d'après ce fameux dirigeant, à augmenter l'influence de l'extrême-droite de manière à ce que celle-ci prenne les voix de cette fameuse droite modérée. Donc, toujours d'après ce dirigeant, ces journalistes de gauche allaient faire un reportage qui lui serait favorable... Il les laissa donc travailler. Evidemment, les journalistes firent un reportage très défavorable. Leur seule motivation, pourtant évidente dès le début, était qu'ils ne pouvaient pas saquer le mec ! Ce dirigeant était aveugle... enfin borgne... enfin bref...

Il était surtout (et est toujours) un paranoïaque, c'est-à-dire quelqu'un qui non seulement a des motivations et des raisonnements compliqués, mais qui est persuadé que tout le monde a les mêmes... Et qui peut aussi bien tomber juste et démêler un sac de noeuds avec intelligence que passer à côté d'évidences tellement simples qu'il ne pourra y croire.

Avantages : L'Ange se sentira à son aise dans les sociétés secrètes, les partis politiques et, d'une manière générale, tous les mini-coins à magouilles, car il comprendra et analysera finement le comportement et les raisonnements les plus tordus de ceux qui en sont membres. Le maître de jeu ne doit pas hésiter, si le joueur joue intelligemment sa paranoïa, à lui donner des bonus de Perception à des moments critiques des scénarios, ou à transformer un jet raté en un jet réussi... Rien de mieux en effet qu'un paranoïaque pour "voir" l'expression bizarre d'un menteur, pour deviner l'hésitation ou le regard inquiet d'un PNJ, pour repérer la valise qui a été échangée ou l'homme aux lunettes noires qui suit l'équipe depuis un certain temps... Bien entendu, il est toujours possible, après un très mauvais jet de Perception, de donner un faux indice au joueur (tu as l'impression que le policier qui regarde tes papiers a un air bizarre) et de le regarder avec délectation embrayer aussi sec sur la fausse piste.

632 Mythomanie

1er degré : L'Ange se prend pour un personnage précis (Napoléon, Jésus-Christ) ou pour un style de personnage : super-héros, Démon, femme fatale... et fait régulièrement chier ses petits camarades à ce sujet.

2ème degré : L'Ange se raconte des histoires, dont il est sincèrement persuadé et dont il peut parfaitement réussir à persuader les autres. Il peut, par exemple, croire qu'il y a des éléments mystérieux dans son passé ou dans celui de son corps humain, et être tellement convaincant qu'il finira par entraîner les autres dans une enquête longue et sans fondement. Il peut s'inventer des relations - avec un Archange, avec un homme politique - et compter dessus fermement pour un renseignement ou un service. Ce ne sera qu'au dernier moment, bien sûr, que les autres membres de l'équipe s'apercevront que ces soi-disant relations sont inexistantes.

Avantages : Si le mythomane arrive à se convaincre qu'il "est" véritablement quelqu'un - un humain aux grands pouvoirs, un Démon renégat, - rien - même la détection du mensonge, n'arrivera à détecter le problème. Cela peut être très utile, et le mythomane peut être envoyé comme tête de pont dans une équipe adverse et faire un travail exceptionnel.

633 Mégalomanie

1er degré : L'Ange se considère comme nettement au-dessus de ses coéquipiers, et d'une manière générale de tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Il est arrogant et désagréable, mais aussi tellement persuadé de sa supériorité qu'il n'hésitera pas à prendre des risques pour la prouver.

2ème degré : L'Ange se considère comme appelé à une haute destinée, et n'a qu'une envie : obtenir la place qu'il mérite par ses exploits ou par ses magouilles. Il détestera être bousculé par ses supérieurs, et pourra réagir en se révoltant (et en en prenant plein la gueule) ou en mettant les bouchées doubles et en faisant une carrière exemplaire afin de se venger le plus rapidement possible de ce pied plat.

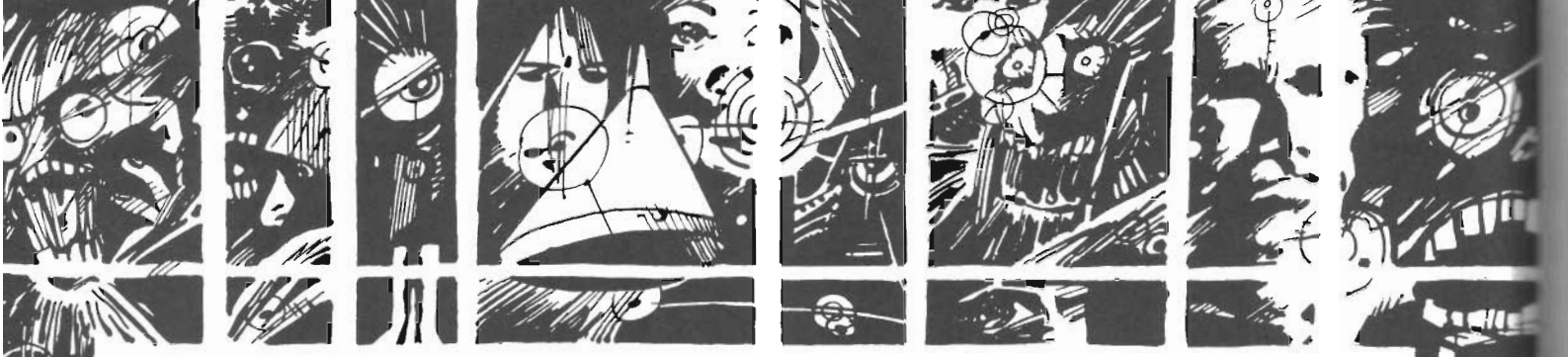
Avantages : Le mégalomane peut être d'un courage exemplaire, étant tellement persuadé de sa force et de son intelligence qu'il ne voit pas réellement où est le danger... La chance sourit souvent aux audacieux, même dans le jeu de rôle (et surtout si le maître de jeu est tellement époustouflé qu'il ne peut s'empêcher de donner un petit coup de pouce au hasard). Le mégalomane pourra donc, dans ses bons jours, accomplir de véritables exploits et résoudre par un coup hasardeux un scénario ou une intrigue qui aurait mis des heures à se dénouer.

634 Monomaniaque

Si l'Ange tire Monomaniaque au moment de la création de son personnage, le maître de jeu et le joueur décideront ensemble de la nature de la monomanie, bref du but que le joueur désire atteindre à tout prix.

Ce but devra être en harmonie avec le caractère ou le métier de l'Ange. Quand le but sera atteint - s'il peut être atteint, car il est tout à fait possible de choisir quelque chose qui ne sera jamais complètement fini, style "Tout savoir sur la littérature tchécoslovaque" ou "Découvrir les secrets de l'univers" - l'Ange sombrera dans une mélancolie profonde pendant 1D6 semaines puis se découvrira, toujours en accord avec le maître de jeu et avec sa personnalité, un autre but à accomplir.

Si le Monomaniaque est un jour "donné" en punition, le but recherché devra avoir un rapport avec quelque chose qui, pendant le scénario, n'a justement pas été assez recherché.



Si les joueurs ont, par exemple, raté la méchante du scénario qui était une jolie jeune femme, l'Ange pourra avoir comme monomanie de rechercher à tout prix les motivations annexes des femmes, quelle que soit la situation... Ces monomanies sont complexes à définir, mais peuvent être très amusantes à jouer.

1er degré : L'Ange recherche dans toutes les enquêtes des objets ou des documents ayant un rapport avec sa monomanie. Il n'est pas très loquace, sauf si on le lance sur un sujet ayant rapport avec sa passion. Il est alors incapable de s'arrêter et fera bourdonner les oreilles des autres membres de son équipe.

2ème degré : La monomanie de l'Ange se retrouve surtout dans sa manière d'envisager la réalité. Si la passion de l'Ange est la science, il abordera toutes les enquêtes d'une manière scientifique, s'attachant principalement aux indices matériels, empreintes digitales, analyses...

Si sa passion est littéraire, il ne s'intéressera qu'aux sentiments supposés des PNJ et à leurs motivations existentielles... Il sera très difficile de lui démontrer que d'autres peuvent avoir un mode de raisonnement différent, et il tiendra pour illogique les résultats obtenus.

Avantages : Une fois lancé, le monomaniaque ne s'arrête pas. Il suffit de le diriger dans la direction de l'enquête... Le maître de jeu ne devra pas hésiter à donner des bonus de Perception ou de Volonté pour tous les événements ayant un rapport, même lointain, avec sa passion.

635 Schizophrénie

Le plus difficile à jouer ! Tirée au moment de la création du personnage, la schizophrénie correspond à quelque chose de grave et de profondément ancré dans l'âme de l'Ange. Le maître de jeu et le joueur devront définir en commun une seconde personnalité, avec un caractère clairement défini.

Il est précisé dans les règles de base que les personnalités s'intervertissent chaque matin : c'est une bonne règle à suivre si on ne veut pas s'embrouiller. Si vous avez le temps de mettre quelque chose de plus subtil au point, vous pouvez essayer de définir une raison pour l'émergence de cette personnalité et un mode d'intervention de chacune d'entre elles : (La personnalité A en cas de danger, la B en cas de calme, la A dans tous les moments où le personnage est en proximité d'une vieille dame en chapeau vert, la B dans tous les autres cas, etc). Reportez-vous à ce sujet au chapitre sur les conflits entre la personnalité de l'humain et celle de l'Ange, un peu plus loin dans cette aide de jeu. Ces conflits sont parfaits pour expliquer une schizophrénie...

Si la schizophrénie est donnée comme limitation "punition", on considérera qu'elle est due à un stress ou à un sentiment de culpabilité ressenti par l'Ange au moment de l'échec de sa mission. Essayez de faire correspondre la seconde personnalité à un incident survenu pendant le scénario : si les Anges ont été par exemple responsables involontaires de la mort d'un enfant, la deuxième personnalité à émerger dans le cerveau du personnage peut être celle de cet enfant... comme un constant rappel de sa faute.

1er degré : Le personnage change sa voix au fur et à mesure de ses changements de personnalité. Il passe de calme à agressif et oublie le lendemain ce qu'il a pu dire ou promettre la veille.

2ème degré : Le personnage change non seulement de voix et de niveau de stress, mais aussi d'opinion sur ce qu'il faut faire dans le scénario. Il est convaincant - et convaincu - dans chacune de ses deux incarnations. Sa vie privée, ses amours, ses affections et ses haines pour les PNJ et les joueurs changent du tout au tout, et il agit en conséquence. Sa culture, ses références et la qualité de son élocution sont différentes. La deuxième personnalité peut ne pas être au courant de sa qualité et de son rôle d'Ange, tout en gardant ses pouvoirs... Bon courage.

Avantages : Comme le mythomane, les mensonges du schizophrène ne peuvent être détectés par une Détection du mensonge... vu que ce ne sont pas des mensonges. La seconde personnalité peut donc être envoyée en taupe ou en espionnage dans une équipe adverse. Pas besoin de jet de Baratin ou quoi que ce soit pour que le personnage tienne son rôle : ce n'est pas un rôle !

Il n'est pas prévu sur la fiche de personnage des talents correspondant à la seconde personnalité. Le maître de jeu devra être sympa et accorder des bonus aux jets qui correspondent à des talents que devrait "logiquement" avoir cette seconde personnalité, si elle est dominante...

636 Kleptomanie

1er degré : L'Ange chaparde tout ce qui brille, or ou pas... Il lui est extrêmement difficile de s'empêcher de le faire, même si cela met son équipe en danger et que cela a le don d'horripiler tout le monde.

2ème degré : L'Ange peut choisir, en collaboration avec le maître de jeu, un genre d'objet qui l'attire plus précisément. Par contre, il lui est totalement impossible de s'empêcher de monter un plan, et de le suivre, pour récupérer un de ces objets s'il en entend parler. Même et surtout dans le cadre d'une mission !

Avantages : Pas grand chose... Sauf si la mission consiste en un objet brillant à dérober.

666 Besoin de tuer

Quoi qu'en disent certains, Besoin de Tuer est une folie. Cette limitation, relativement peu fréquente il est vrai (J'aimerais qu'on me dise combien sont partis de coups de pied discrets dans le pied de la table pour faire rouler à nouveau les dés qui venaient de tomber sur 66 !) est la plus grave de Magna Veritas. Il n'y a pas de premier ou de second degré pour la jouer, ni d'avantages...

Le joueur qui tombe sur ce méga-os devra passer cinq bonnes minutes seul avec le maître de jeu pour décider en collaboration avec ce dernier un petit historique du personnage.

Pourquoi a-t-il ce besoin dévorant ? (Comme pour la Schizophrénie, reportez-vous au chapitre sur les conflits entre la personnalité de l'humain et celle de l'Ange, un peu plus loin dans cette aide de jeu, qui pourra vous donner des idées). Comment ce besoin se ressent-il physiquement et moralement ? Y a-t-il des tremblements, des suées, des tics, ou tout simplement un stress croissant ? Combien de personnes l'Ange a-t-il déjà tuées avant cette mission, quelles enquêtes sont en cours à ce sujet (ça, c'est le maître de jeu qui s'en débrouille), lesquelles risquent d'aboutir ?

Et surtout, surtout, comment le personnage assume-t-il sa folie ? Il peut être bourrelé de remords 99% du temps, faire en conséquence du zèle dans ses missions et passer son temps à prier, ou au contraire prendre sa petite manie avec un recul glacial et avoir une sorte de regard supérieur sur les autres joueurs (style *"Si vous saviez tout, mes pauvres amis..."*)

L'Ange ne pourra jamais être nommé au Grade d'Ami (Grade 2) et ferait mieux, de toute manière, de passer renégat à un moment ou à un autre - il faudra bien entendu "roleplayer" ce choix déchirant, et si possible faire un scénario basé sur l'événement.

In Nomine Satanis

Les folies d'In Nomine Satanis sont les mêmes que celles de Magna Veritas, excepté la 635 Tueur Psychopathe que vous pouvez considérer comme Besoin de Tuer avec les remords et l'impossibilité de passer au grade supérieur en moins. Attention : Dès que le Démon tuera deux personnes avec la même méthode, faites entrer en jeu les points de culpabilité.

• Les conflits entre la personnalité de l'humain et celle de l'Ange ou du Démon

L'Ange ou le Démon qu'incarne votre joueur, c'est une âme + un corps : l'âme, c'est la sienne, le corps, c'est celui d'un humain dont l'âme n'est plus là. Cette âme, en cas d'incarnation d'un Ange, est partie au Purgatoire ou au Paradis (précisons que l'humain était d'accord). En cas d'incarnation d'un Démon, l'âme est en Enfer, au Purgatoire ou au Paradis selon la conduite de son propriétaire, et qu'elle soit d'accord ou pas pour l'emprunt de son corps, à la limite on s'en tape, personne ne lui a demandé son avis, vu que l'humain était en train de mourir et que le Démon s'est incarné juste au moment ou l'âme a quitté le corps.

C'est un système qui marche. Ca a marché, en particulier, pour tous les Anges ou les Démons que les joueurs vont créer, et pour tous les PNJ que vous avez trouvés jusque ici dans les scénarios. Et puis, jamais au grand jamais, les autorités du Bien ou du Mal n'ont parlé de cas où ça a merdé...

Et pourtant, ça donnerait quoi, si ça merdait ?

On peut supposer, par exemple, qu'après une fausse manip, l'âme de l'humain ne soit pas complètement partie. D'abord qu'est-ce qu'une âme, vous voulez me dire ? Il faudrait demander à l'Archange Yves, et il n'a pas que ça à faire. C'est l'essence divine, l'esprit, les souvenirs ? Ce qu'on sait, c'est qu'une partie des souvenirs de l'humain, justement, restent quelque part au fond du cerveau de façon à ce que l'Ange ou le Démon reconnaisse le père de l'ex-occupant de son corps s'il le croise dans la rue, ce qui évite bien des déconvenues. Bon. Mais, si, plus que les souvenirs, il restait des émotions, un intellect, un esprit...

Première possibilité : Il reste des bribes de l'esprit humain d'avant.

LU ET APPROUVÉ PAR OSIEL 13.0.1.

L'âme est bien partie vers son destin, mais quelque chose est resté. Pas assez pour former une véritable personnalité (nous ne sommes pas encore à la schizophrénie), mais assez pour que passent dans l'esprit de l'Ange ou du Démon des sortes de "flashs" : des souvenirs de l'être humain, souvenirs chargés émotionellement qui font que l'Ange ou le Démon ne sait plus si c'est lui qui pense ou si les pulsions viennent d'ailleurs...

A quoi ces Anges ou Démons peuvent-ils servir ? A faire d'excellents PNJ et des bases de scénarios en or. Imaginez un Ange/Démon en cavale parce qu'il veut régler un problème arrivé non pas à lui, mais à l'humain dont il habite le corps... Ou qui est encore amoureux de la copine de "l'autre"... Ou qui veut se venger de *sa* mort (valable pour un Démon), dont le traumatisme est resté imprimé au fond de sa mémoire...

Notez d'ailleurs que ce principe, le Démon encore traumatisé par la mort advenue à "son" humain, est communément employé pour l'explication des phobies. Il suffit de pousser le bouchon un tout petit peu plus loin pour que le Démon veuille élucider le mystère de sa propre mort, espérant ainsi calmer ses angoisses nocturnes...

Seconde possibilité : L'esprit humain et l'esprit de l'Ange ou du Démon se fondent.

Cette possibilité, ainsi que la suivante (l'esprit humain et l'esprit de l'Ange ou du Démon cohabitent) sont totalement rejetées par les autorités du Bien et du Mal, qui affirment que la chose est totalement impossible et que jamais, absolument jamais, de tels cas n'ont été observés. La vérité est tout à fait différente. De tels cas se sont effectivement produits, et même s'ils restent rares, ils ont toujours des conséquences graves.

Si l'esprit humain n'est pas, pour une raison ou une autre, arraché proprement à son corps, il peut se mêler si étroitement avec l'esprit de l'Ange ou du Démon au moment de l'incarnation de celui-ci que les deux personnalités se mélangent sans rémission et que ce qui reste soit une sorte de magma informe. L'être qui en résulte est alors quelque chose de complètement perdu, qui ne sait pas qui il est ni ce qu'il pense, et dont les visions de sphères éthérées (ou de profondeurs infernales) se mêlent à des visions et à des sentiments bien terrestres... Les comportements induits sont infinis : au maître de jeu de choisir ce qui le botte pour son scénario. Citons ce qui nous vient à l'esprit :

- Le pauvre être devient autiste et est emmené dans un asile psychiatrique où il risque de pourrir jusqu'à ce que quelque chose ou quelqu'un vienne mettre fin à sa misère.

Cela peut d'ailleurs faire un bon scénario : après tout, fou ou pas, l'Ange ou le Démon est immortel. Vous imaginez l'incompréhension des médecins, devant ce type dont ils ne comprennent pas le problème... et qui ne vieillit pas ! Sans compter que les pouvoirs de l'Ange ou du Démon, peuvent devenir totalement incontrôlés. Si ce sont des pouvoirs physiques (Eclair, Feu, etc), des envoyés d'en haut ou d'en bas viendront rapidement abréger ses souffrances pour éviter le scandale. Mais si ce sont des pouvoirs mentaux, style Contrôle, Folie, Rêve ou Cauchemar, des troubles graves peuvent se manifester pendant des années chez les malades voisins ou les infirmiers sans que personne ne remonte à la source du problème.

- Le pauvre être part à la dérive dans la nature, style Robocop dans le premier film, le meilleur, quand il commence à avoir des souvenirs de ce qu'il était avant (Allez louer la vidéo si vous ne l'avez pas vu, incultes !).

Sauf que là l'Ange/Démon n'est pas à la recherche d'une identité, mais de deux : l'humaine et la surnaturelle. Il va donc rechercher les membres de la famille de l'humain, ou ses amis, pour qu'ils lui disent qui il est... mais leurs réponses le laisseront insatisfait, parce qu'il sera aussi autre chose, un être puissant avec des souvenirs étranges et des pouvoirs puissants, qui ne correspondent à rien... et personne ne pourra lui expliquer... Il peut être pris de frénésie meurtrière, croire que le monde entier lui cache quelque chose ou au contraire, mu par une certaine volonté de retour aux sources, chercher à noyer le bouleversement de son esprit dans la profondeur d'un couvent ou d'une quelconque retraite.

Quelques idées de scénario ? Un Ange dont l'esprit a été ainsi mêlé à celui d'un humain et qui reconnaît grâce à Lire les Pensées ou Télépathie l'esprit d'un autre Ange - un joueur - qu'il connaissait au Paradis, mais qui ne sait plus qu'il est un Ange ou que le joueur en est un et qui essaye désespérément de comprendre... Ou un Ange ou un Démon attiré par toutes les images surnaturelles - tableaux, vitraux -, qui tue les enfants parce qu'il croit reconnaître en eux cette parcelle d'étincelle divine qu'il veut retrouver chez lui... Ou, plus baston, le type qui fait étalage de ses pouvoirs en place publique en espérant que

ça va attirer du monde. Vous pouvez d'ailleurs très bien imaginer quel genre de monde ça va attirer. Ou bien, mais cela a déjà été fait dans *Supercon*, un scénario de Plasma, le type qui pense que ses pouvoirs sont la preuve qu'il est... un super-héros, et qui enfile un collant rouge et bleu pour aller combattre le crime dans les rues de New York.

- Le type ne sait pas qui il est, mais une nouvelle personnalité cohérente se crée. L'esprit de l'Ange ou du Démon et celui de l'humain s'harmonisent et une troisième personne naît. Cet être est donc immortel, puissant, mais avec toutes les attaches (famille, amour, haines, faiblesses) d'un humain. Cette "personne" se retrouvera en fait dans la situation d'un renégat, mais sa partie humaine lui permettra sans doute de mieux s'adapter à sa nouvelle vie. Il peut, par exemple, s'allier avec des psys et je le vois bien parti pour faire une grande carrière industrielle ou politique.

Troisième possibilité : L'esprit de l'Ange ou du Démon et de l'humain cohabitent.

C'est le cas parfait de la Schizophrénie dont nous parlions tout à l'heure. Deux personnalités distinctes et séparées, toutes deux parfaitement conscientes : celle de l'humain qui se demande qui a envahi son corps et celle de l'Ange ou du Démon qui se demande pourquoi il y a quelqu'un dans le réceptacle prévu...

Trois possibilités :

- L'esprit de l'Ange ou du Démon a le dessus :

C'est le cas le plus probable. Après tout, l'Ange ou le Démon a, en moyenne, une Volonté plus forte que celle d'un humain. C'est donc l'Ange ou le Démon qui contrôle le corps, ses mouvements et ses paroles.

Mais l'esprit humain est là, à l'intérieur de la tête, et proteste vigoureusement. L'Ange ou le Démon est au bord du désastre, obligé de lutter constamment pour garder sa personnalité. L'esprit humain peut ressortir de temps en temps de différentes manières : pendant que l'Ange ou le Démon dort, par exemple, les rêves peuvent être ceux de l'humain. L'humain peut aussi être tout le temps présent, comme une sorte de "conscience" à l'intérieur du cerveau de l'Ange ou du Démon, engageant des conversations et commentant toutes les actions de son propriétaire jusqu'à le rendre malade... Ne voyons pas tout en noir : l'Ange/Démon et l'humain peuvent même construire une sorte de trêve, l'humain conseillant le propriétaire de son corps pour leur bien commun.

- L'esprit de l'Ange/Démon et celui de l'humain se partagent le corps :

Personne n'a le dessus, le corps est contrôlé tantôt par l'un, tantôt par l'autre. Ce qui correspond parfaitement à la limitation Schizophrénie. Attention cependant : l'humain ne sait pas contrôler les pouvoirs que possède maintenant son corps, et avant de comprendre comment ça marche - il lui faudra plusieurs mois - il peut faire énormément de bétises.

De plus, l'humain n'a aucune raison de se sentir lié par le code de conduite des Anges ou des Démons : même si les deux esprits partagent certains souvenirs de base, l'humain n'a aucune raison d'aller s'engager dans des missions qui paraissent extrêmement dangereuses et ne voit pas pourquoi il obéirait à la hiérarchie, ou, qui plus est, respecterait un quelconque principe de discrétion... Son premier désir, dès qu'il contrôlera le corps, sera au contraire de se jeter chez le premier médecin venu pour tenter de comprendre ce qui lui arrive.

- L'esprit de l'humain a le dessus :

Sacré petit veinard... Non seulement l'humain est maintenant immortel, mais en plus il est doté de puissants pouvoirs magiques. De quoi faire un tabac dans sa vie quotidienne. N'oubliez pas, cependant, que ce qui était vrai pour l'esprit de l'Ange/Démon l'est toujours maintenant : le pauvre humain est hanté par l'esprit de "l'autre" qui cogne à la porte de son cerveau pour tenter de sortir.

S'il résiste, ou si les deux esprits arrivent à s'entendre, il est bien parti pour une brillante carrière. Attention cependant : l'humain doté des pouvoirs de l'Ange ou du Démon relégué dans un coin de son cerveau qui déciderait - on le comprend - de ne pas aller aux briefing des missions et de ne pas accompagner ses petits camarades dans leurs parties de chasse serait évidement rapidement considéré comme renégat et traité comme tel.

En cas de cohabitation, quelle qu'elle soit, précisons que le corps divise les dégâts comme le fait l'Ange ou le Démon à l'intérieur, et que le corps ne disparaît à la mort que si l'esprit de l'Ange/Démon était "in control" ce jour là. Par contre, une fois la mort survenue, les deux âmes, celle de l'humain et la surnaturelle vont tout de suite dans leurs lieux d'accueil respectifs : Paradis, Purgatoire, Enfer... etc.

Beaucoup

• Les Anges et les Démons trop puissants

With great power comes great responsability, soit disant... Dans la pratique, l'expression "Le pouvoir absolu corrompt absolument" est sans aucun doute plus appropriée. Chacun sait que, chez les humains, le pouvoir monte très facilement à la tête. Nul besoin de citer des exemples historiques connus (de Bokassa à Ceausescu), vous n'avez qu'à regardez autour de vous les luttes mortelles qui se font dans un fan-club de 30 pékins et le délire de celui qui réussit à obtenir enfin la place de président pour voir les ravages que peut effectuer l'ivresse d'une puissance même illusoire chez n'importe quel homme ou femme normalement constitué.

Les Anges et les Démons sont, nous le rappelons, tout à fait comparables à des humains - certains sont même des anciens humains - et ont les même forces et faiblesses morales. Ajoutez à cela l'immortalité et les immenses pouvoirs qu'ils peuvent obtenir et maîtriser... Comment tiennent-ils ? Comment font-ils pour ne pas "lâcher leur tête", selon l'expression consacrée par l'Archange Daniel ? La réponse est, là aussi, assez simple : beaucoup ne tiennent pas...

L'Ange ou le Démon qui craque est un classique du scénario d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, et tous les auteurs qui ont contribué à ce jeu l'ont utilisé au moins une fois... Citons Supercon dans *Plasma n°4*, l'Ange au service de Jean-Luc qui se prenait pour un super-héros (nous en avons déjà parlé), Albert Maudoy, l'Ange au service de Mathias, schizophrène dans *Baron Samedi*, Lucie Steel et Louis Delarisse, le Démon aux ordres d'Abalam et l'Ange au service de Blandine, tous deux Grade 3 et tous deux dans un état grave dans *Demonix Remix*, et même l'Archange Gabriel, dans *Insh'Allah*, dont l'esprit épuisé par des siècles d'errance n'a rien trouvé de mieux que de sombrer dans l'amnésie. Si nous écoutions Andromalius et Dominique, nous pourrions élargir encore cette liste à tous les renégats... Pour l'Archange et le Prince-Démon, en effet, le fait même de se révolter contre la hiérarchie est une preuve de folie. Nous ne les suivrons pas dans cette théorie bien pratique que les pays communistes ont cependant appliquée avec un bel enthousiasme pendant des dizaines d'années.

Non, les renégats ne sont pas tous fous. Pour l'immense majorité d'entre eux, au contraire, se sauver du système est la seule manière d'éviter le naufrage de leur raison. Il y a par contre nettement plus de "craquages" chez les Anges ou les Démons puissants que les deux hiérarchies ne veulent l'admettre. L'inquisition, les contrôles et la surveillance acharnée menée par les deux pôles de pouvoirs ne servent pas uniquement à repérer ceux qui dévient du dogme, mais aussi ceux qui dévient tout court...

- Ceux qui sont là depuis trop longtemps

Une fois que l'âme de l'Ange ou du Démon est installée dans le corps de l'humain, ce dernier cesse de vieillir et devient donc potentiellement immortel. Potentiellement seulement, car les morts violentes sont tellement nombreuses que très peu d'êtres réussissent à vivre assez d'années pour pouvoir véritablement jouir de leur immortalité. Cela arrive cependant, surtout chez les "embusqués" qui n'ont pas, comme les joueurs, deux à trois missions dangereuses à résoudre par mois mais qui doivent simplement occuper un poste, réunir des informations ou noyauter un mouvement pendant des dizaines d'années.

C'est alors que des "déviances" peuvent s'installer. Certaines ne sont pas propres aux créatures surnaturelles, et sont bien connues des services secrets humains. Il s'agit de "l'oubli" de la mission au fur et à mesure que les années passent, de l'attachement au groupe qu'on avait pour ordre d'espionner, du retournement des loyautés... qui ne sont pas des folies au sens propre du terme, mais qui peuvent quand-même constituer d'excellentes bases de scénarios. Les Anges au service de Mathias, maintenant au service d'Emmanuel, souvent envoyés noyauter les Démons, sont particulièrement exposés à ce genre de dérapage et de nombreuses nouvelles ou scénarios s'en sont fait l'écho. Mais ne soyez pas sectaires : les Démons peuvent tout à fait être sujets à ce genre de déprime et d'attachement. L'être surnaturel en proie au doute peut alors ou passer renégat, ou travailler en sous-main contre sa hiérarchie, ou être sujet à des crises de conscience et des accès de remords qui rendent son comportement illogique et aberrant... Un PNJ parfait pour compliquer une enquête.

D'autres déviances, plus rares, sont elles uniquement liées à la nature surnaturelle de l'Ange ou du Démon. Imaginez que celui-ci soit dans le même corps non depuis 10 ou 20 ans, mais plutôt depuis 200 ou 300... Théoriquement, rien ne l'en empêche. (Citons de nouveau le cas de l'Archange Gabriel dans *Insh'Allah* qui se balade dans le même corps depuis l'an 600 et des brouettes, un record d'après nos informations !). Le pauvre Ange/Démon peut, par exemple, ne pas s'adapter à la vie

moderne et devenir dépressif, ou tenter par tous les moyens de recréer le cadre de vie d'antan. Il peut avoir des trous de mémoire, comme si son cerveau n'arrivait plus à stocker toutes les informations recueillies pendant les siècles, ou se croire soudain reporté à une époque antérieure et ne plus comprendre ce qui se passe autour de lui. Ah, être un être immortel ce n'est pas si facile !

- Ceux qui ont trop de Points de Pouvoir

Parfois, mission après mission, l'Ange ou le Démon tombent sur des pouvoirs qui se goupillent tellement bien qu'ils finissent par le rendre virtuellement indestructible. C'est ensuite la lente montée vers la puissance, chaque pouvoir s'enchaînant avec le suivant sans que l'Ange ou le Démon ait le recul psychologique nécessaire - si un tel recul est possible - pour pouvoir assumer sainement cette nouvelle puissance.

L'Ange ou le Démon se sent alors supérieur... Supérieur à tous ces petits humains qu'il pourrait coller au mur d'un seul revers de sa tronçonneuse maudite, supérieur à la plupart de ses alliés qui tombent comme des mouches dès que l'opposition est trop forte, supérieur même, et c'est plus grave, à la plupart des ennemis qui lui sont opposés. Il peut alors devenir mégalomane (voir l'explication de cette limitation ci-dessus), ambitieux... Mais tout cela n'est pas encore de la folie.

Ce qui nous intéresse, c'est quand la vision du monde de l'Ange ou du Démon bascule. Quand il est tellement convaincu de sa puissance qu'il prend ses désirs, ses fantasmes, ses sentiments pour la réalité et qu'il essaye de modeler le monde pour qu'il corresponde à cette réalité. Vous vous souvenez d'Hitler (6 millions de points de détail à son actif...) : il était fou, de ce genre de folie là.

Si un humain comme Hitler réussit à foutre le monde à feu et à sang, vous vous imaginez ce que peut faire un Ange ou un Démon. Les idées de scénarios sont innombrables : un Ange ou Démon fou et superpuissant qui se lance dans la politique dans l'idée de se faire élire président des Etats-Unis et de déclarer la troisième guerre mondiale pour éliminer ces salauds de ... (Russes, irakiens, africains, ce que vous voulez... qui a dit *Dead Zone* ?), ou qui prend la tête d'un petit pays et décide d'aller envahir ses voisins, ou qui (plus sympathique) décide de créer un mouvement au service du Bien comme lui-même le conçoit... Il peut aussi foutre un bordel magnifique au sein du Paradis ou de l'Enfer en tentant de monter une faction et de renverser l'Archange, le Prince-Démon qui est à la place qu'il convoite... ou même, pourquoi pas, de prendre la place de Dieu ou de Lucifer.

Attention à ne pas confondre l'ambition ou l'inconscience avec la folie. Des tas d'ambitieux irresponsables veulent devenir calife à la place du calife (l'arrivisme rend aveugle, comme dirait Rousseau). Ce n'est pas pour cela qu'ils sont fous ! La limite est franchie quand l'être n'arrive plus à prendre du recul par rapport à ses actions, qu'il ne supporte pas la critique ni l'humour et surtout qu'il n'arrive plus à intégrer dans son raisonnement les événements qui contrecarrent ses actions, plus à comprendre ni à réagir quand il subit une défaite car l'existence même de cette défaite est niée par son cerveau malade... La vie n'a plus aucune importance pour lui, mais des petits détails ou objets insignifiants peuvent au contraire devenir majeurs. Attention cependant : malgré toutes ces graves déficiences, le charisme, l'intelligence souvent très aiguë et l'obstination de ces êtres peuvent les mener très loin.

• En conclusion...

Toutes les descriptions qui viennent d'être faites - à part les petites précisions sur les limitations - vous seront surtout utiles pour créer des PNJ intéressants. Il est cependant possible, si vos joueurs sont en train de devenir très puissants, de tenter de leur appliquer directement le dernier chapitre dans un scénario un peu spécial. Il vous faut pour cela une équipe de joueurs intelligents, et en particulier un joueur avec lequel vous vous entendez très bien. Vous prendrez ce joueur à part, avant la partie, et le convaincrez de... devenir fou. Le scénario sera alors le suivant : le joueur, d'abord très convaincant et en apparence très sain d'esprit, essayera d'entraîner les autres dans une révolte contre sa hiérarchie, ou dans un quelconque "coup d'enfer" - prendre le contrôle d'un gouvernement, faire un énorme coup médiatique - qui semblera au début être une très bonne idée.

Puis peu à peu - cela demandera un excellent rôle-playing - il se montrera sous son véritable jour (voir description dans le chapitre "Ceux qui ont trop de points de pouvoir"), c'est-à-dire mégalomane, irresponsable et extrêmement dangereux. Le but à atteindre par les autres joueurs sera de prendre conscience qu'ils sont en train de suivre un futur dictateur, bref qu'ils font fausse route. Pour réussir, il faudra qu'il se résolvent à se retourner contre le joueur fou... comme si celui-ci, d'une certaine manière, était devenu un PNJ. En fait, ils réussiront le scénario uniquement s'ils croient au contraire l'avoir fait rater...

Dingue, non ?

Encore plus

Après le méga scénar, les micros bouts de chou !

Pour illustrer l'aide de jeu que vous venez de lire, nous vous présentons maintenant trois mini-scénars sur le thème de la folie. Attention : ils ne sont pas minis parce qu'ils mettront peu de temps à être joués, ils sont juste minis parce que nous ne les avons pas développés, et faute de place et parce que nous ne voulions pas consacrer la moitié de cette extension à des scénarios dont les principes sont assez proches.

Pour les garder relativement courts, nous n'en donnerons que les lignes principales : au maître de jeu de les développer selon son imagination et de s'occuper des caractéristiques des PNJ. Les micros bouts de chou peuvent aussi servir de source d'inspiration, libre à vous d'inventer ce que vous voulez en vous servant seulement de l'idée de base.

Christophe lâche sa tête

Micro scénar pour Magna Veritas

Introduction :

Christophe, Archange des Enfants, décide un jour de s'incarner dans le corps d'un petit garçon parisien de sept ans, Julien Mercier, pour vivre la journée "normale" d'un enfant. L'âme de Julien Mercier doit, pendant ce temps, aller vaquer au paradis 24 heures et revenir en ayant tout oublié.

Sauf que ça merde, et que pour une raison inconnue, l'âme de Julien Mercier est encore là quand l'Archange s'incarne. Les deux âmes se mêlent (reportez-vous à l'aide de jeu *Le monde est fou, fou, fou, voyez-vous* pour voir l'effet exact de cette rare occurrence) et l'Archange et le petit garçon perdent conscience de leur identité... Quand Julien se réveille, il ne sait plus qui il est, mais il se sent extrêmement puissant et investi d'une mission divine. Il décide de libérer tous les enfants du joug des adultes et de refaire une "Croisade des Enfants" jusqu'en Yougoslavie pour arrêter la guerre.

Pendant ce temps, la disparition inexpliquée de l'Archange sème un vent de panique là-haut...

Début :

Les enfants d'une école primaire parisienne se sont révoltés contre leur maîtres, occupent les locaux et réclament au gouvernement des subventions pour louer des camions et partir en Yougoslavie arrêter la guerre.

Les parents, et même la police qui a finalement décidé d'intervenir pour évacuer dans la douceur les "manifestants" ont curieusement changé d'avis au moment où ils allaient agir (Julien les contrôle mentalement). Le leader est un petit garçon extrêmement charismatique, appelé Julien Mercier. Les joueurs sont envoyés étudier ce qui se passe, voir s'il n'y a pas du Démoniaque là-dessous et devront faire leur rapport directement à l'Archange Christophe, qui s'occupe de tout ce qui concerne les enfants.

Les joueurs vont sur place et suivent l'équipée de Julien pendant un moment, mais l'arrivée de l'Archange Christophe et les ordres se font attendre, et pour cause !

Pendant ce temps, Julien et ses suivants "marchent" sur les écoles primaires de Paris, et sa troupe grossit. La réaction du public oscille entre l'amusement et l'inquiétude. Quand on veut les récupérer, les enfants se battent à coups de pierre et de cocktails molotov improvisés. Personne n'ose trop insister de peur de

leur faire mal. De plus, des tonnes de journalistes sont sur place et les partis écologistes sont en train de récupérer le mouvement, disant qu'il s'agit d'un mouvement spontané auquel il ne faut pas toucher etc...

Les adultes volontaires pour aider les enfants sont acceptés par Julien, et les joueurs peuvent donc s'en approcher. Au cours de leur observation de celui-ci, les joueurs deviennent persuadés que l'enfant a de grands pouvoirs, mais n'arrivent pas à analyser leur provenance. Il semble que Julien les utilise inconsciemment.

Milieu :

Deux jours plus tard. Les enfants sont des milliers, ils pillent méthodiquement des supermarchés pour survivre, sous le contrôle très strict de Julien, et commencent à réquisitionner des véhicules pour préparer leur croisade. Des Démons incarnés dans des corps d'enfants se mêlent au groupe, pour essayer eux aussi de comprendre qui est ce Julien et ce qui se passe... Ils repèrent bien sûr les joueurs, et réciproquement. Baston.

Un Ange au service de Christophe, écoeuré par la disparition de son Archange (il n'est plus là, il ne répond plus aux appels, etc) laisse aux joueurs carte blanche. D'après lui, il faut arrêter cette croisade, car les Démons vont la prendre comme un affront et cela pourrait dégénérer en guerre ouverte et totale Anges/Démons. Si arrêter la croisade doit passer par la mort de Julien, tant pis !

Fin :

Julien/Christophe est trop puissant, et même inconsciemment il dévie les attaques des Anges. Il faut que ces derniers trouvent un autre moyen de l'arrêter. Il va leur falloir pour cela aller enquêter auprès de la famille de Julien, complètement paniquée, on peut s'y attendre.

La soeur du petit garçon qui était à l'école avec son frère au moment de l'incarnation dit qu'il n'est plus le même, que ce n'est plus lui... Ou plutôt que c'est deux personnes en même temps, que des fois c'est des morceaux de Julien et des fois des morceaux de quelqu'un d'autre...

Il faut que les Anges parviennent à séparer les deux personnalités, en "séparant" les morceaux. Il va donc falloir faire tout un travail de "psychanalyse", confronter Julien à des membres de sa famille, le raisonner, lui montrer ses jouets, etc... pour que revienne à la surface sa personnalité. Si les joueurs ont compris qu'il s'agit de l'Archange Christophe, il peuvent aussi essayer de reconstituer la personnalité de ce dernier: il faut lui parler de Dieu, du paradis, de sa mission, etc.

Si les Anges réussissent à isoler une personnalité, l'autre se reconstituera aussi et l'Archange Christophe, "réveillé", reprendra le contrôle de la situation et fera disperser les enfants. Les joueurs auront une victoire totale.

Si les joueurs mettent trop de temps ou échouent, des Démons "de combat" interviendront pour tuer Julien, et tueront dans la bagarre plein d'enfants innocents. Ce qui réveillera l'Archange Christophe, furibard.

Avec l'aide éventuelle d'un autre Archange, il parviendra à mettre les Démons en fuite et bien sûr, la véritable origine de la mort des enfants sera étouffée. Mais ce sera une limitation pour les joueurs, et hop !

Verte Campagne électorale

Micro scénario pour In Nomine Satanis

Introduction :

Un Ange renégat mégalomane, anciennement au service de Daniel a décidé de se présenter aux élections présidentielles de 1995.

Il a donc monté un parti d'extrême Droite, le PF : parti Français, ou d'extrême Gauche, le PF, parti de la Fraternité (à vous de choisir selon vos opinions politiques.) et, jouant sur les instincts les plus bas de la population, commence à s'élever dans les sondages. Il a un service d'ordre composé de skinheads (ou de redskins) très solides, et ces derniers n'hésitent pas à faire des bavures quand quelqu'un les embête.

Début :

Les Démons sont envoyés voir ce qui est arrivé à l'un d'entre eux, ou plutôt l'une... Une dénommée Laura Weiss, Démon aux ordres de Nybbas, Prince des Médias, qui a disparu alors qu'elle était sur un "scoop". En se renseignant sur les activités de Laura avant sa mort (si elle est morte) et en interrogeant ses collègues, les Démons vont lentement remonter la piste de la disparition de la jeune femme. Laura enquêtait entre autres sur Pierre Lemalou, le dirigeant du tout nouveau PF.

Laura avait découvert des tas de choses compromettantes sur ce dernier, et avait monté un dossier, qui n'est curieusement pas dans ses affaires. En fait la jeune femme avait fouiné trop loin, et s'est fait taper dessus par le service d'ordre du PF jusqu'à ce que mort - et disparition du corps - s'ensuivent. Il est possible d'apprendre tout cela en enquêtant et en faisant parler quelqu'un du service d'ordre.

Milieu :

Les autorités d'en bas demanderont aux Démons de se débrouiller dis-crè-te-ment pour récupérer le dossier que Laura avait monté. Ce dossier a été récupéré par Pierre Lemalou lui-même, et n'est pas dans ses affaires au parti. Les joueurs vont rapidement s'apercevoir que ce dossier, s'il n'a pas été détruit, est sans doute dans la propriété de Pierre Lemalou, propriété très surveillée qui se trouve sur une toute petite île près de l'île de Ré.

Pierre Lemalou donne une grande réception sur son île, pour récupérer des fonds pour la future campagne électorale du PF. Les joueurs pourront se mêler aux invités.

Ils tomberont sur diverses magouilles (chantage, fausses factures, etc) ainsi que sur des Anges ou des Démons envoyés par divers partis politiques pour étudier le nouveau venu.

Si les joueurs observent Pierre Lemalou, ils seront rapidement convaincus que ce mec est malade et même gravement dangereux. Pierre a, dans son service d'ordre, un autre Ange renégat qui, mu par Détection du Mal, repérera les joueurs et essaiera de les éliminer discrètement dans un coin de la propriété, sans faire de scandale. Le dossier sur Pierre Lemalou n'a pas encore été détruit. Il est, tout bêtement, dans le coffre du bureau de ce dernier. Les Démons doivent ensuite ressortir de l'île sans se faire prendre la tête.

Fin :

Le dossier monté par Laura révèle que Pierre Lemalou est non seulement un fou mégalo qui a l'intention de faire un coup d'état une fois à la présidence, mais qu'il est aussi un Ange renégat. Le dossier est constellé de post-it griffonnés de la main de Lemalou lui-même, qui était en train de faire une liste de toutes les personnes qui avaient parlé à Laura Weiss au cours de son enquête, pour les éliminer discrètement. C'est pour cela que le dossier n'avait pas encore été détruit.

Les autorités du Mal et du Bien sont plutôt satisfaites de l'état français sous sa forme actuelle, état assez démocratique pour qu'elles puissent faire leur petites magouilles dans leur coin. Un "tyran", ça ne les branche pas du tout, et un Ange renégat encore moins! Les autorités du Mal vont trouver le problème relativement grave, et c'est Andromalius lui-même qui va prévenir Dominique du "cas Pierre". L'Archange, qui déteste les renégats, va envoyer une équipe d'Anges spécialisés dans la communication (au service de Didier, de Marc et de Blandine) pour s'occuper du renégat. Et vous savez quoi ? Les autorités du Mal vont ordonner aux joueurs de collaborer avec ces Anges pour descendre Pierre...

Une collaboration avec des Anges, cela risque d'être déjà folklo, mais en plus de cela il ne s'agit pas de descendre Pierre physiquement - ça en ferait un martyr, et son parti risquerait de gagner les élections - mais moralement. Il faut le décrédibiliser aux yeux de la population. Les possibilités - émissions truquées, coups montés, chantage, réalisation de fausses preuves, etc - sont innombrables, et nous ne les décrirons pas ici. Evidemment, si Pierre s'aperçoit de quelque chose, il décidera d'aller lui-même éliminer les Démons et leurs compagnons. Faites en quelqu'un de puissant, et n'oubliez pas que les joueurs ne doivent pas le tuer !

Une fois la campagne de décrédibilisation effectuée, racontez à vos joueurs les conséquences sur la politique française. Quand à Pierre, il doit rester vivant afin d'être lentement oublié. Dans quelques années par contre, rien n'empêche qu'il meure d'une crise cardiaque - un accident est si vite arrivé.

>>>

Jeux de masques... à gaz !

Micro scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Introduction :

Ce scénario ne comporte pas de PNJ fous. Il est juste fait pour rendre les joueurs fous ! Trois Anges (MV) ou trois Démons (In Nomine Satanis) veulent se venger d'un Ange de Dominique (MV) ou Démon d'Andromalius (INS), que pour des raisons évidentes de simplicité nous appellerons Barnabé. Barnabé a eu en effet l'immense tort de leur foutre une limitation en pleine gueule après leur dernière mission, qu'ils avaient lamentablement ratée. Ces trois Anges/Démons sont tous trois spécialisés dans l'espionnage, et ont tous trois comme pouvoir Polymorphie (c'est pour cela qu'ils avaient été réunis au départ).

Se venger de leur supérieur, c'est une bonne idée, mais il vaut mieux pour eux le faire très très discrètement pour ne pas se retrouver pendant six mille ans à pourrir en haut ou en bas en attendant la fin de leur peine... Or au moment de leur limitation, les trois Anges/Démons ont eu le tort de faire un foin de tous les diables et de protester en faisant un recours à leur hiérarchie, ce qui n'a bien sûr rien donné. S'ils arrivait maintenant "un accident" inexpliqué à leur contact, ils seraient donc les premiers soupçonnés. A moins, bien sûr, que les assassins soient tellement évidents que personne n'aille chercher plus loin...

Début :

Les joueurs, Anges ou Démons, vaquent à leurs occupations quotidiennes qu'il est d'ailleurs temps de définir si ce n'est déjà fait. Ils se font convoquer par Barnabé, leur contact, qui leur donne une mission véritablement de routine. (Si vous voulez compliquer un peu le tout, faites leur résoudre un véritable scénario en parallèle de celui-ci). Alors qu'ils s'en occupent sans urgence réelle, de curieux incidents commencent à survenir. Des gens qui ne les connaissent pourtant ni d'Eve ni d'Adam les reconnaissent et leur disent bonjour avec un petit clin d'oeil égrillard. Interrogés, ils affirmeront avoir rencontré les joueurs la veille en boîte ou au casino (pour MV) ou dans une réunion de boy-scouts (pour INS) où ils n'auront bien entendu jamais mis les pieds. Puis l'affaire se complique : une femme enceinte, en pleurs, accuse un des joueurs d'être le père de son enfant, un homme en prend à parti un autre en lui reprochant de l'avoir dévalisé la veille, etc... Tous ces gens sont sincères, et pourtant les joueurs sont certains de ne pas être responsables des maux dont on les accuse !

Milieu :

Au bout de quelques incidents de la sorte, les joueurs vont sans doute en référer à leur contact, Barnabé. Celui-ci accueillera les joueurs très froidement, et leur reprochera des petits faits (menaces téléphoniques sous l'influence de l'alcool, etc) qu'ils n'auront encore une fois jamais commis. Malgré toutes leurs dénégations, ils n'arriveront pas à convaincre Barnabé de leur bonne foi. Celui-ci finit par les renvoyer à leur enquête et leur donne rendez-vous le soir même pour un nouveau savon.

Le soir, les joueurs sont accueillis par un commando d'Anges de Laurent (MV) ou de Démons de Baal (INS). Barnabé est en effet mort assassiné, et de nombreux témoins ont reconnu les assassins. Aucun doute : ce sont les joueurs...

Fin :

Les joueurs, pourtant innocents, seront donc passés entre les pattes de l'inquisition. Cela risque d'être long et désagréable... Ils nieront bien sûr, et finalement leurs tortionnaires seront pris d'un doute. Sans dire aux joueurs qu'ils les croient, ils leur laisseront 24 heures pour prouver leur innocence. Et en 24 heures, il faudra que les joueurs découvrent la vérité, dont voici la teneur : ce sont bien entendu les trois Anges ou Démons de tout à l'heure, ceux avec polymorphie, qui en prenant le visage des joueurs ont fait à ces derniers une réputation infernale de façon à ce qu'ils se disputent avec Barnabé devant témoins, puis qui ont tué ce dernier, toujours devant témoins et toujours avec le visage des joueurs.

La bonne manière de procéder à l'enquête sera de se demander qui avait intérêt à la mort de Barnabé : en bref, qui étaient ses ennemis. Fouiller dans ses dossiers permettra de trouver des traces de l'appel à la hiérarchie et de la haine des trois Anges ou Démons... Il suffira ensuite de découvrir qu'ils ont polymorphie, et de les faire avouer ou de leur monter un piège. Le tour sera joué !

Ceci est un zouli dessin

Allo ? Y a quelqu'un ?

Des invocations, de leur effet sur la couche d'ozone et du pouvoir Incarnation des Archanges et Princes-Démons.

"Daniel !
Serviteur des mondes souterrains ! Amis des skinheads ! Maître des continents ! Archange de la Pierre ! Ton fidèle serviteur Anachel t'appelle ! Si tu veux t'amuser, viens ! Si tu veux te battre, viens ! Si tu veux boire un pot après, viens ! Mais bon, viens, sinon c'est moi qui vais venir le prendre le pot... et dans pas longtemps... "

"Vous avez entendu ? Y a un youyou pas loin ! Quelqu'un a compris à qui il s'adressait ?"
"Nan... M'en fous. Taper."
"Qui nous a imposé un mec aux ordres de Bifrons déjà ? T'es sûr que c'est pas une punition ? Ça limite vachement pourtant..."
"Faut le chercher... D'abord, y a peut-être des mecs à nous qui vont se prendre un Archange sur la tronche."
"Archange. Taper..."
"Fais-moi taire ce mongoloïde, là. Il m'agace. Tu sais, si un Archange se pointe... Mieux vaut attendre un peu qu'il retourne chez sa mère, et on se chope le fils de rien qui l'a appelé. L'autre il va pas rappliquer toutes les cinq minutes... "
"T'es vraiment aux ordres de Malphas toi... Tu laisserais tes petits camarades se faire exploser, comme ça... Enfin, bon... Le scanner dit rien, ni sur les bandes police ni sur les pompiers... On cherche, ils sont forcément pas loin."
"Chercher... Taper..."
"C'est ça, Barnabé... Ça y est ! Ils sont là, dans le chantier. Hou là, ça charcle à tout va... Merde, vu les cheveux, je crois que c'est Daniel qui est arrivé... Hé, gros con !
"Non, tu vas pas faire ça..."
"Grr... Taper..."
"Oui, c'est ça, taper ! Là bas ! Crâne rasé ! Taper ! Allez ! Attaque ! Je vais pas faire ça, je vais me gêner tiens. Regarde comme il court cet abruti ! Planque-toi, faut pas attirer l'attention..."
"Ah ? Ah ? Ahhhh... Il a tout de même tenu un round."
"Ouais, mais sans marquer un point... Ça se calme, on dirait... T'as visualisé le youyou ? On attend, ils vont aller prendre une mousse... Daniel va faire comme d'hab, il va prendre un pot et disparaître dans les chiottes."
"Tu sembles bien au courant, dis moi... Tu peux m'expliquer ?"
"T'as jamais été voir un match du PSG avec Batskin, toi... Sur la tribune Boulogne, le petit rasé qui gueule tout le temps, c'est Daniel. Et autour, c'est que des mecs à lui."

"Ouais ! Et une autre pour la route ! Salut Patron, et à la prochaine ! Sacré Daniel va ! Hé, arrête de me peloter toi !"
"Heu... Ce qui touche votre colonne vertébrale, c'est un fusil à pompe. A cette distance et sans armure, je crois que c'est foutu, alors on va pas salir le comptoir hein ? Viens, on sort... Ouais, t'as raison ! Merci ! A la prochaine !"
"Tu dois être fatigué dis-moi, après une aussi belle baston... Tu voudrais pas te reposer ? Définitivement ?"
"Daniel !
Serviteur des mondes souterrains ! Amis des skinheads ! Maître des continents ! Archange de la Pierre ! Ton fidèle serviteur Anachel t'appelle ! Hou hou ! Daniel ! Ça craint ! Burp !"
"Tss, tss... Dommage Eliane, dommage !"
"Oh, nooooon !"

"Ce que j'ai toujours aimé, quand on décapite un Ange c'est ce jet de sang qui gicle de la carotide avant de rejoindre le néant ! C'est vraiment très chouette."
"Au-delà du chouette, c'est de l'art ! De l'art, je te dis !"

Non y'a personne !

Tout joueur d'In Nomine Satanis ou de Magna Veritas sait qu'il peut invoquer son Prince-Démon ou son Archange quand le besoin s'en fait sentir. Une caractéristique existe même pour régir cet appel au secours cosmique en terme de jeu, la Possibilité d'Intervention. De même, un sorcier puissant peut lui aussi invoquer une créature du Paradis ou de l'Enfer et le forcer à apparaître devant lui..

Que se passe-t-il exactement quand un Ange ou un Démon invoque son supérieur ? Comment un sorcier invoque-t-il un Archange ? Et quelles répercutions cela peut-il entraîner sur la vie, l'univers et le reste ?

100% des gagnants auront tenté leur chance

Vous savez tous que Paradis et Enfer sont universels. En ce sens, même s'ils sont situés chacun à une extrémité des Marches Intermédiaires, ils n'en sont pas moins proches de nous en chaque instant et une prière suffit souvent pour ouvrir une ligne téléphonique directe avec le Tout Puissant.

Dans la plupart des cas, celui-ci fera la sourde oreille. Vous avez d'ailleurs exactement une chance sur 216 pour qu'il vous réponde, ou plutôt pour qu'il intervienne directement, ce qui représente malgré tout un meilleur ratio que le Loto.

L'invocation résonne à travers les Marches jusqu'au Paradis où jusqu'en Enfer et le supérieur du personnage décide alors de la suite à donner. Elle est automatiquement traduite dans le langage qui va bien, l'Angélique pour les uns et le Démoniaque pour les autres et il n'y a que sur le Plan Terrestre Physique que l'on puisse l'entendre en clair. Pensez-vous vraiment qu'avec un tel cri d'appel, seul ne l'entende l'Archange, ou le Prince-Démon, concerné ?

En fait il est capté par de nombreuses oreilles : Par les autres Archanges ou Princes présents en train de glander et qui par principe ne bougeront pas le petit doigt, à moins que leur propre supérieur, le vieux ou le cornu, à la rigueur Dominique ou Andromalius si cela en vaut la peine, ne leur en intime l'ordre.

Une exception : Janus - Valefor, qui comme d'habitude ne peut pas faire comme tout le monde. Janus et Valefor est le seul Archange / Prince-Démon qui puisse entendre une invocation et le cas échéant y répondre si celle-ci est ciblée sur son alter-ego. En bref, Janus peut répondre à une invocation de Valefor et vice-versa.

Les Archanges et Princes-Démons renégats, Mathias en tête ne peuvent plus être invoqués.

Un Ange ou un Démon renégat peut toujours invoquer son ancien supérieur en cas de grave danger, mais il faut bien qu'il se rende compte qu'il aura des comptes à rendre après et il peut s'attendre à passer plusieurs siècles en détention. De plus, il y a toujours une chance qu'il se fasse foudroyer sur place. La vie de renégat n'est pas simple...

L'invocation peut aussi être entendue par toutes les créatures, Anges ou Démons, voire Psys ou Vikings ayant une bonne perception . Elle n'est dans ce cas pas interprétée mais plutôt ressentie comme une vibration dans la... Force, dirait-on si nous étions dans un autre jeu, il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine. Un agent d'une puissance supérieure saura qu'il s'agit là d'une invocation, mais un Psy, pour prendre un exemple humain, aura simplement les oreilles qui bourdonnent.

Un être possédant une perception carrément supra normale pourra même entendre clairement l'invocation. Bien sûr, il lui faudra comprendre l'Angélique ou le Démoniaque pour interpréter correctement la demande et savoir qui est appelé. Un Psi, le même, aura simplement les oreilles qui bourdonnent à en exploser, et il pensera simplement que quelqu'un est en train de le traîner dans la boue.
En résumé :

N'importe qui peut ressentir une invocation si un jet sous la caractéristique de Perception (niveau 0) est réussi avec un malus de 1 colonne.

On peut interprêter une invocation en réussissant un jet sous la caractéristique de Perception (niveau 0) avec un malus de 5 colonnes, à condition bien évidemment de comprendre le langage employé.

Bien sûr, cela ne s'arrête pas là, car dans ce cas, tous les personnages passeraient leur temps à écouter les invocations des petits camarades, ce qui est certes plus amusant qu'écouter la CiBi, mais qui n'est pas le but du jeu. L'invocation n'est audible sur Terre que

dans un certain rayon qui dépend du Grade du demandant. On peut considérer que le rayon est de (100 x Grade+1), le tout exprimé en mètres. Ce qui donne de 100 à 400 mètres de rayon, ce qui peut servir quand on est en pleine cambrousse, mais qui ne donne pas trop d'informations quand on est à Belleville coincé au fond d'une ruelle.

Néanmoins, avec plusieurs équipes coordonnées et en procédant par triangulation, il est possible d'affiner la recherche. C'est exactement la technique employée aux alentours de Notre-Dame de Paris par les Forces du Bien qui font circuler des patrouilles, pour protéger le QG, mais aussi pour pouvoir intervenir le plus rapidement possible en cas d'invocation près de ce lieu sensible.

Non pas que Notre-Dame ne puisse pas se défendre toute seule, elle est assez grande, mais qui dit invocation dit grave danger, d'un côté comme de l'autre et autant aller voir ce qui se passe.

Si la demande d'invocation d'un personnage aboutit, son supérieur interviendra dans les 1D6 secondes. Ne soyez pas trop dur avec un joueur qui fait une très belle prestation en réveillant le quartier et qui est à l'article de la mort : la célérité de l'intervention est aussi fonction d'un bon role-playing et un bon joueur vaut toujours mieux qu'un bon jet de dé et a fortiori qu'un mauvais jet de dé.

Lors de la création d'un personnage, l'Ange ou le Démon s'incarne dans un corps humain, très croyant ou agonisant suivant le cas. Mais comment s'incarne donc un Archange quand il intervient ou un Ange qui se fait piéger par un sorcier ?

C'est simple : Les Archanges et les Princes-Démons, ainsi que certains Dieux Vikings ont le pouvoir de s'incarner directement sur Terre, créant dans ce but une enveloppe physique en dépensant quelques points de pouvoirs, en l'occurrence deux PP. C'est cette enveloppe qui est décrite dans le Scriptarium Veritas dans les chapitres Apparence et Comportement.

C'est en quelque sorte, avec la possibilité d'utiliser jusqu'à 10 colonnes de malus, le pouvoir lié au Grade d'Archange ou de Prince-Démon. Les Princes-Démons peuvent aussi, bien sûr, s'incarner dans un humain en train de claquer, comme tout Démon de bas étage.

Lors d'une invocation d'une créature par un sorcier, celui-ci doit fournir un corps, humain ou animal pour que celui-ci s'incarne. Dans le cas d'un Ange ou d'un Démon encore au Paradis ou en Enfer, cela ne pose pas de problèmes, la créature ne ressemblant à peu de chose près à rien à l'état naturel et étant bien contente de trouver quelque chose pour s'incarner en arrivant, même s'il s'agit d'une chèvre.

Dans le cas d'un Archange ou d'un Prince-Démon, cela ne pose pas de problème non plus, il peut s'incarner dans le corps présenté ou bien préférer son corps habituel. Dans le cas où un clodo a été placé dans le pentacle, on a tendance à être d'accord avec lui.

C'est dans le cas où l'Ange, déchu ou non, est déjà incarné sous une forme humaine et qu'il vit une existence tout ce qu'il y a de plus normal que cela peut être ennuyeux. Que devient le corps si l'esprit qui l'habite n'est plus là ? Ben rien. Où plutôt si, plein de choses. D'abord, il tombe dans le coma tout ce qu'il y a de plus profond : A l'instant même où son esprit est invoqué, le corps cesse de fonctionner.

Dans la rue, à pied ou en roller, ça va encore, on se fait une grosse bosse en mangeant le macadam, mais à 130 km/heure sur l'autoroute, ça ne pardonne que très rarement. D'ailleurs, dans ce cas, l'enveloppe corporelle mourra sans aucun doute, n'étant plus protégée par l'âme éternelle de l'Ange ou du Démon. Ensuite, l'enveloppe étant complètement vide, elle peut servir à accueillir quelqu'un d'autre, un Ange ou un Démon, et cela peut aller très vite si l'hôte était sous surveillance.

Une fois la créature d'origine délivrée par le sorcier, elle se heurtera à un mur et ne pourra pas se réincarner dans son corps d'emprunt. Elle retournera donc dans son plan d'existence pour obtenir des informations de vive voix ou pour se faire salement engueuler.

Quant à la forme réelle des créatures Divines ou Infernales, vous pouvez en avoir un avant goût grâce à la nouvelle sur le Prince Démon du Sexe, j'ai nommé Andrealphus, qui se trouve en bonne place dans le Scriptarium Veritas. Cela laisse beaucoup de place à l'imagination.

"Electrochocs !"
"Rien à faire ! Son putain de cœur ne redémarre pas !"
"Adrénaline ! 10 ml ! Direct dans le ventricule !"
"Saloperie ! Tu vas repartir, oui ? Ah merde, je m'en suis mis partout !"
"Trait plat à l'horizon... On le perd !"

Il fait noir, je flotte dans du coton, que se passe-t-il, où suis-je ? Je ne me rappelle de rien. Ou si, plutôt, je me rappelle de quelque chose... De l'accident... Ces phares devant moi ! Sur ma file ! Je ne peux rien faire ! Le choc ! Et puis plus rien ! Je ne passerai jamais à la Nuit des Héros ! Il fait toujours aussi sombre... J'ai pourtant l'impression de me déplacer. Toujours dans la même direction... Vers cette étoile, là bas, si brillante ! Oh merde je suis mort et je me dirige vers une lumière, comme dans les films ! Et ça descend !

"Pulsations ?"
"Que dalle ! Il est cané, oui !"
"On tente encore !"

Je sens des gens autour de moi ! Ils sont immobiles, ils ne respirent pas, ils attendent quelque chose. Je ne bouge plus mais la lumière vient vers moi maintenant... J'ai du mal à distinguer quelque chose, la lumière m'éblouit, je l'ai en plein dans les yeux... Comme les phares du camion ! Non ! Noooooon !!!

"Contraction !"
"Il a bougé ? T'es sûr ?"
"Ouais je suis sûr ! Pas beaucoup, mais il a bougé !"
"C'est peut-être une Post Mortem ! Les nerfs !"
"Prépare une autre ampoule au lieu de raconter des conneries ! On va le ramener !"
"T'es fou ! Tu vas le tuer net !"
"Tu réfléchis trop, toi... Prépare !"

Ce ne sont pas des phares mais une lampe de poche... Je suis recroquevillé par terre, sur une moquette. C'est le sol qui descend. Et cette musique... Ils ont dévalisé le rayon des domaines publics ? Il ne manque plus que le Bolèro de Ravel... Le rayon de lumière est au-dessus de moi. J'ai le nez collé sur des escarpins bleus. Je remonte doucement. Des chevilles fines, des mollets bien musclés, des genoux bien dessinés qui lancent des cuisses fuselées... Je ne savais pas que les anges portaient des bas et des porte-jarretelles. Ni des mini-jupes. Ah, ce n'est pas un ange, c'est une ouvreuse. Elle est habillée en bleu, elle me regarde en souriant, avec patience. Tiens, qu'est-ce que je disais... Voilà le Boléro...

"Contractions ! Je te dis qu'il bouge ! Le pouls !"
"Toujours rien ! Le Monitoring non plus !"
"J'en suis sûr... Il arrive l'hélico ?"
"Toujours en route... Il s'est peut être crashé..."

Il y a encore une place devant... Ça m'embête un peu, je n'aime pas être devant au cinéma. Mais au moins personne ne me dérangera en se levant devant moi. Je m'assieds en silence, mes voisins ont le regard fixé sur l'écran, ils attendent le début du film. Tiens, l'ouvreuse revient avec des chocolats glacés. Je demande l'heure à mon voisin, mais il ne me répond pas. Il m'ignore carrément. C'est malgré tout une bonne salle, l'acoustique est vraiment excellente, s'ils passaient de la bonne musique maintenant, ce ne serait pas plus mal, Singin' in the rain par exemple. Je n'ai pas regardé à l'entrée et je ne sais même pas quel film je vais voir. Mais à quoi sert ce pupitre devant l'écran ? Ah, ils m'ont écouté, ils passent Singin' in the rain maintenant... C'est mieux, beaucoup mieux...

"Oh... Ça y est, je le perds complètement là !"
"Refile-moi le Défibrillateur et balance la purée !"
"Rien à faire, il est aussi raide qu'une planche !"
"Il y sera bientôt, dans une planche si on continue pas... essaye encore !"

Ah, le film commence ! Le générique est pas mal, c'est une maison de production que je ne connais pas ça... Scox Prod... Mais... mais c'est moi... C'est un film sur moi ! C'est donc vrai ! Quand on meurt, on revoit toute sa vie comme dans un film... Je reconnais mes parents, et moi tout petit ! Maman, Papa ! Tiens, l'ouvreuse qui revient pour... Elle monte au pupitre... Qu'est-ce qu'elle fait ? Noooooon ! Elle met ma vie aux enchères ! Et ils sont tous en train de les faire grimper ! C'est ma femme sur le film ! Les prix grimpent encore plus ! Tout le public est debout. Les spectateurs ne s'occupent même pas de moi ! Ils deviennent fous ! Je suis en train de faire l'amour sur l'écran ! Mais comment ont-ils pu... L'ouvreuse frappe les trois coups de marteaux ! C'est mon voisin qui a gagné ! Il se retourne vers moi, il me sert dans ses... bras ? Il n'est que griffes, cornes et dents ! Je ne me sens pas très bien... Où sont les toilettes ?

"Une dernière fois... Allez..."
"Choc !"
"Alors ?"
"Rien... Attends ! Oh, Nom de Dieu ! Regarde ! C'est reparti !"
"Vite ! Le laisse pas repartir ! Oxygène !"
"Il dit quelque chose je crois... Chuttt !"
"Regarde, il ouvre un œil ! Qu'est-ce qu'il dit ?"
"Ah, voilà l'hélico. Pas trop tôt !"
"Oh, je t'ai demandé quelque chose. Qu'est-ce qu'il a dit ?"
"Singin' in the rain... enfin je crois... "

Tout chez moi l'habite !

ou

Un cadavre de trop

Un scénario pour Magna Veritas

Avertissement : Ce scénario est, du moins d'après les auteurs, je cite "vachement plus subtil qu'il n'y paraît...". Le fait est que si les joueurs font les bourrins, qui a dit "comme d'habitude ?", ils ont toutes les chances de récupérer une bonne petite limitation. Ça leur fera toujours un Point de Pouvoir en plus, c'est vrai...

Le contexte

Il arrive parfois (Vous êtes déjà au courant si vous avez lu *Mindstorm*, extension n°9 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas), que les Anges ou les Démons en aient un peu assez de leur vie et de leurs contraintes et désirent faire un break. Comme les mots pause, vacances et break ne figurent même pas dans le dictionnaire d'en Bas ou d'en Haut, ils sont obligés de continuer à accomplir leurs missions jusqu'à ce que mort, ou plutôt retour sur leurs Marches, s'en suive.

Certains pourtant décident de passer le pas. Deux choix s'offrent à eux : changer de camp, extrêmement difficile et très décevant, il s'agit, littéralement, de passer de Charybde en Scylla, ou passer renégat. Situation qui a quand même de graves désavantages : La créature perd son éternité et ne récupère ses Points de Pouvoir qu'à raison de un point par semaine. Il vaut mieux donc être déjà puissant pour prendre une telle décision. Hélas, plus le renégat est puissant, plus sa hiérarchie mettra un point d'honneur à le récupérer et à faire un exemple en le châtiant justement. Evidemment, il sera toujours temps pour le pauvre renégat de tenter de rejoindre l'autre camp...

Mais comment passe-t-on renégat ? Pourquoi ? Comment disparaît-on quand on fait partie d'une organisation mondiale qui possède des agents partout ? Une organisation qui nous a donné le meilleur comme le pire, mais il faut bien l'avouer, surtout le pire ? Les solutions sont innombrables. En voici une, assez originale, à laquelle les joueurs vont être confrontés...

L'histoire

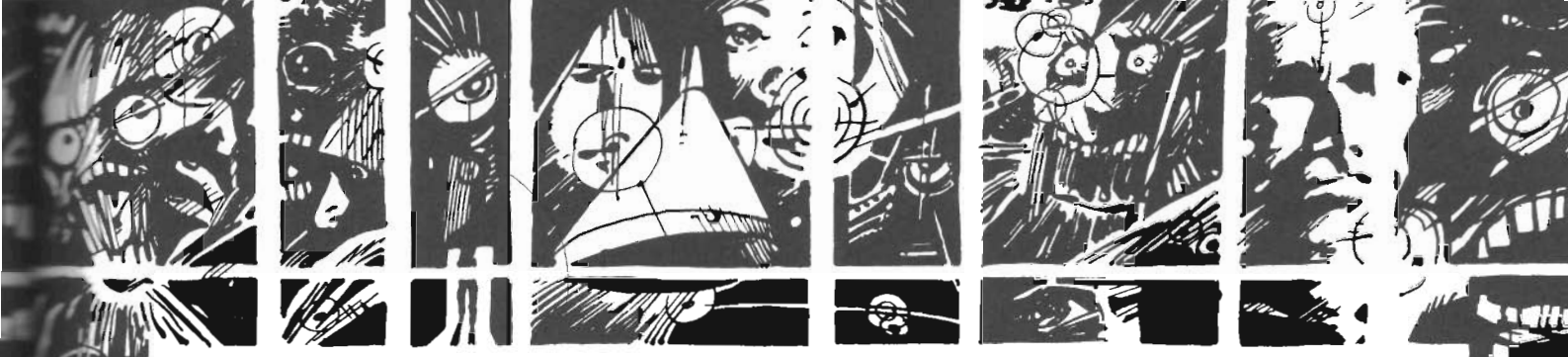
Accrochez-vous, c'est parti !

Tout commence lorsque Barnabé Chapuis, un apprenti sorcier de bas étage, décide de tenter sa première invocation de créature divine. Après avoir potassé ses grimoires plusieurs fois il réussit à lancer le seul sort annexe qu'il connaît : Vrai Nom. Pour les MJ qui ne possèdent ni l'extension *Berserker* ni le *Scriptarium Veritas*, honte sur eux, Vrai Nom permet de connaître le nom d'une créature divine, qu'elle soit Angélique ou Démoniaque, et rend ainsi possible une invocation.

La vocation de Barnabé lui vient du jour où il vit une créature utiliser ses pouvoirs au grand jour, durant un excès de zèle. Cette créature était un Ange au Service de Mathias qui tentait de prouver à ses petits camarades qu'il était bien un Démon carrément bœuf en carbonisant une petite vieille dans une impasse. Les Anges au service de Mathias, je vous le rappelle, sont des Anges "taupes" qui peuvent posséder des pouvoirs Démoniaques et qui s'introduisent dans leurs rangs pour espionner ou semer la zizanie.

Au moment de lancer son sort de Vrai Nom, c'est bien naturellement que Barnabé pensa à Georges Nidvash, l'Ange au service de Mathias... Que Barnabé pensait, l'ayant vu utiliser son pouvoir de flamme, être un Démon en bonne et due forme. Depuis l'incident, Barnabé surveillait "son" Démon. Il le connaissait bien, ayant été jusqu'à déménager pour habiter plus près de lui. Barnabé devait être très doué et sa première tentative de sort se solda par une réussite. Il se trouva donc en possession du vrai nom de Georges Nidvash : Tamiel. Puis arriva le grand jour, où Barnabé lança sa grande invocation, celle découverte dans le Vulgarius Magica et qui correspond grosso modo à Pentacle, Invocation et Demande pour un Démon. Eh oui, pour un Démon. Car dans l'esprit de Barnabé, Tamiel était toujours un Démon.

Soupe-saucisse, sympa



Entretemps, les données du problème s'étaient encore un peu plus compliquées. L'Archange Mathias, ayant glissé sur une peau de banane, était passé Renégat (tous les détails sont dans le *Scriptarium Veritas*) et tous ses Anges furent priés par Dieu de prendre une décision rapide : où ils passaient sous les ordres de son remplaçant, l'Archange Emmanuel, où ils devenaient renégats de fait. Tamiel, las de son boulot, était attiré par la liberté, mais il en connaissait les risques. Bref il hésitait.

C'est à ce moment que Barnabé l'invoqua en bonne et due forme. Enfin presque en bonne et due forme : le sorcier avait bien le bon nom, mais pas la bonne invocation, celle qu'il avait lancée étant prévue pour un Démon... Barnabé avait pris soin de placer au cœur du pentacle le corps d'une prostituée levée dans un bar à pute, droguée et inconsciente, celle-ci devant servir de réceptacle au "Démon". Tamiel arriva, investit le corps de la pauvre prostituée, envoyant son esprit directement au purgatoire sans passer par la case départ. Seul problème pour Barnabé : à cause de l'erreur de sort, Tamiel n'était pas lié... Au moment de l'invocation, le corps de Georges, (le corps qu'occupait Tamiel), qui était en train d'acheter une baguette dans une boulangerie, s'affaissa brutalement et se retrouva aussi sec en réanimation dans la section coma profond de l'hôpital le plus proche.

C'est là qu'entre en compte la seconde composante de l'histoire. En effet, il devait arriver des aventures au pauvre corps abandonné...

Une nuit, ce corps fut enlevé de l'hôpital et après une petite opération de chirurgie esthétique, afin de modifier quelques caractéristiques primaires, servit de leurre dans une escroquerie à l'assurance-vie assez classique : On prend une bonne assurance-vie, on met un clodo dans une voiture, la sienne, on provoque un accident, le clodo est carbonisé, mort, et on touche l'assurance par complice interposé. Bien sûr, ça c'est la théorie. La pratique, pour les escrocs de ce cas précis, ce fut police menottes prison.

Et un papier dans les journaux, papier où il est écrit que le pauvre Georges Nidvash, qui était dans le coma depuis peu est mort carbonisé à la place d'un autre. Et que ce qui restait de son corps n'était pas joli joli à voir. Là, les autorités du bien font Tilt. Qu'un Ange se fasse carboniser dans une voiture, ils veulent bien à la limite, mais que le corps soit encore sur le plan terrestre, là, il y a un bug. D'où lancement d'une enquête et intervention des joueurs. Nous y voilà enfin!

Ok, mais vous allez me dire : et la prostituée ? Hein ? Vous allez me le dire hein ? Hé bien, Tamiel se trouva très bien dans le corps de la jeune fille (les Anges au service de Mathias ils sont jamais clairs...) et décida de le garder et de passer renégat. Alors qu'il aurait pu trucider sans problème le sorcier, il l'épargna et lui donna même quelques conseils, allant même jusqu'à lui faire un petit carnet d'adresses et de Noms sympathiques. D'apprenti-sorcier, il passait tout de suite à sorcier carrément balèze. Et dans l'affaire, tout le monde est content : le sorcier devient puissant de chez Puissant et Tamiel se retrouve dans un autre corps, féminin certes mais confortable, et puis bon le sexe des Anges et toutes ces sortes de choses... Il est donc virtuellement impossible de remonter jusqu'à lui. Il faudrait que la même équipe enquête sur deux faits complètement différents pour que ce soit possible. C'est bien sûr ce qui va se passer, et pas plus tard que maintenant !

Vous avez tout compris ? C'est bien... Sinon, vous reprenez du début plus lentement en séparant bien les mots.

Introduction

Les joueurs, où qu'ils soient, sont convoqués par un message officiel de la plus belle espèce. Ils doivent se rendre le plus rapidement possible à l'Abbaye de Saint Germain des près, dans le 6ème arrondissement de Paris. Là, après avoir fait preuve de leur identité, ils se verront donner l'énoncé de leur mission par le père Grégoire, une copie conforme du maintenant très célèbre Père Fouraisse de Fort Boyard :

Note au MJ : Surtout, dans le speech de père Grégoire n'omettez aucun détail sur Mathias, Emmanuel et le statut de Renégat, sinon vous allez voir vos joueurs hurler comme des rats parce qu'ils ne seront pas au courant... Tu parles ! Bref, documentez-vous avant de faire jouer le scénario en relisant l'extension Mindstorm et le Scriptarium Veritas.

Le Père Grégoire leur tendra d'une main tremblotante un dossier de mission. Il contient quelques coupures de presse assez récentes (une dizaine de jours) des photos et un paquet de photocopies.

Les coupures de presse : Il s'agit des articles de Libé, de Match, etc, au sujet de l'escroquerie à l'assurance montée par un certain Yves Béru, un minable employé de banque. Pour plus de renseignements sur l'escroquerie, reportez-vous au début de ce scénario.

Il expliquera aux joueurs qui ne sont pas au courant que Mathias, Archange de la Confusion est passé renégat, qu'il pouvait ainsi que ses serviteurs utiliser des pouvoirs démoniaques et qu'il est remplacé au pied levé par Emmanuel, Archange des Arrivistes. Les serviteurs de Mathias sont maintenant divisés en trois groupes : les renégats, ceux qui sont demeurés au service d'Emmanuel et ceux, plus rares, qui sont passés du côté Démoniaque.

L'Ange que les personnages doivent rechercher était un Ange au service de Mathias. Son corps a été retrouvé, carbonisé dans une automobile. Ce n'est tout simplement pas possible. Si Georges Nidvash, tel est le nom humain de l'Ange, était passé renégat, ou Démon, son corps aurait disparu à sa mort comme le corps de toute créature du bien ou du mal. Le problème qui se pose là est que le corps n'a pas disparu à sa mort. C'est un peu ennuyeux, non ?

Dans le dossier figure tout ce que les joueurs désirent savoir sur Nidvash : son adresse, son identité, etc...

Après avoir brieffé les joueurs qui se demandent bien comment résoudre le scénario, le père Grégoire congédiera les personnages. C'est à ce moment qu'il les rappellera, et qu'il leur donnera un second dossier de mission. Il admettra l'avoir un peu oublié, mais comme l'enquête se déroule dans le même quartier, ils peuvent se charger aussi de celui-là. C'est un dossier qui aurait dû être confié à un groupe d'Anges au service de Walther, Archange des Exorcistes, mais ils sont tous en stage de communication chez Joseph, Archange de l'Inquisition... Il a donc pour consigne de passer l'affaire à la première équipe qu'il croise. C'est aux personnages que revient donc l'honneur de traiter deux dossiers en même temps : qui dit deux missions dit deux récompenses. Ou deux limitations...

L'affaire en question est des plus simples, une affaire d'exorcisme sans aucun doute : un esprit est arrivé tout seul au purgatoire sans passer par la gare de triage. Au bout de quelques jours de "Mais qu'est-ce que je fais là ! Où suis-je ! Au secours ! Maman !", l'esprit en question a réussi à attirer l'attention des surveillants et parmi les quelques milliards d'âmes placées au purgatoire ce n'est pas si évident. En sondant un peu, il s'agit d'une jeune fille pratiquant le métier préféré du Fils de Dieu, bref une prostituée, qui serait arrivée là sans comprendre. Son âme est carrément traumatisée et les Anges n'envisagent qu'une solution : une incarnation d'un Démon, mineur ou majeur, dans le corps de la pauvre jeune fille, alors qu'elle était encore consciente. C'est la méthode d'incarnation des forces du Bien et il serait de très mauvais augure que des Démons, même mineurs s'incarnent dans des humains en vie non volontaires, cela changerait trop les règles du jeu. Les informations qui ont été recueillies sont dans le dossier.

Le seul point important est qu'il ne faut absolument pas endommager le corps de la jeune fille, celle-ci n'étant ni morte ni volontaire et ne désirant pas se priver d'une bonne partie de la vie et c'est primordial. Le père Grégoire allant même jusqu'à hausser le ton et à les menacer d'une bonne limitation au cas où. Dans le cas, peu probable, où ils découvrent quelque chose, il faudra emmener de force la jeune fille dans une église, n'importe laquelle et attendre l'arrivée des Exorcistes de Walther. Dans le cas où les joueurs n'aient jamais entendu parler des pouvoirs des églises, il serait bon que le maître de jeu leur résume la situation, par l'intermédiaire du Père Grégoire bien sûr, à l'aide d'Advanced Clochers et Cathédrales, contenu dans le Scriptarium Veritas ou dans l'extension Demonix Remix. Si le maître de jeu ne possède aucun des deux suppléments ci-dessus, il a juste à savoir qu'une église, même une toute petite, est capable de savoir si un Démon est présent dans son enceinte, à moins que ce Démon possède le pouvoir Humanité. Dans la plupart des cas, elle tentera de prévenir ses occupants. Si le Démon est laissé en sa garde, il lui sera quasiment impossible de s'enfuir, les portes lui étant condamnées et l'église essayant de le "zapper" à l'aide de ses pouvoirs.

A ce moment là, les joueurs les plus intelligents devraient déjà avoir une petite idée de ce qui se passe, mais il leur manque encore forcément quelques éléments, le plus important d'entre eux étant un certain Barnabé Chapuis.

C'est parti mon kiki !

Deux éléments doivent être particulièrement développés :

Les renseignements recueillis auprès de la jeune prostituée par des Anges au service de Blandine et l'escroquerie :

La jeune fille : Elle s'appelle Catherine Pujol et elle travaillait dans un bar de rencontre, "Les 2 pigeons". Elle ne se souvient de rien et les Anges ne veulent pas trop se lancer dans une étude en profondeur qui pourrait l'endommager puisqu'elle est destinée à réintégrer son corps humain en fin de compte. Elle loge dans un petit deux pièces à la limite du 6ème et du 7ème arrondissement, boulevard St Germain. Elle louait également un studio à proximité des 2 pigeons où elle exerçait son occupation lucrative. Elle a 26 ans, elle est blonde et elle a des mensurations qui ont fait rougir les Anges chargés de son examen, examen mental je vous le rappelle.

L'escroquerie à l'assurance : Yves Beru, un employé de banque minable dans une banque qui ne l'est pas moins, le Crédit Obligataire National décide un jour de vivre la grande aventure. Pour cela il souscrit à plusieurs contrats d'assurance vie et décide de "mourir" dans un accident de la route.

Pour toucher les primes d'assurances via ses complices, il est forcé de prouver sa mort. Pour cela il doit y avoir cadavre. Les clochards ne manquent pas dans les rues, mais il faut trouver un individu qui ressemble à Beru, quitte à le retravailler un peu pour lui donner quelques uns des signes distinctifs du minable, essentiellement au niveau dentaire. C'est un ami de Beru, on peut se demander comment un tel minable peut avoir des amis, qui travaille dans un hôpital qui lui fournit une solution rêvée. Un patient vient d'arriver, complètement dans le coma. Il s'agit bien sûr du corps de Nidvash. Il lui ressemble un peu et il suffit de le passer sur le billard pour le transformer en sosie de série Z. Et surtout, il semble ne pas avoir de famille, personne ne le connaît, bref, il est parfait. No problemo, en deux temps trois mouvements l'implantation dentaire de Nidvash est modifiée, il est placé dans une voiture et zou, un ravin, une explosion, un corps carbonisé. Les assurances déclarent qu'elles vont volontiers payer les primes, mais c'est un peu les prendre pour des imbéciles que de considérer qu'elles ne se doutent pas de quelque chose. Deux jours plus tard, après une filature et une surveillance assez simples, Beru est arrêté ainsi que ses complices et tout ce beau monde est écroué à la Santé, une maison d'arrêt comme on n'en fait plus. Beru risque gros mais son complice Desbordures, de l'hôpital, risque encore plus. Tout le monde avoue, les journaux s'emparent de l'affaire, le nom de Nidvash, la pauvre victime innocente, est prononcé, les Anges au service de Didier chargés de la surveillance des médias lâchent leur tête et préviennent leur hiérarchie.

Par contre, les Démons ne réagissent pas car Nidvash utilisait évidemment une fausse identité. Il lui arrivait néanmoins d'inviter des Démons ou des Familiers dans son appartement mais il veillait bien à ce moment que rien ne puisse le trahir allant jusqu'à dire qu'il avait emprunté l'appartement pour les besoins du rendez-vous..

Le coma de Georges Nidvash

Si les joueurs décident de pousser l'investigation à fond sur Nidvash, il est probable qu'ils remontent la piste de son arrivée à l'hôsto. Lorsque Georges est tombé dans le coma, il était dans une boulangerie en train d'acheter une baguette et une tablette de chocolat Inca. Il était en train de payer quand il s'est raidi, il a prononcé quelques mots "Oh non, l'enfoiré, nom de Dieu" et il est tombé tout droit sur le comptoir, la tête enfoncée dans la boîte de nounours au chocolat et à la guimauve. Les pompiers et la police sont intervenus et un SMUR a été appelé. Celui-ci, ne réussissant pas à réanimer Nidvash, et pour cause, l'a conduit à l'hôpital où il s'est fait détourner ultérieurement par Desbordures.

Nidvash habitait un appartement dans un petit immeuble du 6ème, près de la rue de Buci, protégé par une concierge acariâtre comme il se doit. Que ferions-nous sans les concierges ?

L'appartement est coquet, et aucun indice ne pourrait révéler la véritable nature de Georges Nidvash. Les murs sont couverts de photographies mais c'est relativement normal, Georges étant photographe indépendant et travaillant pour tout un tas de canards et d'organismes publics et privés.

La concierge, caressée dans le sens du poil dont son menton est pourvu, déclarera sereinement que personne n'est venu, mis à part les policiers, et que l'appartement est maintenant inoccupé et que même que les copropriétaires râlent. Il y a bien cette fille, une amie de Nidvash, une jolie blonde d'après son

mari, qui est venue un jour, elle avait les clefs, ou du moins elle savait comment entrer. Non, elle ne sait pas qui c'est et n'a ni son nom ni son adresse. Comme toute bonne concierge, elle commencera à craquer si les personnages la bombardent de questions. Dans ce cas, c'est le trip habituel : Vous êtes de la police ? Robeeeert va chercher le fusiiii !

Le maître de jeu doit bien comprendre que le scénario ne peut être résolu si les deux intrigues ne sont pas mêlées. Pour cela, il faudra absolument que les joueurs partent à la recherche de Catherine Pujol.

Catherine, deux qui la tiennent, deux qui la tiennent (air connu...)

Les personnages dans leur investigation peuvent suivre trois directions : Les 2 pigeons, l'appartement de Catherine ou son studio.

Mais avant d'approfondir les lieux géographiques chers à Catherine, il est bon de savoir ce que font les personnages principaux de ce scénario, à savoir Tamiel, maintenant incarné dans Catherine, et Barnabé Chapuis.

Tamiel a mis un certain temps à s'habituer au corps de Catherine. Il est en train de tester certaines de ses limites, à savoir, jusqu'où il peut aller, ce qu'il peut faire avec, la vie de renégat n'étant pas des plus roses. Pour cela, il a déjà continué l'occupation principale de Catherine, à savoir vendre, cher, plus cher qu'avant, son corps. Il s'est d'ailleurs aperçu rapidement que Catherine n'avait pas que l'esprit très ouvert et qu'elle faisait un peu figure de bête à concours dans le milieu. Mais ajoutez à cela des pouvoirs Angéliques et plus rien ne lui résiste.

C'est évidemment elle qui est retournée dans l'appartement de Georges Nidvash pour effacer certaines traces. Durant sa visite, elle a vérifié que rien ne pouvait la trahir, c'est-à-dire que ses ex-complices Démoniaques ne se doutent pas qu'ils ont été roulés dans la farine depuis le début s'il leur prend l'envie de venir fouiller son appartement. Ceci, seule une psychométrie bien placée pourra le découvrir. Elle a maintenant des horaires très corrects, travaille aux 2 pigeons ou dans son studio de la fin de l'après-midi jusqu'à une heure avancée de la nuit. Le reste du temps elle est dans son appartement, elle se repose et prépare sa sortie. Il ne faudrait pas non plus qu'elle traîne de trop, mais pour cela il lui faut des liquidités. Elle ne peut plus compter sur la manne céleste et l'approvisionnement régulier de son compte en banque par des virements qui viennent par quelques banques intermédiaires de la banque du Vatican...

Barnabé Chapuis, lui, continue de voir Catherine, en tout bien tout honneur, pour tenter de lui arracher certains petits secrets. Bien sûr, Tamiel ne lui a pas tout dit, entre autre tout ce qui concerne l'organisation des forces du Bien, le quartier général de Notre Dame de Paris, etc... Par contre il lui a bien expliqué que les Sorciers étaient impitoyablement pourchassés et exterminés et que plus ils étaient puissants, plus cela allait mal pour eux s'ils étaient découverts. Tamiel et Barnabé ont tout de même mis un pacte d'entre-aide au cas où, pour la simple raison que si Catherine se faisait prendre, un Ange au service de Joseph n'aurait aucun mal à découvrir le rôle joué par le sorcier.

Il a pourtant continué à invoquer des Anges et des Démons et il a maintenant certains atouts, dont deux gardes du corps dont vous pourrez constater l'efficacité en cas de coup dur.

Les 2 pigeons

Les 2 pigeons est un bar de rencontre. Il ne s'y passe absolument rien de répréhensible, si ce n'est que la grande majorité des clients réguliers sont des clientes et que viennent dans ce bar des hommes seuls qui veulent devenir clients desdites clientes. Bref, on allume dans le bar et on éteint dans un petit studio à proximité. Rien de répréhensible donc mais il peut tout de même tomber pour proxénétisme du jour au lendemain. Après avoir trouvé une solution pour faire parler le patron, celui-ci sera assez loquace. Il faut le comprendre, son bar est carrément illégal, mais si c'est pour rendre service et pour éviter que son troquet ne se fasse détruire... Il se souvient très bien de la petite Catherine. Elle avait un nombre appréciable de clients et la dernière fois qu'il l'a vue, c'était il n'y a pas plus tard que tout à l'heure, elle attendait et un type est venu. Ils sont partis tous les deux. Il n'en sait pas plus, ne fait pas attention aux clients et toutes ces sortes de choses.

Sachant que Catherine est dans son studio et aux 2 pigeons de l'après midi à la nuit et dans son appartement la nuit, le matin et au début de l'après-

-67%

midi, qu'on peut négliger le transit entre les trois, mais qu'elle peut être partie faire du shopping au début de l'après-midi, le maître de jeu n'aura pas besoin d'une "table de la Catherine errante" pour déterminer si elle croise les joueurs ou non.

La confrontation

Calme Blanc

Lors de la première rencontre entre les personnages et Catherine, il serait heureux qu'ils se souviennent qu'ils ne doivent pas endommager le corps. Tamiel ne sera pas dupe longtemps. Il connait les méthodes, il les a appliquées assez longtemps et s'il voit arriver une équipe de personnages, il comprendra vite qu'il y a eu un problème dans son beau plan. Il comprendra même probablement lequel.

Comme ses pouvoirs ne lui permettent pas de fuir, il restera donc très calme, répondant à toutes les questions, se mettant tout à fait dans la peau de Catherine. Celle-ci ira même jusqu'à jouer à la prostituée pas très fine et leur proposera une partie à plusieurs.

A un moment donné, dès que les personnages auront fait la petite bêtise qui permettra à Tamiel de les repérer, ce qui devrait être simple, il possède tout de même le pouvoir Lire les pensées, Catherine passera un coup de fil "à un ami" après avoir regardé sa montre. Elle lui dira texto "Il est l'heure, tu m'avais demandé de te réveiller, il est l'heure, allez bisou", quelle que soit l'heure. Bien sûr, si les personnages refusent qu'elle passe un coup de fil, on considère que c'est un acte violent et on passe tout de suite à "du sang et des baffes". Après le coup de fil, il faudra exactement 8 minutes pour que Barnabé et ses gardes du corps interviennent, surtout les gardes du corps d'ailleurs.

Du sang et des baffes

Si les joueurs la jouent violente et qu'ils ont évidemment oublié de ne pas toucher à Catherine, ils risquent d'en avoir pour leur argent. Bien sûr, si Catherine n'a pas passé de coup de fil, elle sera seule. Si les personnages ont dit à un moment donné que le corps doit rester intact et si Tamiel a le dessous durant un éventuel combat, il jouera là-dessus et menacera de s'ouvrir en deux, ce qui ferait désordre.

Dans tous les combats, notez bien que Tamiel n'a rien à perdre et que les personnages sont sûrs de récolter une limitation dans le cas où ils l'abîmeraient, ce qui devrait faire pencher la balance de son côté. Ils ne savent pas non plus contre quoi ils tombent et soupçonnent un Démon. Toutes les attaques spécifiques contre les créatures Démoniaques, style eau bénite, ne lui feront aucun effet. Par contre, elle utilisera avec un plaisir non dissimulé ses pouvoirs de Démon.

Si Catherine a passé son coup de fil, elle tentera de gagner du temps. Pour cela toutes les techniques sont bonnes y compris aller aux toilettes, se tordre la cheville, demander à faire sa valise, etc... Au bout de huit minutes, quelqu'un sonnera à la porte. 10 secondes plus tard, celle-ci volera en éclat et Barnabé et ses gardes du corps entreront en action. Si quelqu'un se trouve derrière la porte quand elle est enfoncée, tant pis pour lui, il se retrouvera scotché stupidement en-dessous et perdra quelques rounds. Pour en savoir plus sur les gardes du corps de Barnabé, reportez-vous à leur fiche de personnage et à leur notice explicative. N'oubliez pas qu'ils sont liés à Barnabé et qu'ils perdent donc tout jugement de valeur, ne faisant qu'appliquer ses ordres à la lettre.

Deux cas de figures se présentent :

Le premier cas est simple :

Les personnages, usant de rapidité, de ruse ou utilisant des pouvoirs incapacitants ont réussi à capturer Catherine sans intervention de Barnabé. S'ils suivent leurs ordres, ils devraient logiquement la livrer aux autorités dans une église. Evidemment, Catherine fera tout ce qui est en son pouvoir pour tenter de s'échapper, puisqu'elle sait très bien ce que les Anges comptent faire. Mais même s'ils préviennent l'église qu'ils ont un Démon à lui confier, la vérité est que Catherine est tout sauf un Démon, et la pauvre église sera suffisamment ébranlée pour ne rien y comprendre et pour laisser filer Tamiel dès qu'il ne sera plus sous surveillance et qu'il aura repris ses esprits, du moins le contrôle de son corps.

Il est évident que si les joueurs réussissent à mener la mission "Catherine" à bien et attendent l'exorcisme, ils auront certes été très efficaces, mais ils auront néanmoins crashé le scénar. L'âme de Catherine retournera dans son corps, elle ne se rappellera plus

de rien tandis que Tamiel sera précipité à sa place au purgatoire où il aura intérêt à garder un certain temps un profil bas pour ne pas se faire remarquer.

Le pire, c'est que les personnages n'en sauront rien et n'auront probablement pas compris grand chose. Leur condition de victoire dépendra donc exclusivement de l'état physique de Catherine.

Bien sûr, si les personnages tuent Catherine dans le feu de l'action, ce qui est toujours possible, c'est également la fin du scénario et le père Grégoire sortira la boîte à baffes.

Le second est légèrement plus compliqué :

Barnabé est intervenu à temps avec Riri et Fifi. Dans ce cas, les personnages ont soudainement dû comprendre le scénario, du moins je la leur souhaite. C'est vrai, durant un combat, le temps n'est pas trop à la réflexion, mais deux Anges, et pas de doutes, ce sont bien des Anges au service d'un humain, cela sent le sorcier à plein nez. D'autant plus qu'une Détection du mal ne donnera rien. Qui dit sorcier dit invocation, etc... Pour bien insister, n'hésitez pas à faire parler Barnabé "Allez, kss kss ! Allez, protégez votre maître!"...

Cela dit, Barnabé tient à sa peau. Dès qu'il sentira le vent tourner contre lui - si les joueurs résistent trop bien, par exemple - il prendra la poudre d'escampette, abandonnant Catherine à son triste sort. Voir à ce sujet les techniques de combat respectives de Riri et de Fifi.

Chez Barnabé

Les joueurs se retrouvent donc gros Jean comme devant, ayant juste entraperçu le méchant principal de l'histoire. Ils se doutent bien qu'ils doivent le retrouver du moins j'espère pour eux, mais ce qu'ils ne savent point, c'est que le temps est compté...

Barnabé a vu les joueurs, et a l'intention de se venger. Son idée est, tout simplement, d'utiliser le sort Vrai Nom pour trouver le Nom des joueurs, de les invoquer... et de les lier. Tout cela va prendre un peu de temps, mais Barnabé ne pense sincèrement pas que les joueurs vont pouvoir le retrouver. Ce en quoi il a tort, car il a laissé derrière lui une série d'indices que les joueurs vont pouvoir relativement facilement remonter.

Ces indices sont :

Le temps mis par Barnabé et ses gardes du corps pour arriver chez Catherine, c'est à dire 8 minutes.

Le petit groupe est venu en voiture, dans la Renault 11 de Barnabé, celui-ci n'ayant pas encore eu le temps d'invoquer un Démon aux ordres de Mammon ou un Ange au service de Marc pour devenir riche et pour changer de véhicule. La R11 est immatriculée 135 SUS 75 et Barnabé l'a laissée en bas de l'immeuble de Catherine, warning allumés, en double file sur le passage piéton : ils étaient un peu pressés d'intervenir. Evidemment, avec les appuis nécessaires, trouver l'adresse devrait être un jeu d'enfant. Barnabé n'ayant passé le pas que très récemment, il n'a pas encore tous les réflexes du parfait sorcier, ne pas laisser d'adresse, avoir des fausses plaques d'immatriculation, etc...

Catherine possède aussi l'adresse, bien entendu. Il faudra cependant interroger la jeune femme, gentiment, c'est à dire sans laisser de traces et les joueurs auront intérêt à vérifier avec les pouvoirs adéquats qu'elle ne se fout pas de leur gueule, ce qu'elle fera évidemment, ne serait-ce que pour leur faire perdre du temps (Voir décompte ci-dessous). Si les joueurs lui en laissent l'occasion, Catherine, avec son sens de l'humour tordu, comme tous les serviteurs de Mathias, leur indiquera le 45 rue Sedaine dans le 11ème arrondissement de Paris. Pour ceux qui ne sont pas au courant et qui ne sont pas très branchés, le 45 rue Sedaine, c'est le siège de Gai Pied hebdo...

Imaginez juste votre équipe d'Anges, tous séduisants comme il se doit, le cheveu ras et l'œil pétillant entrer dans la rédaction du premier magazine homosexuel français... En ce qui concerne la décoration, elle est relativement sage, quoique, et n'est essentiellement constituée que de posters étrangers préconisant le safe sex.

Tout y est suggéré, rien n'est montré. Quant à la réaction des personnages, elle dépendra de leur degré d'intégrisme, mais il serait tout de même mal vu par leur hiérarchie de tout casser... C'est sûr, l'Eglise a toujours eu une vision un peu... euh... négative de l'homosexualité, mais rien n'empêche les personnages d'être sinon pratiquants, du moins sympathisants.

Il y a pire que la mort

Tout cela n'est pas très compliqué, mais même dans les scénarios les plus simples, les joueurs ont toujours tendance à s'embrouiller et à perdre du temps dans des détails inutiles. Espérons pour eux qu'ils n'en perdront pas trop cette fois-ci... En effet, Barnabé, dès qu'il sera rentré chez lui, mettra tous ses grimoires et quelques composantes d'invocation dans une grande valise, tout cela lui prendra un temps négligeable et partira à la campagne, où il se mettra immédiatement à travailler sur les Vrais Noms des Anges. Son but est simple, les invoquer et leur faire des misères.

Barnabé habite un minuscule appartement avec vue sur les quais de la rive gauche, à deux pas de l'Académie Française, au dernier étage d'un immeuble bourgeois. Pourquoi un tel appartement ? Parce que les autres appartements du dernier étage sont inoccupés et qu'il est beaucoup plus simple de travailler ses invocations et de tracer des pentacles. Pendant qu'il travaille, Barnabé laisse la garde de son logis à Robert, un charmant squelette. Celui-ci a pour ordre de découper en morceaux quiconque entrera chez lui sans son autorisation.

Robert est en principe collé devant la télévision où il regarde Arte toute la journée, même quand c'est la mire, une chaîne aussi morte que lui. Si les joueurs entrent chez le sorcier, ils entendront la télévision. Ils pénétreront dans le salon et ne verront rien qu'un fauteuil, le dos du fauteuil, et la télé en face d'eux. Une petite fumée s'échappera du fauteuil. S'ils font suffisament de bruit, Robert est un peu dur d'oreille, celui-ci se retournera et ils découvriront avec joie le squelette, cigare à la bouche, (un havane: on a beau être squelette, on n'en a pas moins bon goût), armé d'un hachoir à viande. Robert a beau être très con, sacré Robert, il n'en attaquera pas moins immédiatement les joueurs, ce qui devrait leur faire encore perdre un peu de temps, mesquins que nous sommes.

Le décompte

Barnabé s'est rendu dans la vieille ferme que lui ont léguée ses parents en Normandie, près d'Orléans. Faisons le calcul : Les personnages rencontrent Barnabé et celui-ci disparaît. Il se rend dans son appartement, fait sa valise, prend un taxi, court à la gare d'Austerlitz et monte dans le premier train en partance pour Orléans avec Riri, Fifi ou les deux. Après une petite heure de transport, plus quelques dizaines de minutes de taxi campagnard, il sera chez lui. On peut compter qu'au bout de 2 heures 30, il sera en train de lancer son premier sort : Il invoquera pour la forme et pour sa protection un Démon aux ordres de Baal que lui a conseillé Tamiel. Pour l'invoquer, il a besoin d'un corps. Il l'incarnera donc dans ce qu'il a sous la main : un coq. Barnabé est vraiment très doué et ne rate pas le coup : Ardasaach, Chevalier de l'ordre Noir se retrouve sous la forme d'un coq, lié pour longtemps. Cela lui prendra trois heures.

Ensuite, le décompte est encore plus simple. 24 heures pour le rituel Vrai Nom et 4 heures pour l'invocation d'un des personnages.

Tirez au hasard un des membres de l'équipe, ou choisissez celui qui sera le plus dangereux une fois opposé à ses petits camarades. On considérera toujours que Barnabé est vraiment très doué pour la chose et ne ratera pas ses invocations. Le corps du joueur concerné, où qu'il soit, s'écroulera soudain devant les yeux ébahis de ses petits camarades. Toutes les tentatives faites pour le ranimer ne serviront à rien : le corps n'est plus qu'une coquille vide, biologiquement en vie... mais sans esprit et sans âme. N'expliquez évidemment pas aux joueurs ce qui s'est passé : s'ils ne comprennent pas tout de suite, ils tenteront peut-être d'emmener le corps à l'hôpital ou à Notre Dame, ce qui leur fera perdre encore quelques précieuses heures.

L'âme du pauvre joueur est arrivée au coeur du pentacle, dans le "récipient" prévu à cet effet, en l'occurrence... des poules, provenant du même poulailler que le coq aux ordres de Baal. L'âme du joueur dans une poule ? Ben oui, vous avez tout compris. Barnabé choisira, selon les pouvoirs plutôt offensifs ou défensifs du joueur, enfin maintenant de la poule, entre "Attaque mes ennemis à ma demande et reste-moi fidèle" ou "Protège-moi quoi qu'il puisse arriver". La poule-joueur, qui a gardé tous ses pouvoirs (sauf ceux liés aux talents de communication, tel "Philosophie" ou ceux qui exigent l'utilisation d'un membre, comme "épée bénite" par exemple, le coq et les poules pouvant se fritter au corps à corps à leur manière) devra lui obéir en tout et combattre les autres membres de son équipe quand

ceux-ci arriveront. Pour que le scénario se passe le mieux possible, essayez d'isoler le ou les joueurs se faisant invoquer.

Les invocations se succèderont ensuite au rythme d'une toutes les 30 heures environ, Barnabé est une véritable publicité pour un excitant sans effets secondaires, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs ou que Barnabé ait été tué.

Un week end à la campagne

Et les joueurs dans tout cela ? Surtout ne leur dévoilez rien, laissez-les chercher et à la limite s'ils abandonnent la recherche faute de combattants, tant pis pour eux, jouez très cool pendant une trentaine d'heures (temps de jeu, bien sûr) et laissez-leur la surprise.

Pour retrouver Barnabé, c'est assez simple, une fois son nom connu, il suffit de regarder le minitel : il y a exactement 356897 Chapuis en France. Non, le plus réaliste est de faire des recherches au niveau des administrations : Gendarmerie, impôts, banques, postes, etc... Bien sûr, pour cela il faut au moins avoir le nom du sorcier et son adresse à Paris. Si les joueurs pensent un peu trop vite avoir fini le scénario, ils risquent d'être un peu décontenancés.

Evidemment, les administrations diverses et variées ne vont pas se démener et faire des heures sup pour les beaux yeux des personnages. Il faudra faire jouer des appuis, remplir des formulaires en deux ou trois exemplaires, etc... Les Forces du Bien pourront aider nos personnages préférés, mais elles ne lèveront pas un doigt de plus que nécessaire, du moins pas avant que le premier des personnages ne soit tombé comme une masse pour cause d'invocation.

A ce moment elles iront plus vite et si un second joueur tombe, elle se remueront vraiment les fesses. A moins que les joueurs n'aient comme pouvoirs des contacts importants, style préfet ou ministre, ils n'auront aucune chance d'échapper à la première invocation.

Dans la ferme, Barnabé travaille dans la grange, où il trace de jolis pentacles. Dans le cas où les personnages retrouvent la trace du sorcier, les forces en présence dépendront de leur résultat contre Riri et Fifi lors de leur première rencontre. On considère évidemment que les personnages ne sont pas tous morts lors de cette première rencontre, sinon j'aimerai que vous m'expliquiez votre façon de maîtriser une partie...

Il reste donc peut-être Fifi, Riri ou les deux, que Barnabé enverra contre les joueurs dès qu'il entendra du bruit. Et il y aura surtout les poules, (joueurs et PNJ), qui se jetteront à l'attaque.

Encore une fois, surprenez les joueurs. Décrivez le coq qui se jette sur eux, tous ergots sortis et qui leur crache de l'acide dès qu'il peut !

Si une poule-joueur, ou le coq aux ordres de Baal, est tué pendant le combat, son âme retournera directement au Paradis, ou en Enfer, et le corps de la poule disparaîtra. Si Barnabé est tué, toutes les créatures qu'il avait invoquées seront déliées mais par contre, resteront incarnées dans leurs nouveaux corps. Aux joueurs de se débrouiller pour se faire comprendre des autorités du Bien.

La seule solution pour que les joueurs invoqués retrouvent leur corps est de comprendre la situation, d'immobiliser Barnabé et de l'obliger à réinvoquer l'âme des joueurs dans leurs corps. Il faudra évidemment pour cela que les joueurs retrouvent et amènent ces corps en bon état...

Si par hasard les joueurs ne retrouvaient jamais Barnabé, et que celui-ci ait le temps de réussir toutes ses invocations, ils seront liés à jamais dans un pentacle, dans le poulailler. Enfin, à jamais... Considérons qu'ils passeront trois ou quatre ans en temps que poules avant que Barnabé ne se fasse repérer lors d'un combat de coqs (imaginez un coq aux ordres de Baal contre un coq normal, Barnabé va devenir riche), qu'un commando d'Anges au service de Joseph ne retrouve Barnabé et ne lui fasse la peau ainsi qu'à toutes les créatures qui l'entourent...

Durant ce temps, ils devront échapper aux coqs du poulailler, celui aux ordres de Baal et les autres, qui ne manqueront pas une occasion de leur grimper dessus. Et les œufs me direz-vous ? Pour les œufs pas de problème, par contre pour les poussins, c'est une autre question...

Côôt !

Conditions de victoire

Catherine tuée : -12000 (et encore!)
Catherine blessée : -50
Tamiel révoqué : +50
Barnabé hors service : +50

Victoire totale : 100 (récompense au choix du joueur)
Victoire normale : 50 et plus (récompense aléatoire ou semi-aléatoire)
Victoire marginale : 0 (rien, on est déjà assez sympa comme ça)
Ratage complet : - quelque chose (et pan, une limitation...)

Personnages, personnages, qui veut mes personnages ?

Catherine Pujol
Tamiel, Ange renégat au service de Mathias, sans Grade ni pouvoirs s'y rapportant

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	3	4	2	3	35

Talents : Baratin +2, Séduction +1, Déguisement +1, Prendre les gens pour des cons +0, Se mettre à genoux en fermant les yeux et en ouvrant la bouche +0

Pouvoirs : Eclair +1 (121), Eau bénite +2 (124), Charme +2 (131), Faiblesse +1 (133), Absorption du Mal (146), Volonté supra-normale +1 (221), Non détection (222), Lire les pensées +2 (323), Détection du mal +2, Polymorphe +2 (266), Luxure (663), Apparence démoniaque +2 (Spé), Armure Démoniaque +0 (211), Feu +0 (121), Acide +0 (126)

Barnabé Chapuis
Sorcier assez balèze, et de plus en plus...

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

Talents : Lecture +1, Pentacle +1, Invocation +1, Demande +1, Sort Annexe +1

Sorts : Vrai Nom, Rituel de Localisation, Créer un zombi, Pentacle, Invocation et Demande pour un Démon, Pentacle, Invocation et Demande pour un Ange.

C'est vrai, les caractéristiques de Barnabé Chapuis ne correspondent pas tout à fait à ce qui est inscrit dans les règles. Mais c'est fait pour. En effet, c'est grâce à l'aide de Tamiel qu'il a pu grimper en puissance aussi rapidement et cela s'en ressent un peu. C'est évidemment Tamiel qui lui a donné les Vrais Noms de Riri et de Fifi, ainsi que bien d'autres.

Robert
le charmant squelette de Barnabé

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

Ce squelette combat avec un hachoir à viande et le talent "Manier hachoir à viande en combat" à +2.

Riri et Fifi, les gardes du corps de Barnabé

Riri
Ange au service de Michel de Grade 2

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	4	4	3	2	2	24

Talents : Corps à corps +2, Esquive +2, Arme à distance +2, Arme de contact +2

Pouvoirs : Coup de poing +1 (112), Attaques Multiples +2 (113), Membre blindé (114), Eclair +1 (121), Armure +2 (211), Immunité au feu (213), Glace +1 (252), Détection du mal +1 (311), Bond +0 (333), Arme de contact bénite (Francisque, précision +3) (411), Intégrisme (656), Besoin de tuer (666)

Riri était un Ange au service de Michel qui s'était fait rappelé plus tôt que prévu pour cause de pogrom dans les rangs ennemis, ce qui est sympathique, et amis, ce qui l'est moins. Cela faisait deux siècles qu'il comptait les moutons au Paradis quand Barnabé l'invoqua, suivant les conseils de Tamiel qui en avait entendu parler, et pas forcément en bien. Il s'incarna dans le corps d'un grand noir, ivrogne, qui traînait dans la rue et qui fut tué avant d'être placé dans le pentacle. Riri mesure donc près de deux mètres et porte de très jolies cicatrices rituelles sur les tempes. Il sert avant tout de force de frappe, alors que Fifi reste toujours en protection. La demande qui l'a lié est simple : "Attaque mes ennemis à ma demande et reste-moi fidèle". Il a tendance à attaquer au corps à corps, ou en invoquant sa francisque, hache de bataille sur la table de combat, mais n'hésite pas à utiliser le mini Uzi dissimulé sous sa veste.

Fifi

Ange au service de Jean-Luc de Grade 2

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	4	3	3	3	2	30

Talents : Esquive +2, Médecine +2

Pouvoirs : Armure +2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au Feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra normale +2 (221), Champ de Force +2 (251), Courant d'air +2 (253), Détection du danger +1 (315), Téléportation +2 (331), Déplacement temporel (336), Sacrifice Ultime +3 (Spé)

Fifi était un Ange au service de Jean-Luc tué lors d'une mission mettant en cause Tamiel. Il rageait un peu au Paradis de ne pas pouvoir utiliser ses beaux pouvoirs quand Barnabé réussit son invocation. Il s'incarna dans le corps d'un jeune SDF qui passait par là et qui fut tué avant d'être placé dans le pentacle. Le demande fut celle-ci : "Protège-moi quoi qu'il puisse arriver".

Il semblerait étonnant, dans ces conditions, qu'un seul point de dommages puisse être encaissé par Barnabé tant que Fifi est vivant. Par contre, lui en mangera sûrement. Fifi est typique d'un Ange au service de Jean-Luc un peu monotâche. Il ne sait à peu près rien faire à part protéger, mais par contre, il protège très bien. Vous me direz, c'est déjà pas mal... En cas de combat faisant usage de pouvoirs magiques, il fera apparaître son armure, même si la discrétion en souffre un tantinet. N'oubliez pas qu'en cas de gros pépin, l'utilisation quasi simultanée des deux pouvoirs Déplacement Temporel et Téléportation permet de sauver la vie de Barnabé et de s'enfuir vite et loin. D'ailleurs, pour cela Fifi garde toujours 10 PP en réserve, qui lui permettent largement d'effectuer ce petit exploit. Dès qu'il tombera à 10 PP il disparaîtra avec Barnabé et seule l'utilisation d'un pouvoir mental très puissant, (Fifi a une bonne Volonté et une très grande Force), pourra le stopper. Fifi utilisera également cette technique immédiatement si son patron est victime d'une attaque mentale qui l'incapacite, du style des pouvoirs 13- et 16-.

Comme vous avez pu le constater, Barnabé a pris la précaution de tuer, par poison, les deux corps dans lesquels se sont incarnés les Anges. Ainsi, pas de malaise et pas de problème de corps qui retournent au purgatoire... La technique de combat de Riri et Fifi est assez simple : s'il n'y a pas de danger, Riri rentre dans le tas sans réfléchir, il cartonne tout le monde. Si danger il y a, c'est différent : Riri rentrera dans le tas en réfléchissant, c'est-à-dire qu'il s'occupera des cibles prioritaires, celles qui font que Fifi se mange des dommages par poignées.

Fifi sert un peu de système d'acquisition de cible pour le bourrin qu'est Riri. Evidemment, si Fifi se téléporte avec Barnabé, Riri se retrouvera tout seul. Il continuera à attaquer, lié qu'il est, et ne s'arrêtera que faute de combattants.

Ardasaach

Coq aux ordres de Baal de Grade 1

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	3	3	3	2	2	16

Talents : Grimper sur les poules +0 (Agilité), Chanter au lever du jour +0 (Volonté), Esquive +2, Corps à corps +2

Pouvoirs : Langue +1 (112), Griffes +1 (113), Acide +0 (165), Armure +2 (211), Arme de contact maudite (Morningstar, inutile) (411), Odeur suspecte (621), Art de Combat +2 (Spé)

Ardasaach était un petit Démon aux ordres de Baal qui se fit planter lors d'une descente d'un squad d'Anges de combat, descente orchestrée par une trahison de Tamiel.

C'est maintenant un coq sympathique au demeurant mais un peu psychopathe. Ses pouvoirs, relativement discrets pour un coq, n'en sont pas moins efficaces. Et puis prendre un coup d'aile de coq dans les dents, quand le coq a Force 5, ça doit être joli à voir.

Et voilà !!! C'est fini !!!

Stella Inquisitorus

Découvrez un **nouveau jeu** mais aussi la **treizième** extension pour INS/MV

5000 ans après In Nomine Satanis / Magna Veritas, Dieu et Satan se livrent toujours un combat sans pitié. La terre n'est plus, depuis bien longtemps, leur seul champ de bataille et les armées du Seigneur luttent contre celles du Malin dans des galaxies entières.

Ce supplément est à la fois une extension comme toutes les autres mais surtout un jeu à part entière puisque les règles du jeu de base seront contenues, sous forme condensées, à l'intérieur de ce somptueux ouvrage.

Que vous soyez Anges, Démons ou vikings, qu'attendez-vous pour vous jeter à corps perdu dans cette nouvelle bataille ?

Votre seule récompense sera la vie éternelle car:

Celui qui donne sa vie pour le Seigneur la retrouvera.

Le temps passe vite

"Vous exagérez un peu mon petit ami... Je vous rappelle que vous êtes devant un tribunal exceptionnel présidé par Dominique, Archange de la Justice. Vous êtes accusé d'avoir transgressé le précepte de discrétion de Dieu. Et pas qu'un peu... Alors on met la pédale douce, ok ?"
"Je continue à dire que c'est abusif ! J'ai suivi tous les préceptes à la lettre ! Vous n'avez pas le..."

"Moi, j'ai tous les droits ! Laissez-moi passer. Je suis Joseph, Archange de l'Inquisition !"
"Oh merde... Il manquait plus que lui..."
"Mes respects, seigneur ! Nous sommes ici pour juger Khiniel, au service de Daniel, Ami des Skinheads et Serviteur des Bambins. Et pour commencer, pourquoi une distinction de Christophe pour un Ange au Service de Daniel ?"
"Vous le savez aussi bien que moi, sinon je ne serais pas là !"
"Répondez ! Vous aggravez votre cas !"

"J'ai sauvé un jeune chinois un jour. Il allait se noyer et personne n'allait l'aider."
"Un communiste !"
"Un niak !"
"Personne n'est responsable de son lieu de naissance ! Et communiste ou pas, c'était un être humain ! Je me devais de le sauver !"
"Mettons... Et vos compagnons ? Vous parlez d'une équipe d'investigation ! Tous tarés jusqu'à la moelle. Ils ne passeraient jamais le test de pureté ! Entre l'ivrogne au service de Michel, l'ancien de la marine là, le dégénéré au service de Jean et l'autre, comment s'appelle-t-il déjà... Kassim, au service de Jordi et incarné par un sorcier dans un fox-terrier albinos et enragé, on croit rêver !"

"Sans compter les relations contre nature que ce quatuor entretient !"
"C'est faux ! Et vous le savez bien ! C'est un procès Stalinien ! Et je sais ce que c'est, j'y suis allé moi, chez les soviets !"
"Parlons-en de vos pérégrinations ! Mouillé dans des révolutions, des coups d'état de républiques bananières d'Amérique Centrale, vous recherchez des trésors, vous allez sur la Lune ! La Lune ! Et le Tibet et ses incroyants !"
"Ça, désolé, je suis au service de Daniel quand même, alors le Tibet et les glaciers, excusez-moi, c'est mon domaine, quant aux trésors, je les ai tous versés à l'Eglise et on m'a même pas dit merci."

"Manquerait plus que ça. Faut pas rêver non plus. Et la Lune ? Vous pouvez l'expliquer ?"
"Personne ne nous a crus ! C'était de la fiction pour tous les terriens. Il n'y a qu'à voir, ils n'ont absolument pas utilisé la technologie que nous avions développée ! Et ils en sont encore aux moteurs à combustible classique et à faire péter des navettes spatiales, les cons."
"Et ce racisme clairement affiché contre les minorités noires ? Non pas que je vous le reproche, loin de moi cette pensée, mais est-ce bien raisonnable ?"
"Racisme, Dominique ?"

"Ohhh, on n'a pas gardé les agneaux ensemble, vu ?"
"Où ça du racisme ? Alors que j'aide les gitans, les chinois, les indiens, les hindous et les belges ? Je ne vois que du bien dans ce que j'ai fait. Et puis bon, les noirs, hein, bon... Et puis ne commencez pas ! Et l'auteur de mes "aventures" vous y pensez ? Il y a peut-être bien mis du sien... Georges était carrément collabo quand il a commencé. Rien que pour ça on devrait me remercier, pour l'avoir remis sur le droit chemin. Ne croyez pas tout ce qui est écrit ! Vous croyez vraiment qu'on habite dans un château ? Qu'on a un domestique ? C'est lui qui est devenu riche ! Pas nous ! C'était pour faire vendre."

"Et pourquoi lui avoir tout raconté ?"
"Pour éduquer la jeunesse ! Vous me reprochez cela aussi ? Combien de générations ont-elles lu mes "aventures" ? Deux ? Trois ? Des aventures où le Bien triomphe toujours, où les méchants sont châtiés et d'ailleurs, entre nous, où les Démons ne sont jamais cités ?"
"Parlons-en... Certes les Démons, que Dieu les châtie, ne sont jamais cités sauf ce bouffon grec mais vos pouvoirs à vous sont particulièrement bien décrits, Coup de Poing Divin, Chance, sans compter votre Volonté supranormale qui fait de vous une tête de..."

"Mais arrêtez ! Vous me reprochez quoi en fait ? D'avoir éduqué pendant 50 ans les Terriens ? Et ça continue maintenant avec les dessins animés ! Combien de vocations ai-je inspiré ? Combien de soldats de Dieu le sont grâce à moi ? Et alors, oui, j'ai des défauts mais aucun ne m'empêche de faire mon devoir, ni ne m'a empêché d'obtenir mon sceau de pureté et mon grade d'Ami ! J'ai plus œuvré pour le Bien que tous les serviteurs directs du Clergé réunis!"
"Et ces pantalons de golf ? Et cette coupe de cheveux ridicule ?"
"Cela n'entache pas ma Foi."

"Et les Extra-Terrestres ? Vous pouvez l'expliquer ça ?"
"Une parabole, Seigneur, une simple technique que Jésus a employé avant moi. L'explication de l'invocation de mon supérieur aurait posé plus de questions qu'elle n'en aurait résolue. Autant proposer aux humains des faits qu'ils comprennent même s'ils paraissent un peu tirés par les cheveux."
"Et cette dernière aventure ?"
"Georges commençait à lâcher sa tête si vous permettez l'expression. Il écrivait n'importe quoi, il ne respectait plus ce que je lui racontais. Il n'a jamais rien compris à cette mission dans les galeries de peintres noyautées par Morax. Il était déjà très malade, je n'ai pas eu besoin de l'aider. Il est mort heureux et son œuvre lui a survécu..."
"Et les efforts de l'éditeur de continuer sans lui ? Plus de risques ?"
"Plus aucun. Bob, son principal collaborateur vient de rejoindre Georges où qu'il soit, et grâce à un collègue au Service de Blandine, la veuve de Georges, qui n'a jamais rien compris, croit que son mari lui parle la nuit. Il n'y a plus rien à craindre."
"Taisez-vous maintenant. Que Dominique et Joseph délibèrent."

"Je n'ai rien à me reprocher ! Quoi que vous fassiez, je ne changerai pas !"
"Tais-toi ! Que Dominique, Archange de la Justice et président de cette cour annonce le verdict!"

"Khiniel, ne nous faites rien regretter... J'en appelle à Daniel, Archange de la Pierre..."
"Salut Patron, j'y suis pour rien..."
"... à Yves, Archange des Sources et étant donné votre statut spécial, à Christophe, Archange des Enfants ! Que Joseph annonce le verdict."

"Khiniel, levez-vous ! Par décision du Conseil Divin réuni ici et après inspection durant ce "procès", je vous accorde le Grade de Maître des Continents, le sceau de pureté et les pouvoirs qui en découlent directement."

"Hein ? Mais... Je vous remercie, seigneurs. Et mes compagnons ? Ils m'ont aidé. Vous pourriez peut-être au moins libérer Kassim de sa prison canine, il l'a bien mérité..."

"Tes compagnons ? Zéro ! Rien du tout ! Tintin !"

Je finirai demain

J'écris à l'envers si je veux !

Cette quarante-douzième extension pour In Nomine Satanis / Magna Veritas contient un wagon entier d'aides de jeu, un TGV de scénario et un paquebot de nouvelles inédites. Le tout est agrémenté d'un canadair de dessins et d'une trottinette d'humour.

Le thème ?

La folie !

Et n'allez pas me dire que vous n'êtes pas au courant. Vous êtes déjà assez atteint pour tenir ce livret à l'envers.

INS/MV: Sachez apprécier et consommer avec modération.

Edité par Idéojeux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles - ISBN 2-908765-29-2

Prix conseillé: 126 Francs.