

Line

& TICIE

ins

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

OPÉRA TRAGICOMIQUE
EN QUATRE ACTES
ET SEIZE TABLEAUX

SECONDE
PARTIE

SCÉNARIO

Live

OTICE

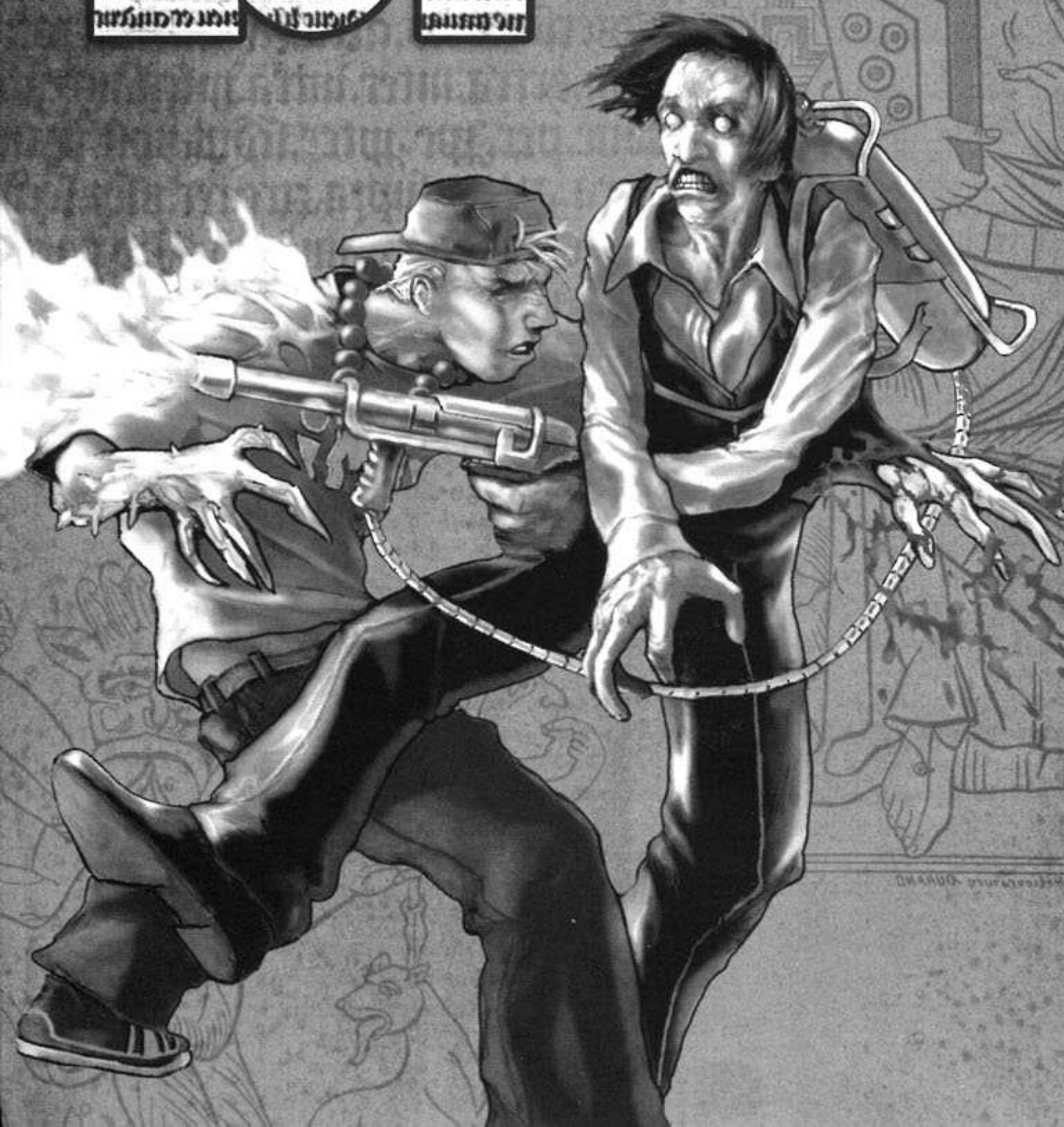


SIROZ
PRODUCTIONS

OPÉRA TRAGIQUE
EN QUATRE ACTES
ET SEIZE TABLEAUX

SECONDE
PARTIE

JOI



OPÉRA

Productions
Siro

FIRE AND ICE



Sommaire

EX ABRUPTO	4	
ET NOX FACTA EST	6	
Et nox facta est, prolégomènes	Introduction	7
C'est mon ami et bien plus encore	Scénario	11
La guerre en Enfer	Aide de jeu	25
La Bibliothèque		
du Marchand de Sable	Scénario	35
Run like Hell	Scénario	51
DIES IRAE	66	
Dies irae, prolégomènes	Introduction	67
La stratégie du pourtour	Scénario	71
Interzone	Scénario	83
Fluctuat nec mergitur	Aide de jeu	98
De l'œuvre d'art à l'époque		
de sa reproductibilité technique	Scénario	110
Le jour où nous sommes allés		
voir la fin du monde	Scénario	124
APRÈS	142	
Nouvelles de conclusion	Nouvelles	142
Lux aeterna	Aide de jeu	150
Tempus fugit	Aide de jeu	153
Dramatis Personæ	Aide de jeu	155
Casus belli	Aide de jeu	157
Excipit	Remerciements	159

CRÉDITS

fire & ICE

- opéra tragicomique en quatre actes et seize tableaux –
- Seconde partie en deux actes et sept tableaux –

Musique

CFC et Léo Henry, sur un thème original de CFC

Livret

Léo Henry (acte 3) et CFC (acte 4)

Mise en scène [mise en page]

L'abominable Greg « Le Métatron » Cervall des neiges

Décors [illustrations]

Vincent Gaigneux, Stéphane Poinot, Emmanuel Roudier
et Christophe Swal

Arrangements [corrections]

Michaël Croitoriu

Direction de l'orchestre

Mister B.

Critique musical

Croc

Avec

Basses : Bifrons, Hornet

Ténors : Belial, Crocell

Contraltos : Gabriel, Samaël

Sopranos : Andrealphus, Ange

" C'est r'parti mon kiki pour un tour de manège gratuit ! "

Notre-Dame, services de l'archange Blandine
- fin octobre 2003.

- Bonjour Solange. Qu'est-ce que nous avons encore là ?
- Ah, je suis bien content de vous voir, madame Maillapartir...
- Mademoiselle.
- ... pardon, mademoiselle. Ces nouvelles admissions nous causent quelques inquiétudes.

Sous les hautes voûtes de pierre de la chambre d'isolement, quatre jeunes hommes se débattaient dans leurs lits, comprimés par d'épaisses sangles de caoutchouc. Marie-Joseph Maillapartir eut une moue de dégoût en découvrant leur accoutrement : t-shirts noirs ornés de dessins de zombies, peaux et lunettes d'une propreté douteuse, cheveux longs et gras. Toujours suivie de Solange, la directrice de la cathédrale fit lentement le tour de la pièce.

- Ils sont là depuis longtemps ?
- On les a trouvés hier soir, madam... oiselle. Ils sont rentrés dans un confessionnal et essayaient de déclencher l'ascenseur quand le service d'ordre les a arrêtés. Ils disaient vouloir parler à Monseigneur Dominique.
- De simples humains... ?

La vieille femme inspectait à présent les affaires personnelles des patients, rangées dans de grandes poches plastiques. Portefeuilles, trousseaux de clés, paquets de cigarettes entamés, quelques biscuits écrasés... elle sortit une pochette plastique pleine de feuilles griffonnées et un étrange fourreau de carton rouge, orné d'un grand logo Blanc. À l'intérieur : trois livrets.

Elle s'approcha d'un lit et scruta le visage du jeune homme. Solange, derrière elle, attendait en se tordant les mains.

- C'est un rôliste.
- Un... quoi ?
- Un joueur de jeu de rôles.

Marie-Joseph tendit le fourreau de la quatrième édition d'INS/MV à la stagiaire, qui le prit avec répugnance.

- Dites-moi, jeune homme... Que cherchiez-vous à transmettre à Monseigneur Dominique.
- Satan... Le Grand Jeu... L'Univers est en péril...
- Continuez.
- Il s'est barré, vous comprenez ? Barré ! Ha ha ha.
- Mais encore ?
- Nous sommes là pour sauver le monde ! SAUVER LE MONDE !

Quelques minutes plus tard, dans le couloir, Marie-Joseph donnait ses consignes à l'ange de garde.

- Nettoyez leurs souvenirs et remettez-les en circulation. Larguez-les du côté de Jussieu, ça paraîtra plus crédible.
- Ah, et puis, Solange ?
- Oui mademoiselle ?
- Allez me chercher le téléphone blanc et essayez d'obtenir une communication avec les gens d'En Haut.
- C'est si grave que ça ?
- Mieux vaut prévenir que guérir, ma petit Solange. Allez.

Tandis que la stagiaire s'en allait à grands pas dans les sous-sols de Notre-Dame, Marie-Joseph hocha la tête d'un air las.

Des rôlistes qui sauvent le monde... franchement.
On aura tout vu.

*"Accrochez-vous, c'est parti
Ça y est, ça s'affole derrière
Et déjà un gros bouffi
Recrache son hamburgère"*

— Les VRP



Bienvenue dans "Fire & Ice Reloaded", le supplément aux mille révélations.

Non, vous ne rêvez pas, la suite et la fin de cette campagne d'anthologie sont bien là, entre vos gros doigts potelés. Mais avant de vous laisser gambader librement entre les scénarii champêtres et autres aides de jeu bucoliques qui composent cet opus, quelques avertissements s'imposent.

GNÉ COMPREND S PÔ

Si vous n'avez pas lu le premier volume de *Fire & Ice*, ne vous attendez pas à saisir un traître mot du présent ouvrage.

Les intrigues, les personnages principaux, les décors importants, les principes philosophiques et la posologie... tout ça a déjà été expliqué dans le tome un et nous n'avons décidé pas le cœur de faire un bis pour ceux qui l'ont raté. Nous sommes désolés, mais si vous n'avez que le présent ouvrage, vous êtes bon pour aller braquer une vieille et retourner illico au magasin pour vous procurer la moitié manquante.

Pour tout dire, nous avons même du mal à comprendre comment vous pouvez ne serait-ce que lire cette intro et y comprendre quelque chose. Elle devrait ressembler pour vous à une sorte de moldavo-slovaque. Sprui potchem refluigty poskietch morft.

À VOIR, À FAIRE

Pour les lecteurs normaux qui savent où ils mettent les pieds, rapide survol du bouquin. Vous trouverez entre ces pages sept longs scénarii, auxquels nous vous invitons à adjoindre les trois ou quatre aventures annexes proposées sous forme de synopsis dans l'acte 3. Deux aides de jeu hautes en couleur (une sur le combat de masse, l'autre sur la magie urbaine) enrichiront votre culture générale et augmenteront votre plaisir du jeu de près de 12%. De nouvelles nouvelles approfondiront l'ambiance résolument morbide et apocalyptique de cette seconde moitié de l'aventure. Un complément indispensable vous permettra de gérer la toute fin de l'aventure selon vos goûts propres. Une *timeline* complète vous permettra de remettre dans l'ordre les milliers de petits événements de cette folle aventure.

Enfin, un chapitre entier de remerciements poisseux de bons sentiments vous donnera l'illusion que nous autres auteurs avons encore quelques amis en vie sur cette Terre.

NE LISEZ PAS LE MANUEL !

Enfin, un point d'honneur à soulever : le Grand Secret Sur La Fin.

Un bon moyen de vous gâcher le plaisir de lecture serait d'aller reluquer tout de suite aux dernières pages du livre pour en découvrir le fin mot. Une fois frustré de la surprise, il vous sera tentant d'extérioriser vos pulsions sadiques en racontant cette chute à tous les rôlistes que vous croiserez dans votre boutique de prédilection (ainsi qu'à un certain nombre de non-joueurs de votre entourage, qui bâilleront un peu, habitués qu'ils sont à vous entendre raconter par le menu vos campagnes fantasmagiques).

Notre conseil donc : ne pourrissez pas la vie des futurs meneurs de *Fire & Ice* (qui sont de futurs acheteurs, aussi, pensez à nous) en leur dévoilant la chute que nous avons conçue.

Ce serait comme si on se mettait à crier sur les toits que Keyzer Söze c'est le boiteux, que Bruce Willis est un fantôme dans *Sixième Sens*, que c'est la même chose pour Nicole Kidman dans *Les Autres*, que dans *Les Diaboliques* la morte n'est pas vraiment morte, que c'est Gollum qui détruit l'Unique dans *Le Seigneur des Anneaux* ou que c'est Toungouska l'arrière-grand-mère dans *Scales*.

Ce serait vraiment pas sympa, si on faisait ça. Déconnez pas.

Allez, ouste, vous pouvez filer. Bonne lecture et amusez-vous bien !

Ex
Crappto

Paris, octobre 1993

Où m'emmènes-tu, cher Vapula ?

La Ford Ka du prince de la technologie. Elle vole, elle nage, elle saute et en plus elle change de couleur. Elle filait à travers les rues de la capitale à plus de cent dix kilomètres l'heure malgré les embouteillages : glissant sur les trottoirs, bondissant par-dessus les obstacles, zigzaguant entre les fenêtres quand elle roulait sur les façades. L'écran plasma transparent superposé au pare-brise affichait une quantité de données dignes d'un index de l'Universalis et Vapula jetait des coups d'œil nerveux à la pression des pneus, à l'humidité de la route, à la densité du trafic, à la croissance démographique mondiale et à la cotation en bourse de Dassault Aviation.

Assis à la place du mort, un jeune homme blond souriait de la pantomime des humains dans la rue : affolés un instant par le bolide démoniaque, ils reprenaient presque aussitôt leur activité interrompue. Un instant après son passage, ils avaient déjà oublié la Ka de Vapula. C'était un pouvoir spécial, un privilège rarissime offert directement par le Talion.

- Je vous laisse la surprise. Nous y serons dans huit minutes, treize secondes et quarante-huit centièmes. À condition, bien sûr, que la pression atmosphérique reste stable jusque-là.

Là c'était un pavillon maletste, au cœur d'une banlieue oubliée où une poignée de travailleurs pendulaires venaient encore s'effondrer chaque soir. Les herbes avaient repris leur droit dans le potager où Vapula s'offrit un dérapage au frein à main. Il honnit ensuite de sa place et courut de l'autre côté du véhicule pour ouvrir la porte à son prestigieux passager.

Celui-ci sortit et s'arrêta un instant pour humer l'air humide et gris.

Il portait les cheveux courts sous une casquette House of Pain, une veste en daim bizarrement coupée, un t-shirt écarlate et un jean tombant sur une paire d'énormes Nike. Des Ray-Ban trop larges occultaient ses yeux clairs, insoufflables. Lucifer sourit pour rien, pour lui, Vapula s'acharnait sur la porte avec un énorme trousseau de clés d'où pendouillaient des modèles de toutes les formes et de toutes les époques.

Quand le prince de la technologie eut finalement réussi à ouvrir la porte, Lucifer le suivit à l'intérieur. L'odeur de poussière, de moisi et d'éther devenait de plus en plus forte à mesure qu'ils descendaient les marches dominant sur une cave plongée dans l'obscurité.

Vapula tâtonna pour trouver la lumière, se cogna à plusieurs reprises, jura. Puis le néon s'alluma en clignotant et le monarque des Enfers découvrit la dernière invention de son serviteur.

- Je l'ai appelée DFK66. C'est un diffuseur universel d'ondes radio, audiovisuelles, énergétiques, spirituelles, métaphysiques et maléfiques. Il fonctionne sur deux batteries à éther couplées à un générateur oscillatoire de radiations focales, un nanoémetteur positronique à plasmons de surface et une matrice semi-organique de tissus primo-angéliques.

Formidable, approuva Lucifer en contournant l'espèce d'armoire métallique sur laquelle étaient posés trois aquariums remplis de gelée Heue. De l'autre côté il découvrit un spot de cinéma, une chaise de jardin en plastique, un parapluie tapissé de matière réfléchissante (du papier alu, en l'occurrence), une caméra de télévision et un micro à la soufrière mûlée au bout d'une interminable perche. Une toile d'araignée de câbles partiellement dénudés courait de l'un à l'autre, des composants de la mystérieuse machine.

Formidable, répéta Lucifer en croisant le regard inquiet de Vapula. À quoi ça sert ?

- C'est là que c'est génial, boss : ça ne sert à rien. Enfin, ça servira peut-être un jour, mais pas avant trente ans ou cinquante ou cent mille selon les prévisions. Le DFK66 est une machine qui permet de communiquer directement avec le monde entier. Tous les appareils électriques et électroniques, tous les téléviseurs, toutes les radios, mais aussi tous les téléphones fixes, tous les portables, tous les ordinateurs, tous les haut-parleurs, toutes les C.B., tous les appareils, même les mégaphones, sont parasités par les ondes spéciales qu'il émet. Une personne assise sur cette chaise, devant cette caméra et ce micro peut être entendue en simultané dans un rayon proche de celui de notre système solaire.

Tout en parlant, Vapula agitait ses mains dans une chorégraphie très expressive.

Seulement... Il y a un petit problème.

Lequel ? demanda Lucifer qui avait commis l'erreur d'entretenir l'armoire et qui tentait à présent d'empêcher des kilomètres de fil électrique de se déverser par terre.

- L'utilisation de cet appareil nécessite beaucoup d'énergie spirituelle.

- Ah... Combien à peu près ?

- Plus que ce dont je dispose. Plus que plusieurs princes réunis.

Le monarque des Enfers finit par réussir à refermer la porte et un silence gêné s'installa. Il s'avança vers le prince.

- Je suis fier de toi, Vapula.

- Merci, boss.

Le néon de la cave grésillait d'ingérenceusement, annonçant une prochaine extinction des feux. Les deux occupants en ressortirent rapidement.

- Vous croyez que ça vous sera utile un jour ?

Lucifer lui avait fait comprendre qu'il ne remonterait pas avec lui dans la voiture, qu'ils rentreraient tous deux par un chemin différent.

- Qui sait, Vapula. Qui sait ?

Samuel, l'ange déchu, regarda la Ford Ka de Vapula prendre un virage sur deux roues. Il attendit que le bruit du moteur se soit complètement tu dans le lointain pour répondre à mi-voix à sa propre question.

Et Nox Facta Est

Et Nox Facta Est, Prolégomènes

“ – Nostradamus, il faut en prendre et en laisser.
– Il a quand même prédit la fin du monde.
– C’est son problème. ”

– Jean-Marie Gouriot, *Brèves de comptoir*

“ Depuis quatre mille ans il tombait dans l’abîme. ”

– Victor Hugo, *La fin de Satan*

PANIER DE CRABES ET NID DE SERPENTS

~~Panier de crabes et nid de serpents~~

La guerre, il y a ceux qui en parlent et ceux qui la font. Et, en l’occurrence, le conflit infernal qui vient de se déclarer risque de faire couler pas mal de sang et de salive de part et d’autre du crucifix. Comparé à la Cour infernale ou au Conseil divin, le Conseil de sécurité de l’ONU fait figure de boudoir pour mémères *Maison & Travaux*, deux sucres dans ma camomille s’il vous plaît !

Les problèmes qui minent la politique démoniaque se sont accumulés ces dernières années comme du pus dans un bouton d’acné et il est grand temps de crever l’abcès. Les histoires de cul de Crocell et Belial ne sont que le déclencheur d’un malaise beaucoup plus profond, qui mêle les rivalités entre Baal et Malphas, les aigreurs d’Andromalius, les ambitions d’une poignée de princes puants (Samigina, Shaytan, Malthus, etc.) et la dépression de Lucifer lui-même en personne. Tout ne va pas bien en Enfer. Tout va d’ailleurs aller de plus en plus mal. Un petit rappel des faits s’impose pour ne rien perdre des enjeux de la crise.

DON'T QUIT YOUR DAY JOB

~~Don't quit your day job~~

Les vacances de Lucifer n’étaient, à l’origine, qu’une sorte de canular. Asmodée, le prince du jeu, serait soi-disant arrivé tout

Et Vox Fata Est

seul, comme un grand, à convaincre le monarque des Enfers de prendre quelques congés sur Terre (pour participer à des tournois d'un jeu de cartes à collectionner dont on ne sait plus aujourd'hui s'il relève du mythe ou de la légende). La date de son départ coïncidait étrangement avec la retraite spirituelle de Dieu à la Bourboule et la durée prévue de son absence avait été fixée à cinq ans. Nous étions en 1997 et tout le monde se félicitait de ce petit changement d'air après la décennie 90's qui avait été plutôt chargée pour les participants au Grand Jeu.

Seulement, tout ne s'est pas passé comme prévu. Il n'est pas possible de pointer du doigt un événement, de relever un faisceau de faits, de coïncidences qui aurait pu laisser penser que... mais le fait est là, quelque chose s'est passé, en douceur, sans que personne ne s'en rende compte. Les choses ont commencé à changer. En Enfer, les plus puissants des princes (c'est-à-dire les Premiers Nés, à l'exception notable de Kronos) ont été pris de doute face aux portes closes du palais de Satan. Andromalius, Baal, Bifrons, Andrealphus et les autres ont commencé à se dire qu'un quinquennat sans chef, c'était long. Comme les nouvelles du patron tardaient à venir – pas une carte postale, rien – certains autres imaginèrent que son absence pourrait être plus longue. Éternelle, qui sait ? Des idées de succession, sourdes, larvées, commençaient à germer. On passait des pactes, on nouait des alliances. Les plus petits complotaient avec les plus grands, une tripotée de princes annexes commençaient à envisager de placer Bifrons sur le trône. Bref, on faisait ce qu'on avait toujours fait en Enfer, avec une nouvelle gravité, un soupçon d'inquiétude, peut-être.

Et on n'avait pas tort de flipper. La retraite satanique n'a rien de neutre ni de gratuit. Cela fait des millénaires que Lucifer rêvait de prendre des vacances, de débrancher le téléphone, de vider le frigo, de fermer la porte à clé et de descendre sur Terre manger des scampi sauce béarnaise. Cela faisait des millénaires qu'il attendait l'occasion de se retrouver en tête-à-tête avec lui-même et de faire le bilan de sa vie. Comme ces retraités qui sombrent dans la dépression lorsqu'ils sont forcés de quitter leur chaîne de montage, Satan a mis à profit les dernières années pour cogiter, se pencher sur le sens de son existence, raviver des souvenirs. Et autant vous dire que quand on est le Big Boss des forces du Mal, des souvenirs on en a à la pelle.

SAM' SUFFIT



Le Paradis. Les femmes des hommes. La colère de Dieu. La Chute. La construction des Enfers. Les premiers damnés. Le Grand Jeu. Et tout ce temps, une sensation d'immense puissance. Un pouvoir démesuré, qu'il tirait de la souffrance des âmes vouées aux flammes de l'Enfer, de la source vive du Mal dans le cœur de chaque être vivant, de cette propension à faire souffrir, ce goût de l'injustice, de l'égoïsme, du pouvoir. Voilà ce qui alimentait les brasiers de la cité de Dis. Voilà ce qui lui permettait à lui, simple émanation du Divin, de tenir tête au Créateur, de lutter pied à pied contre lui. Le Mal alimentait la haine de Lucifer contre ce Père tout-puissant qui l'avait rejeté.

Et puis le voilà sur Terre. En contact prolongé avec les hommes, les animaux, la nature, les scampi et les saucisses au pétrole des restoroutes. En contact prolongé avec la réalité terrestre, qu'il n'avait contemplée depuis des millénaires que de loin, au travers du prisme infernal. Et Satan, qui est redevenu Samaël, commence à comprendre. Ce qu'il prenait pour de la cruauté n'est jamais qu'un peu de mesquinerie. Ce qu'il prenait pour de l'orgueil n'est qu'un peu d'envie et de peur. Ce qu'il prenait pour de la barbarie n'est que de l'excès de zèle, de la bêtise, de la maladie mentale. Ce qu'il croyait être le Mal, source de tous ses pouvoirs, n'est qu'une série d'erreurs, de petits défauts, de minuscules imperfections. Et Samaël comprend qu'il s'est trompé depuis le début. Que ce formidable pouvoir ne lui est jamais venu d'un Mal fantasmé. C'était beaucoup plus simple que ça, bien sûr. Son pouvoir lui venait de Dieu.

Que faire, quand on est Satan, qu'on a fait tourner une des plus grosses boîtes de l'Univers pendant des millénaires, quand on réalise que non seulement on est pas si méchant qu'on l'a cru, mais qu'en plus on a été manipulé de bout en bout ? Pour Samaël, il n'y a qu'une solution : aller voir le Créateur et lui demander pardon. S'agenouiller devant lui, ramper à ses pieds et lui laisser terminer l'histoire.

La mort ou le retour au Ciel. Et, dans tous les cas, la fin de Satan.



Au début de cette troisième partie de la campagne, les personnages viennent d'apprendre la défection de Lucifer. Lors d'un passage à la télé qui restera dans les annales, le Grand Patron a annoncé à tous les participants du Grand Jeu son intention de rester sur Terre malgré la crise. Et de ne jamais revenir en Enfer.

Les magouilles larvées de la Cour vont éclater au grand jour. Parmi les candidats les plus crédibles au poste de Satan, la plupart ont déjà un agenda chargé. Andrealphus a disparu dans la

nature. Bifrons est devenu une marionnette de Hornet. Malphas a bien des chats à fouetter. Baal doit s'occuper de sa paternité. Kronos, qui connaît la fin de l'histoire, sait qu'il ne doit surtout pas bouger... Reste donc essentiellement Andromalius, qui lorgne sur le trône presque depuis le début. Andromalius qui compte bien cette fois arriver à poser son cul sur le velours princier. Andromalius qui va malencontreusement se faire trahir par son plus proche collaborateur...

Pour ceux qui n'auraient pas lu l'*Encyclopedia Spiritis 2* et le *Liber Daemonis*, petit rappel des faits. Baalberith, prince des messagers, a commencé sa carrière au Paradis sous le nom de Kiel. Il était alors un ange proche d'Yves et de Kronos. Ce furent eux qui l'incitèrent à collaborer avec les frangins Dominique et Andromalius sur l'affaire Denver. L'affaire quoi ? Mais si, vous vous souvenez, le coup où Dieu, de bonne humeur, souhaita Se révéler aux créatures les plus en vogue du moment... les dinosaures. Kiel obtempéra de mauvais gré, tenta à plusieurs reprises de modérer l'enthousiasme du duo et alla jusqu'à s'opposer physiquement à leur idée de crucifixion. Andromalius et Dominique lui tombèrent sur le râble, pif, paf, Kiel rata une Marche et se retrouva précipité aux Enfers. Il fut le premier sur place, seul dans une Marche vide aux confins du monde, et il attendit plusieurs millénaires avant de voir enfin arriver les anges déchus. Entre-temps, Kiel était devenu Baalberith et il avait perdu tout ce qui faisait de lui un ange.

Depuis qu'il a glissé en Enfer, Baalberith attend l'occasion de se venger de Dominique et d'Andromalius.



Et Vox Fata Est

Et il a attendu longtemps, jusqu'à ce que sa vengeance soit entièrement congelée, qu'il ait su se rendre indispensable au prince du jugement, qu'il soit parvenu à devenir prince-démon à son tour. Chacun de ses actes est, depuis toujours, animé par la haine, pure et sans limite.

Cette haine est la principale caractéristique qu'il partage avec ses nouveaux alliés, les parias du *Daemonis Malificum*. Anges rendus fous par la Chute, ils sont devenus des démons incontrôlables, d'une cruauté froide et terrifiante. Baalberith leur a rendu un semblant de liberté, œuvrant à leur incarnation terrestre en toute illégalité. Il peut ainsi compter sur l'assistance d'une poignée de démons cinglés incarnés sur Terre. L'autre outil de sa vengeance sera l'immense machinerie infernale, une administration tentaculaire et spumescence qu'il a bâtie de ses mains et qu'il est seul à comprendre complètement.

Tout ce dont il avait encore besoin, c'était une occasion. Andromalius sur le point de devenir chef des Enfers en est une grosse et Baalberith compte bien ne pas la laisser filer.

est enceinte d'une entité non-euclidienne. Belial et Crocell sont prêts à s'entretuer pour le souvenir d'une meuf morte depuis dix mille ans. Bifrons roule pour un sorcier métagras et plutôt chelou. Et ce n'est pas tout...

Valefor fait de l'entrisme pour mettre de la troisième force dans son Enfer. Le démon dont Uphir a usurpé la place est de retour – et il n'est pas content. Les forces du Bien mettent les bouchées doubles et comptent bien marquer les points décisifs qui les séparent de la victoire.

Voilà pour le rappel des faits avant d'entamer un troisième acte pugnace sur fond de querelles, d'échauffourées, de batailles, d'affrontements, de guerre enfin. Pour Belial, contre Crocell, pour Baal au pouvoir, contre la semaine de trente-deux heures... toutes les raisons seront bonnes pour péter son plomb et taper dans le tas en criant comme un gogol. À vos joueurs de savoir rester lucides malgré tout et d'avancer à contre-courant vers des lendemains qui chantent et un dénouement de campagne heureux !

TOUT N'EST PAS SI FACILE

Tout n'est pas si facile

Récapitulons. Lucifer est en dépression et compte claquer la gueule au Grand Jeu. Baalberith est fou et espère bien destituer Andromalius. Andrealphus

C'est Mon Ami et Bien Plus Encore

“ Andromalius, deux qui le tiennent, un qui le... ”

C'est un bar restaurant perdu au milieu de nulle part, dans une banlieue sordide où, quelle que soit la saison, il semble toujours devoir pleuvoir. C'est un bar restaurant comme il en existe des milliers à travers le pays, avec ses nappes vichy marquées de brûlures de cigarettes, ses tireuses de cuivre opacifiées par le temps, son plat du jour décliné sur toute la semaine. C'est un bar restaurant typique, accueillant son lot d'éclopés de la vie, de semi-clochards, d'alcooliques et de désespérés : une télé allumée dans un coin apporte un peu de lumière, la patronne laconique traîne ses varices de l'évier aux cuisines et des cuisines aux tables. À l'intérieur, il n'y a jamais que des habitués - depuis le trottoir, le spectacle qu'ils offrent est déprimant de banalité et de sordide : le passant refuse de s'y arrêter.

Pourtant ce soir, à la table d'angle, sous un brochet naturalisé dont la peau plastifiée s'écaille, il y a cinq inconnus. Cinq personnes qui ne sont jamais venues dans ce rade et qui, jamais plus, n'y reviendront.

Celui qui trône en bout de table est effacé, pâle, silencieux, le cheveux rare sur un crâne blanc et d'énormes lunettes sur le nez : il a commandé un café qu'il ne boira pas et qui se refroidit devant lui. À sa droite, une jeune fille parle fort et ponctue ses phrases d'éclats de rire, pouffant dans son diabololo grenadine : c'est Aurélie. Vient ensuite un Méditerranéen mal rasé en salopette verte, qui sirote une Suze et se gratte nerveusement l'entrejambe : il se nomme Alonzo. En face, une pin up brune à forte poitrine fait tourner les glaçons de son coca-cola du bout de sa paille, les yeux mi-clos comme si elle réfléchissait : elle s'est présentée sous le nom de Valoche. Enfin, à la gauche du président de cette étrange réunion, un petit garçon d'une dizaine d'années, bien coiffé et portant des lunettes Harry Potter boit un double whisky sec en claquant des lèvres après chaque gorgée : on l'appelle Ishar.

- Ou bien on pourrait monter une fausse rumeur sur sa vie sexuelle. Comme quoi il coucherait avec Alain, par exemple, qu'il se ferait donner dans le cul par l'archange des cultures entre deux sacs de riz somalien...

- Ça est stupide, Valoche. Tout le monde il s'en fou de la vie sêchouelle de Andromaliouche.

- Sans compter que Kotul pourrait devenir son pote après un truc comme ça. Du riz pour la Somalie, du beurre pour la...

- Eh ben moi, les gars, j'ai pensé à un plan vraiment très très sympa, hi, hi.

- Quoi donc, Aurélie ?

- Ce serait de retrouver un membre du Bureau et de lui faire tout cracher à la Cour, comme ça, hop, Andromalius se fait avoir, hi hi.

- ...

- Non ? Hi hi ?

- Encore une connerie. Vu l'énergie qu'il dépense lui-même à essayer de les gauler on n'a pas l'ombre d'une chance.

- Bon, puisque ni les frasques sexuelles, ni le Bureau ne te plaisent, tu proposes quoi Ishar ?

Il y a un instant de silence, le temps que le petit garçon vide son verre en deux grandes gorgées.

- J'avais pensé à un dinosaure...

- Oun dinosaourtche ?

- Ouais, Il est de retour. Il témoigne. Il veut se venger.

- Hi hi. Comme dans un film d'action.

- Ouais.

- Ché pas ouin tro mauvaiche idêche. Ché qui qui va faire le dinosaourtche ?

Le jeune Harry Potter sourit puis laisse tomber.

- Moi.

Il y a un nouveau silence tandis que tous les regards se tournent vers l'homme silencieux et terne, qui regarde les débats d'un air blasé. Sans ciller, entrouvrant à peine la bouche, Baalberith, prince des messagers laisse tomber de sa voix froide comme un procès-verbal :

- Oui. Nous pouvons le faire... Denver, le dernier dinosaure.

Dans ce bar restaurant perdu, tous les clients - éclopés de la vie, semi-clochards, désespérés - entendent les derniers mots du prince. Et malgré les souvenirs qu'ils éveillent en eux, aucun ne se sent d'humeur à chanter. Chacun replonge dans sa bière, son bulletin de PMU ou Sabatier à la télé.

Et Vox Fata Est

“ Certes, c’est un sujet merveilleusement vain, divers et ondoyant, que l’homme. Il est malaisé d’y fonder jugement constant et uniforme. ”

– Montaigne, *Essais I,1*

La course au trône est à peine déclenchée par l’annonce télédiffusée de Lucifer, qu’un outsider va venir y glisser son grain de poivre de Cayenne. Baalberith, l’adjoint servile d’Andromalius va en effet profiter des nouveaux troubles pour poignarder son supérieur dans le dos. Et – une fois n’est pas coutume – ce sont vos démons qui vont jouer le rôle du poignard.

Si le fond du scénario n’est qu’une nouvelle magouille de la hiérarchie, sa forme apparente devrait être plus proche des aventures med-fan d’antan : une ville étrange (de province), une amorce capillotractées (vous êtes dans une auberge, un homme à capuchon noir vient s’asseoir à votre table), un donjon (le muséum d’Histoire naturelle) et une bête féroce à traquer en plein air (le Messie préhistorique).

Vous n’y comprenez rien ? Lisez plutôt.

MES YEUX DANS TES YEUX

Mes yeux dans tes yeux

Ça y est, il la tient. Quoi donc ? L’occasion rêvée de prendre sa revanche sur Andromalius, bien sûr. Qui ça ? Eh bien, Baalberith, le prince des messagers. Comme il n’y a qu’une place à occuper à la tête des Enfers, tous les ambitieux sont partis en campagne, à commencer par les plus virils : Baal et Andromalius. Et c’est bien sûr ce dernier que le fourbe Berith compte voir chuter.

Son plan est assez simple. Prenez une équipe de démons digne de foi (c’est-à-dire un groupe de petits gars qui se démènent pour faire régner un peu d’ordre malgré le climat belliqueux et paranoïaque... suivez mon regard). Précipitez-les dans un environnement louche à l’aide d’une mission pipeau. Laissez-les fouiller dans le purin et déterrer les informations compromettantes que vous avez pris soin d’y cacher. Comptez sur leur curiosité pour pousser l’enquête un peu plus loin, puis jetez-leur dans les pattes un témoin de première bourre fabriqué de toutes pièces. S’ils n’ont pas compris, rajoutez-en une couche. Enfin, débrouillez-vous

pour faire remonter les rapports de mission baveux en introduisant dans leur entourage un démon que vous contrôlez.

Baalberith a monté l’opération “ Jurassic Park ” avec une haine infinie et un budget inversement proportionnel : trois démons du *Daemonis Malificum* sur le terrain, un agent de liaison à Paris et la machinerie démoniaque dont il contrôle chaque aspect, suffiront pour que tout se passe au mieux et dans la plus grande discrétion.

Un petit tour sur Internet et une lecture des quotidiens régionaux lui ont suffi pour décider du lieu de la mascarade. Une semaine avant le début du scénario un duo de paléontologues perpignanais a réussi à ramener dans leur cité d’élection les os d’un fascinant dinosaure de race inconnue. C’est là que les joueurs vont donc devoir se rendre, pour une rencontre historique en tête-à-tête avec une créature qui pourrait bien être... Denver, le dinosaure de Dieu ! Le saurien n’ayant pas la langue dans sa poche, ils devraient tout apprendre de l’odieux crime dont se sont rendus coupables les frères Karamazov d’INS/MV à l’encontre du pauvre Baalberith.

Trois jours après l’opération “ Nuit bleue ”, les personnages sont convoqués au Centre de Tri. Monsieur Fabien est au téléphone dans son bureau, Gilbert et Aurélie invitent les démons à partager un thé citron dans ce qui fut jadis la salle de pause. Les nouvelles des Enfers ne sont pas très bonnes, plusieurs Premiers Nés ayant postulé pour reprendre la boîte – en plus de quelques outsiders de faible rang – et tout le monde craignant que le différend ne se règle de façon violente. Les deux finalistes seraient vraisemblablement Andromalius et Baal quoi qu’il arrive, mais le dernier vote risque d’être ardu et de coûter cher aux forces du Mal (qui n’ont pas besoin de ça, soit dit en passant). L’administration continue de craquer de partout et Gilbert se montre de plus en plus pessimiste quant à l’avenir de tout ça (tandis qu’Aurélie se contente de plisser le front de temps en temps pour prendre l’air grave).

Monsieur Fabien entre alors, les yeux explosés d’être resté trop longtemps devant un ordinateur, le visage grisâtre, la voix enfumée. “ Salut les gaillards. Il semblerait qu’on ait de nouveau besoin de vos talents multiples. Les nouvelles de votre efficacité lors de la “Nuit bleue” sont descendues au plus Bas et on s’arrache désormais vos services. Une nouvelle offensive angélique est en préparation à Perpignan et les démons locaux ont demandé un coup de main. Vous partez au plus vite, tous vos frais sont à la charge du Centre. Aurélie vous accompagnera, en tout cas dans un premier temps, et vous aidera à prendre

des contacts avec les démons locaux. Je n'ai pas plus de précisions sur ce qui se passe vraiment, mais le message que j'ai reçu émane directement des bureaux infernaux de Baalberith, donc ça doit être assez sérieux. Voilà. Bonne route, bon courage. ”

Deux téléphones se sont remis à sonner dans son bureau et il retourne vaquer précipitamment. Aux joueurs de s'organiser avec Aurélie pour le voyage. S'ils ne possèdent pas de véhicules pour convoier tout le monde, elle proposera d'emprunter une camionnette de La Poste.

En règle générale, essayez de sousjouer le démon de Baalberith, qu'ils devraient déjà assez bien connaître : Aurélie prend peu d'initiatives (elle n'est pas là pour résoudre le scénario à la place des personnages), se laisse faire volontiers et n'intervient que de temps à autre pour une petite saillie drolatique (limite épileptique). Elle est apparemment parfaitement incompétente pour tout ce qui touche au travail physique, mais se révèle très bonne dans l'administratif et autres contacts locaux.

MES PETITS PIEDS DANS TA BOUCHE

C'est un endroit qui ressemble à la Louisiane et à l'Italie, c'est joli, on dirait le Sud. D'ailleurs ça tombe bien, c'est le Sud.

Perpignan est une ville sympa à l'extrême méridien de la France, non loin de la frontière ibérique. Posée bien au chaud entre les plages du golfe du Lion et les contreforts des Pyrénées, la ville s'étire, rose et tendre sous le soleil quasi permanent. Les grillons chantent, le ressac clapote, les cheminées fument et les palmiers jaunissent au vent mauvais. Au cœur de la Catalogne, dont elle est un petit peu la capitale, Perpignan regorge de ruelles paisibles, de monuments historiques, d'églises centenaires,

de musées chiants comme la pluie – en particulier un très intéressant musée d'Histoire naturelle (fondé en 1770 et logé depuis dans un bâtiment seizième siècle). Notons encore le très harmonieux carillon de la cathédrale qui sonne l'angélus trois fois par jour dans le tintamarre de ses cinquante cloches – et qui se met également en route spontanément lorsque des démons approchent à moins de trente mètres.

Le rythme de vie, l'ambiance, la lumière et le climat sont ceux de nos contrées méridionales. L'Espagne est à deux pas, ce qui est très pratique pour écouter la Radio de Barcelona et ses jingles manuchaoesques, ou bien y croiser de belles travailleuses frontalières. Dans les alentours proches, quelques villages de pêcheurs transformés en musées vivants charment le touriste assoiffé d'authentique et de C'était-Mieux-Avant.



Et Vox Fata Est

L'organisation démoniaque perpignanaise, en cette période de crise infernale mondiale, n'est plus gérée que par deux démons : Anaïs la limande (de chez Kronos) et Jasmin le shooté (de chez Vapula). Le duo fait semblant de travailler dans une microboîte de PAO sise dans les vieux quartiers, Luxe Studio, dont l'essentiel des revenus provient de la mise en page du bulletin municipal. C'est directement à leurs locaux qu'Aurélie conduira les personnages après une interminable traversée de la France via une autoroute du soleil bordée de riantes centrales nucléaires.

Dans un petit appartement aménagé en bureau, les démons découvriront une base démoniaque bien bordélique comme il faut, avec un honnête quota de placards qui dégueulent sous la pression des dossiers en souffrance, de tableaux Velleda couverts de signes abscons et d'ordinateurs géants tapissés de stickers Linux. Anaïs et Jasmin offriront une tournée de pastis aux nouveaux venus mais se montreront plutôt surpris de leur arrivée.

Certes, ils ont entendu parler de l'opération "Nuit bleue", effectivement ils ont demandé de l'aide à la hiérarchie, mais ils ne voient pas de lien direct entre ceci et cela : leur requête a été formulée il y a deux mois, au tout début de la crise, et ils priaient simplement les forces du Mal de leur envoyer quelques familiers pour les aider à ranger un peu leur bordel et remettre à jour leurs données. Aurélie, imperturbable – et sans doute au grand dam des personnages – réplique aussi sec que maintenant qu'ils sont là, ils vont bien pouvoir leur filer un coup de main.

MES DOIGTS DANS TON NEZ

Anaïs et Jasmin n'ont rien à voir avec le complot de Baalberith. Ils aiguilleront cependant les démons malgré eux sur cette affaire, de la même façon qu'ils les enverront gaillardement sur de fausses pistes. Il est douteux que vos joueurs aient la passion du tri, la foi de l'archivage et la fibre de l'administratif. Aurélie les invitera plutôt à vaquer à Perpignan en attendant qu'elle ait terminé sa part de classement, affirmant qu'il y a sûrement des choses à faire dans le coin pour les forces du Mal et la plus grande gloire de Satan.

Et effectivement, les deux démons locaux pourront leur parler de :

– *La pollution maritime.* Il y a trois semaines, environ, des rapports inquiétants en provenance d'instituts océanologiques humains ont fait état d'une situation critique en matière de pollution. Une algue orange, plus vivace et coriace que la *Caulerpa taxifolia* de sinistre renommée envahit les fonds marins de la côte

méditerranéenne française, crevant les poissons et les micro-organismes et menaçant la beauté de notre monde du silence. Si les joueurs s'intéressent à ce phénomène et tentent de faire des recoupements démoniaques, ils pourront apprendre la disparition au tout début de la propagation, de trois démons de Vephar affectés au musée océanographique de Monaco. Ceux-ci sont allés se planquer en Corse, pas encore déclarés renégats par l'administration débordée, où ils travaillent sur une mutation encore plus dangereuse de leur création.

– *La visite du roi d'Espagne.* Juan Carlos et Sofia viendront payer leur petite visite de courtoisie transfrontalière dans quatre jours, à l'occasion d'une manifestation locale sur la Catalogne et les liens franco-ibériques à travers les âges. Depuis quelque temps les journaux font leurs choux gras de cet événement sans grand intérêt et montent en épingle les rumeurs d'interventions anti-Carlos, menées selon les jours par des autonomistes catalans, des extrémistes anti-royalistes, des opposants à la guerre en Irak ou une bande d'entarteurs inspirés du Gloupier. L'ambiance en ville change un peu au fil du scénario, avec guirlandes, répétitions de fanfare, mise au point sono et défilé de chasseurs pyrénéens... mais, à moins que les démons ne s'en mêlent, la visite du vieux J.C. se passera sans problème.

– *Le concert de hip-hop.* Le soir même de l'arrivée des démons à Perpignan, l'association Bouge ta France organise un grand concert de hip-hop à prix cassé pour la jeunesse désœuvrée de la région, *featuring* une demi-douzaine de groupes d'envergure nationale. Malgré la bonne volonté des maîtres d'œuvre – et suite à une légère erreur de casting pour le service d'ordre – le show dégénère en bataille rangée entre deux cités voisines puis en une mini-émeute dans le quartier de la salle de spectacle, avec voitures brûlées, vitrines pétées, murs tagués et forte hausse du sentiment d'insécurité. Les réactions outrées ne manqueront pas de se multiplier dès le lendemain matin : on coupe les crédits de l'assocé, on coffre quelques sauvages et on pontifie à la chaîne dans les éditos des quotidiens locaux. Si les démons s'en mêlent, ils découvriront un vrai sac de nœuds musulman, les bastons ayant été provoquées par un squad d'anges de Khalid venus mettre une branlée à des Laurent en goguette, eux-mêmes chauffés par un gros Majûj (incarné dans le corps de Souad, gentille "rebeute" à la tête de Bouge ta France).

– *La conférence de presse.* Enfin, les démons ne pourront pas rater, où qu'ils aillent, l'annonce d'une conférence de presse exceptionnelle, donnée le lendemain après-midi de leur arrivée à Perpignan.

Ernest Lentenoir, docteur honoris causa en paléontologie y parlera d'une découverte scientifique majeure qui risque de bouleverser notre conception de la préhistoire, à partir de quatorze heures dans la grande salle de la mairie. C'est Anaïs et Jasmin qui ont designé l'affiche et, d'après les bruits qui courent, Lentenoir aurait découvert quelque chose de très important au cours d'un voyage en Afghanistan. S'ils insistent sur le sujet, Jasmin précisera d'ailleurs que la veille de l'arrivée des personnages il a reçu la visite, dans les locaux de Luxe Studio d'un certain Straight, démon d'Andromalius, qui lui a demandé si Lentenoir était recensé au nombre des démons locaux – ce à quoi il a répondu par la négative. Jasmin n'a pas revu Straight mais peut en donner une description assez précise (voir la section consacrée aux Barbapapas). Que les personnages assistent ou non au discours n'a que peu d'importance : le professeur n'y viendra pas et une micro-enquête démontrera qu'il a disparu dans la nature. Dès le lendemain, les journaux relaieront l'affaire.

DIS-MOI SI TU PEUX SOUFFLER

Dis-moi si tu peux souffler

Que ce soit en se rendant à l'allocution, en assistant à l'esclandre qui s'ensuit (la plupart des journalistes scientifiques n'étant pas ravis d'annuler un congrès à Tahiti pour assister à une conférence sans conférencier) ou en feuilletant les canards locaux, l'étrange disparition de Lentenoir devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs. S'ils se montrent peu enthousiastes à l'idée de cette nouvelle enquête, Aurélie se fera légèrement insistante, expliquant qu'elle travaille, elle, et qu'il n'a jamais été question de transformer leur séjour au soleil en congé sabbatique.

Ernest Lentenoir est un vieux savant, dispensé de cours depuis une dizaine d'années et entièrement dévoué à la recherche d'os friables dans des strates calcaires postmésozoïques. Lorsqu'il n'est pas en train de barouder autour du monde, il vit dans un petit pied-à-terre en bord de mer, à quelques kilomètres au sud de Perpignan, où il potasse des livres et caresse des chats empaillés. Sa maison ressemble trait pour trait aux trois cents autres bâtiments de l'espèce de village-vacances au milieu des dunes où il a élu domicile, zone urbaine qui – à la saison morte – ressemble à une cité fantôme de mauvais western. Les pâtés de maison, clonés à l'identique sur une dizaine de kilomètres sont séparés les uns des autres par des figuiers

de Barbarie et le vent charrie dans les allées poussiéreuses des fantômes de nuages de sable... On croirait presque entendre au loin la plainte déchirante de l'harmonica à l'agonie.

Il est probable que les démons arrivent à la saison basse (entre octobre et avril) et que les environs soient déserts. Seuls sont restés, quelques maisons plus loin, un couple de retraités d'Île de France qui réside là à l'année. Lucien et Ginette Darond parlent avec l'accent et le mépris du Parisien de souche, sont assez gonflants, très solitaires, bien ennuyeux : malheureusement il s'agit des seuls témoins crédibles de l'incident. La veille de la conférence, ils ont en effet aperçu un break Volkswagen marron garé devant chez Lentenoir vers dix-huit heures. Lucien s'est approché un peu, juste pour voir, par curiosité : il y avait un autocollant de poisson stylisé sur le pare-chocs et un petit Jésus en plastique accroché au rétro. Il a ensuite attendu à la fenêtre avec madame que les visiteurs sortent. Malgré l'obscurité, il a pu apercevoir deux hommes : l'un qui correspond à la description de Straight, l'autre petit et chauve, portait une robe ou une soutane. Les inconnus ont fermé la porte principale à clé puis sont partis en voiture.

Si les personnages se montrent assez discrets pour déjouer la surveillance du couple de pipelettes, ils pourront à leur tour visiter la petite maison de Lentenoir. Meublée avec le goût sûr du savant fou, option “*nerd* qui ne sort pas le nez de ses bouquins”, les trois pièces débordent de documents, ouvrages, plans, croquis, schémas, outils, le tout semblant obéir à des critères de rangement complexes et hermétiques. Il faudra aux démons de longues heures pour extraire du bordel autre chose que des informations superficielles.

Ernest Lentenoir n'est revenu à Perpignan qu'il y a une dizaine de jours, de retour d'une fouille dans le nord-est de l'Afghanistan. Il était accompagné pour cette folle virée par un certain Loris Giaddana, dont les coordonnées en cité universitaire figurent sur un Post-it collé sous une maquette de bateau en bois (elle-même dissimulée dans une pile de revues en anglais). La passion du brave Ernest semble bien être les os de dinosaures, en particulier ceux de races méconnues ou étranges : il travaille sur un papier en *scientific english* traitant d'un certain balouchosaure. À part ça, il est assez difficile de déterminer si les lieux ont été fouillés ou non, vu le désordre chronique qui semble y régner. Impossible aussi de savoir si la police est déjà passée par là.

Si les démons passent plusieurs heures dans la maison à fouiller les papiers et essayer de comprendre de quoi ils peuvent bien parler, ils finiront par remarquer

Et Nox Faca Est

un fait étrange : la grande bibliothèque du salon est anormalement épaisse compte tenu de la profondeur de ses rayonnages. Celle-ci est en fait dotée d'un double fond d'une cinquantaine de centimètres, dans lequel est resté le malheureux professeur, coincé dans une posture grotesque par l'exiguïté des locaux. Sa tête repose entre ses jambes et de faibles connaissances en médecine – ou un peu de bouteille démoniaque – laissent à penser qu'il a été décapité à l'arme blanche...

Tandis qu'ils pataugent dans le sang, les démons entendent le bruit d'une voiture qui approche : ce sont nos amis de la police, venus – selon le temps écoulé depuis la conférence – pour une première visite ou pour une vérification de routine. Aux joueurs de gérer cet incident au mieux, en comptant sur la présence dans le groupe d'un ange de Jean-Luc local qui va tout faire par la suite pour étouffer l'affaire.

MISKATONIC UNIVERSITY FOR NON- EUCLIDIAN STUDIES

Confrontés à ces informations, Aurélie et les deux démons perpignanais ne se révèlent pas d'une grande aide. À sa manière horripilante et hystérique, leur collègue du Centre de Tri continue d'insister pour que les joueurs élucident le mystère.

Des recherches en bibliothèque, sur Internet ou à la fac des sciences permettent d'en apprendre un peu plus sur Lentenoir. Spécialiste de certaines races de dinosaure, il est connu pour une série de fouilles et d'analyses réalisées à Spookane (dans l'Illinois) à la fin des années 80. Depuis une dizaine d'années, il travaille sur l'Extrême-Orient et reste persuadé que les derniers dinosaures se sont concentrés dans cette région juste avant leur disparition. Il est revenu d'Afghanistan particulièrement enthousiaste et avec plusieurs containers remplis d'os à étudier. Ses anciens collègues de l'université ne savent pas où il a bien pu entreposer tout ce matériel : Lentenoir a toujours eu tendance à ne pas suivre les protocoles et à cultiver le mystère autour de ses études – la plupart des professeurs lui en veulent d'ailleurs un peu.



Pour creuser cette piste un peu plus loin, il faudra parvenir à mettre la main sur Loris Giaddana, le thésard en paléontologie qui a accompagné le mandarin à Kaboul. Malheureusement, suite à la disparition (toujours pas qualifiée d'assassinat) de Lentenoir, Loris a quitté Perpignan et se planque chez sa copine albigeoise, convaincu que son maître a été victime d'un Grand Complot. Il faut dire à sa décharge que trois mois de fouilles dans des vallées reculées du Panchir, en compagnie de chefs de guerre armés jusqu'aux dents et dans un climat loin d'être serein, ont passablement altéré son comportement. Ajoutez à cela que le balouchosaure presque complet qu'ils ont fini par déterrer est une pièce unique à ce jour, et on comprend un peu mieux son inquiétude.

En enquêtant sur le campus autour de Loris, les démons pourront rencontrer l'un ou l'autre de ses amis qui leur fournira les coordonnées de sa chambre en cité universitaire. De là, il n'est plus très difficile de remonter jusqu'à Claire Martinez, la copine de Loris, que ce soit en fouillant sa piaule et en lisant ses lettres d'amour enflammées ou, plus courtoisement, en interrogeant ses voisins de palier.

La virée à Albi demandera quelques heures d'autoroute et permettra aux personnages de voir un peu de pays. Loris et Claire vivent chez les parents de cette dernière et l'entrevue risque d'être assez compliquée à organiser, entre la parano du jeune homme et la méfiance naturelle de la famille bourgeoise : les démons ont intérêt à la jouer fine et à se pointer avec un prétexte solide. Mis en condition, Giaddana se révèle pourtant une mine d'informations, s'épanchant volontiers sur les particularités du balouchosaure (une créature unique) et son récent séjour oriental. Il est surtout le seul, avec feu Lentenoir et le directeur de l'établissement, à savoir que les os ramenés de l'expédition ont été mis en sécurité dans une chambre forte du musée d'Histoire naturelle en attendant le début des analyses. Il ne fournira cette information que si les démons en font la demande et s'ils se montrent insistants. Loris leur apprendra également que d'après Lentenoir, le balouchosaure aurait bien des choses à nous dire sur l'histoire des dinosaures et que la paléontologie pourrait faire grâce à lui un grand bond en avant...

Au moment que vous jugerez approprié du séjour à Albi – par exemple en sortant de chez Claire – les personnages tomberont nez à nez avec un break Volkswagen conduit par un curé en soutane. Faites en sorte que la rencontre tourne court et que l'ange présumé puisse s'éclipser sans problème (le conducteur

de la voiture n'étant nul autre qu'Aurélié polymorphée en ange de Dominique, il serait fort nuisible à son projet de se laisser attraper) : les personnages se savent désormais repérés.

De retour à Perpignan avec les précieuses infos, les démons apprendront incidemment qu'une étrange agression a eu lieu dans les montagnes voisines : une dizaine de chèvres ont été retrouvées écrasées dans les alpages, comme si un énorme véhicule tout-terrain leur était passé sur le corps. S'ils se penchent sur la question, une descente au siège du quotidien local permettra aux personnages de noter plusieurs incidents étranges au cours des derniers jours : une cabane d'un club de randonnée mise à bas, plusieurs vieux arbres effondrés et le témoignage d'un touriste hollandais défoncé aux champignons qui affirme avoir aperçu dans l'obscurité de la forêt une bête énorme, de la taille d'un petit éléphant... Ces nouvelles dignes d'*Info du Monde* n'ont eu droit chaque fois qu'à un entrefilet et, pour l'instant, personne n'a fait le rapprochement.

RETOUR AU TEMPLE DU MAL ÉLÉMENTAIRE

Il est tout à fait possible de visiter le musée de façon légale, d'admirer ses admirables collections de papillons sous verre, ses squelettes millénaires et ses égyptienneries maudites. Un guide moustachu se fera d'ailleurs un plaisir de s'attarder sur les détails les moins intéressants en dissertant à voix basse et sur un ton monocorde. Rencontrer le directeur est plus ardu, Gonzague Octave de Grémissieux étant un homme aimant à se sentir aussi supérieur qu'inaccessible : il faudra de solides références pour obtenir une brève entrevue avec ce quarantenaire snob tiré à quatre épingles, sujet à toutes sortes d'allergies qui le couvrent de plaques rouges et font couler son nez à gros bouillon. Il connaît un peu Lentenoir, pour lui devoir une bonne partie des notices de squelettes de dinosaures et a accepté de lui prêter une chambre forte pour ses os afghans. Il a supervisé leur installation il y a quelques jours et a remis lui-même une des clés à Ernest. À moins d'user de pouvoirs, il sera impossible d'obtenir l'autorisation d'aller voir les sous-sols et plus encore de faire ouvrir le sanctuaire. Cependant, si les démons y parviennent, ils pourront reprendre le scénario un peu plus loin, privés d'une belle séquence de *dungeon crawling*.

Le top du top, évidemment, serait que vos joueurs décident d'aller voir par eux-mêmes les caves de ce module, de préférence par une nuit sans lune et sous

Et Vox Fata Est

un déluge d'éclairs. L'ensemble du bâtiment classé monument historique, régulièrement victime des déprédations de jeunes marginaux, est surveillé en journée par une dizaine de jeunes gens blasés. La nuit, seuls restent entre les murs les quatre gardiens armés de matraque en caoutchouc, qui tuent le temps entre deux rondes en jouant à la manille et en vidant des perroquets – ce qui est un peu léger comme monstre errant, il faut l'avouer.

Straight et Bright vont également profiter de cette petite expédition illégale pour maintenir la pression sur les démons et leur faire croire que l'enjeu de leur enquête est plus important qu'il n'y paraît. S'ils scrutent les environs avant de passer à l'attaque, ils pourront découvrir le fameux break, garé dans une ruelle proche : une fouille en règle du véhicule permet de découvrir une bible et un exemplaire du Code civil dans la boîte à gants, une liasse de revues pornos sous le siège passager et une vingtaine de litres d'essence en jerricans dans le coffre. L'exploration du muséum sera ainsi pimentée par deux types d'intervention, celles des gardiens légèrement éméchés qui appelleront rapidement la police en cas de pépin et celles plus paranormales du faux duo angélico-démoniaque du Labyrinthe (en réalité les deux démons du *Daemonis Malificum*). Essayez d'exploiter au mieux les locaux ambiance Adèle Blanc Sec, avec ses immenses vitrines, ses longs couloirs aux parquets qui grincent, ses portes rouillées, ses animaux figés et ses squelettes aux longues ombres. Le but des deux autres visiteurs surnaturels est de foutre les chocottes aux personnages sans les blesser : un petit coup de Télékinésie pour faire bouger un gnou empaillé, un peu de bruit pour attirer les gardiens ou faire sursauter les visiteurs, une main qui les pousse dans les escaliers, un lustre qui se casse la gueule, etc.

Au terme d'une sympathique partie de cache-cache et après avoir ouvert une demi-douzaine de portes, les démons devraient finir par arriver aux chambres fortes. De l'extérieur elles ressemblent à des sas de sous-marin métalliques, de l'intérieur à des boîtes de conserve très épaisses. Elles contiennent qui des livres anciens, qui des statuettes piquées dans le Temple du Soleil. Ouvrir la stalle qui contient les os de balouchosaure sera le dernier obstacle à surmonter dans le muséum : cela requiert de posséder la bonne clé (les gardiens en ont un double), d'utiliser des outils spéciaux (chalumeau, dynamite), de posséder le pouvoir Ouverture ou de taper dedans très fort et très longtemps avec une force surnaturelle.

À l'intérieur, pas de monstre, pas de piège, pas de trésor. Rien. La pièce est vide et le mur du fond

semble même avoir été défoncé, comme à coups de bélier, de l'intérieur : la couche métallique est repliée comme une peau de banane et le mur de moellon derrière a volé en éclats. De l'autre côté du trou, les démons découvrent un large tunnel d'égout, par lequel la chose qui a percé l'ouverture s'est sans doute échappée. Comme si les os du dinosaure s'étaient assemblés à nouveau et que, mû par une seconde vie, il avait décidé de se faire la malle en cassant tout sur son passage... Ouais, comme si...

La réalité est tout autre (franchement, un dino qui revient à la vie... pourquoi pas un lofteur qui écrit un bouquin tant que vous y êtes ?), mais n'allez pas le dire à vos joueurs. Un ou deux jours avant leur descente au muséum, Valoche et Ishtar s'y sont introduit subrepticement et ont ouvert la chambre forte grâce au trousseau piqué chez Lentenoir. Le Caym a pris l'apparence d'un rhinocéros et a défoncé le mur à coups de boule : une fois l'issue forcée, les deux démons ont fait le ménage, ramassé les os de balouchosaure et tout bazaré dans les égouts. Une fois la cage nettoyée, ils ont soigneusement refermé derrière eux et Ishtar a filé dans les montagnes pour s'y promener déguisé en dinosaure...

Et c'est au vert qu'il attend maintenant les personnages pour leur révéler le fin mot de l'histoire.

LA BÊTE EST ENTRÉE DANS LE VILLAGE

À ce stade du scénario, les joueurs devraient avoir "compris" qu'un balouchosaure mort depuis des millénaires a réussi on ne sait trop comment à se faire la malle et qu'un duo plutôt louche est sur l'affaire et tente de faire disparaître les traces. Un dinosaure de trois tonnes cinq et de sept mètres de long lâché dans Perpignan ce n'est pas particulièrement discret : s'ils ont été bien attentifs ils devraient sans hésiter se tourner vers les montagnes voisines et les récents incidents étranges qui s'y sont déroulés. Une bonne carte de la région ou l'assistance d'Anaïs et Jasmin suffiront à découvrir que toutes ces manifestations potentiellement préhistoriques ont eu lieu dans un rayon de deux kilomètres autour de la petite ville de Prades, à une vingtaine de kilomètres de Perpignan. S'ils pataugent dans la choucroute garnie, les démons s'y verront aiguiller par un incident opportun (provoqué dans ce but par les démons du MJ) : l'annonce faite par un groupe de chasseurs locaux de se mettre en quête de la bête étrange qui a causé de si gros dégâts en seulement quelques jours.

Dès que vos démons manifesteront la volonté de se rendre sur place, Aurélie annoncera qu'elle a terminé

le gros de son travail de classement et qu'elle désire accompagner les personnages. À moins qu'ils ne développent de très bons arguments, ils devraient donc se retrouver avec l'hystéro de service sur le dos pour la dernière phase de leur aventure. Dans le pire des cas, Aurélie fera équipe avec Anaïs et Jasmin, et le trio suivra les joueurs même contre leur avis en prétextant (à raison) qu'ils opèrent dans leur propre juridiction.

Afin de permettre à Valoche de rejoindre la montagne avant les personnages, celle-ci (ou Aurélie, en fonction des circonstances) va remplir de sucre le réservoir de leurs véhicules, avec lesquels ils pourront à peine sortir de la ville avant de tomber en rade sur une bretelle d'autoroute... Pendant qu'ils seront au garage, le faux démon d'Andromalius va en profiter pour briefer le faux dinosaure et organiser une petite poursuite.

Depuis sa descente du musée, Ishtar habite une petite cabane en rondins à flanc de montagne, à un kilomètre et demi de marche de Prades. À la nuit tombée, il se transforme en dinosaure et va semer la terreur dans toute la région, le temps du téléfilm de France 3, puis rentre se coucher sur son lit de planches. Rejoint par Valoche, ils vont faire un peu suer les démons pour ne pas qu'ils aient l'impression d'obtenir les infos trop rapidement.

À Prades, petit bourg perdu au milieu d'un paysage de carte postale, la population de montagnards est assez remontée contre "La Bête" et organise des battues accompagnées de chiens et de matériel lourd. Un expert en animaux sauvages doit venir de Lyon d'ici un jour ou deux, mais ils espèrent bien avoir éliminé la nuisance d'ici là : question de fierté. Si les personnages se montrent suffisamment admiratifs et compétents en matière de chasse (tenir l'alcool, entretenir un fusil et reprendre une paillardade en catalan sont les trois épreuves d'intronisation), ils se verront expliquer les faits en une litanie intarissable de témoignages tandis qu'on leur montrera les lieux des différentes manifestations du monstre. S'ils choisissent de se débrouiller seuls, ils ont toutes les chances de se perdre sur les sentiers non balisés et de faire de mauvaises rencontres – une meute de chasseurs avinés – à la nuit tombée.

Heureusement, le faux Denver va tout faire pour se laisser repérer par les démons. Une fois le soleil couché derrière les montagnes, il va se remettre à courir la campagne sous sa forme de pseudo-balouchosaure, faire tomber un ou deux arbres, renverser un petit pylône électrique et piétiner abondamment histoire de faire un max de bruit. La traque commencée, le dino essaie de garder une longueur

d'avance (il utilise de temps en temps le pouvoir Vitesse, voire Vol s'il est complètement hors de vue), de bien épuiser les personnages et surtout de les éloigner le plus possible des humains et de la civilisation. Au cours de cette promenade de santé, votre équipe devrait entrer en collision avec quelques groupes de chasseurs en battue et peut-être essayer quelques tirs préventifs de nos amis de Prades...

Au bout d'une demi-heure de cavalcade sur des pentes de plus en plus raides, les démons aperçoivent enfin la silhouette de Denver qui se découpe contre le ciel. Le dino fait mine de peiner dans un pierrier et fournit aux personnages une bonne occasion de le rattraper. Alors qu'ils avancent à leur tour dans le champ de cailloux, pouf, Straight apparaît entre eux et la bête (Corps gazeux) et clame d'une voix forte en démoniaque : "Je suis Straight serviteur d'Andromalius et membre du Labyrinthe. Ce dinosaure est à moi." Si les démons acquiescent, l'Andro se jette sur le monstre pour le transformer en pot de rillettes, monstre qui se met alors à beugler d'une voix de fausset : "Pitié, pitié, non, aidez-moi, au secours." Et Aurélie de surenchérir alors dans l'hystérie : "Mais laissez donc cette pauvre bête tranqui-hi-hille, vous ne voyez pas qu'elle souhou-houffre."

Aux joueurs de choisir leur camp, l'idéal étant bien sûr qu'ils intercèdent en faveur de Denver ou qu'ils participent à l'action en retenant le faux Andromalius. Si c'est l'option qu'ils retiennent, celui-ci se retournera contre eux et se battra jusqu'à la mort tandis que Denver essaiera à nouveau de fuir. Mais même si les démons ne bougent pas, la situation tournera à l'avantage du saurien : Valoche/Straight se fera tataner par la bête avec l'aide plus ou moins directe d'Aurélie et le plan pourra se poursuivre sans trop d'accrocs.

Une fois le danger écarté, Denver remercie Aurélie (et éventuellement les personnages) de lui avoir sauvé la vie et leur propose d'aller se poser dans un coin tranquille pour discuter. Il se présente ensuite en termes simples : "Je suis Denver, dinosaure de Dieu revenu à la vie. Vous ça va ?"

DENVER TÉMOIGNE : ÊTRE DINO C'ÉTAIT L'ENFER

Denver témoigne

Le balouchosaure commencera par demander aux personnages qui ils sont, ce qu'ils font là et pour quels

Et Vox Fata Est

anges de puissance ils travaillent. Une fois rassuré sur leurs intentions pacifiques, il leur racontera son histoire à l'envers, à commencer par son séjour dans les Pyrénées et sa lutte quotidienne pour survivre et échapper aux battues, ainsi que la traque effrénée de Straight et Bright (il prétend par ailleurs avoir tué ce dernier). Il dira ensuite comment il s'est retrouvé ressuscité, conscient et capable de bouger dans les sous-sols du muséum et comment il a décidé de s'enfuir par les égouts, comment il a réussi à sortir de Perpignan sous la forme d'un petit garçon afin de ne pas se faire repérer ainsi que les vagues souvenirs de son exhumation dans une vallée reculée du Panchir il y a plusieurs semaines.

Puis il enchaîne sur sa vie passée. " Il y a très longtemps, lors de ma première vie, quand les hommes n'étaient encore que des mammifères poilus, deux anges de puissance sont venus me voir : ils se nommaient Sariel et Raguel, se ressemblaient comme des frères... Par leur intermédiaire, le Seigneur m'a fait le don de la parole et de l'intelligence. Ils voulaient que je joue le rôle d'un intermédiaire, que j'aie vu mes frères sauriens et que je leur explique à mon tour le miracle de la Création et la grandeur de Dieu. Ils me donnèrent le nom de Denver et – chaque fois qu'ils vinrent me voir – ils étaient accompagnés d'un ange plus petit qui ne disait rien et se contentait de me regarder d'un air dubitatif. Je suis allé voir les dinosaures et ils ne m'ont pas écouté. Ils étaient trop préoccupés à brouter, à coincer la bulle ou à se battre. Quand Sariel, Raguel et Kiel – c'était, je crois, le nom du troisième larron – revinrent me voir, ils me firent part de leur déception. Raguel dit : "Il va falloir frapper un grand coup". Sariel dit : "Il va falloir que tu te sacrifies pour eux". Raguel conclut : "Nous allons devoir te crucifier". Alors le petit Kiel commença à s'énerver, il dit que ce n'était pas ce qui avait été prévu, qu'une crucifixion de dinosaure ne changerait rien, que tout ça c'était des conneries qui allaient très mal finir, que Raguel et Sariel ne voulaient pas écouter le vrai message de Dieu. Les deux frères – je crois bien qu'ils l'étaient – ne le laissèrent pas finir et, malgré ma présence, ils lui tombèrent dessus. Ils le frappèrent douze fois : à la treizième Kiel avait disparu, ne laissant derrière lui que quelques plumes blanches. Puis ils se tournèrent vers moi et, d'une même voix, dirent : "Maintenant que tu nous a vus, nous sommes forcés d'aller jusqu'au bout". Ils me crucifièrent donc. Pendant mon agonie, suspendu à un tronc d'arbre, je crus entendre la Voix du Créateur qui disait que c'était une erreur, que jamais les dinosaures ne connaîtraient son existence. Et

puis je suis mort et, pourrissant sur mon arbre, j'ai encore senti le sol trembler sous le choc. Je sus que le Créateur avait éliminé toute trace de son expérience. Que les dinosaures n'étaient plus... Si je n'avais pas été exhumé par ces scientifiques humains, je serais resté enterré pour l'éternité, vaguement conscient de ma condition, incapable du moindre geste... "

Si besoin est, Aurélie rappellera que Sariel et Raguel sont plus connus aujourd'hui sous le nom de Dominique et Andromalius et – si les joueurs l'ignorent encore – que le Labyrinthe est un organisme d'information secret des deux frangins. Par contre elle n'a jamais entendu parler de Kiel. Elle propose de rentrer à Paris au plus tôt pour faire part de ces informations à Monsieur Fabien et essayer de creuser ce nouveau mystère.

Reste bien évidemment le problème de Denver. Plusieurs options sont envisageables. La première – celle que préconise le dinosaure – est de le laisser baguenauder dans les montagnes quelques jours, le temps qu'il soit assez puissant pour reprendre temporairement une forme humaine et lui permettre de rejoindre une jungle quelconque de la planète où vivre peinard (gageons que les joueurs ne se montreront guère enthousiastes). La deuxième consiste à ramener le dino à Paris et à l'héberger dans le Centre de Tri (bon courage pour organiser le déplacement et l'hébergement sur place). Une troisième voie serait que les démons acceptent de céder un peu de leur force (Absorption de force) au dino qui fera semblant de prendre forme humaine (alors qu'il se contente de récupérer son apparence d'origine). Dans ces deux derniers cas, Denver s'arrangera pour fausser compagnie à l'équipe à la première occasion, laissant derrière lui un mot déchirant indiquant qu'il préfère mourir que de vivre en cage, qu'il a été prisonnier des strates granitiques trop longtemps, etc. Enfin, il est possible de tuer le dino (qui fait " plop "), de le faire éliminer par Aurélie ou Valoche si les joueurs sont trop soupçonneux, voire que le balouchosaure se suicide en dernière extrémité. La solution retenue par les membres du Daemonis Malificum dépendra beaucoup des personnages : ils essaieront de garder le personnage du dino crédible jusqu'au bout malgré ses pitreries, quitte à se sacrifier mutuellement.

JUSTICE À DEUX VITESSES

De retour à Paris, les personnages pourront faire part de leurs découvertes, doutes ou incertitudes à Monsieur Fabien. S'ils répugnent à faire leur rapport, Aurélie s'en chargera pour eux de toute façon. Aux

SCÉNARIO

dernières nouvelles, Andromalius est sur le point d'accéder au trône de Satan (voir l'aide de jeu "La guerre en Enfer" pour les détails de la compétition) et il n'est pas impossible que des outsiders cherchent à lui mettre des bâtons dans les roues. D'un autre côté, si la prudence s'impose avant de juger, il ne faut pas négliger ces informations étranges et inattendues à quelques jours de la réunion extraordinaire de la Cour infernale.

Il faudra donc aux personnages suer encore sur le dossier et chercher les renseignements où ils se trouvent (sur la CRD, dans les locaux de l'Aphte, Chez Régis ou auprès d'anciens contacts angéliques). Toutes les informations fournies par Denver semblent concorder. Kiel est un ange porté disparu depuis l'affaire Denver – certains pensent qu'il a été effacé par un coup de gomme divin trop enthousiaste lors de la disparition des dinosaures – et qui n'a jamais été pointé, ni sur la liste de Ceux Qui Ont Chuté, ni sur celle de Ceux Qui Sont Restés. Les magouilles entre Andromalius et Dominique ont aussi laissé de sales grosses traces graisseuses (du Bureau au projet Antéchrist en passant par l'opération "J'adore ce que vous faites !"*), la liste est longue...) et leur connivence est presque légendaire. Ajoutez à cela que le projet d'évangélisation des dinosaures des deux frères a été le plantage le plus formidable du Pré-Grand-Jeu, à côté de laquelle la petite fugue de Lucifer fait figure de soirée grillade pour scouts d'Europe, et les révélations de Denver commencent à peser bien lourd dans la balance. Si tout se passe comme prévu, les démons devraient donc transmettre ce dossier à Monsieur Fabien un peu avant la réunion en Enfer et faire capoter les ambitions d'Andromalius. S'ils se montrent peu coopératifs, c'est une fois de plus Aurélie qui se chargera de la circulation des informations compromettantes.

À moins que les personnages ne freinent des quatre fers dans cette phase finale, les révélations du dinosaure sont transmises aux Enfers, sont étudiées en réunion extraordinaire et une grande majorité des princes décide d'ajourner les débats sur la place vacante à la tête de la cité de Dis. Andromalius est écarté de la course, ses serviteurs passent sous les ordres de Baalberith, de même que ses outils de contrôle et de gestion. Baal reste le dernier candidat crédible mais ne profite pas du bordel ambiant pour prendre le pouvoir concrètement, se contentant d'œuvrer au bon fonctionnement des Enfers en attendant que la situation soit clarifiée. Dans les quarante-huit heures qui suivent, les personnages se voient récompenser de 6 PA.

Si les démons se montrent très suspicieux et paranoïaques – une option qui n'est pas à exclure vu les lourds antécédents des scénars précédents – il se peut qu'ils répugnent à parler de leur virée à Monsieur Fabien et de cautionner les informations troubles qu'ils déterrent. Pire, ils pourraient soupçonner Aurélie de collusion avec l'Ennemi. Dans ce cas, c'est Baalberith lui-même qui ira au charbon, fabriquant de ses petits doigts un vrai faux dossier officiel, signé du nom des démons. Ils recevront pareillement leur récompense mais seront sans doute beaucoup plus prudents lors du quatrième scénario de cette partie, où le pot aux roses sera dévoilé...

* Cf. *Casis Bellart* n°9.

VOICI VENIR
LES BARBAPAPAS...

Voici venir les Barbapapas...

ANAÏS

ANAÏS

Kronos – Grade 1

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

TALENTS

Savoir occulte 2 (administration infernale 5), Sens de l'organisation 5, Classeur/fichier/perforeuse/trombone 4, Informatique 4, Chuintier en travaillant 3.

POUVOIRS

Projection temporelle 1, Déplacement temporel 2, Détection du futur proche 2, Télépathie 1, Sommeil 1.

COMBAT

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

Anaïs est une jeune perche (près de deux mètres), surmontée d'un parasol de cheveux décolorés. Légèrement rétrognathe, ses dents de devant lui font un joli petit éventail, sur lequel viennent s'écraser chuintements et postillons. Son défaut d'élocution et son apparence saugrenue la gênent aux entournures et ne font rien pour la soulager de sa timidité : elle ne parle que si on lui adresse la parole, rougit facilement, peine à regarder ses interlocuteurs et tripote nerveusement sa jupe quand elle se sent en tort (c'est-à-dire souvent).

Et Vox Fata Est

À l'abri des regards et des jugements, livrée à elle-même, Anaïs redevient une brute de l'administratif, une déesse du classeur, une diva du dossier. Autant dire que sur le terrain elle n'est pas bonne à grand-chose.

JASMIN

Jasmin est un grand adolescent méditerranéen au teint mat, vêtu de pulls aux manches informes où disparaissent ses mains. Derrière des cheveux mi-longs frisés qui l'aveuglent la moitié du temps, il cache des yeux rougis et cernés par trop de temps passé devant un écran. La principale caractéristique de Jasmin est sa "coolitude" : il parle, pense et vit à son rythme propre, c'est-à-dire environ deux fois plus lentement que le commun des mortels.

Croisement étrange entre un démon de Nog et un ange de Novalis, Jasmin est pourtant très compétent dans son domaine (l'infographie) et d'une constance rare dans sa monomanie (il est webmaster d'un site sur le jardinage en placard, qu'il se fera un plaisir de montrer aux personnages).

JASMIN

Vapula - Grade 1

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

TALENTS

Informatique 7+, Mac Gyving 5, Discussion 4, Conduite 3, Culture générale 2 (connaissance des musiques traditionnelles jamaïcaines 4), Monoculture intensive sous des lampes au sodium 4.

POUVOIRS

Invention 2, Trait d'énergie 2, Détection du danger 1, Douleur 1.

COMBAT

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

URSULE JEANPAULHAN

Ursule est un policier affable et souriant, aux tempes grises et aux yeux malicieux. Toujours en train de sourire, il est d'une bonne volonté à toute épreuve - version flic gentil - et laisse toujours le bénéfice du doute aux gens qu'il interpelle. Dans le même temps, il est d'une loyauté angélique presque affligeante (il donne la moitié de sa paye à Notre-Dame et une bonne partie du reste au Secours Catholique, il fait ses courses à Artisan du Monde, encadre des veillées œcuméniques pendant son temps libre, etc.).

URSULE JEANPAULHAN

Jean-Luc - Grade 0

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

TALENTS

Défense 4+, Tir 2 (armes de poing 4), Savoir militaire 2 (procédures policières 4), Discrétion 3, Psychologie 3.

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Sacrifice ultime 1, Champ électrique 1, Conversion physique 1, Immunité contre l'électricité.

COMBAT

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

Si les démons sont trop peu discrets à Perpignan, c'est lui qui préviendra Notre-Dame et prendra le commandement d'une faction de soldats de Dieu déguisés en pionniers pour mener "l'enquête préliminaire nécessaire afin d'éviter une réaction trop hâtive". Une fois convaincu de leur culpabilité, cependant, Ursule n'hésitera pas à les faire arrêter puis buter discrètement une fois en garde à vue.

LORIS GIADDANA

LORIS GIADDANA

Thésard en paléontologie

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

TALENTS

Science 2 (paléontologie 3), Informatique 2+, Conduite 2, "Hail Eris!" 2, Greuh 2.

COMBAT

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

Loris est un jeune homme de la mi-vingtaine aux cheveux noirs dressés sur la tête comme s'il venait de mâchouiller un câble à haute tension. Il parle très vite en se frottant les mains et semble agité en permanence de tics nerveux.

Son petit séjour dans le Panchir et ses fouilles sous haute surveillance lui ont un peu tapé sur le système : il évite soigneusement de tourner le dos à une fenêtre et sursaute au premier bruit suspect. Assez susceptible, réagissant au quart de tour, il est nécessaire de l'aborder avec courtoisie pour ne pas le voir partir en vrille, parler de plus en plus fort, pousser des hurlements chimériques et se mettre à

déblatérer sans fin ni cohérence au sujet d'un certain "discordianisme".

CÉSAR, PANISSE, ESCARTEFIGUE ET EBLIS O'SHAUGNESSY

Les trois premiers sont de telles caricatures qu'on a l'impression de les voir en noir et blanc : petit gilet, moustache ridicule (entre le balai-brosse et l'acrobatie pileuse à la Dali), accent du Sud à couper au couteau à huitre, ponctuation de phrase par des mouvements de bras et odeur corporelle rappelant une poissonnerie à la fin de la criée. Fonctionnaires d'État, fiers de l'être, ils ne sont pas courageux au point de s'occuper physiquement d'éventuels intrus et se contentent donc d'appeler la police.

Eblis O'Shaugnessy fait un peu tache dans ce groupe d'amis, vu qu'il a la carrure, le visage et l'accent d'un célèbre basketteur américain séropositif.

CÉSAR, **P**ANISSE, **E**SCARTEFIGUE
ET **E**BLIS **O**'**S**HAUGNESSY

Gardiens de muséum

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

TALENTS

Métier (gardien) 3, Corps à corps 2+, Tenir l'alcool 2, Jouer à la manille 2, "Tu me fends le cœur" 2.

COMBAT

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

VALOCHE (ALIAS STRAIGHT DE CHEZ ANDROMALIUS)

Sous sa forme originelle, Valoche est une brune à forte poitrine et aux lèvres pulpeuses, aux yeux languoureux et aux vêtements près du corps, répondant ainsi aux stricts critères de la pin up des années 2000. Dans le cadre de ce scénario, pourtant, les personnages ne devraient l'apercevoir le plus souvent que sous l'apparence de Straight, un soi-disant grade 1 d'Andromalius : beau jeune homme de vingt ans à l'impeccable style "étudiant en droit" (jeans avec un pli devant, glabre version peau de bébé, cheveux mi-longs, veste en velours noir au col relevé et mocassins en croûte de porc).

Attention, malgré ses apparences angéliques, Valoche/Straight est une sale vieille grosse pute de derrière les fagots, complètement flinguée dans sa tête (c'est un membre important du Daemonis



Et Vox Faca Es

Malificum) qui voue une haine sans borne aux anges comme aux démons et qui ne répugne pas à mourir pour la cause.

Valoche est la meilleure amie d'Aurélié. Elle se bat à l'épée.

V ALOCHE

Baalberith – Grade 1 – Membre du Daemonis Malificum (alias **Straight** de chez Andromalius)

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

TALENTS

Séduction 7+, Comédie 4, Discrétion 5, Défense 4, Combat 4, Corps à corps 3, "Ça fait mal quand j'appuie là ?" 3.

POUVOIRS

Polymorphie 3, Message officiel, Télékinésie 2, Volonté supernormale 2, Télépathie 3, Armure corporelle 1, Corps gazeux, Limitation : Daemonis Malificum.

COMBAT

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

ISHTAR (ALIAS DENVER LE DINOSAURE DE DIEU)

Sous sa véritable forme, Ishtar est un petit garçon propre d'une dizaine d'années au visage angélique, arborant une raie sur le côté et une paire de lunettes Harry Potter. Il parle avec une petite voix fluette qui glisse dans les aigus quand il commence à s'exciter. Cette façon de s'exprimer ne change jamais malgré ses transformations (il aime se faire mygale, chien errant ou papillon de nuit).

Pour créer l'apparence de Denver le dinosaure de Dieu, Ishtar a mixé plusieurs animaux terrestres grâce à une faille dans le pouvoir privilégié de son prince : prenez un rhinocéros africain, rajoutez des écailles de serpent, un cou de girafe, une queue de crocodile et une tête d'ornithorynque et voilà, c'est prêt ! Pour être plus crédible dans son rôle de Messie préhistorique, Ishtar combine ses pouvoirs pour donner l'impression d'une force vraiment impressionnante (Augmentation de Force et Étouffement : et une galette de chèvre pour la quatre, une !).

La seule vraie faille de son déguisement c'est qu'il en fait vraiment trop. Il est tellement heureux de la farce qu'il joue qu'il a tendance à pousser le bouchon un peu loin – forcez le *roleplay* aux frontières de la crédibilité, là où la célèbre "INS touch" menace de basculer dans le foutage de gueule manifeste.

I SHTAR

Caym Grade 2 – Membre du Daemonis Malificum (alias **Denver** le dinosaure de Dieu)

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

TALENTS

Corps à corps 5, Survie 3+, Athlétisme 3, "Oh, non, pas Morton Fizbac !" 3.

POUVOIRS

Transformation 3, Augmentation de Force 1, Vitesse 1, Membre exotique (ergots), Membre exotique (griffes), Membre exotique (petites cornes), Absorption de force 1, Étouffement 1, Armure corporelle 1, Vol 1, Limitation : Daemonis Malificum.

COMBAT

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

Les caractéristiques d'**Aurélié** se trouvent au début du premier épisode de *Fire & Ice*, dans l'aide de jeu sur le Centre de Tri. À noter qu'elle joue également dans le cadre de ce scénario le rôle de **Bright**, ange de Dominique et membre du Labyrinthe (curé à soutane noire, teint gris, cheveux rares et grand chapelet qui pendouille).



La Guerre en Enfer

“ Pour 15 euros par personne et par jour... ”

J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez pas croire. De grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion...

Ça ne peut pas finir ainsi. Il doit y avoir une issue.

Dans les ténèbres de son appartement, Kronos, prince de l'éternité, essaie de remettre en ordre les fragments.

L'Empereur vient de parler à la radio. Toute la population de l'île s'est vu distribuer deux grenades : la première est à lancer sur l'ennemi, la seconde est à garder pour soi. Ne pas être pris vivant. Ils seront des milliers, dans quelques heures, à se jeter du haut des falaises sur les rochers affleurant du Pacifique. La bataille finale d'Okinawa sera des milliers de victimes civiles mais sera gagnée sans un coup de feu.

Du haut des remparts de la ville, les habitants assiégés regardent sans comprendre les mouvements des troupes ennemies. Ces étrangers sont arrivés de l'Ouest quelques jours plus tôt, clamant qu'ils venaient prendre possession de la cité fortifiée : une bande de va-nu-pieds saméiques, armés de bâtons et portant une sorte d'autel pour tout trésor. Ils défilent lentement sous les murs de Jéricho, en une longue procession. En tête du cortège sept membres de ce peuple qui se dit Élu soufflent sans trêve dans leurs trompettes.

Il ne reste de Dresde que des pans de mur hiéraliques, dressés de loin en loin comme les chicots d'une mâchoire de vieillard. La statue de la Vierge, sur un clocher d'église resté intact, semble porter le deuil de la ville ravagée, affaissée sous le tapis des bombes alliées. Il ne reste rien. Rien que cette étrange carte postale d'un monde à venir.

À l'odeur du festin se mêle maintenant celle du vin qui coule sur les pavés, sueur aigre des combattants éreintés et parfum violent de la haine vengeresse. Les soldats, ivres morts et déjà endormis, n'offrent qu'une résistance de façade aux Argiens sortis

- par quelle magie ? - du grand cheval de bois. Deux hommes se sont détachés de la troupe pour aller ouvrir les portes de la ville. La lune est rousse au-dessus de Troie tandis que la ville connaît ses dernières heures.

Le ciel est gris, strié de métal. Le no man's land s'écroule par vagues jusque dans les tranchées : de la boue détrempée par trois jours de pluie ininterrompue, des branches d'arbre cassées - il y avait une forêt, ici -, du fil barbelé, des bouts d'uniforme et des morceaux de cadavre. Dans ce coin de campagne, les gens venaient il y a quelques années pour chasser le faisan. À Verdun, les fusils ne doivent plus servir aujourd'hui que contre l'ennemi ou contre les déserteurs.

L'Archicathédrale Colère de Dieu disparaît presque derrière la nuée des minuscules Cercueils du Reik, fleur colossale butinée par des milliards d'insectes. Les déflagrations silencieuses des canons éclairent en stroboscope les infinies ténèbres. Bientôt, le fleuron de la flotte du Vaticanum cédera, bientôt ses flancs se perceront. La dépressurisation tuera en quelques secondes les soixante mille personnes qui se battent, vivent et rêvent en son sein.

Pas de médicaments. Pas de nourriture. Pas de lumière dans les caves où ils sont obligés de se cacher, dans les terriers où ils sont condamnés à mourir. Les années d'embargo ont grevé leurs dernières ressources. Il ne reste plus que les ténèbres, les geignements des blessés et la foi. Au dehors les frappes chirurgicales continuent de raser Bagdad. Allah est grand. L'Amérique est armée.

Ça ne peut pas finir ainsi. Il doit y avoir une issue.

Tous ces moments se perdront dans l'oubli, comme les larmes dans la pluie...

Et Vox Fata Est

“Espèce de sac à foutre, j’ai noté ton nom ! Tu vas roter du sang ! Défense de rire et défense de pleurer ! Je vais te mettre au pas, je vais te dresser. Allez, debout, sors de ta connerie sacré nom de Dieu, sinon je te dévisse la tête et je te chie dans le cou !”

– Sergeant Hartman, *Full Metal Jacket*

Le troisième acte de la campagne ne compte que trois scénarii et risque d’être assez vite négocié. Même si les joueurs auront un peu de temps pour goûter à l’ambiance militaire et au chaos provoqué par la guerre en Enfer, il n’est pas impossible que vous en vouliez plus. Libre à vous, dans ce cas, d’insérer des aventures de votre cru entre le deuxième et le troisième scénarii.

En plus de quelques synopsis à compléter vous-mêmes, cette aide de jeu vous offre un récapitulatif des opinions des principaux PNJ sur le conflit, à utiliser en cas d’invocation de supérieur ou pour faciliter la gestion de vos créations.

LES FORCES DU MAL

– *Abalam* : Abalam est officiellement pour la mise au placard de Belial comme de Crocell. Sans vraiment prendre parti et avec son habituel sens de la logique et de la clarté, il tape aléatoirement sur l’un ou sur l’autre à la Cour. Pour ce qui est de la guerre de succession, le prince de la folie n’a pas un avis mais six et il planifie (?) de s’éclipser sur Terre dès que le bordel sera suffisant, comme ça, juste pour rire.

– *Andrealphus* : il se bat l’utérus du fight Belial/Crocell et plus encore du bordel qui règne à la Cour depuis qu’il a abdiqué toute volonté propre au profit du petit Damien. Celui-ci n’a pas non plus d’objectif très clair, n’étant pas encore une créature à part entière, plutôt un potentiel : il sait ce qu’il *doit* devenir et se contente de suivre ses pulsions en attendant. La mère et l’enfant ne se sentent aucunement concernés par la situation infernale.

– *Andromalius* : pro-Belial et anti-Crocell. Andromalius n’est pas mécontent de voir écarté le prince du froid et il sait trop que Belial est indispensable à la puissance de frappe des forces du Mal. Pour ce qui est du contrôle des Enfers, le prince du jugement défend sa propre candidature à la régence, estimant qu’il est le Premier Né le plus compétent pour assumer ce poste. Une fois écarté, il se contente de piétiner dans l’ombre, tel Joe Dalton.

– *Asmodée* : le prince du jeu est plutôt pro-Belial et anti-Crocell. Cela dit, sa première préoccupation est de calmer les esprits échauffés, d’agir vite et dans l’intérêt de l’Enfer. Il est légitimiste (prônant le retour de Lucifer quoi qu’il arrive) mais n’hésitera pas à soutenir Andromalius à la succession au cas où le retour du chef se ferait attendre. Selon lui, mieux vaut un arbitre partial que pas d’arbitre du tout et en ces périodes de troubles, Asmodée chope les boules pour l’avenir du Grand Jeu.

– *Baal* : pro-Belial. Il aimerait bien que la friction fratricide se règle à l’amiable, par une belle bataille rangée et une poignée de main virile. S’il se place aux côtés de Belial, c’est simplement parce que le prince du feu semble être plus porté sur l’ordre et la discipline, ce qui est toujours bon à prendre en situation de crise. Pour ce qui est de la succession de Lucifer, il ne voit personne qui ferait mieux l’affaire que lui et se résigne donc à régir les Enfers en l’absence du Maître des lieux (même si ça ne lui fait pas forcément plaisir et le place dans une position très périlleuse).

– *Baalberith* : Baalberith est anti tout le monde. La guerre infernale est l’opportunité qu’il attendait depuis plusieurs millénaires pour tirer son épingle du jeu et extérioriser sa haine. Plus cette situation de crise durera, plus il marquera de points. En façade cependant, le prince des messagers est pour un châtiement exemplaire appliqué à Belial et Crocell et, comme d’habitude, il apporte son soutien à Andromalius dans la course au trône.

– *Beleth* : le prince des cauchemars est en partie à l’origine de la guerre fratricide. Depuis qu’il a discuté avec Damien et qu’il a pris conscience du rôle que Dieu avait prévu de lui faire jouer dans cette tragédie, le prince des cauchemars se fait discret en Enfer. Il sait que la crise ne durera pas et que le destin du Grand Jeu n’est pas entre les mains des forces du Mal. Il se contente donc d’essayer de sauver le monde à sa manière et, quand il est à la cité de Dis, de compter les points et d’observer d’un air moqueur le comportement de ses pairs.

– *Belial* : anti-Crocell (sans blague). Les luttes pour le pouvoir en Enfer le laissent indifférent : il a d’autres chats à fouetter et sait que de toute façon son avis n’aura aucun poids au vu des circonstances. Il aimerait bien que la guerre infernale dure assez longtemps pour lui permettre d’achever son plan secret, qui doit lui assurer une victoire définitive contre son pédé de frère. Après, il verra s’il peut prendre le pouvoir en Enfer à la seule force de sa mégalomanie...

– *Bifrons* : le prince des morts s’en fout, de tout, de ces chaînes qui pendent à son cou. Il n’a aucun avis sur le clash Belial/Crocell, aucun plan pour apaiser les

tensions en Enfer et, s'il a bien proposé sa candidature à la magistrature suprême, c'est surtout parce ses vieux potes avaient lourdement insisté. De toute façon il rate une réunion de la Cour sur deux, s'endort au milieu des allocutions les plus enflammées et continue de perdre du poids, alors...

– *Caym* : le prince des animaux refuse de se positionner dans l'affrontement Belial/Crocell, estimant que cette querelle fratricide est une (je cite) "bien belle connerie". Pour ce qui est du trône vaquant de Lucifer, il pense que la situation se réglera d'elle-même et ne croit pas à un remplacement dans l'urgence. Il est l'un des rares à proposer un ou deux mois de réflexion avant de désigner un nouveau chef à la tête des Enfers.

– *Crocell* : anti-Belial (je vous jure). Crocell aimerait bien mettre un terme à cette guerre ridicule mais : petit 1, il sait que son frère est un gros enculé et il refuse donc de négocier quoi que ce soit avec lui (vu qu'il va se faire trahir) ; petit 2, il a été écarté des Enfers et tant qu'il n'aura pas prouvé sa bonne foi il sait qu'il restera un "lonesome cow-boy". Le prince du froid se contente donc de défendre son bout de gras, tout en rassemblant de façon assez pathétique quelques preuves contre son frère.

– *Furfur* : pro-Crocell, anti-Belial. Le prince du hardcore vomit Belial de sa bouche et plus encore depuis que Crocell a été écarté. Il soutient la candi-

dature de Baal à la régence tant que Lucifer ne sera pas revenu et profite du chaos ambiant pour régler quelques comptes personnels.

– *Gaziel* : pro-Belial. Gaziel n'a rien contre Crocell, il se contente de suivre les décisions de la Cour sans penser un instant qu'elle puisse s'être trompée sur la culpabilité du prince du froid. Il n'a pas vraiment voix au chapitre dans la guerre de succession mais soutient mollement la candidature de Baal.

– *Haagenti* : pro-Crocell, anti-Belial. Pour des raisons esthétiques et humoristiques, le prince de la gourmandise ne supporte pas l'idée de voir Belial triompher de son frère. Depuis le déclenchement de la guerre, il enchaîne les grosses bouffes, soi-disant pour réconcilier tout le monde mais sans doute plutôt pour se faire péter la panse en attendant l'Apocalypse. Quand on lui demande son avis sur la direction des Enfers, il se contente de reprendre des frites.

– *Kobal* : pro-Crocell, anti-Belial, pour les mêmes raisons que Haagenti. Tel Coluche et Dieudonné, Kobal s'est proposé au titre de nouveau patron des forces du Mal – ce qui, comme pour Coluche et Dieudonné, n'a fait rire personne. Il mène depuis une campagne parodique dans la cité de Dis, distribuant des faux pots-de-vin et des photos pornographiques dédicacées.



Et Vox Fata Es.

– **Kronos** : le prince de l'éternité est entré en dépression à l'annonce de la défection de Lucifer. À l'origine anti-Crocell, il change d'avis à mesure qu'il prend conscience des diverses manipulations (aussi bien de la part de Belial que de celles de Baalberith). Enfermé dans ses appartements de la cité de Dis, Kronos refuse de se proposer pour le poste de Lucifer et essaie de comprendre comment cette histoire va pouvoir rejoindre les différents futurs qu'il a jadis entrevus.

– **Malphas** : pro-Belial, pro-Crocell, anti-Crocell et anti-Belial en même temps, le prince de la discorde est en train de chauffer sérieusement sa pile. En vadrouille sur Terre de plus en plus souvent, il y œuvre au sein de l'Aphte à des projets secrets (en réalité très proches de ceux de Beleth, avec lequel il s'est découvert de nouvelles affinités). Il n'a toujours pas annoncé sa candidature au poste laissé vacant par Satan, bien qu'il soit déjà soutenu par plusieurs princes. Personne ne comprend pourquoi il tarde tant et, à vrai dire, lui non plus.

– **Malthus** : Malthus ne s'est pas prononcé sur le clash Belial/Crocell et à vrai dire tout le monde se fout de son avis. Entièrement focalisé sur la querelle de succession, il espère bien tirer son épingle du jeu avec un nouveau chef, qui lui laisserait plus de liberté et qui effacerait son ardoise chargée. C'est pour cette très bonne raison qu'il soutient Bifrons, le moins lucide et le plus malléable des Premiers Nés.

– **Mammon** : pro-Belial, anti-Crocell, Mammon est bien aise de voir un des deux frères écarté de la Cour – il a toujours estimé que la trop grande quantité de princes bourrins était dangereuse à l'équilibre des budgets infernaux. Pour la course au pouvoir, il soutient en priorité son ancien chef, Malphas, mais a profité du fait que celui-ci ne se soit pas déclaré pour négocier ses voix auprès d'Andromalius.

– **Morax** : le prince des dons artistiques a bien les boules, parfaitement conscient qu'il ne gardait sa place et son titre que grâce aux faveurs spéciales de Lucifer. Il n'a prononcé aucun avis sur le conflit Belial/Crocell, évitant au maximum de vexer l'un des deux frères. Pour la succession, il essaie de toujours suivre le courant

majoritaire tout en se ménageant en même temps une porte de sortie au cas – fort probable – où le nouveau chef l'aurait dans le nez... On l'a vu traîner sur Terre et prendre des contacts avec des anges d'Ange pour éventuellement passer à l'ennemi.

– **Nog** : pour la première fois depuis son entrée à la Cour, Nog a émis deux avis en moins de vingt-quatre heures. Il est pour la double éviction de Belial et de Crocell, estimant que les fouteurs de merde doivent être écartés au plus vite. Dans le même temps, il s'est proposé lui-même pour remplacer Lucifer tout en soutenant depuis le début l'éventuelle candidature de Malphas. Son hyperactivité récente en inquiète plus d'un.

– **Nybbas** : neutre dans le conflit Belial/Crocell, le prince des médias se contente de prendre des notes, de recueillir des témoignages et de filmer les débats avec son caméscope numérique. Depuis l'annonce télévisée de Lucifer – il en est encore tout retourné –, Nybbas a lancé une campagne d'affichage en Enfer où il affirme son soutien inconditionnel à Malphas.

– **Ouikka** : le prince des airs est vénère pomme de terre. Depuis qu'il a appris l'éviction de Crocell, Ouikka a envie de tout casser, à commencer par le bureau d'Andromalius et la gueule de Belial. De plus en plus paranoïaque, il s'est persuadé que la déclaration télévisée de Lucifer était un coup monté de princes arrivistes visant à piquer la place du chef. Il soutient

NOTULE SYNTHÉTIQUE

POUR TOUTE GÉOPOLITIQUE INFERNALE FUTURE

FIRE & ICE

Ceux qui soutiennent Belial contre Crocell : Andromalius, Asmodée, Baal, Gaziél, Malphas, Mammon, Samigina, Uphir, Vephar et Dajjâl.

Ceux qui soutiennent Crocell contre Belial : Furfur, Haagenti, Kobal, Malphas, Ouikka, Scox, Shaytan et Majûj.

Ceux qui souhaitent la double éviction de Crocell et Belial : Abalam, Baalberith et Nog.

Ceux qui s'en foutent : Andrealphus, Beleth, Bifrons, Caym, Kronos, Malthus, Morax, Nybbas, Valefor et Vapula.

CANDIDATS À LA SUCCESSION DE LUCIFER

Baal – soutenu par Furfur, Gaziél, Ouikka et Vapula.

Bifrons – soutenu par Malthus, Samigina, Shaytan et Uphir.

Andromalius – soutenu par Asmodée, Baalberith et Scox.

(Malphas) – soutenu par Mammon, Nog et Nybbas.

Kobal – soutenu par personne.

Nog – soutenu par personne.

Dajjâl – soutenu par personne.

Les indécis : Kronos, Morax et Valefor.

Les indifférents : Abalam, Andrealphus, Beleth, Belial, Crocell et Haagenti.

Les légitimistes : Caym, Vephar et Baal.

Baal, le seul en qui il ait encore confiance, rassuré à l'idée que le gros chef à cravate Mickey puisse botter le cul des traîtres et rappeler Satan à la maison.

– *Samigina* : Samigina est pro-Belial parce que, comme il dit, “ mieux vaut être du côté de la gâchette que du canon ”. Pour la succession, il soutient en façade la candidature de Bifrons, conscient de la faible autonomie du prince et espérant bien lui chauffer la place au dernier moment. Le prince des vampires boit du petit lait depuis le début de la crise – cela faisait longtemps qu’il n’avait pas été aussi en forme.

– *Scox* : spécialisé dans les relations familiales complexes, Scox croit avoir tout compris de la relation Belial/Crocell. Sans se prononcer trop ouvertement, il apporte un soutien discret au prince du froid, victime selon lui du complexe de persécution dont souffre son aîné. Il soutient par contre ouvertement la candidature d’Andromalius, affirmant à qui veut l’entendre que c’est ce que tout le monde a toujours souhaité inconsciemment.

– *Shaytan* : pro-Crocell, anti-Belial, Shaytan n’a pas beaucoup aimé la façon dont le prince du froid a été écarté des Enfers et l’a clamé haut et fort. Il sait qu’il est désormais dans la ligne de mire du prince du feu et continue à l’énervier pour le pousser à l’erreur. Il fait également partie des petits princes pourris qui soutiennent Bif par pur arrivisme.

– *Uphir* : ayant usurpé sa promotion et son titre de prince (voir plus bas), Uphir a lourd à craindre de cette période de crise. Apeuré à l’idée que sa magouille ne finisse par être mise au jour, il garde profil bas – soutenant Belial contre Crocell pour faire plaisir aux justiciers des Enfers, et Bifrons au poste de Lucifer pour rester fidèle à ses amis magouilleurs.

– *Valefor* : le prince des voleurs est inquiet, c’est peu de le dire. Habitué à l’équilibre approximatif des relations Bien/Mal, il commence sérieusement à flipper au vu des avancées du Conseil angélique et des dégradations de la Cour démoniaque. Neutre jusqu’à la transparence dans tous les débats, il envisage une solution expérimentale à la crise, en souhaitant introduire de la troisième force directement au cœur de la machine Grand Jeu (voir plus loin). Ces manipulations menées en plus de sa double vie lui prennent l’essentiel de son temps.

– *Vapula* : Vapula se fout bien des petites querelles mesquines et fraternelles entre Belial et Crocell. Le climat de guerre ne l’empêche pas de travailler, bien au contraire. Il soutient Baal au poste de Lucifer, estimant qu’il est le prince le plus à même de comprendre le génie de ses trouvailles et de les utiliser sur le terrain.

– *Vephar* : anti-Crocell (ce qui ne veut pas dire qu’il soit pro-Belial). Vephar est le plus fervent partisan du légitimisme, estimant que seul Lucifer est en droit de diriger les Enfers, même de façon temporaire. Au cas où celui-ci n’assumerait pas ses responsabilités, il est d’avis de dissoudre les forces du Mal et que chaque prince parte faire sa tambouille dans son coin. Lui-même n’hésitera pas à quitter la Cour et à descendre sur Terre un long moment plutôt que d’obéir à un quelconque régent.

LES FORCES DU BIEN

Les opinions angéliques sur la guerre infernale sont grosso modo de trois types.

Le premier groupe – paradoxalement plus effrayé que réjoui des troubles de ceux d’En Face – se compose des archanges suivants : Alain, Ange, Blandine, Christophe, Francis, Janus, Jordi, Marc, Michel et Novalis. Avec toutes sortes de nuances et de réserves, ces lieutenants du Seigneur estiment qu’une dégradation de l’administration démoniaque ne peut qu’être un très mauvais présage.

Qu’ils croient dans les vertus de l’équilibre Bien/Mal (Ange, Francis, Janus, Marc) ou qu’ils s’inquiètent simplement de la perte d’influence de ceux qui ont chuté (Alain, Blandine, Christophe, Michel et Novalis), ils prônent en priorité l’attente et la réflexion. Aucun d’entre eux ne peut croire que la partie se termine rapidement et tous craignent que la crise infernale ne finisse par atteindre leurs propres troupes.

Le deuxième groupe a une analyse radicalement inverse. Pour Didier, Daniel, Dominique, Mathias, Guy, Jean, Jean-Luc, Joseph, Laurent et Walther, le vent a tourné définitivement à l’avantage des anges et la fin de la partie approche.

Il faut donc mettre les bouchées doubles, soit pour bâcher le maximum de démons et accélérer la chute de l’organisation de Lucifer (Daniel, Dominique, Joseph, Laurent et Walther), soit pour faire reculer de façon durable – voire définitive – le Mal sur Terre (Didier, Emmanuel, Guy, Jean et Jean-Luc).

L’opposition fondamentale de ces deux courants est bien sûr largement nuancée par les circonstances – les opinions variant au fil du temps et d’un archange à l’autre.

Reste deux silencieux. Jésus qui va entrer bientôt en période “ bad trip ”, jurant à qui veut bien l’entendre

Et Vox Fata Est

qu'il arrête de fumer demain, se plaignant d'hallucinations, perdant du poids et tirant une tronche de six pieds de long ; et Yves, qui s'est enfermé dans son mutisme chéri, ne se fendant plus que rarement d'un de ses horripilants sourires énigmatiques.

Enfin, les archanges en préretraite ont chacun un point de vue différent. Georges, du fond de son placard, est plus qu'à fond dans les délires militaires et crie à qui veut bien l'entendre que l'heure est venue de lui rendre sa hache pour qu'il termine le travail qu'il avait commencé jadis. Catherine est plus que jamais du côté des humains, plus particulièrement des femmes, et elle multiplie les interventions sur le terrain pour ne pas que ses protégées soient les premières victimes d'une guerre surnaturelle totale. Gabriel, enfin, cherche à mettre la main sur son frère pour le convaincre de revenir à son poste...

LA TROISIÈME FORCE

– *Égyptiens* : les Égyptiens loyaux à Isis et Osiris voient d'un assez bon œil les troubles infernaux et profitent du flou artistique pour élargir un peu leur marge de manœuvre. Ils ne sont cependant pas naïfs au point de croire que c'est du tout cuit et marchent sur des œufs, attendant avec inquiétude le retour de manivelle angélique. Les Égyptiens de Seth sont bien plus embêtés, puisque leur leader (Bifrons sous couverture) est en train de partir en vrille : leur avenir s'annonce tout sauf radieux et les serviteurs de ces dieux commencent à envisager sérieusement une reconversion.

– *Gréco-romains* : la famille royale olympienne se bat les côtes de la situation infernale version bien bien, n'ayant de toute façon jamais été très fan des idéologies lucifériennes. Pour les dieux qui sont sur Terre, c'est plus compliqué. Athéna est en cheville avec Catherine et partage largement ses opinions. Hercule est le cul entre trop de chaises pour pouvoir s'asseoir et de plus en plus sollicité par les deux bords : devenu franchement catastrophiste, il compte prendre bientôt des congés pour retourner à New Olympus le temps que ça se tasse. Hephaïstos continue d'œuvrer au sein de *Castra Praetoria**, la secte de renégats de Gaziël et envisage de louer leurs compétences aux You-Yous. Enfin, Dionysos songe sérieusement à proposer sa candidature au titre de prince de la drogue à la place de Nisroch et monte une grosse opération de promo sur son cartel stupéfiant (voir plus loin).

* Cf. le scénar " Rosa rosa rosam " dans l'extension mythique *Freestyle* (putain, je me fais marrer, des fois – NdL).

– *Vikings* : les Vikings aiment bien la guerre en général et celle-là tout particulièrement. Voir les démons en mauvaise posture a tout pour plaire aux barbus qui mitent, à tel point que certains chefs de guerre un peu plus imbibés que les autres se sont monté le bourrichon et sont persuadés que le Ragnarok était de retour. D'où ce parfum d'Apocalypse qui flotte sur les terres du Nord, où des attaques éclairs et enthousiastes de vikings ont mis à mal les intérêts démoniaques. Les fils de Midgard tiennent une telle patate que les anges eux-mêmes commencent à s'en inquiéter – quand bien même, pour une fois, leurs objectifs sembleraient concorder.

– *Vaudous* : par essence pessimistes, les vaudous voient dans la guerre infernale les prémisses de la fin du monde. La plupart des bokors ont lu dans les tripes de moutons et la forme des nuages que rien de bon ne pourrait naître de cette affaire* et ils ont commencé à mettre au parfum leurs ouailles. Les heures de la foi vaudou semblent comptées, même si la raison ultime de cette catastrophe demeure peu claire : au cours de leurs transes, les sorciers disent avoir aperçu le nouveau monarque et sa couronne de gloire, ils parlent d'un enfantement contre nature et des forces de l'Univers à l'œuvre. Bref, c'est plutôt la déprime chez nos frères de couleur.

* NdJ : ce en quoi ils n'ont pas tout à fait tort, mais j'ai rien dit...

– *Kabbale* : les mekoubals avancent dans de la purée de pois avec des boules Quies dans les oreilles. Ils ne sont au courant de rien, ils ne comprennent rien et même si c'était le cas ils n'en parleraient pas. Il leur faudra sans doute dix bonnes années pour avoir une vague idée de ce qui est en train de se passer sous leur barbe et le double pour qu'ils en mesurent les conséquences.

– *Islam* : les démons musulmans participent aux affrontements diplomatiques et géostratégiques infernaux avec le même bonheur que leurs confrères chrétiens. Majûj est pro-Crocell, anti-Belial et il soutient Baal à la magistrature suprême. Dajjâl est pro-Belial, anti-Crocell et ne voit personne d'autre que lui sur le trône de Lucifer, proposant même une conversion générale de l'Enfer à la cause de l'Islam – à ses yeux le premier moteur du Mal sur Terre. Le cas de Ouikka est évoqué plus haut. Chez les anges, Khalid est prêt à toutes les alliances funestes pour se farcir Laurent,



Hassan craint de voir les chrétiens prendre trop d'ampleur et joue donc la montre tandis qu'Eli est barré dans un délire apocalyptique qui rendrait sa juste place aux minéraux et aux végétaux sur la planète. Ajoutez à cela la crise de foi de l'Islam contemporain et vous comprendrez que les chefs spirituels musulmans ont tendance à ne pas trop faire les malins en ce moment.

– *Psioniques* : en fonction des trusts et des intérêts occultes de chacun, les réactions sont variables. Pour la majeure partie d'entre eux, toutefois, cette crise du Grand Jeu est une très bonne affaire : la guerre leur rapporte des sous, le déséquilibre Bien/Mal leur permet d'accroître leur influence et – pour les plus idéologiques d'entre eux – elle laisse présager une fin de l'ingérence angélico-démoniaque sur Terre. Pour les preneurs de tête qui travaillent dans des secteurs à risque ou dans des zones touchées par les conséquences directes de la guerre, le conflit est bien moins amusant : mettez trois pisis entre un squad de Belial et un squad de Crocell et vous obtenez dix litres de jus de crâne...

– *Sorciers* : pour l'ensemble de la communauté des sorciers, la guerre en Enfer est une opportunité rêvée. Dans ce climat de magouille, de fourberie et d'insécurité, les comptes à régler sont nombreux et les balances potentielles courent les rues. On s'échange des Vrais noms comme des cartes Magic, les filières de composantes tournent à plein régime, les anges et démons disparus ne se comptent plus... Les seuls qui ne rigolent pas tellement, ce sont les gars de la Rose qui commencent à sentir le vent tourner. L'alliance Hornet/Bifrons est de plus en plus difficile à gérer pour l'organisation et ses membres craignent à raison de faire partie des dommages collatéraux dans les ambitions démesurées de leur gros bill de patron.

– *Renégats* : pour les démons renégats, la vie est plutôt belle avec la guerre. La hiérarchie a cessé toute recherche, ceux d'En Face recrutent les transfuges avec acharnement et on peut désormais quitter son poste sans craindre grand-chose (ni d'ailleurs que grand monde ne s'en rende compte). Pour les anges la situation reste assez stable (toujours Dominique au cul) si ce n'est que les possibilités de magouilles transhiérarchies se retrouvent multipliées par cent et que le mercenariat spirituel ne s'est jamais aussi bien porté. Histoire de contredire la règle générale, les représentants de la Maison sont quant à eux très flipés par la guerre infernale : ça n'était pas prévu et surtout ça peut être vraiment très très dangereux pour l'avenir du Grand Jeu... Quant au Bureau, ses quelques membres survivants sont trop occupés à courir pour faire quoi que ce soit.

Et Vox Faca Es.

– *Créatures féeriques* : dans le vert paradis des amours enfantines, on se contrefout de la guerre infernale. La seule conséquence qu'on peut imputer à cet événement sont les tensions croissantes qui règnent entre les souverainistes soutenant Obéron et les rebelles menés par Brand. Les échauffourées se multiplient et un affrontement à plus grande échelle est à craindre en Faërie dans les mois qui viennent.

EXTENSION DU DOMAINE DE LA FIGHT

Extension du domaine des

Voici quatre synopsis à développer vous-même pour exploiter plus à fond le climat de guerre civile. Ces aventures vous demanderont pas mal de travail d'adaptation, ainsi qu'une connaissance précise de points de background spécifiques. Les suppléments dans lesquels ceux-ci sont développés sont indiqués entre parenthèses.

SATANIX CHEZ CLÉOPÂTRE

(cf. *Guide de la troisième force*, chapitres sur les sorciers et les Égyptiens, et *Liber Angelis*, chapitre sur Alain)

Intrigue : Bifrons tente l'opération de la dernière chance. Sous son identité secrète de dieu égyptien (Seth), il va essayer de se libérer du joug de Hornet et des sorciers de la Rose. Bien malgré eux, les personnages vont réduire à néant ses chances de réussite.

Début : les démons sont envoyés à Baden-Baden par Monsieur Fabien, pour enquêter sur l'incendie criminel qui a ravagé un hôtel particulier et coûté la vie à douze humains. Les circonstances de l'acte laissent à craindre une action surnaturelle. En enquêtant sur le crime, les personnages apprennent que le bâtiment appartenait à la Rose et que ses occupants pratiquaient les arts occultes. Parmi les événements étranges advenus dans la ville thermale, on peut compter l'arrivée d'un groupe d'étrangers d'origine maghrébine quelques jours avant l'incendie. La piste encore tiède de ces criminels potentiels mène jusqu'à Berlin.

Milieu : dans la capitale allemande, les joueurs parviennent à retrouver l'un ou l'autre des Égyptiens du squad de Bifrons. Deux autres groupes sur la même affaire viennent leur mettre des bâtons dans les roues : quelques sorciers de la Rose chargés par Hornet de retrouver et châtier les coupables, plus une team de gradés d'Alain, qui a reconnu la main égyptienne dans l'incendie de Baden-Baden et compte

bien leur faire la peau. Si les démons arrivent à mettre la main les premiers sur les sethites, ils apprendront que ceux-ci bossent directement pour le compte de leur dieu et qu'ils ont rencard avec lui trois jours plus tard à Alexandrie.

Fin : le dernier mouvement se joue en Égypte, les personnages traînant les anges d'Alain et les sorciers de la Rose à leurs basques. Hornet en personne a fait le déplacement, craignant une farce de son vieux pote Bifrons (qu'il est temporairement incapable de contrôler suite à l'incendie). Malgré les empêcheurs de se rencontrer en rond, les démons peuvent arriver les premiers au rendez-vous donné par le dieu, dans un petit café bondé au cœur de la vieille ville. Le prince des morts partagera ses loukoums, essayant de comprendre qui sont les personnages et ce qu'il a le droit de leur dire, avant que Hornet ne déboule et ne se mette à psalmodier. Les démons ont tout intérêt à mettre les bouts : quelques minutes après Bifrons est à nouveau contrôlé et ils n'ont pas grande chance de lui survivre. L'aventure peut s'achever sur une course poursuite dans les souks et/ou une grosse baston dans le port.

NOUVEAU DIET COKE : MOINS DE DIÈTE, PLUS DE COKE !

(cf. *Encyclopedia Spiritis 2*, chapitre sur Valefor, et *Guide de la troisième force*, chapitre sur les Gréco-romains)

Intrigue : Dionysos, grâce à un piston de son vieil ami Janus/Valefor, compte bien entrer dans les forces du Mal par la grande porte. Profitant du flou artistique de l'organisation infernale, il est en train de monter une filière de narcotiques monstrueuse en provenance d'Amérique du Sud. En inondant les marchés européens de came pas chère, il compte provoquer une vague de dépendance sans précédent, se taillant dans la foulée un poste de prince de la drogue.

Début : les personnages sont envoyés à Rotterdam par le Centre de Tri, pour escorter un convoi de drogue à destination de Paris : deux semi-remorques pleins de shit, d'extas, d'acides et de champis. Cette filière artisanale montée par des démons de Furfur a connu trois incidents en l'espace d'un mois et on soupçonne l'ouverture d'un nouveau front par les You-Yous. En réalité le responsable des problèmes (disparition de chargements, dealers retrouvés ligotés et bâillonnés) est Janus/Valefor, qui sape la concurrence et prépare le terrain pour le dieu grec. Arsène, le conducteur de l'un des camions, n'est d'ailleurs personne d'autre que le prince/archange. Quelques détails durant le

voyage devraient faire tiquer les personnages (Arsène parle en angélique et en démoniaque dans son portable) et leur permettre de démasquer la taupe, qui s'enfuit en ricanant au terme d'un affrontement dantesque pour le contrôle de la marchandise.

Milieu : de retour à Paris, les démons apprennent que la capitale est inondée d'une nouvelle came très bon marché et sont chargés de remonter à la source du trafic pour mettre au jour un éventuel lien avec le Grand Jeu. Après une enquête laborieuse dans les bas-fonds humains, les personnages arrivent à Nice où ils découvrent la tête de pont européenne du projet, une compagnie maritime qui organise des croisières de luxe entre la Méditerranée et les Caraïbes et qui fait transiter la drogue dans ses cales. En s'embarquant sur un bateau de retour, les personnages déboulent à Caracas où ils continuent de remonter la piste.

Fin : les démons s'incrument dans une soirée privée de la capitale vénézuélienne, organisée par un riche Italien vivant en Colombie qui ne se balade qu'en tige : Ferdinando Colloni (alias Dionysos). Dans une fête de palais qui vire à l'orgie, en compagnie de call-girls en bikini, ils devront éviter les gardes, rassembler des preuves de la collusion gréco-démoniaque, ne pas se faire repérer par Valefor en string de bain et s'enfuir à temps. Après leurs révélations, le prince des voleurs sera réprimandé et forcé de reprendre en sous-main le trafic de son pote grec. Les chances de promotion de Dionysos redescendront à zéro.

Fin alternative : les personnages ne parviennent pas à rassembler assez de preuves et rentrent bredouille. Une vague de toxicomanie sans précédent ravage l'Europe et Dionysos postule au rang de prince de la drogue à la place de Nisroch relativement absent ces derniers temps. Manque de pot, le mystérieux Nisroch revenu depuis peu lui grille la promotion sous le nez.

MAGIE, MAGIE ET VOS IDÉES ONT DU GÉNIE

(cf. *Encyclopedia Spiritis 2* et *Liber Daemonis*, chapitres sur Uphir)

Intrigue : Koch, le grade 3 de Malthus responsable de la catastrophe de Bhopal et de l'Erika, revient sur le devant de la scène pour réclamer sa place légitime de prince de la pollution. Uphir, qui n'a pas l'intention de se laisser faire, tente de faire tuer son rival sans se compromettre.

Début : les démons sont envoyés par le Centre de Tri à Super Phénix pour y rencontrer le prince de la pollution, qui a besoin d'une team de super-héros pour une mission délicate : un certain Koch (présenté comme un grade 3 de chez lui ayant viré sa cuti) prépare une catastrophe écologique sans précédent en pleine crise infernale. Il faut l'arrêter avant que le chaos ne devienne total et que le prince ne perde



Et Vox Faca Es.

toute crédibilité. Les personnages mènent l'enquête sur trois sites à haut risque (une usine de pesticide près de Marseille, une centrale nucléaire en Lorraine et une société d'armement de supertankers de Calais) et, malgré une bonne dose de fausses pistes, parviennent à empêcher un premier incident monté par Koch.

Milieu : grâce aux indices glanés dans la première partie et avec le concours de Monsieur Fabien, les personnages retrouvent la trace du renégat qui s'est construit une base en Ukraine gérée par une dizaine d'humains et une poignée de sympathisants démoniaques. Aidés par une escouade de bourrins fournie par Uphir, ils prennent d'assaut la planque et finissent la baston par un tête-à-tête avec Koch. S'ils lui laissent le temps de s'expliquer, ils apprendront le fin mot de l'histoire et pourront décider en leur âme et conscience de le laisser à nouveau filer. En fouillant la base, ils apprendront l'ultime fourberie de leur adversaire : un attentat prévu dans moins de trente heures à Super Phénix.

Fin : les locaux du prince de la pollution ne répondent plus, noyautés qu'ils sont par des traîtres à la solde de Koch, et les démons vont devoir courir très vite pour sauver leur peau et le poste du prince. Poursuivis par des sympathisants du renégat, trahis par des membres de leur propre escorte et copieusement canardés sur place par les gardiens de Super Phénix, ils seront condamnés à sauver le monde tout seuls, comme des grands. Si la bombe est désamorcée à temps et le problème de Koch réglé (ou présenté comme tel), ils se verront finalement accorder le grade enviable de chevalier de la Strychnine.

LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI SE MANGE SURGELÉ

Intrigue : deux démons qui servaient Crocell sont encore en contact avec leur prince et ont décidé de rendre les coups. Ils ont repéré une planque de Belial et ont décidé d'y foutre un peu le souk. Autant dire qu'ils n'y ont pas été de main morte et que les personnages vont se retrouver coincés entre les deux factions rivales sans avoir rien demandé à personne.

Début : les démons sont envoyés par le Centre de Tri à Londres sur demande expresse des autorités démoniaques locales. Ils y rencontrent Albert O'Clock, grade 3 aux ordres de Kronos qui dirige les forces du Mal londoniennes, à Leicester Square. Celui-ci leur donne l'adresse d'un atelier de tatouage/piercing/branding/BDSM dans le quartier d'Islington et leur précise qu'il s'agissait du repaire

d'un démon de Belial influent. L'atelier est fermé et, à l'intérieur, c'est un vrai carnage : il y règne une odeur d'abattoir, les murs ont été repeints avec du sang et une dizaine de corps d'humains affreusement mutilés sont entassés en pile sur le sol dans une grande flaque d'eau teintée de sang. On s'est visiblement acharné sur les corps avant de les tuer, ils sont très froids comme si le pouvoir Éclats de glace avait été utilisé et une écharpe carmin est pendue au plafond.

Milieu : en interrogeant les commerçants voisins, tous spécialisés dans des activités underground (tatouage, disques de fuck métal, sex-shop, fringues gothiques ou punks, pressing, etc.) et tous plus che-lous les uns que les autres, les personnages finissent par apprendre que deux individus portant des imperméables marrons ont été les derniers clients à avoir été vu entrer dans la boutique. Le premier est petit, gros, avec des cheveux orange, le second est grand, balèze avec le crâne rasé.

Ce sont deux démons de Crocell passés au service de Bifrons qui ont décidé de venger leur prince et il ne sera pas difficile de les retrouver, O'Clock ayant des petites fiches sur tous les démons londoniens. Il leur donnera l'adresse de l'hôtel de passe où ils résident habituellement dans l'East End et ils découvriront que les lieux ont déjà été visités – tout est cassé, des vêtements et des bouts de meuble jonchent le sol et la porte d'entrée est fracturée. En fouillant bien ils pourront trouver une carte de visite indiquant une rave avec un numéro d'infoline.

Fin : la rave se tient dans la campagne pas loin de Londres et est gigantesque, rassemblant plusieurs milliers de décérébrés défoncés aux acides venus écouter une mauvaise transe goa hardcore. Il y a des bagarres dans tous les coins, des dealers agressifs et des clébardes atteints de la rage qui rôdent partout.

Assez rapidement, les personnages se rendront compte que quatre types vêtus de noir et portant des écharpes rouges zonent dans les parages et il faudra qu'ils retrouvent les deux Crocell avant eux pour que cela ne dégénère pas en baston peu conforme au principe de discrétion en pleine foule et cela juste au moment où les flics déboulent. À eux de choisir s'ils laissent les Belial se venger, s'ils se rangent du côté des Crocell et si, dans ce cas, ils les ramènent à O'Clock pour que les deux compères récupèrent leur blâme.



La Bibliothèque du Marchand de Sable

“The Sandman Library”

Il existe une bibliothèque au bord des mondes.
Elle contient tous les livres. Elle est d'une taille infinie.
Son propriétaire est omniscient.

Ce dernier se nomme Mikaël. Celui Qui Est Semblable À Dieu. Certains vont jusqu'à penser que Dieu est semblable à Mikaël. Personne n'a jamais osé le dire.

Depuis la Chute, le nom de Mikaël n'est plus d'usage.
On l'appelle destinée, bibliothécaire, Premier Né.

Ou, plus simplement, Yves.

Il existe une bibliothèque aux confins du temps.

Son propriétaire marche dans les allées sinueuses, couvertes d'un gazon délicat détrempé de rosée. Des herbes folles poussent entre les rayonnages, du lierre s'agrippe aux montants des étagères.

Yves a pris un livre au hasard et l'a ouvert en son milieu.
L'ouvrage s'intitule Fire & Ice, c'est un supplément de

jeu de rôles volumineux et dense. Une campagne pour *In Nomine Satanis*. L'ouvrage semble composé de deux parties, astucieusement collées l'une à l'autre.

Qu'importe que ce livre n'existe pas encore, qu'il n'ait pas été imprimé, que nulle part on ne puisse le trouver sur Terre. Il existe déjà et a toujours existé dans la bibliothèque.

L'archange des sources parcourt du regard une courte nouvelle. Le titre du scénario qu'elle accompagne retient son attention : “La Bibliothèque du Marchand de Sable”.

Dans le texte d'introduction, il reconnaît certains de ses noms.

Il existe une bibliothèque au cœur de chaque livre.

Son propriétaire y est toujours présent. Derrière chaque mot, derrière chaque ligne, il est là.

Il nous regarde.

Il nous attend.

“- D'où vous viennent vos idées ?

- Je les invente. Dans ma tête. ”

- Neil Gaiman

J'espère que vos joueurs sont bien accrochés, qu'ils prennent soigneusement leurs petites notes et qu'ils sont prêts à se faire un peu bousculer dans leurs habitudes. Ce scénario bizarroïde et non-euclidien les emmènera malgré eux à travers la Marche des rêves et des cauchemars, de poche onirique en poche onirique, suivant le fil qui leur permettra de ressortir vivant. Ils y croiseront des PNJ de légende et comprendront peut-être un peu mieux ce qui les attend au terme de leur périple... et peut-être pas.

Au cas où vous seriez vraiment bouché, cette aventure est dédiée à Neil “ubiquitous” Gaiman, l'un des plus grands scénaristes en vie du monhonde. Salut, mon super pote à moi que j'ai !

PRELUDES

AND NOCTURNES

Preludes and Nocturnes

La guerre ouverte aux Enfers n'est pas le genre de chose que l'on peut espérer contrôler, ni circonscrire à une Marche en particulier. L'onde de choc du clash entre Belial et Crocell, les luttes intestines entre Andromalius et Baal, la violence des sentiments et la puissance des coups, tout ça se répercute à travers la Création. Si la Marche terrestre et les Enfers sont les deux lieux les plus touchés par les affrontements, le cliquetis des armes se fait entendre partout, jusqu'au Paradis, jusque dans les univers des dieux polythéistes et même au plus profond de la Marche des rêves et des cauchemars, la célèbre MRC.

Rappelons-le pour les lecteurs les moins assidus que la MRC est une Marche intermédiaire immense, floue et un peu collante. Née des rêves de Dieu, elle

Et Vox Fata Est

ne cesse de croître et de se modifier sous l'impulsion des songes de toutes les créatures conscientes de l'Univers : anges, démons, humains, calamars, zombies, etc. C'est là que leur esprit vagabonde lorsqu'ils dorment, là que naissent les croyances, là aussi que continuent d'exister les choses du passé dont certains peuvent encore se souvenir.

Un peut trop abstrait ? O.K. Un exemple. Vous vous souvenez de la meuf de Belial et de Crocell ? Mais si, cette humaine qu'ils ont aimée si fort il y a si longtemps, celle par qui le drame arrive... Après sa mort, son joli corps s'est décomposé et son âme est allée se dissoudre dans le grand néant cosmique préPurgatoire. Exit, donc, la Meuf Par Qui Le Drame Arrive. Sauf que ce n'est pas aussi simple. Les deux frères ennemis ont gardé une trace d'elle, une blessure au cœur, un bobo à l'âme : des souvenirs de cette liaison dangereuse. Des images de la belle, courant nue dans la neige, se baignant au ruisseau glougloutant, laissant éclater son rire comme autant de feux d'artifice tirés à la face du Bonheur. Bref, ils ont gardé la faculté de rêver d'elle – dans un style d'un lyrisme déplorable. Et les rêves des princes sont puissants, surtout quand ils se répètent durant des millénaires, surtout quand ils sont obsessionnels. Et la meuf a fini par acquérir une seconde vie, une existence étrange, floue et un peu collante, quelque part dans la MRC. Bon, ce n'est pas vraiment elle, plutôt le rêve issu du souvenir d'elle, mais avouez que pour quelqu'un de très amoureux, c'est toujours ça de pris.

Vous croyez que Belial en a quelque chose à foutre de la guerre infernale ? Vous vous trompez. Le prince du feu ne souhaite pas mettre la pâtée à son frangin, pas à coups de poing ou par troupes interposées. Leur rivalité ne repose pas sur la force physique, elle repose sur un amour partagé pour la même meuf. Et, avant même le déclenchement de la guerre, Belial avait un plan pour laisser Crocell bien loin derrière : s'approprier la belle. Aller la chercher dans la MRC, la ramener chez lui et la serrer contre son cœur, lui faire des poutous pour l'éternité. Pour cela, pas question de se rendre en personne dans la Marche, domaine régi par la folie et l'incohérence. Il lui fallait l'invoquer. C'est-à-dire demander de l'aide à des sorciers : trahir ses convictions, griller le principe de discrétion et aller à l'encontre du Grand Jeu. Pour ça, il avait besoin d'un climat favorable, comme par exemple un bon gros bordel à la Cour... C'est marrant comme toutes les motivations se rejoignent, hein ?

Bon. Autant l'avouer tout de suite, les invocations de Belial n'ont pour l'instant pas du tout produit l'ef-

fet escompté. Même avec l'aide de sorciers très compétents et après de minutieux préparatifs, le rituel finit toujours par foirer. Comme si le corps d'accueil prévu pour contenir la meuf était trop étroit pour son nouveau locataire, celui-ci brûle très rapidement et renvoie l'âme onirique sur son plan d'origine. Après trois tentatives ratées, Belial ne désespère cependant pas d'arriver à ses fins, en utilisant des corps plus résistants et des formules plus puissantes...

Ces premiers essais ont cependant suffi à créer un microbordel au sein de la MRC. Les *ley lines* chauffent, la Marche se distord à chaque passage de la meuf dans les tuyauteries spirituelles, modifiant la structure des rêves derrière elle. Cela a suffi à attirer l'attention des deux vigipirates oniriques : Blandine et Beleth.

Malgré son planning surbooké de chef d'orchestre cosmique, le prince des cauchemars est récemment allé faire un tour dans son plan de prédilection et s'est rendu compte de deux choses. Petit un, qu'il régnait un drôle de bronx, en grande partie dû aux dégâts causés par les travaux du pentacle de Belial. Petit deux, qu'un être très puissant fouillait les moindres recoins de la MRC méthodiquement, chaque nuit, à la recherche d'un ami à lui. En apercevant cette créature de lumière et d'ombre, Beleth s'éclipsa. Pas question de se faire voir, pas question de risquer de se compromettre maintenant. Ça fait un moment que le prince des cauchemars ne se met plus en danger.

Depuis qu'il a des gens pour le faire à sa place, en fait.

THE DOLL'S HOUSE

C'est Christmas time *Chez Régis* ! Quelle que soit la période de l'année où se déroule la campagne, le barman le plus célèbre de l'Univers tire des bières de Noël sous un bonnet rouge à pompon. Les clients lui tapent dans le dos pour lui souhaiter un bon anniversaire, certains entonnent à pleins poumons les mièvreries de Tino Rossi qui suintent de la sono et tout le monde déguste des pains d'épice nappés de chocolat sous les guirlandes clignotantes.

Les personnages ont été invités par Gilbert pour une petite mousse de fin de journée et Monsieur Fabien s'est joint à eux pour quelques heures. Il semblerait que l'ambiance paramilitaire qui règne sur la Terre comme au ciel depuis le déclenchement de la guerre n'ait que peu altéré le bistrot du Nazaréen. Certes, les clients y sont moins nombreux que d'habitude, mais l'esprit de partage y règne toujours : les démons sourient aux anges, les anges sourient aux démons, chabada badah.

Profitez de ce moment de calme pour faire un petit bilan de l'affaire, Gilbert et Monsieur Fabien se faisant un plaisir de rappeler aux personnages certains détails qu'ils auraient oubliés ou de leur proposer un nouvel éclairage sur de vieilles missions. Les démons devraient en être à leur troisième bière de Noël lorsqu'un nouveau venu entre dans le bar. Il est de taille moyenne, porte une veste en cuir et des lunettes de soleil (si, en pleine nuit), des cheveux bruns ondulés qui tombent aux épaules. Tandis qu'il s'accoude au bar, Monsieur Fabien se lève pour échanger quelques mots avec lui et, cinq minutes plus tard, les deux hommes reviennent s'asseoir avec les démons. Leur supérieur les présente à son ami : Nielle, au service de l'archange Blandine. Celui-ci a des choses à leur dire.

Nielle est en réalité un serviteur de Beleth à qui le prince a demandé de jouer une petite comédie. Dès que Jésus lui aura apporté sa tisane tilleul-menthe, il racontera aux personnages l'histoire suivante : il y a deux semaines, alors qu'il était en mission à Biarritz, il a croisé l'archange Gabriel sur une plage déserte. Au début, il a cru qu'il s'agissait d'un joggeur matinal, et puis il s'est rendu compte que l'homme – très grand, très blond, peau mate, yeux très clairs – dissimulait quelque chose sous son long cache-pousière. Nielle s'est planqué derrière une dune et a vu le mec se foutre à poil, puis tirer de son manteau en boule une longue épée, qui brillait bizarrement, comme qui dirait “ de l'intérieur ”. Des petites sphères lumineuses, dans lesquelles on pouvait distinguer une vague forme humanoïde, tourbillonnaient autour de lui. Nielle a mis les bouts avant la fin de la démonstration, soudain très très flippé par ce qu'il venait de voir.

Si les démons font mine de ne pas voir en quoi ça les concerne, Monsieur Fabien éclairera leur lanterne. Il leur rappellera l'enquête de routine sur Gabriel Leminor, au début de leurs aventures. Quand Nielle lui a raconté cette histoire la première fois, il a eu un doute et ils ont vérifié avec le dossier de l'époque. Gabriel Leminor semble bel et bien être l'archange Gabriel. Et il a retrouvé son épée de feu... Si les joueurs n'ont pas trop de bouteille et qu'ils se montrent curieux, c'est le moment de faire un rappel sur l'archange du feu : l'annonce à Marie, l'Islam, la lutte contre Laurent, la chute, etc., etc.

Le temps passe, les bières s'écluent. Nielle finit par souhaiter la bonne nuit à tout le monde et quitte le bar. À un moment ou à un autre, votre équipe devrait suivre le mouvement. Monsieur Fabien laisse sortir Gilbert en premier, puis passe la porte à son tour,

juste devant les personnages. Jésus leur crie “ Joyeux Noël les gars ! Et bon courage ! ”. Dehors, la rue a l'air tout à fait normale. Une bourrasque de vent froid s'engouffre dans le troquet. “ La porte, bordel ! ”. En sortant, les démons ressentent le léger picotement habituel et se retrouvent dans la neige.

Au-dessus de leur tête, un ciel nocturne très pur, des milliers d'étoiles, un fin croissant de lune. D'immenses branches de sapin ploient sous le poids de la neige accumulée. Ils sont sur un chemin étroit, recouvert comme le reste du paysage du blanc manteau de l'hiver. Il ne fait pas vraiment froid, une dizaine de degrés sans doute, c'est d'ailleurs plutôt bizarre. Derrière eux, pas de traces du *Chez Régis*, pas de traces de pas dans la neige, comme s'ils étaient arrivés là par magie. En avançant, le chemin descend légèrement, la forêt s'éclaircit et, très vite, les démons aperçoivent la ville. Un milliard de petites loupottes qui clignotent, des petites masures en bois, des cheminées qui fument, des petits bonhommes en costume rouge qui s'agitent dans les rues et une musiquette d'orgue de Barbarie qui monte jusqu'à eux...

Tandis qu'ils se dirigent vers la chaleur et l'hospitalité de cette ville étrange, quelque chose passe au-dessus de leur tête : “ Ho ! Ho ! Ho ! ”. C'est un traîneau volant, tiré par quatre rennes.

DREAM COUNTRY

La Marche des rêves et des cauchemars est un univers bizarre, un peu abstrait, toujours changeant et pas facile à appréhender. Toute créature en train de rêver en façonne la réalité en permanence, créant des *bulles* oniriques. Ces bulles sont autant de petits univers indépendants qui dérivent dans la MRC et dans lequel chaque rêveur est roi. Si le rêveur prend conscience qu'il est en train de rêver, il peut en modifier la structure et en transformer la réalité à sa guise. Là où ça se complique, c'est que ces bulles sont un peu poreuses : il est possible de passer de l'une à l'autre et l'on peut glisser même hors d'un rêve par hasard pour se retrouver par mégarde dans le rêve du voisin. Jusqu'ici, rien de trop inquiétant : les rêves qui se bavent dessus sont souvent assez proches pour que les dormeurs concernés ne se rendent compte de rien.

Là où ça devient fort c'est quand les bulles fusionnent pour créer une *poche*. Lorsque suffisamment de créatures se relaient et rêvent de la même chose en continu, une poche onirique commence à acquérir une réalité. Il s'agit d'un conglomérat de rêves épars

Et Vox Faca Est

qui finit par prendre une cohérence, une sorte de création inconsciente globale, dans laquelle les dormeurs peuvent revenir régulièrement. Il existe ainsi une série de poches appelée le Lupanar où l'immense majorité des rêves érotiques se déroulent, ou encore la poche de la Ville infinie, la poche Cuisine, la poche des Eaux, la poche de Derrière de mon jean, etc. Étant des créations communes, ces lieux n'ont pas de propriétaire et il est beaucoup plus difficile d'en altérer la réalité que dans une bulle. Les poches sont répertoriées et surveillées de loin par les anges de Blandine et les démons de Beleth chargés de l'entretien de la

MRC. Ce sont effectivement les lieux les plus dangereux pour la réalité. De temps à autre, quand les rêves sont suffisamment puissants, la poche peut se détacher et quitter la MRC. Ses habitants prennent alors une existence tangible et il arrive que certains se retrouvent avec la faculté de descendre sur Terre. Vous aurez peut-être reconnu là le principe de création des panthéons polythéistes.

Enfin, troisième type de structure constituant la MRC : les *pocket universes*. Il s'agit en réalité de poches artificielles, un concept inventé et développé par le prince Beleth. Avec un peu de patience et beaucoup d'huile de coude, il est possible de

modifier les rêves d'un grand nombre de propriétaires de bulle pour les forcer à créer une poche. Une fois ceci fait, il "suffit" d'en prendre et d'en conserver le contrôle pour se créer un petit univers sympa. Après avoir fermé soigneusement les issues on se retrouve à la tête d'un monde de taille réduite où l'on peut à son tour jouer à être Dieu – ce qui n'est pas un loisir plus bête qu'un autre, finalement.

Se promener dans la MRC est assez difficile pour les néophytes. D'abord parce qu'il est possible d'aller n'importe où, il suffit de le vouloir pour changer de lieu. Passer de bulle en bulle est extrêmement périlleux : si un rêveur décide de vous garder chez lui, vous êtes coincé jusqu'à son réveil. Pire, comme il est seul maître du rêve dans lequel vous venez de vous incruster, il peut parfaitement décider de vous tuer, de vous torturer ou de vous tartiner de Nutella tiède. Le plus simple pour explorer la MRC est donc de ne circuler qu'entre les univers (relativement stables) que forment les poches. Ceux-ci sont théoriquement tous reliés entre eux par un système de *portes*, passages symboliques d'une poche à l'autre. Si on ne connaît pas ces portes – et si les habitants de la poche refusent d'en donner l'adresse –, il faut se résigner à quitter les lieux en s'éloignant



dans n'importe quelle direction... et courir le risque presque certain de se retrouver dans une bulle voisine.

Au dernier recensement, on comptait trois types d'habitants dans la MRC. Les *rêveurs* n'y passent que quelques heures par jour, souvent dans une petite bulle perso bien chaude et bien hermétique. Ceux qui viennent passer leur temps dans les poches sont reconnaissables à leur apparence légèrement floue et décalée. Ils côtoient les *autochtones* de la MRC, créatures créées temporairement dans le cadre d'un rêve précis (dans les bulles) ou ayant pris une réelle épaisseur et acquis une existence autonome (dans les poches). Impossible de décrire l'ensemble de cette faune, même pour se faire des couilles en or en publiant un *Bestiaire Monstrueux*, n'insistez pas : les habitants de la MRC sont aussi variés que les gens qui les rêvent. Enfin, il y a les *créatures surnaturelles*. La plupart d'entre elles sont des rêveurs légèrement plus puissants et conscients de l'endroit où ils se trouvent : c'est le cas des démons et des anges qui font office de policiers de la Marche, c'est le cas de Beleth et de Blandine eux-mêmes, ainsi que de certains psis, sorciers, etc. Un très petit nombre de créatures magiques, cependant, y vivent physiquement à plein temps et ne sont pas du tout endormies (comme le célèbre Seth, pour ne prendre que cet exemple).

Les personnages se trouvent dans la dernière et délicate situation. Délicate parce que s'il leur advenait de mourir dans la MRC, ils mourraient vraiment – pouf, retour en Enfer. Délicate aussi parce qu'il leur est impossible de repartir simplement en se réveillant et qu'ils vont donc devoir se mettre en quête d'une sortie de secours.

SEASON OF MISTS

Une fois que les personnages auront compris qu'ils ont été expédiés physiquement dans la MRC, ils ne devraient avoir qu'un seul objectif : ressortir le plus vite possible (et de préférence en un seul morceau). À vrai dire, c'est exactement ce que souhaite Beleth. Le prince des cauchemars, en quittant le *Chez Régis*, a créé une faille très brève dans la continuité des Marches intermédiaires. Pendant quelques instants, le bistro – qui est lui-même une Marche indépendante – n'était plus rabouté à la Terre, mais bien à la MRC. Une fois les démons de l'autre côté, Beleth a recousu la réalité et est parti en sifflotant.

La petite mascarade organisée au *Chez Régis* à propos de Gabriel va permettre aux joueurs de suivre malgré eux la piste qui intéresse Beleth dans la MRC. En effet, le comportement de la Marche des rêves diffère en fonction de l'état d'esprit du rêveur. Quand vous vous couchez après avoir maté un film d'horreur ou les gros seins de la voisine d'en face, vos rêves en sont légèrement perturbés. Là, c'est pareil. Sans le vouloir, les démons vont attirer à eux des ragots sur Gabriel, vont suivre sa trace et trouver ainsi le *fil* leur permettant de ressortir. La MRC peut de fait être vue comme un immense labyrinthe, qui ne laisse circuler à leur guise que les gens qui savent où ils vont.

Bon. Fini la théorie, parlons un peu pratique. Les personnages sont dans la MRC sous leur forme physique, ce qui signifie que tous les tests habituels sont faits de la manière habituelle (contrairement aux rêveurs qui n'utilisent que leur Volonté). Tout ce qu'ils portaient sur eux les a suivis dans le rêve et ils pourront donc ressortir avec ; attention cependant, un objet réel laissé dans le rêve (posé sur une table, rangé dans une armoire) a toutes les chances de disparaître en quelques heures. Les armes magiques ne peuvent pas être invoquées dans la MRC. Il est également impossible d'y faire venir ses supérieurs et, bien évidemment, les téléphone portables ne permettent *pas* de joindre la Marche terrestre (y a pas de réseau). Les dégâts sont encaissés de la même manière que sur Terre et la mort dans le rêve signifie une mort réelle.

Les péripéties des démons sont envisagées de façon linéaire dans le scénario, mais ne doutez pas que vos joueurs vous mettront des bâtons dans les roues et vous forceront à improviser plus que de raison. Pour les remettre dans le droit chemin, l'argument " ta gueule, c'est magique " fonctionne très bien dans la MRC, mais il serait dommage de les priver systématiquement de la richesse délirante de cet univers. Essayez donc de faire un petit effort d'impro quand le besoin s'en fait sentir.

Votre équipe va devoir traverser – au moins – trois poches différentes : le Pays du Toujours-Noël, le Work in Progress et la Warp Zone. Dans chacune d'elles, ils retrouveront les mêmes éléments constituant l'actualité non-euclidienne de la MRC. Ils croiseront Nielle sous différents noms, le démon de Beleth étant chargé par son prince d'aider les démons quand ils sont en difficulté. Ils entendront parler de Gabriel, qui visite la Marche depuis plusieurs semaines à la recherche de l'un de ses collègues. Enfin, ils rencontreront différentes représentations de la meuf, qui est un des centres d'intérêt de la

Et Vox Fada Est

MRC depuis que les invocations de Belial ont commencé. Ces trois éléments récurrents constituent le *fil** qui mènera les joueurs vers la sortie : lorsqu'ils les auront perdus de vue, ils seront égarés pour de bon. Espérons que ça ne leur arrivera pas.

* NpJ : méta-méta, cette histoire de fil narratif, non ? NpL : j'adore ce que vous faites.

A GAME OF YOU

Nom de la poche : Pays du Toujours-Noël

Description : la poche d'arrivée des personnages est celle qu'ont façonnée les rêves de Noël. En activité toute l'année – en grande partie grâce à l'impatience des gamins qui attendent leurs cadeaux dès le 14 juillet (ou dès le 26 décembre pour les plus atteints) – elle prend une ampleur particulière à l'approche des fêtes. Il vous faudra adapter légèrement l'ambiance en fonction des dates auxquelles se déroule votre campagne : si vous jouez entre fin novembre et début janvier, l'activité est à son comble et les rêveurs sont beaucoup plus nombreux à visiter la poche.

Celle-ci se présente sous la forme d'une vallée encaissée aux flancs couverts d'une épaisse forêt de conifères. Une bourgade couverte de neige et formée d'une centaine de chalets en bois sombre en marque le centre. Le jour ne se lève jamais, mais les maisons sont toujours illuminées et des guirlandes courent de toit en toit. L'ambiance est à la fête et à l'impatience : les habitants se démènent en tous sens, sourient aux étrangers, leur proposent nourriture et abris, le tout avec une déférence et une politesse peu communes. S'ils se laissent faire, les visiteurs de la poche se feront prendre en main en cinq sec et materner jusqu'à plus soif : nourris, logés, blanchis, une bouillotte sous les pieds, un pain d'épice dans les chaussures et une matrone qui vient les border dans des couettes épaisses comme des cumulonimbus. L'intérieur des maisons ressemble à un croisement entre un chalet alpin et l'usine de la pub Milka. Ça sent bon le bois, des feux brûlent dans chaque cheminée et une casserole de pot-au-feu bout sur chaque fourneau. Si vraiment on s'ennuie trop à l'intérieur, il est toujours possible d'aller jouer avec les enfants de la poche : faire de la luge, organiser des batailles de boules de neige, construire des bonhommes géants ou s'amuser avec les mille et un jeux et jouets sortis des ateliers... À moins d'être vraiment réfractaire à l'esprit de Noël il est difficile de ne pas passer du bon temps.

Outre cette ambiance incroyablement joviale, certains détails peuvent rappeler aux démons qu'ils sont

bien dans un rêve. La température, toujours fraîche mais jamais glaciale, aurait dû faire fondre la neige depuis longtemps. Celle-ci semble d'ailleurs avoir d'étranges propriétés : plus bleu pastel que blanche, elle a un goût sucré de glaçage de gâteau au chocolat et ne fait pas froid aux doigts quand on la manipule (elle fond mal). La quantité d'étoiles, la couleur marine du ciel et les clins d'œil que fait parfois la lune à ceux qui la regardent ajoutent à l'aspect sur-réaliste des lieux.

Les autochtones : les habitants du Pays du Toujours-Noël sont pour la plupart des humanoïdes d'environ un mètre de haut, aux joues bien roses et aux cheveux paille. Ils sont habillés de feutre vert ou rouge, portent des bonnets pointus à grelots et sont affublés de patronymes ridicules, du genre Zebulon, Petronella, Sigismond ou Jean-Louis. Ils vivent en famille dans les petites maisons du village et certains d'entre eux travaillent dans les différents ateliers de jouets disséminés un peu partout. Une demi-douzaine de pères Noël complètent cette faune vernaculaire : plus grands en moyenne, ils portent des barbes fleuries immaculées et des bouées de graisse autour de l'abdomen. Ils rient volontiers, d'un rire profond et caverneux, et tuent le temps en faisant des courses d'attelage volant dès que la neige cesse de tomber. Les autochtones de la MRC ne savent bien sûr pas qu'ils sont des rêves : si les personnages leur demandent où ils sont, ils obtiendront une réponse du genre : " au Pays du Toujours-Noël mon bon monsieur, vous reprendrez bien une part de tarte aux pommes ".

Les rêveurs : la plupart des rêveurs qui viennent au Pays du Toujours-Noël ont entre quatre et douze ans. Les démons seront sans doute surpris, de prime abord, de croiser des gamins en Nike ou en sportswear Adidas qui s'amuse avec les petits habitants de la poche. En les regardant bien, ils pourront d'ailleurs remarquer que ces gamins paraissent légèrement " décalés " : une impression étrange, proche de celle que l'on peut ressentir devant un photomontage mal fait. Il est possible de communiquer avec les rêveurs – dans les rêves, tout le monde se comprend – qui garderont peut-être un souvenir des démons à leur réveil. Ce sont de vrais gamins, endormis quelque part sur Terre, et ils ne peuvent donc pas vraiment les aider.

Le démon de Beleth : une fois la première surprise passée, les joueurs devraient chercher à se renseigner, histoire de comprendre où ils sont, ce qu'ils font là et comment sortir de ce pays poisseux de bonheur (et saturé de musiquette jouée à l'orgue de Barbarie par Hombledi, le barde parkinsonien). Les habitants de la poche auront à cœur de leur fournir toutes sortes

d'informations, mais si les questions dépassent leur capacité de réponse – ce qui risque d'arriver très rapidement – ils diront aux démons d'aller plutôt demander ça à Niels (prononcer " Nils ", comme dans " Niels Holgerson "), l'aveugle du clocher. Ils mentionneront pourtant le passage d'un Grand Blond (" il y a un an ", " il y a six semaines ", " hier ", " peut-être un de vos amis ? ") et l'histoire de la Princesse Noire qui pleure dans sa chaumière au fond de la forêt.

Le clocher est une tour de bois au sommet de laquelle a été suspendue une cloche géante en chocolat. Niels vit juste en dessous, dans une pièce circulaire percée de fenêtres panoramiques. Une fois les six cents marches montées, la vue sur les alentours est saisissante, myriade de lumières clignotantes avec, tout autour, la profondeur de la nuit sur la montagne. Niels ressemble aux autochtones de la poche, à quelques détails près : ses habits semblent faits non pas de feutre mais de cuir sombre et il porte une paire de lunettes opaques (les verres sont en bois). Après quelques échanges typiques de la poche (" vous voulez une tisane, une tarte, une soupe, un biscuit, un bisou ? ") l'aveugle se fera connaître en tant que collègue des démons, au service de Beleth et

chargé de surveiller la MRC. Il nie les avoir déjà rencontrés au *Chez Régis*, mais leur donnera une version édulcorée des explications ci-dessus. Il insiste sur les dangers que l'on court à voyager sans but dans la MRC et sur l'importance de trouver un fil directeur pour avoir la moindre chance de trouver une sortie. Si les joueurs lui demandent où sont les issues de la poche, il mentionnera d'abord le Trou au Renard, dans la forêt, avant de suggérer le Puits Gelé, le Miroir de la Mère Noëlle et le Cratère de Fromage Lunaire.

Gabriel : le dernier visiteur à avoir profondément marqué la poche est celui que les habitants appellent le Grand Blond. Il s'agit ni plus ni moins que du rêve de Gabriel, l'archange parcourant consciemment la MRC depuis plusieurs nuits. En tant qu'archange, sa présence a beaucoup plus marqué la poche que celle des " simples " rêveurs, d'autant que lui contrôlait ses actions. Il a longuement questionné les autochtones du Pays du Toujours-Noël, à la recherche d'un ami : grand, très mince, cheveux blancs et petites lunettes, toujours un livre à la main ou à proximité d'une bibliothèque. Quand il a appris qu'il n'y avait pas de livres au Pays du Toujours-Noël, il est parti par la forêt sans demander son reste.



Et Vox Fata Est

La meuf : l'autre attraction du Pays du Toujours-Noël est la Princesse Noire. Elle a été surnommée comme ça parce qu'elle est la seule résidente de la poche à ne pas être dotée d'un teint germano-scandinave et qu'elle est d'une grande beauté. Elle s'est enfermée dans une cabane perdue au fond de la forêt (" depuis hier ", " depuis dix ans ", " depuis toujours ") où elle passe ses journées à pleurer. Si les personnages en font la demande, ils se verront fournir une carte sommaire de la poche, marquée d'une tache grise représentant la forêt et d'un itinéraire en pointillé allant de " Ici " à " Là-bas ". La cabane de la Princesse Noire se situe tout près du Trou au Renard. Les habitants répugnent à aller dans la forêt, principalement à cause des loups.

Ladite cabane est une charmante petite bicoque aux fenêtres en forme de cœur, adossée à une colline dans une jolie clairière. Juste derrière le toit, quelques mètres en surplomb, s'ouvre un tunnel dans lequel un adulte peut entrer s'il se met à quatre pattes. Des sanglots s'échappent de l'intérieur de la chaumine, mais personne ne viendra ouvrir la porte si on toque et personne ne répondra aux appels. Il n'est pas difficile de forcer l'entrée, il suffit en fait de le vouloir. À l'intérieur, dans une grande pièce couverte de tapis brodés, les démons trouveront une splendide jeune black, profondément endormie sur son lit. Elle pleure dans son sommeil, sans discontinuer, avec une tristesse déchirante. Sur la table de chevet se trouvent deux bols en terre identiques. Dans l'un brûle une petite flamme bleue qu'aucun combustible ne semble alimenter. Dans l'autre repose un cube de glace d'une grande pureté qui refuse de fondre. Il est impossible de réveiller la belle au bois dormant et il n'y a rien de plus à trouver dans la pièce.

Incidents : se rendre à la cabane de la Princesse Noire sera la partie la plus ardue du séjour des démons dans la poche du Toujours-Noël. En effet, des loups géants rôdent dans la forêt, créatures monstrueuses et sanguinaires issues de cauchemars voisins. Il est possible de les combattre mais ce ne sera pas une mince affaire, d'autant que leur nombre est presque infini et qu'un nouveau monstre surgit 1D6 minutes après le décès de son prédécesseur. Une fois au courant de leur existence, il est possible de les faire fuir avec de grosses torches (ils craignent le feu) ou de les éviter (par exemple en les survolant grâce à un traîneau de père Noël). La carte rudimentaire et absurde fournie par les habitants de la ville est indispensable pour ne pas s'égarer dans les bois et se retrouver en ville au bout d'1D6 heures d'errance.

La porte : le Trou au Renard est la porte que les personnages sont censée emprunter s'ils suivent les

conseils de Niels. En effet, s'ils ont bien compris l'histoire du fil, ils devraient se mettre sur la piste de Gabriel et/ou de la meuf et suivre les signes qui concordent. Si vos démons désirent emprunter l'une des trois autres issues (se jeter dans le Puits Gelé, entrer dans le Miroir de la Mère Noëlle ou se rendre sur la Lune pour plonger dans un cratère de fondue savoyarde) ou – pire – s'ils s'éloignent simplement de la ville en marchant tout droit pour sortir de la poche, vous allez être contraint d'improviser. Vous pouvez faire intervenir Niels qui les rappellera à l'ordre au dernier moment et sinon... les possibilités immenses de la MRC sont à votre disposition. Il vous faudra improviser un ou deux univers transitoires avant de raccrocher avec la poche suivante où les personnages pourront reprendre le fil. Essayez de rendre ces péripéties annexes difficiles et inquiétantes (bienvenue dans la poche du Cauchemar dans le Placard) histoire de les inciter à la prudence et d'éviter qu'ils ne se perdent à nouveau.

S'ils se montrent raisonnables et se glissent dans le trou, ils se retrouvent dans une petite grotte circulaire après quelques minutes de reptation dans l'obscurité. Une échelle métallique aux barreaux rouillés donne sur une trappe en hauteur. Quand on la soulève, une lumière irréaliste frappe les nouveaux venus. Les démons se retrouvent au cœur d'une ville immense et futuriste, sortant d'une bouche d'égout au beau milieu de la chaussée. Un panneau de néon clignote sur un gratte-ciel et marque trois lettres rouges sur fond noir : WIP.

FABLES & REFLECTIONS

Nom de la poche : Work in Progress (WIP)

Description : le Work in Progress est le dernier *pocket universe* en date. C'est une création du prince Beleth qui – comme son nom l'indique – n'est pas encore tout à fait achevée. Sous un ciel gris rappelant la couleur d'un téléviseur calé sur une fréquence morte s'étire une ville tentaculaire de verre, d'acier, de chrome et de matériaux composites.

Le WIP est constitué d'un ramassis de clichés cyberpunk. Si vous avez cyberpassé de longues cyberheures à cyberjouer à ce type de cyberjeux, vous devriez avoir une idée assez précise du degré de ridicule que l'homme peut supporter sans mourir de honte. Pour ceux qui connaissent mal cette ambiance, voici une petite recette pour réussir vos descriptions de la poche cliché : prenez l'esthétique des années 80 et transposez-là dans un futur crade (les rebelles portent des blousons en cuir, ils jouent du glamrock), ajoutez une louche de hard boiled façon

Chandler (des privés en imper Burberry doublé de kevlar et des femme fatales en robe fuseau ThermoColor), une autre louche de mysticisme protoInternet (la SchyzoMatrice va absorber vos âmes dans un tourbillon multicolore), une pincée de considérations écologiques (Babylone a sali le soleil), un soupçon de lutte socialo-politique (Babylone a enfermé les pauvres dans les bidonvilles) et délayez le tout dans un fond de bâtarde linguistiques (argot freestyle et MotsComposés AvecMajuscules). Voilà. Je sais, c'est pas très appétissant, mais c'est prêt !

La ville qui compose le WIP aurait aussi bien pu s'appeler Néo-Tokyo ou Night City. Elle se nomme WIP – sigle de trois lettres rouges que l'on retrouve partout, y compris sous les semelles des habitants, sur les poubelles, les plaques d'immatriculation ou le pelage des rats mutants. Le *pocket universe* n'est pas terminé, ce dont on peut se rendre compte en s'éloignant du centre-ville. Le décor perd progressivement ses couleurs, puis devient gris et flou, comme le crayonné d'une planche de bédé qu'on a oublié d'encre. Certains bâtiments souffrent d'une représentation "fil de fer", comme une maquette d'objet 3D. Puis, progressivement, la poche disparaît – et il n'est pas recommandé de sortir du WIP par sa zone en travaux.

Plus on s'approche du cœur de la poche, plus les décors et les personnages qui y évoluent sont détaillés. Le centre accueille le quartier des affaires, sorte de Wall Street fantasmé à la taille des plus grands délires capitalistes (tours de six cents étages, milliers de businessmen en costume infroissable, etc.). Autour se trouve une première ceinture de quartiers chics, avec toutes sortes de délires de construction : autoroute à quatre voies qui passe sous un immeuble, passerelles piétonnes, jardins suspendus plantés de baobabs hors sol. Puis viennent très rapidement les quartiers crades, MultiÉthniques (vous voyez, ça vient vite le CyberLangage), où le ciel est noir et où il pleut tout le temps, pétri de lieux interlopes, de bouges mal famés et de parasites urbains. Enfin viennent les immenses usines qui deviennent très vite floues et se perdent dans le néant du chantier.

Les autochtones : ils sont venus, ils sont tous là. Pamela, la blondasse siliconée qui fait du top less au *Last Chance Bar*, Dick le mercenaire au bras mécanique, Johnson le costard cravate, Marley le conducteur de taxi rasta, Zu le CharcuDoc du quartier chinois, Void le dealer de MétaAmphets et même Youri le hacker bulgare membre des RazorBladeFuckers. Les habitants de la poche WIP forment un ramassis de stéréotypes cyberpunk, issus aléatoirement de

Matrix, *Blade Runner*, *Neuromancien* et consorts.

Ils s'expriment beaucoup par clichés et font tout pour donner l'impression qu'ils sont des durs à cuir (parce que le WIP, mon gars, c'est pas un boxon pour les fiottes). Ils surjouent en permanence leur propre rôle, ce qui peut rendre une impression assez amusante. Comme toutes les créatures créées par une poche onirique, ils ne sont absolument pas conscients de n'être que des rêves ("Qu'est-ce tu racontes, choomba ? T'es en descente de BlueSpeedo ?").

Les rêveurs : il n'y a que très peu de rêveurs dans le WIP, le *pocket universe* n'étant pas ouvert au public et son thème n'attirant de toute façon que très peu de visiteurs. La poche tire cependant sa puissance créatrice des rêves d'une trentaine d'humains liés au WIP et forcés par le prince-démon à façonner la poche à sa guise. On les retrouve sur place sous l'aspect de personnages "décalés" mais dotés d'un statut social important (directeur de boîte de nuit, patron de multinationale, meilleur privé du WIP, etc.).

Le démon de Beleth : s'ils cherchent activement des renseignements sur la poche et sur son organisation, les personnages des joueurs seront orientés vers le *Stinkin' Blue Boy*, un bar de la DeathArea près du stade de ShitBoxing. Dans une ambiance d'apocalypse (la sono joue trop fort une version grunge des Scorpions) ils retrouveront le démon de Beleth. Il s'appelle ici Nihil, est un indic de l'underground, porte une veste en ThermoCuir reconstitué et des Ray-Ban© en verre miroir. Il ne reconnaîtra pas votre équipe, mais se fera un plaisir de les renseigner sur le WIP et sur les moyens d'en sortir, tout en sirotant une CyberTisane tilleul-menthe. Pour lui il n'existe que deux issues au *pocket universe* : une fenêtre du dernier étage de la DoughTower#1 et un tapis roulant de l'usine JunkStuff, près de la zone en travaux. Il rappellera aussi l'importance vitale du fil pour espérer sortir vivant de la MRC et conseillera aux personnages d'enquêter un peu avant de prendre une décision stupide.

Gabriel : les joueurs suivent la trace de l'archange, de poche en poche, et le Grand Blond du Pays du Toujours-Noël est bien passé par le WIP. Il a consacré l'essentiel de son temps à l'exploration du centre-ville, dans le quartier des affaires. Si les démons mènent une petite investigation dans le coin, les autochtones parleront du Blondin, un businessman étranger venu consulter les DataBases de plusieurs entreprises. Il semblait disposer de puissantes accréditations qui lui donnaient droit à circuler librement dans les diverses tours. Personne ne l'a revu depuis qu'il est entré dans la DoughTower#1.

Et Vox Faca Es

La meuf : sa trace sera beaucoup plus facile à trouver, attendu que son visage est reproduit presque tous les cent mètres sur des panneaux lumineux : une superbe black aux cheveux défrisés, aux yeux fermés, accompagnée de la mention "Blackie's beautiful". Les autochtones peuvent expliquer que Blackie est une top-modèle star du WIP qui a récemment été la cible de dangereux CyberTerroristes. Il est presque impossible de la rencontrer en personne et si les joueurs s'y essaient, ils devront écluser force bars louches et se compromettre dans moult trafics illicites, avant d'obtenir l'adresse de l'endroit où elle a été mise en sécurité : le *Fire & Ice Hotel*. Le bâtiment ne paye pas de mine, à la frontière entre le centre et les quartiers populaires (pardon, les NéoBidonVilles) mais est plein à craquer de Mercs CyberBoostés. Il faut passer outre ces vingt tas de muscles en armure totale pour accéder à la suite de Blackie. Celle-ci est composée de huit pièces en enfilade, dont tous les murs sont tapissés d'écrans vidéo ultraplats. La meuf y est représentée en gros plan et sous tous les angles. Si les démons s'adressent à elle (enfin, à son image), elle ouvrira les yeux et leur dira quelques phrases

sibyllines d'une voix grave et émouvante avant de se rendormir : "Pourquoi ne peuvent-ils pas se mettre d'accord ?", "Je ne suis pas un objet, je ne suis pas quelque chose que l'on peut posséder", "Ils sont si mignons, tous les deux", "Je ne veux pas retourner là-bas, je ne veux pas être encore obligée de choisir"...

Incidents : le WIP est un *pocket universe* violent et les démons devraient avoir plus de difficultés à y évoluer que dans la poche précédente. Quel que soit le quartier, les autochtones viendront chercher des crosses aux personnages (robots vigiles dans les usines, dealers et gangsters dans les quartiers populaires, milice de sécurité dans les quartiers chics, etc.). De plus, évoluer et survivre dans le WIP nécessite pas mal d'argent, dont ils se trouvent cruellement dépourvus. Il leur faudra donc se procurer quelques crédits avant d'espérer obtenir des infos, des droits de passage sur le territoire d'un gang ou un toit pour dormir et une portion de JunkPurée.

La porte : elle se trouve au dernier étage de la DoughTower#1. Une fois entré dans le quartier des affaires, il faut réussir à pénétrer secrètement dans la tour (le rez-de-chaussée est très bien gardé) et à



monter jusqu'au 512^e étage. Là les démons trouveront une fenêtre ouverte, à travers laquelle on aperçoit un ciel azur et des nuages blancs moutonnants, d'où émerge de loin en loin la pointe d'une montagne rouge brique. Il suffit de se laisser tomber de l'autre côté de la fenêtre pour passer dans la poche suivante... Si les personnages sortent par une autre porte ou simplement en se dirigeant vers la frontière de la poche, vous allez être bon pour improviser de nouveau. Si vous êtes gentil, vous les renvoyez au Pays du Toujours-Noël. Sinon libre à vous de les punir avec la poche du Monde du Silence ou celle du Film d'Art et d'Essais Coréen.

BRIEF LIVES

Nom de la poche : Warp Zone (ou Les Villages dans les Nuages)

Description : la Warp Zone est une poche aérienne passablement psychédélique, créée par les rêves des humains désireux de savoir voler. Son décor se limite à des kilomètres carrés de nuages solides vaguement élastiques, à quelques sommets de montagnes rouges dressées vers un ciel azur et à un panorama infini en contrebas. Pour passer d'une plaque nuageuse à l'autre, il faut voleter comme un petit oiseau, porté par les puissants courants ascendants. Des villages ont été installés de loin en loin, campements nomades constitués de tentes ovoïdes en cuir et alimentés en électricité par de grandes éoliennes. Enfin, le ciel toujours bleu est traversé de temps en temps par quelques machines volantes : biplan de la Grande Guerre, trois-mâts antigravité, vélo ailé inspiré de Léonard de Vinci, bulle de savon contenant une famille de quatre personnes, etc.

Circuler dans la Warp Zone nécessite d'apprendre à voler. Après s'être jetés par la fenêtre de la poche précédente, les personnages vont se retrouver perchés sur un nuage d'une dizaine de mètres carrés. En faisant des grands sauts et en serrant les fesses, il est possible de rejoindre un village-campement en contrebas où ils recevront leur première leçon de vol onirique. Les démons sont venus sous leur forme physique, ce qui complique beaucoup leur affaire (les rêveurs n'ont aucun mal à évoluer dans les airs, ils n'ont rien à craindre pour leur vie). Les joueurs peuvent apprendre le talent Vol onirique (Volonté, acquis, exotique). Au terme de quatre ou cinq tests réussis, vous pouvez offrir ce talent à tout votre groupe (un gros plus dans la vie de tous les jours). Un échec avec un RU de plus de 6 entraîne une chute irrémédiable. Heureusement la Warp Zone

n'a pas de fond : le décor qui défile en dessous est un leurre et – passé une certaine altitude – le tombeur se retrouve à nouveau tout en haut, puis finit par s'écraser comme une merde sur un nuage en surplomb (le personnage subit une blessure d'un niveau de dommages égal à 1d6+1). Rien ne vous empêche cependant de lui faire très peur jusqu'au dernier moment.

Les autochtones : les habitants de la Warp Zone sont grands, filiformes et pâlots. Comme le reste de la poche, ils ne sont pas restreints par des contraintes esthétiques et mélangent joyeusement styles et époques : certains sont vêtus de peaux de bête, d'autres sont en redingote et cape doublée de zibeline, d'autres encore sont nus ou en costume fluo de super-héros. Ils résident pour la plupart dans des tipis de cuir, qu'ils démontent et qu'ils installent ailleurs pour “changer d'air” tous les deux ou trois jours. Ils vivent de la chasse, tuant à la fronde certains oiseaux qui passent deux fois par jour, vers midi et vers sept heures du soir. Ils boivent de l'eau de pluie ou celle des petites sources de montagne. Une minorité d'autochtones vit sur les machines volantes (comme l'équipage du *Hollandais Violent*, une demi-douzaine de loups de mer balafrés et édentés) ou isolée sur les sommets des montagnes (ils se font alors ermites, moines philosophes ou professeurs de vol).

Les rêveurs : ils se mêlent peu à la population locale, se contentant de voler dans le ciel azur, enchaînant pirouettes, vrilles, décrochages et loopings. Ils prennent leur pied dans cette poche spécialement conçue pour les soulager des frustrations de la gravité et forment un public hétérogène : enfants en bas âge, ménagère de moins de cinquante ans, cadre supérieur ou S.D.F.

Le démon de Beleth : vos joueurs devraient avoir compris, à ce stade, que certaines personnes se retrouvent de poche en poche. Si ce n'est pas le cas, les autochtones en viendront à parler de Neil, un petit gars qui leur ressemble et qui a eu bien du mal à apprendre à voler. Il habite dans une montgolfière dont il a aménagé la nacelle à la façon d'un salon bourgeois en plein air. Il porte une longue veste en daim, une paire de lunettes fumées pince-nez et passe ses journées à scruter l'horizon dans sa longue-vue. Très accueillant, il offrira aux personnages une tasse de tilleul-menthe et leur proposera une liste des portes connues : le Cimetière des Poissons Volants (vers le levant), la Marmite de Tante Gudule (qui se déplace en même temps que ladite Tante Gudule), la Bibliothèque du Marchand de Sable (au-delà de la zone des éclairs) et la Grande Échelle de Corde (vers le couchant).

Et Vox Fata Es.

Gabriel : un homme correspondant à la description de l'archange est bien passé par la Warp Zone il y a quelques heures. Un éventuel professeur de vol pourra expliquer aux démons qu'il a enseigné à l'étranger les bases de la technique aérienne et que celui-ci a filé vers le village le plus proche. Si les personnages suivent la piste, ils apprendront des campeurs que le Grand Blond aux yeux clairs les a questionnés sur un ami à lui (même description que plus haut) et sur une éventuelle librairie. Ils l'ont orienté vers la Bibliothèque du Marchand de Sable.

La meuf : celle-ci est connue des autochtones sous le nom de " Noire Sœur d'Icare ". Elle passe en effet son temps à tomber et si les démons s'intéressent à ce phénomène ils pourront aller l'observer de loin. Une nouvelle version de la belle black déjà rencontrée dans les poches précédentes tombe à l'infini à travers le ciel de la Warp Zone. Dès qu'elle en atteint le fond, elle se retrouve tout en haut et recommence à chuter sans que rien ne vienne l'arrêter. Elle plonge la tête la première, les yeux fermés, des petites flammèches dues à la vitesse soulignant sa silhouette et des flocons de neige naissant dans son sillage. Il est très dangereux de l'approcher – elle tombe vraiment vite et peut entraîner les intrus avec elle (qui risquent fort, eux, de rencontrer un obstacle). Il est impossible de l'arrêter, même avec une débauche de techniques (elle perce les filets, passe au travers des murs, etc.).

Incidents : le premier problème des personnages sera sans doute d'apprendre à voler et/ou de trouver un mode de transport aérien. Il est possible d'emprunter, dans l'un ou l'autre des campements, une barque ailée assez facile à manœuvrer, mais qu'il ne faut pas oublier de poser toutes les deux ou trois heures pour qu'elle puisse faire sa sieste. La plupart des autres problèmes viendront des attaques aériennes. À midi et à sept heures du soir, le ciel se remplit sans prévenir de gros volatiles mous ressemblant à des autruches et volant en zigzag : il est très difficile de rester en l'air à ces heures-là. S'ajoute à cela les gentilshommes de fortune : ils écument les cieux sur leur *Hollandais Violent*, armés de filets dérivants et de harpons, puis capturent les badauds, les dépouillent et les jettent par-dessus bord pieds et poings liés. Enfin, la zone des éclairs est particulièrement dangereuse : le ciel est noir et menaçant, un vent violent souffle, la pluie tombe à flots et de grands éclairs blancs tombent presque continuellement (1 chance sur 6 par minute et par personne de se faire griller, on subit alors une blessure d'un niveau de dommages égal à 1d6+1).

La porte : l'issue de la Warp Zone que devraient emprunter les personnages est une demi-sphère rocailleuse suspendue au milieu du vide, juste derrière

la zone des éclairs. Au centre de la plate-forme se dresse une petite boutique aux vitrines illuminées et dont l'enseigne annonce " La Bibliothèque du Marchand de Sable ". Une clochette tinte lorsque l'on pousse la porte et, une fois tous les démons à l'intérieur, il est impossible de la franchir dans l'autre sens. Il règne une douce chaleur, une odeur de vieux papier et de café froid. Des petits rayonnages couverts de livres occupent l'espace de façon chaotique et il est recommandé de rester en groupe pour ne pas risquer de se perdre. Là-bas, au loin, derrière les livres, on entend des bruits de conversation.

Si les personnages n'empruntent pas la bonne porte cette fois encore, c'est sans doute qu'ils le font exprès. Faites-leur passer quelques heures dans la poche des Cauchemars de Georges Romero et ramenez-les dans la Warp Zone quand ils auront tué leur quota de zombies, en espérant que cette fois ça ira mieux.

WORLD'S END

La bibliothèque de l'archange Yves est – avec les escaliers qui desservent toutes les Marches intermédiaires – la seule construction qui déborde sur chacune des strates de l'Univers. Du Paradis à l'Enfer en passant par le Purgatoire, la Terre, Faërie et la MRC, l'infinie collection des livres possibles existe partout, en dehors de l'espace et du temps. Pourquoi est-ce que je vous dis ça maintenant ? Eh bien, tout simplement parce que les personnages viennent d'y pénétrer à la suite de l'archange Gabriel et qu'ils vont devoir la traverser pour retourner sur Terre.

En suivant les bruits de voix, les démons devraient progresser vers la sortie du labyrinthe d'étagères et d'ouvrages. La lumière se modifie légèrement, les longues armoires semblent se déplacer et – si l'on tend bien l'oreille – il est possible d'entendre comme le souffle d'une immense et lente respiration émaner de tous les ouvrages en stock. S'ils prennent le temps de regarder les livres accumulés, les personnages devraient avoir de drôles de surprises : ouvrages de poche tout ce qu'il y a de plus banals, codex byzantins en parfait état de conservation, papyrus, ostraca, mais également des livres introuvables, voire inexistantes (une édition complète de la *Comédie* d'Aristote, les deuxièmes *rob,yat* d'Omar Khayam, le *Chtaat Aquadingen*, la quatrième édition d'INS/MV, le dossier de mise en examen de Jacques Chirac, etc.). Si votre équipe patauge trop dans la campagne, ou s'ils ont raté des éléments importants de l'intrigue, il est même possible qu'ils tombent sur un gros volume mal relié et dont les pages se décollent – un supplément de jeu de rôles à n'en pas douter – intitulé *Fire*

& Ice et dans lequel ils pourront sans doute trouver les renseignements qui leur manquent. Attention à ne pas abuser de ce processus et de ne fournir que quelques éléments essentiels à la bonne poursuite de la campagne – de toute façon, une bonne partie des pages est manquante, notamment presque toute la quatrième partie, faut pas déconner non plus.

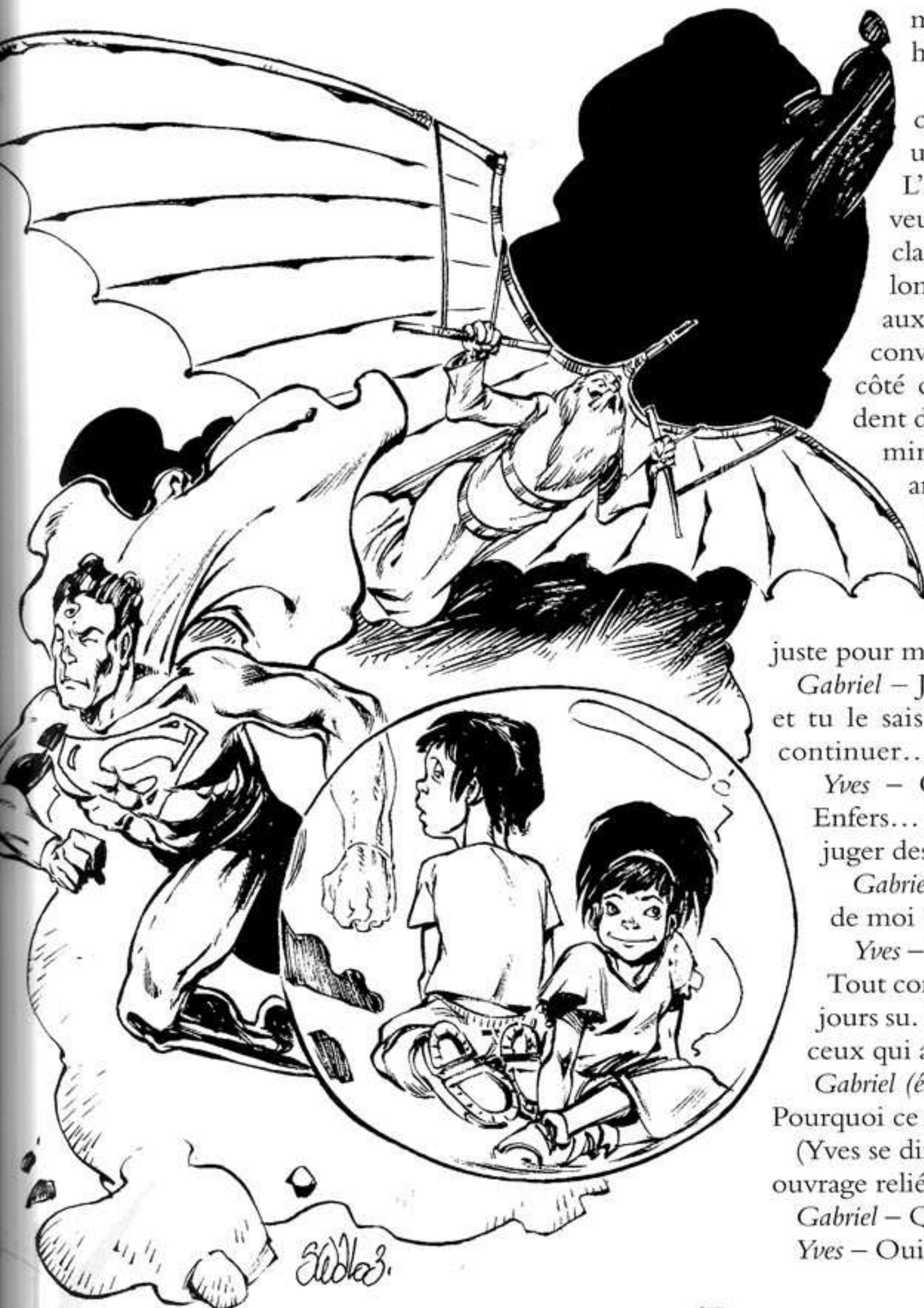
Le décor se transforme progressivement. Au bout de quelques minutes de marche, les démons ont quitté la petite librairie pour se retrouver dans une immense bibliothèque aux étagères colossales sous des voûtes de pierre. Quelques centaines de mètres plus loin les voilà dans une cage d'escalier dont les fenêtres donnent sur une immense forêt. Encore plus

loin, les murs sont devenus métalliques et rouillés, l'éclairage est dispensé par des néons grisâtres. Les voix se font de plus en plus proches. Enfin, les démons arrivent dans le puits.

Il s'agit d'une immense spirale dont on peine à apercevoir le fond, aux murs couverts de bibliothèques. Au centre du puits, une série d'énormes lustres en cristal pendent le long d'un interminable filin métallique, illuminant chaque étage d'une clarté dorée et rassurante. Toutes les trois ou quatre révolutions de la spire, une plate-forme est installée près du puits, aménagée avec le même bureau, la même lampe verte, le même lutrin et le même téléphone. C'est sur l'une d'elle que, quelques mètres sous les personnages, deux hommes papotent.

L'un d'eux est petit et fin, il porte les cheveux dressés sur la tête, des lunettes et une redingote : c'est l'archange Yves. L'autre est très grand, musclé, il a des cheveux longs presque blancs, des yeux très clairs et il dissimule sous son pardessus une longue épée lumineuse. Il est déconseillé aux démons de se manifester à ce stade ; la conversation prendrait fin et ils passeraient à côté de précieux renseignements. S'ils décident de s'approcher, il leur faudra cinq bonnes minutes de marche pour rejoindre les archanges en conférence. S'ils se contentent d'écouter et d'observer, voici ce qu'ils pourront saisir :

Yves – Quel est ton problème, Gabriel ? Tu as fait tout ce chemin juste pour me parler ?
Gabriel – Je... je ne sais plus quoi faire, Mikaël, et tu le sais... Mon frère... Mon frère refuse de continuer...
Yves – Oui. Samaël ne veut pas revenir aux Enfers... Mais c'est son droit. Nous n'avons pas à juger des actions de Celui Qui A Chuté.
Gabriel – Mais alors... et moi ? Qu'attend-on de moi ? Que puis-je y faire ?
Yves – Ton rôle a toujours été d'obéir, Gabriel. Tout comme ton frère, bien que toi tu l'aies toujours su. Vous êtes Ses meilleurs agents. Vous êtes ceux qui accomplissent Ses volontés.
Gabriel (éclatant) – Et quelles sont-elles, Mikaël ? Pourquoi ce silence ?
 (Yves se dirige vers la bibliothèque, en tire un petit ouvrage relié en cuir rouge qu'il lui tend)
Gabriel – Qu'est-ce que... Est-ce le... ?
Yves – Oui, Gabriel. Ton agenda.



Et Vox Fata Est

Gabriel (ouvrant le livre) – Je le croyais resté au Paradis.

Yves – L'agenda est toujours au Paradis, dans tes appartements. Mais l'agenda est aussi un livre. Tous les livres sont dans la bibliothèque. Lis, ange de lumière. Lis ce qui doit advenir.

(Silence. Gabriel s'est assis sur la chaise et, pour ce faire, a posé son épée sur la table. Elle miroite sous les lustres, luit de menace et de puissance. L'archange feuillette les premières pages)

Gabriel (comme pour lui seul) – Incroyable... Tout est là.... Sodome et Gomorrhe... L'annonce à Marie... Les sourates...

(Il se tait et continue à lire. Au bout d'un instant, il repose le livre comme s'il lui brûlait les doigts. Yves s'approche et ramasse l'agenda. Sans un mot il le remet en rayon. Gabriel reste prostré)

Yves (posant la main sur l'épée de flammes) – C'est ainsi que vont les destinées. Ton heure est venue, Gabriel. Il est temps pour toi de partir.

Gabriel – Mais... Samaël ? Et moi ? Qu'advient-il de nous ?

(Yves ne dit rien, il se contente de soulever l'arme et de la tendre à Gabriel)

Gabriel – Je peux refuser de suivre le plan. Je peux m'abstenir...

(Il prend l'épée)

Yves – Alors c'est qu'il était écrit que tu ne le ferais pas. Tu n'as pas le choix Gabriel. Aucun de nous n'a le choix. Il faut que Sa volonté soit faite.

(Gabriel lève l'épée, orientée vers le ciel. Une lumière aveuglante très brève illumine le puits)

Yves – Va maintenant, ange de lumière. Va sans te retourner, car nous ne nous verrons plus qu'une dernière fois.

(Gabriel range son épée, embrasse longuement Yves sur la bouche. Les deux archanges se séparent. Gabriel s'éloigne. Sa silhouette disparaît tandis que le bruit de ses pas meurt dans le lointain)

Yves – Approchez, approchez, invisibles témoins. Le spectacle doit prendre fin, la chute du rideau approche.

Le bibliothécaire s'adresse évidemment aux personnages, qui feraient aussi bien de répondre à son appel. Fuir ne sert pas à grand-chose (les étagères sont douées d'une volonté propre et ils se verront très vite acculés dans un cul-de-sac) – quant à attaquer physiquement l'archange des sources, cela relève de la naïveté suicidaire.

Lorsque les démons arrivent à son niveau, après avoir parcouru les quelques révolutions qui les séparent, Yves est assis dans le fauteuil. Une larme perle sur sa joue, mais l'archange sourit, prenant le temps

de regarder chacun des démons longuement, hochant la tête. Il se lève.

“ Il est temps pour vous de rentrer à la maison... Vous avez encore tant à faire avant que la nuit ne vienne. Suivez-moi. ”

Si les personnages le questionnent, Yves ne répondra que de façon très allusive, voire ne répondra pas du tout. Il guide le groupe entre les rayons, qui deviennent en un instant un véritable embrouillamini de passages et de croisements : les démons ont tout intérêt à suivre le mouvement s'ils ne veulent pas rester coincés dans les Marches pour quelques siècles de plus.

Au bout d'un petit moment, le groupe arrive devant une allée droite qui semble se perdre dans le lointain. De part et d'autre, les rangées de livres s'étirent à l'infini.

“ Avancez toujours tout droit, sans vous arrêter, sans vous retourner ”, leur dit Yves dans leur dos. C'est ici que l'archange les abandonne. S'ils suivent les directives du bibliothécaire, les personnages ne devraient pas rencontrer de problème. Au bout de trente ou quarante mètres, des bruits bizarres se font entendre derrière eux – grognements, mastications humides, rires lointains – mais il n'y a rien à craindre. Très vite l'Univers se modifie à nouveau : lumière, odeur, couleur, tout semble changer.

THE WAKE

Les démons sont dans une bibliothèque : des étagères métalliques, des casiers en plastique brun pleins de courrier, des gros classeurs, des néons grésillants et une odeur de cave moisie. Au-dessus de leur tête, ils peuvent entendre les bruits familiers de la trieuse automatique. Les voilà de retour au Centre de Tri ! S'ils essaient de faire demi-tour, ils se heurtent très vite à un mur de briques : la Bibliothèque s'est refermée derrière eux.

Ils en sont là de leurs constatations quand Monsieur Fabien déboule dans la cave en criant : “ C'est ici que vous vous planquez ? Je vous cherche partout depuis ce matin ! On a retrouvé la trace de Yolande, il faut que vous partiez en Suisse en quatrième vitesse ! Allez, allez... ”

Le périple des joueurs à travers la MRC n'a duré que quelques heures en temps terrestre. Ils sont de retour au lendemain de la soirée du *Chez Régis*, vers dix heures du matin. Vu l'état d'excitation et d'énergie de leur supérieur, lui conter par le menu toutes leurs aventures n'est pas follement bienvenu. S'ils insistent pour parler à Monsieur Fabien, à Gilbert ou à Aurélie de leur petit séjour au pays des



SCÉNARIO

rêves, ceux-ci admettront son caractère étrange et pencheront pour un mauvais tour joué par des anges de Blandine, tout en essayant d'écourter leurs confessions autant que faire se peut.

Vous avez remarqué comme ça devient vite très chiant que quelqu'un vous raconte ses rêves ? Eh bien, là c'est pareil pour vos démons. Plus mesquin encore, ces souvenirs sont la seule trace qu'ils garderont de leur passage dans la MRC : pas de mission officielle, pas de récompense. Too bad.

THE KINDLY ONES*

* Puisse le grand Neil me pardonner cette inversion volontaire des deux derniers titres de sa série !

NIELLE/NIELS/NIHIL/NEIL

Nielle est un démon de Beleth un peu particulier. Cantonné par son prince à la surveillance et la gestion de la MRC, il passe vingt heures par jour à dormir. Il est désormais connu de bon nombre d'habitants du monde des rêves, puisque c'est là qu'il a réellement fait sa vie. Il passe son temps libre onirique à écrire des récits sur ses voyages, espérant obtenir une dérogation de son prince pour les publier sous un nom d'emprunt, quitte à froisser un peu le principe de discrétion.

NIELLE/NIELS/NIHIL/NEIL

Beleth – Grade 2

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

TALENTS

Écrire des histoires qui déchirent leur mère 6, Vol onirique 6, Sonner une cloche en chocolat 5, Écumer des bouges infâmes 5, Piloter une montgolfière des rêves 5, Baratin 4, Tilleul-menthe 4.

POUVOIRS

Cauchemar mortel 5, Sommeil 4, Cauchemar 3, Télépathie 3, Trait d'énergie 3, Non-détection 3.

COMBAT

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

Qu'il soit sur Terre ou dans la MRC, Nielle garde la même apparence " old rock'n'roll " : cheveux longs post-Beatles, perfecto post-Clash, chaussures de cow-boy et une inusable paire de lunettes de soleil – surtout en pleine nuit. Il a connu des problèmes

avec l'alcool les premières années de son incarnation et ne boit plus aujourd'hui que des tisanes tilleul-menthe.

Dans le cadre de ce scénario, Nielle est en mission particulière pour son prince et lui sera d'une fidélité sans faille, jouant ses quatre rôles à la perfection. Chez Régis il sera assez crédible dans son pipeau et, dans la MRC, il aidera à la hauteur de ses moyens les personnages pour qu'ils s'en sortent sans trop de mal.

LA MEUF/PRINCESSE NOIRE/BLACKIE/NOIRE SŒUR D'ICARE

La meuf est une projection onirique et fantasmée des amours défunts de Belial et Crocell. C'est une grande jeune femme à la peau sombre, aux cheveux bruns ondulés, aux yeux en amande. Tout son être irradie la pureté : elle semble parfaitement inaccessible, à l'abri des outrages du temps qui passe et de la cruauté du monde. Les yeux fermés, le visage impassible, elle est pourtant torturée par de terribles souffrances existentielles. Elle ne souhaite pas vivre, pas comme ça, elle ne veut pas devenir l'enjeu d'une guerre fratricide, elle voudrait être plus qu'une beauté silencieuse... et elle sait pourtant que c'est impossible.

LA MEUF/PRINCESSE NOIRE/
BLACKIE/NOIRE SŒUR D'ICARE

Fantasma princier

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	4	3	3	6	4

TALENTS

Séduction 7+, Discussion 5.

COMBAT

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

HOB, MONDINE, GÉDÉON, CRUTBURGE, TWIDDLEDUM, ETC.

Qu'ils soient petits et rougeauds ou grands et barbus, les autochtones du Pays du Toujours-Noël affichent une bonhomie et une naïveté sans faille. Accueillants, ouverts, drôles, ils sont toujours d'une humeur égale, ce qui s'avère très pesant à la longue. Leur joie permanente les rend parfaitement insensibles à la douleur d'autrui et incapables de quelque forme de compassion que ce soit. Cela dit, pour passer un bon moment, se gaver de vin chaud et de pain d'épice, ce sont des hôtes parfaits.

Et Vox Faca Es

HOB, **M**ONDINE, **G**ÉDÉON, **C**RUTBURGE,
TWIDDLEDUM, ETC.

Habitants du Pays du Toujours-Noël

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

TALENTS

Rigoler 5, Faire des gâteaux 6, Se marrer 5, Pelleter de la neige bleue 5, Se poiler 5, Jouer de la musique 4, Se fendre la gueule 5.

COMBAT

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

LES LOUPS

Les loups de la MRC sont des créatures parasites, nées des peurs ancestrales humaines et se nourrissant de leurs cauchemars. Ce sont des bêtes disproportionnées, au pelage noir comme l'ébène, aux yeux rouges comme le sang et aux dents jaunes comme la neige soviétique. Ils se promènent en meute (au moins deux individus).

LES **L**OUPS

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

TALENTS

Corps à corps 6, Défense 6, Athlétisme 6.

POUVOIRS

Membre exotique (griffes), Membre exotique (crocs), Peur 4, Absorption de douleur 2, Télépathie 2, Éventration 2, Douleur 2.

COMBAT

12 PP, 9 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

JOHN SMITH, KURT "THE BLADE", CYNTHIA LANGOUR, BABYLONFUCKER, ETC.

Les autochtones du WIP sont aussi variés que stéréotypés. N'hésitez pas à vous vautrer dans les clichés les plus crasses (pute au grand cœur, flic fasciste, corpo mégalomane, hacker déconnecté, strip-teaseuse de bonne famille, etc.), voire carrément à reprendre texto des personnages de roman, de film ou de jeu cyberpunk. Tous les habitants du WIP ont un style pathétique et s'expriment comme des personnages de téléfilms mal dialogués.

JOHN - **S**MITH, **K**URT "THE BLADE",
CYNTHIA **L**ANGOUR, **B**ABYLONFUCKER,
ETC.

Faune du WIP

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

TALENTS

Corps à corps 4, Défense 4, Tir 2 (armes de poing 4), StreetWise 4+, Pilotage 4, Être un vrai CyberDur/une vraie CyberPouffe 4, Ne jamais sortir sans son ParaPluie 4.

COMBAT

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

SUCE-TRIPES, BRISE-BURNES, PÈTE-TIBIAS, RATATINE-TA-GUEULE, ETC.

L'équipage du *Hollandais Violent* est un ramassis de gueules cassées et d'éclopés de la vie, laids, bêtes et méchants. Ils utilisent de grands filets dérivants de couleur bleu ciel (contenance : trois adultes) pour attraper leurs proies, qu'ils hissent ensuite à bord. Un test de Perception est nécessaire pour apercevoir les filets qui se confondent avec le ciel. Sur le bateau, ils se battent avec leurs crochets, des sabres rouillés, des tessons de bouteille et des chopes de bière pleines (précision -2, puissance -1). Ratatine-ta-gueule, le chef, a un bandeau sur l'œil, une jambe de bois et un perroquet bavard nommé Bernard-Henri.

SUCE-**T**RIPES, **B**RISE-**B**URNES,
PÈTE-**T**IBIAS, **R**ATATINE-TA-**G**UEULE,
ETC.

Pirates du Hollandais Violent

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

TALENTS

Vol onirique 5, Piloter un trois-mâts volant 5, Corps à corps 6, Combat 6, Défense 5, Distiller de l'alcool de nœud de bois 5, Avoir mauvaise haleine 5.

COMBAT

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



Run Like Hell

– C'est contraire à la véracité de la pudeur de ce qu'il faut se cacher.

– Le principe de discrétion ?
– Ouais ! ”

Le ciel au-dessus de la cité de Dis était rouge barbaque, comme une hémorragie, comme l'intérieur d'un être vivant ou la vision que peut avoir un fœtus depuis le ventre de sa mère. Une vapeur âcre faisait office de brouillard, montant en volutes depuis le Tartare, asséchant les gorges des résidents et faisant fondre le visage des damnés. De l'autre côté de l'esplanade hérissée de pics barbelés, pavée d'écailles noires, se dressait le palais de Lucifer. Le bâtiment déserté ressemblait à un monstrueux porc-épic endormi.

Baal s'approcha des vitraux de son propre bureau pour observer les mouvements de foule en contrebas, les affrontements sporadiques de ses troupes contre les hordes de fauteurs de troubles. Un démon de combat décapita de sa faux trois démons d'une délégation venue pour tenter de rouvrir le palais. Tandis que le reste du groupe prenait la fuite, ses serviteurs traînaient les corps sans tête à travers la place.

Vaille que vaille, Baal faisait régner un semblant d'ordre en Enfer. Une partie des résidents s'étaient remis au travail, la plupart des damnés souffraient comme aux grands jours. Mais les affrontements se poursuivaient, plus discrets, plus tenus. Sous les fenêtres du prince de la guerre, les pieux continuaient de se garnir. Une phrase de Lucifer le hantait depuis plusieurs jours : “ on est si seul lorsqu'on est au sommet. ”

Baalberith avait quitté la pièce quelques minutes plus tôt, au terme de l'audience qu'il avait requise. Il avait beaucoup bégayé, frotté ses mains, essuyé son front : pas une fois il n'avait regardé son homologue

en face. Le prince des messagers ne pourrait jamais remplacer Andromalius, tout le monde le savait. Même avec le scandale, même avec les erreurs, le Premier Né était irremplaçable. Baalberith ne faisait pas le poids.

Des éclairs striaient le ciel, vers l'est, annonçant un orage de feu, un déluge de glace ou l'une de ces pluies d'acide sulfurique qui frappaient parfois la cité des damnés. Les forces du Mal ne pourraient pas tenir beaucoup plus longtemps. Quelque chose allait craquer. Il était plus que temps, maintenant, que le Vieux abatte ses cartes.

Les émeutiers avaient disparu dans le labyrinthe de ruelles, de canaux et de souterrains. Les démons de combat avaient repris leurs postes, immobiles dans leurs carapaces poisseuses. Les éclairs se rapprochaient et Baal soupira en allumant un énorme cigare.

On a retrouvé Andrealphus, Monseigneur. Il est à Bâle, en Suisse, et nous allons tout faire pour le convaincre de revenir aux Enfers.

Le prince de la guerre aspira une profonde bouffée, souffla par le nez un nuage de fumée bleutée.

Le convaincre de revenir ? N'était-ce la situation, cette affirmation aurait pu l'amuser. Non, Andrealphus ne reviendrait pas. Mais il était temps de faire quelque chose de lui.

Tandis qu'au dehors les nuages éclataient en un déluge de sang, tandis que l'orage roulait son tumulte sur la cité de Dis, Baal décrocha son téléphone.

Leviathan avait toujours été un bon agent de terrain.

– You know, you're clever than you look.

– Better than looking clever than you are. ”

– James Bond et Q dans *Die Another Day*

Les joueurs sont à la bourre sur l'intrigue : encore tout essoufflés de leur cavalcade dans la MRC, ils vont devoir continuer à courir pour glaner de nouvelles informations. Cette fois,

le terrain de jeu est la Confédération suisse, l'autre pays du chocolat et du blanchiment d'argent. Andrealphus et Damien feront une belle échappée hors du peloton, au sein duquel les personnages retrouveront des coureurs de chez Baal et Belial bien décidés à intercepter la mère porteuse.

Poursuites, stress, trahison : le troisième volet se terminera sur les chapeaux de roues, laissant un arrière-goût de pas assez et annonçant un dernier

Et Vox Faca Est

mouvement aussi cataclysmique que paroxystique*.

* Vingt-cinq lettres et deux Y comptent triple = 652 points.

ÇA VA CHAUFFER DANS LES BERMUDAS

Ça va chauffer dans les

Suite à la destitution partielle d'Andromalius, ses principaux outils de surveillance et de contrôle sont logiquement passés entre les mains de Baalberith – considéré depuis toujours comme son plus proche collaborateur. Les informations issues du Labyrinthe couplées avec la redoutable efficacité de la Centrale de Renseignements Démoniaques ont permis au prince des messagers d'avancer à grands pas dans sa connaissance globale du terrain de jeu.

Quelques heures à peine après la fusion de ses services avec ceux du regretté prince du jugement, le petit Berith avait retrouvé Andrealphus. Des agents d'Andromalius étaient sur la trace de Yolande Jolimont et leurs recherches sur le point d'aboutir juste quand les personnages sont venu foutre leur bronx ; il a suffi de recouper deux ou trois dossiers et c'était dans la poche !

Dans ce scénario, Baalberith va jouer sur deux tableaux en simultané. Premièrement, il compte écarter Baal des affaires démoniaques – ou tout du moins l'occuper un peu en dehors de l'Enfer – en lui signalant en premier l'endroit où se cache le prince du sexe. Deuxièmement, il va se débarrasser des personnages (qui ont bien rempli leur rôle mais qu'il ne faudrait pas voir prendre trop d'initiatives) en les envoyant eux aussi sur les traces de Yolande munis d'un Message officiel se révélant être une véritable bombe à retardement. Ces deux petites manipulations sont réalisées depuis suffisamment loin pour que Baalberith lui-même soit



difficilement soupçonnable, mais avec assez de soins pour lui permettre de progresser d'un cran vers le chaos si elles s'avèrent efficaces.

Résumons-nous. Les démons vont se pointer à Bâle, Suisse alémanique, munis d'un Message officiel à remettre à Andrealphus en personne. Là-bas, ils croiseront des émissaires de Baal, bien décidés à ne pas se laisser marcher sur les pieds. Rajoutez à cela les impondérables de la campagne – à savoir la présence d'un groupe de Belial dans les parages – et vous aurez tous les éléments d'une bonne action, avec un peu de diplomatie tendue, un peu d'espionnage bondesque et pas mal de bastons viriles. Si les démons se montrent assez paranoïaques, ils pourront percer à jouer la manipulation hiérarchique, déchirer la couverture d'Aurélie et clarifier la situation au Centre de Tri.

Mais d'abord, souffrez que je vous assène le retour en arrière coutumier. Après l'affaire du C.H.U. Louis Pasteur, Yolande Jolimont et son petit Damien se sont fait la malle. Usant de Polymorphie, d'Invisibilité et de quelques coups bien sentis de Téléportation, le prince-démon "enceint" est arrivé sans trop de difficultés en Macédoine, beau pays des Balkans qui présente l'avantage de se situer non loin du Kosovo. Là, Andrealphus s'est adonnée pendant quelques semaines aux plaisirs de la chair et de la chère, goûtant à de nouveaux mets raffinés sans trop attirer l'attention. Une dizaine de jours avant le commencement de cette aventure, Yolande s'est pourtant senti un besoin impérieux de revenir en France, un appel du corps en quelque sorte : elle a donc fait sa valise, passé un coup de balais dans son abri de tôle et est remontée dans sa voiture pour la route du retour.

Dans une station-service slovaque, elle a dévoré les testicules d'une demi-douzaine de clients au mépris total du principe de discrétion et s'est fait repérer par Geneviève Lehmann – ex-démon d'Andromalius passée depuis quelques jours sous les ordres de Baalberith. Celle-ci décida de suivre le prince dans sa tournée triomphale et, voyant que Yolande s'installait pour quelque temps à la frontière suisse, de prévenir ses supérieurs pour demander ordres et renforts. Maintenant qu'on sait où est Andrealphus, qu'est-ce qu'on va bien pouvoir en faire ?

Dès que les rapports de Geneviève sont arrivés chez lui, Baalberith a foncé prévenir Baal, modeste et faux cul comme d'habitude. Le prince de la guerre a à son tour contacté l'un de ses plus vieux lieutenants pour s'occuper de l'affaire, un certain Thomas Hobbes. Avec l'assistance de deux autres

démons bourrins, celui-ci a pour mission de mettre la main sur Andrealphus et de l'inviter fermement à rentrer dans le rang, menaces de tête/tête/balayette à l'appui. Dans le même temps, le prince des messagers a appelé Aurélie pour lui dire d'envoyer les personnages sur l'affaire – à l'aide de n'importe quel pipeau crédible – histoire d'être sûr qu'ils se fassent bien écraser entre les forces en présence.

Enfin, comme annoncé précédemment, une équipe de démons de Belial va, elle aussi, retrouver la trace d'Andrealphus peu après le début du scénario et semer la zizanie dans cette opération intriquée.

Ne vous en faites pas trop si vos joueurs ne comprennent pas bien ce qui se passe, ils devraient très vite se concentrer sur des problèmes pratiques (survivre) ou qui les touchent directement (qui essaie de nous faire buter ?). Le gros des explications arrivera un peu plus tard dans la campagne, lorsqu'ils apprendront la raison pour laquelle Belial s'acharne à mettre la main sur Yolande et son fœtus.

TOUJOURS SUR LA BRÈCHE

Souvenez-vous : les personnages sortent à peine de la MRC, les jambes fourbues et la cervelle en ébullition, et ils tombent nez à nez avec Monsieur Fabien qui les traîne dans son bureau sous prétexte de mission urgentissime. Un nuage de fumée bleuâtre stagne au niveau du plafond, une cafetière finit de tourner dans le légendaire percolateur et Gilbert et Aurélie sont déjà là, attendant que les démons s'installent pour expliquer les tenants et les aboutissants de la nouvelle affaire.

Monsieur Fabien leur explique alors – en rallumant sa pipe et en toussant un peu – que Yolande Jolimont vient d'être repérée en Suisse, dans la ville de Bâle, par un ex-Andromalius lancé à ses trousses. Le coup de fil passé En Bas est aussitôt remonté jusqu'au Centre de Tri, à destination des personnages : ceux-ci sont en effet les seuls démons en service à avoir vu le prince du sexe dans son corps d'emprunt et à avoir survécu à la rencontre. Leurs supérieurs ont estimé qu'ils étaient donc les agents idéaux pour une petite mission diplomatique. Les personnages vont devoir se rendre à Bâle, prendre contact avec Geneviève Lehmann – le fameux contact – et convenir avec elle d'un plan d'approche et d'un moyen de convaincre Andrealphus de revenir aux Enfers.

Si votre équipe se montre inquiète de ce plan qui n'en est pas vraiment un, Monsieur Fabien les rassurera comme il le peut : dans un premier temps,

Et Vox Fata Est

tout ce qu'ils auront à faire c'est de filer en Suisse, de ne pas perdre Yolande de vue et d'attendre tranquillement les ordres de la hiérarchie. Des billets de train en première classe ont été réservés et une grosse liasse de francs suisse est mise à leur disposition, ainsi que le numéro de Bouygues de leur contact. Attendu qu'ils n'ont que deux heures pour préparer leurs affaires et se rendre à la gare, ils devraient rapidement quitter le Centre pour faire leurs valises.

Pendant qu'ils bourrent leurs Samsonite de fromages qui puent et d'armes lourdes, Aurélie va filer accomplir sa part de travail non officiel pour le compte du Daemonis Malificum. À savoir, récupérer auprès d'un membre de l'organisation secrète un vrai faux Message officiel rédigé par son prince, véritable bombe à retardement visant à faire disparaître les personnages de la face du Grand Jeu. Lorsque ceux-ci se pointent à la gare de l'Est pour attraper leur train corail, ils seront sans doute surpris de retrouver la blondinette du Centre de Tri sur le quai.

Aurélie donne une enveloppe aux personnages, bien fermée, sans mention visible et très clairement officielle. " Ça vient d'arriver au Centre il y a une demi-heure, en provenance directe de la hiérarchie. Ce message est à remettre en mains propres à Andrealphus lorsque vous le verrez, il se pourrait bien que ça vous facilite grandement la tâche. " Elle prétend ne pas savoir ce que l'enveloppe renferme et presse les personnages de monter dans le train. Si ceux-ci contactent Monsieur Fabien à propos de l'enveloppe, leur supérieur dira ne rien savoir de cette histoire mais faire confiance à Aurélie, qui est en lien plus étroit avec les services de Baalberith – donc les Enfers – que lui-même. Cela dit, Beleth vérifiera de son côté et grillera la couverture d'Aurélie : il pourra ainsi aider les personnages à la démasquer lors de la phase finale de cette aventure. Si les démons font mine d'ouvrir l'enveloppe, rappelez-leur qu'un Message officiel ouvert perd sa nature magique et donc son caractère officiel. En passant outre cet avertissement, ils pourront découvrir une simple feuille A4 pliée en trois sur laquelle est écrit : " Cher Andrealphus. L'enfant que vous portez est une aberration aux lois infernales. Depuis que vous êtes tombé enceinte, votre comportement s'est considérablement dégradé. Il est grand temps que vous vous débarrassiez du fœtus. Les porteurs de ce message sont rompus à toutes les pratiques d'avortement et se feront un plaisir de mettre un terme à une situation qui n'a que trop duré. Cordialement, votre ami B. "

Inutile de vous dire que si les joueurs remettent ce message à Andrealphus, sa première réaction sera une bonne vieille colère et son premier désir de les voir transformés en moulinée sept légumes... C'est d'ailleurs exactement ce sur quoi compte le prince des messagers.

L'AUTRE PAYS

DE STEPHAN EICHER

L'autre pays de Stephan Eicher

La Confédération suisse est un bien beau pays. Sa neutralité bienveillante est largement responsable de sa réputation internationale de contrée paisible, la Suisse ayant refusé de prendre part aux deux conflits mondiaux du vingtième siècle autrement que dans le rôle du banquier. Elle n'a pas eu à subir les coûts de la reconstruction et jouit encore d'une image d'Épinal d'amie de la paix. C'est un lieu à part de notre belle Europe, puisque le pays refuse de faire partie de la Communauté du même nom et conserve ses bons vieux francs suisse comme ses particularismes régionaux. Notons encore, au chapitre politico-culturel, que la Suisse est un état fédéral constitué de vingt-six cantons soumis à l'influence de ses trois voisins : le français, l'allemand et l'italien sont les langues officielles.

Le pays est presque entièrement recouvert de montagnes (Jura au nord-ouest et Alpes au sud), avec des jolis lacs et quelques collines au milieu. L'ensemble du territoire est d'une propreté effrayante, même dans les grandes agglomérations, et reste très marqué par une opulence certaine. Plusieurs agglomérations se disputent sans grand succès le privilège d'être la mégapole culturelle et le centre du pays : Genève (francophone), Zürich, Berne et Bâle (toutes trois germanophones). L'intérêt touristique de la Suisse, de toute façon, semble se limiter aux parties montagneuses, où les sommets de plus de quatre mille mètres foisonnent pour le plus grand bonheur des amateurs de sports d'hiver et autres trekkers de l'extrême.

Bâle est située dans le nord-ouest du pays, au point de rencontre des frontières suisse, française et allemande. Elle appartient – au même titre que Strasbourg, Cologne ou Rotterdam – à la catégorie des villes rhénanes. Construite le long du fleuve, elle offre de nombreux exemples d'architecture moyenâgeuse et quelques très belles façades, les vieux quartiers piétonniers s'étirant de part et d'autre de l'eau en petites ruelles, maisons à

colombages et escaliers tortueux. De grands ponts relient les moitiés nord et sud, relayées de loin en loin par d'amusantes barges potamobiles à fond plat. Les quartiers modernes sont plus typiquement helvétiques, avec leur honnête quota de banques (locales comme internationales), leurs boutiques d'horlogerie de luxe et de petits chocolats.

Bâle est l'un des grands pôles de la région, avec quelques-uns des plus grands musées (Gegenwart, Tinguely, Fondation Beyler, etc.), un patrimoine architectural très bien conservé et certains des plus

vieux séminaires protestants. La drogue y est discrètement dépénalisée et cette attraction draine également un cheptel de visiteurs peu passionnés d'art ou d'histoire. Ajoutez à cela un grand et beau zoo, une zone industrielle florissante, une position de porte d'entrée de la Suisse par le nord et une grosse population étudiante et vous avez, ma foi, une ville qui serait fort sympathique si ce n'était le coût de la vie. Frontière ou pas, on reste en Suisse et il faudrait voir à ne pas oublier de cracher au bassinet.

Pour tous ceux qui ont à cœur de se renseigner sur ce décor de campagne – et pour bien prouver l'interactivité totale de ce supplément – j'invite les plus multimédias d'entre vous à un petit tour sur l'excellent site Internet www.basel.ch.

Votre équipe arrive dans ce joli décor de campagne en début de soirée, après sept heures de trajet poussif et la traversée d'une bonne moitié de la France. Appelée sur son portable, Geneviève raccroche très rapidement en disant qu'elle rappelle tout de suite d'une cabine, ce qu'elle fait quelques minutes plus tard. Elle a l'air très tendue et refuse de rencontrer les démons tout de suite, expliquant que la situation est plus compliquée qu'elle ne le croyait et que d'autres personnes semblent vouloir mettre la main sur Andrealphus. Geneviève ne souhaite pas être vue en compagnie des personnages et propose donc un rendez-vous le lendemain matin, sur l'une des barges qui servent à traverser le Rhin. Après avoir demandé une rapide description de l'équipe, elle leur fournira le mot de passe : elle les abordera en disant " C'est incroyable comme nous avançons vite " et les démons devront répondre " Et encore, vous devriez voir quand il y a



Et Nox Faca Est

du vent". Ils disposeront alors exactement de huit minutes pour se briefer mutuellement. Elle leur intime également l'ordre de ne la rappeler sur son portable qu'en cas d'extrême urgence.

Vos joueurs n'ont plus qu'à se chercher une chambre d'hôtel pour la nuit, à vider une bière dans un bistro du vieux quartier et à zoner dans les ruelles historiques.

CETTE MISSION, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ACCEPTÉE

Le lendemain, à l'heure et au lieu dits, les démons retrouvent Geneviève Lehmann. C'est une toute petite bonne femme d'une soixantaine d'années, aux cheveux blancs bleuâtres et habillée sobrement. Après avoir embarqué sur la barge, et suite au folklorique échange de mots de passe, elle explique à voix basse de quoi il retourne. Elle a l'air très tendue et jette de temps à autre un coup d'œil derrière elle pour vérifier que personne n'écoute leur conversation.

Andrealphus est arrivée à Bâle il y a cinq jours et est descendue à l'hôtel quatre étoiles Vater Rhein sous le nom de Josiane Darmentière. Geneviève a réussi à infiltrer l'hôtel et peut compter sur la complicité de l'un des grooms, qui lui a fourni divers renseignements sur le prince-démon (numéro de sa voiture de location, sommes changées à l'accueil, billets de concert réservés, etc.). D'après Geneviève, Andrealphus passe la majeure partie de ses journées dans des lieux publics – musées, piscines, bibliothèques, grands restaurants – et ses soirées à des concerts ou des spectacles hors de prix. Elle sera ce soir au Theater Basel, pour la première du *Toutankhamon* de Philip Glass, avec tout ce que la ville compte de collets montés.

Le gros problème, ajoute Geneviève, c'est qu'une équipe d'individus patibulaires rôde autour du Vater Rhein depuis quarante-huit heures et semble suivre le prince-démon d'assez près. Le démon de Baalberith pense ne pas s'être encore fait repérer, mais compte bien prendre le moins de risques possibles. Elle a réussi à prendre des photos des trois personnages interlopes et remet aux démons une



copie sur disquette desdits clichés. Ses recommandations sont claires : elle compte sur les personnages pour ne pas s'approcher de trop près de l'hôtel, pour ne pas trop se faire voir en sa compagnie, ni en celle d'Andrealphus et – en règle générale – d'éviter d'attirer l'attention sur eux. Elle estime que l'opéra sera un bon endroit pour que les personnages identifient formellement le prince-démon et elle leur donne rendez-vous à l'entracte du spectacle, le soir même, dans le salon Haydn. Les éventuelles questions des démons devront attendre cette prochaine rencontre, car le bac vient de terminer sa traversée. Geneviève s'éloigne alors à grands pas et disparaît dans une ruelle sans un regard derrière elle.

S'ils ne possèdent pas le matériel informatique adéquat, les démons devront faire une petite descente dans un cybercafé pour regarder les photos. Les trois personnes repérées par Geneviève sont en réalité les démons envoyés par Baal, à savoir : Thomas Hobbes (grade 3 du prince de la guerre, black au crâne rasé, cent vingt kilos de muscles et camionneur Lacoste vert sapin), Knut Freihart (grade 2 de chez Furfur, costard Gucci, coupe à la Steevy, piercing dans la lèvre inférieure et lunettes noires) et Lisa Lockerby (grade 2 de chez Caym, manteau de vison, pendants d'oreille en diamant et tignasse blonde léonine). Le trio se déplace dans une BMW bleu nuit et fait terriblement "agents secrets en tournée". Une fois qu'ils auront vu les photos, les démons devraient être vraiment aveugles pour ne pas les reconnaître dans la rue.

Une journée d'enquête préliminaire s'annonce pour les personnages, afin de préparer leur soirée dans la plus haute société de la vieille Europe. Il est tout d'abord assez difficile de se procurer des places, la première de *Toutankhamon* étant complète depuis plusieurs jours. Un peu d'acharnement ou quelques gros billets viendront cependant à bout de cette pénurie et, en fonction de leurs démarches et de leur succès, les démons obtiendront des sièges hors de prix en balcon ou très bon marché le nez dans la fosse d'orchestre ou au dernier rang du paradis. Le Theater Basel, un bâtiment monumental de la vieille ville, est lui-même en pleine effervescence et il ne sera pas difficile de s'y glisser pour inspecter les lieux. Une armée de techniciens s'affaire en tous sens, plus ou moins bien tenus en main par les responsables des lieux : on pose le tapis rouge, on prépare les caisses de champagne millésimé, on boulotte les derniers décors dans une frénésie chaotique. Le salon Haydn se trouve à quelques pas seulement de la salle de spectacle et est une très grande pièce en demi-cercle aux teints bleus et à l'épaisse moquette,

munie de trois portes principales donnant sur l'opéra et de deux sorties de secours donnant sur des escaliers extérieurs. La principale salle de spectacle accueille près de cinq cents sièges et est éclairée par un lustre impressionnant (une tonne cinq de fonte et de cristal, croit bon de préciser la brochure de présentation).

Si les joueurs passent outre l'avertissement de Geneviève et décident d'aller enquêter eux-mêmes à l'hôtel Vater Rhein, ils découvriront une grande tour bétonnée au luxe ennuyeux, copie conforme de la plupart des quatre étoiles construits ces trente dernières années. Il suffit de présenter à peu près correctement pour circuler sans peine dans le bâtiment, mais à moins de procéder à une investigation poussée (braquage de chambre, interrogatoire musclé du personnel), les démons ne devraient croiser ni Andrealphus, ni l'équipe de Thomas Hobbes. Le planton de l'accueil confirmera la présence de Josiane Darmentière en échange d'un prétexte crédible.

Arpenter la ville à la recherche de la BMW bleue ou des membres de la team de Baal ne devrait pas donner de résultat, de même qu'une quête aléatoire d'Andrealphus se révélera stérile. Geneviève semble elle aussi avoir disparu dans la nature. Il ne reste plus aux personnages qu'à prendre leur mal en patience et à se mettre sur leur trente et un pour une plongée dans le gotha bâlois.

A NIGHT AT THE OPERA

Vers dix-neuf heures, soit environ une heure avant l'ouverture des portes du Theater, un membre de votre équipe tiré aléatoirement entend la voix de Geneviève dans sa tête : "Ne venez pas ce soir, c'est un piège". Puis plus rien. Ils ont beau tenter toutes les Télépathies qu'ils veulent, le démon ne répond plus, de même qu'il ne décroche pas son portable. En fait, Geneviève vient de se faire coincer par l'équipe de Thomas Hobbes dans son propre hôtel et comprend qu'elle s'était fait griller depuis quelque temps : elle tente simplement de prévenir les démons avant qu'il ne soit trop tard.

C'est donc un peu refroidie que votre équipe devrait se pointer à l'opéra. Aucune fouille n'étant prévue à l'entrée, ils peuvent sans grands risques arriver lourdement chargés. Tandis qu'ils font la queue pour accéder à leurs places, ils pourront remarquer (test de Perception) la présence incongrue d'une équipe de sapeurs-pompiers français dans le hall : une demi-douzaine de gaillards en tenue ignifuge rouge et noir qui semblent monter la

Et Vox Faca Es

garde à côté d'une paire d'extincteurs et qui scrutent chaque personne de la file d'attente. Ce n'est qu'une fois arrivés dans la salle qu'ils pourront repérer les autres protagonistes de l'opération : Yolande Jolimont dans un des balcons côté cour en compagnie d'un infâme à bagoues, Thomas Hobbes et ses deux amis sur des places mitoyennes en bout de rangée et Geneviève Lehmann au tout dernier niveau. Les différents espions semblent se jauger de loin, se jetant de brefs coups d'œil et allant jusqu'à s'espionner discrètement à la jumelle d'opéra. Seul Andrealphus semble naturelle, la future maman souriant d'un air bienheureux au côté de son noble moustachu. Des personnages versés dans le gotha mondain et les stéphaneberneries pourront reconnaître ce dernier protagoniste : Hans Helmut von Oxenstein, baronnet de Spa et vicomte de Volkenburg. Les forces en présence se jaugeant sans s'aborder, les démons devraient garder profil bas, s'enfoncer dans leur fauteuil et profiter du spectacle.

La première mi-temps est éprouvante : dans un décor néokitch, un jeune premier chante des arias de castrat sur une musique symphonique minimaliste.

Les costumes mi-antiques mi-Jean-Paul Gaultier sous héroïne ajoutent au charme trouble de ce spectacle haut de gamme (tout simplement admirable, comme le disent si bien les spectateurs enthousiastes). Après deux heures à plein régime, les lumières se rallument pour la pause et tout le monde se rue vers les deux salons pour y torcher du champagne et se faire des baisemains. Et c'est là que ça se complique.

Parce que la première chose que va faire Geneviève c'est d'aller voir les personnages, de leur claquer deux grosses bises sur chaque joue en parlant très fort, puis de faire exploser la ceinture d'explosifs qu'elle porte sous son manteau de fourrure. En effet, le contact des démons est victime du pouvoir Suicide et a pour ordre de se faire péter le caisson dès qu'elle sera à nouveau en compagnie de votre équipe. Dans un salon plein de bourgeois suisses, ça risque de faire des flaqes de cholestérol sur la moquette. L'attitude étrange de Geneviève et le fait qu'elle n'ait pas quitté son manteau pourraient éveiller les soupçons des joueurs, d'autant qu'un test de Perception très difficile permet de repérer



SCÉNARIO

d'étranges reliefs au niveau de sa ceinture – peut-être pourront-ils éviter une partie des dégâts. La déflagration cause 1D6 points de dommages dans un rayon de deux mètres autour de la kamikaze et la moitié jusqu'à cinq mètres. Geneviève fait *plop*, des cris se font entendre, une table a été soufflée, on patauge dans le champagne et les éclats de cristal, on commence à se piétiner en direction de la sortie. C'est dans cette ambiance d'apocalypse que les démons vont devoir essayer de retrouver Yolande et/ou l'équipe envoyée par Baal.

Andrealphus a été la première à réagir, bien consciente que cette explosion ne pouvait pas être fortuite, et elle s'est barrée en courant par la sortie de secours avec Hans Helmut. Thomas Hobbes et ses *goons* ont suivi le mouvement, plus pressés de mettre la main sur le prince du sexe que de vérifier que les personnages étaient morts. Andrealphus et son cavalier humain montent dans la Porsche noire de Monsieur, la team de Baal suit le mouvement... Les démons n'ont plus qu'à courir, qu'à se munir d'une voiture et à se lancer dans la course. Des ambulances et des caisses de police arrivent à toute blinde en direction de l'opéra, mais les rues sont larges et relativement dégagées : avec quelques bons tests de Conduite, vos joueurs devraient arriver à tirer leur épingle du jeu.

Pour cette poursuite magistrale, dépoussiérez vos vieux clichés cinématographiques ! Andrealphus a son bolide bien en main et n'a pas froid aux yeux : elle coupe par des zones piétonnes, dévale des escaliers, zigzague sur les trottoirs, défonce des échafaudages, grille les feux et braque à angle droit au dernier moment. L'équipage de la BMW tire à vue sur les personnages dès que l'occasion se présente, alternant les rafales de P.-M. et de Jets d'acide, tout en essayant de ne pas se faire lâcher par le prince du sexe. Vous pouvez ajouter à cela une petite intervention de la police, qui se lance dans la course, voire un tour sur l'autoroute ou dans la zone industrielle (histoire de sauter un canal, de traverser des entrepôts, de faire péter des barils d'essence ou de faire tomber des voitures à la flotte). Un poids lourd égaré ou une virée de bikers allemands peuvent également s'avérer distrayants... Quand vous en avez assez de ce petit jeu, un dernier véhicule se lance dans la poursuite : un camion de pompiers toutes sirènes allumées qui nettoie les divers poursuivants au lance-flammes et aux pouvoirs de feu. Essayez de faire en sorte que vos démons lâchent l'affaire lorsque la baston dégénère entre les pompiers et les occupants de la BMW, ce qui ne devrait pas être bien difficile au vu de leur état de santé et de celui

de leur véhicule. Tout le monde est alors bien trop occupé à se mettre sur la gueule pour ne pas se faire distancer par la voiture de sport.

Andrealphus disparaît une nouvelle fois et les personnages feraient aussi bien de se mettre à couvert pour se soigner un peu et essayer de récupérer quelques PP.

COURIR ET VIVRE DANS L'ALPAGE AVEC SES AMIS...

C'est Aurélie qui décroche le téléphone au Centre de Tri si les démons contactent la base et elle leur rappelle qu'il est nécessaire de faire parvenir le Message officiel à Andrealphus. Elle se montre assez insistante sur ce point, bien que pleine de compassion à l'égard de leurs récentes mésaventures et acceptant de faire des recherches pour eux sur l'endroit où le prince du sexe aurait pu partir.

La seule piste dont disposent les personnages est heureusement la bonne : au terme de la poursuite, Andrealphus a grillé pas mal de son énergie et a eu besoin d'une bonne tranche de picoti-picota. Elle a donc gardé Hans Helmut en vie et s'est acheminée en sa compagnie vers une résidence privée qu'il possède dans les hauteurs de l'Oberland bernois.

Dans les journaux du lendemain, l'attentat – vraisemblablement islamiste – du Theater Basel fait la une, avec force photos nécrophiles à l'appui. Un entrefilet people accompagnant un cliché de Hans Helmut apprend au lecteur avisé que le baronnet de Spa compte peut-être au nombre des victimes, vu que ni lui ni sa compagne n'ont été pointés sur la liste des survivants. Retrouver l'auteur de l'article, un très lisse spécialiste local des têtes couronnées, n'est guère compliqué. Tobbias Vanschlumpfen (c'est son petit nom) se fera alors un plaisir d'offrir aux démons un exposé sur son nobliau préféré et de leur apprendre l'existence de sa maison de campagne près de Grindelwald, à une heure et demie de route de Bâle.

Les personnages n'en apprendront pas beaucoup plus en restant en ville et, tôt ou tard, ils devraient se décider à aller voir sur place. Si cela ne s'avère pas suffisant, ou si vos démons n'ont pas suivi la piste de Hans Helmut, on peut imaginer que le squad envoyé par Baal prenne contact avec eux pour leur proposer une alliance temporaire : Thomas Hobbes ne s'attendait pas à rencontrer une telle résistance démoniaque et – maintenant qu'il faut compter en plus avec un épais *crew* de chez Belial – il essaie de se faciliter la tâche. N'ayant pour mission que d'élucider ce qu'Andrealphus a derrière l'utérus, il peut

Et Vox Fada Es.

considérer l'option "douce", ne serait-ce que pour un temps, invitant les personnages à le rejoindre à Grindelwald pour un petit échange de renseignements. Cette option convient bien à une équipe de démons mal assurés, un peu lents à comprendre ou simplement ne disposant pas d'une puissance de feu suffisante : elle présente le défaut de gêner un peu les scènes d'action qui viennent.

Car la situation en altitude n'est pas moins complexe que dans la vallée. La propriété de Hans Helmut, deux cents mètres en surplomb de la station de ski de Grindelwald, consiste en un immense chalet de bois sombre sur une structure bétonnée. Depuis ses longues terrasses avec vue panoramique à couper le souffle, les occupants de la maisonnette peuvent voir approcher tous les visiteurs à cinq ou dix kilomètres de distance. Difficile, donc, de surprendre le prince du sexe et son faire-valoir à particule.

En plus des désagréments inhérents à la haute montagne (pentes à forte déclivité, neige huit mois sur douze, verglas, vaches violettes), les environs sont actuellement pris d'assaut par une foule aussi bigarrée que basanée. Une quarantaine d'Indiens en moumoute multicolore squattent effectivement la station de ski pour le tournage de scènes "exotiques" pour une nouvelle comédie musicale bollywoodienne. Ils ne sont pas très bien vus des autorités locales, qui vivent ces quelques jours de tournage comme une invasion de gens étranges, noirauds, n'ayant jamais vu la neige et polythéistes de surcroît. Il règne donc une ambiance de saine frénésie dans ce dernier avant-poste avant la montagne, entre les grosses caméras, les figurantes qui se pèlent les miches en sari dans la neige, le faux tigre en synthétique et le jeune premier adipeux à moustache qui fait des caprices de star en tamoul.

L'équipe des démons de Belial en a profité pour se fondre dans la foule occidentale qui tente de canaliser toute cette énergie : représentants municipaux, rares villageois et surtout le staff de la station de ski réquisitionnée pour l'occasion. Le lieu de tournage étant sur le trajet qui mène de la vallée au chalet de Hans Helmut, ils comptent bien ainsi les voir redescendre et les alpaguer un peu plus bas en toute discrétion. Ils ont également la possibilité de repérer tous ceux qui montent par la route (que ce soit votre équipe ou celle de Thomas Hobbes).

Ces derniers ne sont montés en voiture qu'à mi-course, puis ont dissimulé leur véhicule dans une grange pleine de fourrage pour terminer à pied. Ils

se sont mis en planque près de la station de ski, derrière une crête rocheuse qui leur permet de rester hors de vue du chalet mais de le surveiller de loin. Ils tentent de trouver un moyen pour arriver discrètement sur place, ainsi qu'une sortie de secours afin d'éviter les démons de Belial à la descente. C'est là qu'ils donneront rendez-vous aux personnages s'ils ont choisi l'option pacifique, les guidant sur le dernier bout de trajet par téléphone portable.

Dans la maison des alpages, Andrealphus et Hans Helmut ont terminé leur petit business, le prince du sexe a récupéré une demi-douzaine de PP et le petit Damien recommence à se manifester. Il va bientôt falloir que sa maman retrouve la civilisation pour lui donner sa tétée spirituelle !

...C'EST LE BONHEUR UN PEU SAUVAGE, LA VIE POUR HEIDI

... C'est le bonheur ...

Voilà donc comment se présente la situation au début de ce nouveau round. Les possibilités d'action des joueurs étant très vastes, il va falloir improviser un peu sur cette prise de bec à quatre, en gardant plusieurs points à l'esprit.

D'abord, pour le bien de la campagne, il est hors de question que les démons parviennent à éliminer Andrealphus. Ouais, ouais, je vous entends ricaner genre "c'est pas possible", mais en s'y prenant sauvagement et par surprise, un personnage bourrin peut "techniquement" éclater le prince dans l'état dans lequel il est. En vrai ils ne peuvent pas. Essayez de faire en sorte que le prince s'en tire quoi qu'il arrive, sans que la triche ne paraisse trop évidente (ça ne devrait pas être trop dur). Dans le même ordre d'idées, évitez que Thomas Hobbes n'y passe (vu ses caracs, ça ne devrait pas non plus présenter trop de problèmes). Enfin il serait bienvenu que la baston dégénère vraiment en action à gros budget. Voici quelques pistes en fonction du comportement des joueurs.

Monter directement au chalet, au vu et au su des deux autres groupes, et toquer à la porte est une possibilité. Andrealphus recevra alors les personnages en peignoir, Hans Helmut les tenant si besoin est en respect avec une petite arme de poing. Ils pourront remettre le Message officiel au prince, qui deviendra tout rouge très vite, demandera à son partenaire humain d'aller chercher des martinis pour ses hôtes à la cuisine et – dès que Hans aura le dos tourné – sortira

une paire de griffes pour pratiquer la vivisection sur les joueurs. À ce moment-là, la porte explose et les Belial déboulent, lance-flammes au poing.

Négocier avec le squad de Thomas Hobbes et s'allier à eux peut aussi être amusant. Après un interrogatoire poussé et une mise en confiance mutuelle, ils apprendront leurs objectifs réciproques et pourront convenir d'un arrangement. Il s'agira alors de se rendre à la station de ski et d'y éliminer ensemble la team de Belial pour éviter toute interruption par la suite. Prévoyez une bonne grosse baston au milieu d'une trentaine de civils indiens, qui déborde éventuellement sur le tournage et tourne au grand guignol. Au moment le plus chaud de l'action, les pugilistes pourront voir la voiture de Hans Helmut et d'Andrealphus qui descend la route du chalet.

Tenter de s'allier avec les démons de Belial est une troisième option, qui peut paraître incongrue mais qui portera ses fruits. Sur le même mode que précédemment, il faudra convaincre les tarés qu'ils nourrissent les mêmes ambitions et les aider à écarter l'équipe de Thomas Hobbes. Avec leurs nouveaux amis, les personnages pourront même investir le chalet de Hans Helmut avant le départ de ses occupants. C'est malheureusement à ce moment-là que les Belial retournent leur veste et tentent de les éliminer au lance-flammes. Les pompiers ont des ordres de leur prince et ils ne peuvent décemment pas s'allier longtemps avec un groupe dépêché par la hiérarchie...

Une fois que tout ça a bien dégénéré en baston générale, vous pouvez tirer de votre chapeau une nouvelle scène de course poursuite aussi audacieuse qu'improbable. Essayez de vous débarrasser vite fait des éventuelles voitures et rabattez-vous sur de grands classiques bondesques : les skis, les surfes et les motoneiges (voire les luges pour les plus puérils). Il ne devrait pas être difficile de trouver du matos dans la station de ski et vous pourrez ainsi vous en donner à cœur joie avec une course trépidante dont vous êtes le héros. Bosses, forêt clairsemée, skieurs bronzés et innocents, dameuse en goguette, à-pic invisible, avalanche... tout ça sans compter les fusillades, les balles perdues, et les Jets de flammes ou d'acide.

Les groupes de démons lancés à la poursuite d'Andrealphus et de Hans Helmut se canardent entre eux mais évitent soigneusement de blesser le prince. L'humain a donc de fortes chances de rester en vie malgré tout : il présente un joker intéressant dans la mesure où il sert de "porte de sortie" à la jeune maman. Si elle arrive à obtenir un instant de répit, elle tuera le baronnet et lui dévorera le bas-ventre à belles dents, satisfaisant l'appétit de Damien et lui permettant d'utiliser une nouvelle fois Téléportation

pour fuir les lieux. Si le sang bleu est compté au nombre des dommages collatéraux à l'issue de la course, le prince sera contraint de descendre jusque dans la vallée pour y trouver une autre victime. Dans ce cas elle essaiera de se mêler à la foule de la première agglomération et de s'y trouver une paire de rognons blancs à becqueter...

Andrealphus hors d'atteinte ou hors de vue, les Belial comme les Baal prennent le large, évitant de rester à portée de tir les uns des autres. Vos démons peuvent se lancer à leur poursuite avec plus ou moins de succès et éventuellement les faire causer pour comprendre leurs motivations. La fin de la séquence action se devant d'être frustrante pour les joueurs – ils n'ont aucune chance de rattraper le prince –, n'hésitez pas à leur faire de petits cadeaux (possibilité d'éliminer le squad de Belial, l'un ou l'autre membre de l'équipe de Hobbes, etc.).

Une fois au calme dans la vallée sous Grindelwald, et qu'ils l'aient remis ou non au prince, les personnages devraient se préoccuper du problème du Message officiel et commencer à se poser de judicieuses questions. Andrealphus à nouveau dans la nature et les autres intervenants en train de se disperser, ils vont de toute façon se retrouver le bec dans l'eau et sans autre solution que de revenir à Paris.

PÉRIL EN LA DEMEURE II, LE RETOUR

Si les démons n'ont pas réussi à délivrer le Message officiel au prince du sexe, qu'ils n'ont pas eu l'audace de desceller l'enveloppe et qu'ils se contentent de la rapporter au Centre de Tri, le scénario s'achève sur leur retour en France. Après un rapide débriefing pour clarifier la situation et mettre les points sur les i, ils se voient accorder une semaine de repos pour panser leurs blessures et leur amour-propre (sans la moindre récompense à l'horizon). Aurélie parvient à récupérer le fameux mot avant qu'il ne tombe entre les mains de Gilbert ou de Monsieur Fabien, elle garde son poste en sous-marin et pourra ainsi continuer à mettre des bâtons dans les roues des personnages pendant la dernière partie de la campagne.

Dans le cas où les démons auraient pris connaissance du contenu du Message officiel (en le faisant lire à Andrealphus ou en l'ouvrant eux-mêmes), ils devraient être assez pressés de demander des explications à Aurélie ou aux responsables du Centre de Tri. S'ils décident de s'occuper seuls du problème – parce qu'ils n'ont aucune confiance en Monsieur Fabien, au hasard – Aurélie niera avoir tenté de les

Et Vox Fata Est

manipuler et jouera à la conne (ce pour quoi elle est assez douée). Une fois seule, elle filera prévenir son contact du Daemonis Malificum, Alonzo Balmasquez. L'information remontera jusqu'à Baalberith qui ordonnera à Aurélie de garder profil bas en attendant mieux.

La dernière solution consiste à s'adresser directement à Monsieur Fabien et à lui faire part des soupçons qu'ils nourrissent. Dans ce cas, Beleth conseillera aux personnages de faire comme si de rien n'était mais de surveiller les agissements d'Aurélie pendant deux ou trois jours, le plus discrètement possible. Au vu des soubresauts qui agitent les forces du Mal, une trahison interne est toujours à redouter. Questionné un peu plus avant au sujet du démon, Monsieur Fabien pourra apprendre aux joueurs les circonstances de son arrivée au Centre, huit jours après la mort violente de Vanessa, la précédente secrétaire.

En se montrant discrets et prudents, les démons pourront ainsi déterrer une partie du passé trouble d'Aurélie. Elle habite un minuscule appartement près de la porte de Clignancourt, dans un bel immeuble grand siècle. La porte d'accès est renforcée de métal et possède trois verrous de sécurité nécessitant des clés compliquées et infalsifiables. De plus, Aurélie entretient depuis deux, trois ans une relation poussée avec son voisin de palier, un chômeur longue durée très remonté par sa douce contre les cambrioleurs et qui a tendance à surveiller les allées et venues dans l'immeuble. Si des gens louches traînent dans les cages d'escalier, il commencera par les menacer pour les forcer à déguerpir et – en cas de récidive – appellera directement Sarkozy. Une fois parvenus à entrer, les personnages pourront découvrir un studio étonnamment bien rangé et dépourvu de tout le kitsch qui semble pourtant faire partie intégrante de la personnalité d'Aurélie : seule son impressionnante garde-robe atteste de son goût prononcé pour le fuchsia, les paillettes et les textures angoras.

Les informations compromettantes se trouvent dans un petit coffre-fort caché par une bibliothèque pleine de cassettes vidéo de grands classiques. Il est assez difficile à ouvrir, d'autant qu'il est doté d'une sécurité à l'acide : si le mauvais code est entré ou si le coffre subit trop de secousses, une cartouche se libère à l'intérieur et dissout son contenu. Au cas où votre équipe parviendrait à déjouer cet ultime piège, ils ne seront pas déçus de leur découverte. Dans un gros classeur beige plein jusqu'à la gueule, ils découvriront une série de dossiers sur chacun

d'entre eux, contenant toutes sortes de réflexions désobligeantes et de détails sur leur vie privée. Un chapitre opération "Jurassic Park" contient tous les détails de la manipulation dont ils ont été victimes pour destituer Andromalius ainsi que des copies de courriers à un prince-démon (commençant par "Monseigneur...") ne laissent planer aucun doute sur la longueur des ficelles qui pendent derrière Aurélie. Si le contenu du coffre est détruit, il reste la possibilité de faire parler ce dernier avec Psychométrie pour obtenir quelques-unes de ces informations.

Alpaguer Aurélie et la tabasser jusqu'à ce qu'elle parle s'avérera décevant. Capturée, ligotée et menacée, elle se montrera très différente de la jeune fille qu'il connaissait, crachant par terre, injuriant tout le monde et grimaçant à qui mieux mieux. Elle ne révélera rien de son employeur et restera hermétique à toute forme de menace. À la première occasion elle tentera de tuer ses geôliers ou essaiera de les dresser les uns contre les autres : si vos démons ont des secrets honteux (une limitation psychologique, par exemple), elle se fera un plaisir de la révéler aux autres pour semer la discorde. Ramenée au Centre et confiée aux bons soins de Monsieur Fabien, celui-ci ordonnera de l'enfermer toute une nuit dans les sous-sols. Il profitera de son sommeil pour apprendre les informations qui lui manquent et ordonnera aux personnages de l'exécuter le lendemain.

Enfin, s'ils ont raté les informations du coffre-fort mais qu'ils se montrent assez discrets dans leur filature, les personnages pourront remonter jusqu'à Alonzo. Il n'est pas plus coopératif que sa collègue, mais possède chez lui un certain nombre de renseignements sur le Daemonis Malificum et l'opération "Jurassic Park".

LE MIEUX EST L'ENNEMI DU BIEN

Théoriquement, cette partie s'achève sur la mort d'Aurélie et la révélation du complot dont les personnages ont été victimes. Ils devraient ainsi comprendre qu'ils ont œuvré à la destitution d'Andromalius, complot commandité par un autre prince-démon... Baalberith est le seul à qui ce crime profite apparemment, mais il est à peu près au-dessus de tout soupçon, ce qui devrait passablement perturber les personnages.

Si Beleth/Monsieur Fabien est mis au courant de ce nouveau problème, il demandera aux démons de ne pas ébruiter leur découverte. Faire

SCÉNARIO

éclater un nouveau scandale aux Enfers risquerait de s'avérer de trop dans la situation déjà compliquée qui y règne, d'autant que le prince qui a fomenté ce coup d'éclat ne manquerait pas de venir régler ses comptes. Selon le chef, il vaut mieux attendre et se concentrer en priorité sur des problèmes plus immédiats. Par exemple : pourquoi Belial cherche-t-il à son tour à mettre la main sur Andrealphus ?

Les démons se voient accorder une semaine de congés pour récupérer de tout ce stress et récompenser d'un pouvoir offert secrètement par Beleth en échange de leur silence (à choisir à votre discrétion dans la table de ses pouvoirs privilégiés, à l'exclusion de Cauchemar mortel). Huit jours aux Maldives ne seront pas de trop pour prendre des forces avant d'entamer le dernier quart de la campagne.

ADVERSAIRES

GENEVIÈVE LEHMANN

Un des grands atouts de cet ancien démon d'Andromalius a toujours été son apparente gentillesse : petite bonne femme menue, la soixantaine pimpante, les grands sourires Mamie Nova et les cheveux bleus trop teints, on lui donnerait le bon Dieu sans confession. Ce en quoi on se tromperait, puisque Geneviève est un vrai démon taré qui viole et torture des chippendales dans le secret de sa chambre de célibataire endurcie.

GENEVIÈVE**L**EHMANN

Baalberith – Grade 0
(ex-Andromalius – Grade 2)

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

TALENTS
Séduction 5, Conduite 4, Défense 4, Combat 4, Porter des bas résille 4, Découper des aloyaux de chippendales 3.

POUVOIRS
Humanité 4, Polymorphie 3, Détection du bien 3, Télékinésie 3, Lire les pensées 2, Télépathie 2, Détection du mensonge 1, Invisibilité 1, avertissement sans frais : besoin de jeunesse.

COMBAT
22 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; fleuret maudit mineur (précision +3, puissance +3).

Geneviève est un contact fiable du prince du jugement et un démon assez efficace quand il s'agit d'être constant, obéissant et méticuleux. Elle manque cependant d'un peu de discrétion et d'esprit d'initiative, ce qui causera rapidement sa perte dans le cadre de ce scénario.

THOMAS HOBBS

Thomas Hobbes est énorme (presque deux mètres cubes), noir et très impressionnant. Sous son crâne rasé à noir turbine le cerveau de l'un des plus fins tacticiens du prince de la guerre, dont il est aussi le baron le plus proche. Cela fait une dizaine d'années qu'il travaille directement pour le compte de Baal, sans droit de regard de la hiérarchie démoniaque. Il n'a à ce jour raté aucune mission et, comme son patron, a très à cœur de défendre aussi efficacement que possible les forces du Mal.

THOMAS**H**OBBS

Baal – Grade 3

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

TALENTS
Corps à corps 5, Défense 5, Combat 4 (épées 7), Savoir militaire 5.

POUVOIRS
Art de combat 5, Armure corporelle 4, Peur 4, Membre exotique (croc), Jet d'acide 3, Membre exotique (langue barbelée), Membre exotique (griffes), Membre exotique (cornes), Jet de flammes 2, Poison 2, Volonté supra-normale 1, Immunité contre le feu, Corps liquide.

COMBAT
38 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; épée à deux mains maudite mineure (précision +1, puissance +5).

C'est en plus un fin négociateur, qui sait passer du langage châtié de la haute société à l'efficacité brutale d'un style ordurier. Il parle avec une voix très grave, qui tend vers les infrabasses lorsqu'il se met en colère.

KNUT FREIHART

Presque aussi grand que Thomas Hobbes, Knut est beaucoup plus fin, le visage taillé à la serpe et la silhouette profilée comme un laguiole. Au niveau look, il ressemble à un croisement étrange d'un *num-téaleux* propre (brosse peroxydée, piercing labial, barbe de trois nuits) et d'un golden boy zazou

Et Vox Faca Est

(costard Gucci une taille trop grande, Ray-Ban, étui à cigarettes sur le cœur). Il parle avec une voix très douce et un léger accent allemand qui renforcent encore son aspect inquiétant.

Knut est très fidèle à Thomas Hobbes, avec lequel il travaille depuis de longues années. Thomas a accepté de le prendre sous son aile quand il a décidé de ne plus travailler régulièrement pour son propre prince et Knut n'a jamais eu à le regretter. Laisse à lui-même, ses pulsions meurtrières se font plus incontrôlables et il peut devenir vraiment dangereux, quitte à griller sa couverture et à bafouer le principe de discrétion.

K **NUT** **F** **REIHART**

Furfur – Grade 2

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

TALENTS

Tir 3 (armes d'épaule 5+), Corps à corps 3, Défense 3, Bistouri 3, Athlétisme 3, "Gomment talez fou dré chér" 3, "Raus!" 2.

POUVOIRS

Suicide 4, Membre exotique (griffes), Armure corporelle 3, Vitesse 3, Rebond 2, Absorption de violence 2, Boomerang 1, Vol 1, Volonté supra-normale 1, avertissement sans frais : tueur psychopathe.

COMBAT

25 PP, 7 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; canon scié maudit mineur (précision -1, puissance +8, portée très courte).

LISA LOCKERBY

Lisa est une Créature, une vraie, dans le genre "femme fatale" (comme disent les Anglais). Entre Bardot jeune et Marilyn, dotée d'une crinière d'égérie L'Oréal et d'une touche de sophistication glacée façon Deneuve, les conversations s'éteignent sur son passage et les hommes se retournent sur elle dans la rue. Elle ne marche pas, elle défile. Elle ne parle pas, elle feule. Elle ne sourit pas, elle irradie. Seule ombre au tableau, elle ne consomme pas non plus (elle est asexuée).

Lisa est une excellente conductrice, une spécialiste de la démolition et une Diane chasserresse de l'arbalète. Elle ne montre jamais le moindre signe de faiblesse et est toujours admirablement coiffée et habillée, même sur un bobsleigh en plastique lancé à soixante kilomètres-heure dans une pente verglacée. C'est elle qui conduit la BMW du groupe.

L **ISA** **L** **OCKERBY**

Caym – Grade 2

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

TALENTS

Tir 2 (armes de trait 7), Séduction 5, Savoir militaire 2 (explosifs 4), Conduite 3, Cocktails et mondanités 2, Brushing bétonné 2.

POUVOIRS

Transformation 3, Poison 3, Contrôle des animaux 2, Vol 2, Membre exotique (griffes), Augmentation de Perception 2, Membre exotique (croc), avertissement sans frais : asexué.

COMBAT

21 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; arbalète maudite mineure (précision -2, puissance +5, portée longue).

JOSIANE DARMENTIÈRE/ YOLANDE JOLIMONT

Toujours dans le corps d'une très jolie brunette aux cheveux courts, le prince du sexe est désormais habillé avec une sobriété un peu bourgeoise. Elle porte toujours des vêtements amples, griffés cette fois, et accompagnés de parures de bijoux hors de prix offertes par Hans Helmut. Si les joueurs l'abordent, ils pourront noter qu'elle a perdu son faux accent québécois au profit d'un faux accent anglais très birkinien.

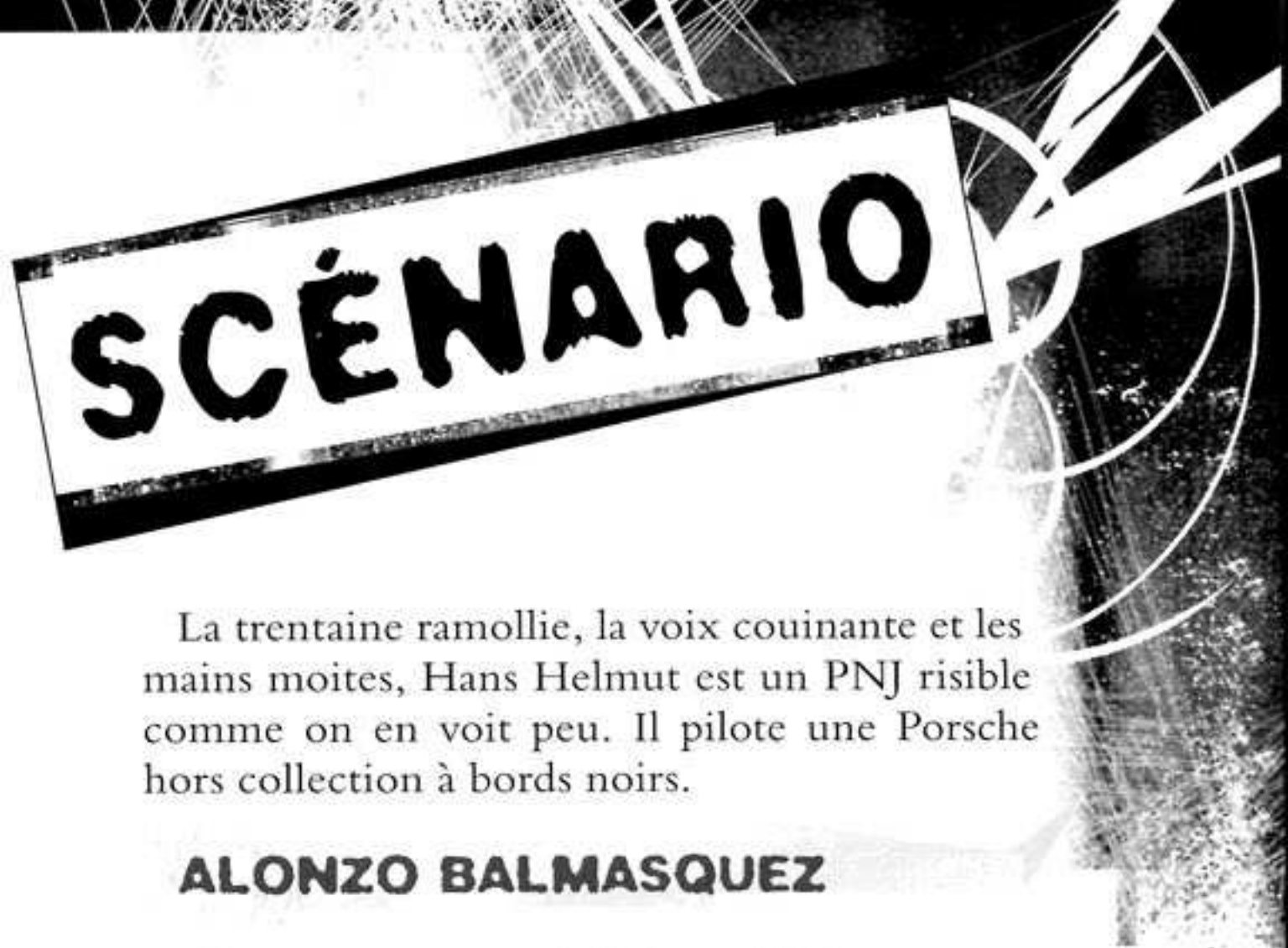
J **OSIANE** **D** **ARMENTIÈRE/** **Y** **OLANDE**
J **OLIMONT**

Prince-démon du sexe

(Caractéristiques page 106 des règles du jeu, ses PP sont à 5 avant la soirée à l'opéra, ils tombent à 0 suite à la poursuite en voiture, remontent à 3 à Grindelwald et à 9 après son petit casse-dalle riche en protéines et en tubes séminifères).

JACQUES, ALEXANDRE, FLORIAN, PHILIPPE, THOMAS ET MATTHIEU

Le squad envoyé par Belial pour capturer Andrealphus est composé de six jeunes hommes, entre vingt et trente ans. Plus petits, plus poilus et plus lunetteux que la moyenne des gens, ils sont cependant assez crédibles dans leurs uniformes de pompiers français. Ils sont relativement interchangeables, prompts à



SCÉNARIO

faire le coup de feu (ha ha) et forment une petite équipe très soudée sur le terrain.

Leur devise est “ take your piston, make it happen ”, leur arme de prédilection le lance-flammes, et leur véhicule un faux camion de pompiers trafiqué.

JACQUES, **A**ALEXANDRE, **F**LORIAN,
PHILIPPE, **T**HOMAS ET **M**ATTHIEU

Belial- Grade 1

Membres de la Garde carmine

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

TALENTS

Défense 5+, Corps à corps 5, Athlétisme 4, Tir 3 (armes de guerre 4), Conduite 4+, Pousser des cris de guerre 3, Se retourner tous en même temps 2.

POUVOIRS

Jet de flammes 3, Armure corporelle 2, Feu de Prométhée 2, Vitesse 1, Régénération 2, Immunité contre le feu.

COMBAT

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

HANS HELMUT VON OXENSTEIN (BARONNET DE SPA ET VICOMTE DE VOLKENBURG)

Issu d'un pool génétique affaibli par cinq siècles de consanguinité, Hans Helmut fait partie de ces magnifiques erreurs de la nature comme n'en comptent plus guère aujourd'hui que les familles royales. Visage de bourbon (pas l'alcool, quoique) bouffi et méprisant, petite bouche sans lèvres et fine moustache de jet-setteur, il pousse le vice jusqu'à porter des épingles de cravate ornées de diamants et des chevalières grosses comme des d20.

HANS **H**ELMUT **V**ON **O**XENSTEIN
(BARONNET DE SPA ET VICOMTE DE
VOLKENBURG)

Sang bleu

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

TALENTS

Gotha 4, Ski de descente 3, Polo 3, Couiner comme une hermine qu'on écorche 3+, Bijoux de famille 2+.

COMBAT

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

La trentaine ramollie, la voix couinante et les mains moites, Hans Helmut est un PNJ risible comme on en voit peu. Il pilote une Porsche hors collection à bords noirs.

ALONZO BALMASQUEZ

Alonzo est un petit latino râblé, portant une salopette verte et des rouflaquettes, et travaillant comme vendeur de pommes d'amour sous la grande roue de la place de la Concorde. Il fait partie d'un petit groupe de démons incarnés sur Terre par Baalberith dans la plus parfaite illégalité (les dossiers ont été correctement falsifiés et la manipulation est presque indécélable) et sert d'agent de liaison entre les membres du Daemonis Malificum et son prince-démon.

Il est toujours armé d'un 9 mm et est doté d'une dent creuse pleine de cyanure, dans la plus pure tradition guerre froide. Il ne se laissera pas prendre vivant mais garde chez lui un ou deux documents compromettants – en particulier sur l'opération “ Jurassic Park ”, dont il a été le maître d'œuvre sur Terre.

AALONZO **B**BALMASQUEZ

Baalberith – Grade 1

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

TALENTS

Tir 4+, Discrétion 3, Défense 4, “ Pomme d'amourtche pour les chamoureurutch ? ” 2, “ Pomme d'amourtche pour les petits vieutch ? ” 2.

POUVOIRS

Message officiel, Télépathie 4+, Détection du futur proche 2, Esprits multiples 1, Cauchemar 1. Il bénéficie en outre secrètement des pouvoirs de grade suivants : Administration 3, Messages 3.

COMBAT

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



La Marche des rêves et des cauchemars.

C'était comme un flottement, l'incertitude comme décor, un flou diffus qui vous entourait de sa substance aux couleurs changeantes, reflétant vos émotions. Bleu. Un bleu heureux, se perdant en nuances, la substance du rêve dans une pulsation de saphir.

Elle dansait, virevoltait, ondulait. C'était chez elle : là, elle était toujours bien, enfant parmi les rêves des hommes, rebondissant de songe en fantasme pour se perdre dans un monde plus coloré que tout ce qu'elle avait bien pu connaître. Ses cheveux noirs flottaient autour de son visage, ses yeux profonds se perdaient dans le flot des chimères, un sourire illuminait son visage. Et son rire, cristallin, libre...

Puis, quelque part, il y eut du rouge.

Une pulsation carmin à la limite de son champ de vision, enflée de sa propre puissance. Quelque chose de magnifique et de terrible à la fois. Elle hésita une seconde puis plongea à travers l'onde de l'énigme vers ce mystère qui s'épanouissait comme une rose de sang, incapable de surmonter sa curiosité, son envie de découvrir ce qui pouvait se cacher derrière quelque chose d'aussi beau et dangereux à la fois, elle pénétra son rêve.

C'était son propre appartement, sur la Marche terrestre. Un frisson la parcourut, elle retrouvait quelque chose d'elle-même dans le rêve d'un autre et cela la troublait. Si elle avait pu partir à ce moment-là, elle se serait extirpée de ce monde qui tout à coup la terrifiait. Mais, maintenant, c'était impossible. Sa volonté s'était accordée sur le rythme du cauchemar, l'attirant lentement vers son centre, prêt à l'engloutir, la consumer.

Soudain, il y eut une torsion et elle ne fut plus seule : autour d'elle des images obscènes, viols, meurtres, tortures. Elle pouvait sentir ses larmes sur ses joues alors que son corps se mouvait lentement, inexorablement, vers - vers quoi ? La lourde porte s'entrouvrit sur une chambre plongée dans l'obscurité, une pénombre lavande. L'endroit résonnait de tristesse.

Il était couché dans un gigantesque lit, agile, des mots étranges qu'elle n'avait jamais entendus prononcés de cette manière s'échappant de sa gorge. Elle s'assit sur le lit, au-dessus de l'homme sombre et le regarda. Maintenant, elle ne voulait plus partir, juste le regarder dormir et veiller sur lui. Dieu qu'il avait l'air malheureux...

Comment les flammes pourraient-elles me blesser moi ?

Son front était couvert de sueur. Elle posa doucement sa main délicate sur son visage et lui caressa la joue. Il cessa de hurler. Et il ouvrit les yeux...

- Qui es-tu, toi qui me réconfortes quand je suis seul à ne pouvoir être sauvé ?

Elle le regarda en souriant.

- Ce n'est qu'un mauvais rêve, je suis là maintenant, je veillerais sur vous...

C'est alors que le souvenir de l'antichambre terrible perça la surface de son esprit. Elle poussa un petit cri et recula légèrement.

- Ne t'inquiète pas, ce que tu as vu, ce ne sont que de vieux souvenirs. Ils ne sont dangereux que pour moi. Mais dis-moi plutôt comment t'es-tu perdue dans mes rêves, comment as-tu pu me toucher moi qui suis perdu pour tous et avant tout pour moi-même ?

Ce qu'il disait n'avait aucun sens. Seule la musique des mots lui parlait maintenant, une étrange harmonie qui la faisait vibrer. Elle se pencha vers lui et ses lèvres entrouvertes rencontrèrent les siennes. Bientôt il n'y eut plus rien que le rythme de leurs respirations, la chaleur, l'abandon. Et la Lumière, une lumière irréelle, inconnue, primitive.

Veux-tu rester à mes côtés pour toujours petite fille ?

Elle le regardait, la douceur de son sourire réchauffait son âme glacée par l'éternité et alors, il espéra.

- Veux-tu régner à mes côtés ? Partager ma solitude et ma malédiction ? Car je suis l'esprit qui toujours nie, condamne pour l'éternité à tenter, détruire, dévorer. Je suis Celui Qui a Chuté et ma Chute ne s'est jamais arrêtée depuis. Et je suis fatigué, si fatigué...

Alors, il vit la peur dans son regard. Au moment même où elle avait compris. Sa peau avait la pâleur de l'hiver. Et il savait qu'elle pourrait accepter.

- Vas-t'en. Fuis. Ne le retourne pas... Je n'ai pas le droit de te vouloir. Je ne veux pas brûler ce que j'aime en toi, ce que tu pourrais m'offrir. Je ne peux que faire le mal. L'innocence est ce qui m'est interdit à jamais.

Elle s'approcha de lui et prit son visage entre ses mains mais il la repoussa. Soudain, il n'était plus le même, il n'était que puissance, pouvoir brut, quelque chose de terrible, terrifiant.

- Fuis te dis-je ou n'espère pas ma pitié. Je n'ai pas le droit à la pitié, et nul ne peut avoir pitié de moi. Vois qui je suis, ce que je suis et cours pour ton âme petite ange... Mais si tu le vois, dis-lui que j'en ai assez, que je n'en veux plus et que je vais venir...

Alors elle fut, à travers le rêve changeant qui toujours semble flotter entre ce qu'il est et ce qu'il pourrait être. Elle se précipita, déchirant le cotonneux éther, toujours plus vite, vers la surface, le réveil.

Et quelque part, dans une chambre vide, Samaël, Seigneur des Enfers, ange de la lumière, pleure...

Dies Irae

Dies Irae, Prolegomènes

“ De temps en temps, j’aime à voir le Vieux et me garde de rompre avec Lui. Il est fort galant, de la part d’un grand Seigneur, de dialoguer si humainement avec le Diable même. ”

– Goethe, *Faust*

LES AVENTURES DE GÉRARD LAMBERT *Les aventures de Gérard*

Bien, récapitulons un peu tout ça, d’accord ? Jusqu’à présent les personnages de vos joueurs devraient, dans le désordre, avoir déclenché la guerre fratricide infernale, fait tomber Andromalius et perdu la trace d’Andrealphus. S’ils ont bien tout suivi avec leurs petits cerveaux ils devraient avoir compris que celle-ci est enceinte jusqu’aux yeux, que tout le monde essaie de lui mettre la main dessus, que les princes du feu et du froid se battent pour une histoire de meuf, que des démons aux ordres de Belial infiltrent les forces de Crocell, que ce dernier dote des humains de pouvoirs, que le prince du feu magouille avec des gens pas très sympas aux idées brunes, que Baal est le père de l’enfant d’Andrealphus, que ladite progéniture a toutes les chances d’être non-euclidienne, que la Cour infernale est un nid de vipères, que le pauvre Bifrons a bien des problèmes, que Monsieur Fabien est décidément très louche, que Gabriel est dans la nature, qu’après une petite conversation avec Yves il est à la recherche de son frère Satan et que ce dernier n’a pas l’intention pour l’instant de reprendre son trône aux Enfers – s’ils sont très malins, ils ont peut-être même l’intuition que tout cela est écrit à l’avance, comme si ça faisait partie de quelque plan ineffable si vous voyez ce que je veux dire. Ce qu’ils ne savent pas encore, c’est que c’est la fin du monde...

ÇA Y EST J’AI PLANTÉ LE DÉCOR... *Ça y est j’ai planté le*

Disons plutôt une fin du monde de plus, nul doute que nos valeureux démons vont empêcher que tout cela ne leur pète à la gueule, et accessoirement à celle du monde entier. De toute façon, Dieu est infiniment Bon, n’est-ce pas ? En tout cas, Il est absolument Puissant et Il ne va casser Son Jouet pour jouer avec l’Emballage, tel le gamin de base quelques jours après Noël quand il s’est lassé de son tractopelle électronique qui coûte la peau du cul et qui tourne sous Windows – Microsoft© : même les tractopelles peuvent planter... Or, Dieu ne plante pas, enfin rarement : Il possède le meilleur matériel et les logiciels les plus perfectionnés. Bien sûr, de temps en temps il y a bien un bug (ou un bogue si vous préférez*) mais tout est prévu pour remédier à ce genre de situation – au pire, le Créateur peut toujours tricher pour que tout rentre dans l’ordre, c’est sympa d’être Omnipotent, non ? Imaginez, si vous étiez capable de démarrer Word© sans qu’un message du genre “ une erreur fatale

Dies Irae

s'est produite dans le module #F0094, veuillez acheter un nouvel ordinateur" ne s'affiche à l'écran. Eh bien, dites-vous que vous êtes un peu là pour empêcher que cette campagne, dont nous ne sommes que les humbles démiurges, n'aligne les erreurs en écriture et les interruptions de requête : vous êtes le Grand Responsable de la Hotline Ludique et vos joueurs sont les petits programmes sympas qu'il va falloir aiguiller pour empêcher la Catastrophe et trouver des solutions alternatives, installer Linux par exemple. En tout cas, je ne sais pas si ça vous fait la même chose mais les métaphores informatiques commencent à me fatiguer alors je vais laisser tomber, j'ai été suffisamment lourd pour que mes allusions à une future campagne qui traîne dans nos cartons paraissent évidentes à la sortie de celle-ci, non ? Alors, avant de nous lancer dans la quatrième et ultime partie de cette campagne, revenons un instant sur les intrigues majeures qui la soutiennent et qui vont éclore telle la rose au petit matin (tout compte fait, je vais éviter les métaphores tout court**).

* On dirait que le correcteur orthographique préfère, en tout cas (NdL).

** " – *Ce n'est pas une métaphore, c'est une périphrase.*

– *Fait chier !*

– *Ça c'est une métaphore ! "*

– Michel Audiard

CRÉE L'CLIMAT DE MA CHANSON...

Crée l'climat de ma chanson...

Samaël s'est décidé, il ne reviendra pas en Enfer. Tout le monde en profite donc pour tirer la couverture à soi, les seuls qui n'ont pas pété les plombs étant Malphas, qui en profite pour foutre le bordel, Asmodée qui essaie tant bien que mal de préserver le Grand Jeu, Baal, dont nous vous parlerons plus loin et ce cher Monsieur Beleth qui manipule les personnages de vos joueurs depuis le début. Pendant ce temps, le petit Gabriel, l'active agent personnel



de Dieu, s'est remis au travail en ravalant sa rancœur à cause de l'ampleur du problème. Il a bien compris que Satan est nécessaire en Enfer pour que le Grand Jeu puisse continuer : s'il venait à confirmer sa désertion, les forces du Mal en seraient tellement affaiblies que la You-You Power Force pourrait bien en profiter pour prendre un avantage certain, voire définitif dans l'affrontement.

Comme, en plus, Dieu est toujours plongé dans Ses lectures du *Chasseur Français* à la Bourboule, rien n'interdit de penser que les plus va-t-en-guerre du Conseil divin pourraient bien exploiter la situation pour aller mettre un terme au Grand Jeu. Quant à élire un nouveau maître à la tête de la Cour infernale, cela n'est pas sans poser de nombreux problèmes : d'abord, c'est tellement le chaos En Bas qu'il est très improbable que les princes arrivent à s'accorder sur un nom ; ensuite, les ambitions de chacun font plutôt pencher la balance du côté d'une tentative de putsch ; enfin, quand bien même quelqu'un arriverait à prendre le pouvoir en Enfer, il aurait bien du mal (pouf, pouf) à s'y maintenir, non seulement à cause de l'atmosphère de guerre civile qui y règne mais surtout parce que personne n'a la puissance nécessaire pour maintenir la cité de Dis en place – on vous rappelle que les pouvoirs de Satan viennent directement de Dieu.

En effet, personne ne pourrait le remplacer au pied levé sans l'accord et la Puissance divine et, en ce moment, la Puissance divine a piscine. Bref, si Lucifer ne redescend pas, c'est la fin de l'Enfer, c'est la fin du Grand Jeu, c'est la victoire du Bien sur le Mal, l'Apocalypse, la fin du monde, le Royaume de Dieu sur Terre : et comme dirait l'autre,

c'est un peu comme imaginer un oiseau qui viendrait s'affûter le bec sur une montagne tous les mille ans – quand il aura fini d'éroder ladite montagne, tout le monde sera encore en train de regarder la *Mélodie du Bonheur* et d'aimer ça. Sauf que c'est encore pire puisque ce sera la fin de la tension entre les deux pôles de l'Univers, Dieu se contractera sur lui-même, avalant du même coup toute la substance des Marches intermédiaires et tout ce qui y traîne pour revenir à Son Unité première. Sympa, non ? Et Gabriel, quant à lui, est là pour empêcher cela et convaincre son frère de reprendre sa place : je voudrais bien qu'on m'explique dans ce cas à quoi va lui servir sa grosse épée qui fait du feu – peut-être qu'en tapant sur Satan il compte lui faire entendre raison ? Le plan ineffable n'est peut-être pas si ineffable que ça après tout...

ÇA SENT LA PEUR...

Andrealphus, lui, est en fuite. Il ne comprend pas vraiment pourquoi mais tout le monde semble être à sa poursuite alors qu'ils ont bien d'autres chats à fouetter en Enfer avec la guerre et tout ça. Il se sent de plus en plus mal, son rejeton lui pompant toujours plus de puissance et réclamant sans cesse de nouvelles victimes. S'il y a quelqu'un en tout cas qui voudrait bien mettre la main sur le prince du sexe, c'est Baal : il a compris que celui-ci portait sa progéniture et n'a pas trop envie que celle-ci tombe entre de mauvaises mains – en fait, il n'a même pas envie qu'elle tombe entre d'autres mains que les siennes. Malheureusement, avec le bordel en Enfer et les diverses tentatives de prise de pouvoir des uns et des autres, il a beaucoup à faire et ne peut pas se permettre d'intervenir personnellement sur Terre. C'est pourquoi il a confié la lourde tâche de retrouver Andrealphus à ses deux serviteurs les plus proches à savoir la charmante Marie-Jolie que les personnages ont déjà rencontrée dans la deuxième partie et le mystérieux Thomas Hobbes qu'ils ont croisé dans la troisième.

Allez, profitons-en pour vous révéler sa véritable identité même si les plus experts ès background insmeuvien devraient d'ores et déjà l'avoir reconnu. Pour les autres, il suffit de comparer ses caractéristiques avec celles du grand méchant du scénario dantesque clôturant *Heaven and Hell* (disponible chez les bons brocanteurs pour à peine quelques dizaines d'euros) – Leviathan. Pour ceux qui ne posséderaient pas cette extension mythique, rappelons que Leviathan est un des plus anciens et des plus fidèles serviteurs du prince de la guerre et que celui-ci lui a laissé ses souvenirs du Paradis pour le remercier de sa loyauté. Leviathan a accessoirement arraché les ailes d'Ashamiel, le Juif Errant, et l'a légèrement manipulé pour retourner au Paradis à la fin des années 90 : usant des étranges capacités de la bibliothèque d'Yves à être reliée à toutes les bibliothèques contenant plus de cinq cents livres, les deux compères se sont servis d'enfants dont l'innocence leur a

ouvert un chemin à travers les Marches intermédiaires et se sont retrouvés devant les portes de la cité céleste. Leviathan en a profité pour jeter son pote par la fenêtre avant de se faire couper en deux par Laurent *himself*. S'il avait décidé d'envahir le Paradis à lui tout seul c'était simplement par nostalgie, pour revoir à quoi cela ressemblait et Baal, qui lui en a longtemps voulu, notamment pour avoir été forcé de conclure un pacte de non-agression avec l'archange de l'épée pour régler cette affaire, a fini par lui pardonner.

N'allons pas jusqu'à dire que le prince de la guerre est amour et pardon, comme l'autre baba, de peur qu'il ne vienne nous prouver le contraire. Non, c'est beaucoup plus simple que ça : d'un côté il peut comprendre l'accès de nostalgie de son serviteur et, de l'autre, il a soudain eu besoin de lieutenants fidèles, mais surtout efficaces, lorsque Satan a quitté les Enfers, afin d'y maintenir un semblant d'ordre. Hobbes est donc sur la trace d'Andrealphus, ou plus précisément sur la trace de ceux qui sont sur la trace d'Andrealphus, à savoir les personnages de vos joueurs, et compte bien leur enlever sous le nez. Celui-ci aura d'ailleurs bien du mal à se défendre vu l'état dans lequel il est.

ÇA PUE LA MORT...

À propos, revenons-en à Bifrons qui, on vous le rappelle, est affaibli lui aussi par la grosseur de son frère. Sur un plan purement métaphysico-métaphorique, le transfert de la puissance d'Andrealphus à Damien est strictement parallèle au transfert de la puissance du prince des morts au méchant Hornet. Il a mal à la tête, se réveille tous les matins avec une bonne nausée, a des envies bizarres de nourriture (c'est-à-dire qu'il n'a plus envie de chair fraîche tout juste arrachée au tibia d'un humain encore vivant pour quelques minutes, mais plutôt de fraises et autres gâteaux hypercaloriques), bref, c'est pas franchement la joie. Heureusement pour vos joueurs, cela n'aura pas de répercussions directes sur cette partie de la campagne et ils n'entendront pas parler de Bifrons dans celle-ci. De là à dire que c'est fait exprès pour qu'ils n'y pensent plus et qu'ils soient d'autant plus surpris du résultat final, il n'y a qu'un pas que nous nous empresserons de franchir avec la mauvaise foi qui nous caractérise. Faites donc oublier toute cette histoire à vos joueurs, ils auront de toute façon trop à faire pour y revenir, et laissez-les essayer d'ajouter un et un à la fin de la campagne : un petit indice, le résultat ne sera pas forcément deux...

J'AIME BIEN C'T'AMBIANCE...

Dans la liste de ceux qui voudraient bien mettre la main sur Andrealphus se trouve étonnamment Belial. Il n'a de fait déclenché sa petite guéguerre que pour mieux faire revenir son amour de jeunesse et a donc commencé à réunir un tas

Dies Irae

de sorciers dans ce but. Malheureusement pour lui, les rituels d'invocation d'humains morts sont plutôt rares et les mortels ne possèdent même pas de Vrai nom ce qui n'a pas arrangé ses affaires. La première invocation a donc été un échec retentissant et Belial s'est fâché tout rouge, craquant les pauvres sorciers dans l'affaire.

Depuis, il s'en est payé des tout neufs puisqu'il a personnellement enlevé un membre de la Rose, cette cabale de magiciens fondée par Harut, l'inventeur de la sorcellerie (cf. *New World Order*, une extension pour avoir le beurre et l'argent du beurre) et agissant discrètement de part le monde encore aujourd'hui. Après une séance d'interrogatoire dont il a le secret, il a obtenu quelques noms et s'est lancé dans une campagne de recrutement : des équipes de la Garde carmine ont patiemment enlevé une douzaine de sorciers et les ont lancés sur le projet du prince. Ils ont rapidement compris ce qui s'était passé lors de la première invocation, à savoir que les premiers invocateurs étaient de sacrés glands.

En fait, l'invocation d'humains morts est pratiquement impossible, relisez la description des principes de la sorcellerie page 87 de INS4. Ça y est, vous savez tout sur la nature énergétique des gens ? Vous savez comment fonctionne un pentacle ? Bien. Pour que ce soit simple à comprendre, prenons deux exemples. Soit un ange, que nous appellerons Gérard, invoqué par un sorcier : le corps dans lequel il s'incarne possède une âme, sous une forme énergétique, ou spirituelle si vous préférez, qui se retrouve connement au Purgatoire. Le corps commence lui à mourir mais notre cher ange se rebranche instinctivement là où il faut et sa puissance supérieure l'empêche de crever, le transformant même en quelque chose de plus fort de plus beau, de plus mieux quoi. Bon, maintenant soit une humaine, appelons-la Anne. Elle était mariée avec un sorcier et celui-ci est très triste qu'elle soit morte, il l'invoque donc dans un nouveau corps qu'il est allé récupérer dans une boîte de strip-tease parce que c'est un sacré pervers : même processus que pour Gérard sauf que, cette fois, l'âme d'Anne n'est pas assez forte pour se greffer sur son nouveau corps qui fait donc un rejet – résultat, un cadavre. Les seuls cas où un humain peut être réincarné dans un corps (par exemple après avoir été éjecté par une invocation), il doit suivre un séminaire “comment gérer mon *chi* et verrouiller mes *chakra*” avant son retour. D'ailleurs, même si la plupart oublie, certains gardent quelques souvenirs diffus de leur mort et de ce petit cours ; on les retrouve souvent à branlotter des cristaux et à se gaver de torchons *new age* en racontant à tout le monde leur Expérience de Mort Imminente.

Voilà, maintenant que vous avez tout compris, revenons au cas qui nous occupe : non seulement ces crétins de magiciens ont raté leur coup mais en plus ils ont en quelque sorte libéré l'image rêvée de la meuf de Belial et Crocell de son petit bout de MRC comme vous avez pu le constater dans

le troisième scénario de la troisième partie de cette campagne. Depuis, la véritable meuf et son reflet rêvé sont liés de manière inextricable, compliquant encore toute velléité d'invocation comme si ce n'était pas assez le merdier comme ça. Cela, les sorciers de la Rose l'ont bien compris et l'ont expliqué à Belial qui n'a rien voulu entendre et leur a ordonné de trouver une solution sous peine de mort. Comme il n'y a aucun moyen d'aller au Paradis lui vitaminiser les *chakra*, il ne reste qu'une alternative : trouver un corps d'accueil suffisamment balaise pour survivre malgré tout au transfert. J'entends d'ici les petits cliquetis de vos neurones qui se mettent à fonctionner : où en effet trouver un tel corps si ce n'est dans le ventre d'Andrealphus ? Bonne réponse les gars, Belial a eu la même idée que vous et c'est pour ça qu'il est lui aussi à la recherche du prince du sexe. Dernier petit détail, la première invocation et ses effets catastrophiques ont un petit effet secondaire sympathique : la meuf oscille depuis entre le Paradis, la MRC et notre bonne vieille Marche terrestre, s'incarnant successivement dans ces trois endroits selon des règles bien précises. Et comme elle brûle ses corps sur Terre, Belial a envoyé la Garde carmine camoufler les traces jusqu'à ce que ses sorciers soient prêts pour leur invocation.

PAS VOUS ? AH BON !

Le seul à vraiment comprendre de quoi il retourne est Bebeth. Il faut dire que c'est un peu facile pour lui puisqu'il a des agents directement impliqués dans les affaires terrestres (les personnages) et de nombreux serviteurs dans la Marche des rêves et des cauchemars. Il a donc une vision d'ensemble du problème même s'il n'a pas encore rassemblé toutes les pièces dans un puzzle cohérent. À vrai dire, toute cette affaire commence un peu à lui échapper : il avait espéré que le déclenchement de la guerre entre Belial et Crocell lui permettrait de camoufler la grossesse d'Andrealphus et, peu à peu, les deux problèmes se mélangent tellement qu'il devient quasiment impossible de les distinguer l'un de l'autre. C'est qu'il n'avait sans doute pas compris entièrement les projets du prince du feu et son obsession – résultat, alors qu'il voulait discrètement retirer Andrealphus du terrain de jeu, celui-ci est devenu la pièce majeure de nombre des protagonistes et le prince des cauchemars commence à perdre le contrôle. Il va donc tout faire dans cette dernière partie pour recoller les pots cassés et faire que tout se passe comme prévu, se servant encore une fois des démons qu'incarnent vos joueurs pour ce faire.

Ça y est, tout est en place pour le Grand Cataclysme Final©. Le décor est planté, l'atmosphère est installée, les personnages principaux sont sur les rails et le processus est enclenché vers ce qui risque de changer votre façon de jouer à INS/MV de manière radicale – et ne nous dites pas qu'on ne vous aura pas suffisamment prévenu...

La Stratégie du Pourtour

"Ils ont des chapeaux ronds, vive les Bretons..."

Tragédie à Douarnenez : mort mystérieuse d'une reine de beauté

La nouvelle de sa disparition (voir notre édition de vendredi) avait soulevé l'émotion de la population. Ce matin, un touriste qui se promenait aux Plomarc'h a retrouvé le corps de Nathalie Hémon. La lauréate de l'élection de Miss Bretagne se préparait pour sa participation au concours Miss France quand elle a disparu jeudi soir au domicile familial. Ses parents nous ont confié que Nathalie était une jeune fille studieuse, menant de front ses études de commerce et sa carrière de mannequin, qui ne se serait jamais absentée sans les prévenir. Après un week-end d'inquiétude et l'échec des investigations policières, la découverte du corps vient clore de façon dramatique cet épisode douloureux. La police n'avait découvert aucun indice ni trace d'effraction chez la victime et suppose qu'elle a accompagné son agresseur qu'elle devait donc sûrement connaître. Les interrogatoires des proches et de la famille de Nathalie n'avaient pourtant rien appris aux enquêteurs et, jusqu'à aujourd'hui, la police ne dispose d'aucun suspect ni d'aucune piste probante. À l'heure où nous mettons sous presse, le jeune touriste ayant fait la macabre découverte était toujours interrogé dans les locaux de la police judiciaire par l'inspecteur Ascoët en charge de l'affaire. Néanmoins, selon les policiers, le jeune promeneur ne serait pas en cause et aucune charge ne serait retenue contre lui.

Un silence pesant

L'inspecteur Ascoët s'est montré très laconique et s'est contenté d'un court communiqué sans vouloir répondre à nos questions. "Le corps a été retrouvé à 06h24 dans le ravin longeant le sentier des Plomarc'h. La victime se trouvait sur le ventre et aucune trace de violence n'était apparente. La raison de la mort est pour l'instant inconnue et nous attendons les résultats de l'autopsie pour vous en dire plus. Une information judiciaire pour homicide volontaire a été engagée". Questionné sur des traces éventuelles de violence sexuelle, l'inspecteur est resté évasif nous indiquant qu'il n'aurait "aucune certitude avant de recevoir le rapport du médecin légiste". Il a ensuite évoqué devant nous une piste possible, "on aurait vu mademoiselle Hémon discuter

avec un inconnu la veille de sa mort", mais sans vouloir en préciser davantage. La famille de la victime est bouleversée et le silence des autorités n'est pas fait pour les rassurer. "Nous voulons savoir ce qu'on a fait à notre enfant", nous a confié Madame Hémon et son mari a ajouté que "la police, au lieu de faire des cachotteries à la famille devrait plutôt s'occuper de retrouver et de punir l'assassin". Encore une fois, le silence des autorités, tout justifié soit-il par les besoins de l'enquête, plonge toute une famille dans le doute et l'incertitude. Monsieur le maire, en signe d'apaisement, a d'ailleurs annoncé qu'il était vivement touché par le drame et qu'il allait donner des instructions à la police pour qu'elle intensifie ses investigations.

La Bretagne touchée par la violence

Les faits divers sanglants se succèdent à un rythme effréné dans notre région. Le mois dernier, la découverte d'une cache d'armes présumée appartenir au FLB (Front de Libération de la Bretagne) avait suscité une profonde émotion chez nos concitoyens. Les agressions contre les personnes et les biens n'ont jamais été aussi nombreuses et certains n'hésitent plus à parler de "dérive", notre région s'alignant sur les centres urbains en proie à la violence. Face à cette recrudescence de la délinquance, des mesures énergiques s'imposent si l'on ne veut pas que la Bretagne devienne une zone de non-droit soumise aux malversations des bandes organisées. Le syndicat des commissaires et des hauts fonctionnaires de la police nationale (SCHEPN) demande d'ailleurs depuis longtemps de nouveaux effectifs : "on nous parle de redéploiement des policiers mais il faut surtout que les pouvoirs publics nous donnent de véritables moyens, pas seulement en termes d'effectifs mais aussi en nous donnant les armes juridiques pour faire notre travail". C'est à ce prix que la paix civile pourra de nouveau régner dans la République, que nos enfants pourront sortir dans la rue sans peur de se faire agresser et que notre région ne connaîtra plus de telles tragédies. Ce soir, les Douarnenistes seront sans doute nombreux à assister à la cérémonie tenue au Sacré-Cœur en la mémoire de Nathalie.

GWÉNAËL DE BEAULIEU

Gwénaél de Beaulieu

Une bête histoire de sorcellerie qui a mal tourné. Est-ce encore un coup du tandem mort-vivant ? Est-ce un coup d'Andrealphus ? Que nenni puisque ce sont les conséquences fâcheuses des invocations ratées par la bande à Belial. Ce scénario permet de comprendre pourquoi tout le monde court après le prince du sexe et est la suite logique de "Run like Hell" : les personnages vont penser être encore sur la piste d'Andrealphus en apprenant qu'une reine de beauté locale est morte dans des conditions bizarres puis ils vont sans doute penser que c'est encore une fois un coup de Hornet et Bifrons. Sauf qu'ils vont finir par se rendre compte que Belial branlotte lui aussi des invocations dans son coin et que son objectif se balade dans la nature. Ce scénario contient en outre moult fausses pistes et intrigues secondaires qui vous demanderont un peu de travail et pas mal de matière grise du côté de vos joueurs – il leur demandera aussi de savoir réfléchir et évaluer les forces en présence puisque, s'ils se la jouent bourrins, ils risquent de se faire écrabouiller par l'adversité.

JOGGING LIKE HELL

"Gimmie, gimmie gimmie,
I need some more,
Gimmie, gimmie gimmie,
Don't ask what for."

– Black Flag, Gimmie, Gimmie Gimmie

Les personnages sont convoqués par Monsieur Fabien au Centre de Tri par un petit matin plus que gris. Il a découpé dans le journal Ouest-France un article pour les démons qui évoque le décès plus qu'étrange d'une reine de beauté locale : à son humble avis c'est encore un coup d'Andrealphus et de

Dies Irae

sa quête toujours plus avide de puissance pour son polichinelle dans le tiroir. Il a donc déjà tout prévu sous la forme de réservations pour un TGV en direction de Quimper qui part dans la matinée et de locations de chambres d'hôtel pour les personnages. Leur mission est plus qu'évidente puisqu'il s'agit d'essayer de mettre la main, enfin, sur le prince du sexe, mais avec quelques petites subtilités : en effet, la guerre civile infernale et les remous qui agitent les forces du Mal les placent dans une situation qui n'a rien d'agréable vis-à-vis de la You-You Power Force et il ne faudrait pas que les anges se lancent, eux aussi, à la poursuite d'Andrealphus – l'action des démons se doit donc d'être discrète, comme à l'accoutumée, mais encore doit-elle empêcher les forces du Bien de mettre le nez dans les affaires démoniaques. Il faudra donc que les personnages retrouvent Andrealphus mais aussi qu'ils camouflent l'étrangeté de l'affaire en orientant la police et les anges vers des fausses pistes qui font bien. Il leur faudra donc trouver un coupable local à qui faire porter le chapeau de la mort de la jeune victime afin que ces salopards d'emplumés regardent ailleurs s'ils peuvent y comprendre quoi que ce soit. Sur ces belles paroles, Monsieur Fabien renouvelle ses habituels conseils de prudence et demande aux démons de lui faire un rapport téléphonique régulier.

N'attendons pas pour vous révéler le fin mot de l'histoire : Andrealphus n'a rien à voir avec cette affaire. Vous vous souvenez peut-être que Belial tente depuis le début de cette triste histoire d'invoquer son ex. Malheureusement pour lui, l'invocation d'humains

morts n'est pas une priorité et n'est techniquement pas très facile comme vous avez pu le constater en lisant l'introduction de cette quatrième partie (ce que vous allez vous empresser de faire si ce n'est pas encore le cas). Les effets secondaires de ces invocations foireuses se sont d'ailleurs déjà fait sentir dans "La Bibliothèque du Marchand de Sable" puisque c'est bel et bien la meuf, ou plutôt son reflet onirique, que les personnages ont croisé plusieurs fois dans ce scénario. Or, dans son oscillation permanente entre Paradis, MRC et plan terrestre, il arrive que celle-ci s'incarne bien

malgré elle dans un corps d'accueil qui ne résistera d'ailleurs pas bien longtemps au choc : c'est exactement ce qui vient de se passer – c'est-à-dire que la reine de beauté décédée était, en quelque sorte, possédée par la meuf. Elle aurait dû y rester quelque temps avant de disparaître dans un bel élan de combustion spontanée si cet enfoiré de Hasard ne lui avait pas mis des bâtons dans les roues.

C'est que la bonne ville de Douarnenez est le lieu de villégiature d'André Carrefour, tueur en série de son état et obsédé par les jolies femmes qui manipulent son cerveau avec leurs phéromones femelles pour mieux le détruire et prendre le contrôle de l'Univers (mais oui, mon vieux). Comme dans un mauvais épisode de *Profiler* ou de *X-Files*, il a donc enlevé la jeune Nathalie et l'a assassinée, empoisonnée plus précisément, avant de balancer son corps à la poubelle et comme le temps d'incarnation de ladite



demoiselle sur Terre n'était pas arrivé à son terme, elle s'est trouvé un nouveau corps d'accueil, celui de Jocelyne Rochot, vendeuse de poissons à la criée et dotée de quatre charmants bambins ainsi que d'un mari alcoolique.

Bon, vous êtes sans doute au courant qu'Yves, archange des sources et grand magouilleur devant l'Éternel, sait tout sur tout. Dès que la meuf s'est retrouvée sur Terre, il a donc été au courant et a décidé d'envoyer quelques serviteurs triés sur le volet pour en apprendre plus. Les heureux possesseurs du *Liber Angelis* ont déjà entendu parler des Tierces, des serviteurs d'Yves plutôt balèzes qui lui servent à faire durer le Grand Jeu le plus longtemps possible et ceci pour la joie de tous, il va sans dire. C'est donc la Tierce irlandaise qui s'y est collée, trois gars pleins de Guinness et de talent qui rôdent depuis dans les environs de Douarnenez à la recherche de la meuf.

Et comme si ça ne suffisait pas, Belial a lui aussi envoyé sa petite équipe, cinq membres puissants de la Garde carmine accompagnés d'un sorcier : il n'a pas trop envie que ses activités invocatoires soient révélées sur la place publique et s'est en plus rendu compte que la meuf avait une nette tendance à prédire le futur et, ça, ça l'intéresse plus qu'un peu, il pourra ainsi connaître la date à laquelle il accèdera enfin au trône de Satan en Enfer (sic). Bref, vous avez déjà sûrement compris que tout cela ne va pas spécialement être une partie de plaisir pour vos joueurs mais eux ne le savent pas encore, les pauvres...

AUX SOMBRES HÉROS DE L'AMER

Arrivés à Quimper, les personnages n'auront plus qu'à louer une voiture ou prendre le car pour se rendre à Douarnenez : en bord de mer, cette ville bretonne a connu son heure de gloire, voire ses heures de gloire, il y a longtemps maintenant et sombre peu à peu dans un injuste oubli. C'est pourtant un endroit charmant, chargé d'histoire et de légendes comme on dit, et nous n'allons pas nous priver de chausser encore une fois la casquette de guide touristique pour vous offrir la visite guidée à trois euros.

“Douar an Enez”, qui signifie en breton “Terre de l'île”, regroupe en plus de Douarnenez même les anciennes communes de Ploaré, Tréboul et Pouldavid. Côté histoire on sait que la région était déjà peuplée par des hommes de Cro-Magnon et de Neandertal qui n'ont sans doute pas peu aidé à la démarche si caractéristique de nos amis les Bretons. On retrouve d'ailleurs aujourd'hui de nombreux sites mégalithiques, à pic des falaises ou perdus dans les bois si jolis tout de vert tendre habillés – ces empilements ridicules de pierre ont d'ailleurs occasionné moult chasses au trésor au fil

du temps, mettant accessoirement à jour des vestiges gaulois et gallo-romains dont on peut dire que ce n'est pas de la merde.

À la fin du quinzième siècle, la marine bretonne comptait environ deux mille navires marchands pour un tonnage de plus de cinquante-cinq mille mètres cubes. Grands marins devant l'Éternel, les Bretons font les couillons sur les sept mers, inventent les caravelles et se font des couilles en or en vendant leur poisson ou en transportant des marchandises. Malgré quelques pilliers de grand chemin et autres pirates d'honneur qui ont bien foutu le souk, notamment au seizième siècle, les affaires continuent à tourner, la Révolution est une péripétie, le chemin de fer arrive en ville en 1884, même s'il ne sera utilisable que l'année suivante, le pont servant à relier la ville à la gare s'étant effondré, tuant quatre ouvriers pour le compte. Aujourd'hui, évidemment, le train ne va plus jusque-là, ce n'est pas rentable comme on dit chez nos amis de la SNCF dont le sens du service public n'est plus à démontrer.

Bref, le dix-neuvième siècle va passer par là comme un bourrin, industrialisant la pêche et faisant pousser les conserveries de poisson avant le grand effondrement économique du vingtième qui va progressivement dessécher les finances de la ville. Le port de pêche, au Rosmeur, voit aujourd'hui son tonnage annuel baisser régulièrement. Le port de plaisance, à Tréboul, fait le plein de bateaux de friqués et autres navigateurs du dimanche. Et le port-musée, au Port-Rhu, tentative de redonner un salutaire coup de fouet à l'économie locale en transformant l'ancienne industrie de la pêche en monument historique, est un bel échec, touristique et financier. Bref, Douarnenez s'étirole et se fane peu à peu alors que la baie se déserte au soir déclinant et que les mouettes viennent nous chier sur la gueule, c'est triste. Le pire c'est que c'est très beau, cette ville construite à l'embouchure d'une baie, avec ses plages de sable blanc – le Ris se découvrant si loin à marée basse, Pors Cad et la plage des Dames, les criques sableuses au cœur même de la ville, Port jaune, Saint-Jean ou les Sables blancs – et ses sentiers comme les Roches Blanches ou les Plomarc'h, dont nous vous parlerons plus tard. À part ça le climat y est particulièrement clément, sauf quand il pleut bien sûr...

Comme certains de vos joueurs n'ont, nul n'en doute, l'habitude d'autres jeux squameux et fuligineux, il est possible qu'ils s'intéressent aux légendes locales qui, il faut bien l'avouer, n'auront aucune influence sur ce scénario. Vous avez sûrement entendu parler de *Tristan et Iseult*, cette histoire d'amour à l'eau de rose tablerondesque qui finit mal. En gros, Tristan ramène Iseult au roi Mark et les deux crétins

Dies Irae

avalent un filtre d'amour déclenchant moult chabadabadas et autres suicides. Or, si cette légende semble être d'origine irlandaise ou cornique, la présence à quelques encablures de la baie d'une petite île sobrement baptisée "île Tristan" fait dire aux vieux que c'est ici et pas ailleurs que les amants maudits auraient vécu leur idylle. Autre légende locale, la cité d'Ys (ou Is pour les puristes) est un peu l'équivalent breton de la cité engloutie d'Atlantide. Pour faire court, c'est un ange de Didier qui aurait rajouté à la légende de base de la cité avalée par les eaux une petite touche bien de chez les You-Yous avec l'invention du personnage de Dahut, fille du roi Gradlon, maître desdits lieux, et qui en pactisant avec le démon aurait perdu la ville. Voilà, c'était vraiment très intéressant, non ? Ah bon.

Revenons à nos moutons, mes agneaux : quand les démons arrivent, ils peuvent se rendre à leur hôtel qui se trouve ironiquement sur la "place de l'Enfer". L'hôtel est sympathique, dirigé par une vieille fille charmante et son fils, Erwan, la quarantaine et un peu neuneu sur les bords (et au milieu aussi), maigrichon avec de grosses lunettes et des pulls jacquards trop grands pour lui. Leurs chambres sont confortables mais décorées avec un goût douteux tout droit issu de la période Pompidou, tout d'orange pastel et de marron passé. Leur logeuse, Anne Edec, leur offre une part de Kouign Aman, sorte de tarte Tatin bretonne aux pommes et très sucrée, et un cocktail local, le Lancelot (un tiers de bière blonde, un tiers de cidre brut, un tiers de Chouchen, une eau de vie bretonne à base de miel : on ne sent que la pomme et le miel et ça passe tout seul malgré le taux d'alcool digne d'un Ukrainien). Anne connaissait un peu Nathalie, une jeune fille charmante, et pourra leur fournir l'adresse de ses parents s'ils lui demandent gentiment.

ET LA LAURÉATE EST...

Les personnages n'ont pas beaucoup de possibilités à ce niveau de leur investigation : ils peuvent se renseigner sur la victime, aller parler à ses parents, enquêter auprès des flics ou se rendre sur les lieux du crime. Commençons donc par l'endroit où le corps a été découvert, les fameux Plomarc'h dont nous vous parlions plus haut. À partir du port de pêche, le sentier s'élève sur la côte, surplombant la baie sous les frondaisons, alignant les vestiges d'un ancien village, des ruines gallo-romaines et des aires de jeu et de repos. Il sera facile de savoir où le corps a été trouvé, ne serait-ce qu'en allant picoler avec un pilier de comptoir local, il y en a un paquet, qui n'hésitera pas à faire la conversation pour peu qu'on lui offre de quoi se rincer le gosier. Malheureusement pour les joueurs, la police a rapidement nettoyé les lieux pour ne pas bloquer

le sentier trop longtemps et aucun indice matériel n'a, de toute manière, été trouvé. Quoi qu'il en soit, la balade aura été agréable.

Du côté de la maison Poulaga, il ne sera pas très facile de faire parler les policiers qui n'aiment pas trop les journalistes et autres curieux. Le responsable de l'enquête est l'inspecteur Gwénaél Ascoët, un grand bonhomme de près de deux mètres avec une gueule de bagnard échappé d'un film avec Lino Ventura. Pas commode et laconique, il enverra les démons voir ailleurs s'il y est à moins qu'ils ne trouvent une, très, bonne excuse de l'aborder ou qu'ils n'utilisent une méthode plus directe pour le questionner (en vrac, utilisation d'un pouvoir ou torture sur personne dépositaire de la force publique avec acte de barbarie, ce qui ne leur fera pas des copains parmi la population).

Il ne sait pas grand-chose de plus que ce qui a été dit dans le journal mis à part que le touriste ayant découvert le corps a été relâché rapidement puisqu'il n'avait visiblement aucune responsabilité dans l'affaire. La police scientifique est toujours en train de découper le corps en petits morceaux dans l'intérêt conjugué de la science et de la vérité et n'a découvert aucun signe de violence ni de traumatisme physique. Il y a bien les quelques suspects habituels dans ce genre d'affaire mais rien de très concluant : le sans-papiers clochardisant, Rachid, arrivé quelques jours auparavant après avoir renoncé à passer en Angleterre par le Pas de Calais où Sarkozy a décidé de déployer sa petite ligne Maginot contre l'immigration, les copains rôlistes de la victime qui se prêtent à des activités étranges dans les bois et le responsable du comité Miss France locale, Henri Petitbois qui aurait été, murmure-t-on, secrètement amoureux de Nathalie. Ils sont, bien entendu, tous innocents mais cela pourra donner quelques idées à vos joueurs s'ils n'ont pas assez d'imagination pour fabriquer leur propre coupable idéal.

Les parents de la jeune fille, Guy et Marie, sont très impliqués dans la vie locale. Ils étaient particulièrement fiers de l'élection de leur fille au rang de Miss Bretagne : comme dit le père, c'était une manière de montrer à la France les valeurs traditionnelles de la Bretagne chrétienne et l'origine celtique de la race blanche... Guy est en effet un militant actif, tendance catho intégriste, d'un parti d'extrême-droite dissident. Il est professeur d'histoire-géo dans un lycée et abreuve ses élèves de ses conceptions bien trempées sur la décadence de l'Occident et la résistance chrétienne. Il réussit en outre l'exploit d'être pro-sioniste et antisémite, pro-Saddam et anti-bougnoules – sa théorie étant qu'il vaut mieux qu'ils aient des pays à eux plutôt qu'ils ne viennent nous envahir... Sa femme est, comme il se doit, plus effacée et complètement éplorée, noyant son chagrin dans les

tâches ménagères et le point de croix. Ils seront très sympathiques avec les démons si ceux-ci sont des " bons Français de souche " et Guy sera ravi de parler à des journalistes s'il en a l'occasion.

Il n'aura pas grand-chose d'intéressant à dire cependant à part si l'on goûte ses discours sur la " racaille islamique " mais pourra leur montrer la chambre de sa fille s'ils le désirent. Celle-ci est une petite pièce bien propre, sans affiche sur les murs et vaguement impersonnelle. Visiblement, Nathalie n'avait pas un caractère très marquant et peu de loisirs. Sur son bureau se trouvent quelques feuilles à dessin couvertes de vagues paysages au fusain, l'un d'entre eux représente un fleuve dans lequel se baigne une jeune femme à la peau sombre, de dos – deux hommes la regardent et un détail devrait sauter aux yeux des personnages : ils portent tous deux un pendentif, " B " et " C "... En effet, Nathalie dessinait quand la meuf a commencé à la posséder et son œuvre reflète les visions qui l'ont assaillie pendant le processus. Si les démons préviennent Monsieur Fabien de leur découverte, celui-ci sera autant surpris que les personnages et leur demandera de continuer leur enquête en redoublant de prudence et en se dépêchant de trouver un coupable avant que toute cette affaire ne commence à faire du bruit.

Nathalie était une jeune fille tout ce qu'il y a de comme il faut, qui faisait quelques défilés mineurs et travaillait pour son B.T.S. Action co. Sa meilleure amie, Marion Leguennec, est une petite brune boulotte complètement désespérée par la disparition de sa copine et qu'il ne sera pas très difficile de faire parler. Elle présentera Nathalie comme une jeune fille sérieuse et gentille, toujours prête à donner un coup de main. Elle pourra aussi parler aux personnages de son cousin Bernard et de ses potes rôlistes qu'elle a toujours trouvés un peu bizarres (voir plus loin) ainsi que de Henri Petitbois et de ses habitudes sexuelles si les démons parviennent à la mettre en confiance.

DIRTY WORK

Peut-être vos joueurs auront-ils des idées géniales quant à la manière de faire porter le chapeau à un innocent et vous devrez donc improviser en suivant leurs délires. Quoi qu'il en soit, à vous de ne pas leur rendre la chose trop facile et de leur montrer le côté dégueulasse de leur travail de démon : la population est fort remontée depuis la mort de Nathalie et des éventuels débordements ne sont pas à exclure, surtout si le pigeon fait partie de la mauvaise part de la société, pouvant provoquer manifestations de vindicte populaire et autres tentatives de lynchage. Nous ne vous

présentons donc que les individus déjà suspectés par la police, débrouillez-vous si les joueurs choisissent d'autres victimes.

– Rachid est un jeune Kurde turque arrivé en France il y a quelques semaines. Persécuté par " l'état fasciste en Turquie " comme il dit, il a réussi à rejoindre la " patrie des droits de l'homme " comme on dit, et sans rigoler en plus, pour se diriger vers Sangatte. En arrivant, il a trouvé le centre d'accueil fermé, ce qui ne le gênait pas outre mesure vu qu'il n'avait pas l'intention de rester, et une forte présence policière qui lui barrait la route de l'Angleterre. Après deux échecs successifs à traverser la frontière il a renoncé, terrifié à l'idée d'être renvoyé chez lui, et est parti pour la Bretagne, qui n'est pas si loin que ça de l'Angleterre non plus, persuadé qu'il pourrait embarquer en douce sur un bateau. Bien sûr, ça n'a pas été si facile que ça et il est coincé à Douarnenez depuis deux semaines, dormant sur la plage et se livrant à la " mendicité agressive " (pauvre et basané) en parvenant à échapper à la police. Comme il traînait pas loin de l'hôtel, il a parlé quelque fois avec Nathalie, devant témoins. Personne ne l'a vu depuis le meurtre parce qu'il a essayé le soir même de s'embarquer sur un cargo avant de se faire attraper par l'équipage et passer à tabac. Depuis, il se cache sur la plage du Ris, évitant les ennuis jusqu'à ce qu'il se sente mieux. Il ne sera pas très difficile de le rendre responsable de la mort de Nathalie en cachant des effets personnels de celle-ci sur lui, par exemple, et en le livrant à la police qui sera fort encline à lui apprendre par la manière forte les notions de liberté, égalité et fraternité.

– Le responsable du comité Miss France, Henri Petitbois, est un vrai salopard. Cinquantenaire dégoulinant de bons sentiments, il profite de sa situation pour " séduire " les apprenties Miss France et autres jeunes filles ayant des velléités de mannequinat. La jeune Nathalie a, elle aussi, dû passer à la casserole pour se gagner les bonnes grâces du monsieur et en a parlé à sa meilleure amie en lui faisant bien promettre de ne le répéter à personne. Petit détail, Petitbois aime enregistrer ses ébats à l'aide d'un petit magnétophone posé sur sa table de nuit. Il conserve précieusement les cassettes qu'il se repasse à l'occasion de soirées solitaires où il ne les écoute que d'une main. Si la police tombait sur ce genre de matériel autant dire que le vieux pervers serait fortement soupçonné d'avoir voulu faire taire la belle.

– Bernard Mazéas, Grégoire Nepont, Ludovic Garnier et Tristan Stivell sont une bande de rôlistes passablement débiles. Le premier de ces messieurs, un petit maigrichon à la peau grasse constellée d'acné,

Dies Irae

âgé de vingt-trois ans est le cousin germain de Nathalie. Grégoire, dix-neuf ans, est un grand et gros postadolescent passionné d'informatique. Ludovic est un hardos de vingt-cinq ans de la pire espèce, cheveux longs et bouclés, t-shirt Iron Maiden et pendentif en forme de pentacle autour du cou. Enfin, Tristan est le "leader charismatique" du groupe malgré ses vingt ans – c'est lui le meneur de jeu et le plus branché de la bande (il écoute du mauvais néométal genre Linkin Park et porte des *baggies* remontés jusqu'au nombril). Outre la bière et les tentatives infructueuses de se livrer au simulacre de la reproduction avec des filles, les quatre compères jouent à une version maison d'*In Nomine Satanis* incluant notamment des personnages de grade 3 avec 70 PP, des viols d'archange (Blandine) fantasmés, des pseudochasses à l'ange en temps réel dans les forêts environnantes, des profanations de tombe et des entraînements à l'épée en mousse dans le jardin de Ludovic. Ils ont tous plus ou moins essayé de sortir avec Nathalie, notamment en l'invitant à de mémorables parties de jeu de rôles dans la cave de Tristan mais leurs espoirs de voir dégénérer la partie en tour-nante n'ont jamais été satisfaits.

PERSONNE AU MONDE NE MARCHÉ DU MÊME PAS

Quand les démons auront suffisamment travaillé à leurs machinations machiavéliques visant à faire diversion, les véritables ennuis pourront enfin commencer. En effet, la charmante Aurélie, si elle est encore vivante, continue à abreuer ses petits camarades du *Daemonis Malificum* d'informations sur les activités de Monsieur Fabien et la conspiration maléfique, poussée par sa volonté de désorganiser un peu plus les forces du Mal pour promouvoir un chaos ambiant qui leur est bien utile, s'est rangée du côté de Belial. (Si Aurélie est décédée au cours du scénario précédent, Baalberith a appris la nature de la mission grâce au micro qu'Aurélie a eu le temps d'installer dans le bureau de Monsieur Fabien). Le prince du feu est donc au courant de la mission des démons et il a décidé de s'assurer que ceux-ci ne lui mettraient pas de bâtons dans les roues : il a donc prévenu sa petite équipe d'intervention de la Garde carmine que des éléments extérieurs étaient sur place et leur a ordonné de rendre une petite visite de courtoisie afin de se garantir leur collaboration.

Quand les personnages vont rentrer à leur hôtel, leur logeuse leur annoncera donc qu'ils ont un visiteur les attendant au bar dudit hôtel. C'est un homme d'un certain âge, habillé avec classe et portant une écharpe d'un joli rouge carmin autour du cou, qui se présente aux

démons sous le nom de monsieur Drummond (voir en annexes) et les invite à prendre le thé. Il ne dissimule pas sa nature démoniaque ni le fait qu'il appartienne aux forces d'élite du prince du feu et s'adresse aux personnages d'un ton courtois pour leur demander ce qu'ils font là. A priori, les serviteurs de Belial auxquels les démons ont été confrontés lors de la deuxième partie ne devraient pas les avoir reconnus, les personnages sont donc pour l'instant toujours considérés par le prince du feu comme des alliés manipulables à merci. S'ils ont grillé leur identité lors des rixes précédentes, monsieur Drummond sera un poil plus froid (pouf, pouf) mais restera cordial pour tenter de leur tirer les vers du nez.

Si vos joueurs ont un gros cerveau, ils devraient déjà avoir compris que les démons de Belial sont à la recherche de la meuf, ce qui leur donnera un avantage certain dans la discussion, Drummond étant persuadé qu'ils sont toujours lancés sur la fausse piste d'Andrealphus – il risque donc de laisser échapper quelques informations utiles à son corps défendant. Faites en sorte que la conversation soit amusante, chacun essayant de tromper l'autre partie et de connaître l'ampleur des informations qu'elle possède, tout cela dans une ambiance feutrée et hypocrite.

L'objectif de Drummond est d'envoyer les personnages sur une fausse piste en leur racontant que, selon ses informations, Andrealphus aurait été aperçue à la bibliothèque faisant des recherches sur la légende de la cité d'Ys et qu'elle aurait loué un bateau la veille. Selon la subtilité des joueurs, ils pourront apprendre les choses suivantes : Drummond fait partie de la Garde carmine et est là avec une équipe au grand complet, il sait que la reine de beauté était possédée par la meuf, il reste sur place pour une raison indéterminée et il a connaissance de la mission des personnages. S'ils sont par contre un peu lents à la détente c'est Drummond qui risque d'apprendre qu'ils sont au courant pour la meuf et il se fermera alors comme une huître se préparant à affronter les fêtes de fin d'année. Quoi qu'il en soit, Drummond quittera les démons après quelques minutes de discussion en leur conseillant à demi-mot de ne pas se mêler de ses affaires – il passera un coup de fil sur son portable et un van noir de location aux vitres teintées passera le prendre devant l'hôtel.

C'est à ce moment précis que l'inspecteur Ascoët entrera dans le hall de réception et se dirigera tout droit vers les démons, l'air un peu énervé : une nouvelle victime vient d'être découverte et il a décidé de venir poser quelques questions aux personnages qui ont l'air de fourrer leur nez un peu partout depuis leur arrivée. Son attitude dépendra de leurs éventuelles rencontres précédentes mais il insistera quoi qu'il en soit pour leur demander ce qu'ils ont fait durant la nuit, savoir s'ils connaissaient Émeline Duchez (la victime) et pour vérifier leurs papiers d'identité. Il insistera également

pour fouiller leurs chambres (“ et qu’est-ce que vous faites avec une épée longue sous votre lit ? ”) et leur demandera s’ils s’y connaissent en botanique, en chimie ou en champignons. S’ils le font parler d’une manière ou d’une autre, ils apprendront que la police scientifique a fini par trouver des traces infimes d’un poison artisanal fait à partir de champignons locaux dans le sang de Nathalie. L’information n’a pas filtré dans la presse et devrait sembler bizarre aux démons mais ils n’ont pas d’autre choix que de continuer leur enquête s’ils veulent découvrir ce qui se trame maintenant qu’ils ont la certitude (normalement) que Nathalie était possédée par la meuf.

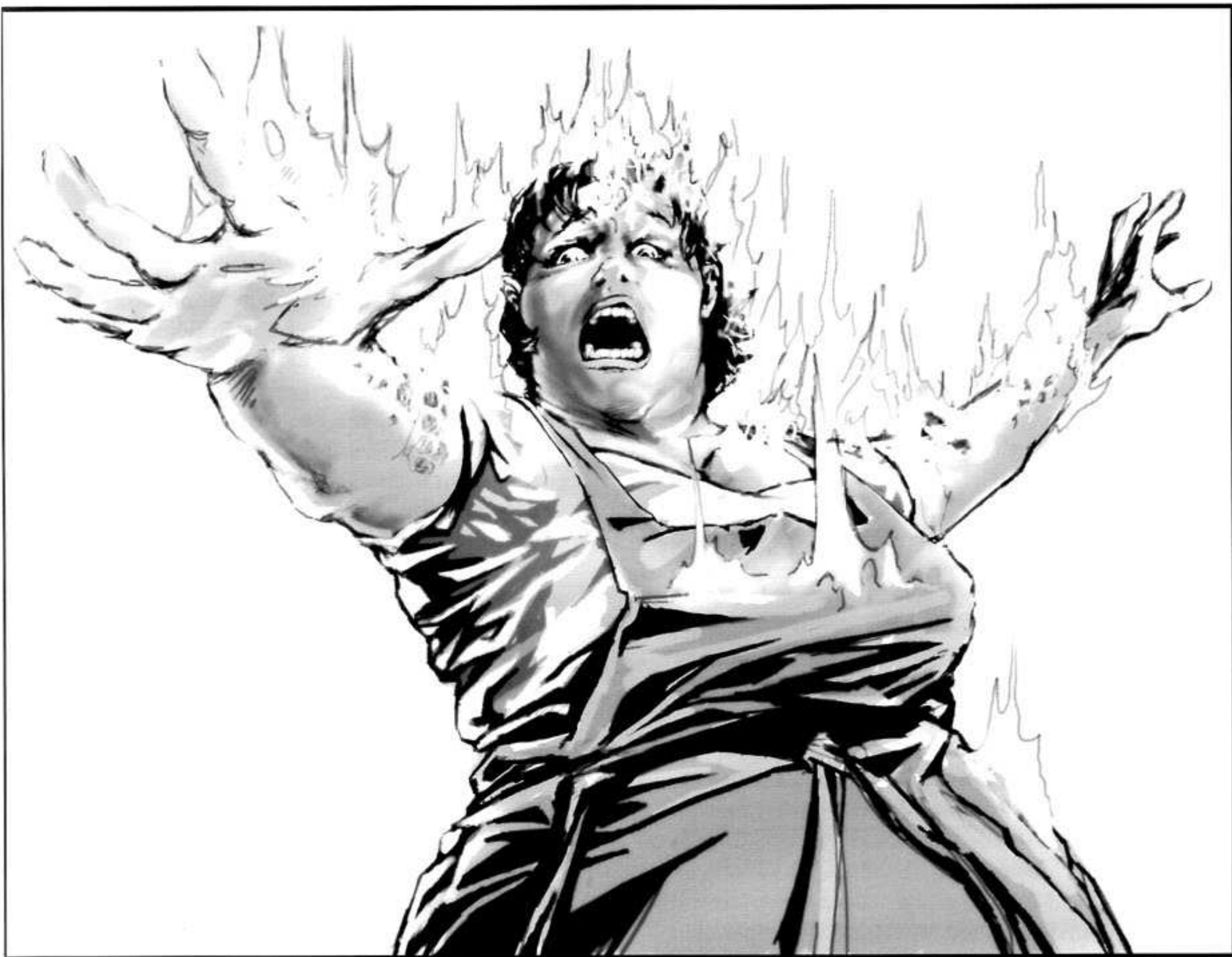
DEMENTIA PROFONDIS

Dementia profundis

Comme dans une bonne (sic) série policière anglaise, le coupable n’est pas très difficile à découvrir puisque c’est un notable. La logeuse des démons pourra d’ailleurs

leur apprendre, s’ils lui demandent si elle s’y connaît en préparations traditionnelles à base de champignons, que le pharmacien, André Carrefour, lui a déjà vendu des remèdes ancestraux fongoïdes. Sinon, les personnages pourront toujours faire la tournée des médecins, étudiants en chimie et autres pharmacies du coin et ils finiront par tomber sur le tueur.

L’apothicaire est en effet bel et bien coupable des deux meurtres : à la suite d’une crise cardiaque qui a bien failli le faire quitter cette bonne vieille Terre, il s’est soudain découvert une obsession pour les créatures maléfiques que sont les femmes et a décidé de se débarrasser de celles qu’il pourrait séduire. Il les choisit jeunes et belles et les emmène ensuite dans ses appartements au-dessus de sa pharmacie pour un “ dernier verre ” qui s’avère exactement être cela puisqu’il l’agrémente d’une préparation toute personnelle à base d’amanites phalloïdes. Ensuite, il prend les mesures de ses victimes (taille, poids, mensuration, nombre de grains de beauté, peinture, nombre de tétons, etc.) avant d’aller les balancer nuitamment dans un fourré quelconque.



Dies Irae

Si les personnages se rendent chez André pendant la journée il sera dans sa pharmacie et les accueillera avec le sourire, répondant à leurs questions avec hypocrisie et mentant par omission : oui, il connaît bien les champignons, non, il ne connaissait pas personnellement Nathalie, non, il n'a jamais préparé de décoctions mortelles pour un client, même pas pour tuer des nuisibles... Une petite Détection du mensonge pourra révéler qu'il ne dit pas toute la vérité, si les démons arrivent à passer ses défenses mentales, ce qui ne sera pas très facile (voir ses caractéristiques en annexes). De plus, la pharmacie est toujours pleine de monde et il ne sera pas facile d'utiliser la manière forte sans déroger au principe de discrétion.

Par contre, il sera facile de se glisser discrètement dans ses appartements ce qui déclenchera cependant une alarme dans la boutique, André n'arrivant chez lui que quelques minutes plus tard, le temps de se débarrasser des clients. Dans la soirée, il erre dans les rues en regardant les jolies jeunes femmes et en offrant quelques verres aux célibataires consentantes puis rentre chez lui aux alentours de minuit (son dernier meurtre l'a quelque peu calmé et il se contente donc de faire de simples "repérages" en attendant de ne plus pouvoir contrôler ses pulsions homicides) ce qui permettra aux démons de visiter sa pharmacie (rien d'intéressant) et son appartement tranquillement.

L'appartement est constitué d'une seule et unique grande pièce, genre loft, basse de plafond et aux murs d'une blancheur immaculée. Il n'y a d'ailleurs pas la moindre trace de poussière et tout est rangé dans un ordre maniaque : les livres sont classés par ordre alphabétique, les bibelots sont alignés à une distance précise de 6,66 centimètres, même les aliments dans le frigo semblent avoir une place bien précise. Un minibar contient quelques bouteilles d'alcool et un double fond dans lequel sont entreposées diverses espèces de champignons vénéneux. L'un des murs est recouvert par une grande tenture blanche derrière laquelle les personnages pourront découvrir des inscriptions en pattes de mouche visiblement écrites avec du sang (c'est le propre sang d'André) : y sont méthodiquement notées les mesures des victimes dans de longues colonnes précédées d'un chiffre (un, deux, trois, quatre, cinq, etc.) – plus inquiétant encore, les noms de tous les princes-démons et une centaine de noms de simples démons ont été patiemment calligraphiés sur le mur, et, sous le numéro et les mesures de Nathalie, André a écrit les mots suivants "Trône", et "Fin du monde" ce qui devrait impressionner quelque peu vos joueurs.

Il n'y a pas grand-chose à tirer de ce pauvre André qui n'est plus qu'une mécanique meurtrière complé-

irresponsable de ses actes et qui ne sait pas pourquoi il a écrit ces noms : il pourra tout au plus révéler qu'il les entend dans son sommeil si les personnages prennent la peine de l'interroger – il ne sait rien par contre sur Andrealphus ou sur la meuf. Les mots qu'il a écrits sous son nombre sont ceux qu'elle a prononcés en mourant. Si les démons demandent l'avis de Monsieur Fabien, celui-ci leur conseillera de se débarrasser du pharmacien empoisonneur : avec le bordel ambiant, pas question de laisser de traces bizarres un peu partout. André leur donnera un peu de fil à retordre, charmant le démon le plus bourrin pour qu'il charge ses camarades et claquant tous ses PP pour leur faire brouter le parquet, mais il ne devrait pas tenir longtemps face au nombre. Dernier petit détail : lorsqu'il mourra son corps ne disparaîtra pas et les personnages devront donc trouver un moyen de s'en débarrasser*.

* "Hein, quoi, mais pourquoi ?" nous direz-vous...
Ah ça, c'est une autre histoire...

C'EST PAS SORCIER

Cette partie du scénario est bien sûr complètement optionnelle : les démons peuvent déjà avoir compris que le meurtre est une fausse piste et qu'il n'a rien à voir avec le fond du problème. S'ils sont malins, la présence et l'intervention de Drummond peuvent leur avoir mis la puce à l'oreille. Sinon, nos amis de la Tierce irlandaise vont leur donner un petit coup de pouce en taguant le nom du démon de Belial sur les murs de leurs chambres à la bombe verte. Retrouver la trace de Drummond n'est pas très difficile puisqu'il a loué lui-même le van à Quimper : bien entendu, il a donné un faux nom et les faux papiers qui vont avec, mais sa description rappellera quelque chose à un employé de chez Vroom Locations ("c'est marrant, on aurait dit qu'il était accompagné par Arnold et Willy"). Il leur donnera alors le nom sous lequel il a loué le véhicule (Georges Michel, pouf, pouf) et il suffira de faire la tournée des hôtels (chou blanc) et des agences immobilières pour retrouver sa trace : il a en effet loué sous la même identité une petite villa à quelques kilomètres de Douarnenez.

Les personnages n'ont alors plus qu'à se rendre sur place et à observer la maison pour constater qu'ils sont dans la merde : Drummond et son équipe sont en permanence dans la villa où ils interrogent, sans trop de résultat il faut bien le dire, la poissonnière et, si vos joueurs ont bien tout suivi depuis le début de la

SCÉNARIO

campagne, ils devraient se douter que cinq démons de Belial avec des écharpes rouges signifie cinq gros, gros, bourrins... Nul doute qu'ils ne pourront pas s'empêcher d'essayer de pénétrer discrètement dans la maison pour voir ce qui s'y passe mais faites-leur bien comprendre qu'une attaque frontale n'est pas, mais alors pas du tout, une bonne idée.

La villa est petite et comporte deux étages, ainsi qu'une cave dans laquelle sont conservés les prisonniers (Jocelyne et leur sorcier-pisteur, Henry). Il n'y a pas d'alarme mais un des démons patrouille en permanence dans le jardin et il faudra donc l'éviter pour rentrer discrètement. Dès qu'ils mettront les pieds dans la cave, ils seront repérés par Henry qui verra en eux l'occasion idéale pour s'évader : il communiquera donc avec eux par Télépathie en leur indiquant la pièce dans laquelle il est enfermé et en leur promettant de tout leur dire s'ils le sauvent.

La porte de la chambre dans laquelle il est prisonnier est assez épaisse mais la serrure ne sera pas très difficile à crocheter et dès que les démons entrèrent dans la pièce, la Tierce passera à l'attaque et une énorme explosion résonnera à l'étage. La suite va se dérouler dans un chaos des plus épais : Madame Garret et Willy descendront à la cave pour exfiltrer les prisonniers et tomberont sur les personnages, les autres démons de Belial se battront contre Saint Patrick et Pure Malt tandis que Stout pénétrera dans la cave en utilisant son Invisibilité puis son pouvoir de Déphasage avant de se téléporter dehors avec la poissonnière, de la ranger dans la voiture et de se jeter dans la mêlée.

L'idéal serait que les personnages se retrouvent en plein milieu du carnage pour être les témoins de la combustion spontanée de Jocelyne : alors que les balles et les Jets de flammes fusent dans tous les coins, elle sortira en courant de la voiture en psalmodiant quelque chose d'incompréhensible avant de s'enflammer et de fondre de l'intérieur, sous les yeux ébahis de l'assistance. Henry hurlera aux démons qu'il peut tout leur expliquer à la condition qu'ils l'aident à s'enfuir. Bien sûr, Drummond et ses petits potes ne seront pas tout à fait d'accord et, s'ils sont encore en vie, tenteront de poursuivre les personnages avec les membres de la Tierce à leurs trousses. Ceux-ci les élimineront tous mais laisseront fuir les démons incarnés par vos joueurs : ils savent ce qu'ils voulaient savoir et Yves pense que les personnages ont un rôle à jouer dans cette histoire, alors...

A GOOD OMEN

Une fois au calme, Henry racontera son histoire : il a été enlevé par les serviteurs de Belial pour pister les

incarnations temporaires de la meuf sur Terre. Il sait qu'elle est à la base une humaine morte et que Belial tente de l'invoquer depuis quelque temps déjà mais que les corps d'accueil humains ne sont pas assez résistants, provoquant ces combustions spontanées au bout de quelques jours, voire de quelques heures. Les effets secondaires de l'invocation ratée font que la meuf oscille entre les Marches et la Terre et si le prince du feu a envoyé une équipe c'est pour effacer les traces. Elle ne sera proche de la Terre que dans quelque temps (il ne sait pas exactement quand) et Belial a semble-t-il un projet pour réussir son coup à cette occasion. Dernier petit détail : d'après les conversations entre les démons, il a compris que l'incarnation ne chassait pas l'esprit humain du corps d'accueil mais que sa cohabitation forcée avec l'esprit de la meuf lui mélangeait un peu le cerveau, lui donnant entre autres la capacité de prophétie – il n'a jamais lui-même eu la permission d'être en présence des incarnations successives mais Drummond lui a avoué que cela avait quelque chose à voir avec la fin du monde...

À vos joueurs maintenant de décider ce qu'ils feront d'Henry : ils peuvent le tuer, le ramener au Centre de Tri ou le relâcher. Monsieur Fabien leur laissera carte blanche à ce sujet mais leur ordonnera de revenir le plus vite possible, cette histoire de " fin du monde " n'a pas vraiment l'air de le rassurer.

FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE

Faut de tout pour faire un monde

MONSIEUR DRUMMOND

MONSIEUR **D**DRUMMOND

Belial – Grade 3

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

TALENTS

Combat 3, Défense 3, Baratin 5, Conduite 3, Droit des affaires 4.

POUVOIRS

Jet de flammes 4, Incendie 4, Immunité contre le feu, Détection du bien 2, Vitesse 1, Armure corporelle 4, Peur 1, Régénération 1, Détection du danger 2, Anaérobiose, Tourbillon de feu 2, Corps gazeux, Feu de Prométhée 4, avertissement sans frais : dandy.

COMBAT

30 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; club de golf maudit mineur (précision +3, puissance +3).

Dies Irae

Monsieur Drummond est un homme mince d'une soixantaine d'années commençant à se dégarnir et toujours tiré à quatre épingles. Toujours poli et réservé, il n'use de la violence qu'à froid ce qui en fait un combattant fort dangereux. C'est un chef sévère mais juste comme on dit, entièrement dévoué à la cause de son maître Belial.

VIRGINIA

Virginia est une grande rouquine plutôt jolie de dix-neuf ans. Elle affiche en permanence une attitude mi-provocante mi-sainte nitouche. Elle aime à s'habiller de façon sage : chemisier, jupe plissée et couettes, mais avec un détail affriolant du genre bas résille et talons aiguilles surdimensionnés.

VIRGINIA					
Belial – Grade 3					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	2	4	3	5

TALENTS

Tir 3, Défense 5, Séduction 4, Rouler des joints 4.

POUVOIRS

Jet de flammes 3, Incendie 3, Immunité contre le feu, Détection du bien 3, Armure corporelle 3, Peur 2, Régénération 2, Détection du danger 3, Anaérobiose, Tourbillon de feu 2, Corps gazeux, Charme 3, Volonté supra-normale 2, Lire les pensées 3, Feu de Prométhée 3, avertissement sans frais : besoin d'acte sexuel.

COMBAT

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

ARNOLD

ARNOLD					
Belial – Grade 3					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	4	4	3	2	5

TALENTS

Corps à corps 5+, Défense 5, Combat 5, S'occuper des poissons rouges 3.

POUVOIRS

Jet de flammes 4, Incendie 3, Armure corporelle 3, Immunité contre le feu, Réduction 4, Régénération 1, Détection du danger 2, Tourbillon de feu 2, Feu de Prométhée 4, avertissement sans frais : tic ("Qu'est-ce que tu me racontes là ?").

COMBAT

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

Incarné dans le corps d'un gamin de douze ans à la bouille sympathique et au sourire permanent, Arnold n'est pas très grand et plutôt noir. Il joue les gosses sympas et innocents quand il en a l'occasion mais cache en fait sous son apparence de jeune garçon rigolard l'âme d'un véritable bagarreur cruel et vicieux.

WILLY

Grand, mince, musclé, noir et portant une coupe afro courte, Willy est un adolescent tout ce qu'il y a de plus normal si ce n'est son habitude de s'habiller comme un bon petit bourgeois catholique (chemisette, pull marin, pantalon en velours et mocassins). Il est complètement obnubilé par Virginia qui en profite d'ailleurs pour lui faire faire ses quatre volontés et il tentera toujours de la protéger en cas de combat.

WILLY					
Belial – Grade 3					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	5	3	2	2	5

TALENTS

Combat 7, Défense 6+, Basket-ball 5.

POUVOIRS

Immunité contre le feu, Jet de flammes 3, Armure corporelle 3, Incendie 3, Invisibilité 3, Non-détection 3, Régénération 3, Feu de Prométhée 3, avertissement sans frais : kleptomanie.

COMBAT

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

MADAME GARRET

MADAME GARRET					
Belial – Grade 3					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	1	3	3	1	5

TALENTS

Combat 7+, Défense 2, Tir 3, Torture 3, Faire le thé 4.

POUVOIRS

Jet de flammes 4, Incendie 4, Immunité contre le feu, Vitesse 3, Armure corporelle 4, Peur 3, Régénération 1, Détection du danger 2, Tourbillon de feu 2, Feu de Prométhée 4, avertissement sans frais : grasse.

COMBAT

27 PP, 9 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

SCÉNARIO

Une grosse dame d'une cinquantaine d'années avec un chignon et un tailleur beigeasse du plus mauvais goût. Elle veille à la bonne santé du groupe et s'occupe de l'intendance comme une vraie mère poule et avec le sourire. En cas de combat, son arme de prédilection est un aspirateur chromé (" un putain de Hoover ") qu'elle utilise de manière très efficace (précision -2, puissance +1).

HENRY LEONES

Henry est un type dans le milieu de la vingtaine, tout en longueur et plutôt maigre, qui porte d'épaisses lunettes rondes et trois millimètres de cheveux blonds sur le crâne. Il menait une vie plutôt sympathique entre ses études de sorcellerie et l'écriture postmoderne de nouvelles, le tout agrémenté de bière *und* bretzels, avant d'être enlevé par les forces de Belial. Comme il est plutôt malin, il a vite compris que la seule façon de s'en sortir est de trahir ses nouveaux employeurs pour voguer vers d'autres cieux plus cléments.

HENRY LEONES						Sorcier
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch	
1	1	2	4	2	2+	

TALENTS

Discussion 3, Aisance sociale 3, Baratin 2, Écrire des nouvelles fantastiques 4.

TALENTS DE SORCELLERIE

Pentacle pour ange 2, Invocation d'un ange 2, Demande à un ange 2, Contrôle d'un ange 2, Basse sorcellerie 3.

SORTS ANNEXES

Vrai nom, Localisation.

COMBAT

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

ANDRÉ CARREFOUR

La cinquantaine bien tassée, le cheveu rare et la moustache au vent, le sourire Émail Diamant, André avait une petite vie paisible de pharmacien parisien quand il fut fauché par ce salopard de destin : ayant pris l'habitude de multiplier les conquêtes, il a été victime de son engouement pour les jeunes femmes puisqu'il a trouvé la mort lors d'une crise cardiaque fornicatoire. Après cette épectase et au moment où les pompiers renonçaient à continuer leur massage cardiaque il est " miraculeusement " revenu à la vie, certes un peu moins équilibré que par le passé. Il a déménagé à Douarnenez il y a un an et a un peu

commencé à déraisonner, totalement obsédé par les femmes (qui sont responsables de son accident) et par la numéricité de leurs corps. Après quelque temps, il n'a plus eu la force de se retenir et a commencé à éliminer ces créatures abjectes en les empoisonnant – Nathalie était sa quatrième victime, les autres corps n'ayant jamais été découverts, pourrissant dans les bois avoisinants. Notez enfin que s'il possède des pouvoirs démoniaques il ne réagit pas aux pouvoirs de Détection du mal, n'a pas d'aura et ne parle pas le démoniaque...

A ANDRÉ C CARREFOUR

Tueur en série possédé

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

TALENTS

Corps à corps 3, Défense 3, Pharmacologie 4, Vélo 3, Faire des cocktails 3.

POUVOIRS

Peur 3, Charme 2, Augmentation de Volonté 3, Régénération 1, Détection des ennemis 2, Volonté supra-normale 3, Camisole 2, avertissement sans frais : tueur psychopathe.

COMBAT

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

LA SAINT PATRICK'S IRISH CREW

La Saint Patrick's Irish Crew

C'est la Tierce européenne, basée en Irlande, une des premières à être entrée en service. Tout à commencé au sixième siècle : Patrick avait été envoyé officiellement pour évangéliser l'île, ce qu'il fit avec succès, et officieusement pour préserver les traditions et les mythes locaux. Yves lui demanda de diriger la Tierce européenne et de veiller sur l'Angleterre, ce qu'il fit un peu à contrecœur, préférant tout de même la mère patrie irlandaise, mais très efficacement et ceci depuis plusieurs siècles. Aujourd'hui, les trois anges sont des condensés de culture gaélique, parlant avec un fort accent, couverts de tatouages celtiques et autres shamrocks (le trèfle, symbole de l'Irlande), et sentent la Guinness à plein nez. Ils se baladent dans une 4L verte au son strident et trop fort de chansons traditionnelles. Même s'ils ne dédaignent pas faire le coup de poing et distribuer des baffes, il faut garder en mémoire qu'ils sont tous les trois très expérimentés et très intelligents.

Dies Irae

SAINT PATRICK

Après avoir évangélisé l'Irlande, cet ange quarantenaire visiblement froid et renfermé est devenu le leader de la Tierce et le défenseur de l'autonomie culturelle de l'île. Cet habitant de Belfast est un ange solitaire et têtu de près de deux mètres, aux épaules larges et aux bras ressemblant plus à des troncs d'arbre qu'à autre chose. Il est bien entendu roux et couvert de taches de rousseur et porte une courte barbe en collier du même métal.

SAINT PATRICK

Yves – Grade 3

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

TALENTS

Combat 6+, Corps à corps 6, Défense 6, Culture irlandaise 6, Gaélique 6, Savoir militaire 4 (tactique 7), Tenir l'alcool 5.

POUVOIRS

Aura de pacification 3, Télépathie 2, Philosophie 4, Charme 3, Bénédiction "guérison de folies" 1, Sommeil 2, Lire les pensées 2, Volonté supra-normale 3, Détection du futur proche 1, Augmentation de Volonté 2, Psychométrie 1, Arts martiaux 2, Esquive acrobatique 3, Invisibilité 1, Téléportation 2, Champ de force 2, Section d'enquête de serviteurs de Dieu (IRA – n'intervient pas dans ce scénario), Contact avec un politicien (Sinn Féin).

COMBAT

38 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; Gilet pare-balles béni (protection 7).

STOUT

D'une vingtaine d'années en apparence, il est responsable de la sauvegarde des lutins et de la langue gaélique depuis le cinquième siècle. Habitant de Derry, il est le plus discret et subtil de la bande. Blond comme les blés, les yeux verts, le menton puissant et le nez cassé de manière fort esthétique, il mesure plus d'un mètre quatre-vingt-dix et plaît beaucoup aux femmes.

STOUT

Yves – Grade 3

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

TALENTS

Combat 6+, Tir 3 (armes de poing 5), Corps à corps 5, Discretion 5, Défense 6, Culture irlandaise 5+, Gaélique 5, Tenir l'alcool 4.

POUVOIRS

Télépathie 4, Philosophie 4, Lieu de réunion : château, Charme 3, Bénédiction "fertilité" 1, Sommeil 2, Lire les pensées 2, Volonté supra-normale 3, Détection du futur proche 1, Augmentation de Volonté 2, Psychométrie 1, Détection des créatures invisibles 1, Polymorphie 4, Esquive acrobatique 1, Corps gazeux, Invisibilité 1, Téléportation 2, Déphasage 1, Non-détection 2+.

COMBAT

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

PURE MALT

Cet ange qui paraît avoir environ trente ans a une caricature d'Irlandais : large ventre, oreilles décollées, nez rougi par la Guinness, cheveux roux frisés et taches de rousseur. Habitant Cork c'est un ange jovial et plein de bière, toujours prêt à faire une bonne blague et à payer des coups. Il est lui aussi en place depuis le cinquième siècle et sous son apparente bonhomie il est à la fois très malin et très bourrin.

PURE MALT

Yves – Grade 3

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

TALENTS

Combat 6, Corps à corps 6, Défense 6, Culture irlandaise 5+, Gaélique 5+, Baratin 7, Danses folkloriques irlandaises 5, Tenir l'alcool 7+.

POUVOIRS

Aura de pacification 2, Télépathie 2, Philosophie 4, Sommeil 2, Lire les pensées 2, Volonté supra-normale 2, Détection du futur proche 1, Psychométrie 3, Arts martiaux 3, Esquive acrobatique 1, Invisibilité 1, Téléportation 1, Régénération 3, Membre blindé, Décharge électrique 3, aversissement sans frais : gras.

COMBAT

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



Interzone

“Tous ensemble, tous ensemble !”

Panzerkrieg se leva après sa période de repos réglementaire et se dirigea nonchalamment vers sa machine, étouffant un bâillement. Il fallait huiler le système automatique de contre-pousée quantique et, dans son esprit, le démon prenait plaisir à anticiper chacun des mouvements qu'il devrait faire, chaque manipulation minutieuse de la mécanique complexe qui ferait tomber n'importe quel horloger suisse en pâmoison. Il s'en occupait depuis des siècles et considérait la Peseuse comme sa seule véritable amie. Il avait appris à la connaître, presque amoureuxment, sachant sur le bout des doigts chaque parcelle de son intimité mécanique, chaque connexion, chaque panneau, chaque boulon et chaque vis. En chemin, il ne faisait pas attention aux visages hostiles alignés dans une attente interminable comme devant un manège de Disneyland. Il ne fut tiré de sa rêverie que par le caractère inconcevable de la situation : la foule était telle qu'elle l'empêchait d'avancer. Un frisson d'angoisse remonta le long de sa colonne vertébrale quand il vit l'attroupement autour de la machine et il se prit à prier qu'elle n'ait pas eu un horrible dysfonctionnement. Il aperçut un de ses subalternes, une expression de profonde incrédulité sur le visage, qui observait la foule en lui faisant signe. Son visage était de la couleur d'une chemise dans une publicité pour une marque de lessive qui lave plus blanc que blanc quand il lui tendit une feuille de papier : “Il semble que nous ayons un problème...”

Mamadou adorait ces moments-là. Les seules petites satisfactions que lui offrait son travail. Bien sûr, quand il y repensait, il se rendait compte qu'il s'était fait avoir. “Un poste à responsabilité, primordial pour les forces du Bien, forte gratification personnelle, possibilités d'avancement rapide”. Pour les responsabilités, il n'avait pas été déçu : vingt-quatre heures sur vingt-quatre à s'assurer de l'équilibre de l'Univers, des millions d'âmes à gérer, une administration tentaculaire à faire tourner. Par contre, niveau gratification et avancement c'était l'arnaque du siècle. On lui avait bien donné son grade de maître de la justice mais pour ce que ça lui servait, il aurait aussi bien pu rester un larbin. À vrai dire, quand il y pensait, il donnerait tout pour pouvoir servir comme n'importe quel gendarme de base sur Terre ou même se contenter de garder une porte de la cité céleste - de toute façon, il ne voyait pas comment ça pourrait être pire que ce boulot à la con, stressant et, surtout, tellement chiant... C'est pourquoi les inspections surprises lui remettaient un peu de baume au cœur. Ça titillait ses réflexes d'ange au service de Dominique, son goût si prononcé pour la sanction administrative, le rapport procédurier et le blâme arbitraire. Il

pénétra dans le douze mille sept cent quatre-vingt-deuxième centre de dispatching annexe en prenant bien soin de claquer la porte contre le mur et en prenant son air le plus intraitable, avant de déclamer d'une voix cassante : “Centre de recoupement de l'information, ceci est une inspection de routine”. Bien sûr, il n'aurait pas dû rester là bouche bée, cela lui faisait perdre d'un coup toute crédibilité, mais il ne pouvait pas s'en empêcher. “Nom de Dieu...”

Kernell chaussa ses lourdes bottes ferrées et son casque avant de partir en courant rejoindre son unité. Il ne pouvait pas en croire ses oreilles et ces quelques mots qu'il pensait ne jamais entendre résonnaient sous son crâne. Il se mit en bout de ligne et rabattit sa visière, écoutant le responsable faire le point de la situation, soulevant une vague d'incrédulité parmi la troupe. Ils partirent au pas de charge et toujours, une voix hurlait dans son cerveau : “Ceci n'est pas un exercice...”

“Mais qu'est-ce que c'est que ça, bordel ?”, hurla Panzerkrieg, une lueur d'incompréhension et de peur dans le regard. Le sous-sifre raval sa salive et se força visiblement à répondre : “Il semble que cela soit un... tract...”

“Dispersez-vous !”, Kernell prit un air menaçant et avança de deux pas, répétant mécaniquement ce qu'il avait appris à l'entraînement en pensant ne jamais avoir à s'en servir en situation réelle. Il y eut un mouvement de panique et la foule se dissipa en courant, abandonnant quelques tracts sur le sol brumeux du Purgatoire...

Ce n'était tout bonnement pas possible. Ce genre de chose ne pouvait pas arriver. Non, pas ici. Le regard de Mamadou se perdait dans les brumes vagues de l'horizon, les paroles des employés résonnant à ses oreilles comme quelque langage inconnu, patois incertain, langue morte. Ils étaient tous assis, les uns à côté des autres, les bureaux abandonnés, les piles de papier s'entassant dans les corbeilles, les formulaires formant des colonnes improbables menaçant de s'écrouler à chaque instant. Mamadou avait envie de pleurer alors que le petit humain à l'élocution hasardeuse débitait son discours : “C'est pourquoi la section locale de la centrale générale des travailleurs du douze mille sept cent quatre-vingt-deuxième centre de dispatching annexe a voté à l'unanimité une grève illimitée. Nos revendications sont les suivantes...”

Dies Irae

"You must answer question three and the other side you see."

– Monthy Python, *Holy Grail*

"Once upon a time I had a name and a way but to you I'm nothing but a number 1 2 3 repeater."

– Fugazi, *Repeater*

Briser les règles. C'est de cela qu'il s'agit : toute cette campagne tourne autour du Grand Jeu, de ses possibilités et de ses limites. La transgression elle-même fait pourtant partie d'un plan complexe, écrasant – briser les règles n'a pas de sens quand les véritables règles vous échappent. Au fond, le péché principal dont sont coupables Belial, Andrealphus, voire Satan est l'orgueil : ils sont persuadés de savoir comment ça marche, persuadés de leur liberté d'action et de choix.

Prenons les personnages des joueurs par exemple : ils sont convaincus que certaines règles sous-tendent l'Univers, qu'il y a une guerre entre le Bien et le Mal dont le terrain de jeu est la Terre. Bien sûr, ils commencent à comprendre que plus personne n'a l'air de jouer au même jeu, que le terrain glisse sous leurs pieds, que la guerre peut être menée, par exemple, dans les rêves des hommes. Les joueurs, quant à eux, s'ils ont une petite expérience d'INS, savent qu'il y a certains endroits *off limit*, qui ne sont là que pour donner un background intéressant au meneur de jeu et qu'ils ne risquent pas de se retrouver à jouer un scénario au Paradis ou à croiser Lucifer en personne. Et c'est là qu'ils se trompent : comme ses personnages principaux, cette campagne part maintenant en roue libre, détruisant les certitudes et les habitudes des démons comme de leurs joueurs – plus personne ne suit les règles on vous dit. Ce scénario va donc entraîner les personnages sur la pente dangereuse de l'inconnu en leur faisant visiter force lieux exotiques, des limbes de la MRC à la cage d'escalier qui traverse les Marches intermédiaires et jusqu'au Purgatoire. On augmente les mises, faites vos jeux...

PROLOGUE : "MASSIVE BAGARRE SUR LE BOULEVARD"

Prologue : "massive bagarre"

Quand les personnages reviennent à Paris, l'horizon s'étend en profondes nappes grises, déchirées par l'attente de l'orage. Le seul train qu'ils ont trouvé rentre en

gare aux environs de minuit. À leur descente, un vieux clochard en guenilles et à l'haleine empestée de mauvais vin s'agrippe à l'un des démons et se met à chuchoter tout contre son oreille : "Il est là. Il vous attend. C'est un cancer qui nous ronge tous. Ce n'est pas sa place. Faites-le partir. Les rues n'aiment pas les intrus. Il n'existe pas de rue Lucifer !". À ce moment, une demi-douzaine de policiers et de militaires estampillés "opération vigile pourrave" l'alpaguent pour lui faire comprendre que la mendicité agressive n'est pas très bien vue dans les espaces réservés à la circulation des individus et des biens. Si les joueurs commencent à devenir paranos, il se peut qu'ils vérifient sur un plan de Paris s'il existe une rue Lucifer : ce n'est évidemment pas le cas.

Ils n'ont plus qu'à se rendre au Centre de Tri, alors que l'orage éclate et balaie la ville d'un vent coupant comme une lame de rasoir. Le spectacle est assez effrayant : deux camions de pompiers sont garés sur le parking, un début d'incendie caresse le manoir et une dizaine de démons de la Garde carmine assiègent le Centre, tirant à l'arme automatique à travers les fenêtres. Gilbert lance sur les assaillants des éléments de mobilier, chaises de bureau et armoires de classement, par une baie vitrée éclatée mais la situation est clairement désespérée. Le pire c'est que, même avec l'intervention des personnages, il est certain que le Centre va tomber aux mains des démons de Belial.

Que les joueurs choisissent d'agir ou non, au bout de trois tours de combat, l'un des personnages sent le souffle d'un battement d'ailes gigantesque : un énorme corbeau noir passe au-dessus de lui et crache un jet de flammes dans le dos d'un démon de Belial qui disparaît dans un "pouf !". Un deuxième corbeau se jette dans la mêlée alors qu'une petite coccinelle rouge vif (l'ancien modèle, pas celui pour les bobos) se gare en trombe sur le parking. Une grande brune pulpeuse s'en extrait rapidement ainsi qu'un colosse noir armé d'une épée à deux mains.

Marie-Jolie fait apparaître dans ses mains une gigantesque hache de bataille et se jette dans la mêlée, Leviathan à ses côtés. Ils virevoltent au milieu des démons, tranchant des membres, crachant des flammes, encornant : la peur a changé de camp. Avec l'aide des personnages, ils devraient se débarrasser rapidement des quelques survivants. Monsieur Fabien vient alors sur le perron, très calme, et Marie-Jolie et Leviathan mettent un genou à terre, un sourire vicieux illuminant le visage du titanesque serviteur de Baal. Le démon lève les yeux vers Monsieur Fabien et s'adresse à lui : "Salut à toi, chevalier des preneurs de tête, capitaine des esprits torturés, baron des cauchemars, Bebeth, prince des cauchemars"... Deux voitures de police débarquent alors, sirènes au vent et déchargent

une horde de flics, fusils à pompe à la main. Beleth, tel le Obi-Wan de base, leur fait comprendre qu'il ne s'est rien passé et que ce ne sont pas ces droïdes-là qu'ils recherchent puis invite tout le monde à faire un tour à la machine à café.

Marie-Jolie saute aux toilettes pour nettoyer le sang qui tache ses mains manucurées puis revient et demande à Beleth si elle peut parler devant les personnages. Celui-ci acquiesce d'un signe de tête, une expression impénétrable sur le visage et écoute ce qu'elle a à lui dire : " Le trône des Enfers est vacillant. La guerre entre Belial et Crocell, l'absence de plusieurs princes importants et la défection de Satan lui-même nous placent dans une situation extrêmement hasardeuse. Baal vous propose une alliance afin de restaurer l'unité en Enfer et de mettre un terme à cette situation : il faut quelqu'un sur le trône. En signe de bonne volonté, le prince de la guerre va mettre à votre disposition des soldats expérimentés, pour défendre le Centre et vous soutenir dans votre travail sur Terre. Ils ne répondront qu'à vos ordres et tout ce que nous vous demandons en échange est de le soutenir au Conseil pour assurer la stabilité et empêcher un coup d'État. Il ne réclame pas le trône

mais juste la régence jusqu'à ce que la situation se normalise. Il vous fait savoir par ailleurs qu'il est sans doute le père de l'enfant que porte Andrealphus et qu'il est urgent de retrouver celle-ci avant que les choses n'empirent encore. "

Beleth réfléchit quelques secondes et se tourne vers les personnages pour leur demander de raconter leur histoire. En gros, les joueurs devraient avoir compris à ce moment de la campagne que Belial et Crocell se détestent à cause d'une fille, que le prince du feu tente de l'incarner sur Terre, qu'il est à la recherche d'Andrealphus, que cette dernière est enceinte d'un truc bizarre et surpuissant, que Satan en a marre et qu'il est recherché par Gabriel, son frère, que quelque part tout cela est lié et que les prophéties sur la fin du monde se multiplient. Profitez-en pour faire récapituler aux joueurs toutes les informations qu'ils ont découvertes au cours de leurs aventures, ça leur fera du bien, et complétez à votre guise par ce que savent Beleth et les serveurs de Baal.

Le prince des cauchemars semble s'inquiéter de toutes ces prédictions : avec le bordel cosmico-magique ambiant, il est fort possible que tout pète à la gueule des



Dies Irae

forces du Mal, voire du Grand Jeu. Il est donc absolument nécessaire de connaître cette prophétie avant de faire quoi que ce soit. Le seul petit problème est que les humaines qui connaissent ces prédictions sont mortes et c'est là que ça devient pervers : dérogeant à toutes les règles, Le prince des cauchemars annonce aux démons qu'ils vont devoir faire un petit tour discret au Purgatoire pour y retrouver les sibylles décédées.

Seulement, c'est plus facile à dire qu'à faire et il faut que cette incursion soit la plus discrète possible, les personnages vont donc devoir prendre des chemins détournés. Beleth connaît une porte de service au Purgatoire et un chemin pour s'y rendre en passant par la Marche des rêves et des cauchemars mais il insiste lourdement sur la nécessaire discrétion dont devront faire preuve les démons et leur recommande de ne pas se frotter à l'administration du Purgatoire. Il les fait ensuite s'installer dans une des remises du Centre de Tri et fait un geste de la main, les plongeant dans un profond sommeil alors que résonnent à leurs oreilles ses dernières recommandations : " Cherchez la gare dans les limbes ".

ACTE 1 : MISTERY TRAIN

Acte 1 : mistery

Les démons se " réveillent " dans la MRC. Ils ont retrouvé tous leurs PP et PF. Leurs blessures se sont refermées. En plus, Beleth leur a gracieusement accordé son pouvoir de Cauchemar mortel au niveau 1 (un personnage qui le posséderait déjà augmente d'un rang dans ce pouvoir si c'est possible). Ils sont rentrés dans le rêve grâce à Beleth, ce qui leur accorde un bonus de deux colonnes à toutes leurs actions. Notez aussi que s'ils meurent, ils se réveilleront simplement, couverts de sueur froide, au Centre de Tri.

Les personnages se trouvent dans une version onirique du Centre de Tri, entièrement désert et recouvert de poussière, dans lequel règne un silence insondable à peine ponctué par le bruit incertain des trieuses automatiques. Trouver la gare dans les limbes n'est pas très compliqué : il suffit de prendre le R.E.R. Au bout de la ligne A, juste après Marne la vallée, les plans indiquent en effet la station " Limbes ". Dans le wagon, quelques rêveurs lisent leur journal en allant au travail puis une jeune femme extrêmement belle mais dont le visage est traversé par une longue cicatrice, vêtue de haillons et portant de riches bijoux, sorte de mélange entre une mendiante gitane et un mannequin Chanel, vient déposer sur la banquette occupée par les démons un bout de carton sale sur lequel sont calligraphiés en un lettrage précieux les simples mots " Aidez-nous ". Si les personnages lui donnent de l'argent elle le refuse en hochant la

tête et en leur montrant le carton. Elle ne répond pas aux questions, visiblement sourde et muette, et finit par renoncer, descendant à la station suivante. La rame prend de la vitesse entre Marne la vallée et les Limbes, le décor devient de plus en plus indiscernable jusqu'à n'être qu'un grand flou gris à perte de vue.

La station est en plein air, déserte, sans aucun employé et est envahie par une brume froide : les démons sont en fait à la limite de la MRC, là où celle-ci s'interrompt, îlot perdu dans un grand vide décoloré. Une pancarte indique la correspondance vers la Grande Ceinture, la ligne de train qui encercle la Marche. Après quelques minutes dans de longs couloirs gris et froids, les démons pénètrent dans ce qui ressemble à s'y méprendre à une gare de province, petit bâtiment III^e République en briques rouges. Sur le quai, un homme assez mince, les cheveux noirs en bataille, portant un blouson en cuir, un jean et un t-shirt noir, joue avec un gros chat brun (c'est Neil, voir ses caractéristiques dans " La Bibliothèque du Marchand de Sable ").

Il se lève à l'arrivée des personnages et leur adresse un sourire : " Salut les gars, content de vous revoir. Je déteste cet endroit, ça me fait penser à Beckett : "Gris. Noir clair dans tout l'Univers". J'ai pris vos billets, en première classe en plus, et le train sera là dans quelques minutes. Vous descendrez à la station Pâle et chercherez les objets trouvés : il y a une petite porte grise au fond que vous ouvrirez avec cette clé. Bon, ensuite, vous vous trouverez dans une cage d'escalier. Vous descendrez un étage et vous prendrez la porte 000. Un petit conseil, ne foutez pas le bordel dans les escaliers et méfiez-vous du mécano de la loco, c'est un Espagnol un peu cinglé. Oh, elle est bonne celle-là : "loco", "cinglé", ah, ah ah ! Allez, bonne chance les gars... " Le bruit caractéristique d'un train entrant en gare retentit alors dans la station et Neil glisse les billets dans les mains des démons.

RAILWAY TO PURGATORY

Entre alors en gare, tiré par une locomotive à vapeur d'un noir mat, un assemblage hétéroclite de wagons, bric-à-brac de voitures de toutes époques et de tous lieux. Depuis qu'au début du dix-neuvième siècle le premier train, un train de marchandises roulant à moins de dix kilomètres-heure, a pris le chemin de fer, et depuis que, vingt ans après, les premiers trains de voyageurs sont apparus, les Hommes rêvent de wagons, de rails et de gares. On ne vous apprend pas la fonction symbolique du chemin de fer, ni son importance dans notre modernité – depuis leur apparition, les Hommes rêvent de ces monstres de métal et de ce qu'ils représentent. Ce train-là, néanmoins, est un

petit peu particulier : ceux qui ont bien révisé leur *Guide de la troisième force* savent que les concepts, les idées, les symboles ont tendance à prendre de plus en plus de réalité dans le monde des rêves, à mesure qu'ils sont nourris de milliers de songes, finissant par acquiescer quelque chose comme une réalité et une certaine autonomie. C'est exactement ce qui s'est passé avec ce train, fait d'un montage composite de wagons de légende et de souvenirs de catastrophes ferroviaires.

Le train va faire trois arrêts avant que les démons n'arrivent à leur gare. Quelques minutes après le départ, Stewart (voir plus loin) viendra contrôler leurs billets. La première partie du voyage se déroule dans une brume à couper au couteau, il est impossible de distinguer réellement le sol de l'air environnant, seuls la ligne droite des rails et le train semblent avoir quelque consistance réelle. De temps en temps, on aperçoit des îles oniriques, au sens propre comme au figuré : petit bout de rêve d'un dormeur, WIP ou îlot paisible avec une maison et un palmier. Au bout de trois heures, le train s'arrête dans une petite gare abandonnée et délabrée, Duster, les murs noirs de fumée criblés d'impacts de mitrailleuse, dans laquelle flotte une odeur lourde de vanille. Quelques personnes sont sur le quai, parlant entre elles dans une langue à forte consonance germanique, mais ne montent pas dans le train qui repart au bout de quelques minutes.

Il prend ensuite de plus en plus de vitesse et la brume se dissipe quelque peu, laissant apparaître une plaine cendrée parsemée de rares buissons épineux et d'arbres rabougris, tordus et charbonneux. Puis, le train file dans un long tunnel sombre pendant de longues minutes, pour ressortir sur une voie accrochée à un pont métallique, à une vitesse dangereuse, menaçant à chaque instant de basculer dans un vide de canyons et de falaises aiguës. Les tunnels et les ponts se succèdent pendant une heure et demie, puis le train s'arrête devant un simple panneau planté dans la plaine sur lequel une main maladroite a écrit le mot *Éther* – au loin, un puits de pétrole abandonné fouille de sa foreuse rouillée les entrailles de la terre – avant de repartir.

La plaine se transforme alors progressivement, les arbustes disparaissent et le sol semble de plus en plus plat, devenant une surface parfaitement lisse, d'un gris uniforme. Le ciel devient plus sombre, dégagé de tout nuage mais comme peint d'un gris très sombre et pétrifié. Des panneaux publicitaires et des enseignes au néon, comme suspendus dans le vide, se succèdent rapidement, trop pour pouvoir être lus. Puis, peut-être une heure après son départ, le train s'arrête dans une gare ultramoderne aux murs d'un gris brillant, *Nowhere*, mais désespérément vide, sorte de croisement contre nature entre un Las Vegas fantôme et un

aéroport aux enseignes éteintes. Le train reste en gare moins d'une minute avant de repartir, à vitesse réduite. Trois heures durant, il avance nonchalamment sur une plaine blafarde, légèrement vallonnée par quelques petites collines. En regardant de plus près, on peut apercevoir que le sol est en fait entièrement constitué d'ossements humains et animaux. Une fine bruine tiède heurte en permanence le train, cliquetant contre les fenêtres, et le convoi arrive enfin à *Pâle*. C'est une assez grande gare faite de croisées de métal et de boulons apparents, véritable ode à la révolution industrielle.

MIDNIGHTMARE EXPRESS

La plupart des voyageurs du train sont des rêveurs, de tout âge, de tout sexe et de toute nationalité, vêtus normalement ou de manière fantasmagorique. Ils sont un peu plus d'une vingtaine, sans compter les Ombres, des formes transparentes de voyageur au visage d'un noir opaque complet, images hybrides de tous ces inconnus que l'on croise en permanence dans les grandes villes sans leur accorder d'existence réelle... Nous vous présentons ci-dessous les wagons les plus remarquables, libre à vous d'en rajouter de nouveaux, et les quelques péripéties qui peuvent s'y dérouler si les personnages visitent un peu le train.

– *La locomotive série 241P* : construites entre 1948 et 1952 par la société Paris Lyon Marseille, les locomotives à vapeur 241P sont des machines d'un noir profond pouvant tirer neuf cents tonnes de wagons, passagers et autres marchandises à la vitesse fort appréciable pour l'époque, de plus de quatre-vingt-quinze kilomètres-heure. Celle-ci est un engin parfaitement entretenu et luisant, une des dernières en service à avoir laissé derrière elle son squelette de fumée. En 1969, les dernières 241P ont quitté le service actif mais celle-ci a alors commencé sa carrière onirique.

Son chauffeur, René, était aux commandes de son dernier voyage quand une erreur d'aiguillage a failli provoquer un accident mortel. René a héroïquement sauvé les passagers en freinant à fond, se retrouvant lui-même projeté contre sa machine ce qui lui a ouvert le crâne. Depuis, il est dans le coma dans un sanatorium du sud de la France, âgé maintenant de plus de soixante ans, perdu dans un rêve sans fin qui a fait de lui le conducteur permanent de ce train onirique. C'est un homme d'un calme parfait qui ne tient qu'à sa machine mais il sent que sa vie approche de son terme et la tristesse de devoir abandonner sa locomotive et son train le plonge parfois dans de grandes périodes de mutisme. Il délaisse depuis l'entretien de la machine, se concentrant sur la conduite, la laissant entre les mains de Miguel, un

Dies Irae

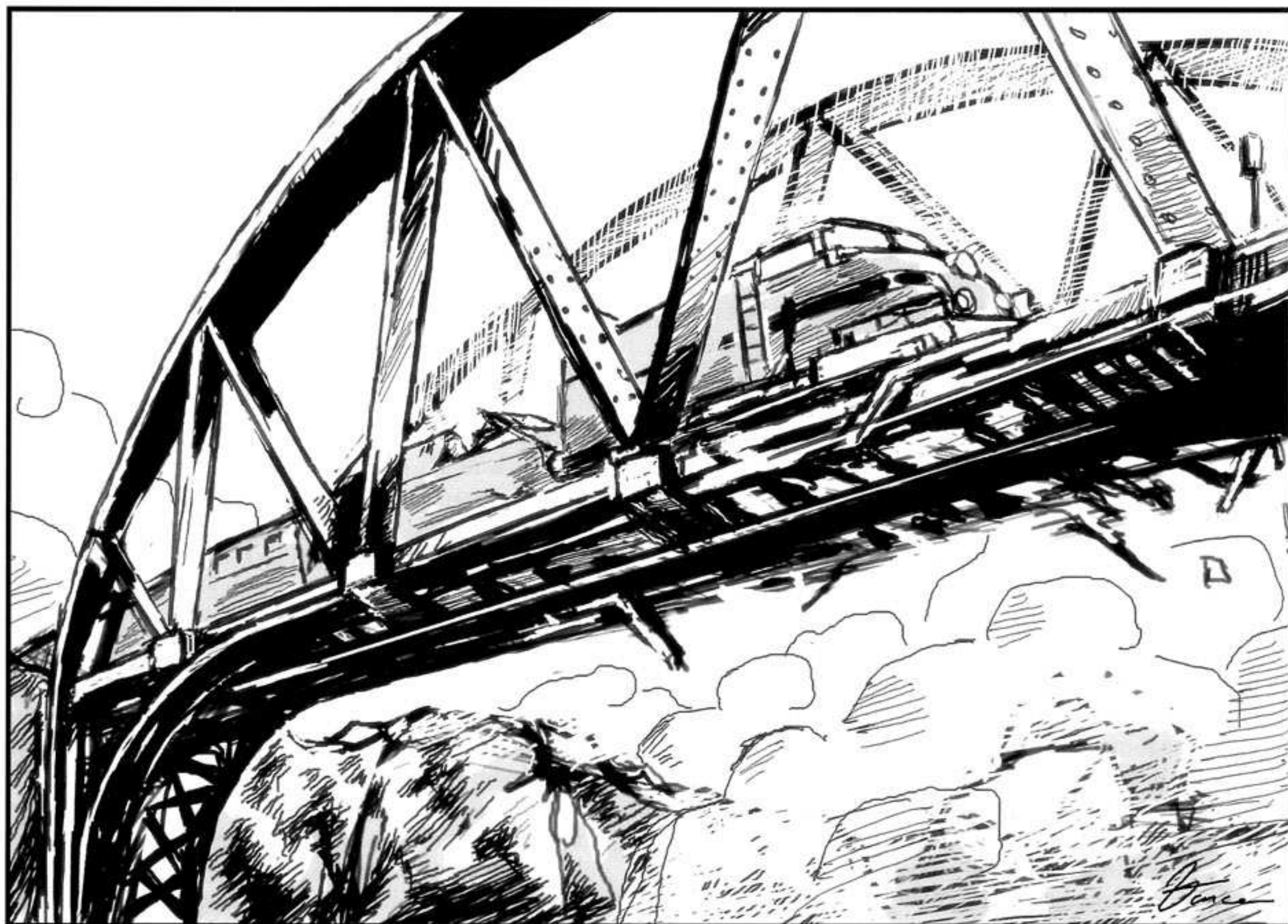
ange de Blandine amoureux des trains avec lequel il a sympathisé. Il sera prêt à aider les personnages du moment que ceux-ci ne mettent pas en danger son convoi et le traitent avec respect.

— *La locomotive brisée* : en 1990, cette locomotive a percuté le butoir de la gare d'Austerlitz à pleine vitesse, traversant le quai et venant s'échouer dans une buvette, faisant deux morts et quatre blessés. Même si cette catastrophe n'a pas été aussi meurtrière que nombre d'autres, son côté spectaculaire a profondément marqué les mémoires de milliers de Parisiens et des passagers. Depuis, elle est accrochée au train onirique, son habitacle fendu en deux par le choc qui n'a pas affecté les roues. Y circuler est rendu problématique par le vent quand le train est lancé et demande un test d'Agilité facile pour y progresser normalement.

— *La voiture salon et restaurant de l'Orient-Express* : la voiture de rêve par excellence. Celle du *Crime de l'Orient-Express* d'Agatha Christie, immortalisée dans nombre de films et dans nombre de rêveries. Créée par la Compagnie des wagons-lits en 1884, la ligne s'étendait de Paris à Constantinople à partir de 1918, symbole de luxe et de modernité qui a survécu, malgré sa cessation

après la Seconde Guerre mondiale et sa relance commerciale, dans les rêves des amoureux du chemin de fer et de nombre de rêveurs. Ornée de ses armoiries d'or sur ses flancs bleus, la voiture est richement décorée — sièges en cuir sombre, séparation par des vitres encadrées de bois précieux entre la partie salon et la partie restaurant, nappes blanches immaculées, lumière tamisée et tapis luxueux dans l'allée centrale.

Si les personnages se rendent dans les cuisines, ils pourront constater avec étonnement que les repas et les boissons se préparent tout seul. C'est le lieu où ils auront les plus grandes chances de croiser Stewart qui assure le service pendant que le train roule et qui fait office de contrôleur après chaque arrêt. Pendant le voyage, les démons pourront noter qu'un homme élégant y dîne souvent avec une jeune femme blonde très sexy et à l'air un peu idiote : c'est en fait un rêveur en plein fantasme à la James Bond et, comme dans tout bon film de 007, une bande de tueurs va venir lui régler son compte, le poursuivant jusque dans le wagon-lit Pullman. Nous vous fournissons en annexes les caractéristiques du fantasme onirique de base auquel le rêveur opposera son flegme et son Walter PPK.



– *Le wagon-lit Pullman* : cette voiture luxueuse américaine concurrence la voiture de l'Orient-Express par son style : baies vitrées, rideaux de dentelle, miroirs au cadre doré, murs tapissés de velours, tapis et lampes de laiton accrochée à sa voûte. Très confortable et élégant, le wagon long de vingt mètres et large de trois se termine de chaque côté par une volée de marches descendant jusqu'aux accroches. L'intérieur est composé d'un parloir avec une douzaine de fauteuils confortables, de sept compartiments avec lavabo, portes communicantes, placard et canapé transformable en lit (quand le lit est abaissé, il y a à peine la place d'ouvrir la porte du compartiment). Un couloir longe les compartiments jusqu'à l'arrière de la voiture où se trouve le chauffeur, une soute et des toilettes.

Dans un des compartiments, Randolph Carter, personnage onirique incarné par un rêveur endormi à son bureau sur un livre de Lovecraft, lutte pour rester éveillé et ne pas retrouver ses horribles cauchemars où l'Administrateur Principal du Grand Magasin claque des dents dans les Ténèbres. Autant dire qu'à un moment ou à un autre les Obèses Clientes de la Nuit vont venir le titiller...

– *Les voitures de T.G.V.* : une voiture de première et une de seconde classe à compartiments du fameux train à grande vitesse français, ligne Paris-Marseille. Les deux wagons sont longs d'un peu plus de vingt-sept mètres, comme la voiture de T.E.R. décrite plus loin. La voiture de première classe contient une partie fumeur et des fauteuils au revêtement synthétique largement plus confortables que les banquettes de la seconde classe même si tout cela est simplement ridicule par rapport au luxe des wagons précédents. Ce sont les wagons les plus rêvés et une femme enceinte y fait un horrible cauchemar où elle perd les eaux dans un compartiment surchauffé et commence à accoucher toute seule après que son mari lui a annoncé sur son portable qu'il la quitte pour sa sœur cadette de dix ans.

– *Le wagon de marchandises américain* : c'est un wagon vétuste issu de la guerre de Sécession tel qu'on peut en voir dans les centaines de bons ou mauvais westerns qu'Hollywood a produits. Des caisses et des ballots de marchandises y sont entreposés, notamment une caisse pleine de la solde des troupes confédérées sous la bonne garde d'une Calamity Jane onirique qui est en fait une modeste employée de bureau du Wisconsin. À un moment ou un autre, probablement entre Duster et Éther, une dizaine d'Indiens sur leurs chevaux vont attaquer le wagon pour s'emparer du butin.

– *Le T.E.R.* : cette voiture de train express régional a connu de meilleurs jours. Quand le train roule, les essieux grincent horriblement et l'habitacle de métal vibre de concert. Les fauteuils sont recouverts de faux

cuir en plastique brun éventrés au cutter et les vitres sont recouvertes de mauvais tags au marqueur. José, un jeune homme d'une vingtaine d'années portant une nuque longue et une moustache duveteuse, rêve encore et toujours de sa mort. Il transportait des documents secrets d'ETA quand les policiers français sont venus démontrer leur coopération avec le gouvernement espagnol : il a alors tenté de fuir en passant de wagon en wagon et est tombé sur les voies, mourant sur le coup.

Il est prostré dans un coin de la voiture, psalmodiant sans cesse " Ça va encore arriver, ça va encore arriver " et, inévitablement, des formes éthérées d'hommes en uniforme vont sourdre à travers les murs pour le dévorer, chantonnant tout du long " Contrôle des billets ". Si les personnages l'aident, il leur en sera infiniment reconnaissant et les suivra partout dans le train, terrifié à l'idée de rester seul. S'ils s'emportent contre lui ou le chassent, l'épisode cauchemardesque recommencera immédiatement. Par contre, il ne descendra pas avec eux du train, pâle comme un linge dès que le train entrera dans la station Nowhere.

– *L'autorail* : vieille voiture des années soixante-dix, l'autorail a rejoint le train lors d'un accident mortel dans un tunnel. Deux trains se sont percutés à Vierzy, tuant cent deux personnes et faisant des centaines de blessés. La voiture est déchiquetée et les banquettes sont imprégnées de sang. Quand le wagon pénètre dans un tunnel, la puissance de la catastrophe l'envahit de nouveau et les hurlements des victimes résonnent entre les cris d'un nouveau-né. La voiture possède en fait le pouvoir Peur au niveau 3 et qui-conque prenant peur est obligé de fuir la voiture.

– *La voiture anglaise* : issue de la catastrophe de Paddington, cette voiture est particulièrement endommagée, tout le mobilier intérieur étant dispersé sur le sol. Le 5 octobre 1999, l'accident a fait trente et un morts et une centaine de blessés à cause d'une erreur de signalisation. Depuis la privatisation des transports ferroviaires, l'Angleterre est coutumière de telles catastrophes qui laissent dans les rêves britanniques de nombreuses traces. Cette voiture possède le pouvoir Absorption de douleur au niveau 2 et, quand elle parvient à 10 PP, le mobilier est projeté sur tout occupant avec le pouvoir Télékinésie au niveau 2 jusqu'à épuisement de la puissance magique du wagon.

Un jeune Anglais vêtu d'un jean et d'un marcel sales, les pieds nus et le crâne rasé, deux 9 mm enfoncés dans la ceinture, rêve du film *Incassable* qu'il mélange avec des souvenirs confus de *shoot them up* dans lesquels Bruce Willis a joué. Si la voiture attaque, il s'interposera héroïquement pour protéger les voyageurs en agitant ses pistolets dans tous les sens et en multipliant les jeux de mots vaseux.

Dies Irae

— *La vieille voiture anglaise* : c'est une voiture de train anglais d'il y a quelques dizaines d'années qui roulait sur les chemins de fer hindous. Elle a rejoint le train suite à la catastrophe de septembre 2002 où quatre-vingt-dix personnes ont trouvé la mort et plus de deux cents furent blessées. Une trentaine d'hindous sont entassés dans le wagon dans lequel règne une forte odeur d'épices. Dans un coin, un cinquantenaire rêve de la gloire passée des Thugs et prépare son garrot et sa dague, prêt à porter la mort à ces salauds d'occidentaux. Il commencera à remonter dans le wagon précédent après la station Éther et à massacrer les Ombres une à une.

— *Le wagon à bestiaux* : un ancien wagon en bois dans lequel règne une épouvantable odeur d'excrément. Il y a de la paille sur le sol, quelques cages avec des poules, trois vaches, deux chiens attachés à un anneau dans le mur et une grande cage recouverte d'un drap sale dans lequel un tigre dort paisiblement. Il n'est cependant pas impossible que sa cage s'ouvre en route et qu'il remonte le train dans le but bien compréhensible de se faire un petit casse-croûte.

— *L'autre wagon à bestiaux* : ce vieux wagon de bois vermoulu rappelle nombre de films et documentaires sur la Seconde Guerre mondiale. C'est l'incarnation de nombreux cauchemars de déportation, un wagon où l'on parquait les juifs avant de les emmener vers les camps de la mort. Il est entièrement vide et un vent froid le parcourt, transperçant les os, une sensation de malaise très angoissante suintant littéralement des murs.

Un couple de sans-papiers maliens y a élu domicile : passagers clandestins, ils n'ont pas de billet mais Stewart sera intraitable avec eux, les enfermant à double tour dans le wagon et les débarquant à la prochaine station où des policiers fantasmagiques les traîneront dans un commissariat onirique pour les y torturer si personne n'intervient. Les personnages peuvent leur sauver la mise en payant leurs billets ou en affrontant Stewart.

LE CONCIERGE EST DANS L'ESCALIER

Une fois arrivés à la station, les personnages trouveront facilement le bureau des objets trouvés. Celui-ci est fermé à clé et il faudra donc forcer la porte pour pénétrer dans une vaste salle poussiéreuse encombrée d'étagères métalliques sur lesquelles attendent depuis une éternité ce qui semble être les objets perdus par les voyageurs. Les démons pourront d'ailleurs y retrouver des objets qu'ils auraient égarés au cours des scénarii précédents et, si vous vous sentez d'humeur généreuse, y découvrir des choses intéressantes : ils pourront notamment trouver une sorte de coffret grand ouvert, capitonné de velours rouge, et qui servait visiblement à ranger une épée de taille fort respectable.

Au fond de la pièce, une petite porte grise attend que les démons y introduisent la clé remise par Neil. Malgré la vétusté apparente de la serrure, la clé tournera facilement dans celle-ci et la porte s'ouvrira sur une cage d'escalier bien entretenue. Si les personnages se dépêchent de descendre au palier inférieur et ne font pas trop les malins il ne leur arrivera aucun problème. Par contre, s'ils décident de se lancer dans une exploration ou salissent par terre, faites intervenir le Concierge : les démons sont dans la cage d'escalier qui relie les Marches intermédiaires entre elles, du Paradis à l'Enfer, et le Concierge est le gardien de ces lieux – autant dire qu'il n'aime pas les inopportuns et il ne laissera les personnages tranquilles que s'ils dégagent vite fait.

À l'étage du dessous il n'y a que deux portes, celle marquée " 000 " et que les démons devraient logiquement emprunter, et une autre marquée " V41 " qui les fera ressortir d'un placard à balais de la gare de King's Cross St Pancras à Londres s'ils font l'erreur de l'emprunter. La sensation de transition est étrange, comme de marcher à travers de la mûsse : en effet, les personnages viennent de pénétrer au Purgatoire sous la forme de " simples " rêves. En termes de règles cela ne change pas grand-chose à part que leur signature énergétique est complètement illisible et qu'il leur sera donc impossible d'invoquer leurs supérieurs. S'ils se font malencontreusement tuer au Purgatoire, ils se réveilleront au Centre de Tri en ayant perdu 1d6 points de Volonté, qu'ils regagneront au rythme d'un point par semaine – si la Volonté d'un personnage tombe à zéro, il restera dans le coma jusqu'à ce que son score atteigne de nouveau un point.

ACTE 2 :

LE GRAND NULLE PART

Acte 2 : le grand nul

On peut dire du Purgatoire que s'il est parti de rien il est arrivé à devenir nul part. Cette Marche intermédiaire, la plus grande que l'Univers connaisse n'avait pour seule caractéristique, après le Schisme, que de se trouver à mi-chemin entre le Paradis et l'Enfer. Et comme il fallait bien trouver une carotte pour que les croyants ne prennent pas leurs coups de bâton pour rien, il fut décidé en haut lieu que l'âme des Hommes serait l'Enjeu, qu'après leur mort et selon leur vie, ils rejoindraient soit les champs célestes, soit la cité de Dis.

Seulement, à cette époque, les pauvres humains qui venaient à mourir avaient une nette tendance à rester coincés sur Terre sous la forme de spectres ou de

totems tutélaires, à se dissoudre dans la MRC, ou à rater une Marche. Les animaux, pas si cons, se dissolvaient quant à eux dans les *ley lines*, rejoignant le Grand Tout au grand dam de Jordi qui n'avait pas bien compris que, tout compte fait, mieux valait cela que d'aller s'emmerder au Paradis.

Dieu demanda donc à Yves de s'occuper du problème, comme d'hab'. Yves choisit donc cette Marche pour son petit projet et, en compagnie de Kronos, s'attela à la transformer en un drain magique à âmes. Ce n'était pas très compliqué au bout du compte puisqu'il a suffi au prince de l'éternité de creuser un puits temporel au milieu de la Marche, un endroit hors du temps, atemporel comme Dieu, pour que les *ley lines* se mettent à danser la gavotte afin d'empêcher que l'Univers ne se disloque et que le Purgatoire devienne un immense réservoir de puissance magique.

Ceux qui ont la joie de posséder le *Guide de la troisième force* savent que les Marches suivent des règles un peu idiotes : l'une d'entre elles est la convenance qui pousse les choses se ressemblant à se rapprocher – or, quand un humain meurt, il n'est plus qu'énergie pure et se retrouve happé par les *ley lines* pour se retrouver là où se trouve le plus grand nombre de choses qui lui ressemble, au Purgatoire. Tout nu et comme un con, certes. Assez vite, on lui colle une tige grise et il se dit que si ce n'est pas la mort ça y ressemble beaucoup quand même.

Niveau tourisme, on ne peut pas dire qu'il y ait grand-chose à visiter au Purgatoire : un grand gris flou où le sol et l'horizon semblent se confondre, comme si Malevitch avait décidé de peindre un carré gris sur fond gris lors d'un de ses délires suprématistes qui plaisent tellement à Morax. Bref, on peut dire que la plus grande des qualités du Purgatoire c'est son absence de qualités : c'est un lieu désespérément neutre où il ne se passe rien de chez rien. Sauf que maintenant il pleut. Certains prétendent que cette bruine permanente d'octobre breton a commencé pendant la Première Guerre mondiale et que c'était mieux au bon vieux temps d'avant qui est mort et qui ne revient pas. Par contre, la Marche est grande, très grande même – elle continue d'ailleurs à grandir à mesure que les humains morts s'y entassent, attendant d'être jugés dans leurs toges. Parce que, niveau jugement et administration, on ne peut pas dire que le Purgatoire soit le lieu d'un rendement intensif. Bien sûr, ça s'agite dans tous les sens, ça grouille de personnel administratif, de files d'attente et de tickets numérotés mais le subtil mécanisme de la pesée des âmes injecte une bonne dose de lenteur administrative à tout le système.

SOLIDARITÉ AVEC LES ÂMES COINCÉES

D'ailleurs, quand les personnages arrivent au Purgatoire, tout le dispositif est en panne. Pour vous expliquer ce qui se passe il faut revenir rapidement sur le mécanisme de pesée des âmes et rappeler son axiome de base : la durée du jugement est inversement proportionnelle à la valeur absolue des péchés. En clair cela veut dire que quelqu'un de foncièrement bon (ou de radicalement mauvais) sera expédié là où il le mérite assez rapidement alors que quelqu'un qui n'est ni tout à fait bon ni vraiment mauvais est bon pour une attente de plusieurs millénaires. Et à ce niveau d'analyse, il s'agit de savoir si avoir séché la moitié des cours de grec en seconde est plus ou moins important que d'avoir donné des sous au Télécon...

Pour gérer cet imbroglio, les machines de transmigration des âmes sont subtilement calibrées en fonction des dogmes religieux et des principes moraux généralement admis par la majorité des humains et cela sans se préoccuper des causes ou des circonstances sociales ou psychologiques : résultat, des équipes d'anges et de démons arguent sans cesse sur la valeur absolue des péchés et des bonnes actions afin de régler les machines et comme le but du Jeu est après tout de récupérer le plus d'âmes pour son propre camp les démons ont tendance à interpréter la Bible dans un sens qui collerait une érection à un habitué de Saint-Nicolas du Chardonnet alors que les anges se font les théoriciens d'une liberté de mœurs quasi absolue. Et le pauvre humain qui se fait envoyer en Enfer après cinq mille ans d'attente parce qu'il a volé un bonbon de trop à six ans a de quoi l'avoir mauvaise...

On pourrait croire qu'avec ces délais d'attente, cet ennui permanent, cette surpopulation et ce fonctionnement absurde la révolte devrait gronder au Purgatoire. Eh bien, curieusement, non : grâce à cet ennui qui semble sourdre de partout, il n'y a jamais eu de rébellion au Purgatoire. La Marche possède en effet la capacité bien étrange de contaminer ses habitants avec sa neutralité caractéristique – à leur arrivée on leur explique que s'ils font les malins on les enverra directement en Enfer et, le temps qu'ils découvrent que c'est un gros mensonge (ils ne peuvent être jugés que pour ce qu'ils ont fait sur Terre), ils sont déjà devenus trop mous pour réagir. Les plus apathiques sont sans doute ceux qui s'engagent dans l'administration pour la même raison, pensant faire avancer leur dossier par ce biais et découvrant tout à coup que non – ce qui n'aide pas au bon fonctionnement du système. Mais comme il y a un début à tout, les démons vont se retrouver au Purgatoire à l'heure de sa première insurrection...

Dies Irae

Afin de faciliter la mission des personnages, Beleth a en effet contacté Malphas pour lui demander une faveur tout à fait dans ses cordes. Celui-ci a alors chargé un de ses démons, Jack, qui en a un poil trop fait et a organisé un beau chaos en déclenchant la première grève de l'histoire de la Marche. Il a convaincu un humain récemment décédé et pas encore tout à fait mou, un certain Henri, grand vieillard maigre et chauve à l'élocution difficile, surtout en matière de chiffres, que "les gens" en avaient marre du "diktat" de l'administration. Résultat, une vingtaine de centres de dispatching, bureaux d'organisation des files de patience et autres administrations centrales de l'équipement se sont arrêtés de travailler, paralysant du même coup la plupart de l'activité du Purgatoire.

Pour l'instant, les milliards d'âmes en peine errent donc dans une sacrée confusion, les toges ne sont plus distribuées correctement, les nouveaux arrivants sont parqués dans des préfabriqués, des piquets de grève empêchent l'accès à certaines machines, le sol est jonché de tracts vindicatifs et des unités anti-émeute sont déployées un peu partout. Les personnages ont donc de fortes chances de ne pas se faire repérer dans ce joyeux boxon mais il ne leur sera par contre pas facile d'obtenir de renseignements auprès de l'administration.

BRÈVES DE COMPTOIR

Justement, où donc vont-ils pouvoir trouver des informations utiles à leur affaire ? Des incarnations de la meuf ils ne connaissent que les identités de Nathalie Hémon et de Jocelyne Rochot et la bonne question qu'ils devraient se poser est de savoir comment les retrouver dans une foule de plusieurs dizaines de milliards d'individus, alors que l'administration est à moitié paralysée et qu'ils ne peuvent quand même pas aller demander à un ange ou à un démon haut placé s'il pourrait leur filer un coup de main. Comme d'habitude ils vont donc être obligés de faire la tournée des bars, ou plutôt du bar.

Au milieu de la Marche, si tant est que cela ait un sens de parler du centre d'un endroit quasiment infini, se dresse *L'Entremonde*, seul bar du Purgatoire, fier titulaire d'une licence IV et bénéficiant d'un accord d'exploitation de la part des autorités supérieures. C'est un petit troquet qui ressemble fortement à un bistrot parisien et dont la décoration intérieure n'est pas sans rappeler *Chez Régis*. Des boissons de partout dans le monde y sont servies et c'est le seul lieu de détente existant dans toute la Marche. Bien sûr, le patron doit servir en permanence des millions de clients et la terrasse s'étend à perte de vue mais il a le droit de recruter des serveurs et serveuses et tient seul son bar, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sans se fatiguer ni jamais se plaindre.

Quant aux rumeurs, c'est l'endroit idéal pour en glaner, il suffit de tendre l'oreille – les personnages n'ont dès lors qu'à devenir des habitués de l'endroit ou, mieux, se faire engager comme serveurs ce que le patron fera avec joie en les scrutant de son regard un peu trop perçant pour être honnête. Voici quelques rumeurs que pourront récolter les démons en laissant traîner leurs grandes oreilles, elles sont classées par thème et affublées d'un score allant de 0 à 2. Un score de 0 indique que l'information est complètement fausse, un score de 1 mêle vérité et mensonge ou erreur, un score de 2 indique que l'information est fiable. Nous vous invitons bien entendu à transformer ces quelques chiffres en un grand moment de *roleplay* en inventant quelques âmes canonnées bien senties de votre cru. Bien entendu, s'ils ne sont pas assez discrets dans leurs interrogatoires, n'hésitez pas à faire intervenir des anges ou des démons qui s'intéresseront à eux.

LA GRÈVE

Il est possible que les démons se renseignent sur la grève en pensant qu'elle est peut-être liée à leur affaire, ce qui est partiellement vrai.

- Tout a commencé au douze mille sept cent quatre-vingt-deuxième centre de dispatching annexe (2).
- M'étonnerait pas que ce soit un coup des rouges (1 – Henri est communiste, Jack est un démon).
- Le leader du mouvement est un type qui s'appelle Henri (2).
- Tout a commencé spontanément quand un type a refusé d'aller en Enfer (0).
- Henri est toujours à son centre (1 – il fait aussi la tournée des autres pendant une heure par jour).
- Ça ne m'étonnerait pas qu'il y ait un démon derrière tout ça (2).
- Henri est un démon (0).
- Ce type qui fout le bordel, je l'ai vu discuter avec un type de l'administration, un petit nerveux (2).
- Un certain Jack est venu discuter des revendications des grévistes (1 – il est allé voir son pote Henri).
- Tout ça n'est qu'un coup monté par les anges pour nous resserrer la vis (0).
- L'administration a accepté les revendications des grévistes (0).
- Les grévistes veulent autogérer le Purgatoire (1).
- Ils ont demandé des temps d'attente plus courts et la possibilité de consulter son dossier (2).
- Une équipe d'anges et de démons négocie avec les grévistes (2).
- Il paraît que les anges sont prêts à rentrer dans le tas (2).

JACK

Voilà ce que les personnages pourront apprendre sur lui.

- C'est un démon (2).
- Il travaille comme théologien à la machine numéro 12 (1 - c'est la machine numéro 11).
- C'est un archange undercover, chut (0)...
- Il traîne avec les grévistes (1).
- Un vrai fouteur de merde (2).

L'ENTREMONDE

Quelques renseignements sur le bar.

- Ici, c'est construit sur le centre du Purgatoire (2).
- Les anges/démons ont mis des micros partout ici, je ne peux pas parler (0).
- Des hindous conspirent souvent dans le coin (2).
- Un jour, Jésus est venu et il a bu une Corona (1 - Jésus ne boit pas de bière de fillette).
- On dit que des archanges et des princes-démons viennent de temps en temps (2).
- Le bar existe partout dans l'Univers (1).
- En fait, l'Univers a été créé à partir d'ici (0).
- Tous les secrets du monde sont enterrés sous le bar (2).
- L'administration va faire une rafle ici d'ici peu (1).

- Tout ça c'est du pipeau : c'est les boissons qu'on sert ici qui nous rendent mous (0).
- Le patron cache en permanence des gens qui ne veulent pas être jugés (1).

LE PATRON

Voilà ce que les personnages peuvent apprendre s'ils posent des questions sur le patron.

- C'est un espion des anges/démons (0).
- Il connaît bien Jésus (2).
- C'est un ange (0).
- Il n'est jamais mort (1).
- Il a ses entrées dans l'administration (0).
- Il connaît tous les secrets de l'Univers (1).
- Il est juif (2).
- Il est toujours prêt à rendre service (2).
- On m'a dit qu'il est secrètement le chef des grévistes (0).

NATHALIE HÉMON

Certaines personnes ont croisé Nathalie qui a fait un scandale auprès de l'administration vu les causes de sa mort.



Dies Irae

- Une sacré jolie fille mais elle avait l'air paumé (2).
- Elle est au Paradis depuis longtemps (0).
- Elle fait partie des grévistes (1).
- On m'a dit qu'elle avait fait un scandale à l'administration à son arrivée (2).
- Elle travaille au troisième bureau d'organisation des files de patience (0).
- L'administration a un dossier sur elle parce qu'elle fout la merde (1).

JOCELYNE ROCHOT

Jocelyne s'est fait remarquer par plusieurs personnes en proférant des prophéties à qui voulait l'entendre.

- En Enfer direct (0).
- Elle cherchait quelqu'un, une fille je crois (2).
- Elle habite près du cent vingt et unième centre administratif de contrôle des arrivants (0).
- Elle est poursuivie par un ange qui est amoureux d'elle (0).
- Elle a parlé au patron de ses problèmes (1 - elle a commandé un verre).
- Elle a commencé à beugler à tue-tête des trucs sur la fin du monde un soir et comme personne n'écoutait elle s'est barrée (2).

LA GUERRE CIVILE INFERNALE

Les rumeurs concernant la guerre en Enfer sont arrivées jusque-là.

- Yves est Dieu (0).
- Il paraît que deux princes se battent pour une meuf qu'ils ont connue un peu avant le Schisme (2).
- Les anges vont envahir l'Enfer et ce sera l'Apocalypse (0).
- Tout ça c'est la faute à Malphas (1).

CE N'EST QU'UN DÉBUT, CONTINUONS LE COMBAT

La seule véritable piste est donc la plainte de Nathalie auprès de l'administration. Elle a en effet été brailler qu'elle n'avait rien à faire ici et que sa mort n'était pas naturelle et tout et tout. L'employé responsable a donc rempli un dossier de contentieux qu'il a classé avec les autres et qui a été acheminé au centre de recoupement des informations. L'employé se souvient parfaitement d'elle et d'avoir transmis sa demande. Le petit problème est qu'un piquet de grève a été installé tout autour de cette administration primordiale qui s'occupe de gérer les plaintes et d'inspecter les services, il ne va donc pas être très facile de s'y renseigner. D'autant plus que, dès que les personnages se rapprocheront de la piste de Nathalie, le mouvement de grève va

s'étendre et se durcir, les négociations vont échouer et des équipes de maintien de l'ordre vont commencer à faire des arrestations arbitraires et à quadriller le Purgatoire militairement. Ils dégageront notamment quelques piquets de grève - entre autres celui du CRI devant lequel une vingtaine d'hommes en armes s'installeront.

Pour accéder au dossier il faudra donc que le mouvement de protestation trouve une issue ou une autre. Mettre un coup de pression à Henri lui fera parler de Jack, il est aussi possible de trouver trace de ce dernier dans les discussions de comptoir. Il niera tout en bloc dans un premier temps puis demandera aux personnages pourquoi tout ça les intéresse tant - s'ils le font parler ou qu'ils parlent de Beleth, il se rangera alors de leur côté puisqu'ils travaillent tous pour le même patron. Il faudra alors soit arrêter la grève et Jack s'empressera alors de créer des dissensions entre les grévistes mais il faudra attendre un peu pour que tout reprenne à l'habitude et qu'on puisse consulter les dossiers au CRI, soit fomenter une émeute et la lancer contre le centre pour y faire une petite visite de courtoisie en profitant du bordel.

Dans ce second cas, il faudra mener une action commando à l'intérieur tandis que les grévistes saccagent les bureaux et se barricadent dans certains, et que les forces de sécurité collent des coups de matraque à tout le monde - les humains se rendront compte alors qu'ils ont tendance à revenir directement au Purgatoire et le rapport de force fera céder l'administration qui s'engagera dans quelques réformes prudentes qui finiront par être bien vite oubliées.

DARK VISIONS FROM THE DEAD ONES

Une fois son dossier retrouvé, les démons pourront localiser Nathalie qui séjourne dans la zone d'attente quatre cent trente-deux. Elle se montrera d'abord méfiante, prenant les personnages pour des membres de l'administration mais s'ils lui promettent qu'ils pourront l'aider pour son cas (ce qui n'est évidemment pas le cas), elle acceptera de leur parler. Elle leur décrira alors l'épisode de sa possession par la meuf, les visions qu'elle a eues pendant le processus et les révélations qui lui sont apparues : " Ça a commencé par des flashes. Des images d'un pays lointain. Et puis les sensations ont commencé. La chaleur du soleil sur ma peau. Le vent dans mes cheveux. Alors j'ai vu cette belle jeune fille se baigner dans la rivière et j'étais elle en même temps, je sentais l'eau glacée caresser les courbes de mon corps. Et l'ange est

SCÉNARIO

venu, il était grand, fort et fier, et il m'a emmenée avec lui. Il m'a suivie dans mon village et m'a convaincue de le suivre de l'autre côté du fleuve. Ma mère a pleuré, elle a dit que c'était des sorciers. Elle avait raison mais ce n'était pas des mauvais hommes. C'était des anges et ils venaient pour nous aider, nous libérer de la peur. Ils nous aimaient. Nous étions tout pour eux. Et je l'aimais. Mais il a dû partir quelque temps. Il m'a confié à son frère. Lui était plus doux, moins fier. Et nous avons parlé, parlé pendant des heures et toute la nuit a coulé. Quand mon ange est revenu, son frère lui a avoué immédiatement qu'il m'aimait. Jamais je n'avais vu tant de colère. Son visage était un masque de haine. Il l'a frappé et je l'ai arrêté. J'aimais son frère à ma manière aussi. Et il m'a obéi. Mais rien n'était plus comme avant. Chaque jour, je sentais sa haine grandir et moi je l'aimais mais j'avais peur. Un jour, ils sont partis et je ne les ai jamais revus, jusqu'à ce qu'il m'appelle par-delà la mort pour être sa promise et régner avec lui. Mais ça n'a pas marché... Désolé, je parle comme si c'était moi mais tout ça c'était à elle que c'est arrivé mais j'avais l'impression que c'était à moi. Et puis, elle est venue et je n'étais plus là. J'étais cachée dans un coin de ma tête à l'observer. Il neigeait dans mon cœur et la neige était en flammes et les visions me sont venues. Des fois, je reprenais un peu le contrôle et je ne pouvais pas m'empêcher de hurler ce que je voyais. Il y avait un trône vide. Une meute de loups qui se battent pour s'en emparer. Le sang qui coule. Un rire d'enfant. Et un homme très seul qui ne veut plus du trône. Qui ne veut plus rien. Qui ne veut plus être. Et j'ai vu ce qui se passerait s'il disparaissait. J'ai vu le monde s'arrêter et exploser et se figer et mourir et tourbillonner et hurler. Si le trône est vide alors, c'est la fin du monde... "

Les personnages, sur ces paroles rassurantes, n'ont plus qu'à rentrer faire leur rapport à Beleth. La porte par laquelle ils sont entrés s'est refermée définitivement sur eux. Ils n'ont que deux solutions : mourir et se réveiller au Centre de Tri avec les effets secondaires décrits plus haut ou demander un coup de main au patron de *L'Entremonde*. Celui-là leur ouvrira alors une porte dérobée dans la cave et ils se retrouveront... *Chez Régis...* Quoi qu'il en soit, Beleth les remerciera en leur offrant 2 niveaux dans son pouvoir de grade (Cauchemars) et 1 PP supplémentaire. Il conclura de leur histoire qu'une chose est maintenant urgente : retrouver Satan...

PURGATOIRE
WHO'S WHO

Purgatoire who's who

RENÉ

Malgré ses soixante ans bien tassés, René n'en paraît que trente. Il porte un uniforme de conducteur de train des années soixante avec une casquette et fume des cigarettes de tabac brun qu'il roule lui-même. La seule chose qui lui importe véritablement est son train et il ne sortira de son laconisme que pour se lancer dans de grandes envolées sur l'aventure du chemin de fer.

RENÉ

Le chauffeur

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

TALENTS

Conduire un train 4+, Réparer un train 3, Empathie avec le train* 5, Siffloter 2.

COMBAT

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

MIGUEL

MIGUEL

Mécanicien

Blandine – Grade 1

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

TALENTS

Technique 3 (mécanique 6), Combat 3, Discussion 4, Empathie avec le train* 2, Histoire du chemin de fer 5.

POUVOIRS

Aura de pacification 2, Sommeil 3, Rêve 2, Rêve divin 2, Charme 1, avertissement sans frais : accès de colère.

COMBAT

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

Miguel est un ange espagnol en poste à Madrid qui passe le plus clair de son temps à dormir. Petit et osseux, le teint cireux, il porte une salopette de mécanicien couverte de taches grasses et joue en permanence avec une

Dies Irae

énorme clé à molette (précision -1, puissance +1).

La plupart du temps très sympathique, il est cependant légèrement soupe au lait et ne supporte pas la contrariété. Même s'il se rend compte que les personnages sont des démons il ne leur sera pas hostile du moment qu'ils ne l'énervent pas, ne s'en prennent pas au train ou à René qu'il considère comme son seul véritable ami.

STEWART

Stewart n'existe pas : en fait c'est un simple rêve qui s'est matérialisé avec la voiture de l'Orient-Express et dont l'existence est liée au train. Il est aimable et serviable en toute circonstance mais impitoyable avec les resquilleurs. Toute agression contre le train lui fera néanmoins perdre sa placidité pour la bonne et simple raison qu'il ne vit lui-même que tant que le train est en état d'assurer son service.

S STEWART

Serveur biclassé contrôleur

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Discussion 3, Défense 4, Tir 4+, Empathie avec le train* 5+, Être obséquieux 5.

COMBAT

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

FANTASMES ONIRIQUES

De la James Bond girl aux contrôleurs sadiques en passant par les Obèses Clientes de la Nuit. Adaptez leurs talents et pouvoirs en fonction de la situation.

F ANTASMES O NIRIQUES

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

TALENTS

Divers (Combat, Séduction, etc.) 4, Défense 4.

POUVOIRS

trois parmi les suivants à des niveaux compris entre 1 et 3 – Peur, Membre exotique (griffes), Corps gazeux, Invisibilité, Déphasage, Absorption de force.

COMBAT

10 PP, 7 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

LE CONCIERGE

Le Concierge est un homme très mince qui porte d'énormes moustaches brunes et un jogging Adidas bleu flic des plus élimés. Plutôt bourru, il n'aime pas répondre aux questions et ne s'adresse à autrui que pour faire remarquer qu'on a enfreint un point obscur du fameux règlement dont il se réclame. Celui-ci semble changer tout le temps puisque le Concierge peut vous interdire le passage là où il vous avait précédemment laissé tranquille. Menacé ou confronté à un refus d'obtempérer, il rentrera dans le tas mais ne quittera par contre jamais la cage d'escalier à laquelle il est intimement lié.

L E C ONCIERGE

Entité non-euclidienne

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

TALENTS

Corps à corps 7, Défense 6+, Connaissance de l'escalier 7, Nettoyer par terre 7.

POUVOIRS

Arts martiaux 6, Esquive acrobatique 4, Membre exotique (griffes), Douleur 4, Peur 6, Régénération 4, Volonté supra-normale 6, Non-détection 6, Téléportation (uniquement dans la cage d'escalier) 6.

COMBAT

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

JACK

J ACK

Malphas – Grade 3

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

TALENTS

Discussion 6, Baratin 7, Séduction 4+, Prendre un air innocent 7+.

POUVOIRS

Discorde 5, Charme 3, Lire les pensées 5, Détection du mensonge 4, Polymorphie 3, avertissement sans frais : besoin de perversion.

COMBAT

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

Pas très grand, assez maigre et tout en nerfs, Jack paraît âgé d'une vingtaine d'années. C'est un serviteur

SCÉNARIO

de Malphas zélé qui vit chaque instant de son existence comme l'occasion de faire preuve de mesquinerie : le genre de type à se rendre chez sa boulangère en ayant bien pris soin de vérifier qu'il n'aurait pas la monnaie exacte pour acheter son pain au chocolat. Il sera très sympa avec les démons s'ils le rencontrent et tentera le mieux possible d'empêcher que l'on découvre qu'il est responsable de la grève.

LAZARE

LAZARE					
Barman					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	4	4	4	4	3+

TALENTS
Discussion 5, Combat 5, Commerce 5, Défense 5, Tirer de la bière 5+.

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

C'est un petit homme au teint mat et aux cheveux sombres d'une quarantaine d'années. Il passe souvent ses longs doigts fins dans une barbe noire soigneusement taillée en pointe et ses yeux sombres semblent emplis d'une sagesse millénaire. Il est un barman attentionné, toujours prêt à écouter les histoires de ses clients, à leur prodiguer de bons conseils, à faire

*** Empathie avec le train** : ce talent, à la limite du pouvoir, n'est développé qu'après avoir passé beaucoup de temps dans les trains oniriques. Il ne fonctionne que dans les trains et permet d'influencer ceux-ci. Il est associé à la caractéristique Perception du possesseur et ne coûte aucun PP.

NIVEAU	VITESSE	CAMÉLÉON	TÉLÉPORTATION	PARALYSIE	TÉLÉKINÉSIE	DÉTECTION DES ENNEMIS
1 ou 1+	-	1	-	-	-	1
2 ou 2+	1	1	-	-	-	1
3 ou 3+	1	2	-	-	-	1
4 ou 4+	2	3	-	1	1	2
5 ou 5+	2	4	1	3	1	3
6 et +	3	5	2	5	3	4

Vitesse : il est possible de se déplacer plus rapidement entre les banquettes et les valises. Ce pouvoir ne fonctionne que pendant la durée des voyages et ne peut pas être utilisé en situation de combat.

Caméléon : le possesseur du pouvoir est camouflé aux yeux des curieux. À noter qu'il n'est pas nécessaire d'être nu pour l'utiliser.

Téléportation : le wagon absorbe le possesseur du pouvoir et le recrache un peu plus loin avec un chouette "plouf".

Paralysie : c'est la capacité qu'a le train à empêcher quiconque d'avancer, soit en bloquant les portes, soit en les capturant sous des tonnes de bagages.

Télékinésie : les valises se jettent sur la victime, les tapis s'enroulent autour de ses pieds, les lavabos l'ébouillantent de jets d'eau.

Détection des ennemis : dès que quelqu'un s'en prend physiquement au train, toutes les personnes ayant ce pouvoir font un test de Détection des ennemis. S'il est réussi, ils savent ce qui se passe et dans quelle voiture cela se passe.

une bonne blague pour détendre l'atmosphère ou à donner un coup de main. Si les démons lui font part de leurs petits ennuis, il sera prêt à les aider s'ils veulent bien lui raconter toute leur histoire en échange – il commentera alors leurs pérégrinations en pointant les implications métaphysiques de celles-ci, comme s'il en savait plus qu'il n'y paraît...

LA SÉCURITÉ

Une bande de types en uniforme gris qui sont là pour faire du maintien de l'ordre. Ils n'ont pas trop l'esprit d'initiative mais compensent par une obéissance sans faille à l'administration purgative et une inflexibilité à toute épreuve.

LA SÉCURITÉ					
Soldats du Purgatoire					
Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	4	2	2	2

TALENTS
Corps à corps 3, Combat 4, Défense 4, Marcher au pas 2+.

POUVOIRS
Membre blindé, Armure corporelle 2, Décharge électrique 1+.

COMBAT
12 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; tonfa béni mineur (précision +2, puissance +3, non-létale).

Dies Irae

Fluctuat Nec Mergitur

“ L'égout et les coups leurrent ”

Il est cinq heures...

Les premiers rayons du soleil déchirent la silhouette de la nuit. Ici, le silence n'existe pas, la ville bruisse en permanence mais, maintenant, alors que la nuit se retire, le murmure gonfle, cliquette, résonne, emplit les rues. Les rideaux de fer s'ouvrent dans un fracas, les camions rugissent aux devantures, bruits de caisses, de cartons, de cageots ; les conversations des commerçants s'élèvent entre les murs, quelques cris, agitation bruyante des livreurs. Une à une, les lumières s'allument et font fuir les dernières traces de la nuit, cette nuit lumineuse de la ville qui se souvient des lanternes, des becs à gaz et des réverbères. Bientôt, les premiers clients, le boulanger est depuis longtemps levé, les boutiques s'appêtent à ouvrir, l'activité fébrile de l'aurore.

Il est cinq heures...

Ils ronflent encore quelques minutes, et le soleil vient lécher leurs visages pour les tirer du sommeil. Sentinelles de la ville, partageant leur mission avec les pigeons et les rats, ils se demandent en tremblant si le froid a profité de la nuit pour assassiner l'un d'entre eux. Ils connaissent le parfum intime de la ville, ses moindres courbes et détours, les odeurs tenaces de ses égouts, de sa crasse, de ses rues. Avec l'aube vient la faim, insistante, et la soif. Alors ils se lèvent pour encore une autre journée, songent à partir, à quitter ces rues qu'ils ne connaissent que trop, à fuir la misère pour voir si son goût est moins amer ailleurs, et ils vont dans la ville qui les aime, eux les fidèles d'entre les fidèles, ceux qui ne comptent que sur elle pour survivre, ses enfants.

Il est cinq heures...

Ici, la lumière du jour ne pénètre jamais. Sous la lumière diagonale des néons jaunes qui clignotent déjà les hommes s'affairent. Le métro n'ouvrira que dans une demi-heure mais dès lors roulent les rames vides : on nettoie, on entrouvre les grilles, on prend son poste derrière un guichet, on se rend lentement, les yeux encore rougis par le sommeil jusqu'à un quai sale et une rame vibrante, frémissante. Bientôt, les premiers passagers viendront : ils sont les tristes privilégiés qui ne s'entassent jamais dans des métros bondés, ils sont de ceux que le sommeil surprend aux premières heures de la nuit, ils fonctionnent dès le matin, seuls leurs réflexes les conduisent vers une journée de labeur de plus, encore et encore.

Il est cinq heures.

La lumière est douloureuse après une nuit d'éclairage artificiel, stroboscopique, vulgaire. Les derniers fêtards sortent dans la rue, odeur âcre de transpiration et d'alcool. Désirs frustrés, plaisirs éphémères, petits drames de la nuit accrochés à des existences insignifiantes. Les nocturnes ne croiseront pas les diurnes, ils iront s'écrouler sur une banquette de métro avant de rentrer se coucher alors que tout s'éveille autour d'eux. Des voitures de sport neuves filent dans la nuit vers un appartement dans les beaux quartiers, vers les rues droites et larges du centre-ville, vers le dix-neuvième siècle des fusilleurs et des profiteurs. Des vies sans but, privées de sens, qui s'épuisent dans la fête pour oublier qu'ils passent et que la ville, elle, reste.

Il est cinq heures...

Le soleil s'attarde sur le pare-brise et aveugle le chauffeur. Ils roulent lentement, de porte en porte, et cela n'a rien d'un ballet. Tout est vert : au-dessus, la cime des arbres et les feuilles rongées par la pollution ; en dessous, les uniformes, les camions et les poubelles. La misère et l'opulence ont leur odeur, forte, insinuante, qui colle à la peau ; les rebuts d'une société tout entière, les traces de ses gâchis, les déchets de son train de vie - remugle infâme. Les rues sont désertes, quelques lève-tôt, peu de voitures, dans le lointain l'éclat du soleil éclabousse le squelette métallique d'un vélo. Les balais ne dansent pas dans les caniveaux, ils se traînent, lentement, fatigués, ils charrient vers les entrailles de la terre, et, bientôt la mer, les ordures de la ville.

Il est cinq heures...

La lumière frappe en biais sur une fenêtre entrouverte. Un pigeon se pose sur un balcon couvert de sientes. Un message incompréhensible. Un rat qui court d'un trou à l'autre. Les égouts grondent. Les rues tremblent. La Seine frémit. Une odeur d'encens. L'air vibre pour ceux qui savent. La magie coule. Un feu passe subitement au rouge. Un camion de livraison freine en hurlant. Un clochard renverse un fond de vodka sur une petite voiture, craque une allumette. Sur le quai du métro, le contrôleur ne le remarque pas. Un chauffeur de camion poubelles passe devant le livreur. Une Mercedes rutilante essaie de l'éviter. Comme un simple jouet, elle est éjectée par le choc, fait trois tonneaux, explose. Et la ville sait.

Il est cinq heures... Paris s'éveille.

“ Si du haut de Montmartre, on envisage cet encombrement de maisons entassées sur tous les points d'un horizon immense, que remarque-t-on ? Au-dessus, un ciel toujours nébuleux, même dans les plus beaux jours. Des nuages de fumée, comme un vaste rideau flottant, le dérobent à la vue. Une forêt de cheminées garnies de tuyaux noirs ou jaunâtres... à cet aspect on est tenté de se demander si c'est bien là Paris : et pris d'une crainte subite, on hésite à s'engager dans ce vaste dédale, où se coudoient déjà un million d'habitants, où l'air vicié d'exhalaisons insalubres s'élevant en nuage infect, suffit presque pour obscurcir le soleil. ”

– Lecouturier

Cette petite aide de jeu vous invite à découvrir Paris et son histoire ainsi qu'à entrevoir ses mystères et sa magie. Si vous avez lu votre *Guide de la troisième force*, vous êtes au courant que les grandes villes de ce monde, du moins certaines, sont vivantes et que quelques-unes sont même capables d'agir concrètement – vous trouverez ici tous les détails qui font bien pour gérer la magie urbaine et pour l'utiliser lors de vos parties. Cette aide de jeu n'est pas destinée à faire jouer des scénarii où les personnages seraient des magiciens urbains et les règles qui suivent sont réservées aux personnages non joueurs : si vous voulez l'utiliser dans une autre optique, vous le ferez à vos risques et périls et sans l'approbation du Politburo d'Oncle Siroz.

Comme vous le savez, on n'arrête pas de vous le répéter depuis le début de cette extension, quand on rêve suffisamment d'une chose, celle-ci peut prendre conscience sur la Marche des rêves et des cauchemars – c'est ainsi que naissent les dieux et leurs panthéons. Or, les villes nourrissent les rêves des hommes depuis des siècles, des millénaires parfois et il n'est pas rare que certaines deviennent vivantes dans la MRC. Paris est de ces dernières et la présence de Satan en ses murs lui a permis de passer à un niveau de conscience supérieur, elle est désormais capable de sentir tout ce qui se passe dans ses rues, ses égouts, son métro...

Certains humains fortement liés à leur Ville en ont été profondément changés, certains ont développé des pouvoirs inattendus, d'autres ont perdu toute volonté propre, devenant les yeux et les oreilles de la Capitale et un petit nombre a réussi à créer une nouvelle forme de magie, basée sur la connaissance de la ville et la modification de celle-ci – quelques anges et démons ont eux aussi succombé à l'appel de Paris et abandonnent lentement leur foi pour adorer leur nouvelle maîtresse. Chaque jour, les hommes circulent, à pied, en voiture, en métro et l'énergie qu'ils mettent pour simplement se

déplacer d'un point à un autre est absorbée par Paris qui est devenue une sorte de gigantesque moulin à prières – pour l'instant, préoccupée par la présence de Lucifer, la Ville n'a pas de projets autres que de se protéger mais rien ne dit que, quand tout sera revenu dans l'ordre, elle ne développera pas ses propres plans...

“ LES PIERRES DE LA CITÉ ”

“ Les pierres de la cité ”

Paris est une ville très ancienne, les premières traces d'une présence humaine remontent à quarante mille ans avant la naissance du Fils à Papa mais c'est en 250 avant J.-C., que l'oppidum gaulois de Lutèce est créé par la tribu des Parisii. L'influence romaine et la conquête des Gaules laissent des traces durables sur la ville et Jules César y réunit l'Assemblée des Gaules en 53 avant l'Autre, un an avant de la faire conquérir par son lieutenant Labienus. Des remparts sont construits vers 300 pour protéger la ville des envahisseurs germaniques et celle-ci prend alors le nom du peuple qui l'habitait, devenant ainsi leur capitale.

En 451, les Huns menacent la ville et sainte Geneviève, bien aidée par le futur archange Jean-Luc qui lui sauve la vie alors que le futur prince Ouikka essayait de lui faire la peau (vous trouverez plus de détails à ce sujet dans les *Encyclopedia Spiritis*), pousse les habitants à résister. C'était bien beau mais, face au blocus franc, Geneviève finit par négocier avec le fameux Clovis la soumission de la ville qui devient la capitale de son royaume. La bonne nouvelle est que les Francs en profitent pour passer du côté du christianisme et que la ville reste aux mains de la You-You Power Force.

Entre 540 et 550, Childebert fait construire la cathédrale Saint-Étienne, plus connue sous le nom de Notre-Dame. Suivent alors des siècles de domination chrétienne et angélique, les archanges dirigeant dans l'ombre les rois carolingiens et compagnie, comme dans un jeu de rôles vaguement gothique, et soi-disant punk, de base. Les Capétiens suivront et Paris devient encore une fois la capitale du royaume sous la houlette d'Hugues Capet (justement). Un long Moyen-Âge fait de bastons et de guerres se déroule alors mais les invasions sont toujours repoussées même si les assaillants parviennent plusieurs fois à pénétrer dans la ville, histoire de la piller un peu.

En 1163, la reconstruction de la cathédrale Notre-Dame commence, Daniel, utilisant la puissance du

Dies Irae

Chaudron de Dagda qu'Yves avait pris grand soin d'enterrer là des siècles auparavant, au cas où, repousse une attaque maléfique et nombre de démons restent figés sur la cathédrale, devenant ses fameuses gargouilles. Daniel passe alors archange de la pierre et restera toujours amoureux de sa bonne ville de Paris, allant jusqu'à soutenir son lamentable club de foot avec ses supporters mongoliens, alcooliques et nazillons (pour plus de détails, voir *Deus ex machina* et l'*Encyclopedia Spiritis 1*). La mainmise des forces du Bien sur la ville est renforcée et certains lâchent leur tête, en profitant pour y appliquer leurs idées progressistes, notamment en arrêtant les dirigeants de la communauté juive en 1180 et en virant ladite communauté de la cité deux ans plus tard – mais comme Dieu est pardon, ceux-ci obtiennent l'autorisation de revenir en 1198, moyennant le paiement de fortes taxes... Le roi Philippe Auguste part pour les croisades en 1190, ayant pris soin auparavant de faire paver les principales rues et de commencer la construction d'une nouvelle enceinte autour de la ville qui sera achevée en 1213.

Au treizième siècle, on fonde l'université, on construit le Louvre, on règle les cloches sur des horloges, on construit des hôpitaux, on multiplie les ateliers de copistes et on brûle les Templiers – c'est le progrès. En 1348, la peste noire décime une bonne partie de la population et les premiers égouts à ciel ouvert sont ouverts (ou bleus, pouf, pouf) en 1350. Brûler les Templiers semblait être une bonne idée alors on l'applique aux femmes un peu trop indépendantes et les sorcières tombent comme des mouches, merci Dominique : il en profite d'ailleurs pour faire expulser les juifs une deuxième fois en 1364, puis de nouveau en 1615. En 1427, les premiers bohémiens arrivent dans la ville et l'évêque excommunie les diseuses de bonne aventure et autres romanichels pas de chez nous, inaugurant de bons rapports avec les Gitans qui dureront jusqu'à présent.

Les Parisiens, à partir de 1504, sont obligés d'allumer une chandelle dans une lanterne placée au bord de leur fenêtre dès la nuit tombée ; progressivement, la ville fait reculer la nuit et l'éclairage s'installe durablement. La première pierre de l'Hôtel de Ville est posée en 1533



alors qu'on commence à brûler des hérétiques, ce qui fait aussi une jolie lumière il faut bien le dire. À partir de 1652, les guerres de Religion ensanglantent la capitale avec pour apogée le fameux massacre de la Saint-Barthélemy qui durera du 24 au 30 août 1572. Henri IV, pour qui Paris vaut bien une messe, abjure le protestantisme en 1594 et met fin aux guerres de Religion par l'édit de Nantes quatre ans plus tard.

Le dix-septième siècle voit se succéder les constructions de théâtres, ponts, hôpitaux généraux et autres palais – on inaugure la première ligne de transports en commun en 1622, même si elle est rapidement abandonnée. Le dix-huitième siècle quant à lui voit l'invention du quadrillage policier avec la division de la ville en vingt quartiers à partir de 1701, les préoccupations hygiénistes et l'obsession de la circulation qui fait désengorger les rues, interdire les jeux et rentrer les bourgeois dans leurs maisons histoire de les convertir au sentiment d'insécurité. On indique ainsi le nom des rues à partir de 1728, on crée des chiottes publiques et on numérote les maisons dès 1779.

Les États généraux sont réunis le 5 mai 1789, le 14 juillet, les Parisiens prennent la Bastille pour s'armer et la Révolution renvoie bientôt la monarchie au rang des pertes et profits de l'histoire. On ne va pas vous faire un résumé de cette période vu que vous avez sans doute tous subi le collège voire le lycée et, pour les plus atteints, quelques années à user les bancs d'universités diverses. Les forces du Bien, les archanges les plus hardcore en tête, ne savent plus quoi faire tandis que les forces du Mal se mêlent à la fête avec joie. Les You-Yous prennent conscience de l'irréversible au bout de quelque temps et décident de soutenir le nouveau pouvoir en place, envoyant des anges se mêler aux révolutionnaires. Quand Robespierre et ses petits potes reprennent les plus ultras, les clubs de femmes et les sans-culottes, ils se disent que la République n'est pas pire que ça ; Dominique et Joseph adorent d'ailleurs le principe de la guillotine, même si, il faut bien l'avouer, voir Robespierre parader sur un char habillé en toge et portant des lauriers sur la tronche pour adorer l'Être suprême leur fait un peu mal au cul.

Napoléon et l'Empire sont quand même un peu mieux, surtout avec le concordat signé avec l'Église et le sacre à Notre-Dame. Le Code civil et le centralisme démocratique sont aussi une très bonne idée et les archanges se rangent à l'idée d'un nouvel empire chrétien encore plus balèze que Rome régnant sur l'Europe – heureusement, les autres peuples n'ont pas envie d'être dominés par un nabot hystérique et finissent par exiler l'allumé d'Ajaccio à Sainte-Hélène.

La Restauration ne durera pas bien longtemps puisque, en juillet 1830, le peuple parisien insurgé fout

dehors Louis XVII et le remplace par Louis-Philippe I^{er} qui se tuera tout seul, comme un grand, dans un bête accident de carrosse en 1842. Entre-temps, le choléra tue vingt mille habitants et la première catastrophe ferroviaire fait cinquante-sept morts mais le chemin de fer se développe rapidement et les lignes de train se multiplient. En 1848, la révolution proclame la II^e République mais, alors qu'on décide de créer les ateliers nationaux histoire de mettre les chômeurs au travail, Napoléon III, dit " le petit ", est élu président de la République grâce à un coup électoral qui n'aura plus son pareil en France jusqu'à avril 2002 – dans la foulée, il en profite pour faire un vrai coup d'État et réinstaurer un éphémère empire... Haussmann est nommé préfet de Paris en 1853 et n'aura de cesse de tracer de larges avenues bien droites qui sont bien plus pratiques à fliquer en cas d'émeutes populaires. En 1870, les sergents de ville disparaissent et les gardiens de la paix les remplacent : il s'agit de moderniser la police pour tenir en place ces salauds de pauvres qui ne font rien qu'à s'insurger.

C'est plutôt raté puisque, suite à la débâcle face à l'armée allemande du gouvernement qui s'empresse de capituler, les Parisiens proclament la Commune de Paris le 25 mars 1871. Mais comme les révolutions c'est marrant, d'accord, mais cinq minutes, Thiers ordonne à l'armée d'écraser l'insurrection. Le 21 mai, les soldats attaquent les communards et, en une semaine, ce dernier avatar révolutionnaire du siècle est maté dans le sang. Pour expier les crimes de ces affreux révoltés, bêtes, sales et méchants, les Versaillais font construire le Sacré-Cœur, cette horreur architecturale, à partir de 1873 et les archanges droitistes sont très contents.

La ville est maintenant éclairée, réorganisée, policée ; le téléphone fait son apparition en 1879, le ramassage public des ordures est institué en 1884, et la République va son petit bonhomme de chemin. En 1887, on commence à construire la tour Eiffel que tous s'accordent à trouver supermoche mais qui sera quand même achevée deux ans plus tard. En 1896, le conseil municipal décrète la création du métro dont la construction durera quatre ans : en juillet 1900, la première ligne, de la porte de Vincennes à la porte Maillot, est inaugurée. Le premier accident aura lieu trois ans plus tard et fera quatre-vingt-quatre morts... La bande à Bonnot fout le bordel de décembre 1911 à avril 1912, quand Bonnot se fait abattre par la police et, tant qu'à faire, on crée un nouveau service à la sûreté pour faire la guerre aux voyous, la brigade criminelle.

Jean Jaurès est assassiné en 1914 et, bientôt, c'est la guerre. Le 30 janvier 1918, l'aviation allemande bombarde la ville, le 29 mars, la Grosse Bertha, première

Dies Irae

artillerie à longue portée, en remet un coup mais, finalement, ils n'auront pas l'Alsace et la Lorraine, et la France remporte la guerre le 11 novembre.

La première ligne d'aviation civile, entre Paris et Londres, est inaugurée en 1919, on inhume le Soldat inconnu en 1921, le premier entrepôt frigorifique des Halles est ouvert la même année, on construit les premiers H.L.M., on invente les mots croisés, on crée police secours en 1928, on assiste à la première émission de télé dans un amphî en 1931 (deux mois plus tard la série des Maigret voit le jour), on met en place les premiers feux de signalisation aux carrefours en 1932, on inaugure l'horloge parlante en 1933, on crée le zoo de Vincennes, la Citroën à traction avant en 1934 et la première émission officielle de télévision a lieu en 1935.

Le Front populaire remporte les élections de 1936 et les premiers masques à gaz sont distribués à la population en 1939. Le 3 septembre, c'est de nouveau la guerre : le 14 juin 1940, les Allemands ayant foutu une raclée à la " première armée du monde " rentrent dans Paris. L'Occupation n'est pas marrante pour tout le monde et, le 14 mai, cinq mille juifs sont arrêtés et internés dans le camp de Drancy en août avant leur déportation. Les magistrats parisiens, sauf un, jurent fidélité au maréchal Pétain et une collaboration active commence avec l'occupant. Heureusement, le nabot hystérique autrichien se méfie des Français et repousse les tentatives toujours plus pressantes du gouvernement de Vichy de collaborer plus activement. En juin 1940, les Américains libèrent Paris et la France se retrouve bizarrement dans le camp des vainqueurs et des Alliés, grâce aux magouilles londonienne de de Gaulle qui a réussi à faire croire à tout le monde qu'il était le seul vrai représentant de la France alors que, bien à l'abri des bombes, les Français criaient vive Pétain. Les femmes qui n'ont pas été tondues par les anciens collabos votent pour la première fois et la Sécurité sociale est créée, c'est la joie.

La RATP voit le jour en 1948, la télé se perfectionne et l'ancêtre de PPDA touche quelques centaines de téléspectateurs. De 1957 à 1963, on construit le périphérique, ce qui est bien pratique, surtout pour m'empêcher de dormir la nuit. En 1958, l'armée se dirige vers Paris et de Gaulle fait son petit coup d'État tranquille et redevient le dernier président de la IV^e République puisqu'il l'abolit rapidement pour créer la V^e. En 1961, l'OAS fait ses premiers attentats et le 11 octobre des centaines d'Algériens sont massacrés par la police à la suite d'une manifestation, puis jetés dans la Seine mais tout le monde s'en fout.

Le 22 mars 1968, les premiers troubles à l'université de Nanterre annoncent un joli mois de mai : le fond de

l'air est rouge, les barricades poussent un peu partout dans le quartier Latin et on aime l'odeur des gaz lacrymogènes au petit matin. Le 30 mai, les Français qui, décidément, sont des veaux, redonnent une majorité triomphale au vieux général qui démissionne un an plus tard et finit par mourir l'année suivante.

En 1971, Orly est inauguré et on installe les premiers horodateurs. Le R.E.R. naît lui aussi et la carte orange est inventée en 1975. En 1977, Jacques Chirac est élu maire de Paris, il restera accroché à la ville jusqu'à finir par enfin gagner l'élection présidentielle et ne se baignera pas dans la Seine comme il l'avait promis. Depuis, il a promis plein d'autres choses formidables. En 1981, François Mitterrand est élu président de la République et c'est le grand soir du peuple de gôche qui se fera bien niquer au bout d'à peine un an avec le retour à une économie de rigueur et l'abandon de cent dix promesses du candidat socialiste (et là, je ne vous parle même pas de l'attitude dégueulasse du gouvernement, notamment celle d'un certain Lionel, un mois à peine après avoir été constitué, à l'égard de l'invasion soviétique en Pologne pour faire plaisir à quatre ministres post-marxistes du PCF). Il aura au moins permis à son copain Rousselet de créer la première chaîne à péage, Canal +, en 1984. Il nous aura aussi débarrassés de la peine de mort et aura fait construire un paquet de trucs du genre pyramide du Louvre, Bibliothèque nationale de France, palais omnisports de Paris-Bercy, grande halle de la Villette, opéra de Paris Bastille, etc., mais aura libéralisé les radios libres dont Desproges disait que l'existence était une insulte au mot même de liberté et privatisé TF1...

En 1995, Jacques Chirac reprend la présidence de la République et finit par se retrouver avec une grève massive ; il dissout bêtement (sur les conseils de l'actuel ministre des Affaires étrangères, quelque part ça fait peur) l'Assemblée nationale et nous inflige cinq ans de gauche plurielle qui expulsera une bonne partie des sans-papiers qu'elle avait promis de régulariser. En avril 2002, Lionel Jospin se prend une bonne raclée électorale, le borgne de Saint-Cloud se retrouve pour la première fois au second tour : des milliers de manifestants envahissent les rues de la capitale et se font copieusement matraquer par la police de la jolie République qu'ils iront sauver du péril brun en votant massivement pour défendre la Démocratie. Depuis, Sarkozy a décidé que Paris serait la " capitale de la sécurité " et a commencé à appliquer avec zèle une politique faite d'impunité zéro (mais pas de tolérance zéro parce que c'est pas pareil), de criminalisation des putes, des pauvres et des jeunes et de mise en ordre de tout ce qui dépasse grâce à la meilleure police du monde, celle de Maigret, de Vichy, de Julie Lescaux et du 11 octobre 1961...

" PARIS, CAPITALE DU XIX^E SIÈCLE "

" Paris, capitale du XIX^e siècle "

Bon, après ce petit résumé historique bien chiant, intéressons-nous un peu aux lieux marquants de la capitale. Ne comptez pas trop sur un exposé plus intéressant ni sur une quelconque exhaustivité, c'est juste pour donner une idée générale de la capitale à nos amis provinciaux qui se sentiraient injustement spoliés par des années d'INS/MV parisiano-parisiennes – qu'ils se rassurent, Paris est aussi moche que n'importe quelle ville de province.

Le quartier de la Bastille n'offre plus que les vestiges de la célèbre forteresse créée en 1370 pour renforcer l'enceinte du château de Charles V, défendre la porte Saint-Antoine et protéger l'Hôtel Royal. La place elle-même date de 1803 et une colonne y a été élevée en 1833 en l'honneur des Parisiens tombés pendant les journées de juillet 1830. De grandes avenues y côtoient des petites rues tortueuses et le quartier est de plus en plus branché, surtout dans le nord vers Oberkampf, avec ses bars et ses restaurants chers.

Au treizième siècle, des moines défrichèrent le Marais au centre de Paris pour le mettre en culture. Les Templiers y fondent par la suite leur principale commanderie. Au milieu du dix-septième siècle, il devient un quartier à la mode et voit les hôtels particuliers, où précieuses, libertines et philosophes tiennent salon, se multiplier. Le quartier décline au siècle suivant mais renaîtra au vingtième siècle, devenant la capitale de la communauté gay, ce qui doit faire se retourner les moines dans leurs tombes. Le quartier est ainsi un des hauts lieux de la branchitude parisienne avec ses boutiques, ses galeries, ses bars, ses restaurants, ses sex-shops et ses boîtes.

Le quartier de l'Hôtel de Ville est très fréquenté par les touristes puisqu'on y trouve nombre de boutiques et le fameux BHV dans les sous-sols duquel officiait le Bureau (cf. *Rigor Mortis*). Malheureusement, l'affreux Hôtel de Ville qui avait été incendié sous la Commune a été reconstruit. Le quartier Saint-Paul, juste à côté du Marais, accueille des galeries d'art, des bars et une importante communauté juive avec la fameuse rue des rosiers où on peut manger de très bons falafels.

Le quartier de la tour Saint-Jacques entoure ladite tour, vestige de l'église du quinzième siècle de Saint-Jacques de la Boucherie, paroisse de la corporation des bouchers, qui était le centre de Paris. Le Grand Châtelet, construit en 1130 par Louis le Gros devient une prison à partir de 1190. Il sera rasé après la Révolution et Napoléon y édifie la

place actuelle avec sa fontaine. On trouve dans le quartier le théâtre de la Cité, des bars chers et un bon nombre de policiers.

Les Halles datent du douzième siècle et ont abrité marchandises et commerces dans une ambiance de promiscuité, de désordre et d'insalubrité pendant un bon bout de temps. On rase donc le tout au dix-neuvième siècle pour transférer les halles à Rungis et les remplacer par l'affreux forum des Halles : une horreur architecturale devenue un gigantesque centre commercial surpeuplé et patrouillé en permanence par les cailleras et la police.

En 1977, le plateau Beaubourg a fait place au centre Georges Pompidou, temple de l'art contemporain, ressemblant vaguement à un bloc de plastique percé de nombreux tuyaux du meilleur goût. Devant, on y trouve encore quelques artistes, fakirs et autres performeurs.

La rue Saint-Denis a été ouverte au septième siècle et est rapidement devenue une rue commerçante. Elle est toujours vaguement pavée aujourd'hui et la plupart des commerces sont des sex-shops – c'est le lieu des prostitués à l'ancienne, de grosses mesdames sympathiques et gouailleuses.

Le Sentier est marqué par l'expédition de Napoléon en Égypte et nombre de rues ont désormais des noms évocateurs fleurant bon le pharaon moisi. C'est aussi le paradis du pantalon puisque c'est là que s'écoulent les stocks de tu-touches-t'achètes.

Le Palais-Royal se trouvait en bordure d'une forêt qui a été détruite par les invasions barbares. La place Vendôme a été construite dans le quartier en 1685 et est entourée de boutiques de luxe et de haute joaillerie. Elle s'ouvre sur la fameuse rue de la paix et comporte aussi le Ritz, haut lieu des princesses mortes, et une colonne à la gloire des conquêtes napoléoniennes qu'on reconstruisit après que les communards l'aient abattue.

La colline de Chaillot a été rebaptisée Trocadéro en 1823 après l'expédition d'Espagne. L'Exposition universelle de 1937 a changé son visage : palais de Chaillot, musée de l'Homme, de la Marine, des Monuments français (sic), et du Cinéma.

Les anciens faubourgs (Saint-Martin, Saint-Honoré et Saint-Denis) ont été dévorés par la capitale et sont maintenant de larges avenues commerçantes. La place de la République a remplacé le Château d'eau en 1856. Elle fut dotée d'un monument à la République en 1833, les travaux détruisant la partie la plus animée du quartier. C'est moche, c'est grand et c'est plein de bagnoles.

L'île de la Cité était la place forte gallo-romaine de Lutèce. C'est le siège actuel des forces du Bien puisqu'elle abrite la cathédrale Notre-Dame qui est décrite en détail dans la quatrième édition de *Magna Veritas*.

Dies Irae

La montagne Sainte-Genève est dédiée à la meuf de Jean-Luc : le Panthéon, ce truc qui abrite les cadavres célèbres de la France d'en haut, est bâti à son sommet. On y trouve aussi le fameux lycée Henri IV et quelques bibliothèques classieuses. Au sud, vers le treizième, c'est la rue Mouffetard, son marché, ses branchés, ses restos.

Le quartier Latin, autrefois pays Latin, a toujours été un lieu d'activité étudiante. Aujourd'hui c'est surtout un quartier touristique et branché avec ses kebabs, ses cinémas d'art et d'essai, ses boutiques attrape-nigauds et ses bars chers. À deux pas se trouvent la Sorbonne et l'université de Jussieu qui a le triste privilège d'être le plus grand bâtiment amianté d'Europe. C'est aussi dans ce quartier que se trouve le Triangle Maudit où les rôlistes parisiens viennent dépenser tous leurs sous.

La place de l'Odéon est le lieu du théâtre de l'Odéon (non ?) et d'un paquet de cinémas ainsi que de bars bien chers et autres restaurants. Saint-Germain-des-Prés a été immortalisé par les salons littéraires tenus par Sartre au *Café de Flore*. C'est un quartier bourgeois, plein de pseudo-écrivains et autres in-the-know de la littérature télévisée.

La plaine de Grenelle, dans le sud de Paris est bordée par la Seine et s'étend jusqu'au sud parisien, la rue de Vaugirard et le quinzième. Les Invalides sont une grande place moche où se trouvait un hôpital créé en 1670 qu'on a recouvert de l'or qui brille de la République (qui a sur les murs, l'or qu'elle n'a pas dans les poches des pauvres) pour les mutilés de guerre. On y trouve aussi l'École Militaire, la tour Eiffel, Canal+ et TF1.

Le quartier Vaugirard est très étendu puisqu'il part de l'Odéon pour descendre jusqu'à la porte de Versailles. La rue de Vaugirard est en effet la plus longue rue parisienne, ce qui est formidable, et arrive jusqu'au Luxembourg, un parc grand mais moche où est planté le Parlement et ses vieux. On trouve aussi dans le quartier la charmante faculté d'Assas, quartier général historique des fachos du GUD, juste à côté du lycée auto-géré de Paris et de ses vieux profs gauchisants et radotants.

La tour Montparnasse est la plus grande tour de France, ce qui est vraiment très intéressant, non ? Le quartier est relativement chic (relativement) et comporte son lot de bars et de restaurants chers. Vers l'est, c'est le quatorzième arrondissement où on pourra noter le parc Montsouris, la cité universitaire et l'hôpital Sainte-Anne où l'on met les gens fous dans leur tête.

La place d'Italie est une vraie monstruosité flanquée d'une tour en tubes de métal du meilleur goût. Elle est non loin du Jardin des Plantes plus au nord et comporte un magnifique centre commercial bien naze avec une salle de cinéma grand écran et de nombreuses

boutiques pourries. À l'ouest c'est le village de la Butte aux cailles avec ses petites ruelles pavées, ses bars et restos branchés, mais de gôche, et ses petites maisons que nous n'aurons jamais les moyens de louer. Au sud, c'est le quartier chinois, avec ses restos, sa Tsin Tao, sa dalle de pierre et ses grandes tours.

À l'est du treizième, après la zone en construction de la Bibliothèque nationale de France, de l'autre côté de la Seine, il y a le quartier de Bercy, bordé par le bois de Vincennes, avec son palais omnisports qui ne ressemble à rien, son ministère des Finances et son Bercy-Village, paradis d'architecte biclassé policier : c'est un lieu privé entièrement dédié au commerce avec une allée centrale et des petites maisons pastel avec des boutiques et des restaurants.

Plus au nord, entre République et la banlieue, on peut noter le cimetière du Père-Lachaise où errent les goths et autres fans de Jim Morrison. En remontant par Ménilmontant qui est progressivement touché par la branchitude, on arrive à Belleville, quartier resté populaire, pour ne pas dire misérable, avec ses putes, ses sex-shops et ses toxicos mais aussi avec ses commerçants de quartier, ses habitants mélangés et son animation perpétuelle.

Au nord-est, le parc des Buttes Chaumont, la place des fêtes et ses fusils à pompe, puis le parc de la Villette, dédié à la science et à la technique et qui ne ressemble pas à grand-chose lui non plus. Puis, à l'ouest, c'est Barbes, la Chapelle, Pigalle et la rue de Clichy. C'est aussi un quartier plutôt populaire avec son Tati, ses magasins de musique (Pigalle), ses prostituées, ses toxicos et ses habitants chamarrés. C'est aussi Montmartre et sa butte, ses artistes et son funiculaire.

Encore à l'ouest c'est le dix-septième et au sud de celui-ci le seizième arrondissement, hauts lieux de la bourgeoisie parisienne, avec leurs rues désertes, leurs mémères déguisées en arbre de Noël et leurs yorks. Et bien sûr les Champs-Élysées, la "plus belle avenue du monde", enfin, dans leurs rêves : c'est laid, plein de bagnoles et de grands magasins pourris, de touristes, de cailleras et de flics – vraiment, n'y allez pas. Le seizième s'arrête à la porte de Saint-Cloud, juste avant le bois de Boulogne, quartier préféré de l'archange Daniel puisqu'on y trouve le parc des princes et ses supporters cons comme la mort.

Tout ça est bordé par les boulevards des maréchaux, tirant tous leurs noms des généraux napoléoniens, qui deviennent lentement mais sûrement une plaque tournante de la prostitution venue de l'Est ou d'Afrique, et des boulevards périphériques, sorte d'autoroutes qui encerclent Paris de leur vacarme et de leur pollution.

Paris compte quatorze lignes de métro dont une, la dernière, n'a pas de chauffeurs, et où erre le GPSR, une

bande de vigiles recrutés sur des critères de taille et de pratique des arts martiaux, des contrôleurs accompagnés de flics, les derniers clodos à ne pas avoir été chassés par ce petit monde, et quelques vendeurs de pralines ou d'affiches indiens, sri lankais ou pakistanais.

Le prix du café oscille entre un euro cinquante et très cher, avec une moyenne entre un euro soixante-dix et deux euros ; les prix sont sensiblement plus chers que partout ailleurs et les embouteillages sont légion. Le Parisien est arrogant, pressé et stressé. Le garçon de café parisien est comme un Parisien, mais en pire. En bref, une ville moche, des gens détestables, avec toujours quelque chose à faire ou à voir, des flics, des zonards et des crottes de chien – ça donne envie, hein ?

LES MYSTÈRES DE PARIS

Rentrons maintenant dans le vif du sujet. Le fait que Paris soit consciente se traduit de deux façons différentes : d'abord par un ensemble de petits phénomènes étranges et surnaturels, ensuite par la possibilité d'utiliser la connexion à la ville comme source de puissance magique. Nous allons commencer par nous intéresser au premier aspect de l'affaire en évoquant notamment les dessous de la capitale déjà décrits dans l'excellente aide de jeu "Nevermind" du non moins excellent Léo Henry dans *Old School*, en vente dans toutes les bonnes catacombes.

Le réseau d'égout de la capitale s'étend dans toute l'Île de France, dirigeant les eaux usées des habitations et autres immeubles vers de larges canaux puis des bassins de triage et des stations d'épuration. Le tout est alors recyclé pour vivre une énième vie dans nos robinets, le surplus de merde se déversant dans la Seine jusqu'à la mer. Les égoutiers sont plusieurs milliers, côtoyant les rats, la crasse et les bonnes odeurs. Depuis toujours, les forces du Mal ont considéré les égouts comme un lieu privilégié pour y fourbir leurs armes et y préparer leurs plans machiavéliques. Or, depuis la découverte par Daniel des agissements de la Terre Creuse, les égouts parisiens ont été réinvestis par les anges, repoussant les démons au grand air. Cependant, un groupe de démons de Vephar a résisté

contre vents (puants) et marées (de merde), et continue à hanter les canaux sur leur hors-bord blindé. Le U-Boat Crew est à l'origine de nombre de projets délirants, méduse tachetée, projet Atlantis et Octopus (cf. *Encyclopedia Spiritis 2*) – leur dernière nouveauté est un anaconda géant bleu pâle de plus de trente mètres prénommé Marguerite.

Le métro est aussi un lieu d'activité fébrile : outre les S.D.F., marchants ambulants, flics, contrôleurs et autres pickpockets, le réseau parisien compte aussi une présence surnaturelle active. On peut citer en vrac,



Dies Irae

Octave Pinchu, démon de grade 1 aux ordres de Kobal qui s'amuse à faire apparaître une rame de métro fantôme peuplée de célébrités mortes grâce à son pouvoir de Gag absurde, une bande d'une dizaine de rats intelligents pesant chacun dans les cinq kilos et dont les yeux rouges n'annoncent que des mauvaises nouvelles au solitaire qui les apercevrait puisqu'ils n'aiment rien tant que la chair humaine (Force 2, Agilité 4, Corps à corps 3+, Défense 4, Puissance +0), et le " Roumain " – ce dernier officie sur la ligne 7 du métro, qu'il parcourt quotidiennement de La Courneuve jusqu'à Mairie d'Ivry en débitant son monologue (" fils d'immigrés roumains, les communistes et leurs dégonflés de collabos socialistes organisaient des bagarres à mon école et au service militaire. Ils ont vaporisé des gaz qui font dormir pour me faire perdre mon emploi. Les socialistes et les communistes n'utilisent pas que des gaz qui font dormir mais aussi des gaz qui font perdre les cheveux et les dents... ") sans faire la quête, ceux qui voudraient lui donner de l'argent n'obtenant d'ailleurs que son mépris ; par contre, ceux qui l'écoutent trop longtemps doivent réussir un test résisté de Volonté ou, quand ils dormiront, il pourra se glisser dans leur sommeil et absorber leur énergie ce qui causera un réveil pour le moins douloureux (Volonté 3, Absorption de force 2+).

Les catacombes traversent les sous-sols de la capitale, y creusant un véritable gruyère plein de poussière. Des kilomètres de galeries, d'anciennes carrières, d'ossuaires et de tunnels dans lesquels on ne peut se rendre que par quelques entrées peu connues. Outre les skinheads au service de Daniel et leurs ennemis de la Terre Creuse qui ont toujours aimé les catas, on peut y trouver des groupes de punks, des sorciers, quelques sociétés secrètes ridicules et les RIP, des anges très (trop) purs au service de Laurent, Walther ou Joseph estimant que le respect dû aux morts s'est bien trop perdu de nos jours : ils ont réinvesti les cimetières et les galeries creusées en dessous pour pouvoir patrouiller lesdits cimetières efficacement et de manière très organisée pour virer les indésirables (goths, profanateurs, fans des Doors, etc.) de leurs endroits favoris – outre les débordements habituels, cela pose problème à Kronos qui a planqué au Père-Lachaise cinq de ses Errants, des démons chargés de dormir pour pouvoir raconter les siècles passés à leur prince (cf. *Liber Daemonis*), ce qui la fout vraiment mal puisque le cimetière est le préféré des RIP qui empêchent ainsi les chaperons des démons d'aller réveiller leurs copains.

La Petite Ceinture était une ligne de train qui faisait le tour de Paris. Elle est maintenant à l'abandon et les

rails se sont progressivement recouverts de plantes tandis que les tunnels se couvraient de toiles d'araignée. Quelques squatteurs habitent dans certains tunnels, des jeunes y font encore de temps en temps des incursions nocturnes pour y faire la fête, voire y organiser des miniraves sauvages, des romantiques y traînent leurs dernières conquêtes et quelques bars ont annexé les anciens tunnels à leurs établissements. On peut aussi y trouver un vieillard qui parcourt la ligne les soirs sans lune sur une de ces plates-formes métalliques dont le levier active les roues. Il est complètement aveugle et passe son temps à interpeller les noctambules pour leur délivrer des messages sibyllins sur leur avenir qu'ils ne comprendront qu'après coup. En ce moment, il répète sans cesse la même phrase : " La Stella Inquisitorus n'aura pas lieu... ".

Les rues de Paris sont, elles aussi, chargées de mystères (bouh !). On notera par exemple cette petite fille qui essaie désespérément de convaincre son chat en peluche de descendre du sommet d'un réverbère. Elle demande parfois l'aide des passants en insistant de ne pas faire de mal à son chat. Si le passant lui vient en aide, il se retrouve doté du pouvoir privilégié de l'archange Christophe, Coup de bol, pour les vingt-quatre heures suivantes. Par contre, s'il descend le chat en lui jetant un caillou ou tout autre procédé du même acabit, la peluche lui niaque le bras (Membre exotique (cros), Corps à corps 2+) avant de disparaître (ainsi que la petite fille).

PARIS EST MAGIQUE

Voici quelques règles qui vous permettront de gérer la magie urbaine. Notez que les individus concernés doivent être d'une manière ou d'une autre liés fortement à la ville et qu'ils ne sont pour l'instant qu'en nombre extrêmement réduit. La plupart ne sont même pas conscients que quelque chose d'anormal se passe, ils ont juste l'impression que ça colle et que Paris peut leur offrir tout ce qu'ils souhaitent, ce qui est plus ou moins le cas.

CRÉATION D'UN MAGE URBAIN

Création d'un mage

Les mages urbains sont des humains normaux (leur Volonté peut cependant atteindre 4+).

Foi : les mages possèdent une caractéristique de Foi (d'un niveau maximum de 6), comme les anges et les démons, qui indique leur niveau d'accord avec la Ville.

Cette caractéristique varie en fonction des actions d'un individu et limite la puissance de ses pouvoirs. Un même individu sera donc totalement imprévisible, pouvant du jour au lendemain passer d'une nuisance mineure à une brute de puissance s'il a eu l'occasion de bien se préparer. Notez que les niveaux doivent être obtenus dans l'ordre, c'est-à-dire que pour arriver au niveau 3, il faut passer par le niveau 1 et le niveau 2, et que les obligations des niveaux précédents subsistent.

Niveau 1 : pour obtenir ce niveau, il suffit d'étudier la Ville pendant trois heures, au moins une fois par semaine, en se promenant dans les rues, en observant les immeubles, en déchiffrant les graffitis sur les murs et en se plongeant dans la circulation quotidienne.

Niveau 2 : il faut sacrifier à la Ville un de ses nombreux nuisibles (rat, pigeon, chien errant, policier) au moins une fois par mois. Un tel sacrifice devra nécessairement être effectué au lever du soleil dans un endroit public (métro, rue, etc.) même si personne n'assiste effectivement au sacrifice.

Niveau 3 : le mage doit méditer dans un endroit public important de la Ville, qu'il soit historique ou simplement très fréquenté (en tailleur dans la fontaine Saint-Michel, perché sur le clocher de Saint-Julien le Pauvre, assis en haut de la tour Eiffel, etc.) pendant une heure. Cela devra être renouvelé chaque mois et jamais deux fois de suite au même endroit. À partir de ce niveau, un mage est capable de converser avec les rats et autres pigeons sans aucun problème.

Niveau 4 : pour obtenir ce niveau, il faut interrompre la circulation pendant au moins dix minutes. Les moyens sont laissés à la discrétion du mage (jeter un pavé sur le périphérique, traverser en plein carrefour pour créer un carambolage, pousser un voyageur sous le métro, etc.) mais ne doivent pas impliquer l'usage de magie. Un tel acte est nécessaire tous les mois pour maintenir ce niveau.

Niveau 5 : le mage doit abandonner sa vie à la bonté de la Ville. Il doit quitter son emploi, son logement, sa famille et ses amis pour ne vivre que grâce aux bonnes mannes de la Cité (en fouillant dans les poubelles, en bouffant des rats, en faisant la manche, en piquant des portefeuilles dans le métro, etc.). En outre, il doit observer, comme décrit dans le niveau 1, la ville chaque jour et lui faire un sacrifice semblable à celui du niveau 2 chaque semaine.

Niveau 6 : il faut modifier le visage de la Ville de façon durable et visible et ce par n'importe quel moyen. Par exemple en faisant exploser un bâtiment public, en créant un accident faisant plusieurs dizaines de morts, en s'arrangeant pour qu'une rue soit rebaptisée, qu'un parc ne soit pas construit, qu'une route soit déviée ou en faisant baisser ou augmenter le taux de criminalité

d'un quartier entier. Ce niveau est obtenu jusqu'à ce qu'un pouvoir de niveau 6 soit utilisé.

Le mythique niveau 7 : il est possible que des pouvoirs plus puissants existent. Les obtenir impliquerait sans doute quelque chose de grande envergure, du genre faire rebaptiser les Champs-Élysées "Boulevard Léo Henry", ou déclencher le Grand Incendie de Paris...

QUELQUES POUVOIRS

Un mage urbain connaît en général un pouvoir par point de Volonté. À moins que le contraire ne soit indiqué, les pouvoirs des mages urbains sont de type spirituel et activé.

Un mage ne peut utiliser que (Foi + Volonté) pouvoirs par jour quels que soient leurs niveaux, il lui faudra donc faire bien attention s'il ne veut pas se retrouver à court d'énergie magique en plein combat. Vous noterez aussi que certains pouvoirs nécessitent un test : il est possible de bénéficier de colonnes de bonus en se préparant auparavant – le mage devra utiliser un focus physique pour se concentrer et passer un certain temps à méditer. De pareils foci peuvent être tout et n'importe quoi, allant de prendre des drogues à se baigner dans la Seine en passant par le sacrifice d'un rat ou l'utilisation d'une poupée à l'effigie de sa victime comme dans les rituels vaudou.

TEMPS DE CONCENTRATION	BONUS (EXPRIMÉ EN COLONNES)
1 tour*	1
1 minute	2
1 heure	3
1 jour	4
1 semaine	5

* En plus du tour nécessaire pour déclencher le pouvoir.

NIVEAU 1

AUJOURD'HUI C'EST GRATUIT

Ce pouvoir permet d'utiliser n'importe quel moyen de transport public pendant une journée sans avoir à s'acquitter du prix du billet. Les contrôleurs oublieront simplement de demander au mage son titre de transport et ne remarqueront pas qu'il passe

Dies Irae

au milieu de leur barrage. En outre, les portillons automatiques s'ouvriront sans qu'il y ait besoin d'y glisser un ticket.

CARAMBA, ENCORE RATÉ

Ce pouvoir permet à son possesseur d'être protégé par la Ville pendant un nombre de minutes égal à sa Foi : le sol sera glissant, le soleil se reflétant sur une voiture se fera aveuglant, une bande de gamins passera entre les jambes de son assaillant, etc., ce qui cause un malus de trois colonnes à toute action offensive prenant le mage pour cible.

CONNAISSANCE DE LA RUE

Ce pouvoir permet à son possesseur de deviner quelque chose qui se passe dans la Ville, à propos de la Ville elle-même ou d'un groupe qui y habite (mais pas d'un individu). Par exemple, vous pouvez savoir que quelque chose de bizarre se passe rue Lucifer (mais pas que Satan y habite) ou où sont les revendeurs de crack les plus proches.

JE SUIS UN LAMPADAIRE

Ce pouvoir permet de se faire passer pour un élément du mobilier urbain tout ce qu'il y a de plus normal (poubelle, lampadaire, boîte aux lettres) du moment que le mage ne bouge pas.

PARIS SOUS LES BOMBES

Ce pouvoir permet de laisser un message dans un quartier précis de la Ville (tag, chanson murmurée par un passant, etc.) qui ne pourra être compris que par les personnes que vous aurez choisies, par exemple votre pote Robert, les anges ou toutes les femmes à forte poitrine entre vingt et vingt-cinq ans. Le message " dans l'air du temps " pendant une semaine.

POUR LA MUSIQUE

Ce pouvoir permet d'obtenir rapidement de l'argent en faisant la manche pendant une heure. Le mage obtiendra ainsi un nombre d'euros (en petite monnaie) égal à vingt fois sa Foi.

NIVEAU 2

ANONYME

Ce pouvoir permet au mage de disparaître dans une foule. Il devient impossible à distinguer dans la masse des gens et bénéficie en outre du pouvoir de Non-détection au niveau 2 pendant un nombre de minutes égal à sa Foi ou jusqu'à ce qu'il quitte cette foule.

ATTENTION À LA MARCHÉ

Ce pouvoir permet à son utilisateur d'attaquer un adversaire qu'il voit en se servant de son environnement : pots de fleur qui tombent des fenêtres, morsure de chien errant, porte dans la gueule, coup de couteau anonyme en passant dans une foule, etc. Un test de Foi est nécessaire pour toucher, avec une puissance de +1.

SUR SES GARDES

Ce pouvoir permet au mage de sentir les sentiments d'une foule ou d'un individu à son encontre et le prévient aussi de toute action offensive sur le point d'être commise à son égard et ce pendant un nombre d'heures égal à sa Foi.

JE L'AI TROUVÉ PAR TERRE

Ce pouvoir permet de trouver presque immédiatement en (10 - Foi) minutes n'importe quel objet d'une valeur de moins de cent euros en fouillant les poubelles, en regardant par terre, etc. Il permet aussi de savoir où se trouve précisément un objet précis que le mage a eu en sa possession pendant au moins une heure.

SALOPERIE DE BESTIOLE

Ce pouvoir permet de prendre possession d'un animal errant, rat, pigeon, chien ou n'importe quoi d'autre. Il est nécessaire de toucher l'animal pour effectuer le transfert et, désormais, le mage peut le contrôler, voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Par contre, il ne peut pas pousser l'animal à avoir un comportement contraire à son instinct (attaquer quelqu'un pour un pigeon par exemple). Ce pouvoir dure jusqu'à ce que le mage l'annule mais durant toute sa durée, son propre corps reste inanimé.

NIVEAU 3

C'EST CHEZ MOI

Ce pouvoir permet au mage de marquer son territoire. Cela peut être une rue, un parc, un appartement, une chambre d'hôtel, un petit quartier mais ne peut pas dépasser deux cents mètres carrés. Ce pouvoir nécessite un test de Foi pour fonctionner et dure une semaine après laquelle il peut être de nouveau utilisé sur le même lieu avec un nouveau test de Foi avec une colonne de bonus et ce jusqu'à un maximum de trois colonnes de bonus (au bout de quatre fois donc) – tout échec implique de recommencer au début (test de Foi normal). Le mage sera automatiquement au courant de tout événement surnaturel (usage d'un pouvoir, invocation, etc.) sur son territoire et bénéficiera des pouvoirs Anonyme, Sur ses gardes et Caramba, encore raté de façon permanente sur son territoire. Il pourra aussi

utiliser gratuitement n'importe lequel de ses pouvoirs une fois par jour (en plus de ceux accordés par son score de Foi) dans cet endroit. Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur un seul lieu à la fois.

DÉJÀ ARRIVÉ

Ce pouvoir permet au mage de se déplacer rapidement vers un endroit qu'il connaît au moins de nom. Les feux passent au vert, la foule bloque la circulation, la police ne stoppe pas le bus qui roule pourtant à cent trente et ne s'arrête plus aux stations, etc. Pendant tout le trajet, strictement rien de désagréable ou de dangereux ne peut arriver au mage.

OÙ ÇA ?

Ce pouvoir permet tout simplement au mage d'être invisible pour un nombre de minutes égal à sa Foi.

T'ES PAS AU COURANT ?

Ce pouvoir permet au mage de faire naître une rumeur ou une légende urbaine (n'importe quoi, de "le maire va se marier" en passant par "un tigre s'est échappé du zoo", ou "le barman du *Bilto* a fait de la prison pour pédophilie", etc.) dans sa Ville. Tout individu y croira et réagira en conséquence même s'il sait pertinemment que c'est faux (par exemple la femme du patron du *Bilto* qui le connaît depuis tout petit) et il sera impossible de remonter à l'origine de la rumeur bien que tout le monde la tienne d'un proche qui lui-même la tient d'un proche qui lui-même, etc. L'effet dure un nombre de mois égal à sa Foi puis la rumeur disparaît aussi soudainement qu'elle a commencée.

NIVEAU 4

L'AUTRE DROITE

Ce pouvoir permet de forcer un individu à se rendre lors de son prochain trajet dans la Ville jusqu'à un endroit public choisi par le mage, que ce soit devant chez lui, dans le pire quartier de la Ville ou très loin de chez lui, grâce aux mouvements de foule, la circulation et les coïncidences qui vont bien. Résister ne fera que rendre l'effet plus bizarre et dangereux : par exemple, la police peut arrêter la cible et l'emmener jusqu'au commissariat sauf que la porte de la voiture s'ouvrira malencontreusement en route pendant le trajet à l'endroit choisi et que la victime en tombera sans que les policiers ne s'en aperçoivent.

L'EFFET VILLAGEOISE

Ce pouvoir permet de prendre possession d'un S.D.F. ou d'un fou qui parle tout seul pendant un

nombre d'heures égal à sa Foi et cela de la même manière que c'est décrit pour le pouvoir Saloperie de bestiole et en réussissant un test résisté de Volonté avec la victime si celle-ci n'est pas consentante. Notez que le possédé pourra faire usage de violence si le mage le désire mais qu'il sera généralement en assez mauvaise santé.

PARIA

Ce pouvoir permet de transformer une cible que le mage a déjà vue une fois en paria pour une durée d'une semaine. Personne ne lui adresse la parole, les gens dans la rue changent de trottoir et évitent de répondre à ses questions autant que faire se peut, les commerçants préfèrent fermer boutique que de le servir, et la police lui trouve soudain un air louche qui risque de lui faire passer quelques heures au poste, etc. Seuls ses amis et sa famille proche ne sont pas affectés.

NIVEAU 5

ATTENTION AU CAMION

Ce pouvoir est un équivalent plus puissant de Attention à la marche. Il fonctionne pendant un nombre de tours égal à sa Foi et nécessite un test de Foi pour toucher avec une puissance de +3 – les dégâts sont causés par des "coïncidences" : conduite de gaz qui explose, camion qui monte sur le trottoir, etc.

LES REBUTS SE REBIFFENT

Ce pouvoir fonctionne exactement comme L'effet villageoise décrit plus haut mais permet de contrôler un nombre d'individus égal à sa Foi pour un nombre d'heures lui aussi égal à sa Foi.

NIVEAU 6

WHITE RIOT

Ce pouvoir permet simplement de déclencher une émeute. Le mage peut spécifier l'endroit où celle-ci commence et les cibles de la colère des émeutiers mais ne peut plus rien contrôler après cela. L'émeute commence une demi-heure après que le mage l'a décidé.



Dies Irae

De l'œuvre d'Art à l'Époque de sa Reproductibilité Technique

“ Satan m'habite ”

- Bonjour monsieur, je voudrais vous parler de Dieu...
- Chouette, une témoin de Jéhovah.
- Vous avez lu la Bible ?
- Ouais, on peut dire ça comme ça.
- Dieu nous dit que...
- Bon, on va arrêter le délire tout de suite et c'est moi qui vais poser les questions. Vous avez lu Voltaire ? Non, bien sûr. Bon, je résume : Dieu est infiniment bon et infiniment puissant, d'accord ? Seulement, c'est un peu contradictoire puisque, s'il est infiniment bon, il ne devrait pas laisser la mort, la douleur, le Mal, exister sur Terre et s'il le fait c'est qu'il n'est donc pas omnipotent. À l'inverse, s'il est vraiment tout-puissant et qu'il laisse exister le Mal, c'est que c'est un sacré salopard - laisser souffrir ceux qui L'adorent, c'est vraiment pas très gentil, non ?
- Mais... Mais... C'est à cause, euh, de l'Ennemi, Satan... C'est le vil Serpent qui fait exister le Mal sur Terre...
- Ah non, là désolé, mais ça ne marche pas non plus : vous croyez que les pouvoirs de Satan lui viennent de qui ? De Dieu bien sûr. Et s'il est tout-puissant, le vieux salaud, il peut très bien les lui retirer, quand il veut. Une sacrée arnaque pour le pauvre Satan quand j'y pense.
- Euh... Dieu a fait les hommes libres de choisir le Bien ou le Mal, comme Ève mangeant la pomme de l'arbre de la connaissance. Sinon, ça ne compterait pas...
- Sauf que ça ne tient pas la route non plus ton truc. Bon, réponds à mes questions : Dieu nous a fait libres, c'est ça ?
- Euh, oui.
- Bien, et qu'est-ce qui compte le plus pour Lui ?
- Que nous fassions le Bien monsieur.
- Tout à fait d'accord. Mais aussi que nous croyons en Lui, non ?
- Oui monsieur.
- Mais qu'est-ce qui est le plus important ? Faire le Bien ou croire ?
- Euh... Faire le Bien, je crois...
- Et est-ce qu'on a besoin de croire en Dieu pour faire le Bien ?

- Assurément.
- Ah bon ? Tu peux me jurer qu'il n'y a personne qui fasse le Bien sans croire en Dieu ? Regarde, un type comme Gandhi, il croit carrément à la réincarnation... Alors ?
- Oui, vous avez raison.
- Et il y a bien des gens qui croient en Dieu et qui font le Mal. Regarde Ben Laden.
- Mais ce n'est pas le bon Dieu...
- C'est pas la question, on parle de croyance là. Il est quand même persuadé de croire en Dieu.
- Tout à fait.
- Donc, je résume : il y a des croyants qui font le Mal et des mécréants qui font le Bien. Ce n'est donc pas l'hypothèse de Dieu qui conditionne l'acte moral.
- Euh...
- Attends, j'ai pas fini. Revenons sur cette histoire du vrai Dieu. Pour Le connaître, il faut l'avoir rencontré, qu'il te fasse la grâce de t'accorder la vraie foi ?
- Oui, c'est pour ça qu'il nous a donné son livre, la Bible.
- Mais les Esquimaux, par exemple ? Pourquoi Jésus n'est pas allé leur faire un petit coucou en passant ? Si Dieu est omnipotent, il pourrait tout à fait envoyer Son Fils partout pour que tous entendent Sa Bonne Parole...
- ...
- Et là, on retombe sur mon premier argument : s'il ne pouvait pas le faire, il n'est pas omnipotent et s'il ne voulait pas le faire, il n'est pas infiniment bon. Et l'argument de la liberté ne marche plus : comment peut-on faire un choix libre si l'on ne connaît pas le choix, le Bien et le Mal ? À moins, comme je l'ai déjà dit, que ce choix puisse être fait sans connaître Dieu. Et, en conséquence, l'hypothèse de Dieu n'est pas nécessaire. À vrai dire elle est inutile...
- Je... Je... Je ne sais pas...
- Mais ne chiale pas comme ça. C'est pas grave, on va en discuter autour d'un bon café. Tiens, je t'emmène danser après. Tu sais que tu serais jolie sans ces lunettes et cette jupe qui te descend jusqu'aux mollets, hmhm ? ”

“ Pauvre, doux Lucifer. Entre tous mes enfants, c'est lui qui aura le chemin le plus pénible ; car il existe un

rôle qu'il doit tenir dans le drame à venir, et c'est un rôle immense. ”

– Neil Gaiman, *Les mystères du meurtre*

*"You dart around the next corner
You can't look around
Quick now, fish for the keys
For the door
You don't even know where you are"*

– Dead Kennedys, *The prey*

Bienvenue dans la pénultième partie de cette campagne. Approchez mesdames et messieurs. Bonnes gens, voici le spectacle le plus époustouflant du monde. Il y aura du rire, des pleurs, des merveilles extraordinaires, des terreurs immémorables. Toutes les limites seront dépassées. Toutes les règles seront piétinées. Vous contemplez les plus étonnants spectacles et votre sang se glacera d'effroi. Vous verrez les attractions les plus incongrues, les plus grotesques, les plus sublimes. N'hésitez pas, la Ville va refermer sur vous son étreinte, et le Mal va vous accueillir en son sein. Approchez, approchez, pour une somme modique vous serez au premier rang pour assister à un spectacle pas pour tout le monde. Pratiquement pour rien, vous pourrez en être les acteurs déments. Approchez bonnes gens, l'entrée coûte si peu. À peine la raison...

PROLOGUE : PARIS

SERA TOUJOURS PARIS

Prologue : Paris sera toujours Paris

"Pour elle l'irréversible était arrivé."

– Maurice Blanchot, *L'arrêt de mort*

Les rêves des hommes créent les dieux. Chaque nuit, quand les croyants s'endorment, leurs songes sont autant d'offrandes aux dieux qu'ils adorent. Ils les rendent plus forts, plus vivants, plus réels. Et quand suffisamment d'hommes rêvent toutes les nuits aux mêmes dieux, ceux-ci prennent conscience d'eux-mêmes. Alors, ils peuvent agir sur Terre et leurs actes renforcent la foi des hommes. Mais il n'y a pas que les dieux. Tout ce qui est rêvé, rêvé avec force, peut un jour atteindre la conscience. Les rêves des chauffeurs de taxi, des touristes, des citadins, de ces écrivains qui en font un personnage de leurs romans – ces millions de rêves, depuis des centaines d'années, parfois des milliers – bâtissent le mythe moderne par excellence, celui de la Ville. Clochards, employés municipaux, fous qui parlent tout seul dans le métro, le savent bien : Paris n'est pas qu'une abstraction ou, plutôt, si Paris est un simple fantasme celui-ci est infiniment puissant et la Ville elle-même est vivante... Cette première partie va donc confronter vos joueurs aux mystères

de Paris et au petit problème que constitue pour la Ville la présence de Satan en ses murs. Avant tout, consultez notre aide de jeu "Fluctuat nec mergitur" pour bien comprendre comment tout ça va marcher. Mais commençons par le commencement : les personnages reviennent de leur voyage dans les Marches et Beleth voudrait bien mettre la patte sur Satan.

Le Centre de Tri ressemble à une vaste fourmilière éventrée. Les traces de combat témoignent encore sur les murs du désordre qui s'est emparé des forces du Mal. Monsieur Fabien et Gilbert tentent vaguement d'organiser une partie des démons parisiens, soutenus par une dizaine de serveurs de Baal. Si le Centre ressemblait déjà à un poste avancé au milieu du chaos, il a pris depuis l'apparence du dernier rempart avant l'effondrement. Bref, Beleth n'a pas une seconde à consacrer aux personnages pour les aider dans leur tâche. Comment vont-ils faire pour trouver Satan au milieu de ce bordel ? Les plus pervers d'entre eux pourraient se souvenir des vagues allusions à la rue Lucifer dans les scénarii précédents : malheureusement, comme nous l'avons déjà expliqué, cette rue ne se trouve sur aucun plan et des recherches au cadastre, voire dans une bibliothèque en faisant l'hypothèse que cette rue a existé dans le passé, ne donneront rien de plus.

Reste à aller faire un tour *Chez Régis* et d'y écouter les rumeurs. Personne n'y a la moindre idée d'où pourrait être Satan mais, pourtant, nombre sont ceux persuadés qu'il est à Paris – d'ailleurs, même les personnages en ont l'étrange impression, sans que cela ne soit étayé par une quelconque preuve. En interrogeant les habitués sur une éventuelle rue Lucifer, les personnages apprendront de la bouche d'un ange au service d'Yves qu'ils ne sont pas les seuls à avoir connu ce genre de phénomène. Sa théorie propre est que la ville de Paris est vivante et plus ou moins consciente, qu'elle communique par l'intermédiaire de certains de ses éléments caractéristiques (clochards, inscriptions murales, cabines téléphoniques, etc.). Une bien belle théorie, d'autant plus qu'elle est juste, mais qui, pour l'instant, n'aide pas vraiment vos joueurs.

Cependant, quand vous sentirez qu'ils en ont marre de tourner en rond sans rien apprendre, Paris va entrer en contact, subtilement, avec eux. Cela commencera avec la sensation d'être suivi, surtout la nuit. Les pouvoirs du type Détection des ennemis ne donnent rien et, quand les démons se retournent dans une ruelle obscure c'est pour à peine apercevoir un mouvement furtif à la limite de leur champ de vision. Au bout de quelque temps, laissez-les découvrir ce qui les espionne : une bande d'une dizaine de rats qui fuiront à leur approche. En capturer ou en tuer un ne sera d'aucune utilité et il sera impossible de les poursuivre bien longtemps puisqu'ils se réfugieront dans les murs ou les égouts. Ensuite, ce sera au tour des pigeons : les personnages seront épiés en permanence, tels

Dies Irae



les touristes de base à Venise, par une bonne douzaine de pigeons parisiens, qui amputé d'une patte, qui le plumage décharné. Au bout d'un moment passé à chier sur les personnages, ils prendront tous leur envol et se dirigeront vers le cœur de la capitale : si les démons les suivent (compliquez un peu la poursuite : le trajet à vol d'oiseau est difficile à suivre sur la terre ferme), ils les conduiront en plein Montmartre, au milieu des touristes en train de se faire faire le portrait par des pseudo-artistes, ce qui fait soudain un paquet de pigeons au demeurant.

Sur la place, un homme entre deux âges, arborant un costume à col Mao vert d'eau et poussiéreux est monté sur un cageot et harangue la foule, l'inondant de postillons à travers sa barbe broussailleuse. Son discours est à peu près incompréhensible mêlant chansons populaires sur Paris et considérations apocalyptiques sur la présence du Diable sur Terre. Si les personnages l'interrogent, il ne sera capable que de fournir des explications incompréhensibles et cryptiques qui ne leur apprendront pas grand-chose de plus. S'ils usent de la manière forte pour le faire parler, une dizaine de clochards au regard vide s'interposeront sous les yeux des touristes ébahis.

Laissez votre équipe errer sur la place du Tertre jusqu'à ce qu'ils en aient vraiment assez puis attirez leur attention sur un des caricaturistes œuvrant en ces lieux. Curieusement, alors que les autres "artistes" sont sollicités en permanence par les touristes, le jeune homme, d'une minceur malade, les yeux profondément inexpressifs, la peau flanquée de plaques rougeâtres, n'attire aucun regard. La nature de ses compositions y est sans doute pour quelque chose : appuyés contre son chevalet, une demi-douzaine de fusains maladroits représentent des hommes et des femmes. La qualité artistique de ces œuvres est pratiquement inexistante mais leur contemplation est pour le moins dérangeante, provoquant une sensation de malaise incompréhensible. Le jeune homme est en train de dessiner, relevant la tête quelques instants pour observer son modèle, le policier en faction au carrefour.

Si les personnages jettent un coup d'œil sur la toile ils pourront constater avec effarement que le flic y est représenté avec une paire d'ailes déployées dans son dos, que sa main est fermement appuyée sur le pommeau massif d'une épée et qu'une sorte d'aura dessine ses contours. Si les démons prennent la peine de vérifier, par un moyen ou par un autre, ils auront la confirmation que le policier est bel et bien un ange (au service de Laurent soit dit en passant). Questionner le jeune homme ne sert pas à grand-chose : il s'exprime dans un français laborieux avec un accent nordique à couper à la hache et ne sait pas pourquoi son travail est si "réaliste" – il avoue simplement peindre ce qu'il ressent en regardant ses modèles. Si les personnages décident de se faire tirer le portrait, cela ne lui prendra que quelques minutes. La toile les représente-

ra comme des démons (sans blague) et un personnage avec une Perception surnaturelle (supérieure à 3+) pourra remarquer que les lignes grasses du fusain semblent dessiner un plan en filigrane.

S'ils suivent ce plan, ils se retrouveront dans une impasse sale à la limite de Montmartre et de Château Rouge. Les murs noircis sont recouverts d'affiches électorales en lambeaux desquelles dépassent des tags grossiers à la peinture rouge. En arrachant les affiches, les personnages pourront lire les inscriptions murales : l'une d'entre elles reprend un vers des centuries retrouvées de Nostradamus (" Et verront lors que Lumière point ne veut briller "), d'autres citent des passages de l'Apocalypse selon saint Jean, certaines ne sont que les habituelles signatures de poseurs et, enfin, quelques-unes indiquent le mur du fond de l'impasse d'une flèche rouge surmontée de l'indication " rue Lucifer "...

Les personnages ne sont pas sortis d'affaire pour autant puisqu'il ne va pas être facile d'y pénétrer. En effet, Satan n'a pas prévu d'inviter dans sa retraite terrestre et a verrouillé presque parfaitement celle-ci. Cependant, Paris elle-même s'est arrangée pour que certains points faibles soient pénétrables aux personnages : la présence de Satan en ses murs lui flanque en effet une migraine carabinée bien que toute métaphorique et elle a compris que les démons pourraient bien être son seul espoir de se retirer cette épine du pied.

Il y a ainsi trois manières de pénétrer dans la rue Lucifer. D'abord par les égouts : en demandant de l'aide à leurs petits camarades zombies ou en se munissant d'une carte, les personnages pourront facilement retrouver la ruelle et constateront qu'elle est terminée par une grille rouillée qu'il sera possible d'ouvrir avec le matériel adéquat ou une Force de 4+. Derrière la grille, les démons se retrouveront au fond d'une sorte de puits apparemment vertigineux sur le mur duquel se trouve une échelle métallique branlante. L'ascension sera longue et difficile puisqu'une nuée de chauves-souris viendra gêner la progression des personnages : il y en a une bonne vingtaine, elles ne possèdent chacune qu'un PF mais le combat sur l'échelle occasionnera trois colonnes de malus aux actions offensives des personnages et la morsure des bestioles (dommages +0, Corps à corps 2+) a les mêmes effets que le pouvoir Douleur au niveau 1 – un test d'Agilité (ne pas oublier les quatre colonnes de malus dues à la douleur) sera nécessaire pour ne pas tomber de l'échelle et entraîner ses petits camarades dans sa chute. Arrivés au sommet, les démons trouveront une plaque d'égout qu'il sera facile de soulever, et se retrouveront ainsi dans la rue Lucifer.

Le deuxième point de passage est la boucherie Durand dans l'impasse. C'est un petit entrepôt avec une porte de fer fermée par un cadenas. À l'intérieur règne une odeur d'abattoir (normal) et les lieux sont plongés dans l'obscurité.

En faisant de la lumière (l'électricité ne fonctionne pas), les personnages pourront apercevoir une vaste pièce au sol carrelé taché de sang. Des crochets de boucher soutiennent quelques carcasses dépecées qui se révéleront être des corps humains... Curieusement, les yeux vitreux des cadavres semblent suivre les mouvements des démons et des bruits étouffés se font entendre dans les coins non éclairés de la pièce, se taisant soudain quand les personnages essaieront de les identifier. Les démons ne risquent pas grand-chose à part une bonne petite trouille : jouez sur l'atmosphère étrange des lieux, les bruits indéfinis, un rat qui passe entre leurs jambes, une horde de cafards sortant de la bouche d'un cadavre, le retour soudain du courant, mais pas de la lumière, qui fait bouger les crochets le long des gouttières des rails prévus à cet effet, etc. Une porte de l'autre côté de la pièce permettra aux démons de passer dans la rue Lucifer en émergeant juste à côté de la boutique du boucher.

Enfin, il est possible de passer par le toit. Une échelle d'incendie au début de l'impasse permet de grimper sur celui-ci et de se rendre au-dessus du mur qui clôt l'impasse. La cage d'escalier émerge dans une sorte de cabanon fermé par une porte vitrée qu'il sera aisé d'ouvrir. L'escalier est pour le moins branlant et l'écho des pas des personnages résonne de manière étrange contre les murs étroits de cette descente sans palier. Tout à coup, après que les démons ont descendu une bonne centaine de marches, le bruit d'une cavalcade venant d'en haut grossit dans la cage d'escalier. Si les démons attendent, le bruit enfle jusqu'au vacarme avant de s'arrêter aussi soudainement qu'il avait commencé puis l'escalier s'effondre sur lui-même. S'ils fuient devant la menace, le bruit s'arrête immédiatement et l'escalier s'effondre tout de même. La chute fait perdre aux personnages 2d6 PF moins la MR d'un test d'Agilité très difficile et ils se retrouvent dans un hall d'immeuble, au milieu des gravats et des planches de l'escalier. Les portes de l'immeuble s'ouvrent sans difficulté sur la rue Lucifer.

Notez que, quel que soit le moyen dont les démons usent pour entrer dans la rue, le chemin inverse leur sera interdit : le puits est toujours là mais ne donne plus dans les égouts, l'abattoir ne comporte désormais plus qu'une seule porte et il n'y a pas trace au plafond de l'immeuble de l'effondrement de l'escalier par lequel ils sont passés. Dehors, quel que soit le temps que les personnages aient passé dans l'escalier, la boucherie ou les égouts, il fait nuit : une nuit profonde sans étoile dans laquelle règne une lune basse et rousse qui se reflète sur les pavés biscornus de la rue. Les téléphones portables des personnages cherchent en vain un improbable réseau, les éventuelles invocations de supérieur, de *Chez Régis*, ou d'armes magiques ne fonctionnent pas, ils ne récupèrent plus leurs PP – bref, ils sont coincés...

Dies Irae

SANTA CLAWS CIRCUS

Santa Claws Circus

Les personnages de vos joueurs vont avoir une petite discussion avec Satan. Enfin presque, c'est un peu plus compliqué que ça. Comme vous l'avez lu plus avant dans cette extension, le patron des Enfers c'est enfin rendu compte, même s'il s'en doutait un peu, qu'il se faisait arnaquer depuis le début. Sa puissance ne lui vient en aucun cas du Mal mais bel et bien de Dieu lui-même et il n'est, au mieux, que le pion le plus important du grand plan divin. Si Samaël parcourt la Terre depuis quelques années il a bien pris soin de ne pas rester longtemps au même endroit, conscient du fait que sa seule présence en un endroit déterminé pouvait tordre la réalité et la déformer dangereusement. Seulement, la découverte de l'absurdité de sa situation l'a fait entrer dans une dépression encore plus profonde et il s'est installé dans un hôtel miteux de Montmartre pour réfléchir à son avenir. Il pressent ce qui doit arriver mais refuse encore l'inévitable, préférant se réfugier dans son délire plutôt que d'avoir à affronter son destin et d'assumer le rôle qui lui est dévolu en Enfer. La longueur de son séjour à Paris et le syndrome de retrait dont il est atteint ont donc joué un sale petit tour à la réalité : la rue Lucifer a poussé sur les reins de la capitale comme une gangrène et est devenue une manifestation plus ou moins physique de l'inconscient satanique où le Diable lui-même est témoin du grotesque de sa situation. Mais coupons là les explications cosmico-métaphysiques et visitons plutôt les fantasmes de Satan.

MAGIQUE

ET... HERMÉTIQUE

Magique et... hermétique

Quand les démons pénètrent dans la rue Lucifer, la nuit semble être tombée depuis des heures. Leurs montres marquent huit heures et demie. La rue est tortueuse, rien à voir avec les larges boulevards haussmanniens. Des pavés irréguliers serpentent entre deux hauts trottoirs chargés d'une neige épaisse. Quelques flocons viennent danser dans la lumière oblique des réverbères. Impressions du dix-neuvième siècle ou du Montmartre cinématographique d'Amélie Poulain, sauf que le filtre sur l'objectif de la caméra est rouge et que la lune colore la ruelle d'un rose délicat. Quelque part, une odeur de lilas et toujours la rue qui descend lentement, sur une centaine de mètres peut-être, vers une large place, pavée elle aussi, où se dresse un petit chapiteau rouge entouré de roulottes. Il neige donc, même si c'est l'été, mais l'air est d'une douceur toute printanière.

Quelque chose flotte dans l'air, comme une sensation de profonde mélancolie : tristesse et colère, quasiment sensibles. La neige s'épanche de larges nuages couleur de schiste et les petits malins qui essaieraient de s'échapper par les airs se trouveraient pris dans leurs vagues cotonneuses jusqu'à l'épuisement pour retomber durement sur les pavés mouillés. À un bout de la rue, la Place, ceinte de murs de briques rouges se perdant dans les nuages ; de l'autre encore un de ces murs gigantesques. Des immeubles et des boutiques s'alignent jusqu'en bas de la rue : une boucherie, une boulangerie, une épicerie, une église, un bar, une petite imprimerie et une galerie d'art.

La boucherie Durand est encore ouverte et monsieur Durand découpe méthodiquement tranches de jambon et côtelettes tandis que sa femme tient la caisse. C'est un couple sans enfant d'une cinquantaine d'années qui n'a pas réussi à perdre l'accent lyonnais malgré une longue vie parisienne. Madame Durand est une femme toute rose et ronde comme un bonbon, engoncée dans un tablier d'un blanc immaculé et au regard absent. Son mari est un homme corpulent, entièrement chauve et arborant une moustache poivre et sel digne de sa profession. L'index de sa main droite est manquant, arraché un jour d'inadvertance par la machine à découper, et son tablier est souillé de sang coagulé qui lui donne une apparence ogresque. Si madame est renfermée et ne répond que difficilement à la politesse de ses clients, à la limite de la méfiance, c'est qu'elle a conscience que quelque chose ne se passe pas de manière normale : un soir, en allant voir son mari dans l'abattoir attendant, elle a eu l'impression que celui-ci ne travaillait pas une viande habituelle – à vrai dire, si elle ne dit rien c'est que depuis la boucherie fait de larges bénéfices. En effet, monsieur Durand sert de la viande humaine à ses clients, sans même s'en apercevoir : il a l'impression de découper de simples quartiers de bœuf, malgré les quelques moments où la viande semble se transformer sous ses yeux en cadavres humains, ce qu'il attribue à la fatigue. Tous les soirs, le couple ferme la boutique à neuf heures et demie puis se rend au spectacle organisé par le cirque sur la place et dont nous vous parlerons d'ailleurs plus tard.

La boulangerie Au bon pain est une grande boutique à la devanture d'un jaune coquille d'œuf du plus mauvais effet. Les propriétaires sont monsieur et madame Pariet, couple d'une soixantaine d'années, flanqué d'un grand fils de vingt-sept ans, chocolatier de formation, et de deux employées, Rosine et Yu. La première est petite, évasée, munie d'une paire de lunettes et d'une coupe de cheveux vaguement à la garçonne qui achève d'ôter toute séduction à sa quarantaine fatiguée ; Yu est une petite Asiatique d'à peine vingt ans, relativement jolie, avec de longs cheveux noirs qui lui arrivent au milieu du dos, mais particulièrement incompétente : elle est aussi rapide que sa collègue est sympathique. Les Pariet cachent leur

plus jeune fils dans sa chambre au-dessus de la boulangerie, où l'on peut distinguer sa silhouette obèse malgré les lourds rideaux. Ce dernier, âgé de quinze ans, mesure un mètre soixante et pèse aux alentours de cent cinquante kilos. Boulimique au dernier degré, il fait régner la terreur sur la boulangerie et son père passe son temps derrière les fourneaux pour lui fournir les quantités homériques de viennoiseries qu'il affectionne : s'il n'obtient pas ce qu'il veut, le gros gamin est victime d'angoisses carabiniées secouées de crises de larmes stridentes qui ameutent tout le quartier à chaque fois – de plus, sa mère est hyperprotectrice et reproche au père les crises de leur enfant. Le soir, la boulangerie ferme, elle aussi, à neuf heures et demie et la famille et les employés se rendent au cirque, sauf le père qui reste enchaîné à ses fourneaux et en profite pour se murer à la Suze, le grand frère poussant le fauteuil roulant de son cadet qui ne peut pas se déplacer seul et réclame en permanence de la barbe à papa.

L'épicerie est un vieux Félix Potin de notre enfance, que le propriétaire, monsieur Hadot, a gardé en état. C'est un gros homme en blouse grise et casquette à carreaux dans la soixantaine qui mâche en permanence un vieux chewing-gum et qui assène avec constance des conseils et autres commentaires sarcastiques à ses clients, persuadé d'être très intelligent et très drôle. Il est assisté par Djamel, dix-neuf ans, petit et malingre, avec une énorme touffe de cheveux frisés nimbant son crâne. Ce dernier est extrêmement maladroit et il ne se passe pas une journée sans qu'il commette une gaffe, fasse une erreur de caisse ou renverse un lot de tomates toutes fraîches sur la chaussée, provoquant la colère de son patron qui l'humilie alors devant les clients présents quand il ne lui met pas un bon coup de balai dans les cuisses. Tous les soirs, après la fermeture de l'épicerie à dix heures et demie, monsieur Hadot ponctue les erreurs de Djamel d'une bonne séance de punition pour lui apprendre à mieux travailler : vétéran de l'Algérie, l'épicier aime écraser ses cigarettes sur la poitrine de son jeune employé et lui fouetter le cul à grands coups de ceinturon. Ensuite, Djamel va faire un tour au cirque sous les regards pleins de charité des voisins remarquant ses difficultés à s'asseoir ou un bon coquard tout frais – mais, à vrai dire, comme nous ne sommes pas dans un film à l'eau de rose, tout le monde s'en contrefout même si tout le quartier est au courant des sévices qu'il subit.

L'église est un petit bâtiment vaguement gothique aux vitraux obturés par des planches de bois. Elle n'a plus aucun pouvoir et ne sert plus à grand-chose dans cette répétition perpétuelle de la même nuit. Le prêtre se rend bien compte que quelque chose ne tourne pas rond puisqu'il est un des seuls habitants du quartier à avoir remarqué le changement : en effet, c'est un ange au service de Guy et il a conscience de revivre, soir après soir, les mêmes scènes. Trop orgueilleux pour admettre qu'il se

passé quelque chose d'anormal et trop lâche pour essayer de comprendre de quoi il en retourne, il s'est réfugié dans le presbytère, terrifié à l'idée de retourner dans l'église depuis qu'il y a vu les statues des saints se livrer à des danses obscènes. Si les personnages l'interrogent, il leur avouera rapidement qu'il est un ange et tentera de leur faire croire qu'il a les choses bien en main et qu'il contrôle la situation. En le poussant un peu il craquera et se mettra à sangloter avouant ne rien comprendre à ce qui se passe et être terrifié par l'atmosphère maléfique qui règne dans le quartier. Il avouera aussi qu'il entend en confession la petite Claudine tous les soirs (voir plus loin) mais qu'il n'ose rien faire de peur de s'attirer l'inimitié du quartier en s'attaquant à son membre le plus respecté.

Le bar *Chez Régis* est tenu par un immigré breton qui a décoré son établissement aux couleurs de sa patrie lointaine. Entre les drapeaux blanc et noir, hermines et bandes, se trouvent des posters dédicacés de Johnny qui confirment aux habitués que Régis, avec son perfecto et sa banane, est un vrai rocker. Sa fille, Marion, dix-sept ans, qui l'aide derrière le comptoir, est, elle aussi, passionnée de musique : sa chambre est tapissée de photos et d'articles de magazines sur son idole, Lorie. Elle fredonne en permanence ses refrains préférés ("à vingt ans, c'est vraiment très très bien, à vingt ans", etc.) et, pour ressembler à son idole, se fait vomir dans les toilettes après chaque repas pour pouvoir, enfin, être belle et maigre. Quand elle a vraiment trop mangé, par exemple quand elle a acheté un éclair au café, son péché mignon, à la boulangerie, elle se punit en s'enfonçant des aiguilles dans les organes génitaux et en mettant la musique à fond ("sous leurs airs innocents, ce sont de vrais brigands et quand ils me veulent, moi je préfère rester toute seule", nananèreuh...) pour que son papa ne l'entende pas sangloter. Les habitués du bar sont de vraies épaves, constamment imbibées, qui de bière, qui de pastis, qui de vodka, et regardent tous les soirs le même match de foot à la télé, encore moins conscients que les autres habitants de la rue que quelque chose ne tourne pas rond.

L'imprimerie Lebowski fermant en début de soirée, elle est seulement fréquentée par un veilleur de nuit. Celui-ci, Éric Robert, est un petit homme sec de trente-cinq ans à la coupe et au ton militaires vêtu d'un treillis noir et d'un coupe-vent orné d'un magnifique "Sécurité Associates 88" et portant avec fierté Maglite et matraque. Le seul petit problème est qu'il passe son temps à dormir aussi ne se rend-il pas compte quand les enfants Crocus viennent avec le petit Martinez (voir plus loin) pour l'attacher aux machines et lui passer le bras dans la découpeuse automatique... Et il ne se rend pas compte que, ensuite, les machines se mettent à bouger et dévorent le cadavre du petit tandis que ses "camarades de jeu" vont voir les magiciens et les clowns.

Dies Irae

La famille de Monsac règne sur la vie sociale de la rue. D'ancienne extraction noble, monsieur de Monsac est le dernier représentant d'une famille désargentée mais a lui-même fait fortune dans l'immobilier. Madame est présidente de l'association de quartier et fait la pluie et le beau temps sur les réputations de ses voisins, leur inspirant une crainte mêlée de ressentiment. Monsieur de Monsac est apprécié pour sa générosité et admiré par la population mâle pour sa collection de voitures de sport garées dans l'espèce de petit parc devant leur hôtel particulier XVII^e. Les cinq enfants, Agnan (12 ans), Hugues (11 ans), Venceslas (10 ans), Marc-François (9 ans) et Claudine (8 ans) sont très bien élevés et très polis, merci monsieur, bonjour madame. Bien sûr, la petite Claudine a souvent l'air très malheureuse mais qui irait imaginer que c'est parce que son papa, un homme droit qui élève ses enfants comme un bon chrétien, la viole régulièrement ? Tous les soirs, madame va se coucher à dix heures avec son somnifère pendant que la bonne emmène les garçons au cirque pour voir la cage des tigres et que monsieur "joue" avec la petite Claudine avant de l'emmener à l'église pour qu'elle se confesse et aille au Paradis après sa mort malgré ce qu'elle "force" son papa à lui faire en l'aguichant en permanence... Enfin, ils se rendent tous les deux au spectacle.

La galerie d'art Fire & Ice est minuscule et semble abandonnée. Les murs couverts d'une croûte brune de sang coagulé ne sont éclairés que par un pauvre néon souffreteux. On y compte trois expositions : "body part" dans le hall présente un assortiment de cadavres à des stades de putréfaction divers et variés (de tout juste puant à squelettique en passant par les variantes de l'abdomen verdâtre éclaté par les gaz), "slow down" au fond de la pièce principale est un assemblage de voitures éventrées et écrasées issues d'accidents de la route mortels maculées d'hémoglobine et autres bouts de cervelle, et enfin "Jacques Henry" dans une pièce attenante est une installation d'écrans vidéo, de téléphones pourries, de magnétoscopes poussiéreux et de moniteurs d'ordinateur sur lesquels se déroulent des scènes tirées de cette campagne – celles auxquelles les personnages ont participé, celles qu'ils ont ratées et celles qui auraient pu se produire...*

Les autres personnes notables du quartier sont la famille Crocus, jeunes retraités de la Fonction publique (la cinquantaine) et apôtres d'une France pure et blanche qu'ils enseignent fidèlement à leurs deux jumeaux de quinze ans, Jean-Marie et Bruno, véritables petits S.S. en herbe ; la famille Mamedi, composée d'une mère seule encore jolie malgré la vie qui n'est pas très sympa avec elle et flanquée de deux petits garçons métis en bas âge, Samuel (2 ans) et Isaac (1 an), qui attendent avec impatience que papa sorte de prison où il croupit depuis deux ans pour un petit trafic de shit ; la famille Martinez est concierge du plus

grand immeuble de la rue, sympathiques et ouverts, ils ont un fils de treize ans, Miguel, qui joue à être la "racaille" du quartier, ce qui se limite à écouter du mauvais hip-hop français (ce trouduc' de Don Choa notamment) et à porter des joggings sales, et une grande fille qui fait des études scientifiques compliquées avec des fossiles dans le Sud ; Robert Declancy est lecteur chez un grand éditeur parisien, il passe sa nuit à errer sur la place avec les feuillets d'un des auteurs de sa maison en s'efforçant de corriger les nombreuses fautes de syntaxe du soi-disant "écrivain" qui se complait dans la pornographie animalière la plus ridicule mais dont l'éditeur pense qu'il est l'avenir de la littérature parisienne ; Joséphine Menon et Luc Grossman sont un jeune couple sans enfant qui vivote difficilement, le concubin travaillant chez Quick tandis que sa compagne se consacre, malheureusement sans succès, à la peinture entre deux dépressions ; Georges-Louis Osberg est un Espagnol d'une cinquantaine d'années, vivant seul et travaillant à la biographie d'un certain Tony Lomeaux, auteur de romans fantastiques tels que *Anywhere*, *Schwarzwald Cryptic* et *Le Nécronomicon : métalittérature au siècle de Shakespeare* ; Sylvie Dulong, vingt-trois ans, est une jeune et jolie fille blonde comme les prés ayant quitté son Ardèche natale pour venir à Paris faire une thèse de littérature sur "la représentation du monstre à travers l'histoire : Dracula, la momie, le loup-garou, la créature du lac noir, le monstre de Frankenstein" ; et, enfin, une jeune clocharde à la peau très mate et aux longs cheveux noirs qui erre dans les rues, ne sachant même pas son prénom, vêtue d'une lourde parka rouge et d'un léger short bleu.

Sentez-vous libre d'inventer d'autres familles et individus si vous le désirez en n'hésitant pas à vous inspirer, comme nous venons de le faire, de précédents scénarii de votre cru ou des précédentes éditions de votre jeu préféré, voire de personnes réelles ou romanesques – en fait, ces gens n'existent pas vraiment et ne sont que des fantasmes de Satan qui avait besoin de simulacres d'humains pour peupler son délire...

★ Yee-haa ! (NdL)

VIENS VOIR LES MAGICIENS...

Viens voir les magiciens...

Comme vous l'avez sûrement remarqué, tout le monde semble se donner rendez-vous au cirque chaque soir. Les personnages eux-mêmes devraient s'y intéresser, d'autant plus que les murs de la ruelle sont couverts d'avis étranges annonçant le spectacle pour minuit : ce sont de grandes affiches de papier vieilli, sans illustration, sur lesquelles est

simplement indiqué “ Santa Claws Circus ” ainsi que l’horaire de la représentation en grandes lettres d’un rouge tirant sur le brun qui ressemble à s’y méprendre à du sang coagulé. Il est fort possible que les démons veuillent aller visiter le cirque avant la représentation mais nous ne vous décrirons que plus loin ce qu’ils peuvent y trouver pour des raisons que nous ne vous donnerons que plus tard, elles aussi – merci qui ?

Le chapiteau rouge peut contenir une centaine de personnes au maximum sur les bancs vermoulus de gradins branlants. La piste est poussiéreuse et la lumière faiblarde est assurée par des lampes halogène disposées un peu partout dans les gradins et autour de la piste. À part ça, le cirque ne ressemble rien moins qu’à un cirque, justement, et comme vous devez tous avoir traîné vos pas dans ce genre d’établissement, il est inutile de rentrer dans les détails. Précisons juste que l’espace entre deux roulottes qui constitue l’entrée du cirque laisse aussi la place à une petite table sur laquelle trône une boule de cristal poussiéreuse. Au pied de la table, un homme couvert de poussière ronfle avec application et, derrière la table, un autre homme dit la bonne aventure. C’est un vieux monsieur à l’air très digne, vêtu d’un costume sobre et portant une Swatch jaune fluo qui ne fait pas payer ses consultations.

Quand on lui demande quelque chose, il réfléchit les yeux fermés pendant quelques minutes, puis note scrupuleusement quelques lignes dans un carnet qu’il sort de sa poche avant de le ranger et d’affirmer simplement, à tous ceux qui viennent le voir : “ vous allez avoir une vie intéressante ”.

À l’entrée, un homme entre deux âges, vêtu de manière très élégante, est assis sur une caisse retournée derrière une petite table et fait payer les entrées en souriant continuellement – une place coûte trente euros (et vingt pour les enfants) mais il est toujours possible de s’arranger avec le gentil caissier qui accepte tous les paiements en nature en calculant leur valeur sur une petite calculatrice rouge. Ceux qui ont les moyens peuvent ensuite pénétrer sous le chapiteau où ils sont guidés à leur place par un petit bonhomme aux cheveux rares avec de grosses lunettes et un chapeau melon, à l’air tout ce qu’il y a de plus aigri et qui passe son temps à marmonner qu’il était là le premier et qu’il ne s’est pas emmerdé toutes ces années pour faire ouvreuse.

Aux pieds des gradins, un homme au visage couturé de cicatrices passe nonchalamment un coup de balai et traîne un chariot plein de détergents tous plus efficaces les uns que les autres. Un autre homme se tient devant l’entrée, vérifiant les billets des clients et surveillant le spectacle



Dies Irae

pendant toute la durée de celui-ci : grand et mince, le crâne rasé, il porte un costume, une cravate, et une chemise noirs, une oreillette, une paire de lunettes de soleil et un badge prouvant qu'il est le responsable de la sécurité. L'intérieur du chapiteau est décoré de manière étrange. Sur la toile, quelqu'un a peint des scènes bizarres qui semblent tout droit tirées des fantasmes de Jérôme Bosch – c'est d'ailleurs le peintre responsable de ces œuvres qui s'occupe des décors du cirque et des changements de scène ; il est petit et mince et porte un tablier plein de taches de peinture, un pinceau derrière son oreille unique digne de Gainsbourg, et un béret.

Quand tout le monde est entré, les lumières s'éteignent toutes et un faisceau lumineux commence à parcourir la piste pour venir s'immobiliser sur une paire de jambes, un pantalon de couleur crème et des mocassins à gland bien cirés. Le halo remonte lentement le long de l'homme, laissant apparaître un costume élégant, alors qu'une musique cacophonique envahit les lieux, sorte de mélange de techno hardcore et de guitares électriques saturées. La lumière encadre le visage poupin de l'homme, qui rappelle vaguement celui de Jean-Pierre Foucault et il se lance dans une longue harangue à l'adresse du public, hurlant par-dessus le vacarme, vantant les formidables numéros qui vont les éblouir toute la soirée. Un deuxième cercle lumineux s'attarde sur un jeune homme aux cheveux longs et au visage plein de piercings qui s'escrime sur la console montée sur un pied articulé qui semble produire la "musique" qui se déverse dans le cirque. Un troisième halo éclaire un large trône recouvert d'un velours sale qui fut sans doute pourpre il y a bien longtemps et sur lequel trône un pantin de bois de la taille d'un enfant d'une dizaine d'années – le bois est à moitié pourri, la laque se détache par plaques, et le visage du pantin n'est qu'un rictus plein de haine ; deux cornes rouges pointent de son front sous un bonnet de père Noël sale. Un petit homme, maigrichon, avec de petites lunettes rondes et une tronche de psychanalyste est en train d'astiquer le trône avec un chiffon sale. La musique s'arrête soudainement alors que toutes les lumières se rallument, vacillantes, avant de repartir : c'est l'heure du spectacle.

Le premier numéro est présenté par un grand type, maigre, avec des cheveux ébouriffés et un grand sourire. Ses yeux roulent dans ses orbites, brillant d'une lueur de démente et il se met à psalmodier une douteuse liste de commissions ("œufs, lait, salade verte, basilic, pâtes, huile, riz, etc.") qui devient de plus en plus étrange ("avocats, juge, prisonniers, eau minérale, cailloux, choux, hiboux, genoux, une belle tranche de foie, un cœur encore palpitant, une rate fraîchement arrachée, un foie, deux reins, trois bonnes raisons d'utiliser la baïonnette, etc.") tout en revêtant une camisole de force. Bizarrement, le public qui semblait choqué commence à

applaudir, le regard vide, et à répéter ce que l'homme annonce sur un ton monocorde. Il demande à quelqu'un dans le public de venir attacher sa camisole de force dans le dos puis commence à gesticuler et à se rouler par terre ; on entend distinctement ses os se disloquer et un peu de sang coule de la fermeture éclair puis il finit par se libérer, les membres dans tous les sens, sous les applaudissements de la foule.

Il part en saluant et un couple fait son apparition au centre de la piste : la femme est grande, elle porte de longs cheveux noirs qui coulent sur ses épaules dénudées, sur sa peau d'une blancheur immaculée offerte aux regards concupiscent du public, à peine voilée par un body en dentelles rouge et noir avec un décolleté plongeant ; l'homme est grand et massif, son visage totalement inexpressif, et porte un smoking à queue-de-pie avec une cravate Mickey – il attache la jeune femme à une planche de bois circulaire, emprisonnant ses poignets et ses chevilles dans des fers rouillés avant de retourner le cercle de sorte qu'elle se retrouve la tête en bas. Il amène un petit chariot et retire une nappe rouge de celui-ci, découvrant un assortiment varié d'armes blanches puis commence un spectacle de lancer de couteaux classique (de face, de dos avec un miroir, les yeux bandés, une lame dans chaque main) si ce n'est que chaque arme effleure son assistante à chaque coup, faisant couler un mince filet de sang, arrachant à celle-ci un feulement rauque plus proche du plaisir que de la souffrance. Au bout de quelques minutes, il se dirige vers le cercle de bois qui n'est plus maintenant qu'un incertain hérisson métallique, puis retire lentement les lames de celui-ci, léchant les plaies de la jeune femme qui hurle, de douleur semble-t-il, à chaque fois...

Entre ensuite un cracheur de feu : nu jusqu'à la taille, son torse musclé semble bruni par le soleil. Il porte un pantalon de cuir, des bottes et un borsalino noir sur la tête. Il avale de grandes quantités d'essence et recrache des flammes gigantesques qui se tordent dans la pénombre et prennent des formes étranges, comme s'il pouvait sculpter des objets et des visages dans les flammes mêmes. Le clou du numéro est quand il se met à cracher son feu sur des sculptures de glace d'environ un mètre de haut, représentant un homme, qu'il fait méthodiquement fondre en ricanant. Il sort ensuite de la piste, heurtant de l'épaule l'artiste suivant qui entre en scène à ce moment.

Celui-ci ressemble étonnamment aux sculptures suscitées et ne porte en tout et pour tout qu'un maillot de bain bleu. Il a l'air d'avoir une vingtaine d'années et arbore une chevelure emmêlée d'un blond presque blanc. Il fait quelques blagues, prend le public à partie, commente avec sarcasme le numéro précédent et commence son spectacle : d'abord, il s'installe dans une baignoire qu'il a apportée avec lui et y verse le contenu d'une bonbonne d'où s'échappe une fumée blanche quand il fait couler le

liquide dans l'eau de la baignoire. Quelques secondes plus tard, le balayeur vient attaquer les bords de la baignoire au pic à glace pour finalement en extraire l'homme, maintenant emprisonné dans un bloc de glace, seuls sa tête, son cou et ses mains dépassant du bloc. Il joint ses mains et en retire de petites fleurs de glace et autres minuscules sculptures qu'il semble tirer de nulle part pendant quelques minutes puis le balayeur l'installe dans un coin de la piste où il restera jusqu'à la fin du spectacle en attendant que la glace fonde.

Entre alors une caricature de dompteur, mâchouillant un gros cigare éteint en jouant avec son fouet. Des animaux de toute sorte participent à son spectacle : un cheval, un singe, un éléphant, trois tigres, cinq chiens et il leur fait faire les tours habituels dans un cirque (et que je monte sur un tabouret sur une seule patte, et que je saute dans un cercle enflammé, et que je te fais une pyramide, etc.), mais les animaux ont du mal à accomplir ce qu'il leur demande, sans doute parce qu'ils sont faméliques, souffrant tous visiblement de malnutrition, sales, les pelages mités, boitant ou gémissant à chaque pas, un éclat de douleur dans les yeux. Il les punit de chaque échec par un grand coup de fouet sur le museau ou dans les parties génitales, hurlant de rire à chaque fois que l'un d'eux se trompe et qu'il peut le corriger. Il termine son numéro en amenant un chat noir au milieu de la piste : " ça porte malheur mais ne vous inquiétez pas bonnes gens, j'ai la solution " : il attache le chat à une table et lui verse un liquide à l'odeur acide qui ronge le pelage et la peau du pauvre chat, l'écorchant malgré ses miaulements d'agonie, avant de saluer et de sortir sous les applaudissements.

C'est alors qu'Elvis fait son entrée en scène. Une version de l'Elvis de la fin, gras et suant sous son costume blanc orné de brillant. Il grogne à l'adresse du public puis se lance dans des tours de force classiques en chantant des standards du King : éclatage de parpaings, brisage de chaînes, soulèvement d'haltères énormes, portage de table avec les dents, etc. Pendant ce temps, le Monsieur Loyal commente ses exploits : " Ce n'est pas un tour de chaîne, ce n'est pas deux tours de chaîne mais bien trois tours de chaîne que notre ami va briser ! " Au bout de quelques courtes minutes, il a l'air exténué et se traîne lentement jusqu'aux coulisses.

Entre alors (avec ton terrible cortège – euh, je m'égare) un petit bonhomme à lunettes portant un costume gris et des bottes d'égoutier. Il commence par creuser deux trous peu profonds, peut-être cinquante centimètres, de chaque côté de la piste puis se livre à l'amusant tour de se cacher dans les trous en se contorsionnant puis passe de l'un à l'autre comme par magie, entrant dans le premier pour ressortir du deuxième. Ensuite, il ouvre les bras au ciel et une pluie de cendres commence à tomber sur le public enthousiaste, recouvrant les gradins d'une épaisse

couche grise. Enfin, d'un geste, le sol se met à trembler et certains gradins s'effondrent (test d'Agilité avec deux colonnes de malus pour ne pas perdre 1 PF), une partie du public se trouvant écrasée entre les tubes d'acier et les planches pleines d'échardes. On compte à peine quelques morts, surtout des enfants (qui sont moins solides) et un type en blouse blanche vient les mettre sur une civière, aidé par Elvis, pour les emmener à l'infirmerie. Les spectateurs ne réagissent pas, en fait ils sont ravis, et ne cherchent pas à comprendre ce qui va arriver à leurs amis et leur famille (qui auront la chance de tester des traitements pour le moins expérimentaux à l'infirmerie ou de se faire boulotter par le King pour les plus amochés).

Puis, pour la joie des petits et des grands, entrent les clowns. D'abord, une sorte de savant fou en blouse blanche et au visage de clown blanc, sans pourtant qu'il soit maquillé, pénètre sur la piste avec une grande table encombrée d'instruments scientifiques : un ordinateur, quelques alambics, des pipettes, un ampli op' (qui, en soit, est une bonne blague : pourquoi appeler " amplificateur opérationnel " un truc destiné à faire résistance ?), des fils électriques, des pinces croco, une girouette, des bouteilles de liquide aux couleurs étranges, etc. Il commence à faire des expériences qui font de la fumée et de petites explosions quand deux petits bonhommes habillés strictement de la même façon entrent en piste, le seul détail qui permet de les différencier est que l'un des deux porte un appareil dentaire digne d'une sculpture abstraite. Ils commencent à jouer des tours à leur petit camarade, lui retirant sa chaise, cassant son matériel, mangeant son ampli op', l'arrosant avec leurs boutonnières en forme de fleur, puis commencent à faire des blagues au public : ils font venir un enfant sur la piste et commencent à le tirer chacun de leur côté, finissant par lui arracher les bras que l'un des deux clowns dévore avec délectation, ils offrent un cigare à un père de famille qui explose avec ledit cigare, etc. C'est d'autant plus dangereux que le scientifique est visiblement en train de préparer des cocktails Joliot-Curie (comme des Molotov mais sans mèche). Une fois qu'il a fini, ils s'en emparent et les offrent à un de leurs confrères fraîchement arrivé en piste, habillé lui aussi en clown mais avec un passe-montagne duquel dépasse une grande barbe noire, qui commence à jongler avec les cocktails en chantonnant quelque chose à la gloire de Ben Laden et d'Al Quaida, avant de les jeter sur la foule – tant qu'à faire, il en balance un sur les personnages (Tir 3+, puissance +2, Attaque multiple).

Les clowns évacuent la piste et un homme s'y présente. Il porte un costume trois pièces impeccable, est âgé d'une quarantaine d'années et commence à perdre ses cheveux. Un léger embonpoint et un sourire amical achèvent de lui donner un air de bon père de famille provincial. Il se lance

Dies Irae

dans un numéro de divination, devinant le signe astrologique d'une jeune femme, ce qu'un homme a dans la poche droite, le numéro de Sécurité sociale d'un autre, puis ses "révélations" deviennent de plus en plus obscènes : "tu t'appelles Jeremy, c'est ça ? Tu as quinze ans ? Mais c'est ta voisine, là, non ? Celle sur la salle de bain de qui donne ta chambre ? Tu veux un kleenex ?", ou encore "oh, mais tu es très jolie ma petite Claudine, pour sûr. C'est pour ça que ton papa t'aime tant, hein monsieur de Monsac", voire "allez Djamel, montre-nous ton dos... Mais ce sont des brûlures de cigarette, non ? Vous fumez quelle marque monsieur Hadot ?". Le pire c'est que, au lieu de péter les plombs, le public est mort de rire à l'évocation de leurs petites perversions.

À sa sortie, c'est un homme à la peau très blanche qui fait son apparition. Il porte une chemise à jabot, un pantalon en cuir, des hautes bottes ferrées à large semelle, le tout noir, ainsi qu'une cape de velours noir, doublée de rouge et de nombreuses bagues-armure aux doigts. Il demande des volontaires pour un numéro d'hypnose avec un accent roumain et les accueille sur la piste. Au début, c'est le numéro habituel (faire tenir quelqu'un en équilibre entre deux chaises, le faire se prendre pour une poule, lui faire croire qu'il est tout nu devant le public, etc.) puis ça devient de plus en plus humiliant : il choisit un homme et une femme dans le public et ordonne à l'homme de s'uriner dessus, de se déshabiller entièrement, puis il lui tend une coupe en or et un scalpel en lui ordonnant de remplir la coupe avec son sang, ce que s'empresse de faire l'homme en se scarifiant à qui mieux mieux ; puis il claqué des mains et un homme déformé entre sur la piste, entièrement nu, le corps couturé de cicatrices entre des plaies ouvertes et suppurantes, le visage ne présentant qu'une caricature d'humanité – il demande à la jeune fille de l'embrasser, ce qu'elle fait, puis ses ordres deviennent de plus en plus obscènes jusqu'au point où la demoiselle couche avec l'homme monstrueux devant le public hystérique.

Puis c'est au tour du prestidigitateur d'entrer en piste. C'est un homme séduisant portant un smoking bicolore (un côté est blanc, l'autre est noir). Il fait des tours de cartes et de pièces tout à fait classiques mais avec talent en plaisantant avec le public, faisant apparaître des bonbons derrière les oreilles des enfants et des roses dans les sacs à main des femmes. Il enchaîne ensuite différents numéros d'évasion, tel Houdini mais en plus balèze et, soudain, il se met à pleurer, un sourire méchant s'affichant sur son visage. Il choisit un volontaire dans le public et le guide jusqu'à une vierge de fer qu'il referme lentement sur lui malgré ses hurlements. Les cris durent quelques minutes puis, quand ils s'interrompent, le magicien ouvre la vierge de fer pour révéler qu'elle est vide même si les pointes

dégouttent de sang. Il installe alors une espèce de guérite fermée par un rideau et pénètre à l'intérieur. Le rideau s'ouvre lentement et c'est le volontaire qui se trouve à l'intérieur – il reste en équilibre quelques secondes avant de s'effondrer, ensanglanté.

Le balayeur vide alors la piste, tandis que le cadavre est traîné à l'infirmerie sur une civière, puis amène un grand aquarium rempli d'eau. Un homme nu entre sur la piste et salue son public avant de plonger dans l'eau dans laquelle il reste près d'une dizaine de minutes avant de ressortir sans problème. Il choisit deux enfants dans le public et les emmène avec lui dans le bassin, qui est alors fermé par le balayeur, et le public peut contempler les deux gamins en train de suffoquer, paniquer et finalement se noyer tandis que l'homme sourit toujours.

C'est à ce moment qu'un des spectateurs, que les démons n'avaient pas remarqué jusqu'à présent bien qu'il soit assis juste à côté d'eux, se penche vers les personnages : "C'est là que ça part en couilles mais, bon, je ne veux pas influencer votre vote, pour ce que j'en sais de toute façon", dit-il en bourrant sa pipe, "en tout cas, quand vous reviendrez, essayez de fouiner un peu dans les parages et de vous intéresser aux forains, ça pourra toujours servir – il y a une logique derrière tout ça, même si elle est tordue. Alors, un petit conseil gratuit, je suis là pour vous aider : comme disent les deux zigotos, "il est impératif que vos joueurs prennent des notes" et puis, si vous voulez que l'ambiance des lieux s'améliore et changer le résultat du vote, il va falloir la jouer un petit peu à contre-emploi en aidant les gens du quartier – moi je dis ça, hein, mais je suis qu'un pion après tout... Au fait, je vous ai pas raconté ? Ben, c'était dans les années soixante-dix, en Laponie, vous voyez : à cette époque je... Ah, ça commence, je vous la raconterai plus tard..."

Pendant cet étrange monologue, les démons peuvent remarquer que le trône est amené au centre de la piste, sous la bonne garde du maigrichon qui l'astiquait au début. Une énorme roue de loterie est installée juste à côté par un homme en costume sombre, tout sourire. Le présentateur du début refait son entrée et s'adresse au public : "Approchez mesdames et messieurs. Vous avez vu toutes les merveilles que nous avons à vous présenter et il est maintenant l'heure pour vous de choisir votre destin. Mais, auparavant, nous allons tirer au sort un membre du public. Regardez le numéro de votre place et, si vous êtes appelé, veuillez me rejoindre au centre de la piste." L'homme en costume sombre fait tourner sa roue en scandant "Le million, le million" et la boule finit par s'arrêter sur le numéro 66. Un petit garçon aux longs cheveux blonds lève la main dans le public et finit par descendre sur la piste. L'homme lui demande son prénom que le gamin lui murmure et déclare "il s'appelle Gabriel,

mesdames et messieurs, veuillez l'applaudir... " (applaudissements). Le maigrichon sort alors une sorte de longue valise en bois de sous le trône et l'apporte à l'enfant, l'ouvrant pour révéler aux yeux du public une longue épée, d'apparence ancienne et redoutable – une lame toute simple qui semble simplement faite pour trancher, découper, embrocher.

Monsieur Loyal se remet à parler : " Sur ce trône se trouve notre Maître à tous, le responsable historique de tout ce cirque. À vous de décider, mesdames et messieurs, en regard de ce que vous avez vu ce soir, s'il mérite de vivre. Nous allons faire un vote à main levée. Qui est pour le pardon ? ". Faites en sorte que le public soit à une écrasante majorité contre le pardon, c'est-à-dire, curieusement, contre l'exécution : alors, les employés du cirque jaillissent des coulisses, se jetant sur le public pour le tuer/violer/manger/, etc. (rayez les mentions inutiles). Pendant les quelques minutes qui suivent, ils mettent la ruelle à feu et à sang, n'épargnant pas les démons dans l'affaire : allez, n'hésitez pas, tuez-les tous.

LA MÉTHODE DU DOCTEUR CHESTEL

La méthode du docteur Chestel

Bon, maintenant que les personnages de vos joueurs sont tous morts, les choses sérieuses vont pouvoir commencer. Tout devient noir pendant quelques instants ou quelques millénaires, impossible de le savoir et, soudain, ils se retrouvent au début de la rue Lucifer, leurs montres marquant de nouveau huit heures et demie. Pendant la suite de ce scénario, tout personnage qui trouverait la mort plus ou moins accidentellement ressuscitera de la même manière une fois que tous les autres auront été tués, ce qui est, pour l'instant tout du moins, inévitable. Les démons sont bel et bien coincés dans le fantasme de Satan et il leur est impossible d'en sortir, même les pieds devant : pour pouvoir se tirer de ce mauvais pas, ils vont devoir montrer au Diable la solution de ses problèmes – le seul ennui est qu'ils n'ont évidemment pas le début du commencement de l'idée de ce qu'il faudrait faire. Heureusement pour eux, Satan connaît au fond de lui-même la réponse à son dilemme, mais il va falloir que les personnages lui indiquent la voie. Comme ils n'ont aucune idée de celle-ci, il va falloir qu'ils étudient attentivement la logique du fantasme satanique et s'arrangent pour qu'un certain nombre d'événements se produisent afin que tout rentre dans l'ordre. Pour cela, il va falloir qu'ils s'intéressent aux employés du cirque et les observent en dehors de la piste aux étoiles pour voir ce qui cloche.

Pour résoudre ce scénario, il faut aussi que le public vote le pardon, *i. e.* l'exécution de Satan et, pour ce faire, il est nécessaire que les personnages remettent un peu de joie de vivre dans le quartier en aidant les pauvres habitants à se sortir de leurs problèmes. Une fois qu'ils auront aidé les principaux habitants du quartier (les boulangers, les bouchers, le gamin lynché dans l'imprimerie, la fille du bar, Claudine, le larbin de l'épicerie et le curé angélique), le public du cirque votera la mise à mort du pantin. Laissez la bride sur le cou de vos joueurs pour trouver les bons moyens, ils trouveront sans doute des procédés originaux pour aider tout ce petit monde. Notez que certains problèmes peuvent être résolus ensemble : ainsi, si notre ami le curé met un terme à la carrière pédophile de monsieur de Monsac, les démons auront fait d'une pierre deux coups. Les deux problèmes les plus difficiles à résoudre sont les désordres alimentaires du bar et de la boulangerie : si la jeune fille change d'attitude, si elle regagne un peu de confiance en elle (par exemple si on se fait passer pour un producteur désirant lui faire enregistrer un disque), aider le gamin boulimique est une autre paire de manches – en fait, la seule solution est soit de le retirer à sa famille pour le confier à un médecin, soit de le tuer, c'est pas sympa, mais ça marche. Notez aussi que le vrai problème de l'imprimerie n'est pas le lynchage mais le fait que le veilleur de nuit n'intervienne pas : si les personnages se contentent d'empêcher les gamins de torturer leur souffre-douleur, les machines se vengeront en mangeant le vigile. Notez encore que, une fois un problème résolu, celui-ci ne se présentera plus lors des éventuelles nuits suivantes, que l'ambiance du quartier semblera s'alléger et que le public sera moins passif et moins fasciné par le spectacle. Une fois les sept problèmes résolus, ledit public votera enfin le pardon de Satan.

Les employés se mettent en demi-cercle derrière le trône et le jeune garçon s'empare de l'épée qui est visiblement plus légère qu'elle n'en a l'air. Celle-ci s'enflamme et le gamin décapite le pantin d'un coup net. À ce moment, la femme qui servait de cible vivante au début du spectacle se met à hurler, tombant à genoux en se tenant le ventre. Elvis part d'un rire dément et enlève son accoutrement ridicule, un sourire cruel sur le visage. Le cracheur de feu et le type qui jouait avec des glaçons se jettent l'un sur l'autre et commencent à s'entretuer. Le responsable de la sécurité se précipite vers eux mais s'étaie de tout son long, l'homme qui installait le public sur les gradins lui ayant fait un croche-pied. Malgré ce bordel, dans les gradins, on applaudit mais, tout à coup, le chapiteau s'enflamme spontanément et la foule s'enfuit en hurlant. Dehors, le ciel a pris une couleur étrange, comme s'il s'était lui aussi enflammé, et les étoiles brillent tellement que les regarder fait mal aux yeux. Un bruit sourd enfle lentement, semblant venir de partout et de nulle

Dies Irae

part à la fois. Puis, la terre se met à trembler. Un bruit de raclement se fait entendre. Les murs des immeubles commencent à pulser, comme s'ils étaient vivants. Ils se rapprochent, écrasant tout entre eux. Les étoiles se mettent à tomber. Une comète fait exploser la place. Ça y est, le ciel leur tombe sur la tête : les personnages meurent.

RSVP

Comme vous l'avez sûrement déjà remarqué, chaque employé du cirque est une caricature d'un des princes de l'Enfer (par ordre d'apparition pour les plus lents : Nog, Kronos, Mammon, Baalberith, Uphir, Andromalius, Morax, Nybbas, Furfur, Scox, Abalam, Andrealphus, Baal, Belial, Crocell, Caym, Bifrons, Gaziel, Vapula, Haagenti, Kobal, Ouikka, Malphas, Samigina, Shaytan, Valefor, Vephar, Beleth et Asmodée – et dans le rôle du pantin, Satan lui-même). Notez que leurs caractéristiques sont les mêmes que celles de leurs versions terrestres, dont ils possèdent aussi les pouvoirs, ce qui ne laisse aucune chance aux personnages de vos joueurs au moment du massacre précédemment décrit. Il est vraisemblable que les joueurs commencent donc par s'intéresser à ceux qui ont un rôle important dans cette campagne, ce qui est une bonne idée pour une fois.

– *Beleth* : c'est bien entendu l'homme qui leur a parlé juste avant la fin du spectacle. Il est un des employés du cirque mais ne semble pas avoir de tâche bien précise et passe sa soirée à errer entre les roulottes en fumant sa pipe et en ne se mêlant pas des affaires des autres. Il ne sait rien de plus que ce qu'il a dit aux personnages lors de la représentation, et ne sait pas pourquoi il sait cela, mais sera ravi de leur raconter encore une fois l'anecdote de Monsieur Fabien. Néanmoins, si vos joueurs pataugent trop, vous pouvez vous servir de lui pour les remettre sur le bon chemin ou leur donner une information utile.

– *Bifrons* : il revêt son costume d'Elvis au début de la soirée et commence à faire des vocalises dans sa roulotte. Au bout d'un moment, le téléphone sonne et il répond ; son regard devient fixe et son corps se raidit alors qu'il écoute son interlocuteur et

articule un "Oui, Maître" caverneux. Puis, il s'étire lentement et réunit l'infirmier (Malthus), le jeune homme à la baignoire (Crocell), l'homme-poisson (Vephar), le freak et son ami l'hypnotiseur vampirique (Shaytan et Samigina), le balayeur (Uphir) et le clown jongleur (Ouikka), dans sa roulotte pour comploter jusqu'au début du spectacle. En écoutant à la porte, il est évident que le petit groupe veut mettre la main sur le cirque et qu'Elvis se verrait bien sur le trône à la place de qui vous savez. Quand le spectacle commence, Bifrons reste seul quelques minutes dans sa loge, assis dans un grand fauteuil en cuir. Soudain, toute trace d'intelligence s'efface de son visage et il se remet à faire des vocalises.

– *Belial et Crocell* : ce sont le cracheur de feu et l'homme à la baignoire gelée. Ils ne s'adressent pas la parole et, quand ils se croisent, s'affrontent du regard comme des cailleras de base dans le métro. Avant le spectacle, le cracheur de feu se



promène dans la ruelle et rencontre la jeune clocharde évoquée plus haut. Ils discutent quelques minutes et il l'invite à boire un verre au cirque – visiblement, c'est le coup de foudre. Dès qu'il entre en piste, elle l'observe des coulisses et rencontre Crocell avec qui elle se met à discuter passionnément durant toute la durée du numéro, sous le regard amusé de Malphas (le bon père de famille devin). Crocell la prend dans ses bras et, visiblement troublée, elle le repousse en s'enfuyant.

– *Andrealphus et Baal* : le couple vit dans la même roulotte où sont entreposés les instruments nécessaires à leur numéro (armes et autres bodys en dentelles). Ce qui devrait sauter aux yeux des personnages, c'est qu'Andrealphus n'a pas l'air enceinte du tout et que, au contraire, elle tient une forme magnifique. Cependant, en début de soirée, elle passe par l'infirmerie et en ressort apparemment choquée, blanche comme une ligne de coke : Malthus vient de lui apprendre qu'elle est pleine et elle sait que son mari ne veut pas d'enfant. Après leur numéro, elle s'apprête à annoncer à Baal la "bonne nouvelle" mais se ravise devant la mauvaise humeur de celui-ci. Elle sort des coulisses et tombe sur la jeune clocharde en train de s'enfuir en pleurs. Elle la réconforte et l'emmène dans sa roulotte pour lui offrir un bon café et discuter "des hommes qui vont nous rendre folles un de ces jours".

La seule façon de s'en sortir est de remettre en place tous les éléments de l'intrigue développés par la campagne en bouchant les trous : il faut que Belial se rende compte que Crocell drague sa meuf et que Baal apprenne qu'Andrealphus est enceinte. C'est en fait relativement simple puisqu'il suffit de pousser Malphas à suivre sa nature en révélant à Belial que Crocell "drague sa meuf" et d'aller fouiller à l'infirmerie pour retrouver le test de grossesse d'Andrealphus. Si les démons se chargent eux-mêmes d'aller annoncer les bonnes nouvelles sans preuves, cela ne marchera pas puisque nos amis les employés du cirque méprisent totalement les habitants du quartier et ne croiront pas une seule seconde ce qu'un "étranger" pourrait leur dire.

Une fois que Belial est mis au courant de la "trahison" de son frère, il se précipite pour retrouver la jeune femme et finit par la découvrir en compagnie d'Andrealphus. Il s'en empare sous les yeux du prince impuissant et va l'enfermer dans sa propre roulotte, l'attachant au lit et retournant sous le chapiteau pour le grand final. Baal, quant à lui ne fait pas grand-chose : il rentre chez lui et casse tout, réduisant un par un les meubles en miettes et, s'il est au courant avant le spectacle, assure son numéro de la manière habituelle – en fait, il n'agit qu'au moment de l'exécution de Satan.

Tout se passe de la même manière : les employés se mettent en demi-cercle derrière le trône et le jeune garçon

s'empare de l'épée qui est visiblement plus légère qu'elle n'en a l'air. Celle-ci s'enflamme et le gamin décapite le pantin d'un coup net. À ce moment, Andrealphus se met à hurler, tombant à genoux en se tenant le ventre. Bifrons part d'un rire dément et enlève son accoutrement ridicule, un sourire cruel sur le visage. Belial se jette sur Crocell et les deux princes commencent à s'entretuer. Andromalius se précipite vers eux mais s'étale de tout son long, Baalberith lui ayant jeté un dinosaure en peluche dans les pattes. Dans les gradins c'est la panique et, tout à coup, le chapiteau s'enflamme spontanément et la foule s'enfuit en hurlant. Dehors, le ciel a pris une couleur étrange, comme s'il s'était lui aussi enflammé, et les étoiles brillent tellement que les regarder fait mal aux yeux. Un bruit sourd enfle lentement, semblant venir de partout et de nulle part à la fois. Puis, la terre se met à trembler. Un bruit de raclement se fait entendre. Les murs des immeubles commencent à pulser, comme s'ils étaient vivants. Ils se rapprochent. Les étoiles se mettent à tomber. Une comète fait exploser la place. Et là, Baal se saisit de l'épée abandonnée par le jeune garçon. Il fait face à Andrealphus qui le supplie de l'épargner en pleurant. D'un geste rageur, il lui ouvre le ventre d'un grand coup d'épée. Le sang coule lentement. Une pulsation rouge. Dernier soupir. Tout à coup, il fait noir.

Quand les personnages reprennent conscience, ils sont dans l'impasse du prologue. Sur les murs, des tags à l'encre rouge et bleu les remercient de ce qu'ils viennent de faire. Le fond de l'impasse n'est plus un simple mur mais la façade d'un hôtel miteux. Si les démons ont l'idée d'y jeter un coup d'œil, un réceptionniste qui ressemble à s'y méprendre à monsieur Martinez (d'ailleurs, le personnel et les clients ont un vague air de famille avec les habitants de la rue Lucifer) pourra leur apprendre que le client de la chambre 666 vient de partir – un homme grand, blond, avec une casquette House of Pain. Il ne s'opposera pas à ce qu'ils visitent ladite chambre : celle-ci est déserte, une épaisse couche de poussière recouvre le lit branlant, la télé minuscule et la table de nuit hors d'âge. Sur une chaise, une de ces boules en plastique qui font de la neige quand on les retourne et qu'on vend aux touristes naïfs comme un souvenir typique de Paris, représente une longue ruelle pavée et une place en contrebass – elle est posée sur une feuille de papier sur laquelle quelques mots ont été écrits de manière élégante : "Merci pour le coup de main. Ne cherchez pas à me retrouver ou je vous tue. J'ai démissionné. S."

À ce moment, dans l'esprit des personnages, une voix se met à résonner, la voix d'Andrealphus. "Aidez-moi, ils m'ont retrouvée et je n'ai plus la force de... Oh non !" L'image d'une petite ville se superpose à ce qu'ils voient : au premier plan, un panneau indique son nom, "Montgrumeau". À suivre...

Dies Irae

Le Jour où Nous Sommes Allés Voir la Fin du Monde

*“ Paroxystique du cataclysme apocalyptique pour les nuls... * ”*

* NpL : moi aussi je suis fort en scrabble. Comment ça je t'ai piqué tes mots ?

“ ... tout prophète est toujours un imposteur. Tout ce qu'il dira au sens figuré on le tournera au sens propre de l'ambition ; c'est pourquoi le refus de croire proprement ce qu'il annonce fait d'un imposteur un prophète. ”

– Pierre Klossowski, *Le Baphomet*

Il bourrait la pipe de Monsieur Fabien. Trop longtemps que je n'ai pas dormi, il y a tellement à faire ici que je néglige mon royaume. Le Centre de Tri se teintait d'or et de sang dans la lumière mourante du crépuscule qui irisait le ciel de longues traînées pourpres : conversations étouffées, bruits métalliques des armes, bruissement d'activité fébrile. Le prince des cauchemars exhala le squelette de sa pipe, un tourbillon de fumée blanche, et ferma les yeux, s'abandonnant lentement au sommeil. C'est impossible ! Son front était couvert d'une pellicule de sueur glacée : il se concentra intensément, tendant sa volonté sans que l'engourdissement précédant l'inconscience ne se produise. Non... Le plus incroyable n'était pas la migraine qui torturait les veines de ses tempes, ce n'était pas cette douleur physique dont il avait oubliée jusqu'au souvenir – non, si Beleth sentait son estomac se nouer en une terreur inexprimable c'était parce qu'il ne pouvait plus dormir...

Il se forçait à réfléchir. Sa première idée avait été de casser la gueule à quelqu'un. Seulement, il ne savait pas à qui. Si seulement il avait pu comprendre ce qui lui arrivait, trouver le responsable de sa faiblesse et de ses absences. Je lui arracherais les bras et je sucerais la moelle de ses os et je boirais son sang et je me repaîrais de sa chair... Bifrons se força à se concentrer, à chasser de son esprit les visions qui l'obscurcissaient. Pense ! Il grogna en s'apercevant qu'il avait mal à la tête à cause de cette satanée voix qui le hantait. Tu le sens comme je le sens, hein ? C'est pour ça que tu es terrifié. Tu sais que ça va arriver, que mon heure vient et que toi, pauvre imbécile, tu es perdu. L'Enfer, sous un ciel bas et rouge, bruissait de discussions assourdies, les armes s'entrechoquaient, la fébrilité faisait vibrer l'air tandis que le prince des morts luttait contre la voix d'Hornet dans son esprit...

Il seintait en quarte et frappa l'air de sa lame en tordant son poignet. Un pas sur le côté, le buste bien droit, le bras tendu.

Gabriel se battait contre un ennemi imaginaire, son épée colorait la nuit de lignes d'or pur sous une lune rousse. Il n'y avait pas un bruit, pas un son, même les criquets s'étaient tus, comme hypnotisés par les mouvements gracieux de l'archange du feu. Ça suffit pour ce soir, maintenant, il faut que je le retrouve. Il rangea son épée dans son sac de sport, passa sa chemise en notant à peine la sueur qui perlait sur son torse et se mit en route. Il est l'heure Gabriel. Pour la dernière fois, tu dois venir à Moi et accomplir mon plan. Tel est ton destin. Un trente-six tonnes s'arrêta sur le bord de l'autoroute et l'emmena vers sa destination, vers sa destinée, vers Dieu qui l'appelait...

Il inspectait le cratère, surveillant l'avancée des travaux. Le pentacle carmin était gigantesque et semblait presque briller, estompant le clignement des étoiles. Bientôt, mon amour, tu seras de nouveau à mes côtés et nous régnerons ensemble sur les Enfers. Belial regardait ses sorciers travailler en silence, sa Garde préparer ses armes sans un bruit. Le calme fut rompu par la sonnerie de son téléphone. Qui ? Très bien, amenez-la-moi et, cette fois, n'échouez pas. Le vent faisait onduler les branches des arbres et le prince du feu frissonna. Bizarre. La nuit était pleine de sous-entendus mais Belial était trop focalisé sur son but pour y prêter attention. Il chassa le trouble de son esprit et commença à donner des ordres.

Il marchait, lentement, sans se presser, vers son but. J'arrive vieux salaud, et cette fois j'aurai ce que je veux. Samaël aurait pu s'y rendre en une pensée mais il avait préféré marcher pour profiter du voyage intérieur vers son propre destin. La lune se cachait derrière d'épais nuages chargés d'orage. Quelle est la couleur de l'éclair ? Il n'y avait pas un souffle, pas un murmure dans la nature muette qui préférerait se taire en présence de l'archange de la lumière. Hmmm, qu'est-ce que c'est que

ça ? Ce n'était pas à proprement parler un détour, juste un crochet pour régler quelques petits détails avant d'arriver à son but. Il avançait lentement dans le vaste Univers qui tremblait d'appréhension...

Elle courrait dans les bois, les vêtements déchirés, les jambes fatiguées, écorchées par les branches. Plus vite ! Le sang coulait de dizaines d'égratignures, rouge profond, et la douleur pulsait dans son ventre. Il est encore affamé et je n'ai plus d'énergie. Andrealphus entendait leur course derrière elle, le crépitement assourdissant de l'incendie qui la cernait et elle courrait, terrifiée, au milieu des arbres éclaboussés de flammes rouge et or.

Non ! Il n'y avait plus d'espoir, elle était prise au piège. Le prince du sexe utilisa la puissance qui lui restait pour appeler au secours et s'évanouit...

...j'ai faim la nuit dehors elle court la douleur veux manger manger manger je sens le destin qui hurle et demain est le jour d'après aujourd'hui et encore après et je sais il vient pour moi et la mort je vivrais et je n'aurais plus faim manger manger manger. Il est cruel et la vengeance et la guerre et l'amour colère les étoiles qui crient mon nom d'or et de sang un incendie dans l'âme aux hommes de bonne volonté tourbillon de semence maelström de sang peur et souffrance le Mal bientôt bientôt bientôt...

Cette fois ça y est. C'est la fin du monde. Voici l'ultime scénario de cette campagne et le dernier scénario que vous jouerez jamais pour INS/MV – une fois fini, vous êtes bon pour jeter votre toute nouvelle quatrième édition à la poubelle et à refaire des économies pour acheter des tradin-guecardgaims à la con. Merci d'avoir acheté cette extension quand même, on va enfin pouvoir aller finir nos jours à Hawaï pendant que vous pourrez toujours vous plaindre à Oncle Siroz, pour ce que ça peut nous faire : ils n'avaient pas le choix de toute façon, on les tient par les parties prévues à cet effet et s'ils ne publiaient pas cette campagne on révélait leurs liens occultes avec Ben Laden aux Ricains, alors...

Mais non, c'était pour de rire, on est pas comme ça. Par contre on est très drôle, non ? Non ? Ah, bon... Bien, ce dernier scénario comporte trois parties pleines de bruits et de fureur (et contées par un idiot aussi) : il vous fera visiter un charmant village en province, les volcans d'Auvergne et peut-être même la Bourboule. Si vos joueurs ont bien suivi depuis le début ils changeront la face de votre jeu préféré à jamais, sinon ils changeront la face de votre jeu préféré à jamais puisqu'il ne sera plus très beau à voir au fond d'une poubelle, ce qui n'est qu'un détail quand on pense qu'à cause d'eux l'Univers sera détruit. Veuillez attacher vos ceintures et vous abstenir de fumer des cigarettes qui font rire jusqu'à l'extinction du signal lumineux ; en cas de dépressurisation de la cabine, nous vous conseillons de forcer un hublot et de sauter en priant, les sacs à vomi sont disponibles sous votre siège – merci qui ?

PROLOGUE :

LIVING IN HARMONY

Prologue : living in harmony

Ça y est, Belial a enfin mis la main sur Andrealphus. Poursuivie par la Garde carmine, celle-ci a grillé tous ses PP dans sa fuite et a utilisé les derniers pour envoyer un appel au secours aux seules personnes qui lui ont parus dignes de confiance dans toute cette histoire, c'est-à-dire les personnages de vos joueurs. Ils vont donc se rendre à Montgrumeau, charmante bourgade du Cantal, avec ses spécialités fromagères locales, ses éleveurs de vaches laitières, ses habitants qui n'aiment pas les étrangers, son camp de nomades et sa caserne noyautée par les démons aux ordres de Belial. En effet, le prince du sexe n'a vraiment pas eu de bol en venant se réfugier dans la région puisqu'il s'est jeté dans la gueule du loup : Belial y prépare en effet le rituel d'invocation de la meuf et a des hommes à lui un peu partout dans le coin – comme on dit chez nous, ce sont les coïncidences les plus capillo-tractées qui font les bonnes histoires.

LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE

Si les personnages repassent par le Centre de Tri avant de repartir à la recherche d'Andrealphus, ils tomberont sur un Beleth fort soucieux : il a l'air de ne pas avoir dormi depuis plusieurs jours, ce qui est le cas, et de lourdes cernes sont accrochées à ses yeux. Il leur donnera carte blanche pour retrouver le prince disparu et leur avouera que quelque chose de bizarre est en train de se passer, ce dont les démons se rendront compte par eux-mêmes s'ils se mêlent de se battre : en

Dies Irae

effet, ils ressentiront alors la douleur comme un humain de base mais, qu'ils se rassurent, tous leurs adversaires surnaturels sont dans le même cas, à croire que quelque chose ne tourne plus très rond dans le Grand Jeu, que Hornet a jeté un sort à tout le monde et que le fait que la fin du monde soit pour la semaine prochaine commence à se faire sentir...

Montgrumeau, 21 548 habitants, est situé à une trentaine de kilomètres au nord-ouest d'Aurillac. Pour s'y rendre, il suffit de prendre l'avion jusqu'à Clermont-Ferrand et de rouler un peu plus d'une centaine de kilomètres jusqu'à la ville. Sur la route, des panneaux annoncent les merveilles d'une visite à Vulcania et le

bien-être d'une cure thermale à La Bourboule (et pas d'une thalasso parce que la mer, à la Bourboule...). Planté à flanc de montagne, Montgrumeau est une petite ville charmante bien qu'un peu déserte ; la commune est assez étendue et les maisons et les fermes sont plutôt éloignées les unes des autres, sauf en centre-ville. La route passe au milieu, balayée par un vent de sud qui charrie des buissons épineux comme dans un western de base, les panneaux insistent sur l'entrée de la ville dans l'ère globale de la communication électronique (" Montgrumeau, première commune câblée du Cantal "), les visages sont curieusement fermés et des camions militaires sont garés un peu partout. La plupart

des fermes sont délabrées et les vaches qui paissent dans les champs sont faméliques. Cependant, le centre-ville est rutilant, propre et semble-t-il bâti de neuf, et quelques maisons sont très luxueuses pour cette région qui a vu de meilleurs jours.

Si Montgrumeau a une atmosphère étrange c'est à cause de plusieurs facteurs qui vont compliquer la tâche aux démons : d'abord, l'installation d'un camp de bohémiens ne fait pas la joie de tous, ensuite les tentatives de rachat de la plupart des fermes de la région par la société Cantal.net mettent une bonne ambiance, et c'est sans compter les vaches qui sont malades et la présence très active de l'armée depuis que " quelque chose " s'est écrasé dans la forêt. Celle-ci est d'ailleurs en grande partie calcinée, offrant aux yeux un paysage lunaire, voire sélène diront certains*, d'arbres tordus et noircis ou réduits à l'état de squelettes carbonisés plantés sur un sol cendreux.

Il n'y a pas d'hôtel dans la ville mais un certain nombre de gîtes ruraux : des fermes dans lesquelles viennent s'ennuyer les petits Parisiens ou des familles entières pendant leurs vacances. Ah, le bon air de la campagne, les chutes dans les fosses pleines d'orties, les coups de pied au cul du fermier qui vous trouve en train de piller ses groseilliers avec la fille de votre hôte... Le plus grand gîte de la commune pourra facilement accueillir les personnages : c'est une grande ferme peu éloignée du centre-ville,



avec un petit pavillon près de la grange pour les vacanciers, qui ne doivent pas être rebutés par l'odeur de la bouse de vache d'ailleurs.

Il est tenu par Charles et Caroline Ferdinand, couple d'éleveurs dans la cinquantaine, flanqué de trois grands fils et d'une fille. Charles est un brun sec et barbu vêtu d'un bleu de travail et d'une paire de bottes en caoutchouc vert très peu loquace. Sa femme par contre est une vraie pipelette qui parle d'une voix nasillarde et haute perchée ; grande, blonde et mince, elle s'occupe suffisamment d'elle-même pour avoir l'air encore belle et elle ne se mêle jamais des basses affaires de la ferme, préférant s'occuper des hôtes et de la comptabilité. Le fils aîné, Willy, est âgé de trente ans et ne s'occupe pas de la ferme puisqu'il travaille dans la banque de la ville au poste de conseiller financier : persuadé d'être entouré de bouseux et d'être lui-même un homme du monde, il n'adresse pratiquement pas la parole à son père mais est très proche de sa mère, à qui il ressemble et dont il est l'enfant préféré. Son cadet de trois ans, Albert, s'occupe des bêtes avec son père, il est plutôt intelligent, ce qui n'est pas évident à première vue puisqu'il mesure près de deux mètres pour cent dix kilos et qu'il a hérité de son père l'absence de goût pour les palabres. Laura, la petite dernière, dix-sept ans, rêve de Paris et d'aventure – brune comme son père, pulpeuse et mignonne, elle fait tourner bien des têtes et a un petit ami qui vient la chercher tous les soirs sur sa 103 SP pour l'emmener jusqu'à la ville avant de la ramener vers minuit, mais elle préfère les hommes plus vieux, avec une vraie voiture et qui viennent d'une " vraie " ville... Elle est très intelligente mais en même temps assez naïve et il sera facile aux personnages de la faire parler des problèmes de la ville et de la ferme dont son père et son frère refuseront de discuter et à propos desquels sa mère et son autre frère changeront carrément de sujet. En effet, tout ne va pas pour le mieux à la ferme et il est facile de constater que les vaches semblent malades, ce qui est d'autant plus dur qu'elles produisent l'essentiel des revenus de la famille sous la forme du lait servant à fabriquer d'infâmes fromages très typiques ressemblant vaguement au cantal pour autant que le goût fruité de ce dernier soit remplacé par un vague fumet de purin.

* Essentiellement les pigistes du magazine *Elegy*, à vue de nez (NdL).

POUR UNE POIGNÉE D'EUROS

Un certain nombre de fausses pistes vont retarder les démons dans leur découverte de ce qui s'est passé. Il est vraisemblable qu'ils se méfient de l'armée comme de la

peste et ne poussent pas leurs investigations dans ce sens dans un premier temps, tant la réputation d'infiltration de la soldatesque par les You-Yous n'est plus à faire – rappelez-leur discrètement s'ils l'ont oublié d'ailleurs. Les habitants sont tout sauf aimables et ne discuteront pas volontiers de leurs ennuis avec des inconnus, à part pour dire qu'on devrait interdire aux romanichels de venir leur gâcher le paysage et voler leurs poules. Faites d'ailleurs régner un climat de méfiance dans l'esprit de vos joueurs : les villageois les regardent à la dérobée, refusent de répondre à leurs questions, certains quittent les bars dans lesquels ils entrent, etc. Par contre, s'ils parviennent à gagner la confiance de Laura, celle-ci leur dira que les villageois soupçonnent l'incendie d'avoir été causé par un crash d'ovni et que toutes les vaches de la commune semblent souffrir d'une étrange maladie depuis quelque temps : elles s'amaigrissent de jour en jour et produisent de moins en moins de lait, sans que l'on sache bien pourquoi.

Elle les orientera vers le père Dugros, producteur du meilleur fromage de la région, qui a sa petite théorie sur la chose. Selon lui, tout cela n'est qu'une affaire de gros sous : la Cantal.net a commencé à racheter les fermes dans le but d'installer dans les environs une usine de production de matériel électronique et c'est eux qui rendent les vaches malades, sûrement avec l'aide du vétérinaire, Didier Szymkowiak, cet " enfoiré de you-pin parisien " qui se croit au-dessus de tout le monde.

Cantal.net est dirigée par deux associés, Armand Rouvillois et René Mangeot, deux trentenaires ayant fait leurs études d'informatique à Clermont. L'ambiance de la boîte est bizarrement tendue mais c'est surtout parce que René est secrètement amoureux de la femme de son associé et meilleur ami, Chantal et aussi parce qu'ils sont financièrement au bout du rouleau. Avec des subventions de la région, ils ont fait installer Internet par le câble dans tout le village, avec le soutien du maire communiste, Paul Lebaron, qui en a profité pour utiliser une partie du pognon pour remettre son centre-ville à neuf et s'assurer ainsi le soutien électoral des commerçants de Montgrumeau. C'est un homme replet de plus de soixante ans, plutôt roublard et dont la conscience politique se borne à déposer tous les recours administratifs possibles contre l'installation des gitans voleurs de poule. La Cantal.net ne rachète pas les fermes pour installer une improbable usine de composants électroniques qui se fabriquent tous en Asie du Sud-Est : en fait, l'argent provient de l'armée qui a " convaincu " les deux hommes de lui servir de prête-noms sans leur dire pourquoi. Ils n'en parleront bien entendu que si les personnages se montrent " convaincants " dans leur interrogatoire...

Dies Irae

Szymkowiak est absolument innocent des accusations proférées contre lui. Ashkénaze athée de quarante-trois ans, c'est un homme grand et chauve avec des yeux verts pleins de malice et des petites lunettes rondes cerclées de fer, très fin et plein d'humour qui a fuit la vie parisienne par amour de la nature. Il est complètement démuni face à la maladie des vaches qui lui attire de plus en plus l'inimitié des villageois et ne comprend pas pourquoi la Direction régionale des services vétérinaires n'a toujours pas répondu à ses demandes incessantes d'aide. Par contre, il sera un des seuls Montgrumiens à accepter de leur parler de l'incendie qui s'est déclaré la nuit de la disparition d'Andrealphus et évoquera, amusé, les rumeurs évoquant le crash d'un ovni que les autres villageois éviteront bien de révéler aux démons. Il pourra aussi les mettre sur la piste d'Andrealphus : en allant visiter les animaux des nomades, il a en effet noté la présence d'une jeune femme enceinte dont la description concorde parfaitement avec celle de Yolande.

Les rumeurs d'un crash viennent de l'idiot du village, Dominique, qui vit chez ses parents dans une petite ferme. Quarantenaire grand et obèse aux cheveux noirs et gras et à la pilosité corporelle inversement proportionnelle à son goût pour la douche, il est gentil mais complètement à la masse, incapable d'articuler une phrase de plus de trois mots sans prendre quelques secondes de pause pour réfléchir. Le soir de l'incendie, il se promenait dans la ville et est tombé sur un groupe " d'hommes en noir " qui lui ont dit de rentrer chez lui et de ne parler de ça à personne. Traumatisé par les téléfilms et les séries télévisées sur les extraterrestres, il en a naturellement conclu que c'était des espions qui venaient camoufler un vaisseau extraterrestre et il s'en est ouvert aux autres habitants. Il n'y a rien d'autre à tirer de lui. Si les personnages décident de visiter la forêt, ils pourront découvrir, à quelques kilomètres de Montgrumeau, un cratère d'une trentaine de mètres de diamètre dans lequel il reste quelques débris métalliques.

Les gens du voyage sont une trentaine, habitant des mobile homes et autres caravanes sur un terrain à quelques kilomètres de la ville. Ce sont des gens plutôt sympathiques mais assez méfiants envers les gaje, ce qui n'est pas étonnant vu la façon dont on les accueille un peu partout. La communauté est plus ou moins dirigée par la famille Turasca, elle-même guidée par son patriarche, Lazaros, un homme de près d'une centaine d'années à la peau parcheminée et tatouée, mince à l'extrême et portant de longs cheveux blancs. Celui-ci acceptera de rencontrer les personnages et leur parlera en souriant, les appelant " *Mule* " (prononcez

" Moulo) : c'est un sorcier relativement puissant et il devine facilement la nature des personnages, comme il avait deviné avant eux la nature d'Andrealphus. Il avouera que celle-ci est venue dans la communauté et y est restée pendant trois semaines mais qu'elle a disparu la nuit de l'incendie. Celle-ci était appréciée des Gitans et prenait bien soin de se nourrir à Aurillac. Un jour, les militaires sont venus dans la communauté et ont posé des questions et, quand Andrealphus a été au courant, elle a rassemblé ses affaires et est partie.

MON NOM EST PERSONNE

Quand les personnages retourneront à Montgrumeau, la ville sera en état de siège : des militaires armés patrouillent dans les rues et les habitants restent enfermés chez eux. S'ils se rendent à la ferme Ferdinand, Willy y sera le fusil à la main et Caroline leur demandera de récupérer leurs bagages et de partir sans vouloir s'expliquer. S'ils parlent à Laura, celle-ci leur révélera que des soldats sont venus poser des questions sur eux : ils sont recherchés. En fait, la Garde carmine est en train de mettre de l'ordre dans la région pour effacer les traces de la présence d'Andrealphus. Ce sont les démons de Belial qui ont déclenché l'incendie en pourchassant le prince et qui ont provoqué bien malgré eux cette histoire d'ovni. Comme ils sont loin d'être cons, ils se sont dits que c'était l'occasion parfaite de monter une fausse piste et ont encouragé la rumeur dans la population et placés les faux débris d'ovni dans la forêt avant de déclencher une vraie fausse opération militaire pour sécuriser le périmètre et éviter que des fouineurs comme les démons ne viennent mettre leur nez là où il ne faut pas.

D'ailleurs, un charmant comité d'accueil a été prévu pour ces derniers : un groupe de démons aux ordres de Belial surveille la route qui mène à la ferme et va suivre les personnages jusqu'à ce que ceux-ci se trouvent dans un endroit tranquille et sans témoin pour pouvoir leur mettre sur la tronche. À la fin du combat, une jeune femme d'une trentaine d'années, les cheveux roux ramenés en un chignon serré, le visage constellé d'acné juvénile et portant de petites lunettes, aborde les démons. C'est elle qui est responsable de la maladie des vaches : aux ordres de Malthus, elle a été incarnée dans le corps d'une secrétaire travaillant à la base et a commencé à faire son travail, comme tout bon démon, en s'attaquant aux vaches et en convainquant Rouvillois de racheter les terres des éleveurs touchés avec l'argent qu'elle détournait de la base. Il n'y a aucun projet occulte derrière tout ça, c'était simplement une bonne manière d'augmenter la pression dans la ville et de semer la zizanie entre les habitants.

Elle pourra leur décrire ce qui se passe dans la base : celle-ci est très bien protégée et quinze démons aux ordres de Belial y sont incarnés, en plus de ceux qui viennent de leur tomber dessus. Cela a commencé il y a un mois avec l'arrivée d'un serviteur du prince du feu dans le corps d'un officier supérieur puis cela s'est lentement propagé dans la base. Il semblerait que ce dernier ait abattu un par un les plus gradés, en commençant par le commandant, afin d'infiltrer ses petits camarades. Elle pourra aussi leur révéler qu'une vingtaine de soldats patrouillent dans la ville à leur recherche ; ils vont par groupes de quatre, encadrés par un officier démoniaque, ce qui laisse dix démons dans la base elle-même en plus des cent hommes qu'elle compte normalement. La base sert en outre de centre de formation à une dizaine de " nouveau-nés " de Belial.

Elle déconseillera aux personnages d'essayer de pénétrer dans la base mais il est possible qu'ils s'y essaient quand même. Elle est assez étendue, un peu plus d'un kilomètre carré, et il est possible de se glisser à l'intérieur en escaladant une des grilles de cinq mètres de haut, avec des barbelés au-dessus, qui la ceignent. Une fois à l'intérieur, il faudra être très discret, le mieux étant encore de se déguiser en militaire et de ne pas se faire repérer. La base grouille d'activité et un

convoi semble sur le point de partir, des militaires chargeant du matériel dans une dizaine de camions. Ils pourront apercevoir aussi les " scientifiques " qui errent dans la base et qui ressemblent surtout à une bande de sorciers en vadrouille avec leurs " faciès hermetica ". Il ne sera pas possible d'approcher Andrealphus puisque celle-ci est gardée par deux groupes de la Garde carmine dans un des entrepôts de la base : elle a utilisé toute son énergie et est plongée dans un profond coma et, si les personnages surveillent la base, ils pourront voir les soldats charger un container en acier de la taille d'un corps humain dans un des camions.

Le démon est au courant que quelque chose d'étrange est en train de se préparer mais a été soigneusement tenu à l'écart. Néanmoins, elle sait que les démons de Belial ont capturé quelqu'un le jour de l'incendie et que son exfiltration vers un lieu inconnu est prévue pour bientôt. Elle sait aussi que la mise en œuvre de leur plan est prévue pour dans une semaine. À moins de vouloir se lancer dans une bataille perdue d'avance, les personnages n'ont pas d'autre choix que d'observer la base. Ils pourront ainsi voir les militaires charger un container métallique de la taille d'un cercueil à l'arrière d'un camion et un convoi d'une demi-douzaine de



Dies Irae

véhicules sortir de la base. Celui-ci prendra la route du nord avant de rejoindre l'autoroute et de se diriger vers Clermont-Ferrand. Il dépassera Vulcania puis se dirigera vers les routes accédant au puy de Dôme et il sera impossible de continuer à les suivre par la route puisqu'un *check point* militaire y a été installé, ne laissant passer personne sous le prétexte que le volcan est en phase d'activité et que des éruptions risquent de se produire.

UN ÊTRE S'ÉTEINT, UN VOLCAN S'ÉVEILLE

Un être s'éteint, un volcan s'éveille

Belial a choisi un site grandiose pour mettre en place le rituel d'invocation de la meuf. La présence des volcans lui permet en outre, à lui et à ses serviteurs, de récupérer rapidement de la puissance et il compte bien utiliser celle-ci pour booster sa petite invocation, quitte à raser la région sous un déluge de lave en fusion. À compter de l'arrivée d'Andrealphus, il reste une semaine aux personnages avant que la conjonction ne soit favorable à l'invocation et il ne va pas leur falloir moins : en effet, Belial n'est pas tout seul sur place et le rapport de force est dramatiquement en défaveur des démons, à moins qu'ils ne veuillent se battre à un contre dix, et il va donc leur falloir retourner à Paris pour recruter des forces suffisantes pour tenir tête au prince du feu. Un petit repérage, un peu de diplomatie et une grande bataille rangée, voilà le programme de ce deuxième acte.

AU REVOIR...

Ah, les volcans d'Auvergne... Les personnages se retrouvent donc coincés à Vulcania, le plus grand musée mondial du monde de l'Univers consacré aux trous qui fument et aux plaques qui glissent. Cette monstruosité architecturale, toute de béton et affublée d'un cône central ressemblant vaguement à un volcan, accueille chaque année des dizaines de milliers de visiteurs – pas assez cependant pour que ce ne soit pas un échec financier régulièrement remis à flots par les fonds publics pour faire plaisir à un président de la République à la retraite et à l'accent chuintant dont nous ne citerons pas le nom pour ne pas faire ombrage aux aficionados du centrisme et de la littérature de gare réunis.

En se renseignant un peu sur place et à Clermont-Ferrand, les démons apprendront que l'armée est installée sur place depuis un mois, en prévision d'un mouvement volcanique et pour empêcher les curieux de venir se griller les poils aux abords d'un volcan près de

l'éruption. En interrogeant des vulcanologues et autres scientifiques, ils se heurteront à l'incrédulité de ces derniers : en effet, d'après tous leurs calculs, le puy de Dôme restera endormi pendant un bon bout de temps encore et s'il menaçait de s'éveiller un simple déploiement militaire ne servirait à rien, il faudrait évacuer les populations locales. Les scientifiques mettent la présence de l'armée sur le compte de l'alternance et de la franche ambiance du nouveau gouvernement qui est bien décidé à lutter contre la violence géologique et les méchants volcans qui sont des voyous qui s'attaquent à la France d'en bas du haut de leurs cratères d'en haut.

Un géologue, spécialiste de l'exovulcanologie (la science des volcans extraterrestres), Martin Abrahamovitch n'est pas du même avis que ses collègues. C'est un homme de près de quatre-vingt ans, ressemblant vaguement à un ours polaire avec sa carrure impressionnante, sa pilosité prononcée et ses cheveux blancs, qui parle avec un fort accent de Clermontois consistant à bouffer la moitié des voyelles à toute vitesse (" Ah bôjour, cmeent ah çva ? ") et qui est, pour tout dire, un peu cinglé. Persuadé que les volcans sont la source de la vie (d'accord) et que les mouvements tectoniques peuvent être influencés (mouais), il est convaincu qu'une race extraterrestre qui nous est infiniment supérieure a modifié l'activité volcanique dans tout l'Univers pour déclencher le grand processus de la vie (mais oui) et que, vu la catastrophe écologique que constitue l'humanité de notre bonne vieille Terre, elle a décidé de déclencher l'Apocalypse et de nous rayer de la face du cosmos (bien sûr). Il est complètement barré dans sa tête mais prétend posséder des preuves puisqu'il a fait ce qu'aucun de ses collègues n'a osé en allant prélever des échantillons sur un des cratères les plus bas du puy de Dôme : tout indique en effet une activité volcanique forte telle qu'on ne la rencontre que lorsqu'un volcan est prêt à rentrer en éruption.

Il pourra indiquer le chemin qu'il a pris aux démons et leur faire éviter les patrouilles de l'armée jusqu'au dit cratère en prenant des chemins de montagne peu pratiqués. Le trajet leur prendra une heure de marche et les mènera devant un trou d'un mètre de diamètre. La fumée au parfum désagréable qui s'en échappe est épaisse mais laisse apercevoir à quelques mètres en contrebas, un puits de lave clapotante et rouge. Martin leur annoncera que l'activité semble avoir redoublée depuis sa dernière incartade il y a quinze jours, preuve définitive selon lui que l'Apocalypse est imminente.

Les personnages vont sans doute vouloir aller jeter un coup d'œil de plus près au cratère principal. En utilisant des jumelles, il est possible d'y apercevoir des baraquements en préfabriqué un peu partout et des

hommes en armes y patrouillant ainsi que des vans noirs, typiques de la Garde carmine. S'ils entreprennent l'ascension, ne leur facilitez pas la tâche : la montagne ne s'improvise pas et il faudra leur demander de nombreux tests de Perception pour ne pas se perdre. Il leur faudra au minimum six bonnes heures pour arriver à proximité du cratère et vous pouvez corser l'affaire en les faisant rencontrer une patrouille de démons aux ordres de Belial durant leur randonnée (utilisez les caractéristiques des démons du prologue en annexes).

Arrivés en haut, ils pourront découvrir une demi-douzaine de baraquements, une dizaine de transports de troupes de l'armée française ainsi que quelques véhicules de la Garde carmine. En contournant la crête, ils découvriront un véritable camp retranché fourmillant de démons. Deux grands entrepôts et une vingtaine de baraquements plus petites poussent sur les flancs du volcan et des dizaines d'hommes en armes patrouillent dans les environs. S'ils sont assez téméraires et suffisamment discrets pour aller jeter un coup d'œil au sommet, le spectacle en vaudra la chandelle : la lave en fusion laisse échapper une fumée malodorante et des jets de lave de plusieurs mètres de haut explosent de temps à autre, venant lécher les parois du cratère ; une centaine de mètres en contrebas, il y a un plateau rocheux auquel on peut accéder par des marches taillées à même la montagne – un autel de pierre est dressé en son centre, au milieu d'un pentacle d'une cinquantaine de mètres de diamètre, peint d'un rouge brillant sous le soleil, et dont chaque extrémité est indiquée par un pic rocheux de trois mètres de haut sur lequel il est possible de distinguer (avec une Perception surnaturelle ou des jumelles) de lourdes chaînes et des traces brunes qui ne ressemblent à rien de moins que du sang coagulé.

À moins que vos joueurs ne soient vraiment très bêtes, ils n'essaieront pas de libérer Andrealphus par leurs seuls moyens – celle-ci est maintenue sous bonne garde et la base pullule de démons aux ordres du prince du feu. La seule solution est de retourner à Paris pour y chercher de l'aide : s'ils contactent Bebeth, celui-ci leur conseillera d'ailleurs de revenir s'y atteler immédiatement, leur présence étant nécessaire puisqu'il n'a pas le temps lui-même de s'occuper des renforts.

DIPLOMACY

Les démons vont donc devoir lever leur propre armée pour aller déloger Belial de son cratère : Bebeth leur déconseillera formellement de s'en rapporter à la hiérarchie, ce qui ne servira de toute manière à rien tant le chaos règne dans les forces du Mal. Par contre, depuis le début de cette campagne, ils ont rencontré un certain nombre d'individus et de groupes plus ou moins puissants dont ils

pourront demander l'aide et l'obtenir s'ils se débrouillent correctement. Cette partie du scénario est très ouverte et il est possible que vos joueurs décident de demander leur soutien à des groupes que nous n'avons pas abordés ci-dessous ou qu'ils ont rencontrés lors d'autres scénarii si vous jouez en campagne, il vous sera donc sans doute nécessaire d'improviser. Voici donc une liste d'alliés potentiels, de ce qu'il faudra faire pour obtenir leur aide, et de la nature de celle-ci.

ANDROMALIUS

Le prince du jugement a beau avoir été écarté de la course au trône et dégradé par la Cour infernale, il n'a pas pour autant dit son dernier mot. La plupart de ses serviteurs, trop contents de pouvoir se débarrasser de la fêrue de leur ancien patron ou par foi envers l'administration infernale et l'ordre, sont passés avec armes et bagages sous le contrôle de Baalberith, mais quelques-uns ont disparu dans la nature et certains sont restés fidèles à leur prince tout en feignant la loyauté envers Baalberith. Salomon (voir " Le démon est un animal politique " dans le deuxième acte de la campagne) est de ces derniers et compte un certain nombre d'alliés fidèles parmi ses collègues. Autant dire que, au vu du rôle des démons dans la mise à l'écart d'Andromalius, il ne leur fera pas extrêmement confiance. Cependant, s'ils se sont montrés respectueux envers lui lors du procès, il acceptera de les recevoir dans sa suite de l'hôtel Crillon, mais jouera le rôle du parfait transfuge, prétendant ne rien savoir de son ancien prince ou de ses activités.

Obtenir son aide : pour le convaincre de leur venir en aide, les personnages devront jouer la carte des pauvres démons manipulés par Belial et soucieux de rétablir l'équilibre en Enfer et émettre des doutes à propos de l'affaire Denver malgré la fidélité à Baalberith affichée par Salomon. Il n'acceptera de considérer leur demande que s'ils lui exposent l'essentiel de la situation depuis le début et mettra comme condition à son appui le fait que les démons lui rendent un petit service. Il veut tout simplement des preuves du complot contre le prince du jugement : si les personnages se sont bien débrouillés pendant le scénario " Run like Hell ", il leur suffit de lui donner le dossier, sinon, il les orientera lui-même sur la piste d'Alonzo ce qui leur permettra de remonter jusqu'à Aurélie et de boucler la boucle.

Résultats : une fois que Salomon a mis la main sur les preuves du coup monté contre Andromalius il promet son aide aux personnages avant d'aller l'interroger. Il leur promet une dizaine de démons qui les rejoindront à Vulcania dans la nuit précédant l'attaque. En fait, la moitié de ces démons seront des anges puisque ce sont deux équipes du Labyrinthe qui viendront leur donner un petit coup de main.

Dies Irae

ANGE

Si les personnages ont gardé de bonnes relations avec Ignace, ils peuvent avoir envie de lui demander d'intercéder en leur faveur auprès de son archange. Il leur posera un lapin à leur premier rendez-vous mais viendra à un second s'ils insistent. Il les rencontrera dans un bar de la place Saint-Michel où le café coûte la peau des fesses et se pointera avec une demi-heure de retard, passant la conversation à donner des coups de fil en polonais sur son portable, mais paiera les consommations et écoutera ce qu'ils ont à dire.

Obtenir son aide : il suffit de lui expliquer la situation en jouant la fibre de l'équilibre Bien/Mal et en promettant que sa sécurité sera assurée. Il acceptera alors d'intercéder en leur faveur, sans rien promettre, auprès de son archange et leur promettra de les recontacter dans les trois jours.

Résultats : Ange acceptera de leur venir en aide en envoyant trois de ses serviteurs les plus puissants, des anges vaudouissants (c'est-à-dire dotés de pouvoirs vaudou en plus de leurs pouvoirs d'ange, voir le *Liber Angelis*), en plus d'Ignace qui les rejoindront la veille de l'attaque à Clermont-Ferrand.

BAALBERITH

C'est une très mauvaise idée que de contacter le prince des messagers. Trouver un de ses serviteurs ne sera pas difficile et celui-ci entrera immédiatement en communication avec un de ses supérieurs qui le fera patienter quelques minutes avant de fixer un rendez-vous aux personnages dans un bar restaurant pourri dans une banlieue perdue. Ils y rencontreront Baalberith en personne qui se montrera charmant et les écoutera avec attention, tentant d'en savoir le plus possible.

Obtenir son aide : le prince acceptera immédiatement de les aider en échange d'informations sur la situation, leur promettant le soutien de l'administration infernale.

Résultats : il leur louera une villa en bordure de Clermont-Ferrand et leur fournira trois de ses serviteurs pour les accompagner. C'est bien évidemment un piège et Baalberith aura prévenu Belial de l'arrivée des joueurs : une vingtaine de démons attaqueront par surprise la maison à l'arme lourde, causant de nombreuses pertes parmi leurs alliés et compromettant ainsi leur opération.

L'APHTE

Si les personnages se sont bien comportés lors de l'opération "Nuit bleue" (voir "Elle est plus forte que toi la crise", deuxième acte) ou qu'ils ont été sympathiques aux yeux de Jézabel (voir "Le démon est un animal politique", même endroit), il leur sera

possible de demander l'aide de l'Aphte. Il faudra quelques jours pour organiser une rencontre mais c'est Malphas qui viendra en personne. Il tentera lui aussi d'en savoir le plus possible et de tirer les vers du nez des personnages. Il leur demandera ensuite en quoi gêner les plans de Belial pourrait lui être d'une quelconque utilité et avouera même à mots couverts qu'il a sa part dans le déclenchement de la guerre civile infernale.

Obtenir son aide : il suffit de lui présenter les choses sous un bon jour et de prétendre qu'une attaque en règle contre Belial pourra lui être profitable (bordel, poursuite de la guerre civile, retard dans les projets de conquête de Belial, etc.). Néanmoins, il leur demandera un "petit service" en échange de son soutien : les anges de Blandine sont sur la piste de l'Aphte depuis la regrettable affaire de *New World Order* et un serviteur de l'archange des rêves est en train de fouiner là où il ne faudrait pas. Malphas veut donc que les démons aillent lui mettre un "petit coup de pression" sans se salir lui-même les mains. Il ne faut pas le tuer, seulement lui montrer qu'il ne fait pas bon se mêler des affaires du prince de la discorde. Il peut leur fournir son adresse (un appartement dans le sixième arrondissement) et même quelques idées amusantes (viol collectif, meurtre des voisins, etc.). Le petit problème est que l'ange de Blandine, Girfalko, est un de ces grades 3 "intouchables" parce que surveillé par les forces du Mal, ce qui est plus rentable à long terme que de l'éliminer (voir "Il pleut des vaches" dans un vieux *Plasma*) et que, si les personnages ne sont pas discrets, ils risquent de se faire taper sur les doigts.

Résultats : le prince de la discorde n'est vraiment pas militariste aussi l'aide qu'il pourra fournir sera simplement logistique. Mais cela ne veut pas dire que cette aide ne sera pas précieuse : il pourra révéler aux personnages l'étendue des troupes de Belial (vingt-cinq membres de la Garde carmine, cinquante démons de base et trois camions blindés, cinq vans blindés équipés de lance-flammes) et s'arrangera pour faire circuler la rumeur d'une attaque des forces du prince du feu à Toulouse, Belial redéployant ainsi une partie de ses démons.

BASKIN ROBBINS

Si les démons n'ont pas trop envoyé chier Nosferax (voir "Elle est plus forte que toi la crise", deuxième acte) ils pourront aller lui demander un coup de main. Comme il ne dispose pas d'une véritable force armée, ils pourront lui demander de contacter son prince, Samigina.

Obtenir son aide : Nosferax n'aidera les personnages que s'ils se sont montrés respectueux de sa dignité gothique.

Résultats : Samigina refusera de toute façon de se mêler de ce genre d'affaire, c'est trop sale et trop dangereux.

BOUL'MICH

Delikatessen peut être un allié pour les personnages s'ils se sont bien entendus dans " Elle est plus forte que toi la crise ". Ils pourront aussi lui demander de contacter son prince.

Obtenir son aide : il les aidera de bon cœur et contactera Haagenti qui acceptera de les soutenir pour la bonne et simple raison qu'il trouve ça marrant.

Résultats : les familles de cannibales (du moins celles qui ont survécu) viendront leur prêter main-forte mais il faudra leur fournir un moyen de transport adéquat. Si les démons ont demandé l'aide du prince de la gourmandise, celui-ci enverra trois de ses démons spécialisés dans le combat, la redoutée " 103^e division de gastronomie ", qui encadreront lesdites familles. Ce sont trois bouchers, au sens propre du terme, se battant au hachoir et dévorant leurs adversaires afin de les déstabiliser.

CHEZ RÉGIS

Tant qu'à faire, autant aller demander un coup de main à Jésus. Il est aussi possible de recruter parmi les membres de la clientèle.

Obtenir son aide : Jésus refusera d'intervenir parce qu'il est neutre, qu'il n'aime pas la violence et qu'il a piscine.

Résultats : selon le *roleplay* des joueurs, ils pourront aussi recruter trois ou quatre démons parmi les clients.

CROCELL

Le prince du froid n'appréciera sans doute pas les projets délirants de son frère ennemi mais sa position de renégat fait qu'il doit être prudent et qu'il ne sera pas aisé de le contacter. Trouver un de ses anciens serveurs ne sera pas facile et convaincre celui-ci de contacter son prince alors qu'il est censé ne plus en avoir de nouvelles demandera beaucoup de persuasion.

Obtenir son aide : si les personnages l'ont aidé lors de l'attaque de son Q.G. austral à la fin de la deuxième partie de cette campagne (voir " Voir le Pôle et courir "), Crocell acceptera de fournir des troupes aux personnages.

Résultats : il leur affectera une dizaine de démons, dont la moitié sont des renégats depuis son " licenciement ", ainsi qu'une trentaine de Flocons de sang.

LE CENTRE DE TRI

Beleth soutiendra bien évidemment les personnages dans leur entreprise, surtout en leur conseillant vers qui se tourner s'ils n'ont pas d'idée. À part ça, il ne sera pas d'une grande aide militaire mais pourra

toujours s'occuper des détails fatigants à gérer (réserver des cars, des chambres d'hôtel, passer des coups de fil, etc.).

Obtenir son aide : automatique.

Résultats : en plus de celle suscitée les personnages pourront compter Gilbert (" ben ouais, les p'tits gars ") dans leurs rangs lors de l'assaut final...

DEPROFUNDIS

Retourner dans les égouts voir Deprofundis et ses potes les morts-vivants cultivés ne sera pas difficile, les personnages devraient commencer à connaître le chemin.

Obtenir son aide : simplement s'ils ont gardé de bonnes relations avec lui et s'ils lui demandent.

Résultats : il les accompagnera jusqu'en Auvergne avec ses littérateurs putréfiés. Par contre, Deprofundis ne possède ni véhicule, ni permis de conduire et il est impossible que les morts-vivants prennent le train, ce sera donc aux démons d'organiser leur transport.

FURFUR

Tout le monde sait que Furfur est un pote de Crocell et qu'il déteste Belial aussi est-il vraisemblable qu'il accepte de donner un coup de main à l'attaque contre le prince du feu. La seule difficulté sera de le trouver puisque vu son goût pour l'ordre et la discipline, les communications au sein de ses démons sont plus qu'aléatoires. Néanmoins, à force de traîner dans les bars, les salles de concert et les squats, les démons entendront parler du concert de 2MBC (2 minutes before Chaos), le nouveau groupe fétiche de Furfur. Le concert a lieu trois jours avant l'invocation et se déroule dans un squat en banlieue parisienne. Le squat est sale, des punks bourrés et des chiens cinglés traînent dans les coins et on regardera bizarrement les démons s'ils ont un look " anormal ". Il y a deux groupes de grind-core avant 2MBC, et il faudra patiemment supporter les hurlements de goret des chanteurs, les riffs de guitare qui font saigner les oreilles et les *mid-tempo* joués à la double pédale. Furfur arrivera au début du set de 2MBC (du hardcore sauvage avec des passages mélodiques et des machines) et refusera de parler à qui que ce soit pendant le concert.

Obtenir son aide : si au moins un des démons se comporte bien dans le *pit* (c'est-à-dire s'il va pogo-ter et mouliner avec le public), Furfur acceptera de rencontrer les personnages. La possibilité de trouver Belial en pleines activités hérétiques et de le voir viré des Enfers, suffira à convaincre le prince du hardcore.

Résultats : il fournira aux démons cinq de ses serveurs ainsi qu'une douzaine de voyageurs/teufeurs défoncés aux acides (ce qui est bien pratique pour

Dies Irae

ne pas se rendre compte que vos adversaires crachent des flammes) qui se rendront à Vulcania en camion la veille et s'installeront dans un squat de Clermont-Ferrand.

MARIE-JOLIE

Marie-Jolie est en contact permanent avec Monsieur Fabien et il sera facile de la contacter. Elle viendra rencontrer les personnages, écouter leur histoire et leur fixera un autre rendez-vous. Elle les rencontrera au bar du Ritz en compagnie de Thomas Hobbes, plus souriant que jamais et un homme vêtu d'un costume Armani noir contrastant avec sa cravate Mickey rouge, Baal en personne.

Obtenir son aide : il suffit d'expliquer à Baal la situation, c'est-à-dire la situation depuis le début, et celui-ci acceptera d'offrir son aide aux personnages.

Résultats : une aide substantielle puisque, en plus d'une dizaine de ses serviteurs, Baal enverra Marie-Jolie et Thomas Hobbes aider les personnages, ce qui pourra d'autant plus servir vu les compétences stratégiques de ce dernier. En plus, Baal contactera l'archange Michel qui enverra une demi-douzaine d'anges pour servir de renfort au cas où.

OUIKKA

Le prince des airs est un bon ami de Crocell et déteste les psychopathes comme Belial. Le contacter ne sera pas facile parce qu'il est extrêmement paranoïaque. Les personnages devront passer par un bon nombre d'intermédiaires (un militant antifasciste, le chef d'un groupuscule maoïste, le leader d'un réseau islamiste en banlieue parisienne) qui les recontacteront plusieurs fois dans des cabines téléphoniques publiques avant de rencontrer Pablo, un autonomiste basque d'une quarantaine d'années avec une barbe et une affreuse nuque longue. C'est un grade 3 aux ordres de Ouikka et il écouter leur histoire au nom de son prince.

Obtenir son aide : en mettant l'accent sur la revanche que pourra constituer l'attaque pour Crocell, les personnages obtiendront le soutien de Ouikka.

Résultats : le prince des airs ne leur fournira pas de serviteurs pour combattre mais pourra les brancher sur un dépôt d'armes de la police à Mantes-la-Jolie où Pablo les accompagnera, se chargeant de désactiver l'alarme et les caméras de vidéosurveillance, ce qui ne laisse plus que cinq flics pour surveiller l'endroit. À l'intérieur, les personnages pourront trouver un bon paquet d'armes à feu et quelques kilos d'explosifs ainsi que de la drogue (ce qui ne sert pas à grand-chose).

PAULO ET ROTKA

Les démons auront peut-être envie de demander leur aide aux dealers de la Sorbonne qu'ils ont rencontrés dans "Elle est plus forte que toi la crise". Ce n'est pas une très bonne idée puisque Rotka est un démon aux ordres de Belial, je vous le rappelle, et qu'il est tout à fait con et fidèle à son prince.

Obtenir leur aide : ils refuseront tout net.

Résultats : et en plus Rotka ira cafter à Belial, ce qui niquera l'effet de surprise et lui permettra de renforcer ses troupes.



PENTHOUSE 69

Les deux démons qui dirigent le réseau de prostitution sont tout prêts à offrir leur aide aux personnages mais pas par altruisme ou sens de la loyauté envers les forces du Mal.

Obtenir leur aide : en échange de leur aide, les deux compères vont demander un petit service aux personnages. Les prostitués d'origine africaine font en effet de la concurrence à leurs propres filles et les deux démons n'aiment pas ce genre de compétition déloyale. Les personnages vont donc devoir envoyer un message au réseau concurrent sans pour autant attirer l'attention de la police. En enlevant une fille et en l'interrogeant (soit en la torturant, toute terrifiée qu'elle est des éventuelles représailles), ils pourront remonter jusqu'à un certain Albert Cassis, un Guadeloupéen d'une quarantaine d'années possédant un restaurant dans le huitième arrondissement. De simples menaces ne suffiront pas et il faudra lui montrer que ce n'est pas pour rigoler (en brûlant son restaurant, en le dénonçant aux flics ou en le passant simplement à tabac).

Résultats : une fois ce petit service rendu, les deux démons contacteront leurs amis dans "la famille". Ces derniers pourront fournir des armes automatiques et pas mal de cash, ce qui peut être bien pratique pour louer des chambres d'hôtel ou une villa près de Clermont-Ferrant, voire un hélicoptère.

LE PROFESSEUR

Le bras droit de Kronos à Paris est difficile à rencontrer. Les personnages seront finalement aiguillés vers un attaché parlementaire de l'UMP travaillant sur la réforme des retraites (il s'agit d'aliéner les humains en les enchaînant au doux tic-tac de la pointeuse) qui les recevra au *Café des ministres* à côté de l'Assemblée nationale. Si les personnages sont ponctuels et polis, il acceptera de tenter de leur obtenir une entrevue avec le Professeur et leur donnera un rendez-vous dans un atelier de reproduction du quartier de l'horloge le lendemain matin à onze heures onze précise. Les démons pourront alors rencontrer le serviteur du prince de l'éternité qui leur accordera exactement neuf minutes pour lui exposer leur problème.

Obtenir son aide : s'ils se montrent convainquants et insistent sur le côté "préserver le Grand Jeu et tout et tout", le Professeur acceptera de les aider, demandant leur numéro de téléphone en leur promettant de les recontacter plus tard.

Résultats : son aide sera des plus surprenantes puisqu'il les appellera au tout début de la bataille, leur expliquant les manœuvres que Belial mettra en œuvre pour résister à leur attaque, anticipant ses actions, ce qui confèrera un avantage certain à celui qui dirigera les opérations.

SECHEPINE

Si celui-ci n'a pas trop tapé sur le système des personnages lors des précédents scénarii ("Quatre fragments d'une chronologie du hasard", premier acte et "Elle est plus forte que toi, la crise"), ils auront peut-être envie d'aller lui demander son aide ou du moins de lui demander de contacter Kobal qui ne porte pas particulièrement Belial dans son cœur et aime bien Crocell. Il acceptera à condition qu'ils règlent son dernier problème de voisinage : sa voisine de palier a en effet fait l'acquisition d'un petit roquet de marque Chihuahua depuis son divorce et la bestiole passe son temps à aboyer ce qui empêche Sechepine de dormir. Il demandera donc aux démons de faire taire définitivement le clébard, ce qui achèvera d'ailleurs de pousser la voisine à la dépression nerveuse mais tout le monde s'en fout.

Obtenir son aide : Kobal acceptera de rencontrer les personnages à une représentation d'Ibsen par la Comédie-Française, parce que ça le fait marrer. Il n'acceptera de les aider qu'à une seule condition : qu'ils lui racontent une blague qui le fasse rire dans les deux minutes qui viennent. Si l'histoire du joueur vous fait rire (le meuble), Kobal soutiendra les démons.

Résultats : Kobal leur fournira la division "Runaway", une douzaine de démons incarnés dans des lapins blancs qui, s'ils sont ridicules, n'en sont pas moins redoutables, surtout parce que personne n'irait imaginer un lapin qui vole et vous arrache la trachée à coups de dent...

LES SORCIERS

Les personnages savent que Belial force des sorciers à collaborer à son projet. Il est possible qu'ils tentent d'en contacter pour s'allier contre l'ennemi commun. Les sorciers isolés ne leur seront que de peu d'utilité, les tenants et les aboutissants de la situation leur échappant complètement, et il ne sera pas facile de mettre la main sur un membre de la Rose. Naturellement parano, la secte est encore plus méfiante à cause des magouilles d'Hornet. Néanmoins, en errant dans les boutiques d'occultiste et autres colloques sur "l'alchimie postmoderne à l'ère de la télépathie multimédia", il est possible de parvenir à contacter un membre de la Rose qui les aiguillera vers un de ses supérieurs. Les personnages finiront par obtenir un rendez-vous avec Hornet lui-même qui tentera d'en apprendre le plus possible.

Obtenir son aide : franchement ?

Résultats : non...

LES ZOMBIES DES GALERIES

Si les personnages ont collaboré avec les zombies vivant sous l'opéra lors de l'opération "Nuit bleue" (voir "Elle est plus forte que toi, la crise") ils devront se rendre dans

Dies Irae

les catacombes pour les retrouver. L'ambiance est tendue, les serviteurs de Daniel ayant repris du poil de la bête depuis leur précédent échec et les zombies sont un peu débordés. Néanmoins, en souvenir du bon vieux temps, ils écouteront patiemment les démons.

Obtenir leur aide : ils voudraient bien mais ils ne peuvent pas quitter Paris en ce moment. La solution serait de désorganiser les skinheads en tuant leur chef, un certain Julien Strauss, mais ils ne connaissent pas son adresse. Par contre, ils pourront le décrire (un hooligan du kop de Boulogne, le crâne rasé et arborant un grand crucifix tatoué sur chaque dos de main). Le repérer à la sortie d'un match n'est pas très difficile mais il faudra aussi se farcir ses cinq copains skins à moins de le suivre discrètement jusque chez lui.

Résultats : une fois le problème résolu, une dizaine de zombies accepteront d'accompagner les personnages et il faudra, encore une fois, s'arranger pour assurer leur transport.

U-BOAT CREW

Tant qu'à barboter dans les sous-sols, autant aller voir les serviteurs de Vephar. Si les personnages les ont déjà rencontrés auparavant (au hasard dans "Quatre fragments d'une chronologie du hasard" et "Elle est plus forte que toi, la crise") il ne devrait pas leur être trop difficile de les retrouver. Vephar est résolument contre le genre de choses que se propose de commettre Belial mais ses serviteurs ont un petit problème : leur dernière "création", Marguerite, a disparu de sa cage. Ils leur expliqueront que Marguerite est un familier de combat et leur décriront un anaconda de trente mètres de long, bleu pastel. Ils ont cherché partout dans les égouts sans pouvoir mettre la main dessus et se demandent si elle n'est pas remontée à la surface.

Obtenir leur aide : ils aideront les personnages si ces derniers retrouvent Marguerite. Elle est en effet remontée à la surface et s'est fait capturer par les services vétérinaires de la ville de Paris, ne réagissant pas à l'agression parce qu'elle était en pleine digestion (oups l'égoutier) – la nouvelle a fait deux lignes dans *Le Parisien* de la veille et une petite enquête pourra révéler qu'elle est gardée dans les services vétérinaires du zoo de Vincennes. Aux démons d'organiser son évasion sans se faire repérer.

Résultats : le U-Boat Crew confiera Marguerite aux personnages, à eux de la transporter sur place.

UPHIR

Vu le coup de main qu'ils lui ont rendu si vous avez fait jouer le miniscénario "Magie, magie et vos idées ont du génie" de notre aide de jeu "La guerre en Enfer", il est possible que les démons lui demandent de

renvoyer l'ascenseur. Il suffit de se rendre à Super Phénix pour y rencontrer un de ses serviteurs croisés dans ce synopsis pour que celui-ci organise une rencontre avec Uphir.

Obtenir son aide : c'est en effet bien le moins qu'il puisse faire et le prince de la pollution acceptera sans réserve, histoire d'annuler la dette qu'il a contractée à leur égard.

Résultats : une dizaine de bourrins qui se rendront à Vulcania par leurs propres moyens (un camion antédiluvien qui crapote du monoxyde de carbone) la veille de l'assaut.

BASTON

Un système de résolution de combat de masse vous est proposé en annexes ("Casus Belli"), allez donc y jeter un coup d'œil. La puissance des renforts des démons a été calculée à l'aide de ce système (à vrai dire, nous avons triché alors ne venez pas pleurer que certains PNJ ne sont pas calculés au dixième de point près). Récapitulons.

ALLIÉ	AIDE
Andromalius	5 démons (PS 25), 5 anges (PS 30)
Ange	3 anges vaudouissants (PS 30), Ignace (PS 30)
Baalberith	Pas d'effet de surprise, PS de Belial +200* (10 démons en plus)
Aphte	PS de Belial -200 (10 démons en moins)
Baskin Robbins	Niente
Boul'Mich	3 démons (PS 22), jusqu'à quarante cannibales (PS 1,5)
Chez Régis	3 ou 4 démons (PS : 20, 21, 18, 20)
Crocell	3 grade 3 (PS 27), 7 démons (PS 21)
Centre de Tri	Gilbert (PS 26)
Deprofundis	Deprofundis (PS 28), 3 zombies (PS 8)
Furfur	5 démons (PS 24), 12 teufeurs (PS 1,5)
Marie-Jolie	Marie-Jolie (PS 38), ses deux corbeaux (PS 15), Thomas Hobbes (PS 40), 10 démons (PS 30), 12 anges (PS 30)
Ouikka	Des armes pour 12 PS
Paulo et Rotka	Pas d'effet de surprise, PS de Belial +200* (10 démons en plus)
Penthouse 69	Du pognon
Le Professeur	Bonus de 3 colonnes aux tests de Savoir militaire (stratégie)

SCÉNARIO

Sechepine	12 lapins (PS 20)
Les sorciers	Zobi
Les zombies des galeries	10 zombies (PS 6)
U-Boat Crew	Marguerite (PS 26)
Uphir	10 démons (PS 18)

* non cumulatif.

Les PS indiqués ci-dessus sont calculés pour chaque individu, il faudra donc faire les multiplications (et les additions) vous-même. Ces chiffres ne tiennent pas compte des précédents scénarii et il vous faudra les adapter en fonction des événements passés : ainsi, si l'opération "Nuit bleue" a été l'occasion de mettre un terme aux activités du Boul'Mich il faudra réduire le nombre de familles cannibales disponibles pour aider les personnages. Si ces derniers se débrouillent bien, ils pourront comptabiliser une armée pour un total de plus de 2 000 points (sans compter les personnages dont vous devrez calculer la puissance vous-même), ce qui n'est pas mal du tout mais ne sera clairement pas de trop face aux forces de Belial.

Le prince du feu a en effet mobilisé vingt-cinq membres de la Garde carmine (PS 28), cinquante démons de base (PS 20) et trois camions blindés (PS 30), cinq vans blindés équipés de lance-flammes (PS 33), soit un magnifique total de 1 955 points. Les anges de Michel n'interviendront que si la situation est véritablement désespérée et si vous en avez envie – de toute façon, il n'est pas nécessaire que le camp des personnages remporte la victoire pour arriver à la conclusion de cette histoire et on peut tout à fait imaginer qu'ils se fassent battre à plate couture ce qui mettra encore un peu plus de piment à ce scénario.

Les forces de Belial sont installées autour du cratère et le meilleur timing pour l'attaque est le début de l'invocation, soit à minuit le septième jour après le transfert d'Andrealphus. Le prince du feu sera trop concentré sur son invocation pour s'occuper de la sécurité de son installation et il sera possible de le surprendre, à condition de se débarrasser des militaires du *check point* (ils sont dix plus deux membres de la Garde carmine – recyclez les caractéristiques de précédents PNJ) et de ne pas se faire griller par les patrouilles sur le puy de Dôme (trois patrouilles composées d'un membre de la Garde carmine et de trois démons de base – utilisez les caractéristiques de nos amis Brûle, Crame, Grille et Rôti en annexes). Une piste assez large pour laisser passer un véhicule serpente le long du volcan et il faudra couper les moteurs et finir à pied sur le dernier kilomètre pour ne pas se faire repérer. Dans le cas contraire, ou si les patrouilles ont donné l'alerte ou que les personnages se sont grillés en allant parler à Baalberith par exemple, on considérera que le type de combat est un

"Assaut", ce qui n'arrangera pas les affaires des personnages de vos joueurs. Sinon, l'effet de surprise contrebalançant la position de Belial et ses démons, il faudra résoudre l'affrontement comme une "Bataille rangée", ce sera rapide, violent, et meurtrier, d'autant plus que, je vous le rappelle, les démons ressentent la douleur dans ce scénario et en subissent les conséquences.

Il faudra aussi que les personnages évitent de se faire repérer avant l'attaque dans Vulcania et jouent aux touristes en décourageant les curieux de s'intéresser à leurs nombreux amis tous plus bizarres les uns que les autres. Si vous êtes un poil vicieux, vous pouvez tout à fait décider que Belial a laissé quelques espions dans les parages qui se feront une joie d'espionner les nouveaux arrivants et qui se rendront compte assez rapidement de leur nature – il faudra s'en débarrasser avant qu'ils n'aillent prévenir le prince du feu. Juste avant que les personnages se mettent en route, un homme les abordera : il est grand, large d'épaules et ses cheveux d'un blond presque blanc retombent sur son visage. Il se présente tout simplement comme Gabriel, archange du feu, venu jeter un petit coup d'œil au déroulement des événements... Autant dire que l'agresser est une mauvaise idée. Il demandera aux démons la permission de pouvoir les accompagner mais se tiendra en retrait pendant la bataille, se contentant d'observer : curieusement, personne ne semble s'inquiéter de sa présence et il passera au milieu des combats sans que personne ne songe à l'attaquer.

Mais revenons au spectacle : la lune est haute dans un ciel sans fond, les étoiles nombreuses semblent hésiter à briller et une lueur rouge s'élève du cratère. Soudain, des incantations, déformées par l'écho, retentissent et la chaleur augmente sensiblement. Les deux camps se jettent dans la mêlée, les cris des blessés se répercutent sur les montagnes avoisinantes, le fracas des lance-flammes et des armes automatiques rugit, les démons s'entretuent à grands coups d'acide et de jets de glace, c'est le chaos... Les forces des personnages s'enfoncent dans celles de Belial et les démons peuvent contempler ce qui se passe sur le plateau en dessous d'eux : une trentaine de sorciers encapuchonnés de rouge psalmodient et Belial se tient au centre, chantant lui aussi, couvert de sueur, une lueur de folie dans les yeux, un sourire extatique sur le visage. Attachées à chaque coin du pentacle, des jeunes filles nues ont été égorgées, les lignes de la rune semblent palpiter tel un cœur gorgé de sang à l'unisson d'une lueur rouge qui pulse dans le ventre d'Andrealphus, allongée sur l'autel, les yeux révulsés, hurlant de terreur et de douleur. L'invocation semble sur le point de s'accomplir et il faut agir maintenant, sinon il sera trop tard : les personnages vont devoir tenter une percée vers le plateau. Leviathan fait manœuvrer ses troupes pour leur donner l'occasion et rien ne les sépare plus de l'escalier qu'un groupe de démons de Belial couverts de sang.

Dies Irae

En plein milieu du combat, alors qu'autour des personnages qui se battent les derniers survivants s'entre-tuent, Belial lève les bras au ciel et hurle, "Oui !" – soudain, la terre se met à trembler et le volcan retentit, un jet de lave en fusion jaillit du cratère, une épaisse fumée noire, mêlée de scories, s'en déverse et les sorciers se mettent à courir dans tous les sens. À ce moment précis, Gabriel apparaît près d'Andrealphus, et la prend dans ses bras. Si vous sentez que les personnages ont les moyens de battre le prince du feu en combat singulier (mais oui...), laissez-les donc se défouler, sinon, un homme apparaît au bout d'un ou deux tours, vêtu d'un treillis noir et d'une cravate Mickey ; il fait un demi-sourire à Gabriel et fait apparaître dans sa main une longue épée rouge. "Tu ne croyais quand même pas t'en tirer comme ça Belial, si ?" Le prince du feu hurle de rage et se jette sur Baal qui lui règle son compte en quelques secondes.

Les serviteurs de Belial s'arrêtent de combattre, incrédules, alors que les tremblements du volcan semblent gagner en intensité à chaque instant et que les jets de lave se rapprochent. Un homme portant une épée de flammes rejoint les personnages ; il est grand, large d'épaules et ses cheveux d'un blond presque blanc retombent sur son visage. "Bonjour, je suis Gabriel". Mais alors, devraient se dire vos joueurs en regardant l'autre homme dans le cratère qui disparaît avec Andrealphus, "lui, c'est qui ?" Gabriel (le vrai) étouffe un juron et disparaît lui aussi. Au milieu des cadavres, alors que le volcan semble sur le point d'exploser, les personnages sont seuls...

ÉPILOGUE : UNE FIN DU MONDE DE PLUS

Épilogue : une fin du monde

Si vos joueurs sont suffisamment intelligents pour comprendre que c'est Satan qui vient de leur jouer ce tour de cochon et suffisamment tordus pour additionner 2 et 2 et se précipiter immédiatement à La Bourboule, félicitations. Sinon, faites intervenir Baal qui identifiera Lucifer et se demandera tout haut ce qu'il pouvait bien faire là – il lui a juste murmuré qu'il avait un petit problème à régler avant de prendre sa retraite définitivement : "Il n'irait quand même pas jusqu'à aller rendre visite à Dieu, non ?" Quoi qu'il en soit, les démons devraient partir vers le lieu de vacances de Dieu avec précipitation et en priant pour arriver à temps. Ce n'est pas si loin, à peine un centimètre sur ma carte de France, c'est-à-dire, environ trente kilomètres – les choses sont bien faites, non ?

De toute façon, les personnages ont tout intérêt à se presser parce que le volcan est bel et bien en train d'entrer en éruption. Ne faites pas retomber la pression pendant le trajet jusqu'à La Bourboule, la terre tremble et rend la route difficile et c'est d'une course contre le volcan dont il s'agit. L'épaisse fumée qui s'échappe du volcan est pleine de scories qui explosent sur le sol et ce n'est rien comparé à la fumée noire qui dévore tout sur son passage, chargée de millions de particules brûlantes qui sont capables de brûler un être humain de l'intérieur, ce qui lui évitera d'être étouffé par les poussières qui enflamment sa trachée et ses poumons. Si ce n'est pas l'Apocalypse, cela y ressemble sacrément : il est évident que les morts vont se compter par centaines, voire par milliers.

Comme on vous aime, voici quelques péripéties marquantes (pas pour tout le monde) à infliger à vos joueurs :

- Un chêne centenaire a été déraciné et est en travers de la route. Il faut soit contourner en passant par le flanc de la montagne (test de Conduite très difficile), soit sortir pour dégager la route (il faut s'y mettre à plusieurs et totaliser une Force de 20).

- Une violente tempête de neige éclate tout à coup, quand bien même vous joueriez cette campagne en août et la visibilité devient pour le moins catastrophique (deux colonnes de malus aux tests de Conduite).

- Une jeune femme portant son bébé dans les bras et complètement paniquée se jette devant la voiture des personnages pour qu'ils lui viennent en aide. Il faut réussir un test de Conduite pour ne pas l'écrabouiller – aux joueurs de voir s'ils désirent lui venir en aide en s'arrêtant pour la prendre et en voyant ainsi la distance se réduire d'un cran.

Une fois arrivés, il n'est pas difficile de repérer Satan et Gabriel : leurs silhouettes nimbées d'une lumière irréelle se découpent sur une colline enneigée. Quand les personnages arrivent à portée de voix, ils peuvent entendre Gabriel s'adresser à son frère : "Encore une fois, ce que tu me demandes est impossible. Tu ne peux pas renier la voie que tu as choisie et renoncer à ta destinée. Tu me demandes de détruire la Création de Dieu et de renvoyer l'Univers à son origine". Andrealphus est allongée sur le sol, à demi-consciente, visiblement terrifiée par ce qui est en train de se produire. Le visage de Samaël n'est que tension et dans ses yeux brille une lueur qui semble venir de l'intérieur. Il transpire littéralement la puissance et l'Univers entier semble lutter autour de lui pour garder sa cohérence et ne pas implorer. Une intense tristesse émane de lui, quelque chose comme un reste de colère aussi, et, surtout, il est tellement beau sous la lune qui éclaire son visage sur lequel se lit une infinie innocence.

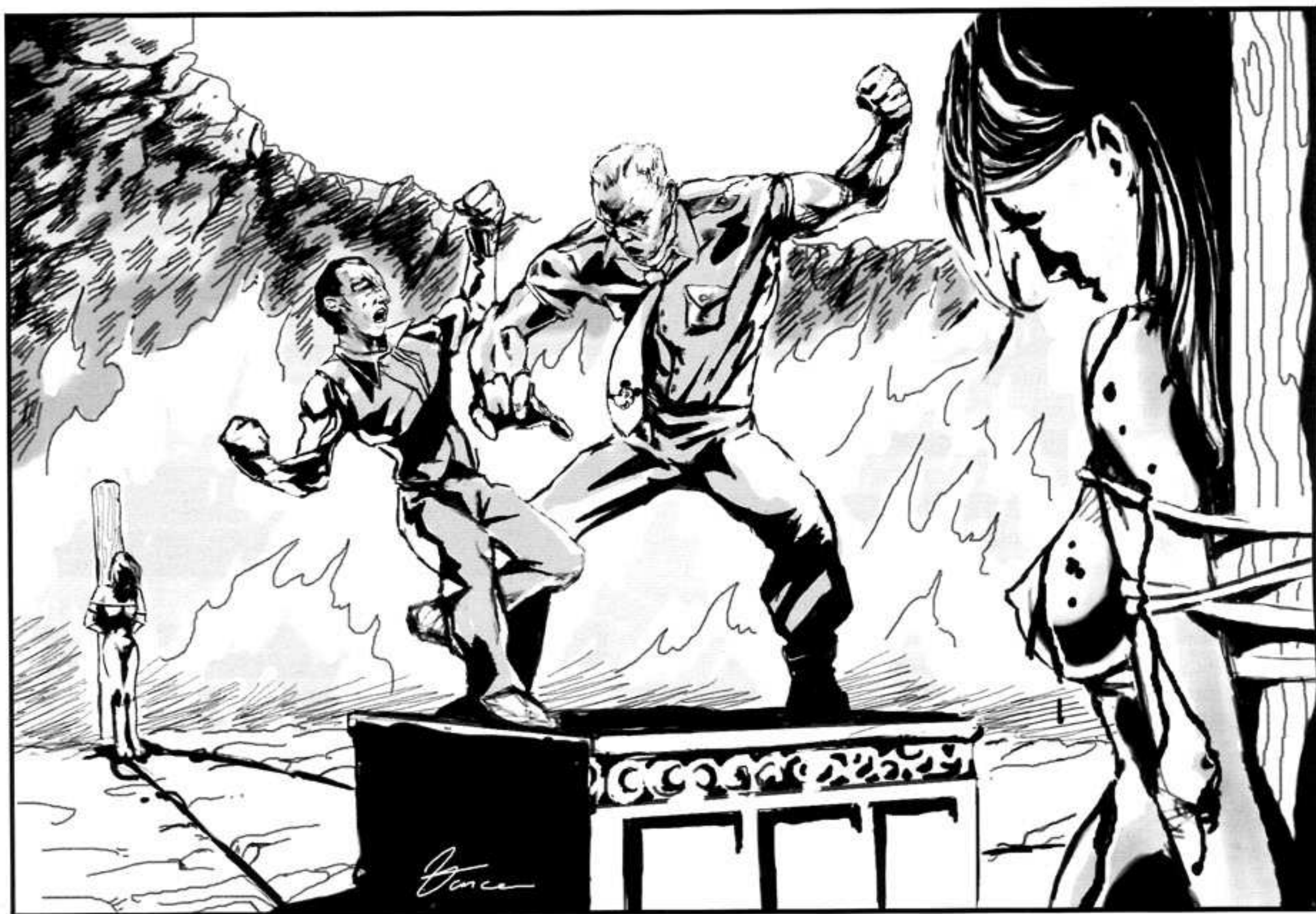
L'ange de lumière soupire et répond à Gabriel : "Je ne renie rien. La voie que j'ai choisie était juste et elle était nécessaire. Mais je suis fatigué, tellement fatigué. Tu te trompes en disant que je dois continuer à vivre, les Enfers

ne s'en porteront que mieux quand je ne serais plus là. Il faut que celui qui règne sur Dis ait une foi pure en sa cause et, moi, je ne peux plus... Quant au destin, mon frère, essaie d'y réfléchir un instant." Il fait un signe vers l'épée de feu de l'archange : "Elle a été conçue pour ça. Depuis le début. Crois-tu vraiment que je puisse nier ma destinée ? Non, c'est Lui, Il l'avait prévu depuis le début et, maintenant, il est temps. Tu n'as qu'à lui demander. Il est temps que toi et moi goûtions enfin au repos mon frère." Gabriel hésite puis ferme les yeux. Le temps semble se figer, hésiter un instant, le nuage de fumée noire du volcan s'arrête comme sur une improbable digue. Quand l'archange du feu ouvre les yeux, son regard est clair et il acquiesce de la tête. Alors, infiniment lentement, Samaël met un genou à terre et offre son cou à son frère. "Ne t'inquiète pas pour sa Création." Il tourne son visage vers les personnages, un visage sur lequel peut se lire la paix, et leur sourit. "Ils savent quoi faire pour sauver l'Univers. Et, maintenant, offre-moi Son pardon, qu'Il me prenne avec Lui et que je sente une dernière fois Son amour..."

D'un geste précis, Gabriel tranche la tête de Samaël et son sang éclabousse la neige virginale. L'archange du feu tombe à genoux et écarte les bras en croix. Il se tourne vers les personnages : "Mon épée est la seule arme dans

l'Univers à pouvoir tuer définitivement un ange. Satan est mort. Et moi aussi je vais mourir : Dieu nous a créés par paires et l'un ne peut pas vivre sans l'autre... Il pensait que vous saviez comment sauver le monde, j'espère qu'il avait raison. L'Univers ne peut pas exister si le trône des Enfers est inoccupé, ça fait trop longtemps que dure le Grand Jeu." Du sang se met à couler de son cou, il ferme les yeux et un éclair de lumière explose, aveuglant les démons et, quand ils peuvent de nouveau voir, les deux frères ont disparu, seule reste l'épée de Gabriel plantée dans le sol.

Un hurlement retentit, comme si l'Univers entier criait de douleur. La réalité éclate en morceaux, les *ley lines* se tordent, et le cosmos s'engouffre dans la brèche causée par la disparition de Satan – comme s'il allait se disloquer et revenir au chaos premier. Il commence à s'enrouler sur lui-même, dans le sens des aiguilles d'une montre pour être précis, et c'est comme si tout se fondait, comme si l'arbre qui s'agite dans le vent au sommet de la colline était à la fois le vent, la colline, mon clavier et le café que j'ai bu tout à l'heure – ce n'est pas une sensation agréable, mais alors pas du tout, comme de découvrir qu'on est un simple pion sur un échiquier dont on ne connaît ni les limites ni les règles mais qui semble sur le point d'être mis à la poubelle.



Dies Irae

C'EST LA FIN DU MONDE...

Le ciel prend une couleur étrange, comme s'il s'était enflammé, et les étoiles brillent tellement que les regarder fait mal aux yeux. Un bruit sourd enfle lentement, semblant venir de partout et de nulle part à la fois. Puis, la terre même commence à pulser, comme si elle était vivante. Des abysses s'ouvrent dans le ciel et sur la terre. Les étoiles se mettent à tomber. Une comète se fracasse sur la montagne la plus proche qui explose. À ce moment, Andrealphus se met à hurler, des larmes de sang coulant de ses yeux, tenant son ventre déformé qui pulse, écarlate.

Si les personnages veulent sauver leur peau, et accessoirement le monde, il faut qu'ils tuent le prince du sexe. Il faut lutter pour bouger et les quelques pas nécessaires pour s'approcher du prince semblent leur prendre des siècles, comme si tout l'Univers résistait à leurs mouvements, criant sa joie de pouvoir de nouveau se fondre dans l'unité première alors que les démons se sentent devenir transparents, déchiquetés de l'intérieur, comme si le blizzard qui souffle de plus en plus fort s'engouffrait dans leurs âmes mais, une fois en main, l'épée de Gabriel s'enflamme soudainement et pénètre facilement dans la chair du prince faisant couler à flots le sang d'une plaie béante. De nouveau, un éclair aveugle les démons, assourdissant, et, quand ils voient de nouveau, du sang coule de leurs oreilles et le volcan s'est tu. Il n'y a plus trace de neige. Andrealphus a disparu.

À sa place se tient un jeune garçon, d'environ treize ans, aux longs cheveux blonds, presque blancs. Il est nu et il s'étire lentement, faisant rouler ses muscles parfaitement dessinés sous sa peau dorée encore luisante de liquide amniotique et de sang. Ses yeux sont des gouffres insondables, des océans sans fond et un sourire se dessine lentement sur son visage.

Lucifer, Seigneur des Enfers, souverain de la cité de Dis, ange des ténèbres, regarde les démons et, quand il parle, sa voix est comme le bruissement du vent dans les arbres, comme le grondement d'un volcan : " Samaël est mort et son pouvoir est mien. Vous m'avez bien servi et je vous récompenserai. Maintenant il est temps que je remette de l'ordre dans mon royaume. " Sans qu'il fasse un geste, une brèche s'ouvre vers l'Enfer et il y disparaît. Les flammes de Dis leur font un clin d'œil, l'Univers semble sur le point de sourire et, quelque part, si l'on écoute bien on peut entendre, tout doucement, un vieillard dans une chambre d'hôtel qui pourrait tout à fait être en train de rire.

À ce moment précis, un petit homme vêtu d'un uniforme de La Poste attire l'attention des personnages en toussant. Il leur tend un formulaire à signer et, sans qu'ils aient le temps de réagir, leur prend l'épée de

Gabriel et la glisse dans un tube en carton. Enfin, il monte sur sa mobylette et s'en va en chantonnant " The End " des Doors d'une voix de soprano asthmatique.

L'Univers s'ébroue, se remet à tourner dans le bon sens et se demande ce qu'il a bien pu faire ces dernières minutes. Il n'y a plus une trace de l'éruption et tout semble désespérément normal – dans un arbre, écoutez-le, il y a un oiseau. Oui, dans un arbre, alors que l'aurore se lève sur le premier jour du reste de sa vie, un oiseau sifflote doucement...

LA GARNISON

L a g a r n i s o n

LES SOLDATS

Kaki dehors, caca dedans. Une bande de types entre vingt et quarante ans, aux cheveux très courts et au vocabulaire très limité. Ils se séparent en deux grands groupes : les imbéciles qui ont opté pour l'armée parce qu'ils ne savaient rien faire et une minorité de fachos qui ont une grande idée de la France et du drapeau.

LES SOLDATS

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

TALENTS

Tir 1+ (armes d'épaule 3+), Savoir militaire 2 (tactique 3).

COMBAT

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

LAZAROS TURASCA

LAZAROS TURASCA

Sorcier gitan

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

TALENTS

Histoire des Gitans 4+, Combat 4, Discussion 3, Conte 3+.

TALENTS DE SORCELLERIE

Pentacle pour ange 4, Invocation d'un ange 3, Demande à un ange 4, Contrôle d'un ange 3.

COMBAT

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

Il ne sera pas impressionné par l'arrivée des démons au camp et sera accueillant et ouvert pour autant que ceux-ci se conduisent de manière correcte. Il était au courant de la nature démoniaque d'Andrealphus mais ne se doutait pas qu'il était un prince en fuite.

BRÛLE, CRAME, GRILLE ET RÔTI

Quatre types en treillis et rangers avec des fusils d'assaut qui ne sont pas là pour jouer de la mandoline.

BRÛLE, **C**RAME, **G**RILLE ET **R**ÔTI
Belial – Grade 0

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

TALENTS

Tir 4, Défense 3, Corps à corps 3+.

POUVOIRS

Immunité contre le feu, Jet de flammes 2+, Armure corporelle 2, Incendie 2, Invisibilité 2+, Non-détection 2, avertissement sans frais : couleur des yeux, cicatrice, phobie des croix, mythomanie.

COMBAT

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

GIRFALKO

Dans le milieu de la quarantaine, c'est un homme de taille moyenne qui porte des cheveux blonds rasés sur les côtés et longs sur le dessus, ramenés en queue de cheval. Il porte un blouson en cuir élimé et un pantalon en velours côtelé noir par-dessus des cols roulés de couleur pastel. Il n'est pas vraiment tourné vers l'affrontement physique et fuira à la première occasion.

GIRFALKO
Blandine – Grade 3

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

TALENTS

Discussion 5, Discrétion 4, Baratin 3, Défense 3, Intrusion 2.

POUVOIRS

Non-détection 3, Rêve divin 4, Rêve 3, Sommeil 4, Absorption de gentillesse 2, Lire les pensées 3, Charme 3, Détection du futur proche 1, avertissement sans frais : interdit (musique).

COMBAT

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

ALBERT CASSIS

Près de cinquante ans, les dents du bonheur, de courts cheveux crépus pratiquement blancs, Albert affectionne les costumes immaculés à larges épaulettes et les chemises ouvertes sur ses innombrables médailles en or. Il est sûr de lui et agréable au premier abord mais, menacé, il se montrera arrogant dans un premier temps avant de ramper pour sa vie.

ALBERT **C**ASSIS
Spécialiste du maquereau

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

TALENTS

Cuisine 3, Corps à corps 3, Tir 3.

COMBAT

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

JULIEN STRAUSS

Julien est un hooligan bon teint qui n'a toujours pas compris le message de Daniel, ou plutôt qui l'a compris à sa manière en ayant des potes des deux côtés de la batte. Il est très sûr de lui quand il est en bande et se battra de toute façon jusqu'à la mort si ses adversaires sont clairement démoniaques.

JULIEN **S**TRAUSS
Daniel – Grade 2

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

TALENTS

Combat 5, Défense 4+, Chants de supporters 2.

POUVOIRS

Pétrification 3, Déphasage 2, Avantage en nature : skinheads, Décharge électrique 1, Jeûne, Caméléon 3, avertissement sans frais : intégrisme.

COMBAT

18 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; épée longue bénie (précision +2, puissance +4).

6

Cela fait trop longtemps qu'il n'a pas passé une nuit correcte, trop longtemps qu'il n'a eu droit qu'à quelques heures de répit sur un coin de bureau, la tête calée entre deux dossiers, un cendrier plein, une tasse de café vide, des journées de Gilbert se passent au bord de l'épuisement, mais quand il parvient enfin à s'assoupir, dans le bourdonnement des ordinateurs et les hoquets de la machine à café, la peur sourde et lancinante revient en lui.

Monsieur Tabien n'est pas Monsieur Tabien - long murmure de sa conscience anesthésiée - le démon qui travaille dans la pièce d'à côté est un prince et, s'il lui plaisait, il pourrait le bayer entre deux de ses doigts. Gilbert geint, les yeux fermés. Il rebondit à la frontière des songes, sombre dans une flaque noire d'oubli puis remonte à la surface, s'éveille dans un cri.

Il est au Centre de lit, minuit hiéatique et araignée au milieu de son terrain vague. Il fait nuit dehors, la bretelle d'autoroute voisine stie les ténèbres d'éclats fugitifs. Gilbert tâtonne sur la surface du bureau à la recherche de ses Chesterfield, attrape une tache de sauce rouge sur son paravent de treillis et, lorsqu'il lève les yeux, aperçoit Beleth, debout dans l'encadrement de la porte.

Comment ai-je pu me laisser tromper ? se demande-t-il en apercevant l'insondable mystère dans les yeux du prince démon. Que reste-t-il de Tabien ?

de musique de Beethoven a le visage creusé, les joues ombrées de poils bleutés. Il sourit pourtant.

Tout est terminé, Gilbert.

de démon de Maux tend l'oreille, comme si la nuit pouvait lui apporter une confirmation. Il se sent très las, un peu déçu : il avait imaginé un orage tonitruant, une pluie d'éclairs ou de grêlons, un tremblement de la planète entière, un cri répété à travers l'espace infini.

Il n'y a rien, dehors, qu'un peu de vent qui binguebale une boîte de conserve vide et les basses assourties d'un autoradio dans le lointain.

Tout est terminé, répète Beleth - et Gilbert, rien qu'à l'entendre, sait qu'il dit vrai.

Il sent qu'il vient d'entrer dans la postface, le fil de l'histoire a été déroulé, il ne reste plus maintenant qu'à couper proprement ce qui dépasse, qu'à nouer solidement les derniers nœuds. Il acquiesce d'un geste vague, allume sa cigarette sans trouver quoi répondre.

Je vais devoir partir maintenant, annonce le prince d'une voix égale. On réclame ma présence aux Enfers et j'ai encore beaucoup de nettoyage à faire dans la Marche des rêves et les cauchemars. Mais je reviendrai te voir, Gilbert, et tu ne seras pas oublié quand viendra l'heure des récompenses. Adieu...

de prince s'est détourné.

Attendez ! cite Gilbert.

Où ?

Beleth hésite, à la frontière de l'Air et de l'Air Peta.

Pardonnez-moi, Monsieur Prince, mais j'ai une... question... Une requête.

Palle, mon ami, Quelle qu'elle soit, je la prendrais en considération.

C'est pour Monsieur Tabien. J'aurais aimé...

Je comprends. Je comprends très bien et je te promets de faire tout mon possible.

Il semble ensuite à Gilbert que Beleth s'est changé en cabreau, puis en l'ombre d'un cabreau et en rêve de cette ombre - et, pour finir, plus rien.

Gilbert s'est endormi et il respire doucement, comme un nouveau-né.

Au détour de son rêve - longue et merveilleuse promenade dans une forêt automnale, qui est aussi un jardin à la française et un parc londonien - il croise un homme d'un certain âge, au gilet fatigué, aux yeux pétillants, tirant sur sa bouffarde et regardant de son larc le jour décliner dans les branches.

Gilbert s'assied à ses côtés et, au cœur de la MRC, les deux hommes évoquent ensemble ces jours sombres des années soixante dix, au cœur de la dépression. Ils papotent et badinent dans un crépuscule exalté qui semble ne jamais devoir finir.

C'est la sonnette du Centre de lit qui le réveille, quelques quatorze heures plus tard.

Gilbert se lève et va jeter un oeil à la fenêtre, même s'il sait déjà qui est à la porte. L'équipe d'intervention, au grand complet, est revenue le voir pour l'ultime débiefing.

Annie et Monsieur Tabien ont disparu : il ne reste que lui pour les féliciter. de grand noir au bon décoré prend le temps de mettre en route le perceuse avant d'aller leur offrir.

5

Il le sent.

Quelque chose qui grouille au fond de son ventre. Quelque chose de plus que la simple terreur. Bifrons se retient pour ne pas plonger ses griffes dans son abdomen pour en extirper la douleur, faire couler un sang noir comme le Mal, faire un carnage de ses tripes, dévider lentement ses entrailles dans un éclair rouge jusqu'à ce que ça disparaisse. Il gigote et se laisse emporter par la vague, comme un voile sur son âme, comme un vent dans son esprit, comme une lame de fond dans ses pensées - il dérive, au loin, perdu, de ciel écarlate des Enfers lui renvoie son image déformée et il se roule en boule pour se protéger du froid, vainement. Parce qu'il vient de l'intérieur... de sang qui court dans ses veines lui est étranger, liqueur amère dans laquelle il voudrait se noyer, lentement couler jusqu'à la folie et l'oubli. Il gèle et la lumière se tait peu à peu, étouffée par des monstruosité viscérales. Sa gorge se noue et c'est comme s'il ne pouvait plus respirer, comme s'il étouffait dans son propre sang - et ce nœud insupportable dans son ventre ! Résister... se battre... encore... survivre...

Je crois qu'il a peur.

Il le sent.

C'est comme une explosion qui remonte de son ventre et allume la moindre cellule de son être d'un feu libérateur. Un choc balistique à la base du crâne, implosion chimique phosphorescente, bacchanale synthétique, jouissance de puissance, incendie de magie. Tout à coup, son cœur se met à battre dans les infirmités. C'est une fête démente, saturée de poison, le déchirement de l'esprit dans le surgissement de la vérité. Son heure est venue. Son âme tout entière danse une orgie démente, saccade désordonnée sur un tempo hystérique, à la limite de l'overdose. Plus une goutte d'eau dans son corps, pas même une lame, juste le rythme qui accélère encore et encore et encore, sang pompé de plus en plus vite dans une chair morte, un déclic dans la conscience comme une grenade qu'on dégoupille. Hornet éclate de rire et il le sent, quelque chose qui grouille au fond de son ventre, quelque chose de plus que l'extase. Son esprit brûle de plus en plus vite alors que ça s'engouffre en lui. Il ne peut plus parler, ne peut plus se taire, alors, il hurle. Oui... maintenant... toujours... vaincre...

Je crois qu'il a compris.

Il sent la lame de feu pénétrer lentement son ventre, là-bas, si loin. Ses entrailles dégoulinent sur ses genoux et se tordent, serpents sanglants. Goutte à goutte, il disparaît. Bientôt, le néant.

Il sent le vide l'aspirer, la Terre s'ouvrir, sa chute à travers les Marches jusqu'à là-bas, si loin. Sa puissance est encore meilleure que tout ce qu'il pouvait imaginer. Soudain, il est là, les yeux grand ouverts sur l'Enfer.

Hornet se lève lentement. Il s'habitue au corps de Bifrons, à la puissance de sa magie. Il contemple le no man's land en contrebas, sourit en apercevant les hordes de zombies, la multitude de cadavres animés, les cohortes de squelettes. Oui, il aime ces décors de série B, il aime son palais, il aime le ciel distendu au-dessus de la cité de Dis, les éclaboussures sanglantes qui illuminent l'horizon. Hornet sent qu'il va se plaire en Enfer.

C'est Shaitan qui est venu lui annoncer la nouvelle, Satan est revenu, des choses vont changer, la réunion a déjà commencé. Il assiste pour la première fois aux débats de la Cour infernale. Il prend des notes pour bien retenir tous les noms, surtout ceux des nouveaux arrivants, des princes se demandent pourquoi Bifrons sourit et ce qu'il peut bien dessiner. Ils pensent qu'il est trop bête, qu'il ne comprend pas vraiment ce qui se passe, que ça ne l'intéresse pas

caprés

Après

en tout cas, qu'il ne voit pas qu'une nouvelle ère commence. Il sourit.

Le prince de la laideur lui a demandé s'il devait réunir la "connection". Il a acquiescé et ils sont venus, le prince de la laideur, le prince de la pollution, le prince des vampires, le prince des airs, le prince des océans, le prince des maladies. Crocell s'est fait excuser, trop de travail à rattraper. Ils ont commencé à tous parler en même temps, à s'engueuler, à poser des questions, à parler du futur.

Alors, Hornet abat son poing sur la table et leur ordonne de se taire. Ils se tournent vers Bifrons, leur ancien prince, sans comprendre qu'une nouvelle ère a effectivement commencé. Et il parle, pendant des heures, de ce qu'il faut faire, de se méfier, de s'organiser. Il leur dit que, depuis trop longtemps, ils ont été considérés comme la lie des Enfers et que, maintenant, tout va changer. Il leur dit que, depuis trop longtemps, les puissants dominent sans se préoccuper de ceux qui sont à l'origine de tout. Il leur dit que les monstres, les morts-vivants, le rebut de Dis, doivent s'allier pour être forts et prendre enfin la place qu'ils méritent.

Ils ne comprennent pas ce qui s'est passé mais ils écoutent ; les paroles d'Hornet sonnent tellement juste, même Malthus sent l'aiguillon de l'aiguil et se laisse emporter par le discours inattendu du prince des morts et Samigina n'en croit pas ses oreilles mais c'est ce qu'il attendait depuis tout ce temps. Tous, ils boivent les paroles de Bifrons, à grandes goulées.

Nous sommes les seigneurs de la destruction. Nous sommes le Mal le plus pur. Douleur, souffrance, colère, violence, perversité, chaos, néant. Nous allumerons un grand incendie dans le monde et nous regarderons le ciel se consumer et nous hanterons les ruines et les morts ne trouveront pas le repos, pour les siècles des siècles.

Ils l'acclament et partent, sentant une énergie nouvelle couler dans leurs veines - ils ont une cause, ils vaincront. Et Hornet, prince-démon des morts, s'abandonne à la joie dans la cité de Dis qui brûle d'un feu perpétuel et son hurlement est un hurlement de rire, sordide, grotesque, sans fond.

4

Comment va-t-il ?

Comme quelqu'un qui se serait fait briser chaque os, disloquer chaque organe, arracher chaque membre et qui aurait fait ensuite une chute de quelques milliards de kilomètres avant de s'écraser sur une surface solide faite d'os brisés et de conglomérats - si tant est, bien sûr, que la notion de kilomètre ait une quelconque valeur dans le cadre de la physique des Marches ce qui, Yapula soit loué, n'a pas été prouvé à ce jour. Maintenant, pour répondre à votre question, nous pouvons affirmer avec une certitude presque absolue qu'il surviva à ces menus désagréments et nous irons même jusqu'à affirmer qu'il n'est pas impossible que notre patient reprenne conscience dès les heures à venir.

Très bien. Reste à espérer que cette petite expérience lui aura mis du plomb dans le crâne.

des voix s'éloignent, des mots s'enfoncent dans son esprit, des images reviennent. Qu'est-ce qui était le pire ? Se faire tuer par son propre camp ? Éprouver par les sens la dislocation de sa chair ? Voir tomber le rideau final sur la scène ? Sentir le soufflé de la Chute et la brûlure du flottement des Marches ?

Belial se retourne avec peine dans son lit, où pièce est d'un blanc aveuglant, saturée de l'odeur de l'éther, tout autour de lui, dans les chambres de l'hôpital de Malthus les lampes agonisent pour l'éternité - mais avec une sueur sur le front, s'il vous plaît.

L'homme aux cheveux bleus arrive en fin de matinée, à pied, comme débranché de nulle part.

Dans la colonne d'esclaves, âmes damnées liées les unes aux autres par de lourdes chaînes barbelées, certains lèvent les yeux pour regarder le nouveau venu avec curiosité, de saut chaque sur des dos zébrés de stigmates, une colonne vertébrale se brise avec un craquement humide ; les humains maudits reprennent leur travail, ramassant les moellons et les blocs de basalte vides, déblayant les ruines à la main, pièce après pièce, sous le regard amusé de leur gardien affublé d'une tenue de maîtresse salomane.

L'homme aux cheveux bleus - il est nu, intégralement - passe devant eux comme s'ils n'existaient pas. Il a l'air triste. Des flocons de neige tombent derrière lui et tourbillonnent un instant dans le blizzard qui semble le suivre.

Tout a été détruit. Des quartiers de Crocell, il ne reste plus une pierre sur l'autre, des pistes de ski, les montagnes artificielles, les lacs gelés, tout a fondu, tout a été démolit. Même ses serviteurs ont été dispersés, tenés aux quatre coins de la cité de Dis, agonisant sans fin dans les bûchers fratricides.

Le prince du froid s'assoit sur un amas de poutrelles fendues, qui soutiennent jadis un huff pipe. Il essaie d'étouffer, en serrant les poings, les bouffées de haine qui montent en lui, le désir de vengeance.

Né pas rentrer dans son jeu.

Quand on les voit ainsi tous les deux, face à face, on ne peut pas s'empêcher d'accuser les ressemblances.

Belial en peignait blanc, débarrassé de ses costumes de massés à la petite seniore, assis dans un fauteuil roulant et le regard encore marqué par les abîmes de la douleur. Crocell en peignait blanc le visage fermé et triste, les yeux égarés dans les souvenirs de ce qu'il a perdu. Ils se virent du regard. Dernière le silence, l'éternelle colère continue de frissonner. Baal, debout entre les deux frères rivaux, chausse ses petites lunettes pour leur lire les décisions prises par Satan et approuvées par le reste de la Cour.

Le prince du fidèle est réintégré dans ses fonctions. Aucune charge ne sera retenue contre le prince du feu, des flacons de sang et les infiltrés doivent être éliminés. La Garde carmine doit être dissoute, des informations détenues par les deux frères sur la terre Creuse doivent être transmises aux services d'Andromalius. Et surtout, surtout, les princes doivent se parler mutuellement.

Baal ne peut s'empêcher de sourire en lisant la dernière clause : le Pardon, ce n'est quand même pas très infernal. Pendant quelques minutes, le rictus s'allonge sur ses lèvres ; Crocell a tendu une main tremblante à Belial. Belial l'a saisie et ils ont commencé à se bécoter les phalanges dans un rituel tout infernal.

J'oubliais, ajoute-t-il à l'adresse des deux belligérants. Il y a une ultime condition à la paix. Vous devez renoncer à vos fantasmes amoureux à coup de psychanalyse dans les services de Socx si le besoin s'en fait sentir.

Les mains se séparent, les frères reculent, les regards durcissent.

- Si vous n'y parvenez pas, nous serons contraints de recourir aux services de Bebeth. Je doute que cela vous plaise.

Ils étaient si gentils, tous les deux si attentionnés. Je regrette vraiment de leur avoir causé tant de tort.

Ce n'est pas de votre faute, vous le savez bien.

Je veux bien le croire, mais au fond de moi, je ne peux pas m'empêcher de ressentir la culpabilité. C'est si triste de voir ce que les plus grands sentiments peuvent engendrer. L'amour nous détruit, nous brûle aussi sûrement que nos plus bas penchants... Mais je ne suis pas si vous pouvez comprendre, si vous avez jamais ressenti la passion véritable, à côté de laquelle le reste de l'univers paraît terne, sans saveur...

À mon grand malheur je crois l'avoir déjà éprouvé, mulemoiselle.

Vraiment ? Il faudra que vous me racontiez à l'occasion.

Ce sera avec grand plaisir. Maintenant, si vous voulez bien me suivre...

Où m'emmenez-vous, Monseigneur Bebeth ?

Je vous l'ai dit : la Marche des rêves n'est plus un endroit sûr pour vous. Belial et Crocell ont juré de se tenir tranquille, mais nous ne voulions pas risquer de les voir désobéir en leur laissant la possibilité de vous visiter. De plus, vous serez bien mieux installée dans l'un de mes univers privés.

Je n'en doute pas... Monseigneur Bebeth ?

Oui ?

Je... Vous êtes quelqu'un d'admirable.

Mais... je pourrais vous retourner le compliment, mulemoiselle. Je le pourrais.

3 Baalberith hésite un instant : il peut faire appeler la sécurité et les serviteurs de Baal seront là en un instant et il ne risquera plus rien. De toute façon, il ne risque rien, il a tout prévu et il est intouchable. Il s'est enfin vengé. Mais, alors, pourquoi est-ce qu'il sourit comme ça ? Le prince des messagers se contôle et il lui rend son sourire, affichant son air le plus aimable, celui qui montre qu'il est là pour vous aider. Le même sourire que la première fois, il y a bien longtemps. Une bouffée de haine remonte soudain dans sa gorge et son visage se déforme en un rictus de pure méchanceté : il n'a pas à supporter cela, il a attendu tellement longtemps pour pouvoir lui faire ravaler cet air condescendant. Des souvenirs de la Chute se bousculent les uns après les autres, la douleur alors qu'il tombait à travers les Marches intermédiaires, la certitude que c'était la fin, qu'il s'écraserait contre la prochaine et que tout serait fini ; et puis il traversait quand

même, la torture avait continué longtemps jusqu'à ce qu'il se brise sur le sol des Enfers, couvert de sang, les ailes déchiquetées, les os tordus, chaque centimètre de son corps hurlant de douleur. Il se souvient aussi des années passées à épier, mentir, trahir. Des siècles serviles passés à courber l'échine, flatter, ramper. Sa haine et sa colère lui font perdre toute contenance et il songe au Daemonis Malificum : ils lui renverront l'ascenseur et ils jetteront le prince déchu, tout Premier Né qu'il soit, dans le Tartare et il rira en sachant que ses tortures n'auront pas de fin. Baalberith retrouve son calme à cette idée - rien ne peut plus lui arriver, il a gagné. Mais, dans ce cas, pourquoi est-ce que Andromalius sourit ?

Il l'accompagne à la Cour infernale, se demandant à quel titre l'ancien prince du jugement est invité à participer aux débats. Mais il peut attendre - ça, il sait le faire. Il sourit à Baal qui a convoqué cette réunion extraordinaire et pénètre dans le

Après

palais désert de Satan. Oui, il peut attendre mais, un jour, bientôt, le palais ne sera plus désert et il dirigera les Enfers. Et, ensuite, ce sera la guerre, la vraie, et les tous d'argent du Paradis tomberont et Dominique paiera lui aussi. Ensuite, il fera disparaître la Création, incendiera le monde, réduira en cendres l'Univers et les tuera tous, tous ! Son sourire s'efface de son visage quand ses yeux se posent sur le trône. La panique s'empare du prince et l'étonnement se lit sur les visages. Satan est revenu. Satan ? Il a changé, mais, pourtant, Baalberith le sent au plus profond de son être, c'est bien le monarque de la cité de Dis qui se tient nonchalamment sur son trône, une jambe se balançant lentement, croisée au-dessus de son genou juvénile. Une telle puissance...

Satan expédie les affaires courantes, il tranche, juge, punit, pardonne, récompense. Quand son nom est prononcé, Andromalius sourit. Sur la table, il y a un dossier, un simple petit dossier dans une chemise marron. La Cour est mal à l'aise, il semblerait que cette histoire de dinosaure ait été montée de toute pièce. Et quand bien même, cela se passait avant la Chute, ça n'avait rien à voir avec les Enfers - à la limite cela montrait simplement qu'Andromalius a toujours su prendre des décisions rapides et se débarrasser de ceux qui ne veulent pas faire le travail qu'on leur a demandé. Mais, de toute façon, ce n'était qu'un tissu de mensonges...

Il faut plusieurs heures à Baalberith pour faire rentrer les choses dans l'ordre, pour retrouver tous les dossiers des serviteurs du prince du jugement, pour ordonner à ses propres démons de quitter les bureaux d'Andromalius et lui rendre ses archives. Il trépigne de rage, le prince des messagers, il était pourtant persuadé de s'être enfin vengé mais tout est à refaire.

Andromalius s'assied dans son large fauteuil en cuir brun et étend ses jambes sous le bureau en bois rare. Il arrange le

lunard pour qu'il soit bien parallèle à la table, chasse une poussière d'une pichenette, aligne ses stylos et sort le téléphone rouge du tiroir. Il faut que tout soit dans l'ordre, propre, bien rangé - méthode et discipline, c'est tout ce dont il a besoin. Il décroche le téléphone et patiente quelques secondes avant d'entendre la voix de son frère qu'il informe du retour à la normale de la situation, tout va pouvoir continuer comme avant. Satan est de retour, il est de retour et le Grand Jeu peut continuer. Ils sont indispensables, parce que les trahisons sont partout, au plus haut niveau, et qu'il faut les traquer, les détruire. Mais, avant, il faut nettoyer, il faut faire disparaître tout ce qui dépasse, s'arranger pour que les squelettes restent dans les placards dans lesquels on les a rangés depuis longtemps, définitivement cette fois. Un squelette, ça peut disparaître aussi bien qu'un ange ou un démon. Et ce ne sont pas quelques renégats qui vont empêcher les deux frères de faire leur travail, cette fois il faut trouver une solution pour que leurs petits arrangements ne viennent plus perturber leur mission.

Le prince du jugement raccroche et se remet au travail avec satisfaction. Il aime ça. Il hésite une seconde et prend un Post-it sur lequel il écrit un mémo de sa plus belle écriture. Puis, il convoque Baalberith. Son ton est cassant, il donne des ordres brefs et rapides et il se demande à haute voix comment un tel désordre a pu se développer pendant sa si courte absence. Le prince des messagers l'écoute humblement en lui souriant de son air hypocrite et flagorneur. Et ses yeux ne peuvent pas quitter le petit carré jaune qu'Andromalius a collé juste derrière lui, sur le mur, pour être sûr de bien le remarquer à chaque fois qu'il entrerait pour venir travailler.

Juste quelques mots qui tenaient Baalberith, quelques syllabes, des consonnes et des voyelles, sans même un verbe conjugué : retrouver Kiel et lui faire la peau...

2

Faut-il vous appeler prince du sexe ou bien princesse du sexe ?

Ils ne peuvent pas s'empêcher de l'aimer.

Même ceux qui voulaient la huir. Même ceux qui adoraient Andralphus. Même ceux qui détestent les corps, le désir et la pulsion sexuelle. Les partisans de la rigueur connaissent les faits marquants de sa carrière sous les ordres d'Andromalius. Les gros violents se souviennent de son action au service de Bal. Les plus raffinés aiment cet éclat d'humanité, cette moitié de sang humain qui coule dans ses veines de succube. Les plus vulgaires se délectent de sa franchise, de sa méchanceté viscérale, de sa propension à prendre chaque règle à contre-pied. Tous aiment son apparence hétérodoxe : son décolleté vertigineux, son rire de gorge, son maquillage de demi-pute de l'Est, ses fausses boucles d'oreille en diamant, ses véritables bracelets en or blanc.

Dans la flûte levée de Marie-Jolie, les bulles de Veuve Clicquot font la course vers la surface.

À l'avenir.

Une bonne partie des princes reprend ce toast de bon cœur. À l'avenir.

Où, du moins, à ce qu'il en reste.

Bisons part d'un grand rire : Hayjenti vient de croquer à belles dents dans son véne et postillonne maintenant les éclats de cristal Baccarat sur les convives assemblés en demi-cercle. Malphas s'époussette avec une pochette de satin bordeaux, décidé à ne pas laisser les mauvais plaisantins gâcher sa soirée. La musique démarre : la formation classique, sous la direction d'un Tursut hystérique, entonne à plein volume une version acoustico-chaotique de l'Internationale. On commence à valser sur les tapis imbibés de vomit, de sang et de sauce béarnaise.

La cérémonie d'intégration de la nouvelle venue à la Cour démoniaque a lieu dans une enfilade de salons privés du Ritz. Les réservations ont été faites quelques heures plus tôt, par un homme en costume de teryl gris, portant des petites lunettes rondes et une énorme Swatch fluorescente. Les frais de location ont été réglés en argent liquide étranger - les zlotys ? les balits ? - par un golden boy qui s'est présenté au guichet sous le nom - étranger lui aussi - de Mamone. Des différents serveurs affectés par le prestigieux établissement parisien, deux sont déjà ressortis sur des brancards, dont un en plusieurs morceaux distincts. L'homme à la Swatch leur a dit de ne pas s'inquiéter, tout va bien. Des caisses de champagne millésimé ont été distribuées au personnel : dans leurs juvéniles, les gardiens des parkings se poivent à hauteur de deux mois de leur salaire.

Shall I compare thee to a summer's day... ?

Morax a invité le nouveau prince à danser et lui susurre à l'oreille des sonnets capiteux comme un apéritif italien. La Cour est montée dans son entier. Les princes maussades tiennent la queue avec application. Shaghtari et Malthus semblent engagés dans une compétition à qui aura l'air le plus sinistre. Véphar a tombé la veste et a provoqué en duel amical son collègue Ufhii - les écrevisses vivantes volent bas, éclaboussant de rose orangé les tentures noirs de pinx. Belial et Ciocell, écroulés dos à dos, violent de concert une bouteille d'Amagyne datant d'avant la naissance de Marie Jolie. La cacophonie rend leur dialogue difficile à saisir, mais il est possible d'attraper au vol une bite récurrente de leur conversation : toutes les salopes. Plus loin, Kobal entraîne Samizina dans une danse épileptique qui les mène sur les sauteux, sur les tables, sur d'autres convives affalés, toutes les trois ou quatre mesures. Ouikka huile à contretemps, pour leur donner du cœur au ventre, des exclamations d'Ukrainien banni.

Près de l'immense cheminée, Beletth et Andromalius discutent paisiblement, servant contre eux leurs verres de champagne intouchés. Un jeune homme blond aux cheveux ondulés, un peu trop mince - comme monté en graine trop rapidement - les écoute en souriant. Son visage est d'une pureté angélique, ses yeux d'une pureté infernale.

A mon avis, personne ne le retrouvera jamais, le père Andrealphus.

Valefor est sorti sur le balcon, titubant légèrement sous le poids conjugué de l'alcool et des bijoux qui bourrent ses poches, butin soutiré aux coffres de l'hôtel alors qu'il feignait de chercher les toilettes. Soutenu par la rambarde de fer forgé, il lève sa bouteille à peine entamée vers le ciel. Lui toi, vieux camarade, où que tu sois en ce moment.

Une main sur son épaule, une bouffée de parfum bon marché, une légère note de sueur. Le nouveau prince du sexe lui sourit sous les étoiles et sa peau est douce et ses lèvres sont tièdes et son corps est ferme dans sa poigne délicate.

La musique, les éclats de rire, les cris bestiaux, les bruits de la fête sourdent des salons pour se répandre dans l'hôtel, dans l'avenue qui le borde, à travers les différents quartiers de la capitale. Éclats de joie et de nostalgie, frémissements de désir primitif et de déhousse amoureuse, célébration du lendemain et funérailles du passé. Les êtres immortels assemblés pour cette naissance artificielle savent bien, au fond d'eux-mêmes, que la fin d'une histoire n'est que le début d'une autre. Que jamais, jamais, le point n'est final. La venue sur l'ene des hauts dignitaires des Enfers produit un son continu, complexe, qui rebondit sur les façades et résonne dans les cours intérieures, qui s'étouffe entre les voitures en stationnement, rebondit, s'envole en échos jusqu'aux clochers de Notre-Dame.

Tenchée à la fenêtre, au milieu de ses chats et de ses lilas, Tants écoute.

Après

1 Au début, il avait faim. C'est tout. Une faim dévorante, une faim qui était tout ce qu'il savait et tout ce qu'il était, une faim de puissance, une monumentale envie de vivre. C'est la première chose dont il se rappelle. Il a toujours eu faim et sa mémoire n'est faite que d'oscillations entre une éternité de famine et des instants fugaces de satisfaction misérable. Il lui en fallait tellement plus, toujours plus. Mais, dans sa faim, il y avait quelque chose d'autre. Un désir sans cesse grandissant, une violence toujours plus grande, fils de la guerre et du sexe, du manque et du fracas des armes, il sentait l'appel du destin.

Et puis la colère aussi. Après une éternité de faim, de vide, d'absence, tout était déjà fini. L'Univers qui s'écroule, la fin du monde, avant même d'avoir eu une chance de prendre, arracher, dévorer. Avant même d'avoir contemplé le soleil pousfendre les nuages, de s'être baigné dans la lune, d'avoir goûté la vie, de connaître l'odeur de la peur au petit matin quand deux armées s'affrontent, de s'enivrer de la peau d'une femme, de savourer le sang et le stupre, de danser sous les déluges carmin de la cité de Dis.

Qu'est-ce qu'un Dieu qui laisse mourir un enfant avant même qu'il ne naisse, qui ne lui laisse pas l'occasion de tuer, mentir, voler, faire souffrir ? Un Dieu injuste, cruel, égoïste, Un Dieu jaloux, Un Dieu mauvais. Damien découvre l'Enfer pour la première fois et ses pensées vont vers ce Dieu qu'il abhorre, qu'il rêve d'humilier, de détruire - s'il pouvait remonter le temps et l'égorger dans son berceau. Il comprendrait...

Et puis, c'est arrivé. Un déluge de puissance, un orgasme de feu, enfin quelque chose qui le nourrissait vraiment, le pouvoir absolu. Ce qu'il avait attendu depuis le début, depuis une éternité, de tout temps. Pas une pensée pour Andrealphus, sa mère, qui l'a porté et qui en est morte, qui a payé de sa vie l'humanité qu'elle voulait pouvoir ressentir. Elle ne méritait pas mieux que ce qu'elle a obtenu, elle n'était qu'un moyen, une triste nécessité, un chemin dont il est le but.

Le palais, son palais, est une chose massive, noire et tenante. Des lourdes portes d'acier s'ouvrent sur son passage et le bruit de ses pas résonne en un écho angoissant sur le marbre noir. Des tours aveugles se dressent dans toute leur monstrueuse majesté et les cercles de l'Enfer coulent sur le plateau de Dis défigurés dans une irradiation écarlate. C'est un trône tout simple, un bloc de pierre plus obscur que la nuit, où

toute lumière vient mourir, dévorée par les ténèbres. Damien s'assied et écoute son rire rebondir, s'arrêter, revenir et repartir, exploser contre les murs du palais, contre ses salaises d'obscurité.

Andromalius, Kronos, Malphas, Baal. Ils sont les Premiers Nés et aussi les princes les plus puissants des Enfers, les piliers sur lesquels la cité de Dis est bâtie, les plus parfaits, et ils entendent sa voix qui les appelle, qui les invite, qui les enchaîne. Alors, ils viennent et s'agenouillent aux pieds de leur monarque et il leur dit qui il est. Il est Lucifer, Seigneur des Enfers, souverain de la cité de Dis, ange des ténèbres et il sera fort. Il leur parle et rit de la mort de Samaël, du si pur et si bel ange de lumière qui s'est brûlé les ailes, des ailes de verre, à son propre éclat. Il ne sera pas comme lui, il ne sera pas faible, non, jamais - il commandera et son règne sera comme un cri dans les ténèbres, comme la terreur qui vous étirent à la tombée de la nuit, comme une coupe de sang levée vers le ciel dans laquelle l'Univers se noiera. Tout va changer à partir de maintenant, la véritable guerre contre le Ciel va enfin pouvoir commencer et, cette fois, l'Enfer remportera le Jeu.

Ils repartent et convoquent leurs pairs. La surprise se lit sur leurs visages, ils ne s'attendaient pas à retrouver leur souverain sur le trône. Il peut voir toutes leurs petites faiblesses, leurs haines réciproques, leurs ambitions mesquines. Ils sont mauvais et ils vaincront. Damien tranche, juge, punit et pardonne et ses lieutenants acceptent son joug. Il les mènera dans la guerre contre le Bien. Ils seront méchants, vicieux, ignobles, pervers, abjects, corrompus. Ils feront du Mal une œuvre d'art, un chef-d'œuvre sublime, une insulte à la face de Dieu.

Dieu... il lui semble que tout cela, le drame et la tragédie, la mort et la naissance, n'est que le prélude à un chant plus terrible encore. Il sent l'Univers autour de lui qui change, qui a déjà changé, qui a transformé ses démons, et les anges mêmes, bouleversant leurs corps, leurs esprits et leurs âmes. Comme si, avant même que tout se mette en place, que se joue le second acte, les règles du jeu avaient changé...

Quelque part dans la cité de Dis qui adore son sombre souverain, une horloge se met à sonner.

Il est l'heure, l'heure d'une nuit sans fin, l'heure du règne du Mal.

Gabriel meurt.

Quelque part, au loin, les djinns pleurent. L'ange du feu se consume enfin, il disparaît, pour toujours. Mais... une dernière fois, il voit le visage de Dieu qui lui sourit, tout ceci a un but et il est sacrifié mais on lui offre un dernier cadeau, un dernier arrêt avant le néant. C'est une petite chambre dans un centre de cure thermique. Un vieillard est assis devant la télévision, indifférent. À côté de lui, une pile de livres et de magazines, une publication sur la chasse à son sommet. Et, sur le lit, très digne, il y a un vieux monsieur qui essuie ses lunettes et qui est venu dire adieu à son ami. Gabriel prend l'ivre dans ses bras et l'archange des sources ne peut retenir une larme qui coule lentement sur sa joue ridée et éclabousse ses mocassins cirés.

Et Gabriel comprend qu'on lui offre une dernière chance, qu'on lui donne le choix : la mort, la paix enfin, ou une nouvelle vie, autre. Gabriel acquiesce et soudain disparaît. Il sent le soleil qui se lève sur ses épine et il oublie. Il oublie tout ce qu'il était, tout ce qu'il a fait, les joies comme les souffrances - il sent juste le soleil et la sève qui coule. Il attend les longues années végétales qui lui restent avant de disparaître enfin, avant de mourir pour de bon et de n'être plus qu'un souvenir, de longues années avec juste la conscience du vent et de la chaleur du jour, la caresse du désert. Il connaît enfin la paix.

(Allez, un mauvais sonnet pour la route les gais...)

Il lit un vieux cahier, feuillets vieux comme le Monde.
Un fil y est inscrit, il va, si lentement,
Le temps coule un peu plus et sous les éons gronde,
L'affreuse vérité, le passé, le présent.

Jusqu'au futur aussi, puisque tout est écrit,
Que nous sommes des pions et la vie une pièce
Contée par un idiot, une vraie comédie,
Le passé doit mourir pour que l'avenir naisse.

Et il en rit encore, de croire en thalasse !
La Bouiboule jamais n'a vu le moindre flot
Tout ça pour une encre dans le livre brunié.

Sur la page centiale il peut voir à présent
Des récits à venir, les futurs suppléments,
Des voilà, ils font peur, ils avancent par quatre.

- Putain, ça valait le coup quand même. Quand le vieux nous a offert les places pour le voyage ça me l'a coupée Martine. Ça vaut bien dans les trente mille balles ce genre de truc. Faut dire que je le chouchoute, le vieux, je lui fais la lecture et tout, j'époussette même ses magazines de chasse.

- Ah ça c'est sûr Gérard, un safari en Afrique c'est pas donné.

- Attends, passe-moi la machette, je vais te montrer un truc que j'ai vu dans un lucky duke...
Alors, quel goût ça a ?

Bof.

- Ah ça, c'est sûr que c'est moins bon que le Ricard mais comme dit toujours la mère, à cheval offert, on ne regarde pas les dents et c'est pas tous les jours que l'auras l'occasion de boire au goulot d'un cactus !

Après

Lux Aeterna

“ Ça vous a plu ? C'est nous qu'on l'a fais ! ”

“ C'est nul...”

Il laissa courir ses doigts dans sa barbe pendant quelques instants en lâchant un gros soupir bien rond au-dessus de sa énième pinte. C'était un bar comme les autres près de Jussieu où le café était trop cher et où les serveurs étaient fatigués et désagréables, un de ces bars typiquement parisiens dont la description sonnerait tellement juste aux oreilles des lecteurs. Il grogna en constatant que son verre était vide et se leva pour aller commander au bar. Il hésita un instant à prendre une nouvelle pinte puis commanda finalement un simple demi en se disant qu'il valait mieux étaler ce genre de chose.

Quand il revint à sa table, un homme y était assis, bourrant lentement sa pipe tandis que son regard s'attardait sur les quelques feuillets vaguement gribouillés dont la vocation de se transformer en un travail efficace semblait flotter bien loin au-dessus de la pompe à bière à cette heure tardive.

- Ça va, je dérange pas là ? Tu veux pas ma bière tant que j'y suis ?

L'homme sourit en retour et exhala lentement une bouffée de fumée en regardant le jeune homme droit dans les yeux. Sans qu'il comprenne bien pourquoi ce dernier s'assit sans broncher, avala une gorgée de blanche, essuya la mousse de sa lèvre supérieure et commença à lui raconter ses problèmes.

- Le truc c'est qu'il faut que j'écrive une dernière nouvelle et que, là, ça bloque, j'étais passé à autre chose moi. Et puis j'aime pas quand un travail est fini, ça me prend la tête même si je suis assez content de ce qu'on a fait cette fois, enfin surtout de ce qu'il a fait, j'arrive pas à juger objectivement mes trucs, ou alors je trouve ça tout pourri tu vois ? Et puis je vois pas ce qu'on pourrait faire après ça, j'ai bien une ou deux idées, un truc sur la folie ou pour nous débarrasser de ce qui dépasse encore du background mais bon, je suis un peu fatigué là... Et quand j'y pense, c'est abuser le rôle des femmes dans cette extension : pas de personnage féminin vraiment fort et on s'est senti obligés de toutes les décrire genre sexy, c'est naze. J'avais même pas pensé à prévoir que ça serait pas possible de jouer le passage dans la prison avec des filles alors que j'ai des joueuses, si c'est pas lamentable des réflexes pareils.

“ Autocritique camarade ” comme on dit de par chez nous : je vais tout réécrire du début et alors je... Ouais, non, finalement... Ou alors une extension féministe, hmhm ? Euh, attend, je reviens.

Il se dirigea vers les toilettes en titubant vaguement, se heurta au chambranle de la porte en lâchant un juron et vida l'eau du bocal en se disant que cette dernière expression était vraiment pourrie et qu'il était bon pour le championnat du monde de poésie ringarde s'il continuait sur sa lancée. Il repassa par le bar pour que le chevelu qui sentait le patchouli lui tire le demi qu'il s'était promis quelques instants plus tôt et retourna s'asseoir près de l'inconnu qui avait décidément quelque chose de louche sans qu'il ne parvienne à mettre le doigt dessus - ou alors sur son nez, pour le faire loucher, ah ah !

- Bref, j'ai pas d'idée et puis j'ai pas que ça à faire, en plus mon ordinateur déconne alors je vais l'appeler et lui dire qu'on s'en fout, on met juste ce qu'il a écrit et ça ira bien comme ça. En plus je déteste ce quartier, ça me fait penser à... non, rien. Oh putain, ça y est, je l'ai mon idée ! Écoute ça : je me mets moi-même en scène dans un bar, tu vois ? Bon, on soupçonne un peu que c'est Chez Régis mais vite fait et, là, je tombe sur un des FNJ et, vlan !, mise en abyme, je lui raconte que j'ai pas d'idée pour écrire une nouvelle, qu'est-ce t'en penses ?

Quelques minutes plus tard, en regardant l'homme sortir en allumant sa vieille pipe, il avala d'un trait le reste de sa bière, s'ébroua, fit une boule avec les papiers qui traînaient sur la table puis partit sans payer, faut pas déconner non plus, le demi à quatre euros et puis quoi encore ? Il sortit dans la rue et s'énerva un petit peu parce qu'il faisait trop chaud, ou pas assez, quelque chose comme ça. Puis, il descendit dans le métro et attendit de longues minutes qu'un jaune veuille bien arriver. Pendant le petit quart d'heure de trajet, il eut le temps de se dire qu'il aurait mieux fait de pisser avant de partir, de gagner un duel de zieux avec une caillera et de chanter dans le désordre quelque chose de Jacques Brel - et, pendant tout ce temps, les derniers mots de Monsieur Fabien, qui connaît vos rêves et les miens, résonnaient juste entre son cervelet et sa nuque :

“ C'est nul...”

“yes
and his heart was going like mad
and yes I said yes I will Yes.”

– James Joyce, *Ulysses*

Vous venez de faire jouer le dernier scénario de la campagne. Vous toisez à présent vos joueurs, fier comme un philosophe médiatique venu baver à une émission d'Ardisson... quand vous réalisez que quelque chose ne va pas. Autour de la table, des yeux se sont ouverts comme des soucoupes, des dents grincent, des doigts se crispent nerveusement autour de crayons mal taillés. Et vous comprenez enfin : la chute était trop abrupte. Vous avez replié votre paravent trop tôt. Vos joueurs ont maintenant décidé de vous le faire payer.

Avant qu'ils ne se saisissent de vous et qu'ils ne vous fassent bouffer tous les dés qui traînent sur la table, usez de l'aide de jeu suivante pour sortir en beauté de *Fire & Ice*... À moins que vous ne préfériez rebondir aussitôt sur une nouvelle campagne – qui sera belle, poignante et interminable, nous n'en doutons pas.

TOUTE LA MISÈRE DU MONDE

Toute la misère du monde

Dans notre souci d'exhaustivité légendaire, nous vous proposons pas moins de six postfaces différentes pour clore votre campagne. À vous de voir quelle option vous satisfait le mieux, d'inventer une septième voie ou de panacher les propositions pour atteindre l'équilibre parfait.

– *La fin abrupte* (Kioshi Kurosawa style). Dès que les démons ont sauvé le monde et que l'épée de Gabriel est mise en sécurité, rangez vos petites affaires de maître de jeu, déblayez la table et rentrez chez vous (ou foutez vos joueurs à la porte). La fin abrupte est frustrante pour les joueurs mais elle a le mérite de les laisser faire le gros du boulot de déduction sur les points restés dans l'ombre. S'ils ne sont pas du genre susceptible, ils pourraient même vous être reconnaissants de votre confiance en leurs capacités intellectuelles. Vous pouvez aussi aller boire une binouze avec eux et répondre hors jeu aux questions qui les tracassent le plus.

– *La fin descriptive* (Agatha Christie style). Après le final à La Bourboule, les démons rentrent sur Paris et rejoignent le Centre de Tri. Ils y retrouvent Monsieur Fabien qui se fait un plaisir de debriefer l'ensemble de la campagne, de répondre aux questions que les démons se posent encore sur l'intrigue et de reprendre point à point chaque épisode – comme Hercule Poirot quand il explique que c'est le juge le coupable dans les *Dix petits nègres*.

– *La fin festive* (Astérix style). *Fire & Ice* s'achève sur une bonne grosse beuverie Chez Régis. Le patron a dressé une immense table en bois et il sert des sangliers aux aîlles à la centaine de clients venus festoyer en compagnie des démons. Jésus porte même pour l'occasion un tablier humoristique – offert par son papa – sur lequel est écrit “Le Patron est sympa mais faudrait voir à pas pousser quand même”. La cervoise coule à flots, Furfur de passage a été ligoté et attaché derrière une baffle, des princes et des archanges donnent des grandes tapes dans le dos des personnages et ceux-ci peuvent en profiter pour raconter et enjoliver leurs exploits dans une ambiance bon enfant.

– *La fin glorieuse* (film de guerre style). Quelques semaines après la fin du dernier scénario, les démons sont convoqués au *Harry's Bar* par Monsieur Fabien en personne. Dans ce lieu de perdition – premier débit de boissons américain ouvert en France en 1911 – ils retrouvent le prince des cauchemars accompagné d'un magnifique jeune homme aux cheveux ondulés, au costume admirablement coupé, qui fume un Davidoff et boit un “Mourir à Stalingrad”. Damien – car c'est lui – remercie à nouveau les personnages et leur propose une promotion miracle. S'ils le souhaitent, ils peuvent passer directement à son service, dans la mythique unité d'élite des démons œuvrant directement pour le compte du Grand Chef. S'ils acceptent, ils se verront tirer l'oreille droite en signe de bienvenue et pourront prendre leur service dès la semaine suivante. À vous de voir si vous voulez faire jouer les personnages dans ce cadre prestigieux ou si vous préférez considérer ce poste d'élite comme une belle sortie pour les démons.

– *La fin méta* (Kingdom style). De retour au Centre de Tri, les démons trouvent les lieux désertés – tout le monde a mis les bouts et le matériel de communication a disparu. Sur le bureau de Monsieur Fabien, ils découvrent un paquet de feuilles agrafées. Il s'agit des nouvelles de conclusion que vous venez de lire à l'instant qui, par le miracle de la mise en abyme, viennent de se retrouver dans l'univers de votre campagne. Les démons peuvent ainsi prendre conscience de pans brumeux de cette affaire sans pour autant avoir tous les éléments en main – il se peut aussi que certains points obscurs de ces menues histoires ne fassent qu'attiser encore leur curiosité.

– *La fin méta-méta* (In Studio style). De retour au Centre de Tri, les démons trouvent les lieux désertés – tout le monde a mis les bouts et le matériel de communication a disparu. S'ils fouillent convenablement les sous-sols, au détour d'une étagère, ils finissent par découvrir une table de jeu : un paravent en carton orné d'une image de mauvais goût, des gobelets en plastique vides, des feuilles couvertes de petites notes, des dés de différents tons et couleurs, etc. S'ils ont le réflexe de regarder derrière l'écran, ils y découvriront les deux volumes de *Fire & Ice*, que vous pourrez alors leur donner à lire en grandeur nature.

Après

LES CAHIERS DU LABYRINTHE

Les Cahiers du laby...

Si la campagne a permis de résoudre pas mal d'intrigues qui courraient depuis des années, elle a également ouvert quelques portes et lancé deux ou trois nouvelles situations propices à des aventures ultérieures. En voici un petit récapitulatif, histoire de vous donner des idées et de mettre à plat les fils narratifs mal noués.

— *Les personnages des joueurs.* À la fin de *Fire & Ice*, les démons devraient être assez puissants (proche du grade 2) et relativement baroques (chevaliers de chez Crocell, Beleth, Uphir, etc.). De plus, leur vision d'ensemble du grand schéma et le rôle qu'ils ont joué dans la grande crise font d'eux des serveurs des Enfers vraiment pas comme les autres. Il vous sera sans doute difficile de faire revenir ces mêmes personnages dans des scénarii plus classiques et vous avez tout intérêt à les évacuer, soit par le biais de la promotion, soit en interdisant simplement aux joueurs de les reprendre. Cette dernière option a l'avantage de transformer des PJ que vous avez vus grandir pendant seize scénars en PNJ deluxe pour vos futures aventures. Contacts de démons débutants dans votre campagne INS, adversaires mystérieux et récurrents à MV : nul doute que vos joueurs seront ravis d'être confrontés à leurs anciens personnages dans les temps à venir. Vous pouvez aussi baser un scénario sur la disparition de ces importants personnages, les joueurs devant tenter de les retrouver et de comprendre qui pouvait avoir intérêt à les éliminer...

— *Le nouveau Patron.* Damien n'est pas Samaël. S'il dispose de la même puissance que l'ancien gérant des Enfers — puissance directement fournie par le Grand Sénile — il n'a ni son expérience, ni ses souvenirs. Moins nuancé, plus viscéralement mauvais que l'ange déchu, le nouveau patron risque de surprendre ses subalternes dans les premiers mois à son nouveau poste — d'autant qu'à part les Premiers Nés, personne n'a été mis au courant du changement de P.D.G. Des princes pourraient commencer à soupçonner qu'il y a une anguille sous roche et mener leur enquête discrète sur le sujet. Il n'est pas impossible qu'à un moment ou à un autre, leurs investigations les amènent vers les personnages... À vous de voir jusqu'où cette affaire peut aller : sans doute qu'au bout de quelques mois, la nouvelle du remplacement de Samaël sera rendue publique, avec quelques conséquences périphériques sur la Cour infernale (statut précaire de Morax et de Samigina, colère de Vephar, etc.).

— *Andromalius et Baalberith.* "Lucifer" a blanchi Andromalius et l'a remis à son poste. Baalberith est redevenu la carpette préférée du prince du jugement et va devoir organiser pour lui la plus grande battue de l'histoire d'INS/MV. En effet, Andros a décidé de remettre la main

sur Kiel au plus vite et de lui faire payer sa machination. Le pauvre Berith va donc devoir mettre en place un système sans commune mesure pour essayer d'arrêter un traître qui n'est autre que lui-même. Si vous êtes fan du *Prisonnier* ou des intrigues à X niveaux +1, vous pouvez mêler les démons à cette complexe affaire de désinformation. Baalberith tiendra-t-il sa couverture ? Parviendra-t-il à contre-attaquer et à faire tomber Andromalius ? Dominique sera-t-il mouillé lui aussi ? Les démons réussiront-ils à échapper à la cour martiale ? À quelle heure passe le bus ?

— *Belial et Crocell.* Les frangins bastonneurs se sont fait sévèrement tirer les oreilles par "Lucifer" dès son retour. Andromalius revenu à son poste a pris soin de superviser la dissolution des groupuscules occultes (infiltrés, Garde carmine et Flocons de sang) et Beleth s'est chargé de faire disparaître la meuf de la MRC. En façade, les deux frangins semblent réconciliés : reste qu'aux yeux de leurs collègues, ils sont en grande partie responsables du chaos de ces derniers mois et de lourdes pertes, aussi bien en termes de démons que de matériel. La plupart des princes deviennent Hostiles aux frères Mario (Neutres pour les mieux disposés) et leurs sphères d'influence sont copieusement revues et corrigées. Au sein du Conseil offensif, les pouvoirs sont répartis et le nouveau *deal* profite surtout à Baal et à Bifrons, Caym, Furfur et Gaziél se partageant quelques miettes de ces attributions. Belial et Crocell, s'ils restent princes, repartent de tout en bas et doivent rapidement refaire leurs preuves s'ils ne veulent pas risquer de se faire évincer par un grade 3 ambitieux.

— *Hornet.* C'est là le point le plus flou de la campagne, que les joueurs ne devraient avoir compris qu'à demi-mot et grâce à de longues cogitations. La mort d'Andrealphus a bel et bien tué Bifrons, qui a abandonné ce qui lui restait de pouvoir au profit du sorcier mort-vivant. Hornet s'est retrouvé, presque instantanément, avec la puissance et les prérogatives d'un prince-démon. Sans plus hésiter, il a détruit le gros des traces laissées sur Terre et est descendu aux Enfers en se faisant passer pour le prince des morts. Les personnages de vos joueurs sont les uniques êtres vivants à être au courant de cette modification (avec Yves, s'entend) puisque seuls Gabriel et Samaël avaient découvert l'ineffable système des "paires" et que tous les deux en sont morts. Au bout de quelque temps, les princes devraient quand même commencer à se douter de quelque chose... mais peut-être sera-t-il déjà trop tard. Hornet est beaucoup plus malin que Bifrons, mais surtout beaucoup plus aigri, méchant, mégalomane et cinglé. Un long séjour incognito de ce psychopathe notoire, quadriclassé humain/sorcier/zombie/prince-démon, à la tête d'une conspiration démoniaque de grande envergure (la fameuse Bifrons Connection) le tout au sein de la Cour infernale, pourrait avoir des conséquences lourdes pour les Enfers comme pour le Grand Jeu.

– *Marie-Jolie*. La mort d'Andrealphus a vu naître de nombreuses rumeurs parmi les forces du Grand Jeu – la majorité des acteurs refusant de croire qu'un prince puisse réellement mourir et pensant qu'Andy se cache quelque part. Pour réorienter le débat, "Lucifer" a organisé une réunion de crise entre princes-démons pour trouver un remplaçant. C'est assez naturellement que Marie-Jolie a été choisie pour le poste, cette ancienne succube ayant œuvré chez Andromalius comme chez Baal et laissé de bons souvenirs un peu humides à tout le monde. Reste qu'une fois devenue prince du sexe, la petite nouvelle a encore beaucoup à faire : récupérer les démons de son prédécesseur, établir de nouvelles règles, reprendre en main les dossiers... et se méfier des coups bas de la Cour infernale. Parmi ses nouveaux collègues, plusieurs aimaient beaucoup Andrealphus et ont du mal à se faire à sa remplaçante. Si Marie-Jolie est restée en bons termes avec les démons suite à la campagne, il n'est pas impossible qu'elle leur propose de passer à son service pour l'aider à organiser ses troupes. Vous pourrez alors jouer quelques scénarii politiques interdits aux moins de dix-huit ans et faire de vos joueurs les artisans d'un nouveau succès public !

– *Beleth et la meuf*. Enfin, reste le problème de ce cœur d'artichaut de Beleth. Vous vous en souvenez peut-être, le prince des cauchemars est aussi le roi des romantiques, déchiré qu'il est par son amour impossible pour Blandine, à laquelle il a dû renoncer afin de ne pas trahir son Dieu... Chargé de faire disparaître pour de bon la meuf de la MRC – pour ne pas risquer que Crocell et Belial se chamaillent à nouveau – il n'a pas réussi à mener sa mission à bien. Pas elle, pas comme ça, pas maintenant, elle est si belle, cette peau noire, ses cheveux fous, ah, oh. Pour l'instant, la meuf a été cachée dans un coin du Lupanar (la zone de la MRC dévolue aux rêves érotiques), dans une sorte d'immense Loft tout confort. Beleth vient la voir chaque semaine et lui fait une cour distante mais distinguée à laquelle la Belle n'est pas insensible. Il se peut que, dans les temps à venir, les humains se mettent à rêver d'elle. Il est possible aussi qu'elle croise, dans les couloirs du Lupanar, une certaine Angela, qui mentionnerait sa présence à l'archange des rêves. Enfin, on aurait aucun mal à imaginer que ce ménage à trois (Beleth, la meuf, Blandine) dégénère en ménage à cinq (avec Belial et Crocell) pour finir en beau bordel angélico-démoniaque digne de *Santa Barbara*...

Tempus Fugit

*"Le temps passe et passe et passe
Et beaucoup de choses ont changé"*

*"It's a jump to the left
And then a step to the ri-i-i-ight"*

– The Rocky Horror Picture Show

C'EST MON AMI ET BIEN PLUS ENCORE

(trois jours environ après la fin du scénario précédent
– cf. la première partie de *Fire & Ice*)

-10 JOURS • Lentenoi et Loris reviennent du Panchir, un balouchosaure sous le bras. Ils planquent les os au muséum de Perpignan.

-3 JOURS • Réunion de crise du Daemonis Malificum.

-2 JOURS • Valoche (Straight) et Ishtar (Denver) arrivent à Perpignan.

-1 JOUR • Straight passe dire bonjour à Jasmin. Avec Ishtar, elle cambriole le muséum, puis le faux dino file se cacher dans les montagnes. Empoignades à la Cour : deux grands finalistes semblent se détacher du lot des candidats au trône.

J1 • Convocation au Centre de Tri. Les joueurs partent pour Perpignan avec Aurélie. Le concert organisé par

Bouge ta France dégénère en rixe violente. La même nuit, Valoche et Aurélie vont assassiner Lentenoi (juste Valoche si les joueurs sont après leur collègue). Premiers incidents imputables au dinosaure.

J2-4 • La conférence de Lentenoi est annulée faute de conférencier. Enquête autour du vieux professeur. Séjour à Albi chez Loris. Descente au muséum du Mal Élémentaire. Denver continue à faire des siennes.

J4 • Arrivée à Perpignan du couple royal espagnol.

J3-5 • Séjour à Prades, prise de contact avec les autochtones, battues nocturnes. Baston contre Straight, entrevue avec Denver.

J4-6 • Retour à Paris. Enquête complémentaire.

J5-7 • Le dossier des joueurs est remis à la hiérarchie. Andromalius est écarté de la course au trône et de la tête de l'administration infernale.

LA BIBLIOTHÈQUE DU MARCHAND DE SABLE

(une semaine environ après la fin du scénario précédent)

-? JOURS • Gabriel part à la recherche d'Yves via les chemins flous de la MRC.

J1 • Fête de Noël au *Chez Régis*, conversation avec Nielle. Les joueurs sont envoyés par Beleth dans la MRC.

Après

- ? • Séjour au Pays du Toujours-Noël puis dans le Work in Progress et enfin dans la Warp Zone.
- ? • Arrivée dans la Bibliothèque du Marchand de Sable. Dialogue entre Yves et Gabriel.
- J2 • Retour sur Terre dans les sous-sols du Centre de Tri.

RUN LIKE HELL

(immédiatement après la fin du scénario précédent)

- 5 JOURS • Geneviève Lehmann retrouve la trace d'Andrealphus et prévient la hiérarchie.
- 3 JOURS • Baalberith va rendre visite à Baal et lui apprend la nouvelle. Un serviteur indiscret du prince de la guerre cafte l'info à Belial qui envoie une équipe à Bâle.
- 1 JOUR • Baalberith pond un vrai faux ordre de mission pour les joueurs et rédige un joli Message officiel qu'il envoie à Aurélie.
- J1 • Briefing au Centre de Tri. Départ des joueurs pour Bâle.
- J2 • Rendez-vous sur le Rhin avec Geneviève. Enquête bâloise. Soirée à l'opéra, poursuite et baston.
- J3 • Suite de l'enquête à Bâle. Les joueurs sont à Grindelwald. Approche du chalet d'Andrealphus, poursuite et grosse baston dans la station de ski.
- J4-6 • Retour à Paris, enquête sur Aurélie. Les joueurs remontent jusqu'à Alonzo et démantèlent cette branche du Daemonis Malificum.

LA STRATÉGIE DU POURTOUR

(dix jours environ après la fin du scénario précédent)

- JEUDI • Disparition de Nathalie Hémon
- VENDREDI • Le corps de Nathalie est retrouvé par un touriste écossais.
- SAMEDI • Article dans *Ouest-France*. Briefing au Centre de Tri et départ des démons pour Douarnenez.
- DIMANCHE • Enquête autour de la mort de Nathalie. Les démons fabriquent un coupable idéal.
- LUNDI • Entrevues avec Drummond et l'inspecteur Ascoët. Les démons identifient et éliminent André Carrefour.
- MARDI • Les démons remontent jusqu'à la villa de la Garde carmine. Baston contre les Belial. Interrogatoire de Henry Leones. Nos héros prennent le train de retour pour Paris.

INTERZONE

(immédiatement après la fin du scénario précédent)

- 1 JOUR • Malphas, par l'intermédiaire de Jack, déclenche une grève au Purgatoire.
- J1 • Arrivée des démons à Paris peu après minuit. Attaque du Centre de Tri par la Garde carmine, intervention de Marie-Jolie et de Leviathan. Monsieur

Fabien révèle sa vraie identité aux démons et les envoie au Purgatoire via la MRC.

- ? • Les démons prennent le train onirique pour la station Pâle. Passage par la cage d'escalier et arrivée au Purgatoire.
- ? • Enquête à *L'Entremonde*. Les démons prennent contact avec Jack et parviennent à consulter le dossier de Nathalie Hémon.
- ? • Entrevue avec la morte qui révèlent la teneur de sa prophétie.
- J2 • Retour sur Terre et débriefing dans un Centre de Tri ravagé.

L'ŒUVRE D'ART À L'HEURE DE SA REPRODUCTIBILITÉ TECHNIQUE

(immédiatement après la fin du scénario précédent)

- 1 MOIS • Samaël se met en planque dans un hôtel miteux de Paris, entre Montmartre et Château Rouge.
- J1-3 • Les démons se mettent en quête de la rue Lucifer. Paris les guide jusqu'à la place du Tertre où ils se font tirer le portrait. En suivant le plan, ils aboutissent dans l'impasse et, de là, dans la rue Lucifer.
- ? • Séjour dans la retraite terrestre de Satan. Spectacle de cirque circulaire au Santa Claws Circus, nuit sans fin. Les démons résolvent les problèmes des habitants du quartier, votent le pardon de Lucifer et bouchent les trous dans la mise en scène. Ils assistent à la mort symbolique du Patron et au meurtre d'Andrealphus par Baal.
- J2-4 • Retour des démons dans la réalité. Ils trouvent le message de Satan et sont contactés par Andrealphus.

LE JOUR OÙ NOUS SOMMES ALLÉS VOIR LA FIN DU MONDE

(immédiatement après la fin du scénario précédent)

- 2 MOIS • Le démon de Malthus commence à empoisonner des vaches.
- 1 MOIS • Le premier démon de Belial s'incarne et commence à zigouiller ses officiers pour y incarner ses potes.
- 3 SEMAINES • Yolande Jolimont se planque dans le Cantal au sein d'une communauté de Gitans.
- 3 JOURS • Yolande se fait repérer par la Garde carmine. Au cours de sa dernière fuite, les Belial déclenchent un incendie de forêt, d'où naissent les rumeurs sur un crash d'ovni. L'armée prend le contrôle des lieux.
- 2 JOURS • Les démons de Belial fabriquent des fausses preuves du crash.
- J1 • Hornet a presque fini de sucer les pouvoirs de Bifrons et, sentant le vent tourner, lance son sort expérimental à grande échelle : les créatures surnaturelles incarnées sur Terre se mettent à ressentir la douleur normalement. Les démons filent dans le Massif central sur la piste d'Andrealphus.

J 2-3 • Les démons enquêtent à Montgrumeau, interrogent la vétérinaire de chez Malthus.

J 3-5 • Ils remontent la piste jusqu'à Vulcania, découvrent la plate-forme d'invocation et prennent la mesure des forces en présence.

J 3-10 • Les démons font jouer leurs relations pour rassembler des troupes et mener à bien une intervention contre Belial.

J 10 • À minuit, l'invocation de la meuf dans le fœtus d'Andrealphus commence. Grosse baston sur le volcan, les démons croisent Lucifer. Les démons ou Baal tuent Belial en combat singulier, Satan se barre en kidnappant Andrealphus, Gabriel suit le mouvement quand l'éruption se déclenche.

Les démons filent à La Bourboule, assistent à l'exécution de Lucifer et sauvent le monde...

APRÈS

JOUR 1 • Samaël et Gabriel sont morts. La césarienne d'Andrealphus tue le prince du sexe. Par le jeu subtil des fraternités, Bifrons – déjà très affaibli – meurt. Hornet récupère tous ses pouvoirs et ses prérogatives, devenant à l'insu de tous, prince des morts. En Enfer, on constate que la lumière s'est rallumée dans le palais de Lucifer. Les démons rentrent au Centre de Tri où ils ont droit à un dernier débriefing avec Gilbert.

JOUR 2 • Baal, Kronos, Andromalius et Malphas sont convoqués dans le palais de Lucifer. Le nouveau monarque des Enfers décrète la fin de la loi martiale dans la cité de Dis et prend de nombreuses décisions pour organiser un retour à la normale. Les forces du Grand Jeu sont averties du retour de Satan aux affaires et de la fin de la guerre civile démoniaque.

JOUR 4 • Le jeune Satan monte l'escalier et a une courte entrevue avec Yves au Paradis. La zone réservée à l'archange Gabriel est effacée des champs élyséens.

JOUR 5 • Tenue d'une Cour exceptionnelle, premiers pas dans le monde du nouveau régent des Enfers. À part les quatre Premiers Nés survivants et Beleth, les princes qui n'ont pas été mis au courant de la substitution ne se rendent compte de rien. Des décisions importantes sont prises : réintégration d'Andromalius (aucune sanction n'est prise contre Baalberith, qui conserve une impunité totale) et réintégration de Crocell (les deux frères en sont quittes pour un avertissement et reçoivent l'ordre de démanteler la Garde carmine, les infiltrés et les Flocons de sang). Andrealphus est déclaré renégat pour faire bonne mesure et un appel d'offre est ouvert pour son remplacement. Hornet – sous l'identité de Bifrons – découvre la politique infernale de l'intérieur et tient très bien sa couverture.

JOUR 8 • Beleth va chercher la meuf dans la MRC et l'invite à rejoindre l'un de ses *pocket universes* les plus select.

JOUR 11 • Marie-Jolie est nommée prince du sexe. Une grande partie des effectifs d'Andrealphus passe sous ses ordres, une minorité change d'affectation, une poignée passe renégat. La Cour démoniaque monte au Ritz pour fêter l'événement.

JOUR 12 • Les démons sont invités au *Chez Régis* par le nouveau monarque des Enfers, en compagnie du prince Beleth et de Gilbert. Ils ont droit aux explications finales qui vont bien, on répond volontiers aux questions qu'ils continuent de se poser et ils se voient proposer les récompenses de leur choix (en nature, en avantages administratifs, en pouvoirs, en position). Satan propose de les prendre directement à son service, dans l'unité mythique et secrète des démons agissant directement sous les ordres du Boss.

Si c'est l'option qu'ils retiennent, ils auront fort à faire dans les années qui viennent pour résoudre certains points laissés en suspens à la fin de la guerre... en particulier la présence d'Hornet au sein de la Cour infernale.

Dramatis Personae

MARIE-JOLIE, PRINCE DU SEXE

Marie-Jolie est une succube, donc super à l'aise avec les êtres humains qu'elle est à moitié. Elle est arriviste à crever : grade 3 d'Andromalius puis grade 3 de Baal, ce qui fait une belle combo procédurière-violente. Elle est aussi beaucoup moins subtilement perverse, moins idéaliste – mais plus portée sur les intrigues, les fourberies et les grosses défoules sur le terrain.

Les caractéristiques originales de Marie-Jolie (avant son passage au statut de prince) sont dans l'excellent *New World Order*, page 71.

★ **Facteur d'invocation** : Incroyable

★ **Facteur de communication** : 2

★ **Grades** : Grade 1 : Chevalier de la faciale

Grade 2 : Capitaine des meutes sodomites

Grade 3 : Baron des explosions séminales

Après

★ **Intervention.** Le prince du sexe n'apprécie pas outre mesure d'être invoqué sans raison, surtout parce qu'il a autre chose à faire en ce moment (son nouveau poste lui prend pas mal de temps). En combat, il utilisera sa hache avec zèle, le combat au contact lui rappelant les bons moments passés aux ordres de Baal.

MARIE-JOLIE

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

TALENTS

Acrobatie 9+, Aisance sociale 10+, Athlétisme 8, Baratin 10, Combat 7+ (haches 9+), Contorsionnisme 9, Corps à corps 7, Défense 9, Discrétion 9, Discussion 9+, Enquête 8, Fouille 6+, Intimidation 9, Intrusion 10, Kama Sutra 13, Médecine 5, Savoir militaire 6 (tactique 9), Séduction 13, Sixième sens 8, Torture 8.

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 12, Absorption de douleur 6, Armure corporelle 6, Boomerang 6, Caméléon 4, Charme 6, Déguisement superficiel 8, Détection des ennemis 6, Détection du bien 6, Esquive acrobatique 6, Humanité 6, Invisibilité 7, Jet de flammes 6, Lecture d'aura 4, Lire les pensées 7, Malédiction : " stérilité " 6, Membre exotique (petites cornes), Non-détection 8, Obscurité 4, Orgasme mortel 11, Polymorphie 8, Télékinésie 4, Télépathie 4, Téléportation 8, Voix impérieuse 7.

COMBAT

90 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; hache de bataille maudite ancienne (précision +6, puissance +9 ; inadaptée à la parade).

Pour le reste, il faut prendre les valeurs d'Andrealphus.

HORNET, PRINCE DES MORTS

Hornet est une saloperie visqueuse, complètement déconnectée de quelque réalité que ce soit (à part peut-être la mentalité des zombies). Il est fondu de théorie pure mais manque cruellement de pratique de la Cour et risque donc de se faire très vite repérer. Ah, et puis il est barjot aussi.

Les dernières caractéristiques en date d'Hornet (avant son passage au statut de prince) sont dans le *Guide de la troisième force*, page 221.

★ **Facteur d'invocation :** Incroyable

★ **Facteur de communication :** 3

★ **Intervention.** Le prince des morts évitera à tout prix d'engager lui-même le combat, préférant faire intervenir moult morts-vivants et familiers. Mais si on le pousse à bout, il laissera libre cours à ses pulsions violentes et morbides.

HORNET

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

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 7, Athlétisme 9+, Baratin 7, Corps à corps 10+, Défense 10+, Discrétion 9, Discussion 7, Enquête 8, Fouille 9, Intimidation 12, Intrusion 9, Médecine 10, Savoir militaire 6 (stratégie 9), Séduction 7, Sixième sens 10, Torture 8.

TALENTS DE SORCELLERIE

Trop nombreux pour être précisés. Considérez qu'il possède tous les talents au niveau 10+ et plusieurs dizaines de sorts de basse sorcellerie.

POUVOIRS

Armure corporelle 7, Champ de force 5, Charme 6, Conversion physique 6, Détection du danger 6, Douleur 6, Larves sous-cutanées 9, Lire les pensées 4, Malédiction : " vieillissement " 9, Membre exotique (croc), Membre exotique (griffes), Némésis 6, Nécrose 12+, Peur 9, Poison 6, Résurrection macabre 12+, Supériorité martiale 5, Télépathie 6, Ténèbres sataniques 5.

COMBAT

98 PP, 13 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; dague maudite ancienne (précision +6, puissance +6).

Pour le reste, il faut prendre les valeurs de Bifrons.



Casus Belli

“ Appris à l'école de guerre de la vie : ce qui ne me tue pas me rend plus fort. ”

– Nietzsche, *Le crépuscule des idoles*

“ Quand j'écoute trop Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne. ”

– Woody Allen

Un rugissement terrible déchira l'aurore, rebondissant dans la plaine en un roulement sonore, écho de rage et d'impuissance. Ils étaient trop nombreux pour la horde. Bientôt, il faudrait quitter la région et trouver un autre point d'eau, un qui ne serait pas parasité par une douzaine de brutes poilues. Il y avait eu quelques escarmouches au début, rien de bien grave, mais il était de plus en plus évident que la horde ne faisait pas le poids – les autres étaient non seulement plus nombreux mais ils avaient gardé ce côté sauvage, cette musculature de singe et ces crocs acérés qui pouvaient faire douter qu'on soit bien au pliocène. À quoi cela servait-il d'avoir un si gros cerveau, huit cents centimètres cubes de matière grise, si c'était pour se faire faire la nique par une bande de demi-singes à peine descendus de leurs arbres – et en plus, il y avait les migraines... La meute battit en retraite prudemment, reculant à travers la plaine vers ses cavernes, attentive au moindre mouvement, à la moindre odeur : ce n'était pas le moment de se faire dévorer la moitié de la horde après avoir déjà perdu le point d'eau – à chaque jour suffit sa peine.

C'est cette nuit qu'ils découvrirent la chose noire. Au début, toute la tribu était terrifiée, surtout les femelles qui glapissaient en se tapissant contre les rochers et les enfants qui criaient. Puis, lentement, les mâles s'approchèrent pour l'étudier, la touchant précautionneusement puis avec plus d'assurance, et ils comprirent qu'elle ne pouvait leur faire aucun mal, qu'elle était un cadeau des ancêtres partis rejoindre les terrains de chasse qu'ils voyaient tous la nuit, dans leurs rêves, et qu'elle était bonne. La horde décida de garder la chose avec elle, elle la protégerait des singes et leur apprendrait à les vaincre – elle leur montrerait la voie.

Et, comme par miracle, la solution leur apparut quelques jours après. Les ossements d'un hipparion, blanchis par le soleil, jonchaient la plaine. La horde avait attendu le départ des vautours et des chacals, espérant qu'ils leur laisseraient quelque chair encore tendre sur les cadavres de leur chasse. La faim au ventre, ils avancèrent pour ne découvrir que le cadavre d'une antilope, nettoyé méthodiquement par les charognards. Leurs cris de rage résonnèrent longuement dans la savane, leur colère éclata et ils se battirent la poitrine de leurs poings. Et cela arriva. Un des jeunes mâles détruisait méthodiquement de ses poings la carcasse abandonnée puis il attrapa ce qui devait être un des gros os de la patte arrière du squelette et commença à réduire méthodiquement le crâne de la bête à grands coups de cette massue improvisée. Tous le regardaient et, quand ils

comprirent, leur hurlement de rage se transforma en un long ululement de joie, prometteur de victoire.

Le lendemain, les mâles les plus forts se rendirent au point d'eau. Les sauvages étaient là en train de s'abreuver et retraussèrent leurs babines, sautant sur place, dansant leurs manœuvres d'intimidation habituelles. Ils s'approchèrent lentement, avec circonspection, les poings serrés sur leurs nouvelles armes. Ce fut un gros mâle téméraire qui lança le signal de la curée : il bondit soudain au milieu de la mare en hurlant et montra ses dents au vieux dominant qui lui faisait face. Celui-ci, bien décidé à ne pas s'en laisser remonter, se redressa en fermant les poings, persuadé de sa force. Le tibia s'abattit sur son crâne dans un bruit sec, comme celui d'une branche bien verte que l'on casse, et le sang gicla en une arabesque triomphante. Le gros mâle était tombé et la horde se jeta sur ses rivaux, distribuant les coups un peu au hasard parmi les singes désorientés qui suyaient sans demander leur reste. Alors, la meute se jeta sur le chef adverse et laissa éclater sa haine trop longtemps retenue, bastonnant son corps déjà mort pendant de longues minutes avant de s'abreuver avec délice dans le point d'eau qu'ils venaient enfin de conquérir par toute la force de leur cervelle surdimensionnée. Brandissant d'une main le totem noir, un mâle jeta son arme en os en l'air et ils la regardèrent tous tourner dans les airs, persuadés qu'au grand jeu de la concurrence des espèces et de l'évolution ils venaient de remporter une victoire décisive.

Au Paradis, les habitués du séminaire de Mikaël sur la “ naissance et transformations des hominidés ” étaient impressionnés. Ils regardaient eux aussi, malgré la mauvaise image succadée, le tibia virevolter dans le ciel rougeoyant. Mikaël remercia encore une fois Jean d'avoir inventé ce moyen si étrange d'observer ce qui se passait sur Terre et signifia à ses étudiants que le cours était fini – à la semaine prochaine. Quand tous furent sortis, il se dirigea vers les deux anges qui restaient dans la salle, plongés dans une discussion passionnée sur les implications que pouvait bien avoir cette découverte. “ Ça y est, ils ont compris comment faire des armes, on va enfin pouvoir passer aux choses sérieuses ”, dit Barachiel. Son frère lui fit un large sourire : “ je ne suis pas sûr que tu comprenes tout ce que cela signifie mais oui, on passe aux choses sérieuses. Je ne dis pas pour eux, ils sont encore trop peu évolués pour ça, mais je vois un jour où ceux qui leur succéderont s'affronteront par milliers, par millions... ” Mikaël mit la main sur l'épaule de Remiel, le poussant vers la sortie. “ Intéressant, non ? ” Et l'expression de son visage était impénétrable.

Après

Il y a bien longtemps, du temps de la mythique première édition de votre jeu préféré, on considérait qu'il serait parfois nécessaire de résoudre rapidement un conflit entre deux groupes d'individus belliqueux sans que cela ne prenne des heures en gestion de combats individuels. Un système de résolution de combat de masse avait alors été inventé, vite disparu dans les méandres des éditions successives où les affrontements entre larges groupes étaient, il faut bien le dire, plutôt rares. Or, cette campagne, et surtout son issue, mettent potentiellement en scène de tels affrontements et il n'est pas question que vous vous emmerdassiez à gérer une baston entre, je ne sais pas, trente démons de Belial, une dizaine de Crocell, quelques Baal, une unité d'élite de chez Michel et un groupe de personnages. Voici donc, ressuscité avec soin et amour pour la quatrième édition, le système servant à gérer les combats de masse. Bien évidemment, cette modeste aide de jeu ne prétend pas gérer de manière réaliste de tels affrontements. À vrai dire, ce système est plutôt conçu comme une base minimale qui vous permettra de vous débarrasser du côté technique pour insister sur le côté graphique de l'affaire et la description de la bataille. Ce n'est pas très compliqué, suivez le guide et faites bien attention à bien huiler vos fusils à pompe avant de partir au combat.

C'EST AU PIED DU MUR...

Pour commencer, il vous faut d'abord calculer la puissance (notée "PS", pouf, pouf) de chaque combattant. Il suffit de calculer sa puissance de base, d'y ajouter celle de son équipement et, enfin, celle de ses pouvoirs. Comme nous sommes sympas et travailleurs, nous avons fait nous-mêmes les calculs pour la plupart des PNJ de cette extension qui pourraient se retrouver dans cette situation ou que vous pourriez utiliser comme exemples. Pour les personnages des joueurs, il va falloir faire le calcul vous-même par contre.

TYPE DE COMBATTANT	PUISSANCE
Humain normal	1
Humain entraîné (flic, troupier, etc.)	2
Humain très entraîné (commando d'élite, serviteur de Dieu, etc.)	2,5
Soldat de Dieu	3
Mort-vivant	2
Familier	3
Démon	5
Ange	5,5
Psi	1,5
Héros	3,5
Émanation d'un dieu	7
Avatar de prince-démon	9,5
Avatar d'archange	10
Prince-démon	11
Archange	11,5

ÉQUIPEMENT	PUISSANCE
Arme de contact (épée, hache, poignard, etc.)	0,5
Arme de poing (revolver, pistolet, etc.)	1
Arme d'épaule (fusil, canon scié, carabine, etc.)	1,5
Arme lourde (lance-grenades, mitrailleuse légère, etc.)	3
Arme très lourde (canon, mortier, etc.)	9
Arme ou armure magique	PA/10*
Moto	2
Voiture citadine	4
Berline, break	6
Van	8
Semi-remorque, hélicoptère	10
Blindage (à ajouter à la puissance du véhicule)	+5
Armure légère (battle dress, bouclier, etc.)	0,2
Armure (gilet pare-balles)	0,5
Armure lourde (barricade, armure d'acier, etc.)	1

* La puissance des armes et armures magiques dépend directement de leur prix en PA.

TYPE DE POUVOIR	PUISSANCE
Pouvoir offensif à distance (Décharge électrique, Jet d'acide, etc.)	PP*
Membre exotique, Arts martiaux ou autre pouvoir de contact	1,5
Pouvoir défensif (Armure corporelle, Champ de force, etc.)	PP/2*
Pouvoir utilitaire (Téléportation, Invisibilité, etc.)	2

* La puissance du pouvoir dépend directement de son coût d'utilisation.

EMBUSKADE, SUR TOUTES BARRICADES !

Comme disait ce bon vieux Sun Tsu, pour gagner une bataille il ne suffit pas d'être le plus fort : le terrain, les conditions du combat et le mode d'attaque ont aussi leur importance. Maintenant que vous avez calculé la puissance de chaque armée en ajoutant la puissance de chaque belligérant de chaque camp, penchons-nous donc sur les modalités de l'affrontement – il influera sur les pertes adverses, la durée du conflit et les avantages d'un camp ou d'un autre.

Bataille rangée : les deux camps (A) et (B) se rentrent dedans de front au mieux de leurs possibilités. Le combat risque de ne pas s'éterniser et les pertes seront nombreuses.

Assaut : le camp (A) attaque un édifice ou un lieu protégé par le camp (B). Les pertes du camp (A) seront plus importantes même si sa puissance surpasse celle du camp (B) qui subira lui moins de pertes grâce à la protection que lui offre sa position.

Embuscade : le camp (A) surprend le camp (B) qui ne s'attend pas à un affrontement lui causant du même coup des pertes importantes.

TYPE DE COMBAT	BONUS (A)	BONUS (B)	PERTES
Escarmouche	-	-	-
Bataille rangée	-	-	+20% pour les deux camps

CHAPITRE QUATRE

Assaut	-	x2	+10% pour le camp A
Embuscade	x1,5	x0,5	+10% pour le camp B

Bonus : le camp concerné voit sa puissance multipliée par la valeur indiquée (mais uniquement en ce qui concerne le calcul des dommages causés à l'autre camp).

Pertes : les pertes de chaque camp sont majorées du pourcentage indiqué après que tous les autres modificateurs ont été appliqués.

CAPTAIN, OH MY CAPTAIN

Les leaders de chaque camp peuvent avoir une influence sur l'issue de la bataille. Pour ce faire, ils devront faire un test résisté de Savoir militaire (tactique) (moins de trente combattants) ou de Savoir militaire (stratégie) (plus de trente combattants). La MR du vainqueur multipliée par 10 donne le pourcentage de pertes en plus causées par son camp.

LE GRONDEMENT DE LA BATAILLE

Toutes les dix secondes (un tour de combat), chaque camp causera à l'autre un nombre de pertes (points de PS perdus) calculé comme suit :

PS/10 (PS éventuellement modifié par le type de combat)

+% de pertes dû au type de combat

+% de pertes dû à un test réussi de Savoir militaire

C'est-à-dire en bon français qu'il faut modifier la puissance de l'armée divisée par 10 avec le pourcentage de pertes en plus dû au leader et au pourcentage de pertes en plus dû à la nature du combat. Ces points de dommages donnent le nombre de "points de puissance" perdus pour chaque camp. Le meneur de jeu devra alors décider de qui s'est fait réduire en petits morceaux en commençant bien sûr par éliminer la piétaille du genre morts-vivants et autres humains.

Exemple : une armée de 2000 PS tend une embuscade à une armée de 1000 PS. Durant le premier tour de combat (10 secondes), c'est le leader de

l'armée surprise qui réussit son test de Savoir militaire (MR de 4). Le camp A cause 330 PS de dommages à son adversaire (200 PS qui passent à 300 à cause de l'embuscade et qui est ensuite majoré de 10% à cause de la même embuscade). Le camp B cause 70 PS de dommages à son adversaire (100 PS qui passent à 50 PS à cause de l'embuscade et qui sont ensuite majorés de 40% à cause du test réussi de Savoir militaire). Au tour suivant, il reste 1930 PS à l'attaquant et 670 PS au défenseur. Le combat est très inégal et il ne fait aucun doute que le camp B va perdre...

RUN AWAY ! RUN AWAY !

Si une armée décide de fuir, elle subit 20% de pertes en plus durant 2 tours (20 secondes) et voit sa puissance réduite de moitié (le jet de Savoir militaire des leaders a tout de même lieu mais si c'est le leader du camp qui fuit qui remporte le test, la MR multipliée par 10 indique le pourcentage de pertes que le camp qui fuit subit en moins et non les pertes qu'il cause en plus). Les survivants de ce carnage ont alors bien mérité le droit de s'échapper du champ de bataille.

VOUS EN FAITES PAS, C'EST POUR MA GUEULE

Il est possible que les personnages qui prennent part à une bataille subissent des dommages. Chaque tour (10 secondes), tout personnage ayant pris part activement à l'affrontement subira une perte de 1d6+2 PF (le maître de jeu devra décider comment sont réparties les blessures qui en découlent – exemple : le personnage perd 6 PF. Le maître de jeu peut décider qu'il a subi une blessure fatale et deux blessures légères). Chaque tour (toujours de 10 secondes), le personnage perd en outre 25% de ses PP. Il est possible de faire une (et une seule) action d'éclat tous les trois tours (30 secondes) : viser un véhicule ou un leader par exemple. Dans ce cas, on résoudra cette action de la manière habituelle, comme un combat classique. Si la cible est détruite, elle fait perdre à son camp ses PS en plus de ce qu'il aurait déjà subi comme pertes au cours du combat.

Excipit

- Uo CFC, c'est Léo. Je te réveille ?
- Minh-giang-minh.
- Super. Écoute, j'ai lu ton quinzième scénario pour Fire & Ice de la pure halle, j'ai franchement rien compris, c'est excellent !
- Grrr ? Minh, c'est normal, c'est-il est expérimental. Je l'ai écrit à l'envers, entre trois et six heures du mat et ensuite je l'ai passé deux fois au traducteur Altavista. Qu'est-ce que t'as pensé de mon PNJ central ?

- Super, promis. Une pure bombe de halle. Tu parles duquel ?
- Ben tu sais, celui avec la private joke, là - qui est bedonnant et qui ressemble à ton PNJ aux cheveux filasses...
- Ah, ouais. Ha ha. Génial. En fait, je l'appelais pour te dire qu'on allait être la bouffe sur le bouclage, vu que je peux pas rendre mon dernier scénario avant quelque temps.
- Grrr-minh ? Et combien ?

Après

- Oh, presque rien, une dizaine de mois. Je pars faire du saut à l'élastique au Congo. Tauras le temps de peaufiner de ton côté.
- Mmh, O.K. Dans ce cas je vais rajouter un passage oniro-bordélique sur la fin, avec une ambiance morocco-faucaldienne. Histoire d'être sûr que Croc ne lise pas l'extension.
- Super, ouais, comme ça on sera pas censuré. T'as la classe, coco. Tu crois que ça va le faire ?
- Quoi donc ?
- Ben Fire & Ice.
- Ah. Euh. Ouais.
- Super.
- Au fait, t'as commencé ton mémoire ?
- Ben non, et puis j'ai changé de sujet et il faut que je trouve un écrivain contemporain et français qui parle de labyrinthes, la galère quoi... Et toi ?

- Euh, plus ou moins... Je viens de me dégouter un truc mortel sur la police au dix-neuvième siècle - c'est un colloque qui date de 83 organisé par la Société d'Histoire de la Révolution de 1848 alors tu penses bien que...
- Bon écoute, là faut que je te laisse et...
- T'as reçu le dernier chèque d'Ignacy ?
- Non, non.
- Génial, moi non plus.
- C'est ça, Ciao.
- Ouais, super, bonnes vacances à toi aussi.
...
- Yo Ignacy, c'est Léo. Je te réveille ?
- Mmh-gngng-mmh.
- Écoute, je viens d'avoir CFC au téléphone et il avance trop bien sur Fire & Ice. On a fini super bientôt... Euh... Tu nous envoies nos chèques ?

**“ Si j'avais le portefeuille de Manu Chao
Je partirais en vacances au moins jusqu'au Congo
Si j'avais le compte en banque de Louise Attaque
Je partirais en vacances au moins jusqu'à Pâques. ”**
- Les Wampas, “ Manu Chao ”

Voilà, c'est fini, vous êtes arrivé au bout. Nous aussi par la même occasion. Maintenant je vais vous dire ce qu'on va faire : comme c'est nous qu'on s'est cogné l'écriture - alors que vous vous êtes contenté de lire, et encore, pas super attentivement - eh ben, c'est nous qu'on va se payer une page entière d'ego trip. Elle est pas belle la vie ?

CFC REMERCIE

Léo, qui rame comme un dieu. Son Crew (Anna, Jean-Baptiste, Julien, Justine, Karim, Kevin, Maheva, Mélanie, Niko, Tim, Vincent), les Dionysiens de “ failles ” qui lui ont laissé du temps (un peu) pour bosser sur *F&I*, Alain pour son soutien soutenu. Merci à le café, pour avoir fait tourner ses neurones jusqu'à six heures du mat' plus d'une fois. Merci à la loi sur les stupéfiants qui l'a empêché de griller lesdits neurones, enfin...

Comme Léo le fait mieux que lui, il se contente d'approuver tout ce qu'il dit pour INS/MV et In Studio.

Il a pompé tellement de chose qu'il ne s'en souvient plus mais surtout un paquet de brochures d'office du tourisme et l'*Encyclopedia Universalis* pour les décors, les gens dans le métro pour le casting, Lynch et Kubrick pour le montage, Borges et Kafka pour la photo, *Twilight Zone*, *Twin Peaks* et même Michel Foucault pour le scénario et, pour le son, Code Seven, Mozart, Django Reinhardt, Asian Dub Foundation et Dead Kennedys - bien évidemment, il a lui aussi pillé Neil Gaiman et doit avouer qu'il a largement plagié le formidable *Unknown Armies* de John Tynes.

Il tient aussi à s'excuser auprès de Big White pour lui avoir pourri son PNJ préféré et à remercier ses joueurs croisés en manif ainsi que les autres cinglés du forum In Studio.

Bon, c'est pas tout ça, mais il est très fatigué là, il va aller se coucher - à la prochaine...

LÉO REMERCIE

CFC qui l'a invité sur sa galère. L'ange Pesquel (chut) qui l'a soutenu moralement. La team des bad boys du six-sept (Sir Nico, Al Shado'Man, Big Ewik & SkalpA) qui ont blind testé la bête. Merci à le Coca Cola, supporter de nos nuits blanches. Merci à la Seita, supporter de nos poumons noirs.

Merci à Croc, Twardowsky et les G.E. Ranne pour avoir amené INS/MV jusqu'ici. Merci à Riva, Balay, Brionne, Ln2, Lex et soner du pour l'avoir amené jusque-là. Merci à Matrève pour avoir été (je cite) “ le Pierre Rosenthal d'In Studio ”.

Pour l'inspi, Léo avoue sans honte avoir pompé sur Philippe Nassif, Michael Haneke, Lars von Trier, Fabrice Colin, Jean Starobinski, Brian de Palma, le CIA World Factbook, quelques James Bond oldschool, Victor Hugo, Radio Nostalgie et l'impugnabile Neil Gaiman (prends ça dans ta face : baf, baf, baâaf... fatality !). Même sous la torture, il n'avouera cependant pas qu'il s'est aussi inspiré de la vie de Jean-Luc le Ténia, de l'œuvre d'Enid Blyton, des squatteurs de divers forums Internet, du “ Nabokov ” de Dostoïevski, de feu les deux minutes du peuple et de 24 (la série télé de l'impérialisme américain).

La B.O. de *Fire & Ice* est signée Cabrel, Wolfgang Amad', NTM, Max Raabe et Embuskade, avec une participation exceptionnelle du Kronos Quartet sur le bœuf final de *Foule Sentimentale*. Le CD est uniquement dispo en commande directe : réservez votre exemplaire en envoyant dès maintenant un chèque de 90 euroboules, à l'ordre de Riva (150 euros seulement pour l'édition gold avec livret en cuir de phoque moisi).

Plusieurs PNJ de cette campagne sont inspirés de personnages existants ou ayant existé. Ces ressemblances ne sont ni fortuites, ni involontaires, ni même humoristiques. Au contraire, elles ont été conçues dans une perspective mensongère, avilissante et ouvertement diffamatoires. Ça se passe comme ça chez In Studio.

En guise de post-scriptum, Léo remercie M, le Zorro des réseaux, pour avoir projeté In Studio sur la grand'toile numérique (www.cuenin.com/ins/).

E

"Même si vous n'êtes pas superstitieux, lisez jusqu'au bout, ce n'est pas une blague même si vous n'êtes pas superstitieux"
Vous tenez entre vos mains la Campagne du Bonheur. Achetez Fire & Ice et faites-la jouer à au moins trois joueurs pour des résultats garantis, même si vous n'y croyez pas. Cette extension a été inventée par un moine trappiste de Laponie dans les années soixante-dix. Il a déjà fait treize fois le tour de la Terre et les gens témoignent à travers le monde. Tout ceci est vrai et ce n'est pas une blague même si vous n'y croyez pas.

Sylvio B. (Rome) achète Fire & Ice et la fait jouer à quatre amis magistrats. Un mois plus tard, il gagne l'immunité judiciaire.

Greg (Côte d'Azur) achète Fire & Ice et la fait jouer chez lui à douze copines peu habillées. Quelques semaines plus tard, il apprend qu'il n'a jamais été maçon.

José B. (Massif central) achète Fire & Ice. Au lieu de la lire, il part faire du jardinage. Deux ans plus tard, il est envoyé en prison.

Jacques M. (Paris) écrit Fire & Ice et oublie de la faire jouer. Un mois plus tard, il se perd en Albanie.

"Ceci n'est pas une blague, achetez cette extension et faites-la jouer, surtout ne brisez pas la chaîne"

L'avenir du monde est entre vos mains. A votre place, je ne serais pas rassuré.

t voilà, c'est ici que tout se termine.

La guerre aux Enfers, les querelles entre les princes, les histoires vieilles comme le monde, le Grand Jeu, l'Univers même, tant qu'on y est. Tout ça, zou, à la poubelle.

Y a pas à dire, ça fait quand même plus propre !

À moins que...

À moins que vos joueurs n'aient déjà parcouru la première moitié de cette campagne d'anthologie pour INS. À moins qu'il ne leur reste assez d'énergie pour secouer le cocotier, raccorder les fils, rabibocher les gens et rempiler pour des heures de galère. À moins qu'ils ne parviennent à conserver leur sang-froid, leur esprit d'initiative, leurs capacités intellectuelles et qu'ils n'usent de tout ceci à bon escient.

Ce ne sera pas une promenade de santé, mais le sort de l'Univers mérite bien quelques sacrifices.

Cette extension contient la suite et la fin de Fire & Ice. Elle est fortement déconseillée aux esprits sensibles, aux débutants d'INS/MV comme aux frileux du background.

Réunissez l'élite de vos joueurs, faites chauffer les dés, sortez le coca du frigo et respirez un grand coup.



FIRE & Ice 2 est le second volet d'une campagne pour INS/MV 4, un jeu de rôles édité par Siroz Productions (1999).
 Écrit par la Siroz Dream Team,
 illustré par la Siroz Beauty Creating Team.
 Illustration de couverture par Vincent Gaigneux.

