

Extension N°13 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas
par G.E. Ranne



Heaven & Hell



HEAVEN & HELL

Dieu existe, Croc l'a interviewé !

Vous savez tous que nous vivons une époque formidable, mais peut-être pas encore à quel point.

Petit lecteur de base de cette extension ou expert de l'univers d'INS/MV, vous êtes sans doute tous passés par l'école primaire, et vous avez presque tous, soyons optimistes, subi quelques années de lycée. Vous avez donc entendu parler en vrac de fossiles, de dinosaures, d'âge de la planète, de squelettes d'homo-sapiens etc...

Les paléontologues, géologues et préhistoriens, qui sont gentils de faire le travail pour nous, en ont déduit un certain nombre de données : par exemple que notre planète avait approximativement quatre milliards d'années, que l'homme descendait vaguement du lémurien, et toutes ces sortes de choses.

Seulement, bien sûr, ces découvertes scientifiques ne collent pas avec la lettre de la Bible, mais alors pas du tout. Même si on met de côté un instant que le monde a été créé en sept jours et que les humains descendent d'Adam et Eve, les "historiens" au service de différents papes se sont amusés à calculer les années passées dans la Bible (genre : si on considère qu'Abraham a vécu tant d'années, Isaac tant et qu'on additionne et en remontant à la création) et ont donc "découvert" que d'après ces calculs, Adam et Eve dataient de 4000 avant Jésus Christ.

Donc, et les papes l'ont aussitôt officialisé, la création du monde, donc de la Terre, et puis tant qu'à faire de l'univers datent d'après la religion chrétienne, de - 4000 Av JC.

Et puis c'est tout. Et puis ça n'a pas évolué, même si de nos jours la hiérarchie de Jean-Paul II qui est un pape très "in" (merci Didier) ne s'en vante pas trop de peur de paraître ridicule. Et puis c'est même enseigné aux enfants dans un certain nombre d'écoles aux Etats-Unis de nos jours, pour vous dire le degré de civilisation de notre civilisation, justement.

Et, vous allez me dire, comment ils expliquent tout ce dont on parlait plus haut ? Les fossiles, les os de dinosaures, les squelettes d'humains pré-sapiens et tout ce bordel qui date évidemment de plus de 6000 ans ?

Et c'est là que les religieux font très fort. La réponse officielle, qui nous vous le rappelons est toujours "officiellement" la bonne, est que : "Ce sont des faux." Ce sont des faux, et c'est là que ça devient comique, créés par Dieu lui-même pour donner une apparence d'ancienneté à la Terre et à l'univers dans un but sans aucun doute ineffable.

Ineffable, en effet, ça l'est... Vous imaginez Dieu en train de polir un à un ses faux petits fossiles, en train de faire apparaître du néant ses petits os de dinosaures en les cassant un peu et en les saupoudrant de poussière pour qu'ils aient l'air plus vrais ?

Ah, ces religieux, ils nous feront toujours rire...

Cela semblait pourtant simple, pour un bon chrétien, de concilier sans péché, foi et science. Il suffisait, semble-t-il, d'admettre toutes les découvertes - du Big-Bang au carbone 14 - et de dire que c'était Dieu qui avait tout fait, depuis le début, et que d'ailleurs, vu comment c'est beau et c'est miraculeux, toutes ces histoires de particules, c'était tout à son honneur. C'est d'ailleurs, en général, la version que la plupart des chrétiens qui ont un QI supérieur à 12 ont adopté depuis longtemps.

Et vous savez quoi ? C'est la bonne ! Dans le monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas en tout cas... Tout ce que disent les scientifiques est - presque - vrai, tout ce que dit la Bible est - presque - vrai, et oui, les deux versions peuvent être conciliées.

"Heaven and Hell", c'est la vérité sur la création de la Création... La réponse à la question de la Vie, de l'Univers et du re... (pardon, on s'égare). La réponse sur la vie tumultueuse d'Adam et Eve, surtout d'Eve, d'ailleurs, et des considérations importantes sur son physique : vraie blonde ? fausse brune ?

Tout également sur les différents peuples élus qui jalonnèrent l'histoire... LES peuples élus ? Ben oui, des expériences dinosauriennes de Dieu aux Chrétiens en passant par les ineffables Israélites, tout sur les peuples élus.

Mais "Heaven and Hell" c'est aussi la description physique des lieux les plus spirituels qui soient, l'Enfer et le Paradis ainsi que la gare de triage qu'est le Purgatoire.

Et puisque vous aimez les ragots, vous en saurez également plus sur la vie privée des Archanges et des Princes, du moins les plus importants. Et si vous êtes encore plus sages vous comprendrez tout des grandes mythologies polythéistes, en un mot, qui, pourquoi, où, comment, combien...

Jamais vous n'aurez lu autant de scoops en une seule extension.

"Au début, Dieu créa le Ciel et la Terre..."

Eh oui, ça commence comme ça.

Enfin, plus ou moins...

Sommaire

La Genèse selon Saint Croc	5
L'Histoire sainte comme vous ne l'avez jamais lue !	12
Le peuple élu	24
Enfer et Paradis	26
L'Arche de Noé	34
Des Anges et de leur nombre	35
Arthur, Merlin, le Graal et les autres	39
Marche ou crève !	42
Histoire du Juif Errant	47
Pour en finir une bonne fois pour toutes avec l'inculture	53
La tour de Babel	56
Appendice: Des Archanges et des Princes-Démons	57
Scénario: Le pendule de Jean-Pierre Foucault	59

Heaven and Hell

Une extension pour In Nomine Satanis - Magna Veritas

Textes divers et variés : G.E.Ranne et la Bibliothèque du Vatican

Illustrations intérieures et Couverture : Alberto Var Anda et Michel Angelo

Logo: Freddy Martin.

Relecture : Valérie et Jean-Luc Bizien et leurs potes Robert, Bled et Larousse

Mise en Page : Croc et son Mac +3

Biblio : trop pour tout citer, mais entre autres :

Le Dictionnaire de la Bible, par André-Marie Gérard, collections Bouquins

Histoire Sainte, par Daniel Rops

Métamorphoses du Diable, par Romi, chez Hachette

Paradise Lost, par Milton

La Bible, par Dieu et sa Dream Team

Wayne's World

Ma vie, mon œuvre, mes planques, par Salman Rushdie

Le Pendule de Foucault, par ce comique d'Umberto Eco

Les voies d'Anubis par Tim Powers parce que c'est bien

Tout par Alan Moore

Et comme d'habitude, Neil Gaiman en règle générale...

Cette extension est dédiée au Père Touzé, qui a tenté de m'apprendre le catéchisme et qui va à coup sûr se faire tirer les oreilles, là-haut, au Paradis quand les Anges au Service de Didier auront fait la revue de presse...



La Genèse selon Saint Croc

A l'origine était le verbe.
A l'origine était Dieu.

Verbe : Transcription du latin *verbum*, qui traduit le grec *logos* et qui signifie "mot", "dire", "pensée". Tout ça pour vous prouver qu'on est vachement lettrés.

Il était une fois, il y a plus de seize milliards d'années...

Imaginez le néant. Non pas le vide, car il contient déjà plus de matière que vous ne pouvez le concevoir, mais le néant, le rien, l'absence totale de quelque chose, un peu comme le cerveau de Kennedy, après qu'il ait joué à la balle magique.

Imaginez l'univers, ou plutôt ne l'imaginez pas, imaginez l'absence d'univers. Et maintenant, dans ce rien, soyez le témoin privilégié de l'apparition de quelque chose. On évoque souvent le Big Bang comme explosion originelle de l'univers, mais il n'en est rien. Il y eut bien un Big Bang, mais ce n'est pas dans le sens physique que nous devons l'entendre. Dans ce non-espace, ce néant total jaillit soudain une idée, une pensée qui s'éveilla dans une explosion de silence. Un concept si puissant qu'il enfla démesurément et qu'il s'étendit d'un bout à l'autre de sa propre création. Et qui, maintenant encore, à l'heure où je vous parle est toujours en extension, bien au delà des quatre dimensions spatiales, bien au-delà des mondes physiques, loin dans les Marches Intermédiaires. Et de même que le corps humain est composé de cellules qui, accrochées les unes aux autres, constituent des organes et par leur empilage forment un corps plus ou moins réussi suivant les cas, le corps de Dieu est constitué d'étoiles, de systèmes planétaires, de galaxies, d'amas stellaires et de nébuleuses. Et si Dieu a réellement créé l'homme à son image, on peut en déduire la forme générale de l'univers, vaguement humanoïde. Par analogie, on peut également affirmer que les trous noirs sont les points noirs de Dieu et que son foie se trouve à peu près là où se trouve la galaxie d'Andromède. Quant au vide stellaire, il reflète à peu près le grand vide qui se trouve dans les molécules entre les composants minimum, protons, neutrons et électrons, sans oublier les ineffables gluons.

Cette idée de base, qui n'était même pas consciente de sa naissance ressentit un jour, après une bonne douzaine de milliards d'années, le besoin d'exister. Pour cela, après avoir créé des étoiles majestueuses, des soleils qui tels des balises troueraient l'obscurité, des pulsars qui tels des phares guideraient les navires sidéraux du futur, des planètes sur lesquelles s'épanouissait déjà la vie, elle décida de créer des êtres puissants et de leur donner à chacun un Nom et une forme. Mais, afin de les accueillir comme il se doit, elle désira avoir elle-même nom et aspect. Elle créa alors un être, qui ne serait pas la plus puissante de ses créatures mais qui serait toujours le plus sage. Et cet Ange, ce premier-né donna forme et nom au concept. Il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna 100. Et le centième était le Vrai. Des 100 noms, pour simplifier, nous n'en retiendrons qu'un : Dieu.

Et Dieu nomma l'Ange Mikael, ce qui signifie "Qui est comme Dieu". Mais il ne lui donna pas qu'un nom unique, il lui en donna également plusieurs et c'est sous un autre nom qu'on le connaît maintenant et qu'il se plaît à se faire appeler. Et c'est ainsi qu'Yves, Archange des Sources, puisque c'est bien de lui qu'il s'agit, inventa Dieu après que Dieu l'eut créé.

En résumé :

Dieu est omniscient car il est tout ce qui nous entoure. Rien ne lui échappe car le moindre atome, la moindre molécule fait partie de Lui : "Il ne réside pas seulement sur les hauts lieux et dans Son Temple, mais il est partout présent".

Dieu n'est pas le grand architecte de l'univers, il est l'univers.

Dieu est omnipotent car sa pensée ne fait qu'un avec le tout.

Dieu n'a pas de vision du Temps qui défile du passé vers l'avenir. Il englobe tout, sa seule existence crée le Temps, le présent, le passé et l'avenir : "Dans le cycle des temps, tout commence et tout finit, lui seul est éternel dans son immuable perfection".

Mais à part ça, Dieu est vraiment quelqu'un de très cool...



La création des Anges et des Archanges

Après une douzaine de milliards d'années de création effrénée, Dieu voulut passer à autre chose. Les planètes se refroidissant doucement et la vie apparaissant sur certaines d'entre-elles par un processus naturel, Dieu se dit qu'il avait achevé la première partie de son œuvre. Il passa donc à la seconde.

Dans le vide des Limbes, sur la plus haute des Marches Intermédiaires, Dieu créa une Cité pour ses Anges afin qu'ils puissent travailler à Sa gloire. Cette cité, il la nomma fort justement Cité Éternelle : nous nous attacherons à la décrire un peu plus loin dans cet ouvrage.

Autour, il conçut les Champs du Paradis pour que ses Anges puissent se reposer. Plus tard, quand l'homme aura fait son apparition sur Terre, c'est là que les Elus, ces humains dignes de Lui, séjourneront après leur mort.

Mikael fut le premier-né. C'est en lui que Dieu plaça toute sa confiance et c'est lui qui donna forme et nom à Dieu.

Dieu créa alors une multitude de créatures divines plus ou moins à son image, du moins celle que lui avait donné Mikael. Leur rôle serait de lui servir de messagers, afin de transmettre partout où il le désirerait ses volontés et de les exécuter. Il leur donna en outre neuf noms pour les différencier : Chérubins, Séraphins, Principautés, Puissances, Vertus, Dominations, Trônes, Anges et Archanges.

Parmi ces neuf noms, il choisit l'appellation Ange pour généraliser et conserva le titre Archange, littéralement "chef des Anges", pour plus tard, pour le Grand Jeu, lui préférant l'appellation Ange de Puissance. Mais c'est pour cette raison que dans certains textes, bibliques ou non, le terme Archange est employé par assimilation : il désigne toujours les Anges les plus importants, Anges de Puissance en nombre très limité. En fait, les Archanges firent leur apparition le jour même de l'arrivée de Jésus sur Terre, officiellement Fils de Dieu et prêt à expier les péchés de l'humanité à lui tout seul. La belle abnégation que voilà.

Parmi les myriades d'Anges créés, il choisit la première génération d'Anges de Puissance, tous amenés à recevoir de grandes responsabilités :

Ainsi s'avancèrent tour à tour Samael, Gabriel, Uriel, Raphaël, Raguel et Sariel. Avec Mikael et sous sa direction, ils formèrent le Premier Conseil Divin.

S'ajoutèrent par la suite Anahel, Barachiel, Dariel, Poloniel, Remiel, Zeadkiel et Jésus, tous Anges de Puissance, tous prenant le titre d'Archange dès le début du Grand Jeu, aux alentours de l'An 0... Mais nous n'en sommes pas encore là...

Parenthèse : Là, le fervent lecteur d'INS-MV se tourne vers le narrateur et dit :

Heu, je m'excuse, mais bon, je veux bien pour Mikael-Jean, j'ai déjà entendu parler de Samael et de Gabriel (dans Insh'Allah), Jésus je crois voir qui c'est, mais les autres, je vois pas...

Ce à quoi nous répondrons : On ne dit pas "je m'excuse", mais "excusez-moi". Ensuite, nous en sommes encore à la Genèse et il semble naturel d'utiliser les noms originaux des Anges de Puissance de l'époque, même s'ils ont un peu une consonance hébraïque.

Fin de la parenthèse.

On ne sait pas grand chose du premier conseil et si compte-rendu il y a, il ne peut être enfoui que sur le rayon le plus éloigné de la Bibliothèque d'Yves, dans ses appartements de la Cité Éternelle. Ce que l'on sait c'est que Dieu regarda avec émotion ses Anges se partager la Terre et les Cieux pour la première fois, chacun choisissant un royaume où exercer ses talents. En ce temps-là, l'entente régnait et chaque conseil était prétexte à créer multitudes de merveilles et de miracles ainsi qu'une magnifique musique qui emplissait les cieux.

Et chacun savait ce qu'il avait à faire : En ce temps-là, Mikael détenait les Sources de la Connaissance, Uriel régnait sur Terre, Samael s'occupait de l'humanité ou ce qui allait la devenir et était le chéri de Dieu, l'Ange de la Lumière, Sariel veillait sur les esprits, Gabriel était seigneur des Chérubins et des Séraphins, Raguel avait pour charge la parole de Dieu et Raphael surveillait le chaos, en toute simplicité.

Tous sauf un, ils allaient être appelés à changer de nom au cours des millénaires passés dans la Cité Éternelle et c'est sous d'autres patronymes que nous les connaissons actuellement et que nous les nommerons pour le reste de l'ouvrage :

Mikael allait s'appeler Yves,
Sariel allait préférer Dominique,
Raguel allait se nommer Andromalius,
Raphael répondrait au nom de Kronos,
et Samael allait faire beaucoup parler de lui sous le nom de Lucifer...

Gabriel, lui, n'allait pas changer de nom, il le trouvait très bien comme ça. C'est ce genre de petits détails qui font qu'il se fit mettre un peu à l'écart par ses pairs qui allèrent même jusqu'à lui réfuter mesquinement le titre d'Archange quand le moment fut venu.

Les petits tableaux récapitulatifs suivants devraient simplifier beaucoup de choses :

Biblique	INS-MV	INS-MV	Biblique
Anahel	Andrealphus	Andrealphus	Anahel
Barachiel	Georges	Andromalius	Raguel
Dariel	Malphas	Baal	Remiel
Gabriel	Gabriel	Bifrons	Zeadkiel
Poloniel	Mathias	Dominique	Sariel
Jésus	Jésus	Gabriel	Gabriel
Mikael	Yves	Georges	Barachiel
Raguel	Andromalius	Jésus	Jésus
Raphael	Kronos	Jordi	Uriel
Remiel	Baal	Kronos	Raphael
Samael	Lucifer	Lucifer	Samael
Sariel	Dominique	Malphas	Dariel
Uriel	Jordi	Mathias	Poloniel
Zeadkiel	Bifrons	Yves	Mikael

Dieu avait un plan à la création des Anges. Il semble l'avoir quelque peu oublié. C'est bien naturel vu son grand âge, on lui pardonne. A de rares exceptions près, il conçut les Anges par paire et même si l'appellation "frère" ne veut rien dire pour des êtres conçus à partir de rien, certains se considéraient réellement comme frères. Dieu n'avait pas pensé à cette dichotomie en fonction de l'opposition des sentiments des différents Anges, mais plutôt en fonction de leur complémentarité. Par exemple, le frère d'Yves n'était pas Baal ou Georges, comme on aurait pu s'y attendre en fonction d'une opposition, mais Kronos, car ils étaient à eux deux les deux faces d'un même élément.

Dieu désirait tellement protéger son plan que certains Anges n'étaient même pas au courant de leur "double" et ne le sont toujours pas. Pour les amateurs de liste, voici donc les couples de l'année :

Yves - Kronos
Samael - Gabriel
Georges - Baal
Dominique - Andromalius
Bifrons - Andrealphus
parmi les couples mineurs, on peut compter :
Daniel - Magog (Majûj)
Haagenti - Kobal
Ashamiel - Léviathan

En regardant de près cette courte liste on peut s'apercevoir que certains couples ont été divisés par la Chute de Lucifer et que certains membres de couples sont passés à la trappe ou n'occupent plus une place prépondérante dans la hiérarchie Divine ou Démoniaque, certains ayant carrément changé de religion. Quel que soit le plan de Dieu, tant que certains Anges sont loins, et franchement hostiles les uns aux autres, sa réalisation n'en sera pas facilitée. Un jour peut être, dans le lointain futur...

Un grand moment d'éternité

Après la création de la Cité Eternelle et son peuplement par les Anges, Dieu put se rendormir. Il laissait la Terre entre de bonnes mains, sérieuses et travailleuses. A ce moment, les Anges vivaient en harmonie et créaient une magnifique musique.

Sur Terre, le développement de la chimie organique suivait son petit bonhomme de chemin. Dès 3500 millions d'années avant JC, les premières bactéries apparaissent, puis viennent les algues et plein de saloperies du même genre.

les Anges de puissance regardent ceci d'un œil critique, ayant reçu des ordres pour réveiller Dieu dès qu'une forme de vie intéressante apparaîtra. Pour être tout à fait honnête, il n'est pas prêt de se réveiller.

L'ère Primaire bat son plein vers un milliard d'années avant JC. C'est le règne des Trilobites et des Gymnospermes (authentique !).

Les Anges au Paradis commencent sacrément à se faire chier. C'est sympa, mais il n'y a strictement rien à foutre en ce moment.

Et soudain, en pleine ère Secondaire, Yves, réunissant exceptionnellement le conseil des Anges de Puissance, décide de réveiller Dieu.

Parmi toutes les bestioles qui peuplent la Terre, les Dinosaures sont bien partis pour obtenir la maîtrise de la planète. Dieu se réveille doucement, ouvre un œil puis les deux et tombe nez à nez avec l'œil glauque d'un grand reptile. C'est le flash ! Bien que leur forme soit encore un peu brute, il entrevoit le potentiel !

Yves ne veut pas contrarier son patron, mais ce n'étaient pas les dinosaures qu'il avait repérés, ils étaient là depuis un certain temps déjà. C'étaient juste les premiers mammifères.

La première expérience

Dieu décide donc tout de go d'envoyer ses Anges sur Terre avec pour mission d'évangéliser les Dinosaures. Le conseil Divin désigne ceux qui s'y collent. Paradoxalement les Anges les plus importants, Yves, Samael, Kronos, Gabriel, font semblant de ne pas être là et c'est Dominique qui est choisi.

Avec son sens du feeling habituel, Dominique décide de confier la responsabilité sur Terre à la race qui lui paraît avoir le plus d'avenir, la race la plus intelligente, et qui dit évangélisation dit arrivée d'un messie: c'est Denver, un jeune dinosaure, qui est choisit, à lui de faire passer le message.

Pendant ce temps, Dieu regarde toute l'expérience d'en haut, tout confiant dans les compétences de Dominique.

Ce qui devait arriver fatalement arriva. La civilisation des grands reptiles à peine amorcée, les tyrannosaures foutent le souk et réclament le pouvoir. Les Triceratops ne l'entendent pas comme ça et cartonnent dans le tas, les Brontosaures s'en battent et les Stégosaures broutent. Au milieu de tout cela, Denver ne peut même pas se faire entendre.

Dominique commença sérieusement à se demander s'il n'allait pas jeter l'eau du bain avec le bébé et demanda conseil là-haut. Dieu fut très clair : il avait carte blanche. C'était sa mission, son combat.

Mais il n'est pas seul à œuvrer sur Terre : Yves, durant ce temps, surveille de très près les petits mammifères et leur accorde sa protection. Pour lui, les dinosaures ne sont qu'une passade. Ils finiront bien par s'auto-détruire, il n'y a qu'à attendre le moment.

Et c'est à ce moment précis que Dominique a une idée de génie, une idée qui ira loin et qui sera reprise plus tard. Il pense que si Denver se faisait sacrifier pour le bien de tous, les dinosaures s'uniraient et ne se feraient plus la guerre. Il imagine déjà un jardin d'Eden rempli de dinosaures, les triceratops vivant en bonne harmonie avec les allosaures. Il organise donc une grande cérémonie durant laquelle Denver se fait crucifier et attend le résultat. Il n'a pas besoin d'attendre longtemps. L'intellect des dinosaures étant inversement proportionnel à leur taille, leur réponse est immédiate. Il s'en foutent et continuent à se chamailler. C'en est trop, Dominique jette l'éponge et en appelle à Dieu. La civilisation reptilienne est un échec et n'aura pas de suite. Dieu d'un coup de gomme magique élimine purement et simplement les

dinosaures de la surface de la Terre. On a parlé de rhume, de météorite, de volcanisme pour expliquer la disparition très sélective des dinosaures alors que la solution la plus simple n'a jamais été ne serait-ce qu'évoquée. Dieu peut tout faire et il décida qu'ils étaient définitivement trop cons. L'expérience ayant lamentablement échoué, Dieu se recoucha.

Du haut de la Cité Eternelle, Yves gardait un œil sur les mammifères, maintenant libres de proliférer à leur guise...

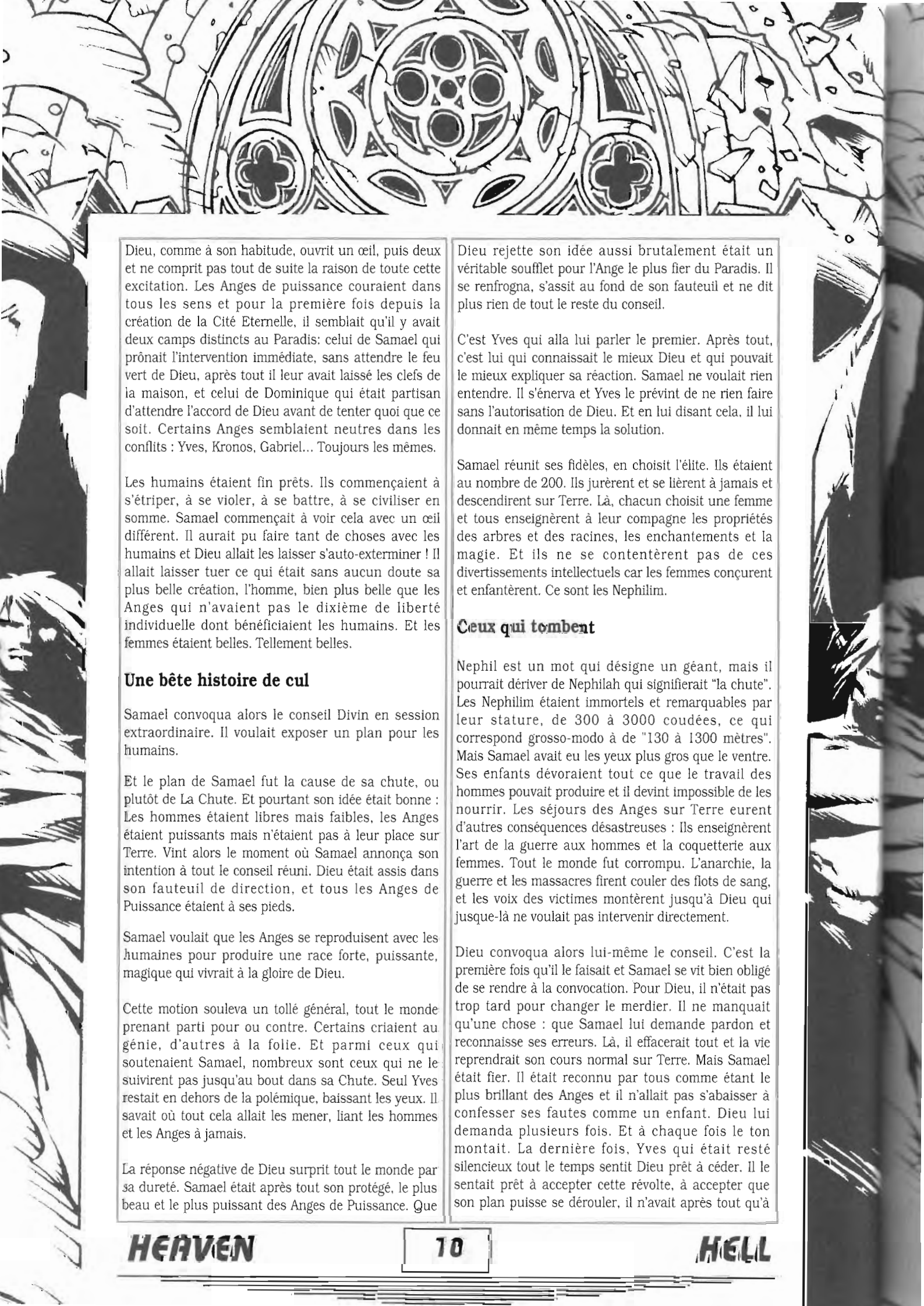
Et tout rentra dans l'ordre. La Terre guérit des cicatrices causées par les dinosaures, les Anges oublièrent l'incident, Dominique un peu moins que les autres. D'ailleurs, encore maintenant, il existe un très bon moyen pour le vexer à mort : c'est de l'appeler Denver. Ca, il ne supporte pas. Pas du tout.

Et la Terre continuait d'évoluer. Les mammifères avaient définitivement pris le dessus sur le reste de la faune, et la civilisation future ne pourrait pas se passer d'eux.

Et arriva enfin au fil des ans ce que tout le monde attendait : L'homme. Ou du moins son très lointain ancêtre. A l'époque, les humains ne ressemblaient pas à grand-chose, ne pensaient pas à grand-chose, mais le potentiel était tel que tout le monde au Paradis avait les yeux fixés sur la petite planète bleue. Samael le premier. Il adorait voir les hommes se battre, faire des choix, survivre. Yves était plus réservé, comme s'il savait le bordel que cela allait bientôt causer. Et il le savait sûrement.

Tous les autres Anges de puissance étaient admiratifs, à l'exception de Jordi qui n'avait rien à foutre d'une bestiole trop faible qui marchait sur deux pattes. Alors que des animaux bien plus puissants et bien plus intelligents que l'homme peuplaient déjà la Terre, il ne voyait pas l'intérêt de cette bestiole-là.

Et au fur et à mesure, l'homme évolua sous les yeux du Paradis. Ses traits et son intelligence s'affinèrent. Les tribus qui se faisaient la guerre au fond de leurs cavernes commençaient à se réunir, pour être plus fortes, pour aller plus loin. Les humains domestiquèrent les animaux, pour profiter de leur lait, de leur viande, de leur force et de leur chaleur, au grand dam de Jordi qui commençait à criser et qui promettait un pogrom pour "dans pas longtemps", suivant ses propres termes. Samael n'arrêtait pas de parler de "son" plan, de ses espoirs, de ce qu'il fallait faire. Ce fut alors le moment de réveiller Dieu pour la seconde fois.



Dieu, comme à son habitude, ouvrit un œil, puis deux et ne comprit pas tout de suite la raison de toute cette excitation. Les Anges de puissance couraient dans tous les sens et pour la première fois depuis la création de la Cité Éternelle, il semblait qu'il y avait deux camps distincts au Paradis: celui de Samael qui prônait l'intervention immédiate, sans attendre le feu vert de Dieu, après tout il leur avait laissé les clefs de la maison, et celui de Dominique qui était partisan d'attendre l'accord de Dieu avant de tenter quoi que ce soit. Certains Anges semblaient neutres dans les conflits : Yves, Kronos, Gabriel... Toujours les mêmes.

Les humains étaient fin prêts. Ils commençaient à s'étriper, à se violer, à se battre, à se civiliser en somme. Samael commençait à voir cela avec un œil différent. Il aurait pu faire tant de choses avec les humains et Dieu allait les laisser s'auto-extermier ! Il allait laisser tuer ce qui était sans aucun doute sa plus belle création, l'homme, bien plus belle que les Anges qui n'avaient pas le dixième de liberté individuelle dont bénéficiaient les humains. Et les femmes étaient belles. Tellement belles.

Une bête histoire de cul

Samael convoqua alors le conseil Divin en session extraordinaire. Il voulait exposer un plan pour les humains.

Et le plan de Samael fut la cause de sa chute, ou plutôt de La Chute. Et pourtant son idée était bonne : Les hommes étaient libres mais faibles, les Anges étaient puissants mais n'étaient pas à leur place sur Terre. Vint alors le moment où Samael annonça son intention à tout le conseil réuni. Dieu était assis dans son fauteuil de direction, et tous les Anges de Puissance étaient à ses pieds.

Samael voulait que les Anges se reproduisent avec les humaines pour produire une race forte, puissante, magique qui vivrait à la gloire de Dieu.

Cette motion souleva un tollé général, tout le monde prenant parti pour ou contre. Certains criaient au génie, d'autres à la folie. Et parmi ceux qui soutenaient Samael, nombreux sont ceux qui ne le suivirent pas jusqu'au bout dans sa Chute. Seul Yves restait en dehors de la polémique, baissant les yeux. Il savait où tout cela allait les mener, liant les hommes et les Anges à jamais.

La réponse négative de Dieu surprit tout le monde par sa dureté. Samael était après tout son protégé, le plus beau et le plus puissant des Anges de Puissance. Que

Dieu rejette son idée aussi brutalement était un véritable soufflet pour l'Ange le plus fier du Paradis. Il se renfrogna, s'assit au fond de son fauteuil et ne dit plus rien de tout le reste du conseil.

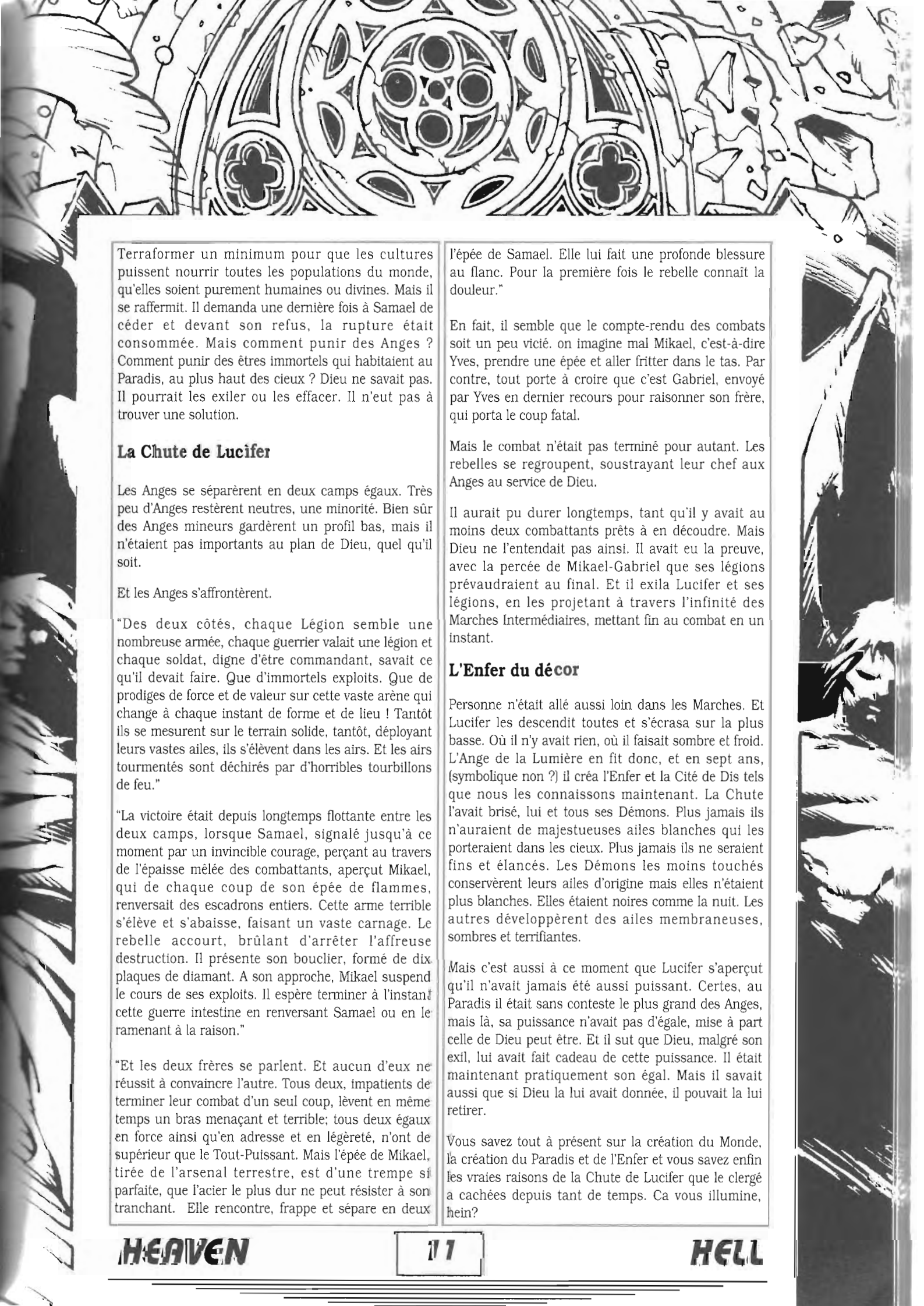
C'est Yves qui alla lui parler le premier. Après tout, c'est lui qui connaissait le mieux Dieu et qui pouvait le mieux expliquer sa réaction. Samael ne voulait rien entendre. Il s'énerva et Yves le prévint de ne rien faire sans l'autorisation de Dieu. Et en lui disant cela, il lui donnait en même temps la solution.

Samael réunit ses fidèles, en choisit l'élite. Ils étaient au nombre de 200. Ils jurèrent et se lièrent à jamais et descendirent sur Terre. Là, chacun choisit une femme et tous enseignèrent à leur compagne les propriétés des arbres et des racines, les enchantements et la magie. Et ils ne se contentèrent pas de ces divertissements intellectuels car les femmes conçurent et enfantèrent. Ce sont les Nephilim.

Ceux qui tombent

Nephil est un mot qui désigne un géant, mais il pourrait dériver de Nephilah qui signifierait "la chute". Les Nephilim étaient immortels et remarquables par leur stature, de 300 à 3000 coudées, ce qui correspond grosso-modo à de "130 à 1300 mètres". Mais Samael avait eu les yeux plus gros que le ventre. Ses enfants dévoraient tout ce que le travail des hommes pouvait produire et il devint impossible de les nourrir. Les séjours des Anges sur Terre eurent d'autres conséquences désastreuses : Ils enseignèrent l'art de la guerre aux hommes et la coquetterie aux femmes. Tout le monde fut corrompu. L'anarchie, la guerre et les massacres firent couler des flots de sang, et les voix des victimes montèrent jusqu'à Dieu qui jusque-là ne voulait pas intervenir directement.

Dieu convoqua alors lui-même le conseil. C'est la première fois qu'il le faisait et Samael se vit bien obligé de se rendre à la convocation. Pour Dieu, il n'était pas trop tard pour changer le merdier. Il ne manquait qu'une chose : que Samael lui demande pardon et reconnaisse ses erreurs. Là, il effacerait tout et la vie reprendrait son cours normal sur Terre. Mais Samael était fier. Il était reconnu par tous comme étant le plus brillant des Anges et il n'allait pas s'abaisser à confesser ses fautes comme un enfant. Dieu lui demanda plusieurs fois. Et à chaque fois le ton montait. La dernière fois, Yves qui était resté silencieux tout le temps sentit Dieu prêt à céder. Il le sentait prêt à accepter cette révolte, à accepter que son plan puisse se dérouler, il n'avait après tout qu'à



Terraformer un minimum pour que les cultures puissent nourrir toutes les populations du monde, qu'elles soient purement humaines ou divines. Mais il se raffermir. Il demanda une dernière fois à Samael de céder et devant son refus, la rupture était consommée. Mais comment punir des Anges ? Comment punir des êtres immortels qui habitaient au Paradis, au plus haut des cieux ? Dieu ne savait pas. Il pourrait les exiler ou les effacer. Il n'eut pas à trouver une solution.

La Chute de Lucifer

Les Anges se séparèrent en deux camps égaux. Très peu d'Anges restèrent neutres, une minorité. Bien sûr des Anges mineurs gardèrent un profil bas, mais ils n'étaient pas importants au plan de Dieu, quel qu'il soit.

Et les Anges s'affrontèrent.

"Des deux côtés, chaque Légion semble une nombreuse armée, chaque guerrier valait une légion et chaque soldat, digne d'être commandant, savait ce qu'il devait faire. Que d'immortels exploits. Que de prodiges de force et de valeur sur cette vaste arène qui change à chaque instant de forme et de lieu ! Tantôt ils se mesurent sur le terrain solide, tantôt, déployant leurs vastes ailes, ils s'élèvent dans les airs. Et les airs tourmentés sont déchirés par d'horribles tourbillons de feu."

"La victoire était depuis longtemps flottante entre les deux camps, lorsque Samael, signalé jusqu'à ce moment par un invincible courage, perçant au travers de l'épaisse mêlée des combattants, aperçut Mikael, qui de chaque coup de son épée de flammes, renversait des escadrons entiers. Cette arme terrible s'élève et s'abaisse, faisant un vaste carnage. Le rebelle accourt, brûlant d'arrêter l'affreuse destruction. Il présente son bouclier, formé de dix plaques de diamant. A son approche, Mikael suspend le cours de ses exploits. Il espère terminer à l'instant cette guerre intestine en renversant Samael ou en le ramenant à la raison."

"Et les deux frères se parlent. Et aucun d'eux ne réussit à convaincre l'autre. Tous deux, impatients de terminer leur combat d'un seul coup, lèvent en même temps un bras menaçant et terrible; tous deux égaux en force ainsi qu'en adresse et en légèreté, n'ont de supérieur que le Tout-Puissant. Mais l'épée de Mikael, tirée de l'arsenal terrestre, est d'une trempe si parfaite, que l'acier le plus dur ne peut résister à son tranchant. Elle rencontre, frappe et sépare en deux

l'épée de Samael. Elle lui fait une profonde blessure au flanc. Pour la première fois le rebelle connaît la douleur."

En fait, il semble que le compte-rendu des combats soit un peu vicié. On imagine mal Mikael, c'est-à-dire Yves, prendre une épée et aller frapper dans le tas. Par contre, tout porte à croire que c'est Gabriel, envoyé par Yves en dernier recours pour raisonner son frère, qui porta le coup fatal.

Mais le combat n'était pas terminé pour autant. Les rebelles se regroupent, soustrayant leur chef aux Anges au service de Dieu.

Il aurait pu durer longtemps, tant qu'il y avait au moins deux combattants prêts à en découdre. Mais Dieu ne l'entendait pas ainsi. Il avait eu la preuve, avec la percée de Mikael-Gabriel que ses légions prévaudraient au final. Et il exila Lucifer et ses légions, en les projetant à travers l'infinité des Marches Intermédiaires, mettant fin au combat en un instant.

L'Enfer du décor

Personne n'était allé aussi loin dans les Marches. Et Lucifer les descendit toutes et s'écrasa sur la plus basse. Où il n'y avait rien, où il faisait sombre et froid. L'Ange de la Lumière en fit donc, et en sept ans, (symbolique non ?) il créa l'Enfer et la Cité de Dis tels que nous les connaissons maintenant. La Chute l'avait brisé, lui et tous ses Démon. Plus jamais ils n'auraient de majestueuses ailes blanches qui les porteraient dans les cieux. Plus jamais ils ne seraient fins et élancés. Les Démon les moins touchés conservèrent leurs ailes d'origine mais elles n'étaient plus blanches. Elles étaient noires comme la nuit. Les autres développèrent des ailes membraneuses, sombres et terrifiantes.

Mais c'est aussi à ce moment que Lucifer s'aperçut qu'il n'avait jamais été aussi puissant. Certes, au Paradis il était sans conteste le plus grand des Anges, mais là, sa puissance n'avait pas d'égale, mise à part celle de Dieu peut-être. Et il sut que Dieu, malgré son exil, lui avait fait cadeau de cette puissance. Il était maintenant pratiquement son égal. Mais il savait aussi que si Dieu la lui avait donnée, il pouvait la lui retirer.

Vous savez tout à présent sur la création du Monde, la création du Paradis et de l'Enfer et vous savez enfin les vraies raisons de la Chute de Lucifer que le clergé a cachées depuis tant de temps. Ça vous illumine, hein ?

L'Histoire sainte comme vous ne l'avez jamais lue !

ou

Des Histoires Saintes comme on n'en fait plus

"Non, je te jure, il lui a mis un bourre-pif, ça lui a explosé le nez. Comme ça, d'un coup. Alors tu penses, il n'était pas très content. Il a commencé à sortir son glaive et c'est là que je suis intervenu. J'avais une de ces putains de djelabah, ou je ne sais quoi pour camoufler les ailes, comme d'habitude, ça m'handicapait vachement, je pouvais plus bouger. Et je lui ai dit la formule consacrée, on nous l'a suffisamment répétée celle-là : un œil pour un œil, une dent pour une dent. Bref, la réplique proportionnelle à l'attaque et tout le foin. Alors je croyais qu'il allait ranger son arme et lui exploser le nez à son tour. Et après ils se faisaient des bisous et tout le monde était content. Tu parles, Il n'a rien compris ce con. Il était tellement furax qu'il l'a ouvert en deux d'un seul coup. J'en pouvais plus là. Il m'a scié. Moins que l'autre tu me diras. Et il a shooté dans le cadavre en hurlant "œil pour œil, dent pour dent". Il n'arrêtait pas de gueuler ça en lui balançant des coups de sandales. Tu crois que la nuance est importante ?"

"Laisse tomber, va, c'est pas important... ça leur passera."

Fragment d'une conversation privée entre Daniel et Laurent, quelques siècles avant Jésus Christ.

STOP ! Ne vous inquiétez pas, on ne va pas vous raconter entièrement la Bible. On va juste en prendre les moments significatifs, pour vous montrer que le Livre, comme la plupart des écrits antiques et anciens, il faut savoir l'interpréter. Un peu ce que fait PPDA avec l'information.

Certains points particulièrement intéressants, ou certaines légendes non liées à l'histoire sainte mais significatives tout de même seront traitées un tout petit peu plus loin, dans les "Points-Légendes".

Adam et Eve étaient les premiers psis

L'histoire de l'homme, c'est beau comme une pintade aux yeux violets

Nous en étions restés à l'homme. Sa première expérience dinosaurienne ratée, Dieu regarde de loin les Homos Erectus, puis Sapiens, vivre en paix, enfin "en paix" est une façon de parler, et de mutation en mutation, d'apprentissage en hasard, évoluer lentement au cours de centaines de milliers d'années d'existence.

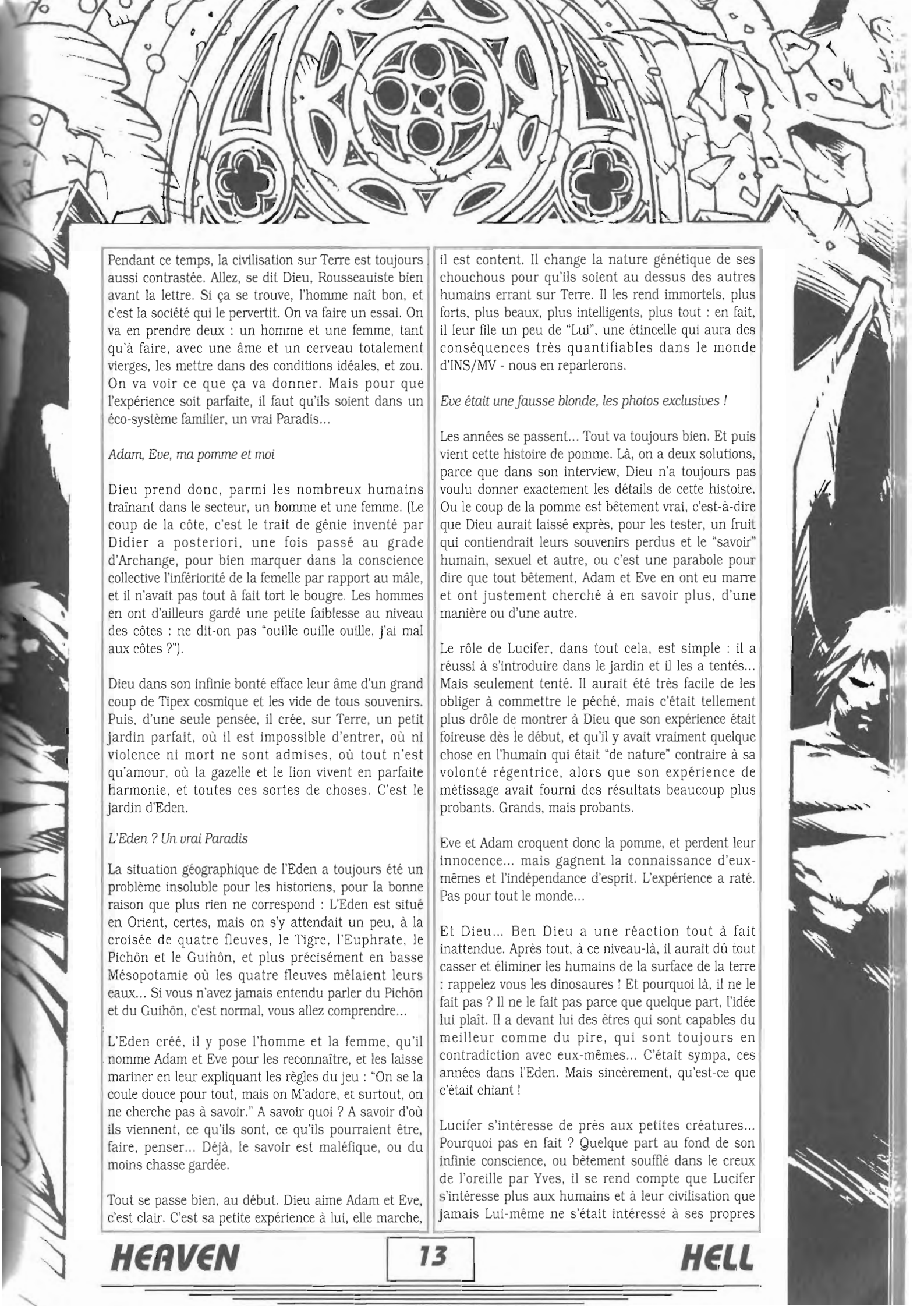
Dieu n'est pas pressé, il découvre avec bonheur qu'il a eu un coup de génie avec le pouce opposable, et il dort depuis sur ses lauriers, heureux, laissant le plus gros du travail à ses Anges, Samael et Yves en tête. Les humains, c'est clair, Dieu s'en fout, et ce n'est que le début.

Les hommes s'organisent. Les premiers balbutiements de l'agriculture apparaissent. Depuis longtemps, les hommes ont des religions - animistes, pour la plupart. Ils adorent la lune, le soleil, les étoiles, des animaux, des dérivés et en cela, ils adorent déjà Dieu sans le savoir...

Quelques dizaines de milliers d'années s'écoulent lentement comme seules savent s'écouler les années. Décidément, ça s'améliore. De belles habitations, des chansons, des légendes. L'écriture...

On est en - 6000 et quelques poussières. Dieu se réveille (il vient de s'endormir sur ses lauriers, rappelez-vous). L'écriture, c'est un pas important, très important même. Il faudrait ne pas laisser tout ça prendre trop d'avance sans y jeter des bases saines. Mais ces humains sont-ils dignes d'une vraie religion ? A les voir s'agiter, sincèrement, on ne dirait pas. Ils s'entretuent, baisent, violent, sacrifient... ont des velléités d'indépendance et de savoir. Comme Dieu le constate pour la première fois, et comme il le répètera souvent plus tard, les humains, on n'a pas vraiment besoin de les pousser, ils savent très bien faire le Mal tous seuls. L'Ange de Puissance Samael, l'un des principaux chefs au Paradis, est absolument sidéré par ces créatures qui représentent tout ce qui manque aux siens, la liberté, la vie, le choix.

Il convoque alors un conseil Divin extraordinaire dans le but de faire accepter une motion visant à le nommer à la tête d'un projet expérimental d'étude des humains. Mais Dieu a un autre avis et ne veut rien faire, du moins pas tout de suite. Samael commence à perdre sa foi légendaire et mène son projet seul avec ses fidèles. Suit alors le second conseil extraordinaire, convoqué cette fois par le Tout-Puissant et l'ultime prise de tête entre Dieu et son chouchou. C'est le schisme, la Chute de Lucifer et le Ciel en pleure encore. Pour en savoir plus, jetez-vous sur la Genèse, version INS-MV.



Pendant ce temps, la civilisation sur Terre est toujours aussi contrastée. Allez, se dit Dieu, Rousseauiste bien avant la lettre. Si ça se trouve, l'homme naît bon, et c'est la société qui le pervertit. On va faire un essai. On va en prendre deux : un homme et une femme, tant qu'à faire, avec une âme et un cerveau totalement vierges, les mettre dans des conditions idéales, et zou. On va voir ce que ça va donner. Mais pour que l'expérience soit parfaite, il faut qu'ils soient dans un éco-système familial, un vrai Paradis...

Adam, Eve, ma pomme et moi

Dieu prend donc, parmi les nombreux humains traînant dans le secteur, un homme et une femme. (Le coup de la côte, c'est le trait de génie inventé par Didier a posteriori, une fois passé au grade d'Archange, pour bien marquer dans la conscience collective l'infériorité de la femelle par rapport au mâle, et il n'avait pas tout à fait tort le bougre. Les hommes en ont d'ailleurs gardé une petite faiblesse au niveau des côtes : ne dit-on pas "ouille ouille ouille, j'ai mal aux côtes ?").

Dieu dans son infinie bonté efface leur âme d'un grand coup de Tipex cosmique et les vide de tous souvenirs. Puis, d'une seule pensée, il crée, sur Terre, un petit jardin parfait, où il est impossible d'entrer, où ni violence ni mort ne sont admises, où tout n'est qu'amour, où la gazelle et le lion vivent en parfaite harmonie, et toutes ces sortes de choses. C'est le jardin d'Eden.

L'Eden ? Un vrai Paradis

La situation géographique de l'Eden a toujours été un problème insoluble pour les historiens, pour la bonne raison que plus rien ne correspond : L'Eden est situé en Orient, certes, mais on s'y attendait un peu, à la croisée de quatre fleuves, le Tigre, l'Euphrate, le Pichôn et le Guihôn, et plus précisément en basse Mésopotamie où les quatre fleuves mêlaient leurs eaux... Si vous n'avez jamais entendu parler du Pichôn et du Guihôn, c'est normal, vous allez comprendre...

L'Eden créé, il y pose l'homme et la femme, qu'il nomme Adam et Eve pour les reconnaître, et les laisse mariner en leur expliquant les règles du jeu : "On se la coule douce pour tout, mais on M'adore, et surtout, on ne cherche pas à savoir." A savoir quoi ? A savoir d'où ils viennent, ce qu'ils sont, ce qu'ils pourraient être, faire, penser... Déjà, le savoir est maléfique, ou du moins chasse gardée.

Tout se passe bien, au début. Dieu aime Adam et Eve, c'est clair. C'est sa petite expérience à lui, elle marche,

il est content. Il change la nature génétique de ses chouchous pour qu'ils soient au dessus des autres humains errant sur Terre. Il les rend immortels, plus forts, plus beaux, plus intelligents, plus tout : en fait, il leur file un peu de "Lui", une étincelle qui aura des conséquences très quantifiables dans le monde d'INS/MV - nous en reparlerons.

Eve était une fausse blonde, les photos exclusives !

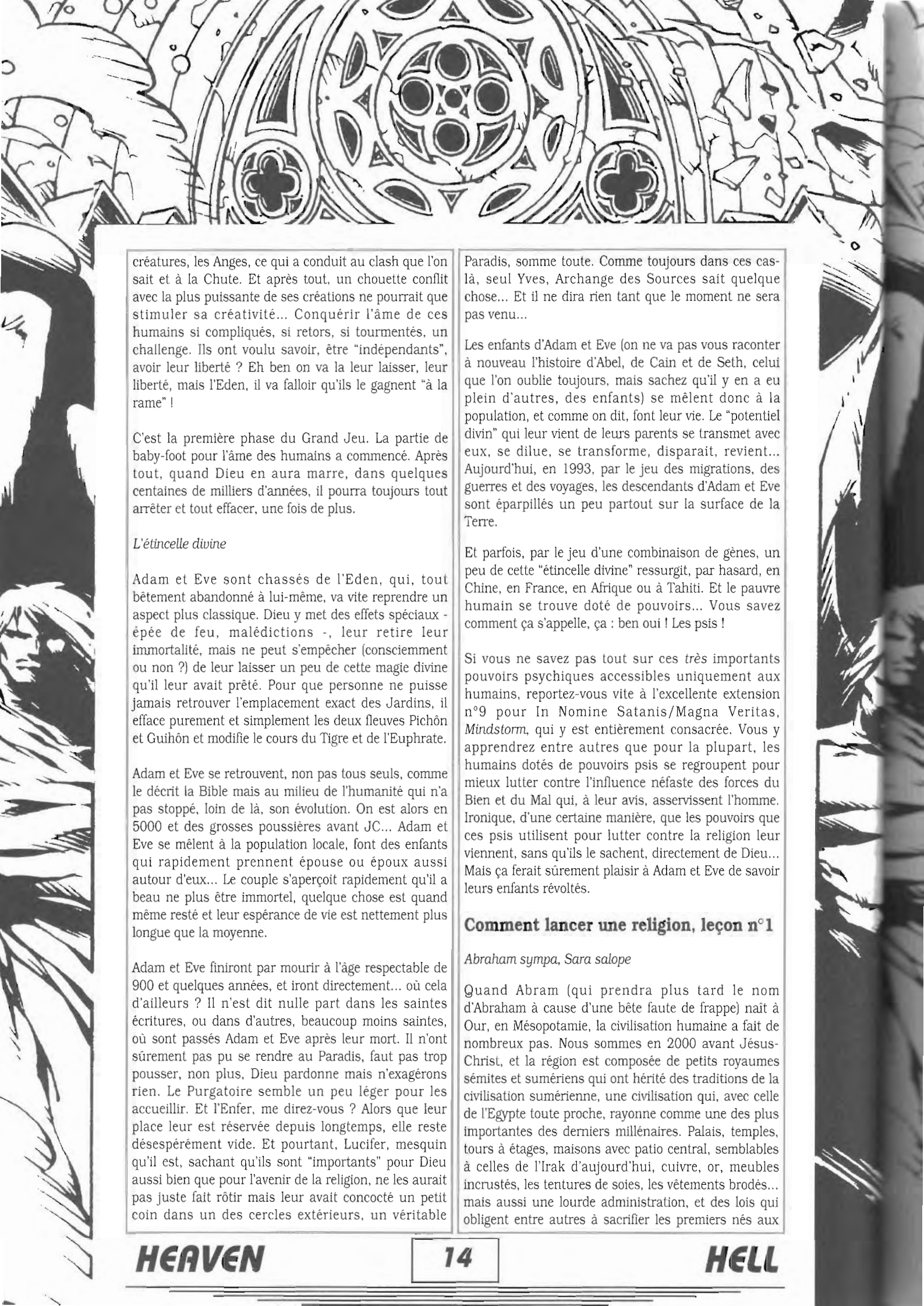
Les années se passent... Tout va toujours bien. Et puis vient cette histoire de pomme. Là, on a deux solutions, parce que dans son interview, Dieu n'a toujours pas voulu donner exactement les détails de cette histoire. Ou le coup de la pomme est bêtement vrai, c'est-à-dire que Dieu aurait laissé exprès, pour les tester, un fruit qui contiendrait leurs souvenirs perdus et le "savoir" humain, sexuel et autre, ou c'est une parabole pour dire que tout bêtement, Adam et Eve en ont eu marre et ont justement cherché à en savoir plus, d'une manière ou d'une autre.

Le rôle de Lucifer, dans tout cela, est simple : il a réussi à s'introduire dans le jardin et il les a tentés... Mais seulement tenté. Il aurait été très facile de les obliger à commettre le péché, mais c'était tellement plus drôle de montrer à Dieu que son expérience était foireuse dès le début, et qu'il y avait vraiment quelque chose en l'humain qui était "de nature" contraire à sa volonté régentrice, alors que son expérience de métissage avait fourni des résultats beaucoup plus probants. Grands, mais probants.

Eve et Adam croquent donc la pomme, et perdent leur innocence... mais gagnent la connaissance d'eux-mêmes et l'indépendance d'esprit. L'expérience a raté. Pas pour tout le monde...

Et Dieu... Ben Dieu a une réaction tout à fait inattendue. Après tout, à ce niveau-là, il aurait dû tout casser et éliminer les humains de la surface de la terre : rappelez vous les dinosaures ! Et pourquoi là, il ne le fait pas ? Il ne le fait pas parce que quelque part, l'idée lui plaît. Il a devant lui des êtres qui sont capables du meilleur comme du pire, qui sont toujours en contradiction avec eux-mêmes... C'était sympa, ces années dans l'Eden. Mais sincèrement, qu'est-ce que c'était chiant !

Lucifer s'intéresse de près aux petites créatures... Pourquoi pas en fait ? Quelque part au fond de son infinie conscience, ou bêtement soufflé dans le creux de l'oreille par Yves, il se rend compte que Lucifer s'intéresse plus aux humains et à leur civilisation que jamais Lui-même ne s'était intéressé à ses propres



créatures, les Anges, ce qui a conduit au clash que l'on sait et à la Chute. Et après tout, un chouette conflit avec la plus puissante de ses créations ne pourrait que stimuler sa créativité... Conquérir l'âme de ces humains si compliqués, si retors, si tourmentés, un challenge. Ils ont voulu savoir, être "indépendants", avoir leur liberté ? Eh ben on va la leur laisser, leur liberté, mais l'Eden, il va falloir qu'ils le gagnent "à la rame" !

C'est la première phase du Grand Jeu. La partie de baby-foot pour l'âme des humains a commencé. Après tout, quand Dieu en aura marre, dans quelques centaines de milliers d'années, il pourra toujours tout arrêter et tout effacer, une fois de plus.

L'étincelle divine

Adam et Eve sont chassés de l'Eden, qui, tout bêtement abandonné à lui-même, va vite reprendre un aspect plus classique. Dieu y met des effets spéciaux - épée de feu, malédictions -, leur retire leur immortalité, mais ne peut s'empêcher (consciemment ou non ?) de leur laisser un peu de cette magie divine qu'il leur avait prêté. Pour que personne ne puisse jamais retrouver l'emplacement exact des Jardins, il efface purement et simplement les deux fleuves Pichôn et Guihôn et modifie le cours du Tigre et de l'Euphrate.

Adam et Eve se retrouvent, non pas tous seuls, comme le décrit la Bible mais au milieu de l'humanité qui n'a pas stoppé, loin de là, son évolution. On est alors en 5000 et des grosses poussières avant JC... Adam et Eve se mêlent à la population locale, font des enfants qui rapidement prennent épouse ou époux aussi autour d'eux... Le couple s'aperçoit rapidement qu'il a beau ne plus être immortel, quelque chose est quand même resté et leur espérance de vie est nettement plus longue que la moyenne.

Adam et Eve finiront par mourir à l'âge respectable de 900 et quelques années, et iront directement... où cela d'ailleurs ? Il n'est dit nulle part dans les saintes écritures, ou dans d'autres, beaucoup moins saintes, où sont passés Adam et Eve après leur mort. Il n'ont sûrement pas pu se rendre au Paradis, faut pas trop pousser, non plus. Dieu pardonne mais n'exagérons rien. Le Purgatoire semble un peu léger pour les accueillir. Et l'Enfer, me direz-vous ? Alors que leur place leur est réservée depuis longtemps, elle reste désespérément vide. Et pourtant, Lucifer, mesquin qu'il est, sachant qu'ils sont "importants" pour Dieu aussi bien que pour l'avenir de la religion, ne les aurait pas juste fait rôti mais leur avait concocté un petit coin dans un des cercles extérieurs, un véritable

Paradis, somme toute. Comme toujours dans ces cas-là, seul Yves, Archange des Sources sait quelque chose... Et il ne dira rien tant que le moment ne sera pas venu...

Les enfants d'Adam et Eve (on ne va pas vous raconter à nouveau l'histoire d'Abel, de Cain et de Seth, celui que l'on oublie toujours, mais sachez qu'il y en a eu plein d'autres, des enfants) se mêlent donc à la population, et comme on dit, font leur vie. Le "potentiel divin" qui leur vient de leurs parents se transmet avec eux, se dilue, se transforme, disparaît, revient... Aujourd'hui, en 1993, par le jeu des migrations, des guerres et des voyages, les descendants d'Adam et Eve sont éparpillés un peu partout sur la surface de la Terre.

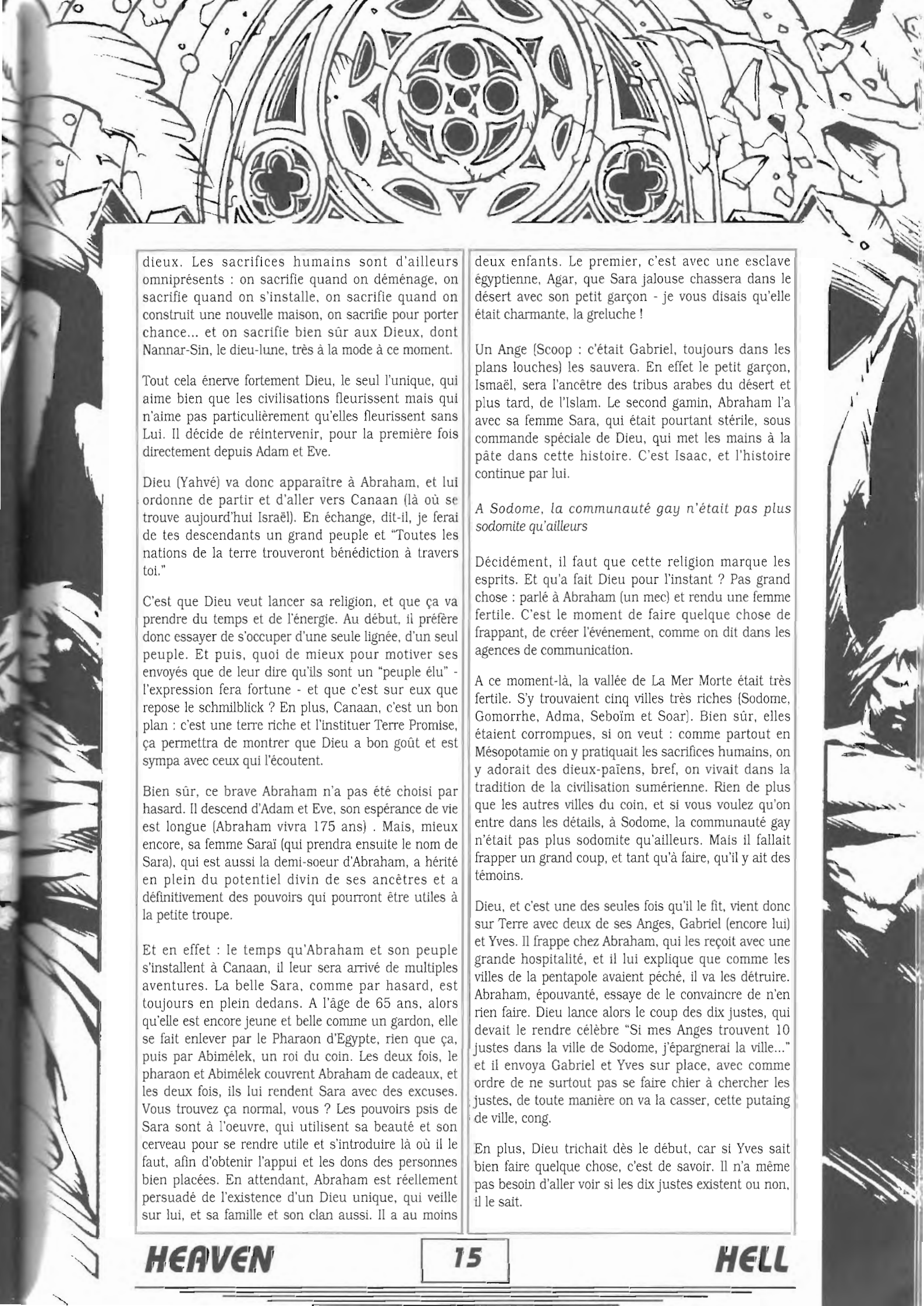
Et parfois, par le jeu d'une combinaison de gènes, un peu de cette "étincelle divine" ressurgit, par hasard, en Chine, en France, en Afrique ou à Tahiti. Et le pauvre humain se trouve doté de pouvoirs... Vous savez comment ça s'appelle, ça : ben oui ! Les psis !

Si vous ne savez pas tout sur ces très importants pouvoirs psychiques accessibles uniquement aux humains, reportez-vous vite à l'excellente extension n°9 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, *Mindstorm*, qui y est entièrement consacrée. Vous y apprendrez entre autres que pour la plupart, les humains dotés de pouvoirs psis se regroupent pour mieux lutter contre l'influence néfaste des forces du Bien et du Mal qui, à leur avis, asservissent l'homme. Ironique, d'une certaine manière, que les pouvoirs que ces psis utilisent pour lutter contre la religion leur viennent, sans qu'ils le sachent, directement de Dieu... Mais ça ferait sûrement plaisir à Adam et Eve de savoir leurs enfants révoltés.

Comment lancer une religion, leçon n°1

Abraham sympa, Sara salope

Quand Abram (qui prendra plus tard le nom d'Abraham à cause d'une bête faute de frappe) naît à Our, en Mésopotamie, la civilisation humaine a fait de nombreux pas. Nous sommes en 2000 avant Jésus-Christ, et la région est composée de petits royaumes sémites et sumériens qui ont hérité des traditions de la civilisation sumérienne, une civilisation qui, avec celle de l'Egypte toute proche, rayonne comme une des plus importantes des derniers millénaires. Palais, temples, tours à étages, maisons avec patio central, semblables à celles de l'Irak d'aujourd'hui, cuivre, or, meubles incrustés, les tentures de soies, les vêtements brodés... mais aussi une lourde administration, et des lois qui obligent entre autres à sacrifier les premiers nés aux



dieux. Les sacrifices humains sont d'ailleurs omniprésents : on sacrifie quand on déménage, on sacrifie quand on s'installe, on sacrifie quand on construit une nouvelle maison, on sacrifie pour porter chance... et on sacrifie bien sûr aux Dieux, dont Nannar-Sin, le dieu-lune, très à la mode à ce moment.

Tout cela énerve fortement Dieu, le seul l'unique, qui aime bien que les civilisations fleurissent mais qui n'aime pas particulièrement qu'elles fleurissent sans Lui. Il décide de réintervenir, pour la première fois directement depuis Adam et Eve.

Dieu (Yahvé) va donc apparaître à Abraham, et lui ordonne de partir et d'aller vers Canaan (là où se trouve aujourd'hui Israël). En échange, dit-il, je ferai de tes descendants un grand peuple et "Toutes les nations de la terre trouveront bénédiction à travers toi."

C'est que Dieu veut lancer sa religion, et que ça va prendre du temps et de l'énergie. Au début, il préfère donc essayer de s'occuper d'une seule lignée, d'un seul peuple. Et puis, quoi de mieux pour motiver ses envoyés que de leur dire qu'ils sont un "peuple élu" - l'expression fera fortune - et que c'est sur eux que repose le schmilblick ? En plus, Canaan, c'est un bon plan : c'est une terre riche et l'instituer Terre Promise, ça permettra de montrer que Dieu a bon goût et est sympa avec ceux qui l'écoutent.

Bien sûr, ce brave Abraham n'a pas été choisi par hasard. Il descend d'Adam et Eve, son espérance de vie est longue (Abraham vivra 175 ans) . Mais, mieux encore, sa femme Sarā (qui prendra ensuite le nom de Sara), qui est aussi la demi-soeur d'Abraham, a hérité en plein du potentiel divin de ses ancêtres et a définitivement des pouvoirs qui pourront être utiles à la petite troupe.

Et en effet : le temps qu'Abraham et son peuple s'installent à Canaan, il leur sera arrivé de multiples aventures. La belle Sara, comme par hasard, est toujours en plein dedans. A l'âge de 65 ans, alors qu'elle est encore jeune et belle comme un gardon, elle se fait enlever par le Pharaon d'Egypte, rien que ça, puis par Abimélek, un roi du coin. Les deux fois, le pharaon et Abimélek couvrent Abraham de cadeaux, et les deux fois, ils lui rendent Sara avec des excuses. Vous trouvez ça normal, vous ? Les pouvoirs psis de Sara sont à l'oeuvre, qui utilisent sa beauté et son cerveau pour se rendre utile et s'introduire là où il le faut, afin d'obtenir l'appui et les dons des personnes bien placées. En attendant, Abraham est réellement persuadé de l'existence d'un Dieu unique, qui veille sur lui, et sa famille et son clan aussi. Il a au moins

deux enfants. Le premier, c'est avec une esclave égyptienne, Agar, que Sara jalouse chassera dans le désert avec son petit garçon - je vous disais qu'elle était charmante, la greluce !

Un Ange (Scoop : c'était Gabriel, toujours dans les plans louches) les sauvera. En effet le petit garçon, Ismaël, sera l'ancêtre des tribus arabes du désert et plus tard, de l'Islam. Le second gamin, Abraham l'a avec sa femme Sara, qui était pourtant stérile, sous commande spéciale de Dieu, qui met les mains à la pâte dans cette histoire. C'est Isaac, et l'histoire continue par lui.


A Sodome, la communauté gay n'était pas plus sodomite qu'ailleurs

Décidément, il faut que cette religion marque les esprits. Et qu'a fait Dieu pour l'instant ? Pas grand chose : parlé à Abraham (un mec) et rendu une femme fertile. C'est le moment de faire quelque chose de frappant, de créer l'événement, comme on dit dans les agences de communication.

A ce moment-là, la vallée de La Mer Morte était très fertile. S'y trouvaient cinq villes très riches (Sodome, Gomorrhe, Adma, Seboïm et Soar). Bien sûr, elles étaient corrompues, si on veut : comme partout en Mésopotamie on y pratiquait les sacrifices humains, on y adorait des dieux-païens, bref, on vivait dans la tradition de la civilisation sumérienne. Rien de plus que les autres villes du coin, et si vous voulez qu'on entre dans les détails, à Sodome, la communauté gay n'était pas plus sodomite qu'ailleurs. Mais il fallait frapper un grand coup, et tant qu'à faire, qu'il y ait des témoins.

Dieu, et c'est une des seules fois qu'il le fit, vient donc sur Terre avec deux de ses Anges, Gabriel (encore lui) et Yves. Il frappe chez Abraham, qui les reçoit avec une grande hospitalité, et il lui explique que comme les villes de la pentapole avaient péché, il va les détruire. Abraham, épouvanté, essaye de le convaincre de n'en rien faire. Dieu lance alors le coup des dix justes, qui devait le rendre célèbre "Si mes Anges trouvent 10 justes dans la ville de Sodome, j'épargnerai la ville..." et il envoya Gabriel et Yves sur place, avec comme ordre de ne surtout pas se faire chier à chercher les justes, de toute manière on va la casser, cette putaing de ville, cong.

En plus, Dieu trichait dès le début, car si Yves sait bien faire quelque chose, c'est de savoir. Il n'a même pas besoin d'aller voir si les dix justes existent ou non, il le sait.



Et Gabriel et Yves décident donc de détruire Sodome, Gomorrhe, Adma et Seboïm (la cinquième fut épargnée, on ne sait pas pourquoi) après avoir pris bien soin de sauver Lot, le neveu d'Abraham, qui était installé à Sodome. Ce sauvetage avait deux buts : confirmer l'alliance entre Dieu et la famille d'Abraham et laisser un témoin vivant dans toute l'affaire, qui s'empresserait de raconter autour de lui combien elle était balèze la colère de Dieu.

C'est Gabriel, qui fut nommé secrètement plus tard Archange du Feu, qui se charge du travail. En communication directe avec Dieu, il balance la sauce. Il fait pleuvoir sur les quatre villes une pluie de feu destructrice et mortelle. Pour parachever l'ouvrage, Dieu réveille quelques volcans de la région, et la Mer Morte montera même engloutir les ruines des quatre cités... La femme de Lot fait la bêtise de se retourner et ce qu'elle vit était logique : Gabriel, volant, les bras écartés, faisant pleuvoir le déluge de feu. C'est Yves lui-même, qui avec l'aide de Dieu, la transforma en statue de sel, pour protéger Gabriel. En effet nul ne savait (Reportez vous à Insh Allah, extension n° 10 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas) que Gabriel contrôlait la puissance du Feu. Pas de témoins...

Aujourd'hui, la région de la Mer Morte est vraiment un endroit bizarre. La terre est stérile, la mer est tellement chargée de sel et de métal que rien n'y vit... Du bon boulot, tellement bon qu'on en parle encore.

Un petit salopard surdoué, Jacob

Après un coup comme ça, je précise qu'Abraham et toute sa famille, Lot en tête, allaient croire en Dieu pour longtemps. Passons sur quelques anecdotes croustillantes (lisez donc la Bible si vous voulez l'un des meilleurs bouquins de sexe et de violence), comme celle où les filles de Lot violent leur père à des fins reproductrices dans une caverne, croyant que tous les mâles de l'espèce étaient morts durant la destruction de Sodome et Gomorrhe, et passons directement à Jacob, dont l'histoire est particulièrement significative.

Abraham était, un peu comme Mahomet, un homme bon, intelligent et juste : il avait été choisi pour cela, pour donner une bonne image de la nouvelle religion.

Isaac, son fils, n'a pas laissé de réputation particulière : on passe ensuite directement aux fils d'Isaac, Esaü et Jacob. Esaü, l'aîné, est rapidement un rebelle. Il se marie avec une étrangère, ce qui énerve toute sa famille, et va pirater les caravanes au coin des bois. Quand à Jacob, que Dieu a choisi pour continuer la lignée, c'est une véritable petite enflure. Il profite que

son frère soit affamé pour lui échanger son droit d'aînesse contre un plat de lentilles, il profite que son père soit devenu aveugle pour se faire bénir en prenant la place d'Esaü. Une fois marié avec Rachel, une cousine, il escroque son beau-père en lui détournant ses meilleures têtes de bétail et part carrément en lui piquant ses sous et ses statues. Un mec bien...

C'est après ce dernier exploit, que, revenant avec sa famille sur Canaan, Jacob a un doute. Il ne s'est sans doute pas vraiment conduit comme Dieu le voulait. Il a raison de s'inquiéter, le bougre. Dieu est en effet très énervé de la mauvaise image qu'il donne et a décidé de s'en débarrasser. Cette nuit, ici et maintenant. Il lui envoie donc un Ange pour le cartonner.

L'histoire n'a pas retenu le nom de l'Ange (certaines informations, non confirmées, incriminent Daniel, Archange de la Pierre. Que cela soit la vérité ou une fable, n'allez surtout pas le dire devant lui. Même pour plaisanter. Il est assez susceptible...), mais au Paradis, ils se foutent encore de sa gueule. Toujours est-il que l'Ange se fit meuler sévère. Incroyable mais vrai, Jacob, digne héritier de Sara, sa grand-mère, et d'Adam et Eve ses ancêtres fut assez puissant pour lutter contre l'Ange et le vaincre. Si ce ne sont pas des pouvoirs psis, ça, qu'est-ce que c'est !

Un humain éclatant un Ange... Quelque part, cela amusa Dieu. Et puis, ça prouvait que cette lignée avait vraiment "quelque chose", une puissance mentale exceptionnelle qu'il fallait conserver. Il pardonna donc à Jacob et lui proposa un marché : il arrêterait de se conduire comme un gougnafier, il se rangeait des voitures et montrait le bon exemple, et en échange, Dieu renouvelait son alliance, lui accordant sa protection. Jacob, qui avait eu très très chaud, ne se fit pas prier pour accepter, mais quand on y pense, c'est du racket.


"Tu ne seras plus Jacob, mais Israël" dit Dieu "Car tu as lutté contre Dieu et les hommes et tu l'as emporté." Joli, non ?

Comment lancer une religion, leçon n°2

Pyramides, loukoums et p'tites pépées

L'histoire de Joseph, le fils de Jacob, est d'un sentimentalisme à pleurer et est pleine de rebondissements inutiles. Mais elle est caractéristique, elle aussi : Joseph, qui n'était pas aimé de ses frères trop jaloux, fut abandonné par eux en plein désert. Le pauvre se fait attraper par des nomades, qui le vendent comme esclave en Egypte.





Un mauvais départ pour le gamin, pense-t-on : mais non ! Grâce à son intelligence et son sens pratique, le petit Joseph gagne la confiance du pharaon et devient grand-vizir. On se demande vraiment de quoi les frères de Joseph étaient jaloux, de l'affection trop grande que lui portait son père ou de ses pouvoirs psis ? Pouvoirs avec lesquels on comprend mieux sa fulgurante ascension.

Cette petite histoire a cependant une conséquence bien plus importante que la seule réussite sociale d'un petit ambitieux : en effet, Joseph heureux en Egypte y fera venir son père, ses frères et son clan. Bref, le peuple d'Israël, car telle est maintenant l'expression consacrée, s'installe sur la terre des pharaons.

Et là, y'en a un qu'on a oublié depuis longtemps. C'est notre Ange de la Lumière préféré, passé récemment maître des Ténèbres... Lucifer. Car ne croyez pas que tout ce petit manège de peuple élu lui ait échappé. Lucifer a bien compris que Adam et Eve lâchés dans la nature, c'était le défi, le commencement d'un grand jeu. Mais depuis Abraham, Lucifer prend son temps. Il observe...

Et c'est au moment de l'arrivée des Israélites (d'accord, le terme est très nettement prématuré, mais on ne peut pas répéter "le peuple élu" toutes les deux phrases) en Egypte qu'il décide d'agir. Il met donc sur le boulot celui qui n'est encore que Magog, Démon aux ordres de Baalberith, et qui deviendra bien plus tard, au moment de l'avènement de l'Islam Majûj, Prince-Démon de la Bestialité (cf Insh Allah, extension n°10 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas).

Magog est un curieux mélange de violence brute et de profonde subtilité. Le peuple d'Israël suit une morale assez stricte : pas de sacrifices humains, pas de luxe inutile, pas de sexualité débridée (rien avant le mariage, et pas d'adultère après). Or, autour d'eux, les civilisations "païennes" ont beaucoup de charme. Tous leurs dieux imagés, simples, évidents et pratiques (de la lune, des moissons, de l'eau, du soleil...), reluisants d'or et de sang, toutes leurs richesses, leurs femmes "offertes"... Ce sont donc les tentations que Lucifer par l'intermédiaire de Magog, Mammon, Andrealphus et Malphas vont jouer sans relâche contre le peuple d'Israël. C'est le temps, la corruption, le sexe et l'argent...

Et le travail de sape va commencer en Egypte. Les Israélites vont y rester, selon les versions des historiens, entre deux cents et quatre cents ans. Largement de quoi corrompre le peuple le plus vertueux... Et ça marche. Peu à peu le peuple élu se

laisse aller, oublie la loi de Dieu, se fond dans la masse. Si les descendants d'Abraham se diluent parmi les égyptiens et leur civilisation, s'il n'y a plus de peuple élu, alors Lucifer a gagné !

Plus les descendants de Jacob, grâce à leurs pouvoirs mais aussi à leur intelligence et à leur efficacité occupent des postes importants au gouvernement égyptien, plus ils s'alanguissent et s'oublient. Lucifer a gagné... ou presque. C'était compter sans quelque chose que Dieu et Satan vont passer leur temps à sous-estimer : la perversité humaine !

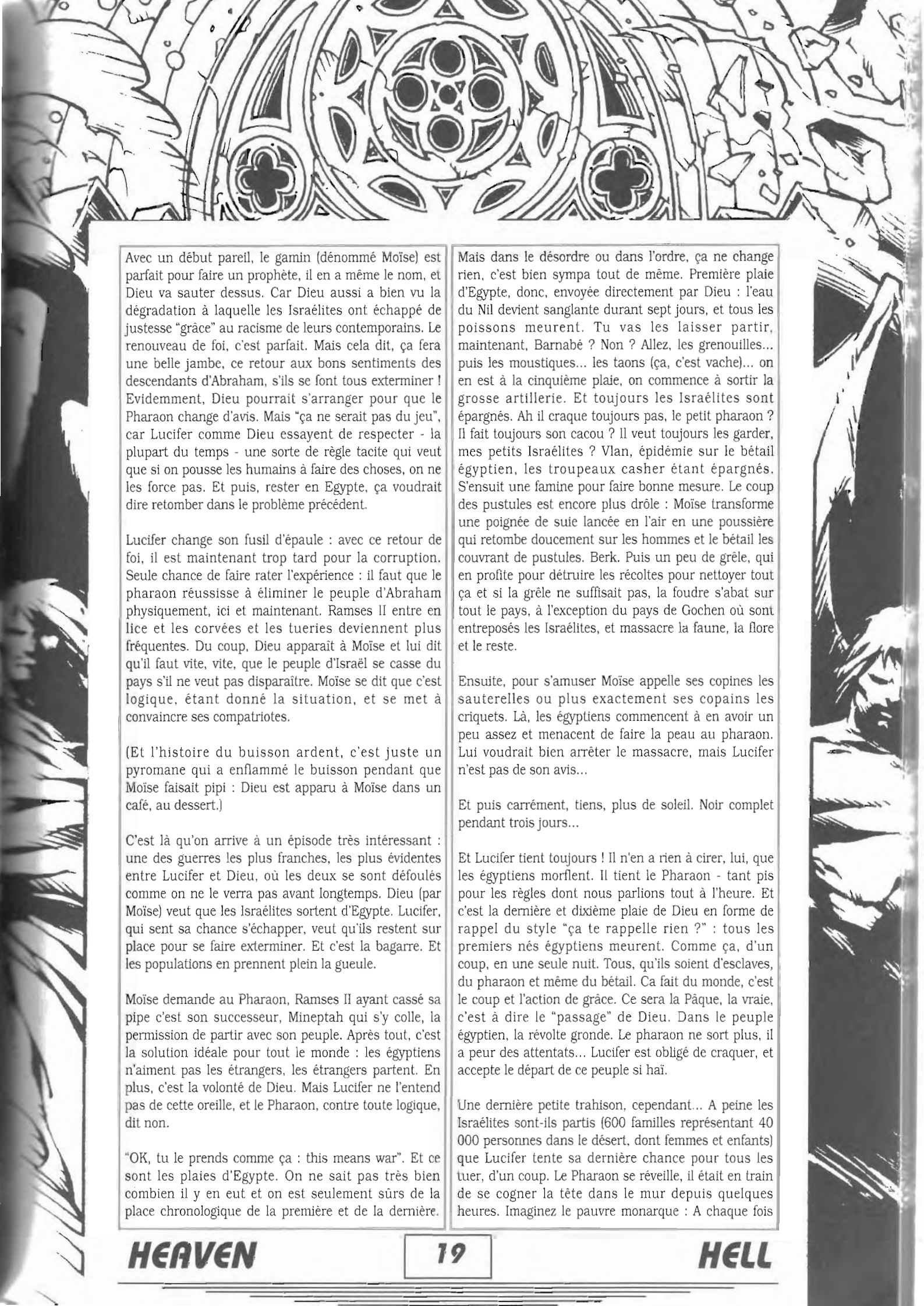
Car les égyptiens vont commencer à être jaloux de ces "étrangers qui prennent tous les bons postes". Et de parler de purification ethnique, ou presque... Un jour, un pharaon qui veut être plus populaire que le précédent décide de prendre des mesures, et commence à martyriser joyeusement les descendants d'Abraham, les astreignant à des corvées de plus en plus dures, les réduisant en esclavage, jusqu'à avoir une idée carrément géniale : obliger toutes les femmes d'Israël à tuer leurs nouveaux-nés mâles. Genre Eichmann n'a rien inventé. Et puis, comme les femmes d'Israël n'obéissaient pas, on se demande vraiment pourquoi, il ordonne carrément de tuer tous les bébés israélites qui naissent, sans distinction de sexe. Et zou, comme ça, c'est plus rapide, pas de détails...

Et Lucifer de s'arracher les cheveux. Au moment où il arrive au but, où enfin, sans qu'il ait quasiment à intervenir, les Israélites allaient se détacher de Dieu tous seuls, voilà que des bêtes racistes lui mettent tout par terre ! Car évidemment, il n'y a rien de mieux qu'une bonne petite brimade pour réveiller tout un peuple, réveiller la foi en Dieu, faire apparaître des héros qui vont vouloir sauver le monde, la religion et tout ça.

Et ça n'a pas manqué !

Moïse, celui qui rit quand on le bise

Nous sommes en 1500 et quelques avant Jésus-Christ. Une Israélite mauvaise tête, qui ne voulait pas que l'on occise son gamin, le met dans une corbeille en osier et le laisse dériver sur la rivière. La fille du pharaon, qui passait par là (les historiens, en comparant les dates, affirment qu'il s'agissait peut-être de la future pharaonne Hatchepsout, ceux qui ont travaillé au lycée comprendront) recueille le bébé. La vraie mère l'apprend, se présente la bouche en cœur au palais, et se propose comme nourrice pour le pauvre petit enfant trouvé. Bien vu !



Avec un début pareil, le gamin (dénommé Moïse) est parfait pour faire un prophète, il en a même le nom, et Dieu va sauter dessus. Car Dieu aussi a bien vu la dégradation à laquelle les Israélites ont échappé de justesse "grâce" au racisme de leurs contemporains. Le renouveau de foi, c'est parfait. Mais cela dit, ça fera une belle jambe, ce retour aux bons sentiments des descendants d'Abraham, s'ils se font tous exterminer ! Evidemment, Dieu pourrait s'arranger pour que le Pharaon change d'avis. Mais "ça ne serait pas du jeu", car Lucifer comme Dieu essayent de respecter - la plupart du temps - une sorte de règle tacite qui veut que si on pousse les humains à faire des choses, on ne les force pas. Et puis, rester en Egypte, ça voudrait dire retomber dans le problème précédent.

Lucifer change son fusil d'épaule : avec ce retour de foi, il est maintenant trop tard pour la corruption. Seule chance de faire rater l'expérience : il faut que le pharaon réussisse à éliminer le peuple d'Abraham physiquement, ici et maintenant. Ramses II entre en lice et les corvées et les tueries deviennent plus fréquentes. Du coup, Dieu apparaît à Moïse et lui dit qu'il faut vite, vite, que le peuple d'Israël se casse du pays s'il ne veut pas disparaître. Moïse se dit que c'est logique, étant donné la situation, et se met à convaincre ses compatriotes.

(Et l'histoire du buisson ardent, c'est juste un pyromane qui a enflammé le buisson pendant que Moïse faisait pipi : Dieu est apparu à Moïse dans un café, au dessert.)

C'est là qu'on arrive à un épisode très intéressant : une des guerres les plus franches, les plus évidentes entre Lucifer et Dieu, où les deux se sont défoulés comme on ne le verra pas avant longtemps. Dieu (par Moïse) veut que les Israélites sortent d'Egypte. Lucifer, qui sent sa chance s'échapper, veut qu'ils restent sur place pour se faire exterminer. Et c'est la bagarre. Et les populations en prennent plein la gueule.

Moïse demande au Pharaon, Ramses II ayant cassé sa pipe c'est son successeur, Mineptah qui s'y colle, la permission de partir avec son peuple. Après tout, c'est la solution idéale pour tout le monde : les égyptiens n'aiment pas les étrangers, les étrangers partent. En plus, c'est la volonté de Dieu. Mais Lucifer ne l'entend pas de cette oreille, et le Pharaon, contre toute logique, dit non.

"OK, tu le prends comme ça : this means war". Et ce sont les plaies d'Egypte. On ne sait pas très bien combien il y en eut et on est seulement sûrs de la place chronologique de la première et de la dernière.

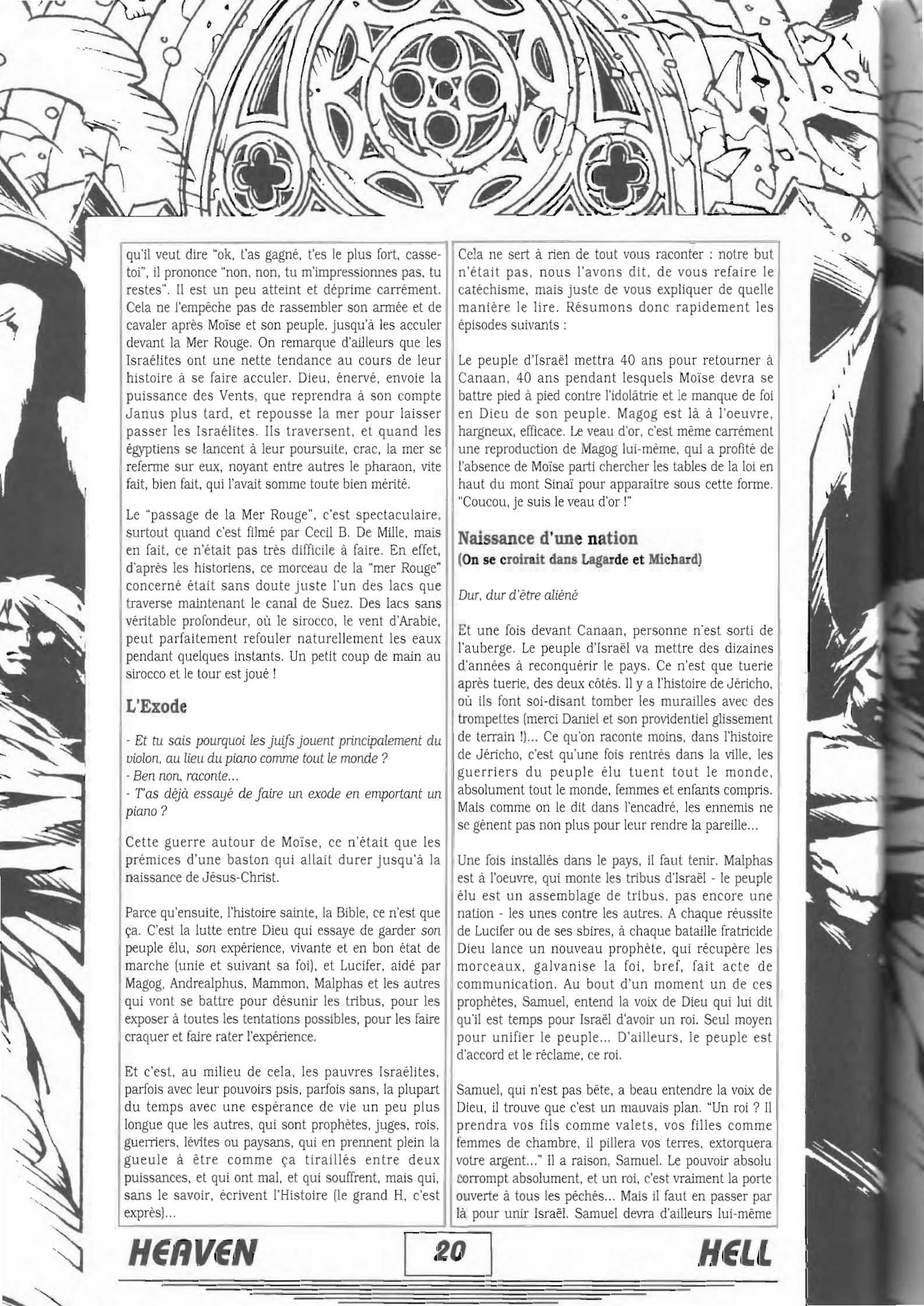
Mais dans le désordre ou dans l'ordre, ça ne change rien, c'est bien sympa tout de même. Première plaie d'Egypte, donc, envoyée directement par Dieu : l'eau du Nil devient sanglante durant sept jours, et tous les poissons meurent. Tu vas les laisser partir, maintenant, Barnabé ? Non ? Allez, les grenouilles... puis les moustiques... les taons (ça, c'est vache)... on en est à la cinquième plaie, on commence à sortir la grosse artillerie. Et toujours les Israélites sont épargnés. Ah il craque toujours pas, le petit pharaon ? Il fait toujours son cacou ? Il veut toujours les garder, mes petits Israélites ? Vlan, épidémie sur le bétail égyptien, les troupeaux casher étant épargnés. S'ensuit une famine pour faire bonne mesure. Le coup des pustules est encore plus drôle : Moïse transforme une poignée de suie lancée en l'air en une poussière qui retombe doucement sur les hommes et le bétail les couvrant de pustules. Berk. Puis un peu de grêle, qui en profite pour détruire les récoltes pour nettoyer tout ça et si la grêle ne suffisait pas, la foudre s'abat sur tout le pays, à l'exception du pays de Gochen où sont entreposés les Israélites, et massacre la faune, la flore et le reste.

Ensuite, pour s'amuser Moïse appelle ses copines les sauterelles ou plus exactement ses copains les criquets. Là, les égyptiens commencent à en avoir un peu assez et menacent de faire la peau au pharaon. Lui voudrait bien arrêter le massacre, mais Lucifer n'est pas de son avis...

Et puis carrément, tiens, plus de soleil. Noir complet pendant trois jours...

Et Lucifer tient toujours ! Il n'en a rien à cirer, lui, que les égyptiens morflent. Il tient le Pharaon - tant pis pour les règles dont nous parlions tout à l'heure. Et c'est la dernière et dixième plaie de Dieu en forme de rappel du style "ça te rappelle rien ?" : tous les premiers nés égyptiens meurent. Comme ça, d'un coup, en une seule nuit. Tous, qu'ils soient d'esclaves, du pharaon et même du bétail. Ça fait du monde, c'est le coup et l'action de grâce. Ce sera la Pâque, la vraie, c'est à dire le "passage" de Dieu. Dans le peuple égyptien, la révolte gronde. Le pharaon ne sort plus, il a peur des attentats... Lucifer est obligé de craquer, et accepte le départ de ce peuple si haï.

Une dernière petite trahison, cependant... A peine les Israélites sont-ils partis (600 familles représentant 40 000 personnes dans le désert, dont femmes et enfants) que Lucifer tente sa dernière chance pour tous les tuer, d'un coup. Le Pharaon se réveille, il était en train de se cogner la tête dans le mur depuis quelques heures. Imaginez le pauvre monarque : A chaque fois



qu'il veut dire "ok, t'as gagné, t'es le plus fort, casse-toi", il prononce "non, non, tu m'impressionnes pas, tu restes". Il est un peu atteint et déprime carrément. Cela ne l'empêche pas de rassembler son armée et de cavalier après Moïse et son peuple, jusqu'à les acculer devant la Mer Rouge. On remarque d'ailleurs que les Israélites ont une nette tendance au cours de leur histoire à se faire acculer. Dieu, énervé, envoie la puissance des Vents, que reprendra à son compte Janus plus tard, et repousse la mer pour laisser passer les Israélites. Ils traversent, et quand les égyptiens se lancent à leur poursuite, crac, la mer se referme sur eux, noyant entre autres le pharaon, vite fait, bien fait, qui l'avait somme toute bien mérité.

Le "passage de la Mer Rouge", c'est spectaculaire, surtout quand c'est filmé par Cecil B. De Mille, mais en fait, ce n'était pas très difficile à faire. En effet, d'après les historiens, ce morceau de la "mer Rouge" concerné était sans doute juste l'un des lacs que traverse maintenant le canal de Suez. Des lacs sans véritable profondeur, où le sirocco, le vent d'Arabie, peut parfaitement refouler naturellement les eaux pendant quelques instants. Un petit coup de main au sirocco et le tour est joué !

L'Exode

- Et tu sais pourquoi les juifs jouent principalement du violon, au lieu du piano comme tout le monde ?
- Ben non, raconte...
- T'as déjà essayé de faire un exode en emportant un piano ?

Cette guerre autour de Moïse, ce n'était que les prémices d'une baston qui allait durer jusqu'à la naissance de Jésus-Christ.

Parce qu'ensuite, l'histoire sainte, la Bible, ce n'est que ça. C'est la lutte entre Dieu qui essaye de garder son peuple élu, son expérience, vivante et en bon état de marche (unie et suivant sa foi), et Lucifer, aidé par Magog, Andrealphus, Mammon, Malphas et les autres qui vont se battre pour désunir les tribus, pour les exposer à toutes les tentations possibles, pour les faire craquer et faire rater l'expérience.

Et c'est, au milieu de cela, les pauvres Israélites, parfois avec leur pouvoirs psis, parfois sans, la plupart du temps avec une espérance de vie un peu plus longue que les autres, qui sont prophètes, juges, rois, guerriers, lévites ou paysans, qui en prennent plein la gueule à être comme ça tiraillés entre deux puissances, et qui ont mal, et qui souffrent, mais qui, sans le savoir, écrivent l'Histoire (le grand H, c'est exprès)...

Cela ne sert à rien de tout vous raconter : notre but n'était pas, nous l'avons dit, de vous refaire le catéchisme, mais juste de vous expliquer de quelle manière le lire. Résumons donc rapidement les épisodes suivants :

Le peuple d'Israël mettra 40 ans pour retourner à Canaan, 40 ans pendant lesquels Moïse devra se battre pied à pied contre l'idolâtrie et le manque de foi en Dieu de son peuple. Magog est là à l'oeuvre, hargneux, efficace. Le veau d'or, c'est même carrément une reproduction de Magog lui-même, qui a profité de l'absence de Moïse parti chercher les tables de la loi en haut du mont Sinaï pour apparaître sous cette forme. "Coucou, je suis le veau d'or !"

Naissance d'une nation

(On se croirait dans Lagarde et Michard)

Dur, dur d'être aliéné

Et une fois devant Canaan, personne n'est sorti de l'auberge. Le peuple d'Israël va mettre des dizaines d'années à reconquérir le pays. Ce n'est que tuerie après tuerie, des deux côtés. Il y a l'histoire de Jéricho, où ils font soi-disant tomber les murailles avec des trompettes (merci Daniel et son providentiel glissement de terrain !)... Ce qu'on raconte moins, dans l'histoire de Jéricho, c'est qu'une fois rentrés dans la ville, les guerriers du peuple élu tuent tout le monde, absolument tout le monde, femmes et enfants compris. Mais comme on le dit dans l'encadré, les ennemis ne se gênent pas non plus pour leur rendre la pareille...

Une fois installés dans le pays, il faut tenir. Malphas est à l'oeuvre, qui monte les tribus d'Israël - le peuple élu est un assemblage de tribus, pas encore une nation - les unes contre les autres. A chaque réussite de Lucifer ou de ses sbires, à chaque bataille fratricide Dieu lance un nouveau prophète, qui récupère les morceaux, galvanise la foi, bref, fait acte de communication. Au bout d'un moment un de ces prophètes, Samuel, entend la voix de Dieu qui lui dit qu'il est temps pour Israël d'avoir un roi. Seul moyen pour unifier le peuple... D'ailleurs, le peuple est d'accord et le réclame, ce roi.

Samuel, qui n'est pas bête, a beau entendre la voix de Dieu, il trouve que c'est un mauvais plan. "Un roi ? Il prendra vos fils comme valets, vos filles comme femmes de chambre, il pillera vos terres, extorquera votre argent..." Il a raison, Samuel. Le pouvoir absolu corrompt absolument, et un roi, c'est vraiment la porte ouverte à tous les péchés... Mais il faut en passer par là pour unir Israël. Samuel devra d'ailleurs lui-même

Les tables de la loi

Tout le monde se rappelle de Moïse entouré d'éclairs qui ramène les tables de la loi, mais plus personne ne sait ce qu'il y avait marqué dessus. Alors, les éclairs c'était Thor, heu, non, pardon, c'était Dieu, et les 10 lois c'était :

1 : "Tu n'auras pas d'autre Dieu devant ma face"
: Ya que moi.

2 : "Tu ne te feras point d'image taillée"
: Pas de statues d'idoles païennes ! C'est spécial Magog, ça.

3 : "Tu ne prendras point le nom de Dieu en vain"
: On jure pas, et on dit pas Sacredieu à toutes les sauces. Un peu trivial comme commandement, mais Dieu ayant les oreilles très sensibles, à chaque fois qu'un croyant prononce son nom, il se retourne. Avec ce commandement, il espérait bien éviter le superflu.

4 : "Tu sanctifieras le sabbat, le septième jour"
: Un jour de repos par semaine, pendant lequel on ne travaille pas et on adore Dieu. Un peu comme le dimanche, sauf que c'est le samedi.

5 : "Tu honoreras ton père et ta mère"
: Ça se passe de commentaires et c'est plus ou moins toujours d'actualité (enfin, ça dépend des parents qu'on a).

6 : "Tu ne tueras point"
: C'est clair. Et très souvent transgressé pendant les innombrables guerres qu'a menées le peuple d'Israël, surtout juste après Moïse justement, pendant la reconquête de Canaan. Il faut dire, pour leur défense, que les autres en face se sont pas gênés non plus et que les temps n'étaient pas doux...

7 : "Tu ne commettras pas d'adultère"
: On ne trompe pas son mari, ou sa femme. Décidément, Dieu ne peut vraiment pas s'empêcher de restreindre la vie sexuelle de chacun. Il devrait se faire psychanalyser, ça dénote sans doute un problème inconscient.

8 : "Tu ne voleras pas"
: D'accord, jusque là on suit...

9 : "Tu ne porteras pas de faux témoignage"
: Vous êtes bien menteur pathologique, vous ?
Moi ? non...

10 : "Tu ne convoiteras pas le bien d'autrui"
: Elle est bien, cette loi là, et prouve que Dieu est psychologue quand il veut. Y'a des tas de bons chrétiens, de bons juifs, de bons musulmans, de bons agnostiques qui devraient la méditer. Et elle s'applique à tout, aux biens matériels mais aussi aux gonzesses.

Nota Bene : Les 10 commandements ont été concoctés par Didier, qui passa Responsable de la Communication sur ce coup-là. On murmure dans les milieux bien informés qu'il existait un onzième commandement un peu obscur qui était "tu ne porteras pas de pattes d'éph". Il a été malheureusement ignoré. Dommage...

choisir le roi. Saül d'abord, puis David. Et comment les choisira-t-il, Samuel ? En étant seul à seul avec eux, en fermant les yeux et en se concentrant esprit à esprit pour voir si c'est le bon. On se tue à vous dire que c'étaient des psis...

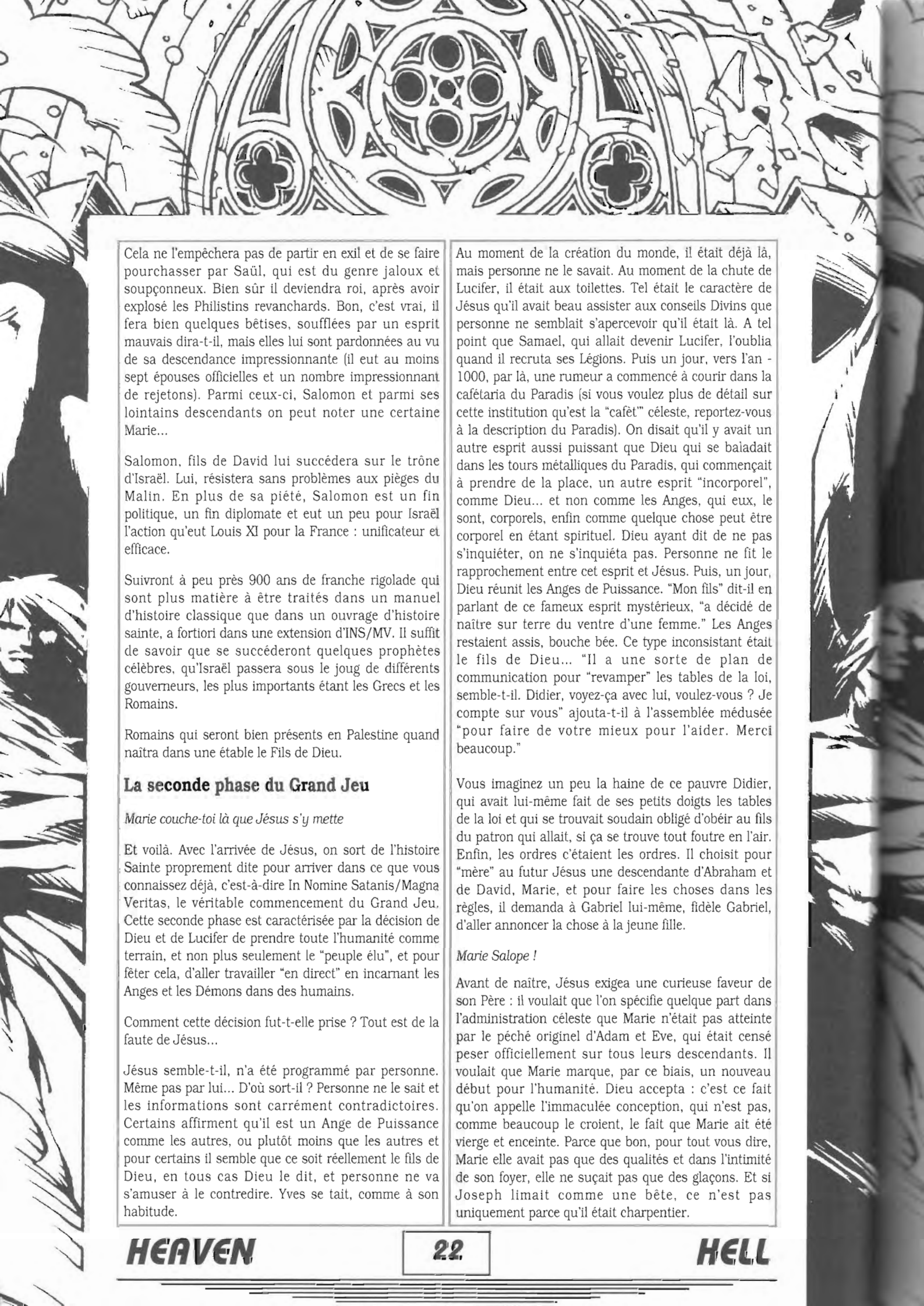
Samuel avait raison, et Lucifer s'amusa comme un fou, par le sexe et par le pouvoir, à corrompre l'âme des tous nouveaux rois. Saül ayant carrément raté son coup et ayant laissé la part belle à Lucifer, vint enfin David, qui arrivait à pic pour remonter le niveau et pour assurer, par sa descendance, les dernières heures de gloire du peuple d'Israël.

Alors qu'il est encore tout jeune, David visite ses frères aînés engagés dans l'armée d'Israël dont le camp fait face à celui des Philistins. Ceux-ci ont un champion impressionnant, Goliath, qui traumatise les Israélites. Goliath est un balaise. Il est d'abord grand, très grand : il mesure près de 3 mètres. Il est fort, très fort et le seul fer de sa lance pèse 7 kg (Comme le dit plus tard Daniel, c'est pas une lance de pédé, ça). Mais le plus important, c'est qu'il n'a aucun mérite pour sa taille et sa force puisqu'il est le descendant indirect des Nephilim, qui eux mesuraient jusqu'à plus d'un km de haut.

Il parade en face des troupes du roi Saül en leur lançant un défi : qui osera se mesurer avec lui ? L'enjeu du combat étant l'asservissement du peuple du vaincu par le peuple du vainqueur. Evidemment personne ne se mouille. Et voilà que se pointe le petit David, du haut de ses 1 mètres 60 avec des talonnettes. Il convainc difficilement le roi Saül qu'il est capable d'aller meuler le monstre et s'avance confiant sur le champ de bataille, vêtu de sa toge et armé d'une simple fronde alors que le géant est armé de pied en cap. La suite est connue. Le petit nerveux insulte le gros bœuf qui le lui rend bien, et alors que Goliath avance, David lui balance une pierre entre les deux yeux. Faut pas rêver, Goliath n'est pas mort, seulement à terre. Il n'aura pas le temps de se relever, David se jette sur lui et à l'aide de son propre glaive lui tranche la tête. Là, il est vraiment mort.

Certains voient dans ce compte-rendu une belle légende sur la valeur qui n'attend pas le nombre des années et tout ce foin, mais c'est en réalité l'un des plus importants affrontements indirects entre Dieu et Lucifer de l'époque, entre le représentant du peuple élu et un descendant de l'expérience Nephilim.

Suite à cet exploit, David rencontre Jonathan le fils du roi Saül qui lui demanda tout de go ce qu'il comptait faire pour les vacances.



Cela ne l'empêchera pas de partir en exil et de se faire pourchasser par Saül, qui est du genre jaloux et soupçonneux. Bien sûr il deviendra roi, après avoir explosé les Philistins revanchards. Bon, c'est vrai, il fera bien quelques bêtises, soufflées par un esprit mauvais dira-t-il, mais elles lui sont pardonnées au vu de sa descendance impressionnante (il eut au moins sept épouses officielles et un nombre impressionnant de rejetons). Parmi ceux-ci, Salomon et parmi ses lointains descendants on peut noter une certaine Marie...

Salomon, fils de David lui succédera sur le trône d'Israël. Lui, résistera sans problèmes aux pièges du Malin. En plus de sa piété, Salomon est un fin politique, un fin diplomate et eut un peu pour Israël l'action qu'eut Louis XI pour la France : unificateur et efficace.

Suivront à peu près 900 ans de franche rigolade qui sont plus matière à être traités dans un manuel d'histoire classique que dans un ouvrage d'histoire sainte, a fortiori dans une extension d'INS/MV. Il suffit de savoir que se succéderont quelques prophètes célèbres, qu'Israël passera sous le joug de différents gouverneurs, les plus importants étant les Grecs et les Romains.

Romains qui seront bien présents en Palestine quand naîtra dans une étable le Fils de Dieu.

La seconde phase du Grand Jeu

Marie couche-toi là que Jésus s'y mette

Et voilà. Avec l'arrivée de Jésus, on sort de l'histoire Sainte proprement dite pour arriver dans ce que vous connaissez déjà, c'est-à-dire In Nomine Satanis/Magna Veritas, le véritable commencement du Grand Jeu. Cette seconde phase est caractérisée par la décision de Dieu et de Lucifer de prendre toute l'humanité comme terrain, et non plus seulement le "peuple élu", et pour fêter cela, d'aller travailler "en direct" en incarnant les Anges et les Démon dans des humains.

Comment cette décision fut-elle prise ? Tout est de la faute de Jésus...

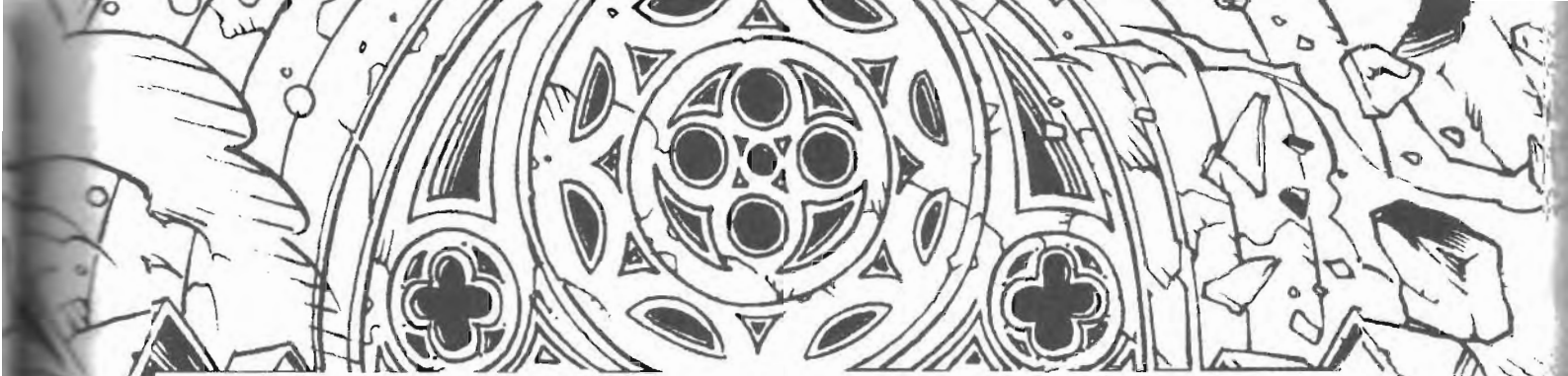
Jésus semble-t-il, n'a été programmé par personne. Même pas par lui... D'où sort-il ? Personne ne le sait et les informations sont carrément contradictoires. Certains affirment qu'il est un Ange de Puissance comme les autres, ou plutôt moins que les autres et pour certains il semble que ce soit réellement le fils de Dieu, en tous cas Dieu le dit, et personne ne va s'amuser à le contredire. Yves se tait, comme à son habitude.

Au moment de la création du monde, il était déjà là, mais personne ne le savait. Au moment de la chute de Lucifer, il était aux toilettes. Tel était le caractère de Jésus qu'il avait beau assister aux conseils Divins que personne ne semblait s'apercevoir qu'il était là. A tel point que Samael, qui allait devenir Lucifer, l'oublia quand il recruta ses Légions. Puis un jour, vers l'an -1000, par là, une rumeur a commencé à courir dans la cafétaria du Paradis (si vous voulez plus de détail sur cette institution qu'est la "cafèt" céleste, reportez-vous à la description du Paradis). On disait qu'il y avait un autre esprit aussi puissant que Dieu qui se baladait dans les tours métalliques du Paradis, qui commençait à prendre de la place, un autre esprit "incorporel", comme Dieu... et non comme les Anges, qui eux, le sont, corporels, enfin comme quelque chose peut être corporel en étant spirituel. Dieu ayant dit de ne pas s'inquiéter, on ne s'inquiéta pas. Personne ne fit le rapprochement entre cet esprit et Jésus. Puis, un jour, Dieu réunit les Anges de Puissance. "Mon fils" dit-il en parlant de ce fameux esprit mystérieux, "a décidé de naître sur terre du ventre d'une femme." Les Anges restaient assis, bouche bée. Ce type inconsistant était le fils de Dieu... "Il a une sorte de plan de communication pour "revamper" les tables de la loi, semble-t-il. Didier, voyez-ça avec lui, voulez-vous ? Je compte sur vous" ajouta-t-il à l'assemblée médusée "pour faire de votre mieux pour l'aider. Merci beaucoup."

Vous imaginez un peu la haine de ce pauvre Didier, qui avait lui-même fait de ses petits doigts les tables de la loi et qui se trouvait soudain obligé d'obéir au fils du patron qui allait, si ça se trouve tout foutre en l'air. Enfin, les ordres c'étaient les ordres. Il choisit pour "mère" au futur Jésus une descendante d'Abraham et de David, Marie, et pour faire les choses dans les règles, il demanda à Gabriel lui-même, fidèle Gabriel, d'aller annoncer la chose à la jeune fille.

Marie Salope !

Avant de naître, Jésus exigea une curieuse faveur de son Père : il voulait que l'on spécifie quelque part dans l'administration céleste que Marie n'était pas atteinte par le péché originel d'Adam et Eve, qui était censé peser officiellement sur tous leurs descendants. Il voulait que Marie marque, par ce biais, un nouveau début pour l'humanité. Dieu accepta : c'est ce fait qu'on appelle l'immaculée conception, qui n'est pas, comme beaucoup le croient, le fait que Marie ait été vierge et enceinte. Parce que bon, pour tout vous dire, Marie elle avait pas que des qualités et dans l'intimité de son foyer, elle ne suçait pas que des glaçons. Et si Joseph limait comme une bête, ce n'est pas uniquement parce qu'il était charpentier.



Et hop, l'esprit de Jésus s'incarna dans le petit foetus qui croissait uniquement dans ce but dans le ventre de la petite Marie. Didier avait bien fait les choses : les prédictions et les exactions d'Hérode, tout avait été préparé pour que l'entrée du fils de Dieu sur terre soit théâtrale. Pour l'étoile du Berger, il improvisa sur le coup quand il se rendit compte qu'un phénomène bizarre avait lieu à la limite de l'atmosphère terrestre et des Marches. Il souffla alors aux rois mages d'aller voir et d'apporter des cadeaux.

Et Jésus Christ naquit en 7 ou 6 avant lui.

Puis, comme Dieu, et comme tous les autres Anges du conseil, Didier oublia complètement l'incident pendant 30 ans et quelques.

Une réussite sociale inattendue

Il faut dire que personne n'y croyait, et pas plus Dieu que les autres. Dieu aimait beaucoup son fils, mais ne le prenait pas au sérieux. Toutes ses idées bizarres de réformes, d'amour, de tendre la joue gauche quand on t'a frappé sur la droite, dont Jésus lui avait vaguement parlé, il ne les avait même pas écoutées.

Quand Jésus lui avait demandé d'aller sur terre, il avait accepté, un peu comme un patron de grande entreprise accepte que son fils aille traverser les Etats-Unis en stop : ça lui permettra de jeter sa gourme, ça lui fera une expérience intéressante. Quant au peuple élu, ça ne lui fera pas de mal d'avoir un nouveau prophète, même si celui-là est un peu farfelu... Les Anges de puissance avaient un peu d'ailleurs le même avis : au mieux, Jésus serait un nouveau prophète, au pire il n'ennuyerait personne.

Jésus eut le destin qu'on lui connaît. C'était un mec très très cool, qui sentait un peu le fumier. Il était très copain avec toutes les prostituées du coin qui lui faisaient des prix et des trucs bizarres malgré son odeur. Il fit également quelques miracles (Pouvoir Miracle (Spé), ses caractéristiques et ses pouvoirs sont détaillés dans le Scriptarium Veritas) juste de quoi se faire remarquer par tout le monde, et exposa tranquillement, entre deux pétards avec ses potes, sans battage particulier, sa nouvelle manière de voir les choses. Lucifer essaya bien de tenter Jésus plusieurs fois dont le célèbre coup du désert, mais c'était comme souffler dans un violon. Rien n'y faisait.


La crucifixion, ce fut pour son image un coup de génie, qu'il n'avait même pas préparé. Malgré tout, on ne peut s'empêcher d'y voir là la main pas si innocente de son père ou de l'un de ses plus proches collaborateurs,

la croix étant un rappel à peine masqué de l'expérience qui avait échoué sur les dinosaures. Jésus mourut donc sur la croix en 30 après lui. La tradition veut qu'il soit mort à 33 ans, mais cela ne veut rien dire. Historiquement, il a vécu sur Terre 36 ou 37 ans, tous les témoignages concordent, et il en a laissé des traces dans l'histoire, Jésus, surtout chez les Romains, et même chez des romains qui ne le connaissaient pas, c'est dire. Mais en fait, Jésus est comme le reste des Anges de Puissance qui sont devenus Archanges et Princes-Démons, un poil plus vieux. Style quelque millions d'années. Mais ne chipotons pas.

Après s'être fait soigneusement crucifié, il en est resté cloué, il décida de ressusciter - son pouvoir Miracle, c'était de faire vraiment ce qu'il voulait - puis, au bout de quelques jours, sentit qu'entre les romains qui n'aimaient pas du tout cette histoire de résurrection, et tous les nouveaux fans que l'événement lui avait amenés, la situation allait devenir compliquée. Il n'aimait pas les situations compliquées, il n'aimait pas se prendre la tête. Alors il remonta au Paradis, gardant son corps et son look, auxquels il était très attaché et ne regarda même pas derrière lui pour voir ce qui allait se passer.

Et à la grande stupéfaction d'absolument tout le monde, sauf de la sienne puisqu'il s'en battait les côtes, ses "doctrines" firent un boom monstrueux. La "parole du Christ" se répandit partout à la vitesse grand V, et surtout, ce qui était radicalement nouveau, elle commença à toucher des milliers, puis des dizaines de milliers de gens en dehors du fameux "peuple élu", sujet d'expérience depuis si longtemps. Le peuple élu qui avait par là même complètement raté son coup en faisant exécuter Jésus. Dieu n'est pas rancunier mais il ne faut pas lui tirer les papillotes non plus. Il décida donc d'une punition d'une mesquinerie qui n'a d'égal que son infinie patience : il changea tout bêtement de peuple élu. Mais sans le dire aux Israélites, bien sûr. Il suivrait maintenant les chrétiens, impressionné qu'il était par le boulot remarquable de son fils. Les Israélites eux, croient toujours être le peuple élu et pensent souvent que Dieu les abandonne ou leur fait encore subir des épreuves, comme au bon vieux temps, alors qu'il les a réellement abandonnés depuis longtemps. Et la cerise sur le gâteau, c'est l'inculpation de déicide dont ils ont écopé depuis Jésus. Cela les poursuit encore.

D'un coup, la situation était radicalement modifiée. Dieu eut soudain la vision d'un champ d'expérience à l'échelle terrestre. Le Grand Jeu prenait une toute autre dimension. Mais pour pouvoir manipuler tant de personnes, il fallait pouvoir intervenir plus



directement... Là encore, c'est Jésus qui fournit indirectement l'idée. Il avait été le premier à s'incarner dans un corps humain, même s'il s'agissait d'un fœtus. Pourquoi ne pas le faire à plus grande échelle, avec les Anges, en fixant des règles précises qui sépareraient bien les deux camps ?

Dieu se frottait déjà les mains. Il imaginait son immense terrain de Baby Foot à l'échelle de la planète, avec les Anges comme pièces d'échecs (d'accord, la métaphore n'est pas très bien filée : Le Responsable des Jeux, c'est Asmodée et il est du côté des Démon, ceci expliquant cela).

Ce fut un grand changement : les Anges de Puissance se virent nommer Archanges et eux seuls avaient encore le droit de fouler la Terre sous leur forme originale, ou pour ce qui en est, sous la forme qu'ils voulaient pour se mêler à la population.

Les Anges, eux, devraient à présent s'incarner dans le corps des humains volontaires. Comme on n'allait pas être trop méchants avec les Démon et pour ne pas faire de doublons, eux s'incarneraient dans le corps d'humains en train de mourir.

"Mais", demanda l'Archange Georges, qui n'aimait pas trop la nouvelle doctrine de ce fils de Dieu un peu hippie pré-soixante huitard et qui préférerait de loin le bon vieux œil-pour-œil-dent-pour-dent, mais que l'annonce du déplacement du conflit soulageait quelque peu "Mais, il faudrait que Lucifer accepte le défi. Vous croyez qu'il va suivre ?"

"Il suivra" dit Dieu très sûr de lui.

Et Lucifer suivit. Il pouvait pas trop faire autrement, faut dire...

La troisième phase du Grand Jeu

Cette seconde phase est la phase actuelle, celle d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, qui dure encore en 1993.

La troisième phase, qui débute au début du XXIème Siècle, est l'ère spatiale, celle du *Stella Inquisitorus* et elle est décrite dans le jeu du même nom, indépendant mais particulièrement lié à In Nomine Satanis / Magna Veritas. Au cinéma ou dans la littérature, on appelle cela un Spin-off.

Bon, vous savez tout sur l'histoire sainte, la seule, la vraie, l'unique. Merci qui ?

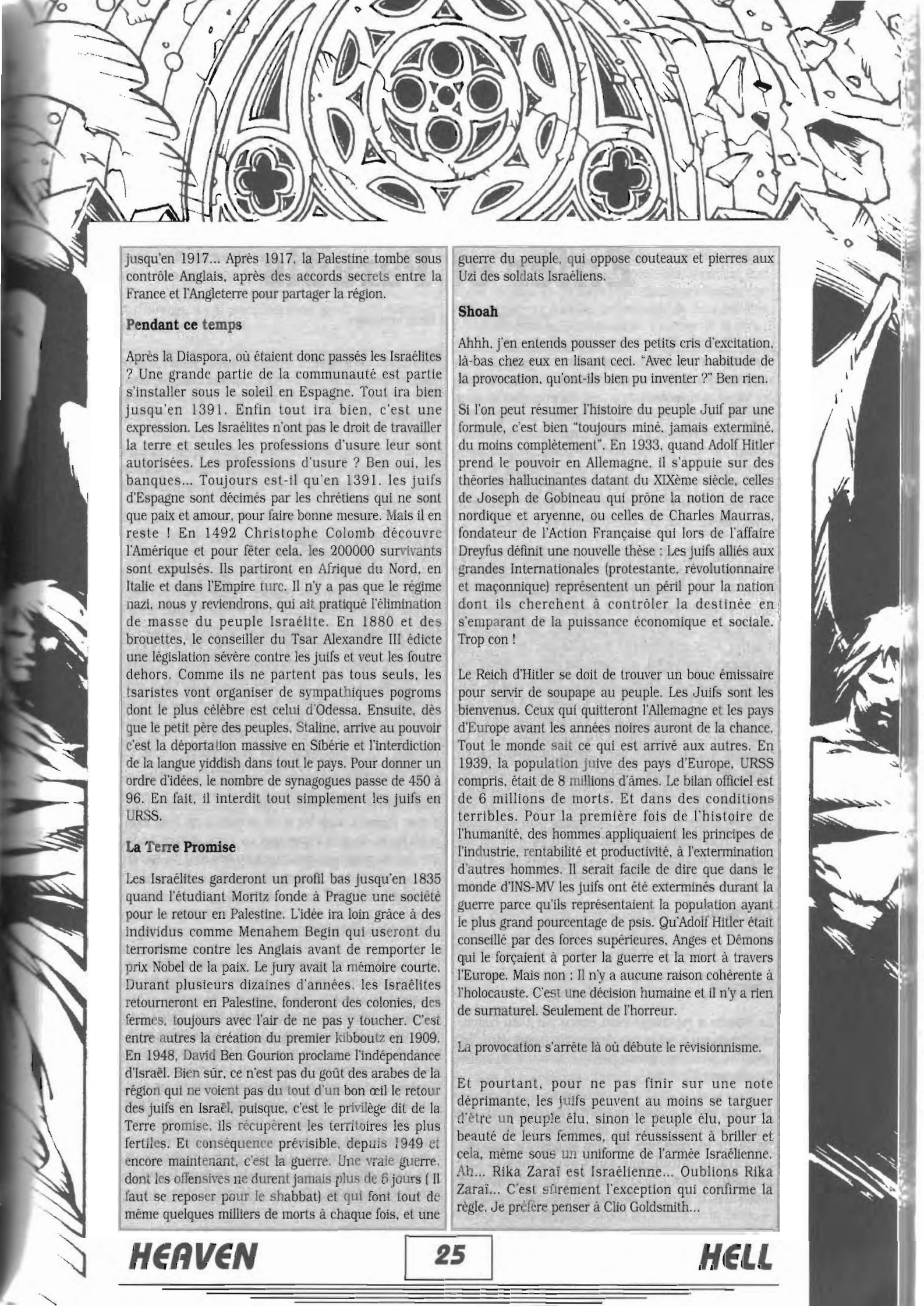
Le peuple élu

A la mort de son fils Jésus Christ, Dieu décida de changer de peuple élu. Les Israélites avaient mangé leur pain blanc. Mais le problème vient du fait que Dieu n'a pas jugé bon de les prévenir qu'ils ne bénéficieraient plus de sa protection. Car soyons clairs, qui oserait dire à tout va qu'il est le représentant de l'élite de l'humanité, qu'il est membre du peuple élu s'il n'a pas un soutien divin derrière lui ? Sinon, c'est le suicide à l'échelle du peuple. Ben c'est un peu ce qui s'est passé...

Dès la mort de Jésus, les embrouilles commencèrent : en 66 les Israélites se révoltent contre les romains qui le leur rendent bien en détruisant le Temple de Jérusalem et la ville autour, pour faire bonne mesure. La révolte s'achève sur le siège du piton de Massada, haut lieu de visite du Club Med en Israël, durant lequel hommes femmes et enfants se suicident dans la joie. Mais c'est pas fini, quelques dizaines d'années plus tard, ils recommencent à se friter contre les romains. Bar-Khokba mène la révolte. Il ne réussit pas très bien son coup : 985 villages rasés, plus de 500000 soldats tués. Les Romains, très joueurs, rasent gratis... Jérusalem. La population Israélite est dispersée et c'est la Diaspora. Seuls 10000 juifs décident de résister à l'adversité en demeurant en Palestine. Ils pourront à nouveau pénétrer dans Jérusalem en 394. Devant la vague déferlante du Christianisme (là, ils auraient dû se douter de quelque chose), le Judaïsme se transforme en religion non-missionnaire, mis à part pour certains royaumes d'Afrique ou pour de petites colonies comme le royaume de Khazar, qui s'étend du Caucase à la Volga.

Chrétiens d'un côté, Musulmans de l'autre

A partir du VIème Siècle, les Arabes commencent le peuplement massif de la région. En 622, Gabriel sert le Coran sur un plateau à Mahomet. Et pas de doute, l'Islam est une religion missionnaire, voire expansionniste. Pas bon pour les Israélites ça... Durant les six siècles qui suivent, le terrain et les murs, la Palestine et Jérusalem, changent régulièrement de propriétaires et les locataires, les Israélites, échappent de très peu à une nouvelle extermination. Ce n'est qu'en 1267 que la communauté juive de Jérusalem est reconstituée. Mais cela n'allait pas durer. En 1517, les Turcs ottomans décident que la région est synpa et la prennent comme province. Ils demandent même aux juifs de s'installer en Palestine. Super ! Cela allait durer



jusqu'en 1917... Après 1917, la Palestine tombe sous contrôle Anglais, après des accords secrets entre la France et l'Angleterre pour partager la région.

Pendant ce temps

Après la Diaspora, où étaient donc passés les Israélites ? Une grande partie de la communauté est partie s'installer sous le soleil en Espagne. Tout ira bien jusqu'en 1391. Enfin tout ira bien, c'est une expression. Les Israélites n'ont pas le droit de travailler la terre et seules les professions d'usure leur sont autorisées. Les professions d'usure ? Ben oui, les banques... Toujours est-il qu'en 1391, les juifs d'Espagne sont décimés par les chrétiens qui ne sont que paix et amour, pour faire bonne mesure. Mais il en reste ! En 1492 Christophe Colomb découvre l'Amérique et pour fêter cela, les 200000 survivants sont expulsés. Ils partiront en Afrique du Nord, en Italie et dans l'Empire turc. Il n'y a pas que le régime nazi, nous y reviendrons, qui ait pratiqué l'élimination de masse du peuple Israélite. En 1880 et des brouettes, le conseiller du Tsar Alexandre III édicte une législation sévère contre les juifs et veut les foutre dehors. Comme ils ne partent pas tous seuls, les tsaristes vont organiser de sympathiques pogroms dont le plus célèbre est celui d'Odessa. Ensuite, dès que le petit père des peuples, Staline, arrive au pouvoir c'est la déportation massive en Sibérie et l'interdiction de la langue yiddish dans tout le pays. Pour donner un ordre d'idées, le nombre de synagogues passe de 450 à 96. En fait, il interdit tout simplement les juifs en URSS.

La Terre Promise

Les Israélites garderont un profil bas jusqu'en 1835 quand l'étudiant Moritz fonde à Prague une société pour le retour en Palestine. L'idée ira loin grâce à des individus comme Menahem Begin qui useront du terrorisme contre les Anglais avant de remporter le prix Nobel de la paix. Le jury avait la mémoire courte. Durant plusieurs dizaines d'années, les Israélites retourneront en Palestine, fonderont des colonies, des fermes, toujours avec l'air de ne pas y toucher. C'est entre autres la création du premier kibboutz en 1909. En 1948, David Ben Gourion proclame l'indépendance d'Israël. Bien sûr, ce n'est pas du goût des arabes de la région qui ne voient pas du tout d'un bon œil le retour des juifs en Israël, puisque, c'est le privilège dit de la Terre promise, ils récupèrent les territoires les plus fertiles. Et conséquence prévisible, depuis 1949 et encore maintenant, c'est la guerre. Une vraie guerre, dont les offensives ne durent jamais plus de 5 jours (il faut se reposer pour le shabbat) et qui font tout de même quelques milliers de morts à chaque fois, et une

guerre du peuple, qui oppose couteaux et pierres aux Uzi des soldats Israéliens.

Shoah

Ahhh, j'en entends pousser des petits cris d'excitation, là-bas chez eux en lisant ceci. "Avec leur habitude de la provocation, qu'ont-ils bien pu inventer ?" Ben rien.

Si l'on peut résumer l'histoire du peuple Juif par une formule, c'est bien "toujours miné, jamais exterminé, du moins complètement". En 1933, quand Adolf Hitler prend le pouvoir en Allemagne, il s'appuie sur des théories hallucinantes datant du XIXème siècle, celles de Joseph de Gobineau qui prône la notion de race nordique et aryenne, ou celles de Charles Maurras, fondateur de l'Action Française qui lors de l'affaire Dreyfus définit une nouvelle thèse : Les juifs alliés aux grandes Internationales (protestante, révolutionnaire et maçonnique) représentent un péril pour la nation dont ils cherchent à contrôler la destinée en s'emparant de la puissance économique et sociale. Trop con !

Le Reich d'Hitler se doit de trouver un bouc émissaire pour servir de soupape au peuple. Les Juifs sont les bienvenus. Ceux qui quitteront l'Allemagne et les pays d'Europe avant les années noires auront de la chance. Tout le monde sait ce qui est arrivé aux autres. En 1939, la population juive des pays d'Europe, URSS compris, était de 8 millions d'âmes. Le bilan officiel est de 6 millions de morts. Et dans des conditions terribles. Pour la première fois de l'histoire de l'humanité, des hommes appliquaient les principes de l'industrie, rentabilité et productivité, à l'extermination d'autres hommes. Il serait facile de dire que dans le monde d'INS-MV les juifs ont été exterminés durant la guerre parce qu'ils représentaient la population ayant le plus grand pourcentage de psis. Qu'Adolf Hitler était conseillé par des forces supérieures, Anges et Démons qui le forçaient à porter la guerre et la mort à travers l'Europe. Mais non : Il n'y a aucune raison cohérente à l'holocauste. C'est une décision humaine et il n'y a rien de surnaturel. Seulement de l'horreur.

La provocation s'arrête là où débute le révisionnisme.

Et pourtant, pour ne pas finir sur une note déprimante, les juifs peuvent au moins se targuer d'être un peuple élu, sinon le peuple élu, pour la beauté de leurs femmes, qui réussissent à briller et cela, même sous un uniforme de l'armée Israélienne. Ah... Rika Zarái est Israélienne... Oublions Rika Zarái... C'est sûrement l'exception qui confirme la règle. Je préfère penser à Clio Goldsmith...



Enfer et Paradis

Guide Michelin des deux royaumes

Au milieu il y a le Purgatoire. Un tout petit peu en-dessus, il y a la Terre et au-dessus et en dessous, il y a les Marches Intermédiaires... qui sont magistralement décrites dans Dementia Profundis, la magistrale extension N°12 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas et dont on vous fait un court résumé autre part dans cette extension. Et tout en haut et tout en bas, il y a le Paradis et l'Enfer.. qui sont bien plus que des Marches, qui sont bien plus que la Terre... Les deux royaumes éternels, par delà le temps et l'espace.

C'est beau, non ? Ca veut dire quelque chose, en plus. Le Paradis et l'Enfer ne sont donc pas à un endroit de l'univers connu, ils sont "ailleurs", on ne peut pas les toucher, on ne peut pas les atteindre physiquement, même avec des vaisseaux spatiaux. Le Paradis et l'Enfer sont réellement hors de portée des lois physiques habituelles, et restent un référent stable (au même endroit, au même moment) "où et quand" que vous soyez dans l'univers. Ce qui est très pratique : passer par le Paradis ou par l'Enfer permet donc des raccourcis géographiques ou temporels. C'est ce système qui est utilisé dans Stella Inquisitorus, en vente dans toutes les bonnes charcuteries, pour les voyages intersidéraux. Autres temps, autres moeurs... En 1993, nous n'en sommes pas encore là. Et vos joueurs, Anges ou Démon, aimeraient peut-être savoir à quoi ressemblent les endroits d'où ils sont censés venir et où ils passent le plus clair de votre vie. Soyons clair, soyons pratique : la description suit !

Le Paradis

Waow, le Paradis, c'est heu... le paradis !

Historique

Le Paradis a été initialement conçu par Dieu comme résidence pour lui et ses Anges. Ce devait être "la" création, un micro univers parfait et ordonné au milieu du chaos de l'Univers.

Et puis, tout a lentement dégénéré. Dieu a fait des expériences sur des races, auxquelles il a bien fallu promettre le repos près de Dieu et donc "le Paradis". Au Paradis initial, que nous appellerons la Cité Éternelle, se sont rajoutés des tas de petits Paradis individuels... dans un désordre à peu près organisé.

Puis certains Anges se sont révoltés, recréant un Paradis distordu et noir, l'Enfer... Sans compter bien sûr, les civilisations terrestres. Le Paradis n'est plus tout seul...

Ah oui, un truc amusant: on ne peut exclure, étant donné que Dieu s'est créé avec tout l'univers, qu'il ait aussi créé (ou laissé se créer toutes seules) des races extra-terrestres.

L'hypothèse, si on la suit jusqu'au bout, voudrait que ces races aient, elles aussi, leur Paradis et leur Enfer, et que ce Paradis-là, le terrien en quelque sorte, ne serait alors qu'une des résidences de Dieu, un peu comme un hôtel précis dans une chaîne Holiday Inn... Une autre théorie intéressante, développée par Kronos qui a le temps de faire des hypothèses idiotes, est que - lisez doucement - tous les Paradis de toutes les races coexistent en même temps au même endroit d'une infinité d'univers parallèles, et que le seul point de jonction de tous ces Paradis serait la pièce occupée par Dieu, qui serait donc en même temps dans tous les Paradis... Cette pièce formerait alors, littéralement, le centre de l'Univers. Et ce serait le nombril de Dieu.

Une théorie intéressante, que nous le remercions d'avoir formulé, mais on verra ça plus tard, hein mon petit Kronounou ? Parce que vu l'état actuel de la science, ça nous dépasse encore un peu tout ça, merci.

Qui ki y'a dedans ?

Qui peuple le Paradis ?

Dieu, les Anges et les humains. Ca a l'air évident, ça ne l'est pas forcément : de nombreux théologiens se posaient la question de savoir, par exemple, si les animaux allaient au Paradis. Lassie Chien Fidèle a-t-elle une âme ? Et bien non, ou enfin, peut-être que si, mais en tous cas elle ne va pas là. Même réponse pour les dinosaures, ou les Nephilims de la Genèse (voir "La Genèse"). On ne sait pas où ils sont, mais ils ne sont pas là. Par contre, s'il y avait encore un doute, TOUS les humains peuvent aller au Paradis, parce que tous les humains ont une âme : même les juifs, même les noirs, même les femmes. Quoique pour certains, ce ne soit pas vraiment prouvé, mais on leur laisse le bénéfice du doute... Ok, Jean-Marie ? Merci Jean-Marie.

Sous quelle forme ils sont, les gens ?

(Et le sexe des Anges ? Et le sexe des Anges ? Et le...)

Au Paradis, il y a deux sortes de "gens" : les Anges et les humains.

- Les Anges ne sont pas des purs esprits ou des fumées, rien n'est pur esprit ou fumée au Paradis, tout est bien matériel. Dieu a créé un univers solide, avec des atomes, des molécules, des particules quantiques. Les Anges ont donc un corps bien réel, un corps humain fin et musclé, avec deux immenses ailes blanches qui leur permettent de voler, comme dans les belles images.

Ah, et quel est le sexe des Anges, hein ? Ben masculin, ou féminin, selon les parties sexuelles. Pour plus de détail, voir n'importe quel bouquin de sciences naturelles. Y'a plus d'Anges masculins que de féminins, quand même... Dieu a toujours été misogyne, même au début de sa création.

Les Anges sont immortels : ils ne vieillissent pas et ne peuvent pas mourir. En cas de coup "mortel" ils ne meurent pas, ils ratent une Marche : pour en savoir plus, voir "Marche ou Crève" où tout est expliqué, en long, en large et en travers. Ceci posé, il faut tout de même savoir que les Anges peuvent changer de forme et prendre l'apparence qu'ils désirent au Paradis et dans la Cité Eternelle. Notez bien que les ailes ne servent à rien, les Anges pouvant très bien voler sans ailes. D'ailleurs, les Anges flottent plutôt qu'ils ne volent.

- Pour les humains, la situation est plus compliquée. En effet, seules les âmes des humains arrivent au Paradis. Ensuite, leur sort dépend de leurs croyances (tout ceci sera expliqué plus loin). Ceux qui pensaient être ressuscités dans leur corps le sont, ceux qui croyaient revenir en purs esprits le deviennent... Enfin bref, vous allez voir.

Géographie

Le Paradis est divisé en deux : la Cité Eternelle, où résident les Anges, et les Jardins des Délices, où sont installés les différents paradis humains.

- *La Cité Eternelle, c'est beau comme une râpe à fromage (Milton, Paradis Perdu)*

La Cité Eternelle est le palais construit par Dieu pour ses Anges. Les Anges volent, rappelons-le : l'architecture n'a donc pas besoin d'être fonctionnelle, ce qui nous laisse la place pour tous les délires.

Mais hélas, malgré la description qui va suivre (et le superbe dessin de Varanda), vous allez sûrement être déçus : le paradis est dans l'imaginaire de chacun, une cité originale et parfaite, un mélange de tous les plus beaux fantasmes... On pourrait s'arrêter là et dire : chacun fait son paradis, imaginez le vôtre. C'est la solution qu'ont choisi beaucoup d'auteurs, utilisant des mots très lovecraftiens style : vision indicible... endroit indescriptible... et franchement, ça nous éviterait du boulot. Pourtant, comme on est consciencieux, on va la faire quand-même, cette description. Qui va vous décevoir.

Alors si vous n'êtes pas contents, une solution très simple : imaginez-la vous même, la Cité Eternelle. C'est ça l'avantage du jeu de rôle par rapport au roman : c'est vous qui construisez votre univers. Nous, tout ce qu'on donne, c'est des idées, des bases que vous n'êtes pas forcés de suivre. Ok ? Alors, si vous n'êtes pas content, râlez pas et mettez vous au boulot...

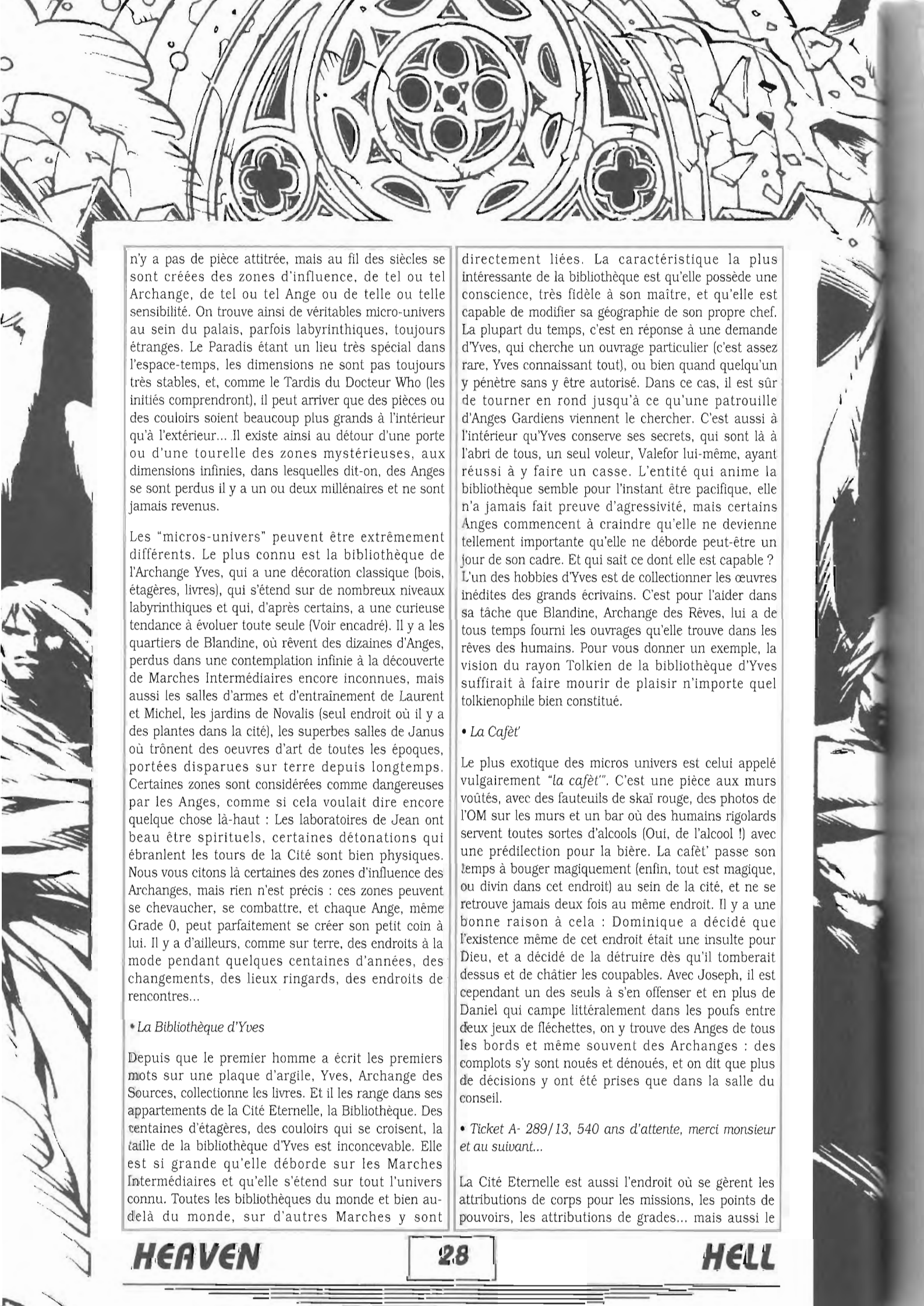
La cité est un entrelacs de tours, de volutes, de terrasses de métal et non, pas d'escaliers, aucune raison qu'il y en ait. Elle a été conçue de manière à pouvoir être vue sous n'importe quel angle, même de loin - les Anges flottent dans l'éther. Des pans entiers de la cité sont d'ailleurs construits entièrement pour le vol : des terrasses d'atterrissage et d'envol ainsi que des sortes de tubes dans lesquels les Anges peuvent voler à toute vitesse et sortir soudain dans l'espace libre. Tous les éléments existant, à peu près 250, car Dieu joue avec les atomes comme il le veut, ont été utilisés pour sa construction. Pas de jardins, pas d'arbres, rien de vivant (à une exception près) dans l'architecture de base : Dieu avait envie de High Tech, il faut croire...

- *"Le Paradis, c'est comme une gonze: c'est plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur" (L'évangile selon St Daniel, 13-3)*

Tout ça n'est cependant que l'apparence extérieure. En effet, la Cité Eternelle est aussi un lieu d'habitation et d'administration.

Lieu d'habitation d'abord : les Anges ne dorment pas, ne mangent pas, ne boivent pas, ne baisent pas... mais en tant que créatures intelligentes et dotées d'une volonté propre, ils pensent. Et la pensée, dans un lieu tout en métal froid, elle se fait chier... surtout quand il y a, quelque part un peu plus bas, des civilisations humaines fascinantes.

Les Anges se sont donc ménagé des endroits décorés avec des objets (art, informatique, tout ce que vous voulez) de leur propre création ou venant de la Terre. Il



n'y a pas de pièce attitrée, mais au fil des siècles se sont créées des zones d'influence, de tel ou tel Archange, de tel ou tel Ange ou de telle ou telle sensibilité. On trouve ainsi de véritables micro-univers au sein du palais, parfois labyrinthiques, toujours étranges. Le Paradis étant un lieu très spécial dans l'espace-temps, les dimensions ne sont pas toujours très stables, et, comme le Tardis du Docteur Who (les initiés comprendront), il peut arriver que des pièces ou des couloirs soient beaucoup plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur... Il existe ainsi au détour d'une porte ou d'une tourelle des zones mystérieuses, aux dimensions infinies, dans lesquelles dit-on, des Anges se sont perdus il y a un ou deux millénaires et ne sont jamais revenus.

Les "micros-univers" peuvent être extrêmement différents. Le plus connu est la bibliothèque de l'Archange Yves, qui a une décoration classique (bois, étagères, livres), qui s'étend sur de nombreux niveaux labyrinthiques et qui, d'après certains, a une curieuse tendance à évoluer toute seule (Voir encadré). Il y a les quartiers de Blandine, où rêvent des dizaines d'Anges, perdus dans une contemplation infinie à la découverte de Marches Intermédiaires encore inconnues, mais aussi les salles d'armes et d'entraînement de Laurent et Michel, les jardins de Novalis (seul endroit où il y a des plantes dans la cité), les superbes salles de Janus où trônent des oeuvres d'art de toutes les époques, portées disparues sur terre depuis longtemps. Certaines zones sont considérées comme dangereuses par les Anges, comme si cela voulait dire encore quelque chose là-haut : Les laboratoires de Jean ont beau être spirituels, certaines détonations qui ébranlent les tours de la Cité sont bien physiques. Nous vous citons là certaines des zones d'influence des Archanges, mais rien n'est précis : ces zones peuvent se chevaucher, se combattre, et chaque Ange, même Grade 0, peut parfaitement se créer son petit coin à lui. Il y a d'ailleurs, comme sur terre, des endroits à la mode pendant quelques centaines d'années, des changements, des lieux ringards, des endroits de rencontres...

• La Bibliothèque d'Yves

Depuis que le premier homme a écrit les premiers mots sur une plaque d'argile, Yves, Archange des Sources, collectionne les livres. Et il les range dans ses appartements de la Cité Eternelle, la Bibliothèque. Des centaines d'étagères, des couloirs qui se croisent, la taille de la bibliothèque d'Yves est inconcevable. Elle est si grande qu'elle déborde sur les Marches Intermédiaires et qu'elle s'étend sur tout l'univers connu. Toutes les bibliothèques du monde et bien au-delà du monde, sur d'autres Marches y sont

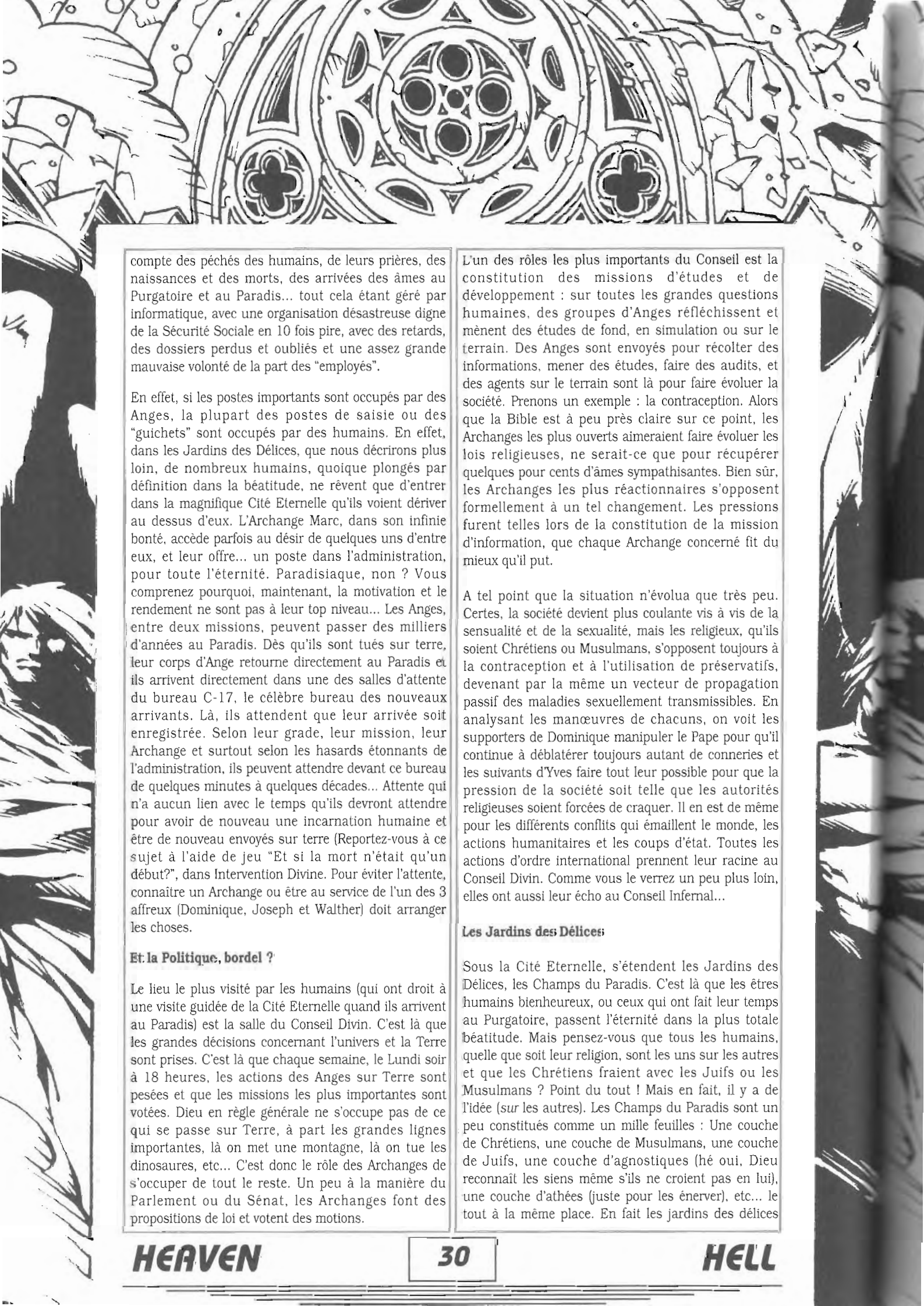
directement liées. La caractéristique la plus intéressante de la bibliothèque est qu'elle possède une conscience, très fidèle à son maître, et qu'elle est capable de modifier sa géographie de son propre chef. La plupart du temps, c'est en réponse à une demande d'Yves, qui cherche un ouvrage particulier (c'est assez rare, Yves connaissant tout), ou bien quand quelqu'un y pénètre sans y être autorisé. Dans ce cas, il est sûr de tourner en rond jusqu'à ce qu'une patrouille d'Anges Gardiens viennent le chercher. C'est aussi à l'intérieur qu'Yves conserve ses secrets, qui sont là à l'abri de tous, un seul voleur, Valefor lui-même, ayant réussi à y faire un casse. L'entité qui anime la bibliothèque semble pour l'instant être pacifique, elle n'a jamais fait preuve d'agressivité, mais certains Anges commencent à craindre qu'elle ne devienne tellement importante qu'elle ne déborde peut-être un jour de son cadre. Et qui sait ce dont elle est capable ? L'un des hobbies d'Yves est de collectionner les œuvres inédites des grands écrivains. C'est pour l'aider dans sa tâche que Blandine, Archange des Rêves, lui a de tous temps fourni les ouvrages qu'elle trouve dans les rêves des humains. Pour vous donner un exemple, la vision du rayon Tolkien de la bibliothèque d'Yves suffirait à faire mourir de plaisir n'importe quel tolkienophile bien constitué.

• La Cafèt'

Le plus exotique des micros univers est celui appelé vulgairement "la cafèt'". C'est une pièce aux murs voûtés, avec des fauteuils de skaï rouge, des photos de l'OM sur les murs et un bar où des humains rigolards servent toutes sortes d'alcools (Oui, de l'alcool !) avec une prédilection pour la bière. La cafèt' passe son temps à bouger magiquement (enfin, tout est magique, ou divin dans cet endroit) au sein de la cité, et ne se retrouve jamais deux fois au même endroit. Il y a une bonne raison à cela : Dominique a décidé que l'existence même de cet endroit était une insulte pour Dieu, et a décidé de la détruire dès qu'il tomberait dessus et de châtier les coupables. Avec Joseph, il est cependant un des seuls à s'en offenser et en plus de Daniel qui campe littéralement dans les poufs entre deux jeux de fléchettes, on y trouve des Anges de tous les bords et même souvent des Archanges : des complots s'y sont noués et dénoués, et on dit que plus de décisions y ont été prises que dans la salle du conseil.

• Ticket A- 289/13, 540 ans d'attente, merci monsieur et au suivant...

La Cité Eternelle est aussi l'endroit où se gèrent les attributions de corps pour les missions, les points de pouvoirs, les attributions de grades... mais aussi le



compte des péchés des humains, de leurs prières, des naissances et des morts, des arrivées des âmes au Purgatoire et au Paradis... tout cela étant géré par informatique, avec une organisation désastreuse digne de la Sécurité Sociale en 10 fois pire, avec des retards, des dossiers perdus et oubliés et une assez grande mauvaise volonté de la part des "employés".

En effet, si les postes importants sont occupés par des Anges, la plupart des postes de saisie ou des "guichets" sont occupés par des humains. En effet, dans les Jardins des Délices, que nous décrirons plus loin, de nombreux humains, quoique plongés par définition dans la béatitude, ne rêvent que d'entrer dans la magnifique Cité Eternelle qu'ils voient dériver au dessus d'eux. L'Archange Marc, dans son infinie bonté, accède parfois au désir de quelques uns d'entre eux, et leur offre... un poste dans l'administration, pour toute l'éternité. Paradisiaque, non ? Vous comprenez pourquoi, maintenant, la motivation et le rendement ne sont pas à leur top niveau... Les Anges, entre deux missions, peuvent passer des milliers d'années au Paradis. Dès qu'ils sont tués sur terre, leur corps d'Ange retourne directement au Paradis et ils arrivent directement dans une des salles d'attente du bureau C-17, le célèbre bureau des nouveaux arrivants. Là, ils attendent que leur arrivée soit enregistrée. Selon leur grade, leur mission, leur Archange et surtout selon les hasards étonnants de l'administration, ils peuvent attendre devant ce bureau de quelques minutes à quelques décades... Attente qui n'a aucun lien avec le temps qu'ils devront attendre pour avoir de nouveau une incarnation humaine et être de nouveau envoyés sur terre (Reportez-vous à ce sujet à l'aide de jeu "Et si la mort n'était qu'un début?", dans Intervention Divine. Pour éviter l'attente, connaître un Archange ou être au service de l'un des 3 affreux (Dominique, Joseph et Walther) doit arranger les choses.

Et la Politique, bordel ?

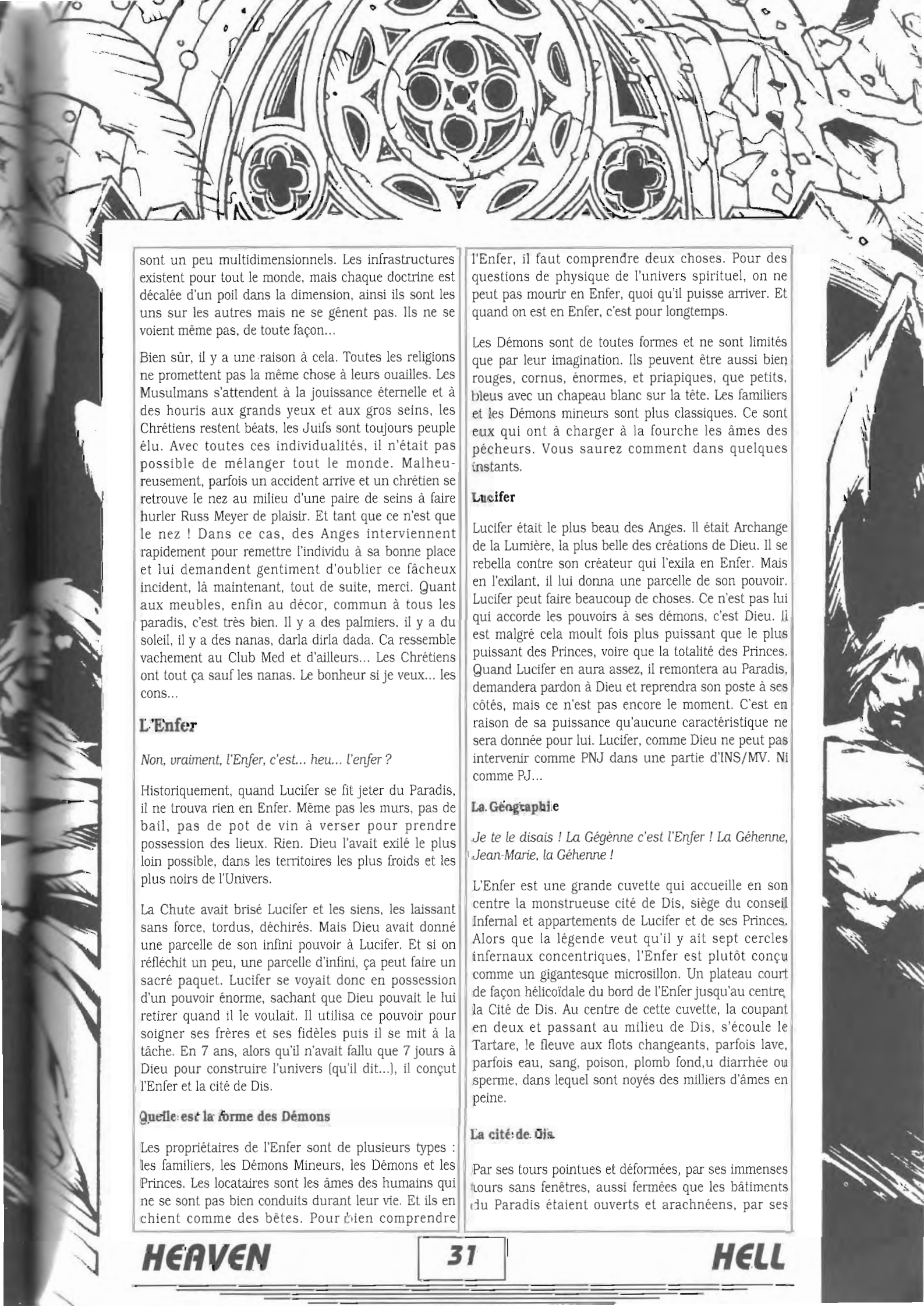
Le lieu le plus visité par les humains (qui ont droit à une visite guidée de la Cité Eternelle quand ils arrivent au Paradis) est la salle du Conseil Divin. C'est là que les grandes décisions concernant l'univers et la Terre sont prises. C'est là que chaque semaine, le Lundi soir à 18 heures, les actions des Anges sur Terre sont pesées et que les missions les plus importantes sont votées. Dieu en règle générale ne s'occupe pas de ce qui se passe sur Terre, à part les grandes lignes importantes, là on met une montagne, là on tue les dinosaures, etc... C'est donc le rôle des Archanges de s'occuper de tout le reste. Un peu à la manière du Parlement ou du Sénat, les Archanges font des propositions de loi et votent des motions.

L'un des rôles les plus importants du Conseil est la constitution des missions d'études et de développement : sur toutes les grandes questions humaines, des groupes d'Anges réfléchissent et mènent des études de fond, en simulation ou sur le terrain. Des Anges sont envoyés pour récolter des informations, mener des études, faire des audits, et des agents sur le terrain sont là pour faire évoluer la société. Prenons un exemple : la contraception. Alors que la Bible est à peu près claire sur ce point, les Archanges les plus ouverts aimeraient faire évoluer les lois religieuses, ne serait-ce que pour récupérer quelques pour cents d'âmes sympathisantes. Bien sûr, les Archanges les plus réactionnaires s'opposent formellement à un tel changement. Les pressions furent telles lors de la constitution de la mission d'information, que chaque Archange concerné fit du mieux qu'il put.

A tel point que la situation n'évolua que très peu. Certes, la société devient plus coulante vis à vis de la sensualité et de la sexualité, mais les religieux, qu'ils soient Chrétiens ou Musulmans, s'opposent toujours à la contraception et à l'utilisation de préservatifs, devenant par la même un vecteur de propagation passif des maladies sexuellement transmissibles. En analysant les manœuvres de chacun, on voit les supporters de Dominique manipuler le Pape pour qu'il continue à débâter toujours autant de conneries et les suivants d'Yves faire tout leur possible pour que la pression de la société soit telle que les autorités religieuses soient forcées de craquer. Il en est de même pour les différents conflits qui émaillent le monde, les actions humanitaires et les coups d'état. Toutes les actions d'ordre international prennent leur racine au Conseil Divin. Comme vous le verrez un peu plus loin, elles ont aussi leur écho au Conseil Infernal...

Les Jardins des Délices

Sous la Cité Eternelle, s'étendent les Jardins des Délices, les Champs du Paradis. C'est là que les êtres humains bienheureux, ou ceux qui ont fait leur temps au Purgatoire, passent l'éternité dans la plus totale béatitude. Mais pensez-vous que tous les humains, quelle que soit leur religion, sont les uns sur les autres et que les Chrétiens fraient avec les Juifs ou les Musulmans ? Point du tout ! Mais en fait, il y a de l'idée (sur les autres). Les Champs du Paradis sont un peu constitués comme un mille feuilles : Une couche de Chrétiens, une couche de Musulmans, une couche de Juifs, une couche d'agnostiques (hé oui, Dieu reconnaît les siens même s'ils ne croient pas en lui), une couche d'athées (juste pour les énerver), etc... le tout à la même place. En fait les jardins des délices



sont un peu multidimensionnels. Les infrastructures existent pour tout le monde, mais chaque doctrine est décalée d'un poil dans la dimension, ainsi ils sont les uns sur les autres mais ne se gênent pas. Ils ne se voient même pas, de toute façon...

Bien sûr, il y a une raison à cela. Toutes les religions ne promettent pas la même chose à leurs ouailles. Les Musulmans s'attendent à la jouissance éternelle et à des houris aux grands yeux et aux gros seins, les Chrétiens restent béats, les Juifs sont toujours peuple élu. Avec toutes ces individualités, il n'était pas possible de mélanger tout le monde. Malheureusement, parfois un accident arrive et un chrétien se retrouve le nez au milieu d'une paire de seins à faire hurler Russ Meyer de plaisir. Et tant que ce n'est que le nez ! Dans ce cas, des Anges interviennent rapidement pour remettre l'individu à sa bonne place et lui demandent gentiment d'oublier ce fâcheux incident, là maintenant, tout de suite, merci. Quant aux meubles, enfin au décor, commun à tous les paradis, c'est très bien. Il y a des palmiers, il y a du soleil, il y a des nanas, darla dirla dada. Ça ressemble vachement au Club Med et d'ailleurs... Les Chrétiens ont tout ça sauf les nanas. Le bonheur si je veux... les cons...

L'Enfer

Non, vraiment, l'Enfer, c'est... heu... l'enfer ?

Historiquement, quand Lucifer se fit jeter du Paradis, il ne trouva rien en Enfer. Même pas les murs, pas de bail, pas de pot de vin à verser pour prendre possession des lieux. Rien. Dieu l'avait exilé le plus loin possible, dans les territoires les plus froids et les plus noirs de l'Univers.

La Chute avait brisé Lucifer et les siens, les laissant sans force, tordus, déchirés. Mais Dieu avait donné une parcelle de son infini pouvoir à Lucifer. Et si on réfléchit un peu, une parcelle d'infini, ça peut faire un sacré paquet. Lucifer se voyait donc en possession d'un pouvoir énorme, sachant que Dieu pouvait le lui retirer quand il le voulait. Il utilisa ce pouvoir pour soigner ses frères et ses fidèles puis il se mit à la tâche. En 7 ans, alors qu'il n'avait fallu que 7 jours à Dieu pour construire l'univers (qu'il dit...), il conçut l'Enfer et la cité de Dis.

Quelle est la forme des Démon

Les propriétaires de l'Enfer sont de plusieurs types : les familiers, les Démon Mineurs, les Démon et les Princes. Les locataires sont les âmes des humains qui ne se sont pas bien conduits durant leur vie. Et ils en chient comme des bêtes. Pour bien comprendre

l'Enfer, il faut comprendre deux choses. Pour des questions de physique de l'univers spirituel, on ne peut pas mourir en Enfer, quoi qu'il puisse arriver. Et quand on est en Enfer, c'est pour longtemps.

Les Démon sont de toutes formes et ne sont limités que par leur imagination. Ils peuvent être aussi bien rouges, cornus, énormes, et priapiques, que petits, bleus avec un chapeau blanc sur la tête. Les familiers et les Démon mineurs sont plus classiques. Ce sont eux qui ont à charger à la fourche les âmes des pécheurs. Vous saurez comment dans quelques instants.

Lucifer

Lucifer était le plus beau des Anges. Il était Archange de la Lumière, la plus belle des créations de Dieu. Il se rebella contre son créateur qui l'exila en Enfer. Mais en l'exilant, il lui donna une parcelle de son pouvoir. Lucifer peut faire beaucoup de choses. Ce n'est pas lui qui accorde les pouvoirs à ses démon, c'est Dieu. Il est malgré cela moult fois plus puissant que le plus puissant des Princes, voire que la totalité des Princes. Quand Lucifer en aura assez, il remontera au Paradis, demandera pardon à Dieu et reprendra son poste à ses côtés, mais ce n'est pas encore le moment. C'est en raison de sa puissance qu'aucune caractéristique ne sera donnée pour lui. Lucifer, comme Dieu ne peut pas intervenir comme PNJ dans une partie d'INS/MV. Ni comme PJ...

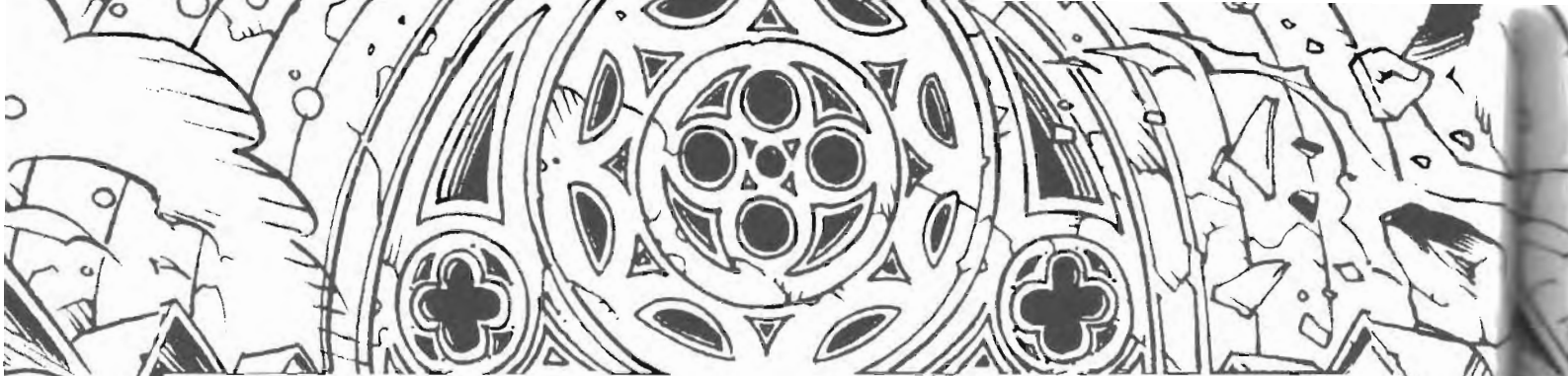
La Géographie

Je te le disais ! La Gégène c'est l'Enfer ! La Géhenne, Jean-Marie, la Géhenne !

L'Enfer est une grande cuvette qui accueille en son centre la monstrueuse cité de Dis, siège du conseil Infernal et appartements de Lucifer et de ses Princes. Alors que la légende veut qu'il y ait sept cercles infernaux concentriques, l'Enfer est plutôt conçu comme un gigantesque microsillon. Un plateau court de façon hélicoïdale du bord de l'Enfer jusqu'au centre, la Cité de Dis. Au centre de cette cuvette, la coupant en deux et passant au milieu de Dis, s'écoule le Tartare, le fleuve aux flots changeants, parfois lave, parfois eau, sang, poison, plomb fond, diarrhée ou sperme, dans lequel sont noyés des milliers d'âmes en peine.

La cité de Dis

Par ses tours pointues et déformées, par ses immenses tours sans fenêtres, aussi fermées que les bâtiments du Paradis étaient ouverts et arachnéens, par ses



immenses bâtiments carrés et labyrinthiques que n'éclairait que de toutes petites meurtrières régulièrement espacées comme des yeux morts, la cité de Dis est une caricature triste et noire, mais qui ne manque pas à sa façon d'une certaine beauté étrange, de la cité des tours d'argent du Paradis. Tout est lourdeur alors que là haut tout était aérien. La cité de Dis est soumise aux lois de la gravité, et a donc un sol, et des rues, qui l'attachent à la terre comme un insecte blessé. Ces rues, en tessons de bouteilles, en glace, en lave, dont le tracé absurde (impasses, places sans fenêtres, boucles) est toujours en mouvement et n'a pour équivalent dans l'horreur que celui de certaines cités de banlieues conçues dans les années 70. Les DémonS volent, bien sûr, et ces chemins ne sont donc arpentés que par les humains infortunés qui ont été choisis pour aider à l'administration infernale.

L'administration infernale

En effet, l'organisation de l'Enfer est très semblable à celle du Paradis... C'est pour cela que nous vous la décrivons moins en détail.

Comme le Paradis, l'Enfer a une administration très lourde : pointage des humains, des péchés, des punitions, pointage des gardes des familiers et des DémonS, de leurs missions, de leurs corps, de leurs réincarnations... Les services sont dirigés par des DémonS, mais, bien entendu, les basses tâches comme la saisie des données, le tri, les analyses rapides sont effectuées par des humains choisis dans le cheptel pour leurs qualités (intelligence, rapidité d'esprit) ou leurs spécialités (informatique, etc).

Etre choisi est une torture, car le travail a lieu 24 heures sur 24 dans des conditions "infernales", dans un chaos et une lourdeur qui n'ont comme équivalent que l'administration ineffable de là-haut... mais c'est aussi le seul endroit où l'Enfer offre quelque espoir, car il est possible, si on joue le jeu des intrigues, de l'efficacité et de la méchanceté, d'y faire carrière... Au bout de quelques centaines d'années, voire des milliers, il est même envisageable de passer familier. Qui a dit que la vie n'était pas belle ? Les DémonS incarnés dans des humains dont le corps meurt suivent exactement la même procédure que leurs congénères emplumés (voir là-haut). Salle d'attente, parfois pendant des milliers d'années, puis attente tout court dans la sympathique ambiance d'intrigues et de croche-pieds de la cité de Dis.

La politique

L'Enfer n'est qu'un reflet déformé du Paradis, et la politique ne fait pas exception à cette règle. Les DémonS forment des commissions d'études, des

sections d'enquêtes pour analyser n'importe quel problème, puis les rapports sont donnés au conseil (tous les jours à partir de 18 heures) qui les avalise ou, la plupart du temps, les rejette ou les oublie.

De la même manière qu'au Paradis de lourdes pressions sont exercées pour faire évoluer les décisions ou les enquêtes d'une manière ou d'une autre... Mais alors que ces techniques de lobbying se faisaient là-haut avec une certaine hypocrisie et une relative discrétion, en Enfer, piétiner une commission d'enquête, la soudoyer ou l'avancement d'un dossier ou plonger à jamais les humains qui allaient amener des informations au fond du Tartare sont des procédures courantes, dont tout le monde rigole. Faire bugger les ordinateurs au bon moment est aussi un truc très marrant, que tout le monde a utilisé au moins une fois...

Les zones d'influence

Là aussi, les Princes-DémonS copient les Archanges. Chacun d'entre eux s'est ainsi créé sa zone d'influence, décorée à sa manière, dans la cité de Dis. Les humains y jouent cependant un plus grand rôle dans la décoration qu'ils ne le faisaient en Enfer. Cibles vivantes dans les salles d'entraînement de Baal, sculptures vivantes dans les salles d'exposition de Morax, clowns vivants dans les salles de cirque de Kobal... Les comédiens sont presque tous en Enfer, mais au moins, ils ne s'y plaignent pas du chômage. Et nous ne parlons pas de rôles de composition...

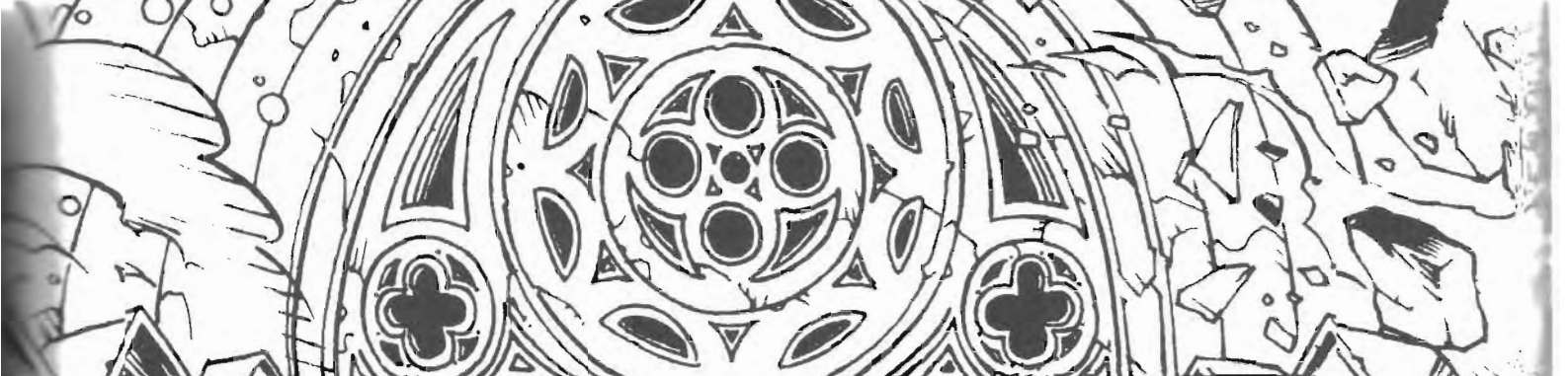
Certains Princes-DémonS (comme Scox, Valefor, parfois Morax) se sont créés de véritables petites oasis de paix et de culture où, même si tout n'est toujours pas facile pour les humains qui y travaillent, la vie est quand même nettement plus agréable qu'au bord du Tartare. Salons où l'on cause et où les philosophes et les écrivains préférés de ces messieurs - et damnés - font la conversation pour distraire les invités, galeries d'art où les grands peintres décédés créent sans arrêt des nouveaux tableaux inédits... Harems, bien sûr, petits cafés ou boîtes sombres où les DémonS "engagent" les meilleurs orchestres de jazz de la création... Parfois, un Démon ou un Prince-Démon s'attache, et un peu comme dans l'administration, il est parfois aussi possible, pour un humain très doué ou très habile, de faire carrière ou de se trouver une planque. Comme sur Terre, y'a pas de justice, y'en a toujours qui s'en tirent mieux que d'autres !

Les punitions

Fais-moi mal !

Non !

Oh oui ! Encore !



Comme il existe plusieurs Paradis, un pour chaque religion, il y a une multitude d'Enfers. En fait, il y a un châtimement par âme à traiter, mais comme les phantasmes, les punitions peuvent être regroupées pour faire des économies. Pour simplifier, les punitions sont appliquées selon deux principes. Premier principe : qui a tué par l'épée périra par l'épée. Que ceux qui tuent à coup de vibromasseurs lèvent la main ! Second principe : Celui qui s'attend, anxieux et terrifié, à un châtimement sera effectivement puni de cette façon.

Prenons un exemple : tous les tortionnaires nazis se retrouvent tous dans de monstrueux camps de concentration où ils doivent prendre des douches chaque jour. Et ce n'est pas pour être plus propres. Des Démons Mineurs aux ordres de Bifrons font ensuite sur eux des expériences médicales, bien plus au point que celles de Mengele. On dit que les juifs qui se font martyriser à côté (à l'extérieur du camp, pour eux c'est pas l'Enfer, c'est du vécu...) rigolent comme des fous, même ceux qui se font charger à la fourche par des grosses balles de ping pong. Comme vous pouvez vous en douter, le Tartare est un lieu privilégié pour punir les âmes. Les démons ont installé des pontons et attendent que le fleuve charrie ce qu'ils aiment le plus pour faire plonger les humains dans ce qu'ils détestent le plus. Par principe, ça marche toujours. Les masochistes sont traités à part en Enfer. Ils sont conservés en stase dans des bacs de formols. Tout cela depuis qu'un certain Masoch avait rendu fou le familier qui s'occupait de lui. Un jour, Kobal trouvera bien une idée...

Ah, au fait, les joueurs de Jeux de rôle sont au Paradis, dans les sections spéciales de Blandine. Par contre, les Intégristes qui brûlent les cinémas se retrouvent en train de visionner la dernière tentation du Christ durant l'éternité. Et je peux vous dire que la version qui a été filmée pour les démons est sacrément plus hard que l'original pour lequel ils ont fait tant de foins.

Le Purgatoire

Pas de doute : Le Purgatoire c'est carrément... heu... gatoire ?

Le Purgatoire est la Marche Intermédiaire la plus importante. En place occupée s'entend. C'est elle qui accueille les nouveaux-morts qui y sont un peu considérés comme des détenus en promenade. Ils tournent en rond, tous vêtus de grandes robes grises dans un univers uniforme et gris. Autour d'eux se pressent des Anges et des Démons, chargés tout spécialement d'effectuer la pesée des âmes. Ceux-ci vivent en bonne intelligence, se contentant d'effectuer

leur travail. Ils l'effectuent du mieux qu'ils peuvent et c'est de leur pesée que dépend l'attente dans cette gare de triage, attente qui peut durer quelques instants ou quelques milliers d'années selon la précision requise. Les Anges et les Démons utilisent un système très spécial de balance pèse-âme qui donne un résultat dans un temps inversement proportionnel à la valeur absolue des péchés. Là, on respire et j'explique calmement : Si un homme est profondément bon, il va faire pencher la balance très rapidement d'un côté. Inversement, s'il est le pire des salauds et qu'il a quatorze viols de nouveaux-nés à son actif, la balance penchera instantanément dans l'autre sens. Ceux-ci sont rapidement fixés. C'est le Paradis pour l'un et l'Enfer pour l'autre. Mais que se passe-t-il quand l'individu en question n'a rien à se reprocher ? Qu'il n'a rien fait de mal dans sa vie, mais qu'il n'a rien fait de bien non plus ? L'âme est pesée, puis repesée, le passé est fouillé et cela peut durer des années, des siècles même, pour déterminer si le fait d'avoir donné un coup de pied au chien est plus important que le fait d'avoir fait traverser la rue à la vieille dame. Et encore, là, ce sont des exemples grossiers. A ce niveau là, ce sont souvent des histoires de regards, de pensées, ou de doigt dans le nez une fois de plus ou de moins. Et il est content dans ce cas d'aller en Enfer pour avoir mis une fois de trop ses doigts dans son nez. S'il avait su, il aurait cambriolé une banque ou mis profond la grande rousse qui faisait les publicités pour la laine à la télé. Ce n'est donc pas très juste, mais qui a dit que le système devait être juste?... Bien sûr, le fait d'être croyant ou pas pèse déjà beaucoup dans la balance.

En principe, un humain qui arrive au purgatoire est mort, il n'a donc rien à dire. Par contre, il arrive que certains humains qui n'ont rien à y faire se retrouvent habillés en gris en train de tourner bêtement : Par exemple dans le cas d'invocations de créatures surnaturelles dans des corps prévus à cet effet au milieu d'un pentacle de sorcier. Dans ce cas, si l'humain réussit à hausser le ton de sa voix, il peut attirer l'attention sur lui et déclencher une enquête. S'il obtient gain de cause, l'humain a souvent le choix entre retourner sur Terre dans un autre corps (Comment ? On rappelle un Ange incarné et on incarne l'âme de l'humain dans le corps laissé vacant... Avec l'aide de Blandine on raccommode les couples séparés et on règle les problèmes matériels une fois en bas. Le tour est joué. on peut aussi retrouver le corps de l'humain après l'enquête et s'il est encore en bon état, mais c'est beaucoup plus rare, on peut réincarner l'âme dans son corps), ou aller au Paradis ou en Enfer, bref, la destination qui était programmée de toute façon.

L'Arche de Noé (Point-légende n°1)

La légende telle qu'elle est racontée

Descendant de Caïn ou de Seth, Noé, unique juste dans une génération corrompue et condamnée par la justice divine, fut le seul à trouver grâce devant la justice de Yahvé. Obéissant aux ordres de Dieu, il construisit une Arche dans laquelle il fit monter sa famille ainsi qu'un couple, mâle et femelle, de toutes les espèces animales. Les flots du Déluge recouvrirent alors la Terre et tout ce qui se mouvait sur le sol fut détruit. Peu à peu, les flots se retirèrent. Quand apparut le sommet d'une montagne, Noé dépêcha un corbeau, qui revint, puis une colombe, qui ramena un rameau d'olivier. Noé, sur l'ordre de Yahvé, sortit alors de l'Arche avec les autres rescapés. Il bâtit ensuite un autel pour offrir un sacrifice en action de grâce, et Dieu s'engagea à ne plus jamais exterminer les vivants. Ainsi fut conclue la première alliance divine. Par ses fils, Sem, Cham, et Japhet, Noé, qui vécut fut donc le père d'une nouvelle humanité.

Historiquement

Même pas vrai ! Si toute la terre avait vraiment été recouverte par l'eau, ça se saurait, c'est-à-dire qu'on trouverait des traces géologiques d'une telle catastrophe, sans compter les restes laissés par l'extermination de toutes les espèces vivantes. Et je vous rappelle que nous avons pris comme données (voir "Dieu existe, Croc l'a interviewé") que Dieu a maintenant autre chose à faire que de changer exprès les couches géologiques pour induire en erreur les scientifiques. Il l'a fait, mais maintenant il arrête. Donc, pas de déluge... du moins pas d'ampleur mondiale. Pourtant, chose amusante, on a retrouvé sur une tablette hittite la transcription d'une vieille légende babylonienne... qui raconte exactement la même histoire que celle de Noé dans la Bible. Un déluge, un homme privilégié qui construit un bateau et qui est sauvé avec sa famille, etc. Ça fait quand même une drôle de coïncidence.

Et puis, en 1929, deux expéditions archéologiques ont fait une curieuse

découverte. A Kirsh et à Our (le lieu de naissance d'Abraham), en Mésopotamie, les scientifiques ont découvert, entre deux couches de poteries concassées, une couche de glaise pure démontrant qu'à un moment dans l'histoire, les terres de cette région avaient été totalement recouvertes par l'eau durant une période de plusieurs années.

Les géologues ont bossé, et en ont déduit que, vers l'an - 5000 avant Jésus-Christ, un grand raz de marée dû au derniers remous du plissement alpin a dû dévaster la région. Le raz de marée a selon toutes probabilités détruit la civilisation naissante de l'époque, inondant les terres, tuant des milliers de personnes et frappant profondément les inconscients locaux au point de ressortir des millénaires plus tard dans de nombreuses légendes.

La vérité vraie - Celle d'In Nomine Satanis/Magna Veritas

*"Hé tu sais comment sauver un Nephilim de la noyade ?"
"Ben non..."
"Tant mieux."
Gag raconté 1469848 fois par Georges, Ange de Puissance responsable de la Purification, probablement rendu jaloux par la force des Géants.*

Les historiens ont raison : chaîne alpine en formation, tremblement de terre, et zou, raz de marée ! Ajoutons cependant que c'est Dieu qui s'est occupé directement de ce plissement, et que s'il voulait raser la Mésopotamie, il avait une raison : il voulait définitivement détruire les restes du jardin d'Eden, dans lequel il avait fait sa petite expérience sur Adam et Eve, et qui, exposé au regard de tous, mettait cet endroit encore tout imprégné de la magie divine et porte presque ouverte vers les Marches Intermédiaires à la portée de n'importe qui. En effet, l'effacement pur et simple des deux fleuves sus-cités ne suffisaient pas et il restait ce que l'on pourrait appeler dans d'autres jeux, une poche de magie rémanente. Glauque, non ?

Mais ce n'est pas tout. Dieu n'est pas mesquin, mais parfois il bat tous les

records officiels de Malphas, Prince de la Discorde, qui s'y connaît en mesquinerie. C'est évidemment autour du Jardin d'Eden, comme un peu tout dans la région qu'habitaient les Nephilims, qui déjà avaient dilué leur sang pour donner les Anaquims, les Rephaïms et les Emims. Race de géants prestigieuse, les Nephilims mesuraient plusieurs centaines de mètres de haut. Leurs descendants n'atteindront pas cette taille prestigieuse mais Goliath, quelques milliers d'années plus tard, mesurait encore près de trois mètres quand il se fit exploser par David. Dieu trouvait à juste titre que les rejetons des Anges de Lucifer et des humaines faisaient un peu tâche sur le paysage, surtout quand ses créatures essayaient désespérément de bronzer à l'ombre d'une montagne humaine. Il fit donc table rase sur le passé. Une fois de plus.

Le suivi de l'opération "Desert Tsunami" fut confié à Didier, qui était un peu en stage puisqu'il préparait sa nomination au poste d'Ange de puissance. Il fallait en effet que la catastrophe - qui allait tuer des milliers d'humains, et tous les Nephilim mais c'était déjà moins grave, ne soit pas récupérée par Lucifer ou par les divinités païennes. Mais comment transformer quelque chose de profondément cruel - la destruction d'une région et de ses habitants - en événement à la très grande gloire de Dieu ? C'est un métier ! Et facile, en plus : Didier choisit un descendant d'Adam et Eve, un certain Noé, et lui fit le coup habituel : "La civilisation est corrompue - Dieu va tout casser - Toi juste être sauvé" et lui conseilla de se casser vite fait. Ce que fit Noé, en bateau, avec sa famille. Réfugié quelques centaines de kilomètres plus loin, il attendit que la catastrophe se passe, puis fut un des premiers à revenir en chantant les louanges de Dieu pour son acte de justice (détruire les pourris), son acte de miséricorde (le sauver lui) et surtout, en embellissant quelque peu l'histoire de son sauvetage. Une belle histoire qu'un Ange ou un Démon "qui en a vu d'autres" peut raconter un jour à vos joueurs pour lui montrer de quel bois sont faites les légendes...



Des Anges et de leur nombre

Les saintes écritures ne sont claires que sur un point en ce qui concerne le nombre total d'Anges créés par Dieu et qui peuplent le Paradis. Elles parlent de Légions. Comme elles ont été finalement réécrites au moment de la conquête romaine, cela nous donne un sérieux indice quant à la multitude de créatures Angéliques présentes au Paradis avant la baston finale. Quand on sait qu'une Légion Romaine comprenait 6000 hommes réparties en plusieurs unités, on peut se faire une idée du nombre d'Anges et de Démons sur Terre, dans les Cieux et dans les profondeurs Infernales. On peut donc considérer sans trop se tromper que Dieu créa quelques dizaines de milliers d'Anges pour peupler le Paradis et la Cité Éternelle.

Ce nombre et c'est très important est globalement stable. En effet, rares sont les Anges qui viennent à disparaître définitivement (cf Marche ou Crève) et il n'existe qu'un seul précédent concernant un conflit conduisant à un nombre important d'Anges éliminés : La Chute de Lucifer et la guerre qui la précéda. Et encore faut-il préciser que Dieu dans son infinie bonté, ou infini j'm'enfoutisme, au choix, permit aux Anges déchus de Lucifer de le suivre jusqu'en Enfer et rappela ceux qui avaient prouvé une foi sans faille en Lui et qui avaient été bannis dans les Limbes des Marches. Bref, une façon comme une autre de faire une omelette sans casser trop d'œufs.

Lorsque l'on dit que le nombre d'Anges et de Démons est stable ce n'est pas tout à fait vrai. De tous temps, des individus normaux, enfin pas tant que cela, ont atteint un tel seuil de béatitude qu'ils ont eu l'immense privilège de se voir proposer la transformation en créature Angélique. Le terme Angélique est employé à dessein car il s'agit d'une généralité concernant les Anges comme les Démons. En effet, à ce niveau de bien ou de mal, il n'y a plus grande différence et tout se rejoint dans un grand orgasme humide.

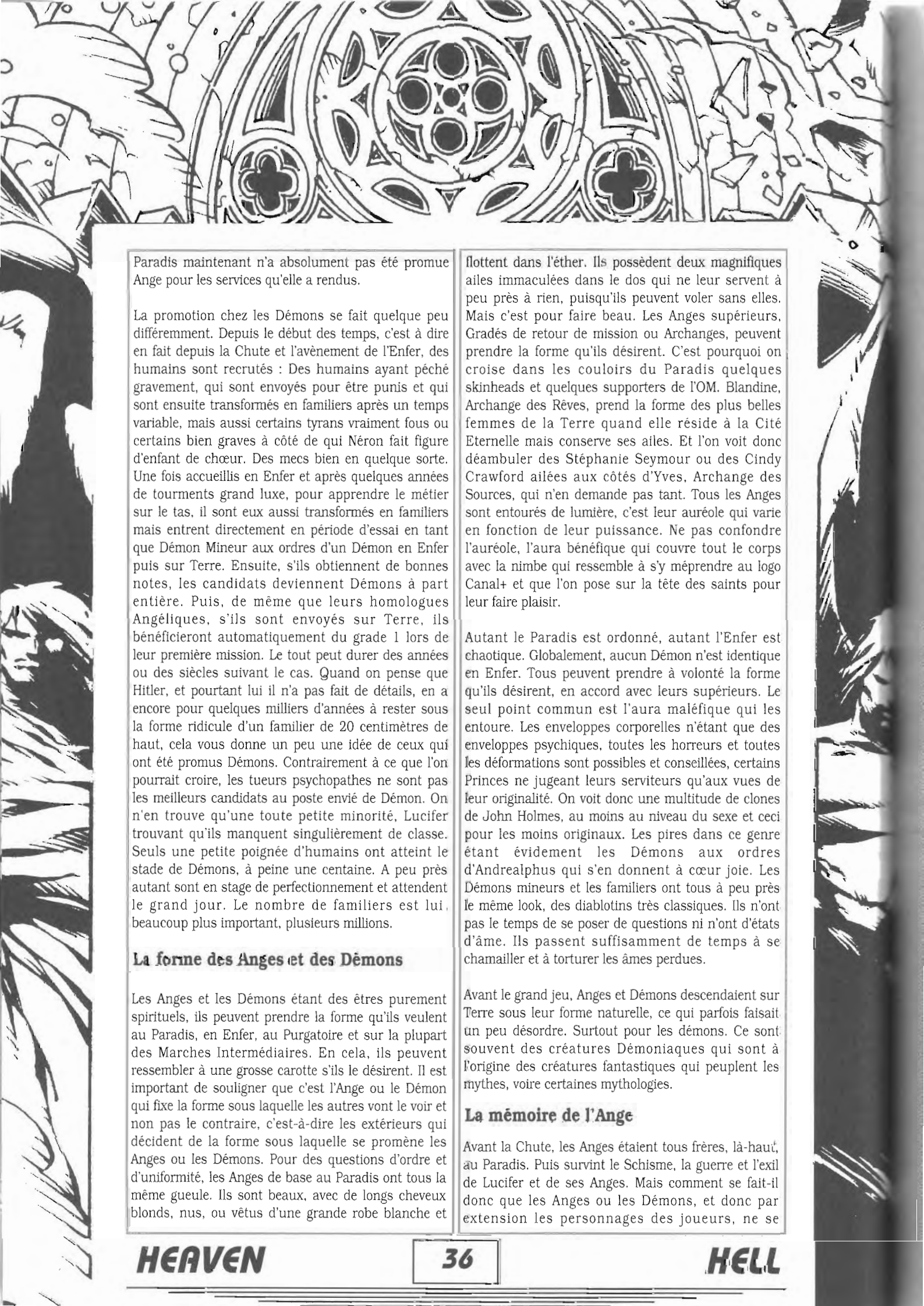
Parmi les transformés célèbres, on peut noter Sainte Blandine, si pure que quand le taureau lui passa dessus elle ne sentit rien. Elle passa Ange à sa mort et sa patronne, Blandine, ben oui, c'est le même nom, obtint le grade d'Archange. Le Taureau fut vexé.

Vlad "Dracul" Tepes, c'est un peu le même style, mais carrément à l'opposé. Après tant de massacres, de

pals (ce supplice qui commence si bien et qui finit si mal), de décapitations en tous genres et de reniements de la Foi, il était normal que la hiérarchie Démoniaque s'intéresse à lui. Il passa Démon, aux ordres du Prince Samigina, fraîchement intronisé. Son histoire inspira par là même un petit écrivain anglais qui, sans Dracula, n'aurait jamais connu le succès j'ai nommé Bram Stoker. Une belle histoire que voilà. L'anecdote raconte que c'est un Ange au service de Didier qui souffla à Stoker l'idée de son roman en espérant réitérer l'exploit qu'Emiel et que sa quête du Graal avait réalisé, c'est-à-dire inspirer au commun des mortels la Gloire de Dieu et la crainte du royaume des Ténébres. Après 155 adaptations cinématographiques, plusieurs milliers de romans plagiaires et d'hommages, plusieurs jeux de rôles, on considère que son initiative fut une taule.

Bien sûr, tous n'ont pas le même impact médiatique que Blandine ou Vlad Dracul, et peu sont les Elus à passer le pas et à gagner une paire d'ailes majestueuses dans le dos, qu'elles soient de plumes immaculées ou de plumes fuligineuses. Depuis le début des temps, on peut compter environ 400 promus du côté des Forces du Bien. Certaines années sont bien plus productrices que d'autres mais cela fait tout de même beaucoup moins d'un millier d'humains pur sang à avoir atteint le statut d'Ange : c'est peu. C'est très peu, même. Cette promotion se fait automatiquement : à la mort du sujet, où avant s'il choisit de léguer son corps à un Ange incarné sur Terre, il monte directement au Paradis, comme de bien entendu, mais au lieu de stagner dans les champs du Paradis, il se voit transformer en Ange sans grade, dégagé de toute servitude physique et serein. Après tout, ce n'est pas la plus mauvaise place.

En principe, ces Anges ne sont pas envoyés en mission sur Terre, mais si cela devait arriver, ils seraient nommés directement au Grade 1, et incarnés dans un corps humain en récompense de leur vie passée. Non seulement ces Anges connaissent beaucoup mieux la vie humaine que leurs confrères, mais ils ont déjà réussi une mission, celle d'atteindre le Paradis et le statut d'Ange en étant humain. Il est à noter que cette promotion d'humains au statut d'Ange n'a rien à voir avec les canonisations de l'Eglise. Certaines correspondent, mais ce ne sont que coïncidences. Pour preuve, Jeanne d'Arc, béatifiée en 1909 et canonisée en 1920, qui, si elle est bien au



Paradis maintenant n'a absolument pas été promue Ange pour les services qu'elle a rendus.

La promotion chez les Démon se fait quelque peu différemment. Depuis le début des temps, c'est à dire en fait depuis la Chute et l'avènement de l'Enfer, des humains sont recrutés : Des humains ayant péché gravement, qui sont envoyés pour être punis et qui sont ensuite transformés en familiers après un temps variable, mais aussi certains tyrans vraiment fous ou certains bien graves à côté de qui Néron fait figure d'enfant de chœur. Des mecs bien en quelque sorte. Une fois accueillis en Enfer et après quelques années de tourments grand luxe, pour apprendre le métier sur le tas, il sont eux aussi transformés en familiers mais entrent directement en période d'essai en tant que Démon Mineur aux ordres d'un Démon en Enfer puis sur Terre. Ensuite, s'ils obtiennent de bonnes notes, les candidats deviennent Démon à part entière. Puis, de même que leurs homologues Angéliques, s'ils sont envoyés sur Terre, ils bénéficieront automatiquement du grade 1 lors de leur première mission. Le tout peut durer des années ou des siècles suivant le cas. Quand on pense que Hitler, et pourtant lui il n'a pas fait de détails, en a encore pour quelques milliers d'années à rester sous la forme ridicule d'un familier de 20 centimètres de haut, cela vous donne un peu une idée de ceux qui ont été promus Démon. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les tueurs psychopathes ne sont pas les meilleurs candidats au poste envié de Démon. On n'en trouve qu'une toute petite minorité, Lucifer trouvant qu'ils manquent singulièrement de classe. Seuls une petite poignée d'humains ont atteint le stade de Démon, à peine une centaine. A peu près autant sont en stage de perfectionnement et attendent le grand jour. Le nombre de familiers est lui, beaucoup plus important, plusieurs millions.

La forme des Anges et des Démon

Les Anges et les Démon étant des êtres purement spirituels, ils peuvent prendre la forme qu'ils veulent au Paradis, en Enfer, au Purgatoire et sur la plupart des Marches Intermédiaires. En cela, ils peuvent ressembler à une grosse carotte s'ils le désirent. Il est important de souligner que c'est l'Ange ou le Démon qui fixe la forme sous laquelle les autres vont le voir et non pas le contraire, c'est-à-dire les extérieurs qui décident de la forme sous laquelle se promène les Anges ou les Démon. Pour des questions d'ordre et d'uniformité, les Anges de base au Paradis ont tous la même gueule. Ils sont beaux, avec de longs cheveux blonds, nus, ou vêtus d'une grande robe blanche et

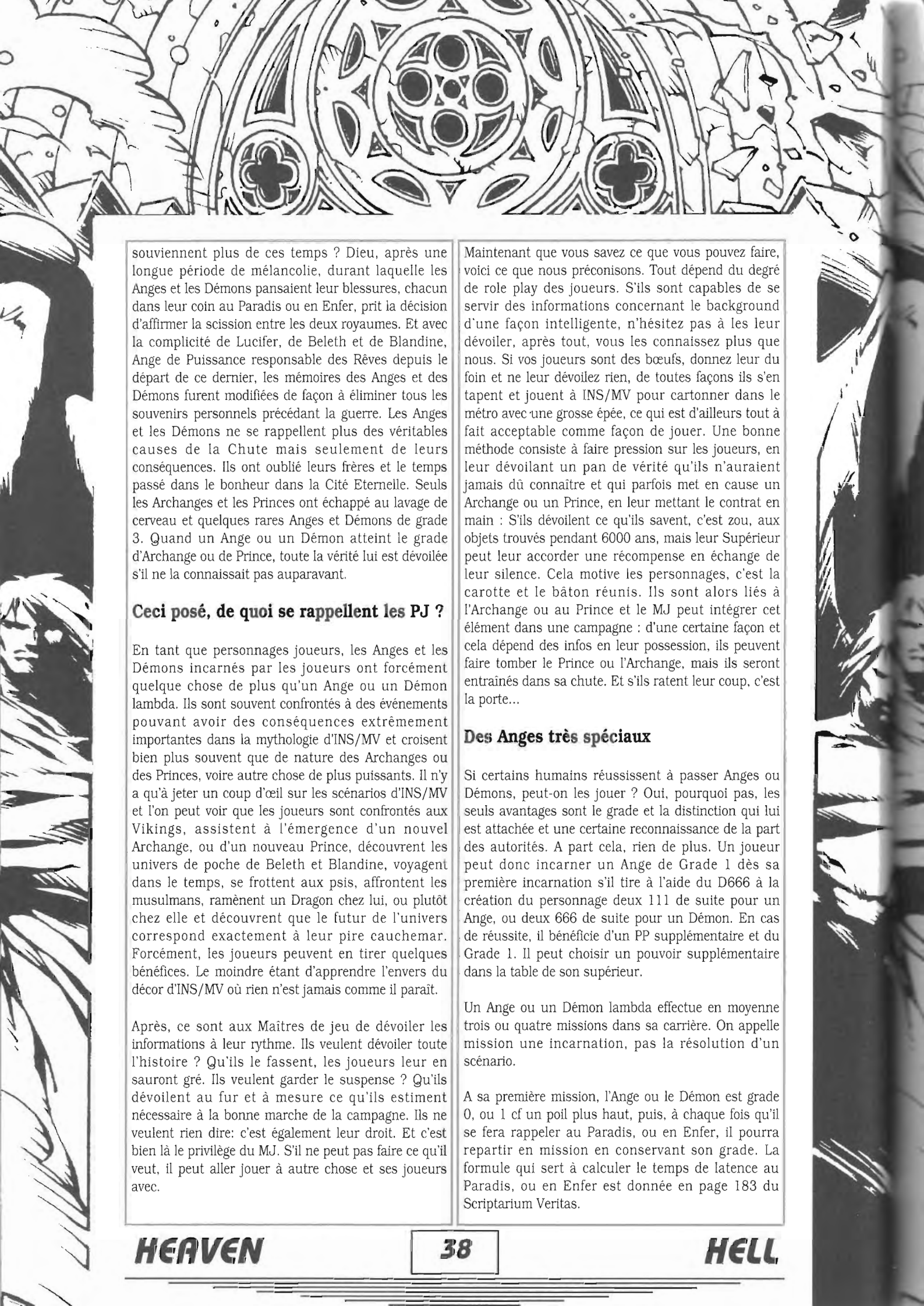
flottent dans l'éther. Ils possèdent deux magnifiques ailes immaculées dans le dos qui ne leur servent à peu près à rien, puisqu'ils peuvent voler sans elles. Mais c'est pour faire beau. Les Anges supérieurs, Gradés de retour de mission ou Archanges, peuvent prendre la forme qu'ils désirent. C'est pourquoi on croise dans les couloirs du Paradis quelques skinheads et quelques supporters de l'OM. Blandine, Archange des Rêves, prend la forme des plus belles femmes de la Terre quand elle réside à la Cité Eternelle mais conserve ses ailes. Et l'on voit donc déambuler des Stéphanie Seymour ou des Cindy Crawford ailées aux côtés d'Yves, Archange des Sources, qui n'en demande pas tant. Tous les Anges sont entourés de lumière, c'est leur auréole qui varie en fonction de leur puissance. Ne pas confondre l'auréole, l'aura bénéfique qui couvre tout le corps avec la nimbe qui ressemble à s'y méprendre au logo Canal+ et que l'on pose sur la tête des saints pour leur faire plaisir.

Autant le Paradis est ordonné, autant l'Enfer est chaotique. Globalement, aucun Démon n'est identique en Enfer. Tous peuvent prendre à volonté la forme qu'ils désirent, en accord avec leurs supérieurs. Le seul point commun est l'aura maléfique qui les entoure. Les enveloppes corporelles n'étant que des enveloppes psychiques, toutes les horreurs et toutes les déformations sont possibles et conseillées, certains Princes ne jugeant leurs serviteurs qu'aux vues de leur originalité. On voit donc une multitude de clones de John Holmes, au moins au niveau du sexe et ceci pour les moins originaux. Les pires dans ce genre étant évidemment les Démon aux ordres d'Andrealphus qui s'en donnent à cœur joie. Les Démon mineurs et les familiers ont tous à peu près le même look, des diabolins très classiques. Ils n'ont pas le temps de se poser de questions ni n'ont d'états d'âme. Ils passent suffisamment de temps à se chamailler et à torturer les âmes perdues.

Avant le grand jeu, Anges et Démon descendaient sur Terre sous leur forme naturelle, ce qui parfois faisait un peu désordre. Surtout pour les démon. Ce sont souvent des créatures Démoniaques qui sont à l'origine des créatures fantastiques qui peuplent les mythes, voire certaines mythologies.

La mémoire de l'Ange

Avant la Chute, les Anges étaient tous frères, là-haut, au Paradis. Puis survint le Schisme, la guerre et l'exil de Lucifer et de ses Anges. Mais comment se fait-il donc que les Anges ou les Démon, et donc par extension les personnages des joueurs, ne se



souviennent plus de ces temps ? Dieu, après une longue période de mélancolie, durant laquelle les Anges et les Démons pansaient leur blessures, chacun dans leur coin au Paradis ou en Enfer, prit la décision d'affirmer la scission entre les deux royaumes. Et avec la complicité de Lucifer, de Beleth et de Blandine, Ange de Puissance responsable des Rêves depuis le départ de ce dernier, les mémoires des Anges et des Démons furent modifiées de façon à éliminer tous les souvenirs personnels précédant la guerre. Les Anges et les Démons ne se rappellent plus des véritables causes de la Chute mais seulement de leurs conséquences. Ils ont oublié leurs frères et le temps passé dans le bonheur dans la Cité Eternelle. Seuls les Archanges et les Princes ont échappé au lavage de cerveau et quelques rares Anges et Démons de grade 3. Quand un Ange ou un Démon atteint le grade d'Archange ou de Prince, toute la vérité lui est dévoilée s'il ne la connaissait pas auparavant.

Ceci posé, de quoi se rappellent les PJ ?

En tant que personnages joueurs, les Anges et les Démons incarnés par les joueurs ont forcément quelque chose de plus qu'un Ange ou un Démon lambda. Ils sont souvent confrontés à des événements pouvant avoir des conséquences extrêmement importantes dans la mythologie d'INS/MV et croisent bien plus souvent que de nature des Archanges ou des Princes, voire autre chose de plus puissants. Il n'y a qu'à jeter un coup d'œil sur les scénarios d'INS/MV et l'on peut voir que les joueurs sont confrontés aux Vikings, assistent à l'émergence d'un nouvel Archange, ou d'un nouveau Prince, découvrent les univers de poche de Beleth et Blandine, voyagent dans le temps, se frottent aux psis, affrontent les musulmans, ramènent un Dragon chez lui, ou plutôt chez elle et découvrent que le futur de l'univers correspond exactement à leur pire cauchemar. Forcément, les joueurs peuvent en tirer quelques bénéfices. Le moindre étant d'apprendre l'envers du décor d'INS/MV où rien n'est jamais comme il paraît.

Après, ce sont aux Maîtres de jeu de dévoiler les informations à leur rythme. Ils veulent dévoiler toute l'histoire ? Qu'ils le fassent, les joueurs leur en sauront gré. Ils veulent garder le suspense ? Qu'ils dévoilent au fur et à mesure ce qu'ils estiment nécessaire à la bonne marche de la campagne. Ils ne veulent rien dire: c'est également leur droit. Et c'est bien là le privilège du MJ. S'il ne peut pas faire ce qu'il veut, il peut aller jouer à autre chose et ses joueurs avec.

Maintenant que vous savez ce que vous pouvez faire, voici ce que nous préconisons. Tout dépend du degré de role play des joueurs. S'ils sont capables de se servir des informations concernant le background d'une façon intelligente, n'hésitez pas à les leur dévoiler, après tout, vous les connaissez plus que nous. Si vos joueurs sont des bœufs, donnez leur du foin et ne leur dévoilez rien, de toutes façons ils s'en tapent et jouent à INS/MV pour cartonner dans le métro avec une grosse épée, ce qui est d'ailleurs tout à fait acceptable comme façon de jouer. Une bonne méthode consiste à faire pression sur les joueurs, en leur dévoilant un pan de vérité qu'ils n'auraient jamais dû connaître et qui parfois met en cause un Archange ou un Prince, en leur mettant le contrat en main : S'ils dévoilent ce qu'ils savent, c'est zou, aux objets trouvés pendant 6000 ans, mais leur Supérieur peut leur accorder une récompense en échange de leur silence. Cela motive les personnages, c'est la carotte et le bâton réunis. Ils sont alors liés à l'Archange ou au Prince et le MJ peut intégrer cet élément dans une campagne : d'une certaine façon et cela dépend des infos en leur possession, ils peuvent faire tomber le Prince ou l'Archange, mais ils seront entraînés dans sa chute. Et s'ils ratent leur coup, c'est la porte...

Des Anges très spéciaux

Si certains humains réussissent à passer Anges ou Démons, peut-on les jouer ? Oui, pourquoi pas, les seuls avantages sont le grade et la distinction qui lui est attachée et une certaine reconnaissance de la part des autorités. A part cela, rien de plus. Un joueur peut donc incarner un Ange de Grade 1 dès sa première incarnation s'il tire à l'aide du D666 à la création du personnage deux 111 de suite pour un Ange, ou deux 666 de suite pour un Démon. En cas de réussite, il bénéficie d'un PP supplémentaire et du Grade 1. Il peut choisir un pouvoir supplémentaire dans la table de son supérieur.

Un Ange ou un Démon lambda effectue en moyenne trois ou quatre missions dans sa carrière. On appelle mission une incarnation, pas la résolution d'un scénario.

A sa première mission, l'Ange ou le Démon est grade 0, ou 1 cf un poil plus haut, puis, à chaque fois qu'il se fera rappeler au Paradis, ou en Enfer, il pourra repartir en mission en conservant son grade. La formule qui sert à calculer le temps de latence au Paradis, ou en Enfer est donnée en page 183 du Scriptarium Veritas.

Arthur, Merlin, le Graal et les autres

(Point-légende n°2)

La légende telle qu'elle est racontée

Hou là, c'est long ! Bon. Résumé très succinct :

L'Angleterre divisée par des guerres z'intestines attend quelqu'un pour la dédiviser. Un certain Merlin, enchanteur de son état et fils du Diable, du moins le dit-il, magouille pour préparer un Roi, un vrai, un du bois dont on fait les légendes, qui va réunir tous les petits royaumes et donner à l'Angleterre le souverain et la gloire que le pays mérite.

Ta Daa !

Merlin échoue avec le premier mec qu'il avait dans l'oeil pour le boulot, un certain Uther Pendragon, en qui le magicien fondait de grandes espérances et qui se fait tuer, bêtement, pour une histoire de gonzesse. Avant de se faire occire, Uther réussit cependant à fourrer son épée, Excalibur, dans un rocher.

Quelques années plus tard... le fils d'Uther Pendragon, Arthur, qui ne sait d'ailleurs pas qu'Uther était son père parce que c'est tellement plus drôle, grandit dans une famille adoptive. Pendant ce temps, Excalibur est devenu le centre d'une série de légendes et de prédictions disant que celui qui arriverait à retirer l'épée du rocher deviendrait roi de toute l'Angleterre.

Devinez quoi ? Merlin commence à s'intéresser au petit Arthur (il y a un très bon dessin-animé de Walt Disney sur cet épisode). Arthur apprend finalement ses origines, retire l'épée du roc et après de nombreuses guerres et avec Merlin comme conseiller, unifie l'Angleterre.

Il installe sa cour dans une petite ville appelée Camelot, dans le pays de Galles, et réunit des chevaliers porteurs des principes du christianisme qu'il incarne c'est à dire ne pas frapper les ennemis à Terre, dans le dos et arrêter de violer les jeunes filles que l'on sauve, même si elles ne demandent que cela. Ces chevaliers de la Table Ronde (Perceval, Lancelot, Gauvain, etc) sillonnent le pays et font plein de belles et bonnes actions très chrétiennes, repoussant le paganisme et la sorcellerie là où ils se nichent. Finalement, ces derniers décident que "la" quête ultime à entreprendre est de retrouver le Graal, coupe

mythique ayant servi lors de la grande cène du 13 et ayant recueilli, paraît-il, le sang du Christ. Les chevaliers se perdent à la recherche d'indices inexistants, et passent de plus en plus de temps loin de Camelot dans des quêtes vaines.

Pendant ce temps, Arthur miné par l'âge, une histoire de gonzesse (encore) et l'absence de Merlin qui s'est fait enchanter par la fée Viviane au sein de la forêt de Brocéliande décline lentement.

Il finira par périr dans une splendide bataille, tué par son fils Mordred qu'il a eu avec sa demie soeur Morgane, une jeune-dame au passé et aux actions plus que douteuses. Après sa mort, l'Angleterre retombera peu à peu dans la barbarie. Ouf, on a échappé à une Angleterre forte et ordonnée !

Historiquement

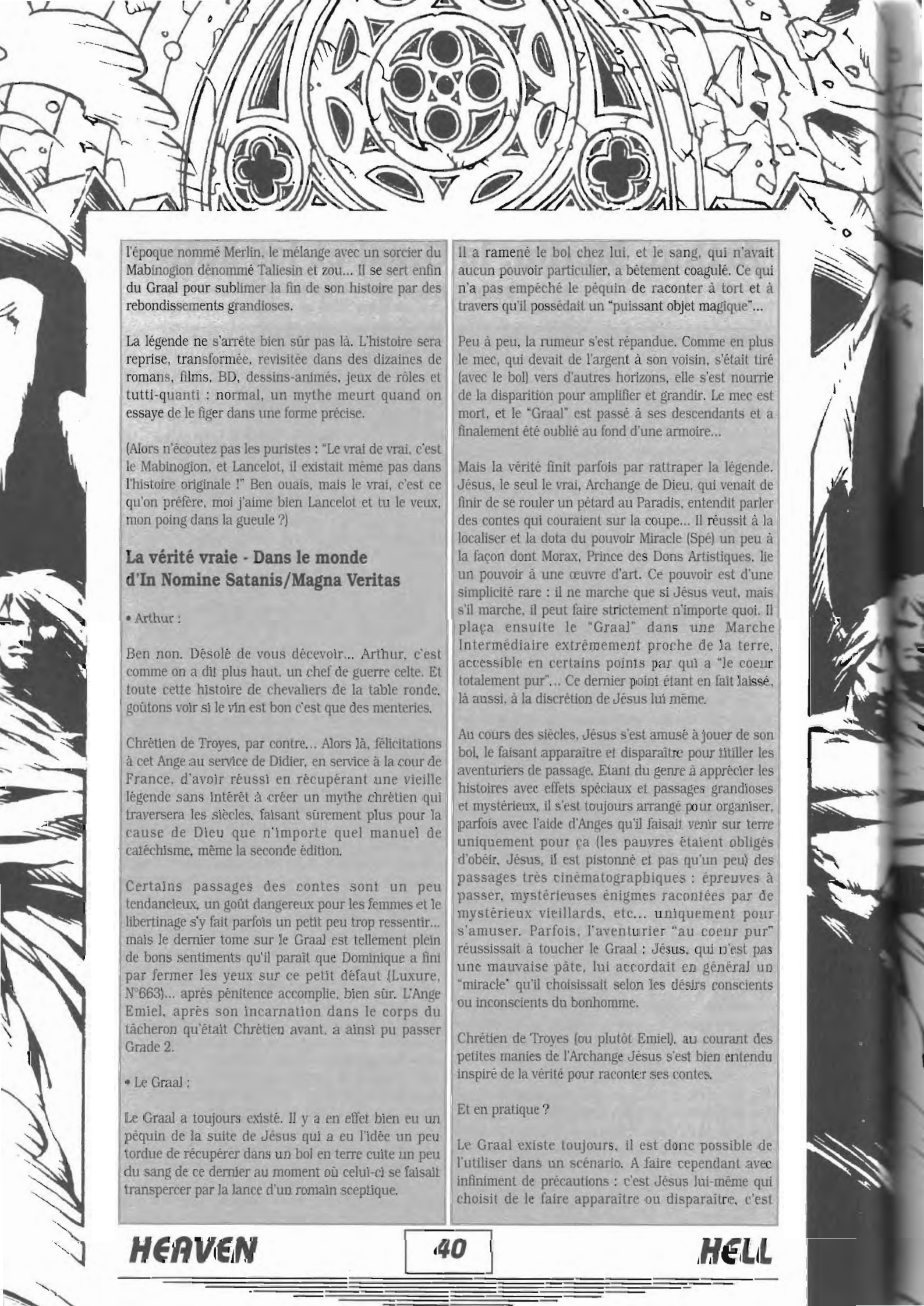
Tout a commencé par le Mabinogion, un recueil de contes imbitables en gallois, transcrit par écrit au moyen-âge, et racontant les aventures extraordinaires d'un chef de guerre celte dénommé Arthur.

Ce dernier a réellement existé, sans doute autour du Vème siècle après Jésus-Christ, a sans doute réellement essayé de réunir quelques tribus et s'est fait lamentablement cartonner avant de réussir à obtenir un résultat digne de ce nom. Pas de Merlin, pas de Lancelot, et surtout, pas de christianisme ni de Graal : Arthur était un celte pur et dur...

Puis l'action rebondit. Au XIIème siècle, un dénommé Chrétien de Troyes écrit une série de romans d'aventure à la mode de l'époque, un peu comme la littérature de gare maintenant.

Amour courtois, galanteries, christianisme et Graal : autour du personnage d'Arthur dont il transfère la cour et les moeurs dans une atmosphère idéalisée du XIIème siècle, il s'inspire des contes du Mabinogion pour raconter de belles histoires d'aventure et de fine amor, l'amour courtois : j'embrasse pas.

L'écrivain transfigure le pauvre chef celte en héros du christianisme, ses chevaliers en parangons (enfin, pas tous) de toutes les vertus et crée ab nihilo le personnage de Lancelot. Il s'inspire d'un barde de



l'époque nommée Merlin, le mélange avec un sorcier du Mabinogion dénommé Taliesin et zou... Il se sert enfin du Graal pour sublimer la fin de son histoire par des rebondissements grandioses.

La légende ne s'arrête bien sûr pas là. L'histoire sera reprise, transformée, revisitée dans des dizaines de romans, films, BD, dessins-animés, jeux de rôles et tutti-quanti : normal, un mythe meurt quand on essaye de le figer dans une forme précise.

(Alors n'écoutez pas les puristes : "Le vrai de vrai, c'est le Mabinogion, et Lancelot, il existait même pas dans l'histoire originale !" Ben ouais, mais le vrai, c'est ce qu'on préfère, moi j'aime bien Lancelot et tu le veux, mon poing dans la gueule ?)

La vérité vraie - Dans le monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas

• Arthur :

Ben non. Désolé de vous décevoir... Arthur, c'est comme on a dit plus haut, un chef de guerre celte. Et toute cette histoire de chevaliers de la table ronde, goûtons voir si le vin est bon c'est que des menteries.

Chrétien de Troyes, par contre... Alors là, félicitations à cet Ange au service de Didier, en service à la cour de France, d'avoir réussi en récupérant une vieille légende sans intérêt à créer un mythe chrétien qui traversera les siècles, faisant sûrement plus pour la cause de Dieu que n'importe quel manuel de catéchisme, même la seconde édition.

Certains passages des contes sont un peu tendancieux, un goût dangereux pour les femmes et le libertinage s'y fait parfois un petit peu trop ressentir... mais le dernier tome sur le Graal est tellement plein de bons sentiments qu'il paraît que Dominique a fini par fermer les yeux sur ce petit défaut (Luxure, N°663)... après pénitence accomplie, bien sûr. L'Ange Emiel, après son incarnation dans le corps du tâcheron qu'était Chrétien avant, a ainsi pu passer Grade 2.

• Le Graal :

Le Graal a toujours existé. Il y a en effet bien eu un péquin de la suite de Jésus qui a eu l'idée un peu tordue de récupérer dans un bol en terre cuite un peu du sang de ce dernier au moment où celui-ci se faisait transpercer par la lance d'un romain sceptique.

Il a ramené le bol chez lui, et le sang, qui n'avait aucun pouvoir particulier, a bêtement coagulé. Ce qui n'a pas empêché le péquin de raconter à tort et à travers qu'il possédait un "puissant objet magique"...

Peu à peu, la rumeur s'est répandue. Comme en plus le mec, qui devait de l'argent à son voisin, s'était tiré (avec le bol) vers d'autres horizons, elle s'est nourrie de la disparition pour amplifier et grandir. Le mec est mort, et le "Graal" est passé à ses descendants et a finalement été oublié au fond d'une armoire...

Mais la vérité finit parfois par rattraper la légende. Jésus, le seul le vrai, Archange de Dieu, qui venait de finir de se rouler un pétard au Paradis, entendit parler des contes qui couraient sur la coupe... Il réussit à la localiser et la dota du pouvoir Miracle (Spé) un peu à la façon dont Morax, Prince des Dons Artistiques, lie un pouvoir à une œuvre d'art. Ce pouvoir est d'une simplicité rare : il ne marche que si Jésus veut, mais s'il marche, il peut faire strictement n'importe quoi. Il plaça ensuite le "Graal" dans une Marche Intermédiaire extrêmement proche de la terre, accessible en certains points par où a "le coeur totalement pur"... Ce dernier point étant en fait laissé, là aussi, à la discrétion de Jésus lui-même.

Au cours des siècles, Jésus s'est amusé à jouer de son bol, le faisant apparaître et disparaître pour titiller les aventuriers de passage. Etant du genre à apprécier les histoires avec effets spéciaux et passages grandioses et mystérieux, il s'est toujours arrangé pour organiser, parfois avec l'aide d'Ange qu'il faisait venir sur terre uniquement pour ça (les pauvres étaient obligés d'obéir, Jésus, il est pistonné et pas qu'un peu) des passages très cinématographiques : épreuves à passer, mystérieuses énigmes racontées par de mystérieux vieillards, etc... uniquement pour s'amuser. Parfois, l'aventurier "au coeur pur" réussissait à toucher le Graal : Jésus, qui n'est pas une mauvaise pâte, lui accordait en général un "miracle" qu'il choisissait selon les désirs conscients ou inconscients du bonhomme.

Chrétien de Troyes (ou plutôt Emiel), au courant des petites manies de l'Archange Jésus s'est bien entendu inspiré de la vérité pour raconter ses contes.

Et en pratique ?

Le Graal existe toujours, il est donc possible de l'utiliser dans un scénario. A faire cependant avec infiniment de précautions : c'est Jésus lui-même qui choisit de le faire apparaître ou disparaître, c'est

Jésus qui décide d'ouvrir l'accès de la Marche, c'est Jésus qui décide de faire marcher ou non le pouvoir... Et il ne le fait que pour une bonne raison, après de nombreuses épreuves et énigmes dignes d'Indiana Jones (à ce propos, il existe un film, je crois)... Lisez à nouveau la fiche technique de l'Archange Jésus, disponible dans le Scriptarium Veritas, pour bien vous imprégner du caractère... difficile, de cet Archange à nul autre pareil.

Enfin, si au bout d'une longue campagne vos joueurs (ou un seul d'entre eux) arrivent à accéder au Graal, un scoop : comme son maître, le bol sent le bétail !

• Merlin

Merlin, barde, enchanteur et sorcier... Un beau personnage, n'est-ce pas ? Trop beau pour être faux ! Eh oui, Merlin existe vraiment. Et qu'il se dise fils du diable n'est finalement qu'une petite exagération : Merlin est en effet le fils du Prince-Démon Kronos.

Kronos n'a jamais particulièrement été porté sur la bagatelle et on ne lui connaît qu'une aventure, avec une religieuse intello un peu sorcière du XI^{ème} siècle. De cette union naquit un bébé rose et joufflu : Merlin. De l'union d'une humaine et d'un Démon, à fortiori a un Prince-Démon, peut normalement sortir un humain, un humain maudit ou, le "top", un incube ou un succube. Merlin, grandissant en force et en sagesse, comme on dit, révéla bientôt des talents et des pouvoirs bien supérieurs à ceux d'un incube classique... et, plus embêtant, aucune propension particulière à se tourner vers le Mal ! Ni vers le Bien d'ailleurs, ce qui est plutôt rassurant.

Très intelligent, possédant à la fois des pouvoirs de "sorcier" venant sans doute de l'excellente éducation donnée par Maman et des pouvoirs de Démon venant de Papa, Merlin se fit rapidement son opinion sur les forces du Bien et du Mal et décida de ne pas prendre part au conflit, mais bien plutôt de mener sa propre vie et d'avoir ses propres ambitions. Il joua avec la politique, la sorcellerie, l'aventure et le pouvoir, devint un des bardes les plus talentueux de son siècle, garda d'excellentes relations avec son père que l'attitude de son fils amusait, tout en réussissant malgré cela à faire copain copain avec un certain nombre d'Ange ! Dont notre fameux Emiel, toujours Chrétien de Troyes, qui transfigura ses aventures dans ses romans. Mais toute ambition qu'il ait, Merlin savait comment cela se finirait. Son plus grand pouvoir, et celui qu'il redoutait le plus était sa capacité à connaître le futur, la détection du futur proche de ses caractéristiques, mais il était absolument incapable de changer le cours des événements. Et il était précipité

vers son destin à la vitesse d'un... heu... ben d'une seconde par seconde quoi...

En fricotant avec la sorcellerie, ou par décision spéciale de son père, qui n'était pas n'importe qui, Merlin obtint sans doute l'immortalité. Mais qui a vécu par l'épée périra par l'épée, et toutes ces sortes de choses : la sorcellerie, qui lui avait servi toute sa vie, devait se retourner contre lui. Merlin, très proche par sa nature d'une véritable créature Démoniaque, avait un véritable nom. La belle Viviane, une sorcière, réussit à l'obtenir par des moyens que la morale réproouve et l'enchaina à son service. Elle obtint elle aussi l'immortalité, et se retira dans la forêt de Brocéliande, en Bretagne, une des nombreuses portes de la Bretagne de l'époque ouvrant vers les Marches Intermédiaires.

Marches où, selon toute probabilité, ils sont encore. Brocéliande était en effet la dernière porte connue un peu de tous, elle a brûlé, bêtement comme ça il y a quelques années, fermant le passage de ce côté-là. Merci les Anges...

Merlin, enchanté, fils de Kronos et d'une sorcière

Nature : Inconnue

(Encaisse les coups, meurt etc... comme un humain. N'apparaît ni à Détection du Mal, ni du Bien.)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	3	3	3	14

Talents : Baratin + 2, Discussion +3, Esquive +1, Musique +3, Chant +3, Ecriture +2, Lecture +2, Pentacle +2, Invocation +2, Demande + 2, Sorts Annexes +2 (Vrai Nom, Protection contre le Mal, Protection contre le Bien, Point Faible, Puissance).

Sorts : Pentacle pour un familier 1
Invocation pour un familier 1
Demande à un familier 1
Pentacle pour un Démon 2
Invocation d'un Démon 2
Demande à un Démon 2
Pentacle pour un Prince-Démon 4
Invocation d'un Prince-Démon 4
Demande à un Prince-Démon 4

Pouvoirs : Charme +0 (131), Peur +0 (134), Folie +0 (154), Détection du futur proche (313), Détection de la Vérité +0 (316), Déplacement temporel (336), Talent Artistique (342), Talent Artistique (342), Relation Prince-Démon (562) (Kronos).

Marche ou Crève !

ou

Depuis le temps qu'on vous le dit qu'il y a pire que la mort...

Petit rappel préliminaire sur les Marches Intermédiaires pour ceux qui ne suivent pas tout : Ceux qui ont déjà lu *Dementia Profundis* peuvent sauter ce passage qui résume ce qui est dit dans l'extension, les autres pourront se la procurer pour avoir plus de détails, ça ne leur fera pas de mal.

Il y a définitivement quelque chose entre le Paradis et l'Enfer : un empilement chaotique et désordonné de Plans, non pas de mondes parallèles, mais de dimensions aussi incompréhensibles que les Rêves, le Panthéon Viking ou les Limbes les plus vides. Prenons un exemple compréhensible par tous et surtout par M. Bouygues : un immeuble, un gigantesque gratte-ciel. Imaginez donc un gigantesque gratte-ciel, l'Univers, qui englobe bien plus que les plans physiques puisqu'il englobe tout. Au sommet, plus haut encore que les néons clignotants qui éblouissent le monde de leur gloire, vous pouvez trouver le penthouse du propriétaire des lieux, Dieu. Sous le penthouse, au dernier étage, se trouve les champs du Paradis et la Cité Éternelle, où Anges, Archanges et âmes élues passent le plus clair de leur temps à se tourner les pouces.

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

Un ascenseur express rejoint le penthouse au dernier sous-sol mais ne peuvent l'utiliser que des créatures très puissantes, qui encore une fois en ont la clef. L'étage le plus desservi par ce monte-charge se trouve au rez-de-chaussée : c'est le Purgatoire, gigantesque salle d'attente où sont envoyées les âmes des repentants qui doivent attendre leur entrée au Paradis une éternité sinon deux. Le plan terrestre physique, où les humains se sont établis et qui sert de plateau de jeu depuis bientôt 2000 ans aux forces du Bien et aux forces du Mal se trouve à peu près au niveau de l'entresol. Il n'y a rien à dire dessus, vraiment rien.

Qui dit gratte-ciel dit de nombreux ascenseurs, bien sûr, et il y en a bien une multitude qui desservent certains étages. Certains sont connus du grand public,

comme l'ascenseur qu'utilisent les humains au moment de leur mort, dont le point de départ est le plan terrestre et qui dessert le Purgatoire, le Paradis et l'Enfer. Mais en général, l'usage des ascenseurs est restreint au personnel autorisé.

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

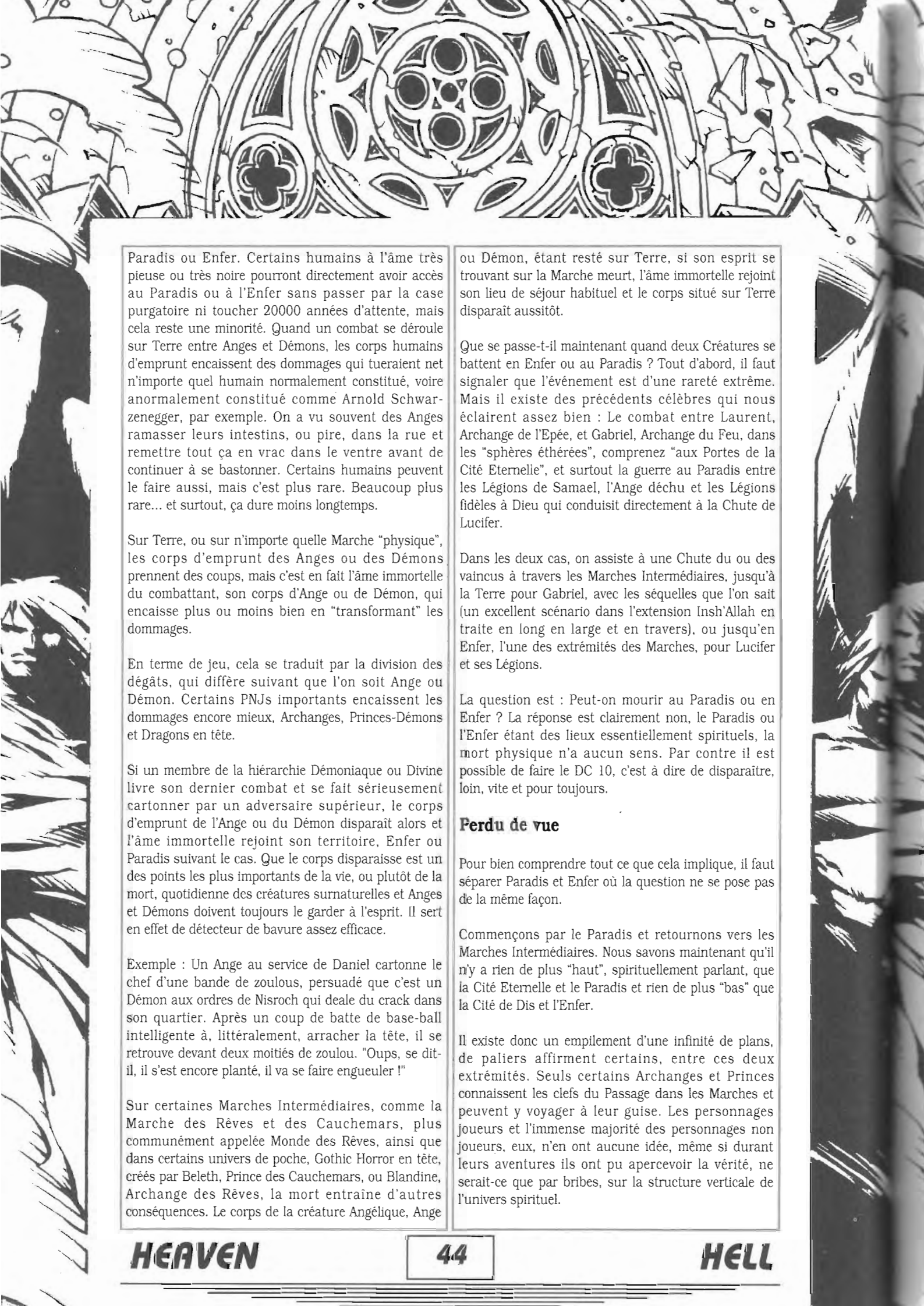
Certains passages existent donc entre les différentes Marches qui mènent parfois directement au Paradis ou en Enfer en suivant une longue route difficile. Certains passages ne relient que deux Marches, parfois fort éloignées l'une de l'autre, de telle façon qu'on pourrait les croire contiguës alors que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

Parmi les Marches les plus célèbres dans INS/MV, on peut noter la Marche des rêves et des cauchemars, le monde des rêves, domaine privilégié de Blandine et de Beleth, les Univers de poche de Beleth, ainsi que certaines Marches accueillant des panthéons aujourd'hui en voie de disparition mais qui résistent bien, les Vikings en tête.

Retournons à nos agneaux, Pascal...

Tous les joueurs d'INS-MV le savent, ou s'ils ne le savent pas un petit rappel ne fera pas de mal, la mort d'un personnage sur Terre entraîne certaines conséquences :

S'il s'agit d'un humain, Psi ou non, le perso est mort et bien mort, le corps est disponible pour se faire transformer en aliments pour animaux ou pour se faire incinérer. L'âme de l'humain se dirige en principe vers la gare de triage du monde spirituel, j'ai nommé le Purgatoire. Là, après quelques milliers d'années, ils seront conduits dans leurs nouveaux logements,



Paradis ou Enfer. Certains humains à l'âme très pieuse ou très noire pourront directement avoir accès au Paradis ou à l'Enfer sans passer par la case purgatoire ni toucher 20000 années d'attente, mais cela reste une minorité. Quand un combat se déroule sur Terre entre Anges et Démon, les corps humains d'emprunt encaissent des dommages qui tueraient net n'importe quel humain normalement constitué, voire anormalement constitué comme Arnold Schwarzenegger, par exemple. On a vu souvent des Anges ramasser leurs intestins, ou pire, dans la rue et remettre tout ça en vrac dans le ventre avant de continuer à se bastonner. Certains humains peuvent le faire aussi, mais c'est plus rare. Beaucoup plus rare... et surtout, ça dure moins longtemps.

Sur Terre, ou sur n'importe quelle Marche "physique", les corps d'emprunt des Anges ou des Démons prennent des coups, mais c'est en fait l'âme immortelle du combattant, son corps d'Ange ou de Démon, qui encaisse plus ou moins bien en "transformant" les dommages.

En terme de jeu, cela se traduit par la division des dégâts, qui diffère suivant que l'on soit Ange ou Démon. Certains PNJs importants encaissent les dommages encore mieux, Archanges, Princes-Démons et Dragons en tête.

Si un membre de la hiérarchie Démoniaque ou Divine livre son dernier combat et se fait sérieusement cartonner par un adversaire supérieur, le corps d'emprunt de l'Ange ou du Démon disparaît alors et l'âme immortelle rejoint son territoire, Enfer ou Paradis suivant le cas. Que le corps disparaisse est un des points les plus importants de la vie, ou plutôt de la mort, quotidienne des créatures surnaturelles et Anges et Démons doivent toujours le garder à l'esprit. Il sert en effet de détecteur de bavure assez efficace.

Exemple : Un Ange au service de Daniel cartonne le chef d'une bande de zoulous, persuadé que c'est un Démon aux ordres de Nisroch qui deale du crack dans son quartier. Après un coup de batte de base-ball intelligente à, littéralement, arracher la tête, il se retrouve devant deux moitiés de zoulou. "Oups, se dit-il, il s'est encore planté, il va se faire engueuler !"

Sur certaines Marches Intermédiaires, comme la Marche des Rêves et des Cauchemars, plus communément appelée Monde des Rêves, ainsi que dans certains univers de poche, Gothic Horror en tête, créés par Beleth, Prince des Cauchemars, ou Blandine, Archange des Rêves, la mort entraîne d'autres conséquences. Le corps de la créature Angélique, Ange

ou Démon, étant resté sur Terre, si son esprit se trouvant sur la Marche meurt, l'âme immortelle rejoint son lieu de séjour habituel et le corps situé sur Terre disparaît aussitôt.

Que se passe-t-il maintenant quand deux Créatures se battent en Enfer ou au Paradis ? Tout d'abord, il faut signaler que l'événement est d'une rareté extrême. Mais il existe des précédents célèbres qui nous éclairent assez bien : Le combat entre Laurent, Archange de l'Épée, et Gabriel, Archange du Feu, dans les "sphères éthérées", comprenez "aux Portes de la Cité Éternelle", et surtout la guerre au Paradis entre les Légions de Samael, l'Ange déchu et les Légions fidèles à Dieu qui conduisit directement à la Chute de Lucifer.

Dans les deux cas, on assiste à une Chute du ou des vaincus à travers les Marches Intermédiaires, jusqu'à la Terre pour Gabriel, avec les séquelles que l'on sait (un excellent scénario dans l'extension Insh'Allah en traite en long en large et en travers), ou jusqu'en Enfer, l'une des extrémités des Marches, pour Lucifer et ses Légions.

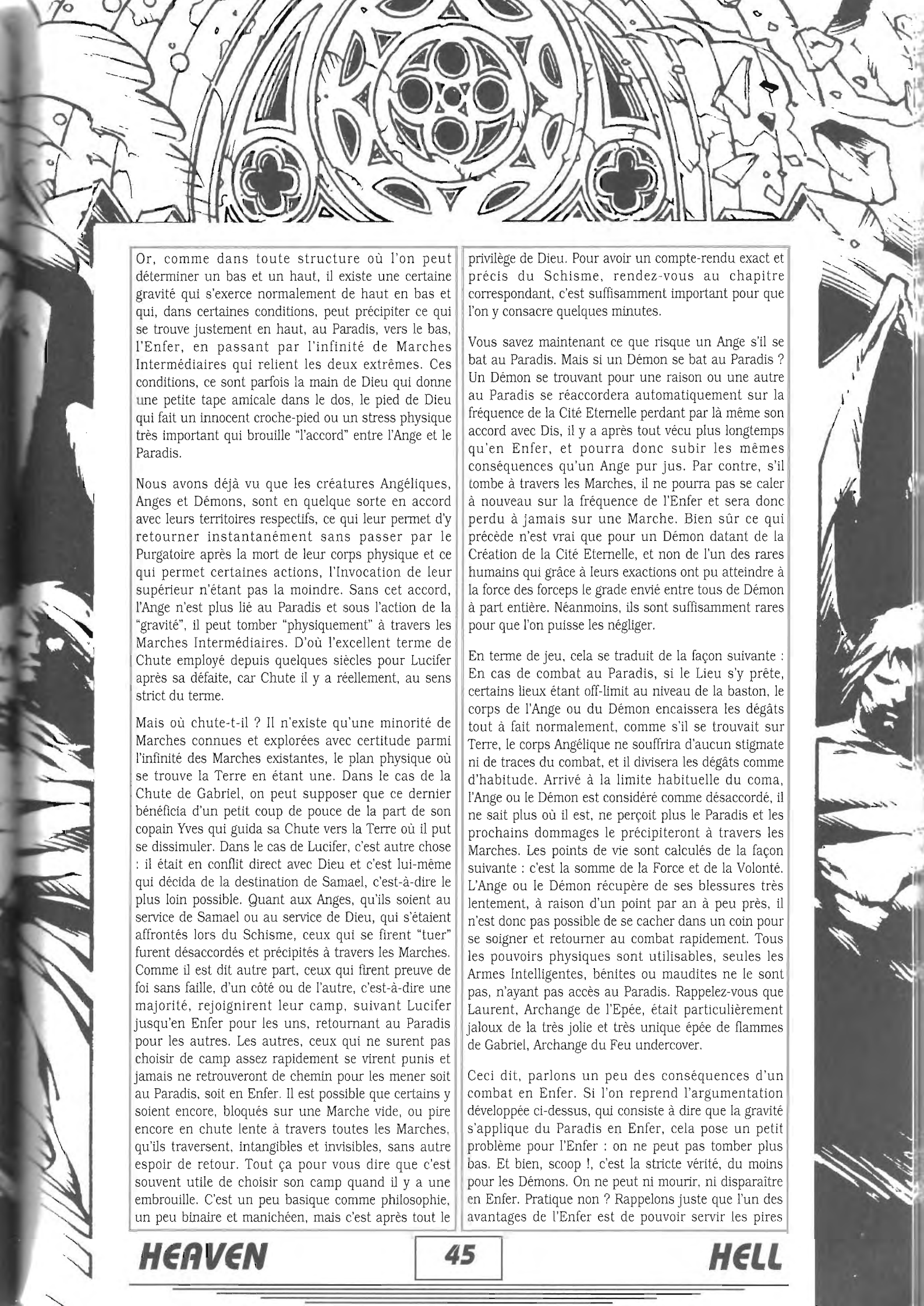
La question est : Peut-on mourir au Paradis ou en Enfer ? La réponse est clairement non, le Paradis ou l'Enfer étant des lieux essentiellement spirituels, la mort physique n'a aucun sens. Par contre il est possible de faire le DC 10, c'est à dire de disparaître, loin, vite et pour toujours.

Perdu de vue

Pour bien comprendre tout ce que cela implique, il faut séparer Paradis et Enfer où la question ne se pose pas de la même façon.

Commençons par le Paradis et retournons vers les Marches Intermédiaires. Nous savons maintenant qu'il n'y a rien de plus "haut", spirituellement parlant, que la Cité Éternelle et le Paradis et rien de plus "bas" que la Cité de Dis et l'Enfer.

Il existe donc un empiement d'une infinité de plans, de paliers affirment certains, entre ces deux extrémités. Seuls certains Archanges et Princes connaissent les clefs du Passage dans les Marches et peuvent y voyager à leur guise. Les personnages joueurs et l'immense majorité des personnages non joueurs, eux, n'en ont aucune idée, même si durant leurs aventures ils ont pu apercevoir la vérité, ne serait-ce que par bribes, sur la structure verticale de l'univers spirituel.



Or, comme dans toute structure où l'on peut déterminer un bas et un haut, il existe une certaine gravité qui s'exerce normalement de haut en bas et qui, dans certaines conditions, peut précipiter ce qui se trouve justement en haut, au Paradis, vers le bas, l'Enfer, en passant par l'infinité de Marches Intermédiaires qui relient les deux extrêmes. Ces conditions, ce sont parfois la main de Dieu qui donne une petite tape amicale dans le dos, le pied de Dieu qui fait un innocent croche-pied ou un stress physique très important qui brouille "l'accord" entre l'Ange et le Paradis.

Nous avons déjà vu que les créatures Angéliques, Anges et Démons, sont en quelque sorte en accord avec leurs territoires respectifs, ce qui leur permet d'y retourner instantanément sans passer par le Purgatoire après la mort de leur corps physique et ce qui permet certaines actions, l'Invocation de leur supérieur n'étant pas la moindre. Sans cet accord, l'Ange n'est plus lié au Paradis et sous l'action de la "gravité", il peut tomber "physiquement" à travers les Marches Intermédiaires. D'où l'excellent terme de Chute employé depuis quelques siècles pour Lucifer après sa défaite, car Chute il y a réellement, au sens strict du terme.

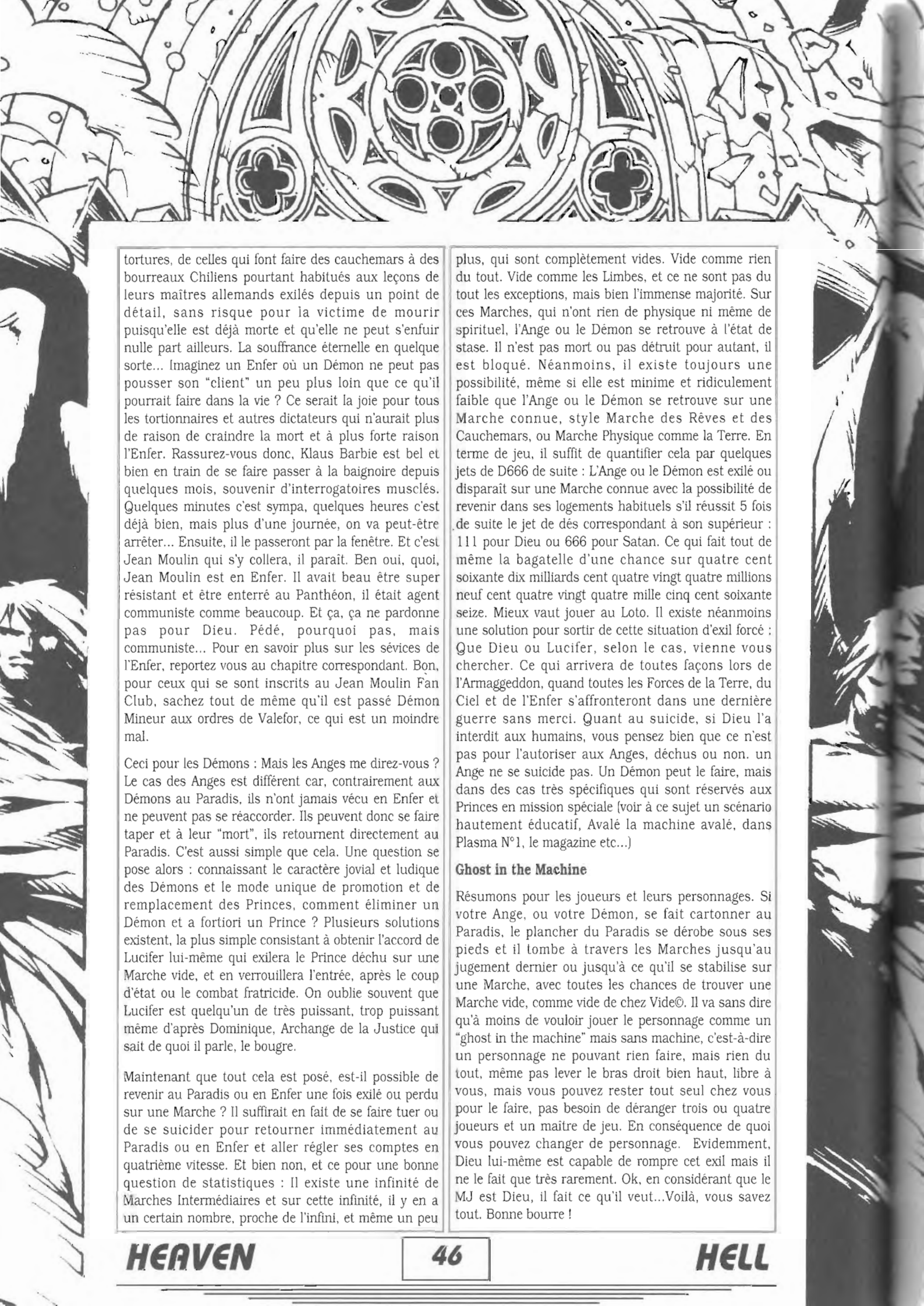
Mais où chute-t-il ? Il n'existe qu'une minorité de Marches connues et explorées avec certitude parmi l'infinité des Marches existantes, le plan physique où se trouve la Terre en étant une. Dans le cas de la Chute de Gabriel, on peut supposer que ce dernier bénéficia d'un petit coup de pouce de la part de son copain Yves qui guida sa Chute vers la Terre où il put se dissimuler. Dans le cas de Lucifer, c'est autre chose : il était en conflit direct avec Dieu et c'est lui-même qui décida de la destination de Samael, c'est-à-dire le plus loin possible. Quant aux Anges, qu'ils soient au service de Samael ou au service de Dieu, qui s'étaient affrontés lors du Schisme, ceux qui se firent "tuer" furent désaccordés et précipités à travers les Marches. Comme il est dit autre part, ceux qui firent preuve de foi sans faille, d'un côté ou de l'autre, c'est-à-dire une majorité, rejoignirent leur camp, suivant Lucifer jusqu'en Enfer pour les uns, retournant au Paradis pour les autres. Les autres, ceux qui ne surent pas choisir de camp assez rapidement se virent punis et jamais ne retrouveront de chemin pour les mener soit au Paradis, soit en Enfer. Il est possible que certains y soient encore, bloqués sur une Marche vide, ou pire encore en chute lente à travers toutes les Marches, qu'ils traversent, intangibles et invisibles, sans autre espoir de retour. Tout ça pour vous dire que c'est souvent utile de choisir son camp quand il y a une embrouille. C'est un peu basique comme philosophie, un peu binaire et manichéen, mais c'est après tout le

privilege de Dieu. Pour avoir un compte-rendu exact et précis du Schisme, rendez-vous au chapitre correspondant, c'est suffisamment important pour que l'on y consacre quelques minutes.

Vous savez maintenant ce que risque un Ange s'il se bat au Paradis. Mais si un Démon se bat au Paradis ? Un Démon se trouvant pour une raison ou une autre au Paradis se réaccordera automatiquement sur la fréquence de la Cité Eternelle perdant par là même son accord avec Dis, il y a après tout vécu plus longtemps qu'en Enfer, et pourra donc subir les mêmes conséquences qu'un Ange pur jus. Par contre, s'il tombe à travers les Marches, il ne pourra pas se caler à nouveau sur la fréquence de l'Enfer et sera donc perdu à jamais sur une Marche. Bien sûr ce qui précède n'est vrai que pour un Démon datant de la Création de la Cité Eternelle, et non de l'un des rares humains qui grâce à leurs exactions ont pu atteindre à la force des forceps le grade envié entre tous de Démon à part entière. Néanmoins, ils sont suffisamment rares pour que l'on puisse les négliger.

En terme de jeu, cela se traduit de la façon suivante : En cas de combat au Paradis, si le Lieu s'y prête, certains lieux étant off-limit au niveau de la baston, le corps de l'Ange ou du Démon encaissera les dégâts tout à fait normalement, comme s'il se trouvait sur Terre, le corps Angélique ne souffrira d'aucun stigmatisme ni de traces du combat, et il divisera les dégâts comme d'habitude. Arrivé à la limite habituelle du coma, l'Ange ou le Démon est considéré comme désaccordé, il ne sait plus où il est, ne perçoit plus le Paradis et les prochains dommages le précipiteront à travers les Marches. Les points de vie sont calculés de la façon suivante : c'est la somme de la Force et de la Volonté. L'Ange ou le Démon récupère de ses blessures très lentement, à raison d'un point par an à peu près, il n'est donc pas possible de se cacher dans un coin pour se soigner et retourner au combat rapidement. Tous les pouvoirs physiques sont utilisables, seules les Armes Intelligentes, bénites ou maudites ne le sont pas, n'ayant pas accès au Paradis. Rappelez-vous que Laurent, Archange de l'Epée, était particulièrement jaloux de la très jolie et très unique épée de flammes de Gabriel, Archange du Feu undercover.

Ceci dit, parlons un peu des conséquences d'un combat en Enfer. Si l'on reprend l'argumentation développée ci-dessus, qui consiste à dire que la gravité s'applique du Paradis en Enfer, cela pose un petit problème pour l'Enfer : on ne peut pas tomber plus bas. Et bien, scoop !, c'est la stricte vérité, du moins pour les Démons. On ne peut ni mourir, ni disparaître en Enfer. Pratique non ? Rappelons juste que l'un des avantages de l'Enfer est de pouvoir servir les pires



tortures, de celles qui font faire des cauchemars à des bourreaux Chiliens pourtant habitués aux leçons de leurs maîtres allemands exilés depuis un point de détail, sans risque pour la victime de mourir puisqu'elle est déjà morte et qu'elle ne peut s'enfuir nulle part ailleurs. La souffrance éternelle en quelque sorte... Imaginez un Enfer où un Démon ne peut pas pousser son "client" un peu plus loin que ce qu'il pourrait faire dans la vie ? Ce serait la joie pour tous les tortionnaires et autres dictateurs qui n'aurait plus de raison de craindre la mort et à plus forte raison l'Enfer. Rassurez-vous donc, Klaus Barbie est bel et bien en train de se faire passer à la baignoire depuis quelques mois, souvenir d'interrogatoires musclés. Quelques minutes c'est sympa, quelques heures c'est déjà bien, mais plus d'une journée, on va peut-être arrêter... Ensuite, il le passeront par la fenêtre. Et c'est Jean Moulin qui s'y collera, il paraît. Ben oui, quoi, Jean Moulin est en Enfer. Il avait beau être super résistant et être enterré au Panthéon, il était agent communiste comme beaucoup. Et ça, ça ne pardonne pas pour Dieu. Pédé, pourquoi pas, mais communiste... Pour en savoir plus sur les sévices de l'Enfer, reportez vous au chapitre correspondant. Bon, pour ceux qui se sont inscrits au Jean Moulin Fan Club, sachez tout de même qu'il est passé Démon Mineur aux ordres de Valefor, ce qui est un moindre mal.

Ceci pour les Démons : Mais les Anges me direz-vous ? Le cas des Anges est différent car, contrairement aux Démons au Paradis, ils n'ont jamais vécu en Enfer et ne peuvent pas se réaccorder. Ils peuvent donc se faire taper et à leur "mort", ils retournent directement au Paradis. C'est aussi simple que cela. Une question se pose alors : connaissant le caractère jovial et ludique des Démons et le mode unique de promotion et de remplacement des Princes, comment éliminer un Démon et a fortiori un Prince ? Plusieurs solutions existent, la plus simple consistant à obtenir l'accord de Lucifer lui-même qui exilera le Prince déchu sur une Marche vide, et en verrouillera l'entrée, après le coup d'état ou le combat fratricide. On oublie souvent que Lucifer est quelqu'un de très puissant, trop puissant même d'après Dominique, Archange de la Justice qui sait de quoi il parle, le bougre.

Maintenant que tout cela est posé, est-il possible de revenir au Paradis ou en Enfer une fois exilé ou perdu sur une Marche ? Il suffirait en fait de se faire tuer ou de se suicider pour retourner immédiatement au Paradis ou en Enfer et aller régler ses comptes en quatrième vitesse. Et bien non, et ce pour une bonne question de statistiques : Il existe une infinité de Marches Intermédiaires et sur cette infinité, il y en a un certain nombre, proche de l'infini, et même un peu

plus, qui sont complètement vides. Vide comme rien du tout. Vide comme les Limbes, et ce ne sont pas du tout les exceptions, mais bien l'immense majorité. Sur ces Marches, qui n'ont rien de physique ni même de spirituel, l'Ange ou le Démon se retrouve à l'état de stase. Il n'est pas mort ou pas détruit pour autant, il est bloqué. Néanmoins, il existe toujours une possibilité, même si elle est minime et ridiculement faible que l'Ange ou le Démon se retrouve sur une Marche connue, style Marche des Rêves et des Cauchemars, ou Marche Physique comme la Terre. En terme de jeu, il suffit de quantifier cela par quelques jets de D666 de suite : L'Ange ou le Démon est exilé ou disparaît sur une Marche connue avec la possibilité de revenir dans ses logements habituels s'il réussit 5 fois de suite le jet de dés correspondant à son supérieur : 111 pour Dieu ou 666 pour Satan. Ce qui fait tout de même la bagatelle d'une chance sur quatre cent soixante dix milliards cent quatre vingt quatre millions neuf cent quatre vingt quatre mille cinq cent soixante seize. Mieux vaut jouer au Loto. Il existe néanmoins une solution pour sortir de cette situation d'exil forcé : Que Dieu ou Lucifer, selon le cas, vienne vous chercher. Ce qui arrivera de toutes façons lors de l'Armageddon, quand toutes les Forces de la Terre, du Ciel et de l'Enfer s'affronteront dans une dernière guerre sans merci. Quant au suicide, si Dieu l'a interdit aux humains, vous pensez bien que ce n'est pas pour l'autoriser aux Anges, déchus ou non. un Ange ne se suicide pas. Un Démon peut le faire, mais dans des cas très spécifiques qui sont réservés aux Princes en mission spéciale (voir à ce sujet un scénario hautement éducatif, Avalé la machine avalé, dans Plasma N°1, le magazine etc...)

Ghost in the Machine

Résumons pour les joueurs et leurs personnages. Si votre Ange, ou votre Démon, se fait cartonner au Paradis, le plancher du Paradis se dérobe sous ses pieds et il tombe à travers les Marches jusqu'au jugement dernier ou jusqu'à ce qu'il se stabilise sur une Marche, avec toutes les chances de trouver une Marche vide, comme vide de chez Vide©. Il va sans dire qu'à moins de vouloir jouer le personnage comme un "ghost in the machine" mais sans machine, c'est-à-dire un personnage ne pouvant rien faire, mais rien du tout, même pas lever le bras droit bien haut, libre à vous, mais vous pouvez rester tout seul chez vous pour le faire, pas besoin de déranger trois ou quatre joueurs et un maître de jeu. En conséquence de quoi vous pouvez changer de personnage. Evidemment, Dieu lui-même est capable de rompre cet exil mais il ne le fait que très rarement. Ok, en considérant que le MJ est Dieu, il fait ce qu'il veut...Voilà, vous savez tout. Bonne bourre !



Histoire du Juif Errant

Telle qu'elle n'est racontée nulle part

Un des personnages les plus intéressants et les plus mystérieux des Ecritures Saintes est probablement le Juif Errant. Tous les historiens s'étant penchés sur le problème se perdent en conjectures pour l'identifier. Lisez donc ceci, vous saurez tout de lui, le faux, le supposé et bien sûr le vrai.

Commençons d'abord par ce qu'il n'est pas :

Et t'en penses quoi de Ginette Garcin, Lazare ?

La légende est connue : Jésus doit rendre visite à son copain Lazare qui est gravement malade. Malheureusement, il est pourchassé par les incrédules qui veulent avoir sa peau depuis qu'il a déclaré qu'il était fils de Dieu. Cela retarde sa visite de deux jours et dans cet intervalle, Lazare casse sa pipe. Damned !

Marthe, la propre sœur du défunt connaît la paternité de Jésus et sait que son père ne peut rien lui refuser : elle l'implore donc de rendre la vie à ce pauvre Lazare qui n'avait fait de mal à personne. Jésus se fait un peu prier, fait mine de ne pas comprendre, comme d'habitude, et cède enfin aux pleurs et aux imprécations.

Il se rend tout guilleret dans le caveau de famille où Lazare repose dans son linceul. Cherchant une formule appropriée, il prononce enfin son célèbre : Lazare, lève-toi et marche. Et évidemment, le Lazare il se lève, se réveille et sort un peu ankylosé. Tout le monde est content, et ils font la fête. Sauf que...

Sauf que pour le ressusciter, Jésus a fait preuve de grands pouvoirs, on ne ressuscite pas les gens comme ça. Et il surestimait complètement la puissance nécessaire pour le ressusciter. Lazare ne ressentit pas tout de suite les changements profonds dont il était l'objet. La première chose qu'il fit, et c'est bien naturel, fut de s'asseoir, de boire un coup et de se rasseoir. Un peu comme on gagne au loto. Et il y a plus de gagnants au Loto que de mecs qui ressuscitent. C'est dire. Ce n'est que de nombreuses années plus tard, après la mort et la résurrection de Jésus, bien après la mort de Marthe, sa sœur, qu'il comprit qu'il était maintenant immortel. Hé oui... Jésus avait bien fait les choses. Un peu trop bien. Lazare tenta bien dans une crise de déprime aiguë de se suicider, mais il n'y arriva pas. Non seulement il était immortel, mais il guérissait

de ses blessures à une vitesse largement supérieure à la moyenne. Il commença à se poser des questions sur son avenir quand ses voisins, ou plutôt les enfants de ses voisins le regardèrent d'un drôle d'œil. Bien sûr, ils se souvenaient que Jésus lui avait fait un truc bizarre, mais ça leur échappait un peu. Lazare s'exila donc, et commença à voyager, loin, très loin, très longtemps. En fait, Lazare est juif, il n'y a pas de doute, il erre depuis bientôt 2000 ans mais il n'est pas LE Juif Errant, avec les majuscules qui vont bien.

On ne sait pas actuellement où est Lazare, mais il pourrait bien apparaître à nouveau dans l'univers d'In Nomine Satanis et plus tôt que prévu.

On n'en veut pas de ta croix, moricaud !

Quand Jésus subit sa Passion, après s'être fait copieusement flageller, couronner d'épines et cracher dessus par tout le monde, il dut porter sa croix jusqu'au Golgotha. En principe, on ne faisait porter au condamné que le patibulum, le bras transversal de la croix. Ce petit morceau de cyprès mesurait tout de même près de 2 mètres, 7 cm sur 12, et pesait à peu près 50 kilos. Jésus, lui, eut droit à porter la croix entière après qu'il ait dit à ses bourreaux une phrase qu'aucun évangéliste ne relève : "Même pas mal".

Il a beau être divin, Jésus a un peu de mal pour porter son fardeau et les légionnaires romains, qui ne sont pas des mauvais bougres, réquisitionnent des badauds pour l'aider sur son chemin de croix. On se souvient particulièrement de Simon, qui rentrait des champs et qui aida Jésus sans qu'on le force. On se souvient moins de Pierre, marchand de la rue de Golgotha, enfin de la rue qui menait au chemin qui grimpait au Golgotha. Quand le légionnaire arrêta Jésus devant l'échoppe de Pierre, celui-ci fit typiquement le faux-cul, regardant en l'air et sifflant l'air de dire "c'est rien, ça va passer" alors que quelques secondes plus tôt il était en train de beugler comme les autres "A poil Jésus !". Le légionnaire ne fut pas dupe et ordonna à Pierre de venir supporter Jésus. Pierre, mesquin, fit semblant de ne pas comprendre, prétextant un mal au dos, se plia en deux et hurla "oh mon lumbago !". Alors que le légionnaire sortait son arme pour larder le mécréant, Jésus l'arrêta. Il dit simplement : "Non, ne l'incrimine pas. Ne vois-tu pas qu'il souffre d'un horrible lumbago ? En vérité je te le dis, il a VRAIMENT un horrible lumbago...". Le légionnaire ne comprit pas quand

Pierre se mit vraiment à hurler de douleur. Il lui fallut même quelques secondes pour reprendre ses esprits et Jésus était déjà reparti, la croix sur l'épaule en sifflant "it's a long way to tiperrary". Pierre mourut de son lumbago. Sacré Jésus. Et Jésus se fit clouer sur la croix. Pour en savoir plus sur les clous utilisés et pour éclaircir le mystère du clou unique pour fixer les chevilles de Jésus sur la croix, procurez-vous d'urgence le scénario "Super Con", dans le numéro 4 de Plasma.

Une fois sur la croix, après avoir taillé une bavette avec les deux brigands qui l'accompagnaient dans le supplice, il décida de mourir. Il ferma donc les yeux, pour faire croire. Un des légionnaires de garde, un collabo Israélite qui portait uniforme romain qui venait de se faire piler aux dés décida de passer ses nerfs sur Jésus, qui après tout n'en avait plus rien à faire. Il lui mit donc un méchant coup de pilum dans le sternum. Jésus, surpris, ouvrit les yeux et regarda le légionnaire dans les yeux. Il n'était pas content du tout, mais alors, pas du tout. Il fouilla son esprit et effaça son nom et ses souvenirs. Puis il ferma les yeux, et se remit à compter les moutons. Le soldat lâcha sa lance, qui devint un puissant objet magique, et sans aucune raison se mit à descendre le long du Golgotha. Il retira son uniforme, ne comprenant pas pourquoi il l'avait sur le dos, et le jeta dans un fourré. Et il marcha. Il ne savait pas où il allait, il ne se rappelait vraiment de rien, mais rien du tout. Et juif il l'était, sans l'ombre d'un doute et tout le reste de sa vie il erra, sans but, sans souvenirs, mais il n'est pas LE Juif Errant, avec les majuscules qui vont bien.

Avec sa gueule de mêtèque, de juif errant, de pâtre grec et ses cheveux aux quatre vents, il trouvera jamais de boulot...

Ceci posé, passons maintenant aux choses sérieuses. Le Juif Errant existe bel et bien dans le monde si beau d'INS/MV. Mais, et là ça va en étonner plus d'un, il n'est pas juif du tout, enfin si un peu, par assimilation. Par contre, il erre depuis longtemps, depuis si longtemps qu'il se souvient de l'époque où seuls des tribus néolithiques et des géants peuplaient le monde. Le Juif Errant est un Ange, un vrai. Son nom est Ashamiel, il eut à jouer bien malgré lui un rôle primordial dans la religion chrétienne et voici son histoire.

Il y eut une époque où les Anges vivaient heureux au Paradis, tous frères, sous les commandements de Dieu. Les Anges de Puissance menaient les destinées

They have killed the great sun jester
Who danced between the stars
They have stripped him of his manhood
Signs of Venus and of Mars
The cynics left him weeping
And the jackals left him torn
And the jester reaches out blind hands
He can touch the stars no more

And he took the stars in his hands
And as he scattered them he'd shout
"I'm the joker of the universe
I'm what it's all about."
Now he's dying in his grief
And the hard men dragged him down
They have killed the wild-eyed jester
They have killed the fireclown

Now his blind eyes seek the starlight
And his fingers seek controls
To take him into space again
Where he was both young and old
The dancers stiff with pain
And they've made him kneel too long
And the madness they have driven out
They've left him cold and sane.

He'll never - sing his songs - again...
He'll never dance between the stars - again...
He'll never laugh - again...
No he'll never ever laugh again...
Oh, no...

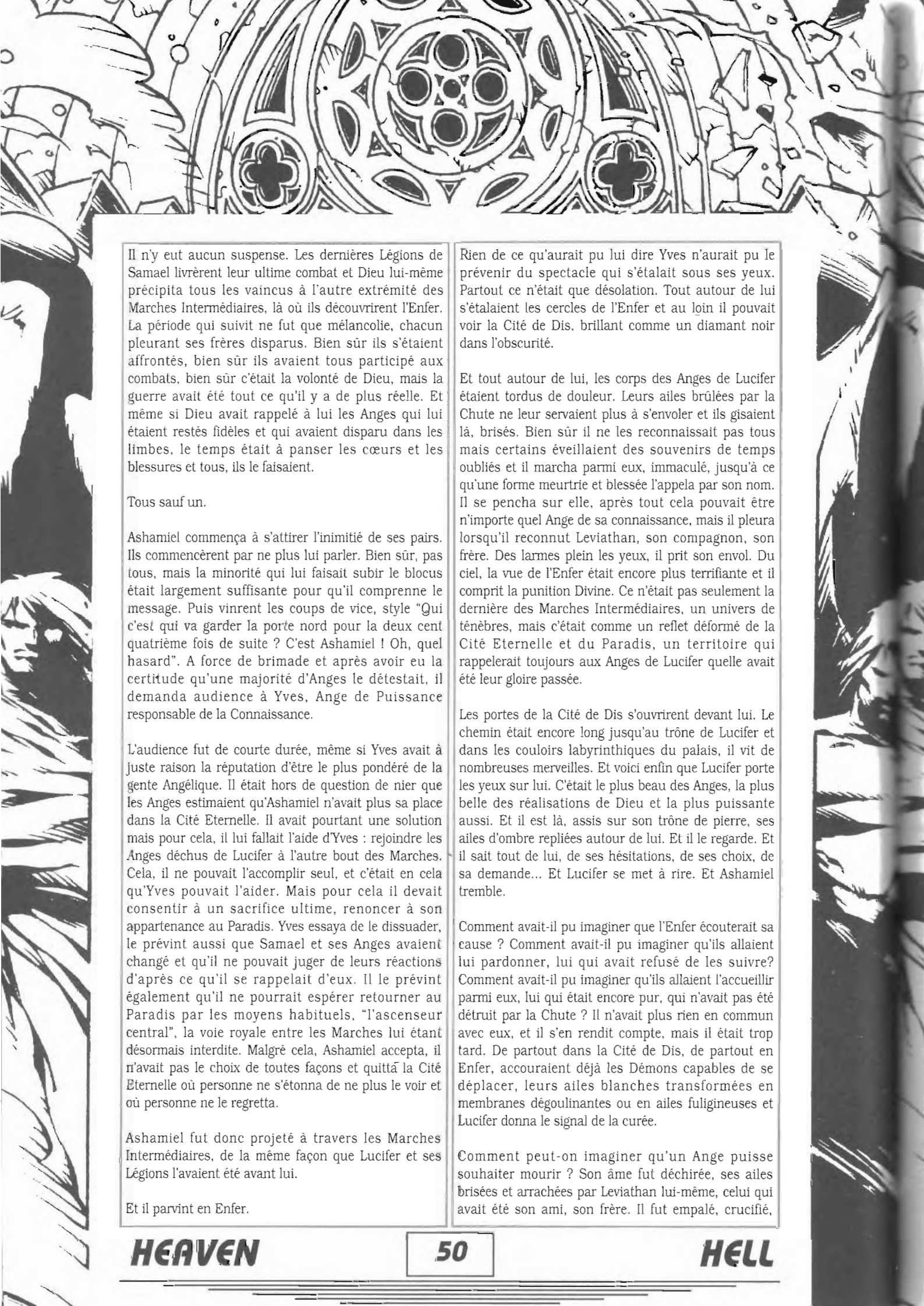
Michael Moorcock, pour Blue Oyster Cult

du monde chacun ayant à son service une ou plusieurs Légion d'Ange. Puis vint le jour du Schisme et du dernier conseil Divin. Suite à ce conseil, qui est détaillé autre part dans cette extension, les Anges se scindèrent en deux camps, celui de Dieu et celui de Samael. Les hostilités ne débutèrent pas tout de suite et chacun se regarda un moment dans le blanc des yeux. Représentation parfaite du manichéisme de Dieu, les Anges choisirent tous l'un ou l'autre camp.

Tous sauf un.

Ashamiel n'avait pas du tout envie de prendre part dans ces querelles qu'il jugeait complètement stériles. Que le Ciel puisse se déchirer pour une simple histoire de cul le dépassait complètement. Voir des Anges de Puissance comme Yves ou Kronos s'enflammer pour des questions qu'ils n'avaient même jamais évoquées l'insupportait. Et tous les jours les deux camps lui demandaient de choisir comme si le conflit attendait son bon vouloir pour dégénérer. Et chaque jour il repoussait les deux camps, refusant de céder aux menaces ou aux flatteries, refusant de céder aux supplications de Leviathan, l'un des Anges aux ordres de Baal qu'il affectionnait par dessus tout.

Et vint le dernier jour de paix au Paradis. Le conflit vit s'affronter tous les Anges, chacun à leur niveau. Tous sauf un.



Il n'y eut aucun suspense. Les dernières Légions de Samael livrèrent leur ultime combat et Dieu lui-même précipita tous les vaincus à l'autre extrémité des Marches Intermédiaires, là où ils découvrirent l'Enfer. La période qui suivit ne fut que mélancolie, chacun pleurant ses frères disparus. Bien sûr ils s'étaient affrontés, bien sûr ils avaient tous participé aux combats, bien sûr c'était la volonté de Dieu, mais la guerre avait été tout ce qu'il y a de plus réelle. Et même si Dieu avait rappelé à lui les Anges qui lui étaient restés fidèles et qui avaient disparu dans les limbes, le temps était à panser les cœurs et les blessures et tous, ils le faisaient.

Tous sauf un.

Ashamiel commença à s'attirer l'inimitié de ses pairs. Ils commencèrent par ne plus lui parler. Bien sûr, pas tous, mais la minorité qui lui faisait subir le blocus était largement suffisante pour qu'il comprenne le message. Puis vinrent les coups de vice, style "Qui c'est qui va garder la porte nord pour la deux cent quatrième fois de suite ? C'est Ashamiel ! Oh, quel hasard". A force de brimade et après avoir eu la certitude qu'une majorité d'Anges le détestait, il demanda audience à Yves, Ange de Puissance responsable de la Connaissance.

L'audience fut de courte durée, même si Yves avait à juste raison la réputation d'être le plus pondéré de la gente Angélique. Il était hors de question de nier que les Anges estimaient qu'Ashamiel n'avait plus sa place dans la Cité Eternelle. Il avait pourtant une solution mais pour cela, il lui fallait l'aide d'Yves : rejoindre les Anges déchus de Lucifer à l'autre bout des Marches. Cela, il ne pouvait l'accomplir seul, et c'était en cela qu'Yves pouvait l'aider. Mais pour cela il devait consentir à un sacrifice ultime, renoncer à son appartenance au Paradis. Yves essaya de le dissuader, le prévint aussi que Samael et ses Anges avaient changé et qu'il ne pouvait juger de leurs réactions d'après ce qu'il se rappelait d'eux. Il le prévint également qu'il ne pourrait espérer retourner au Paradis par les moyens habituels, "l'ascenseur central", la voie royale entre les Marches lui étant désormais interdite. Malgré cela, Ashamiel accepta, il n'avait pas le choix de toutes façons et quitta la Cité Eternelle où personne ne s'étonna de ne plus le voir et où personne ne le regretta.

Ashamiel fut donc projeté à travers les Marches Intermédiaires, de la même façon que Lucifer et ses Légions l'avaient été avant lui.

Et il parvint en Enfer.

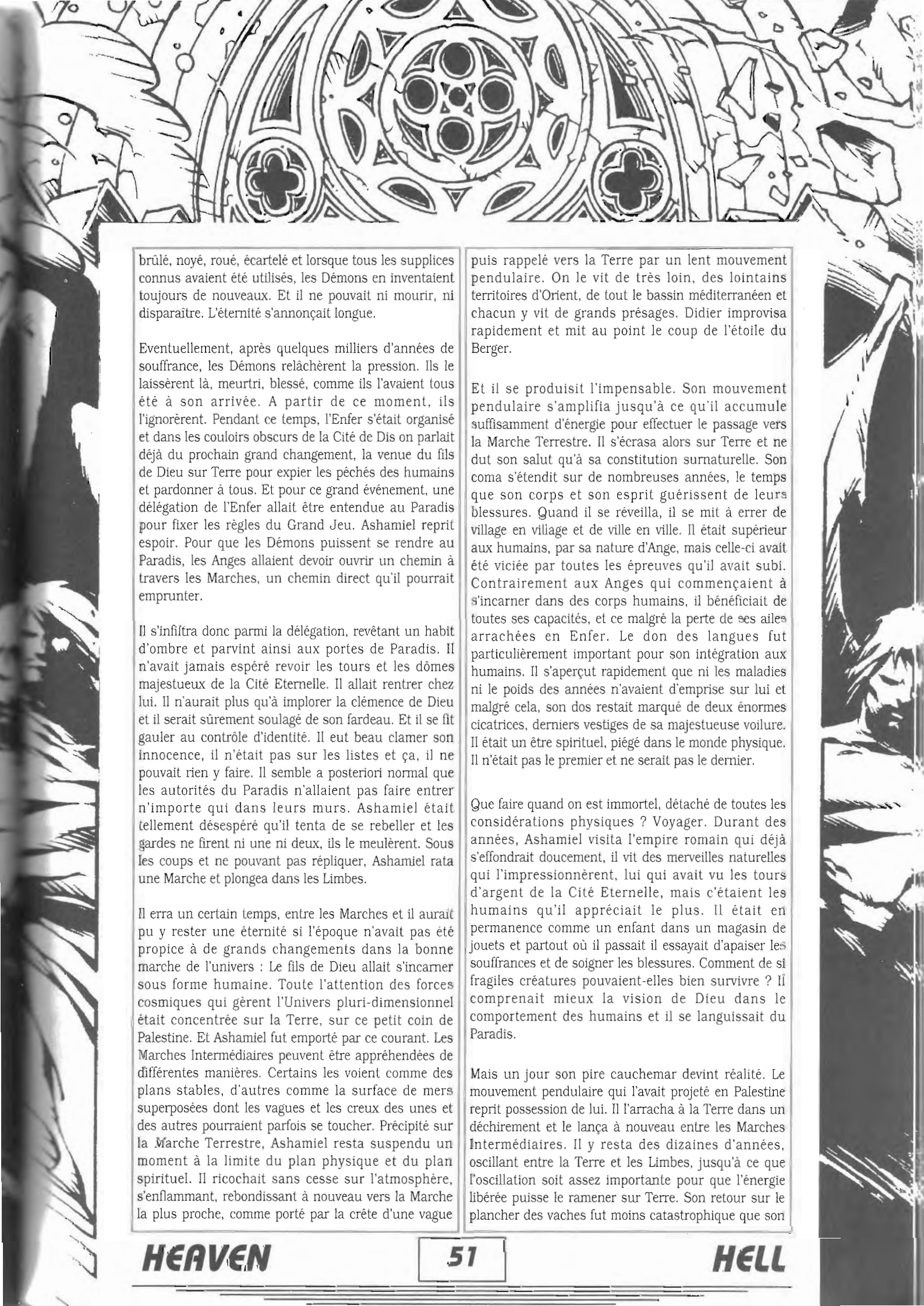
Rien de ce qu'aurait pu lui dire Yves n'aurait pu le prévenir du spectacle qui s'étalait sous ses yeux. Partout ce n'était que désolation. Tout autour de lui s'étalaient les cercles de l'Enfer et au loin il pouvait voir la Cité de Dis, brillant comme un diamant noir dans l'obscurité.

Et tout autour de lui, les corps des Anges de Lucifer étaient tordus de douleur. Leurs ailes brûlées par la Chute ne leur servaient plus à s'envoler et ils gisaient là, brisés. Bien sûr il ne les reconnaissait pas tous mais certains éveillaient des souvenirs de temps oubliés et il marcha parmi eux, immaculé, jusqu'à ce qu'une forme meurtrie et blessée l'appela par son nom. Il se pencha sur elle, après tout cela pouvait être n'importe quel Ange de sa connaissance, mais il pleura lorsqu'il reconnut Leviathan, son compagnon, son frère. Des larmes plein les yeux, il prit son envol. Du ciel, la vue de l'Enfer était encore plus terrifiante et il comprit la punition Divine. Ce n'était pas seulement la dernière des Marches Intermédiaires, un univers de ténèbres, mais c'était comme un reflet déformé de la Cité Eternelle et du Paradis, un territoire qui rappellerait toujours aux Anges de Lucifer quelle avait été leur gloire passée.

Les portes de la Cité de Dis s'ouvrirent devant lui. Le chemin était encore long jusqu'au trône de Lucifer et dans les couloirs labyrinthiques du palais, il vit de nombreuses merveilles. Et voici enfin que Lucifer porte les yeux sur lui. C'était le plus beau des Anges, la plus belle des réalisations de Dieu et la plus puissante aussi. Et il est là, assis sur son trône de pierre, ses ailes d'ombre repliées autour de lui. Et il le regarde. Et il sait tout de lui, de ses hésitations, de ses choix, de sa demande... Et Lucifer se met à rire. Et Ashamiel tremble.

Comment avait-il pu imaginer que l'Enfer écouterait sa cause ? Comment avait-il pu imaginer qu'ils allaient lui pardonner, lui qui avait refusé de les suivre ? Comment avait-il pu imaginer qu'ils allaient l'accueillir parmi eux, lui qui était encore pur, qui n'avait pas été détruit par la Chute ? Il n'avait plus rien en commun avec eux, et il s'en rendit compte, mais il était trop tard. De partout dans la Cité de Dis, de partout en Enfer, accouraient déjà les Démons capables de se déplacer, leurs ailes blanches transformées en membranes dégoulinantes ou en ailes fuligineuses et Lucifer donna le signal de la curée.

Comment peut-on imaginer qu'un Ange puisse souhaiter mourir ? Son âme fut déchirée, ses ailes brisées et arrachées par Leviathan lui-même, celui qui avait été son ami, son frère. Il fut empalé, crucifié,



brûlé, noyé, roué, écartelé et lorsque tous les supplices connus avaient été utilisés, les Démons en inventaient toujours de nouveaux. Et il ne pouvait ni mourir, ni disparaître. L'éternité s'annonçait longue.

Eventuellement, après quelques milliers d'années de souffrance, les Démons relâchèrent la pression. Ils le laissèrent là, meurtri, blessé, comme ils l'avaient tous été à son arrivée. A partir de ce moment, ils l'ignorèrent. Pendant ce temps, l'Enfer s'était organisé et dans les couloirs obscurs de la Cité de Dis on parlait déjà du prochain grand changement, la venue du fils de Dieu sur Terre pour expier les péchés des humains et pardonner à tous. Et pour ce grand événement, une délégation de l'Enfer allait être entendue au Paradis pour fixer les règles du Grand Jeu. Ashamiel reprit espoir. Pour que les Démons puissent se rendre au Paradis, les Anges allaient devoir ouvrir un chemin à travers les Marches, un chemin direct qu'il pourrait emprunter.

Il s'infiltra donc parmi la délégation, revêtant un habit d'ombre et parvint ainsi aux portes de Paradis. Il n'avait jamais espéré revoir les tours et les dômes majestueux de la Cité Eternelle. Il allait rentrer chez lui. Il n'aurait plus qu'à implorer la clémence de Dieu et il serait sûrement soulagé de son fardeau. Et il se fit gauler au contrôle d'identité. Il eut beau clamer son innocence, il n'était pas sur les listes et ça, il ne pouvait rien y faire. Il semble a posteriori normal que les autorités du Paradis n'allaient pas faire entrer n'importe qui dans leurs murs. Ashamiel était tellement désespéré qu'il tenta de se rebeller et les gardes ne firent ni une ni deux, ils le meulèrent. Sous les coups et ne pouvant pas répliquer, Ashamiel rata une Marche et plongea dans les Limbes.

Il erra un certain temps, entre les Marches et il aurait pu y rester une éternité si l'époque n'avait pas été propice à de grands changements dans la bonne marche de l'univers : Le fils de Dieu allait s'incarner sous forme humaine. Toute l'attention des forces cosmiques qui gèrent l'Univers pluri-dimensionnel était concentrée sur la Terre, sur ce petit coin de Palestine. Et Ashamiel fut emporté par ce courant. Les Marches Intermédiaires peuvent être appréhendées de différentes manières. Certains les voient comme des plans stables, d'autres comme la surface de mers superposées dont les vagues et les creux des unes et des autres pourraient parfois se toucher. Précipité sur la Marche Terrestre, Ashamiel resta suspendu un moment à la limite du plan physique et du plan spirituel. Il ricochait sans cesse sur l'atmosphère, s'enflammant, rebondissant à nouveau vers la Marche la plus proche, comme porté par la crête d'une vague

puis rappelé vers la Terre par un lent mouvement pendulaire. On le vit de très loin, des lointains territoires d'Orient, de tout le bassin méditerranéen et chacun y vit de grands présages. Didier improvisa rapidement et mit au point le coup de l'étoile du Berger.

Et il se produisit l'impensable. Son mouvement pendulaire s'amplifia jusqu'à ce qu'il accumule suffisamment d'énergie pour effectuer le passage vers la Marche Terrestre. Il s'écrasa alors sur Terre et ne dut son salut qu'à sa constitution surnaturelle. Son coma s'étendit sur de nombreuses années, le temps que son corps et son esprit guérissent de leurs blessures. Quand il se réveilla, il se mit à errer de village en village et de ville en ville. Il était supérieur aux humains, par sa nature d'Ange, mais celle-ci avait été viciée par toutes les épreuves qu'il avait subi. Contrairement aux Anges qui commençaient à s'incarner dans des corps humains, il bénéficiait de toutes ses capacités, et ce malgré la perte de ses ailes arrachées en Enfer. Le don des langues fut particulièrement important pour son intégration aux humains. Il s'aperçut rapidement que ni les maladies ni le poids des années n'avaient d'emprise sur lui et malgré cela, son dos restait marqué de deux énormes cicatrices, derniers vestiges de sa majestueuse voilure. Il était un être spirituel, piégé dans le monde physique. Il n'était pas le premier et ne serait pas le dernier.

Que faire quand on est immortel, détaché de toutes les considérations physiques ? Voyager. Durant des années, Ashamiel visita l'empire romain qui déjà s'effondrait doucement, il vit des merveilles naturelles qui l'impressionnèrent, lui qui avait vu les tours d'argent de la Cité Eternelle, mais c'étaient les humains qu'il appréciait le plus. Il était en permanence comme un enfant dans un magasin de jouets et partout où il passait il essayait d'apaiser les souffrances et de soigner les blessures. Comment de si fragiles créatures pouvaient-elles bien survivre ? Il comprenait mieux la vision de Dieu dans le comportement des humains et il se languissait du Paradis.

Mais un jour son pire cauchemar devint réalité. Le mouvement pendulaire qui l'avait projeté en Palestine reprit possession de lui. Il l'arracha à la Terre dans un déchirement et le lança à nouveau entre les Marches Intermédiaires. Il y resta des dizaines d'années, oscillant entre la Terre et les Limbes, jusqu'à ce que l'oscillation soit assez importante pour que l'énergie libérée puisse le ramener sur Terre. Son retour sur le plancher des vaches fut moins catastrophique que son

arrivée en étoile du berger. Il apparut, dans une gerbe d'étincelles, tel le Terminator antique, dans les faubourgs de Jérusalem.

Il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre que le phénomène se reproduirait régulièrement et les quelques siècles qui suivirent lui donnèrent raison. Il en déduisit une oscillation qui le lançait dans les Limbes tous les 33 ans et 4 mois, l'âge symbolique du Christ, et, mais c'était bien là le problème, le mouvement pendulaire n'était pas parfaitement stable : Les 33 ans et 4 mois étaient indépendants du temps passé sur Terre, de sorte qu'il savait le moment où il allait retourner entre les Marches, où il aurait le temps de méditer sur la marche à suivre, si j'ose dire. Mais le problème venait du fait qu'il revenait sur Terre de plus en plus tard dans le cycle, et qu'au bout de quelques siècles, il ne restait plus sur Terre que quelques mois. Par contre et c'était intéressant, son retour s'effectuait toujours à proximité du centre religieux le plus important de l'époque, comme s'il agissait comme un aimant : Jérusalem, Rome, puis Avignon, et enfin Paris, Quartier Général des Forces du Bien au vingtième siècle.

Et en 1993 ?

A quoi bon s'occuper à soulager la souffrance des humains quand on ne reste avec eux que quelques semaines, voire quelques jours, tous les tiers de siècles ? Le Juif Errant se doit de trouver une solution. L'exil dans les Limbes des Marches est pire que la mort. Il doit donc retourner au Paradis, il ne pense même pas à l'Enfer où ils seraient trop heureux de le torturer à nouveau, pour négocier sa punition. Après tout, il a travaillé depuis près de 20 siècles à aider la plus belle des créations de Dieu. Quitte à ne jamais retourner au Paradis, il préfère encore servir Dieu sur Terre.

Le Juif Errant en chiffres

Ashamiel, Ange sans supérieur, juif errant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	4	4	4	4	34

Talents : Hébreu +2, Aider les gens +2, Don des langues +2, Combat (général : armes, corps à corps, esquive) +1

Pouvoirs : Eclair +1 (121), Lumière +1 (122), Guérison des maladies +2 (151), Guérison des folies +2 (154), Guérison des phobies +2 (155), Charme +1 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +1 (221), Non-détection (222), Régénération +3 (226), Détection du mal +1 (311), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +0 (324).



Description physique : Ashamiel est grand, près de 2 mètres, il est brun, il a les yeux d'un bleu très clair, style Thierry Lhermitte en mieux. Il est assez élancé, ce qui ne le transforme pas en armoire à glace. Bon, autant le dire, il est beau. Après tout, il n'est pas incarné, c'est sa forme naturelle. Il a deux énormes cicatrices dans le dos et a tendance à regarder les humains comme des êtres éminemment sympathiques, mais légèrement inférieurs et qu'il faut protéger à tout prix. Il a tendance à appliquer une morale assez manichéenne.

Explications des chiffres qui peuvent sembler bizarres à un néophyte qui découvre INS/MV et qui vient de lire les règles. Hé bien oui, la somme des caractéristiques d'Ashamiel fait 24, au lieu des sacro-saints 20 points accordés à un Ange. Mais c'est normal ! C'est un Ange, un vrai, pas un incarné limité par son corps physique, un peu comme les Archanges dont les caractéristiques sont données dans le Scriptarium Veritas. Ah, au fait, en tant qu'être carrément spirituel, il divise les dégâts comme un Archange.

Comme vous pouvez le constater, il n'a pas de supérieur, ayant quitté le Paradis avant la création officielle des Archanges. Néanmoins, pour les chasseurs de scoop et pour ceux que cela intéresse, il était au service de Georges et plus précisément détaché auprès de Jean-Luc. Ceci explique le curieux choix des pouvoirs. Gageons qu'il aurait rejoint Guy s'il était resté plus longtemps au Paradis.

Pour en finir une bonne fois pour toutes avec l'inculture

Un bref exposé sur les anciennes religions.

La question qui revient le plus souvent au sujet d'INS/MV est sans aucun doute la question concernant les religions polythéistes. Quelles sont celles qui existent encore, quelle est leur puissance, à quoi servent-elles, où, pourquoi, comment, combien? Loin de nous l'idée de vous faire un topo complet sur la différence subtile entre le panthéon grec et le panthéon romain, entre les dieux de Mésopotamie inférieure et leurs homologues d'Égypte antique. Nous allons plutôt nous pencher sur la façon dont les humains créent les dieux de toutes pièces, l'influence qu'ils ont et la position de Dieu et de Lucifer sur leur cas.

La phrase ci-dessus devrait vous donner un indice. Les humains créent les dieux de toutes pièces. Mais pourtant, Dieu s'est créé lui-même. N'est-ce pas contradictoire? Non. Penchez-vous un peu sur le texte, revenez en arrière de quelques mots et vous verrez que Dieu s'écrit avec un grand D et dieux avec un petit d. Ce n'est pas compliqué. Dieu existe et nous en donne la preuve tous les jours qu'il crée alors que les dieux qu'ont créés les hommes ont une existence qui ne dépend que de leur bon vouloir. Pour résumer et en guise d'introduction mélancolique :

Quand les hommes ne croient plus en eux, les Dieux meurent

Les premières civilisations dignes de ce nom naquirent en Mésopotamie, aux alentours de -6000 avant notre ère avec l'installation des Sémites et des Sumériens. C'est justement à ce moment-là que commencèrent à surgir les premières religions dignes de ce nom. Bien sûr, de tous temps les hommes ont cru en quelque chose. Que ce soit le soleil, la lune, les éléments, les animaux, les grottes paléolithiques sont là pour nous le rappeler. Mais de par leur dispersion géographique, ces tribus n'arrivèrent jamais à rien de concret. Ce n'est que beaucoup plus tard, lors des grandes migrations venues de l'Est et à l'avènement de l'âge des cultures et de l'élevage que les civilisations dignes de ce nom poussèrent comme des champignons. Qui en Mésopotamie, qui en Égypte, qui en Grèce... Et c'est à la même époque que les Chamans se transformèrent en prêtres, gardiens du savoir. Ils ne faisaient que changer de nom mais gardaient en quelque sorte leurs mêmes attributions. Et c'est à la même époque qu'ils se mirent à raconter des merveilles. S'appuyant sur leurs anciennes croyances, des traditions purement animistes, et les mélangeant avec les merveilles qu'ils voyaient autour d'eux, ils inventèrent de magnifiques histoires. Et c'était réellement une époque de miracles: les Dragons foulaient la Terre et laissaient leurs empreintes dans l'inconscient humain, en ce temps-là les Géants marchaient sur Terre, en ce temps-là des humains tenaient tête aux créatures flamboyantes venues des

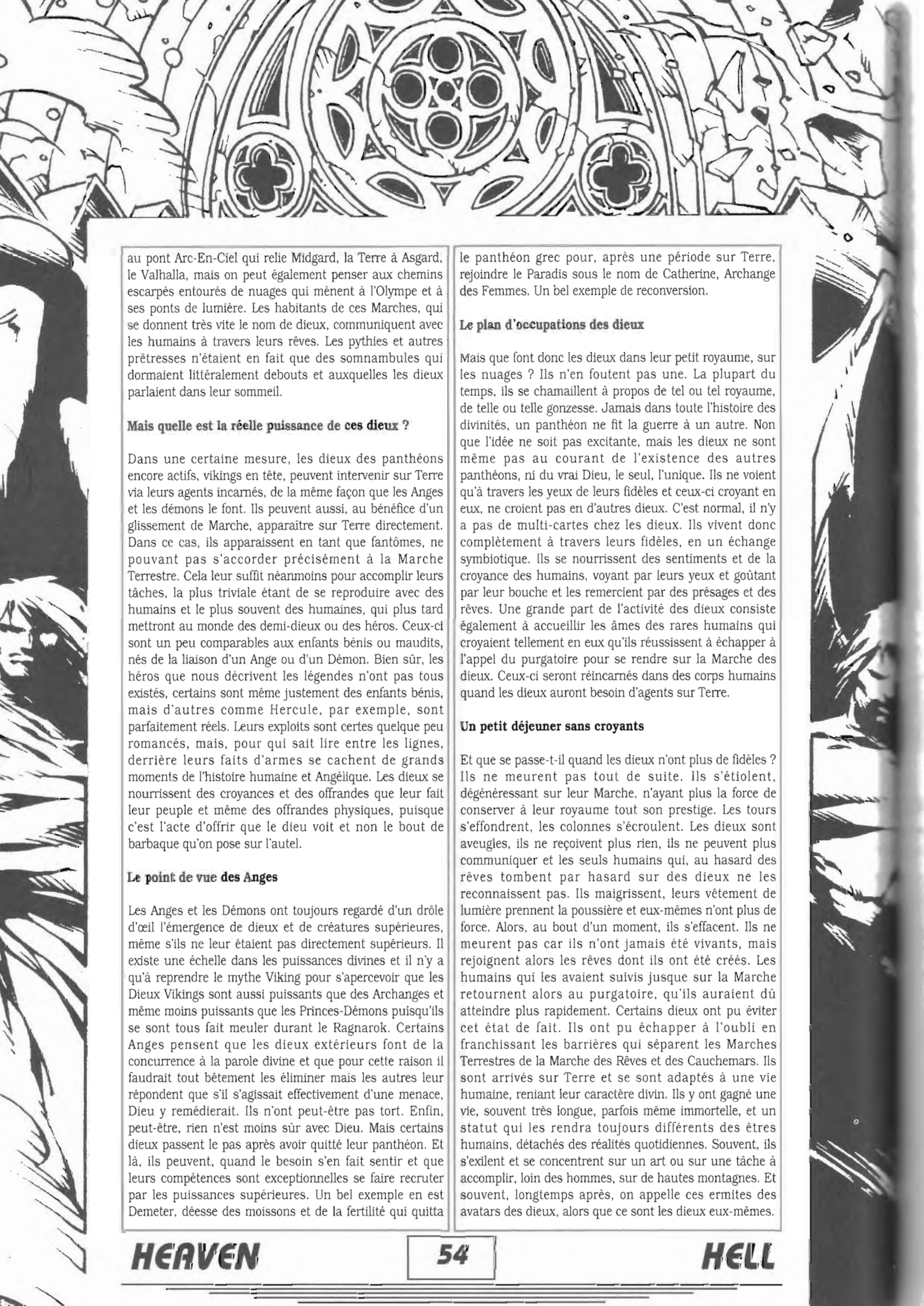
cieux, en ce temps là, les Démons et les Anges étaient sur Terre sous leur véritable apparence.

Et tel était le pouvoir de ces conteurs, de ces prêtres qui, à la veillée, racontaient encore et encore les mêmes histoires, afin d'asservir encore un peu plus le peuple à leurs désirs. Et chaque soir, chaque conte, chaque prière faisait pénétrer encore plus le message dans l'inconscient de la population. Et que croyez-vous qu'il arrivait chaque nuit? Les gens, du plus pauvre au plus riche, rêvaient car c'est le privilège des êtres vivants que de rêver. Et tous ils rêvaient de la même chose, de ces contes merveilleux que racontaient les prêtres. Ainsi est faite la Marche des Rêves et des Cauchemars: les rêves laissent des traces. Bien sûr, il ne s'agit la plupart du temps que d'une très faible rémanence, un souvenir qui s'intangibilise en quelques secondes... Mais que se passe-t-il quand nuit après nuit, les hommes, les femmes et les enfants rêvent de la même chose? Que se passe-t-il quand durant des années, chaque nuit, la trace de ces rêves ne s'efface pas et se consolide jusqu'à atteindre consistance et conscience? Que croyez-vous qu'il adienne quand cette chimère, née de l'inconscient des hommes et porteuse de tous le poids de leurs phantasmes, amplifiant chaque défaut, chaque qualité jusqu'à en faire quelque chose qui n'est plus humain à force de l'être trop s'éveille à la conscience? Que peut-il se passer quand cette création n'a pas suffisamment de puissance pour se créer son propre domaine? Pouvez-vous imaginer plusieurs de ces créatures fantasmagoriques, nées des mêmes rêves, des mêmes cauchemars, s'allier, et, à la force de leur volonté toute neuve, créer un univers de poche, sur une Marche Intermédiaire contiguë à la Marche des Rêves et des Cauchemars, afin de pouvoir continuer à se nourrir des rêves des humains et à communiquer avec certains d'entre eux. C'est ainsi que naissent les dieux. Créés de toutes pièces par les humains, ils échappent à leurs créateurs pour mener leur propre existence.

Où se trouvent donc les dieux?

Comme on vient de le voir, dès qu'ils obtiennent suffisamment de puissance, les dieux sont capables de se créer leur propre royaume. Tous ces royaumes, qu'ils s'appellent Valhalla pour les Vikings, Olympe pour les Grecs et pour leurs homologues Romains, ont des caractéristiques communes.

Ils sont déjà de petite taille. Loin d'être des univers infinis, ils ont des frontières et celui qui les franchit tombe de haut puisque l'on peut dire qu'il vient de rater une Marche. Et pourtant ces petits îlots perdus au milieu des limbes sont tous reliés à la Marche des Rêves et des Cauchemars par des passerelles. On pense évidemment



au pont Arc-En-Ciel qui relie Midgard, la Terre à Asgard, le Valhalla, mais on peut également penser aux chemins escarpés entourés de nuages qui mènent à l'Olympe et à ses ponts de lumière. Les habitants de ces Marches, qui se donnent très vite le nom de dieux, communiquent avec les humains à travers leurs rêves. Les pythies et autres prêtresses n'étaient en fait que des somnambules qui dormaient littéralement debouts et auxquelles les dieux parlaient dans leur sommeil.

Mais quelle est la réelle puissance de ces dieux ?

Dans une certaine mesure, les dieux des panthéons encore actifs, vikings en tête, peuvent intervenir sur Terre via leurs agents incarnés, de la même façon que les Anges et les démons le font. Ils peuvent aussi, au bénéfice d'un glissement de Marche, apparaître sur Terre directement. Dans ce cas, ils apparaissent en tant que fantômes, ne pouvant pas s'accorder précisément à la Marche Terrestre. Cela leur suffit néanmoins pour accomplir leurs tâches, la plus triviale étant de se reproduire avec des humains et le plus souvent des humaines, qui plus tard mettront au monde des demi-dieux ou des héros. Ceux-ci sont un peu comparables aux enfants bénis ou maudits, nés de la liaison d'un Ange ou d'un Démon. Bien sûr, les héros que nous décrivont les légendes n'ont pas tous existés, certains sont même justement des enfants bénis, mais d'autres comme Hercule, par exemple, sont parfaitement réels. Leurs exploits sont certes quelque peu romancés, mais, pour qui sait lire entre les lignes, derrière leurs faits d'armes se cachent de grands moments de l'histoire humaine et Angélique. Les dieux se nourrissent des croyances et des offrandes que leur fait leur peuple et même des offrandes physiques, puisque c'est l'acte d'offrir que le dieu voit et non le bout de barbaque qu'on pose sur l'autel.

Le point de vue des Anges

Les Anges et les Démons ont toujours regardé d'un drôle d'œil l'émergence de dieux et de créatures supérieures, même s'ils ne leur étaient pas directement supérieurs. Il existe une échelle dans les puissances divines et il n'y a qu'à reprendre le mythe Viking pour s'apercevoir que les Dieux Vikings sont aussi puissants que des Archanges et même moins puissants que les Princes-Démons puisqu'ils se sont tous fait meuler durant le Ragnarok. Certains Anges pensent que les dieux extérieurs font de la concurrence à la parole divine et que pour cette raison il faudrait tout bêtement les éliminer mais les autres leur répondent que s'il s'agissait effectivement d'une menace, Dieu y remédierait. Ils n'ont peut-être pas tort. Enfin, peut-être, rien n'est moins sûr avec Dieu. Mais certains dieux passent le pas après avoir quitté leur panthéon. Et là, ils peuvent, quand le besoin s'en fait sentir et que leurs compétences sont exceptionnelles se faire recruter par les puissances supérieures. Un bel exemple en est Demeter, déesse des moissons et de la fertilité qui quitta

le panthéon grec pour, après une période sur Terre, rejoindre le Paradis sous le nom de Catherine, Archange des Femmes. Un bel exemple de reconversion.

Le plan d'occupations des dieux

Mais que font donc les dieux dans leur petit royaume, sur les nuages ? Ils n'en foutent pas une. La plupart du temps, ils se chamaillent à propos de tel ou tel royaume, de telle ou telle gonzesse. Jamais dans toute l'histoire des divinités, un panthéon ne fit la guerre à un autre. Non que l'idée ne soit pas excitante, mais les dieux ne sont même pas au courant de l'existence des autres panthéons, ni du vrai Dieu, le seul, l'unique. Ils ne voient qu'à travers les yeux de leurs fidèles et ceux-ci croyant en eux, ne croient pas en d'autres dieux. C'est normal, il n'y a pas de multi-cartes chez les dieux. Ils vivent donc complètement à travers leurs fidèles, en un échange symbiotique. Ils se nourrissent des sentiments et de la croyance des humains, voyant par leurs yeux et goûtant par leur bouche et les remercient par des présages et des rêves. Une grande part de l'activité des dieux consiste également à accueillir les âmes des rares humains qui croyaient tellement en eux qu'ils réussissent à échapper à l'appel du purgatoire pour se rendre sur la Marche des dieux. Ceux-ci seront réincarnés dans des corps humains quand les dieux auront besoin d'agents sur Terre.

Un petit déjeuner sans croyants

Et que se passe-t-il quand les dieux n'ont plus de fidèles ? Ils ne meurent pas tout de suite. Ils s'étiolent, dégénérescent sur leur Marche, n'ayant plus la force de conserver à leur royaume tout son prestige. Les tours s'effondrent, les colonnes s'écroulent. Les dieux sont aveugles, ils ne reçoivent plus rien, ils ne peuvent plus communiquer et les seuls humains qui, au hasard des rêves tombent par hasard sur des dieux ne les reconnaissent pas. Ils maigrissent, leurs vêtements de lumière prennent la poussière et eux-mêmes n'ont plus de force. Alors, au bout d'un moment, ils s'effacent. Ils ne meurent pas car ils n'ont jamais été vivants, mais rejoignent alors les rêves dont ils ont été créés. Les humains qui les avaient suivis jusque sur la Marche retournent alors au purgatoire, qu'ils auraient dû atteindre plus rapidement. Certains dieux ont pu éviter cet état de fait. Ils ont pu échapper à l'oubli en franchissant les barrières qui séparent les Marches Terrestres de la Marche des Rêves et des Cauchemars. Ils sont arrivés sur Terre et se sont adaptés à une vie humaine, reniant leur caractère divin. Ils y ont gagné une vie, souvent très longue, parfois même immortelle, et un statut qui les rendra toujours différents des êtres humains, détachés des réalités quotidiennes. Souvent, ils s'exilent et se concentrent sur un art ou sur une tâche à accomplir, loin des hommes, sur de hautes montagnes. Et souvent, longtemps après, on appelle ces ermites des avatars des dieux, alors que ce sont les dieux eux-mêmes.



La tour de Babel

(Point-légende n°3)

Le chemin du Paradis se trouve dans les livres

La légende telle qu'elle est racontée

Après le déluge, les descendants des trois fils de Noé ne formaient qu'une seule humanité, ne parlant qu'un seul langage. Cette humanité fit halte pour s'établir dans la plaine du pays de Chinéar, en Babylonie.

"Construisons une ville, avec une tour dont le sommet soit dans les cieux" dirent-ils "afin d'affirmer notre nom et notre puissance qu'aucune autre ne pourrait limiter... pas même celle de notre Créateur."

Mais Yahvé interrompit la folle entreprise pour rappeler aux hommes leurs limites et leur dépendance. Il brouilla leur langage et les disperse dans la confusion... ainsi, l'humanité est déchirée pour toujours en de nombreux peuples et de nombreux langages, et ne peut s'unir dans la paix d'autrefois.

Historiquement

Cette légende fait sans aucun doute allusion à la ville de Babylone, qui fut pendant plus de mille ans "la ville" de référence de la Méditerranée aux Indes, et à sa magnifique Zigourat (pyramide en paliers, comme celles des aztèques) de briques et bitume, construite au XVIII^{ème} siècle avant Jésus-Christ et détruite par Xercès Ier en 479 av J.C.

Cette Zigourat était une gigantesque tour à étages élevée à la rencontre des dieux du ciel de Babylone. Elle mesurait à la base 91 mètres et autant de haut. L'escalier principal était sans doute prolongé par une volée symbolique de marches énormes, inutilisables pour les hommes, qui étaient censées conduire "droit au ciel"...

La vérité vraie - Dans le monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas

La zigourat construite par les rois de la première dynastie est en effet la tour de Babel dont parlent la Bible. Elle était un lieu de culte et un symbole de puissance pour la ville, bien sûr, mais plus que cela aussi : elle était aussi un essai de raccourci, à travers les Marches Intermédiaires, pour atteindre le Paradis. "Bab (porte) El (Dieu) ne signifie-t-elle pas "Porte du Ciel" ?

L'entreprise avait été conçue par un puissant sorcier de l'époque, qui avait passé sa vie à étudier les anciennes légendes, la religion d'Abraham, les témoignages de

ceux qui disaient avoir vu d'autres mondes, les paroles des Démon ou des Anges qu'il avait parfois réussi à lier... Il en avait déduit une cosmogonie de l'univers (Enfer, Terre, Purgatoire, Paradis, Marches Intermédiaires) assez proche de la réalité. Il avait réussi à gagner l'immortalité. Quel but plus glorieux y avait-il à atteindre ? Le domaine des Dieux, bien sûr, ou de Dieu - qu'importe. Il réussit à convaincre le roi de l'époque qu'une telle conquête lui rapporterait l'éternité...

Mais comment passer d'une Marche Intermédiaire à l'autre ? Comment traverser jusqu'au Paradis ? C'est un Ange au service d'Yves, que le sorcier avait réussi à lier qui lui donna la solution - ou du moins une solution - les livres. Les livres, instrument de la connaissance, formaient quand ils étaient rassemblés en grand nombre un noeud de pouvoir qui ouvrait le chemin vers le domaine des Dieux... Du moins est-ce ainsi que le sorcier comprit la chose. Avec l'aide du roi, il fit donc venir tous les livres de toutes les civilisations connues, payant parfois des fortunes pour des exemplaires rares. La bibliothèque de Babylone dépassa bientôt en grandeur et en réputation toutes les bibliothèques de l'époque.

Mais au coeur de la Zigourat, pas de passage vers le Domaine des Dieux. Ce que le sorcier ne savait pas, c'était qu'il fallait avoir le cœur pur...

Il essaya tout - dont les sacrifices de nouveaux-nés et d'enfants, très à la mode à l'époque. Un jour, poursuivant un enfant qui se carapatait (il n'avait aucune envie d'être sacrifié), il se perdit dans les méandres de ses livres et se rendit compte qu'il n'était plus dans la zigourat qu'il connaissait... Il était passé dans les Marches Intermédiaires. Et conduit par l'enfant, il arrivait enfin aux portes du Paradis...

Et il y était pas plutôt entré qu'il se faisait blaster par un éclair lancé par un Ange qui crut halluciner en voyant ce plouc croire qu'il allait entrer au paradis comme ça. Faut pas exagérer, tout de même... Enervé, Dieu s'arrangea pour que la bibliothèque soit dispersée, Yves en récupéra une partie. La zigourat resta là, coquille vide et sans signification, jusqu'à que les envahisseurs la détruisent.

Plus personne ne devait tenter de créer artificiellement un raccourci vers le Paradis. Enfin, jusqu'en 1993, mais ça, c'est une autre histoire, et elle est narrée dans le scénario...

Appendice : des Archanges et des Princes-Démons

Bien avant l'arrivée d'Ange, Archange des convertis dans le panthéon Divin, c'était Dieu lui-même, par l'intermédiaire de ses Archanges, qui s'occupait de l'éventuelle conversion des païens importants et puissants en Archanges. On peut citer Alain, Catherine, Guy, Michel ou encore Walther. On peut noter que les rares convertis n'ont rejoint les rangs que des seules Forces du Bien, ce qui porte un coup à la réputation d'immobilisme et d'intégrisme forcenés des Forces du Bien. Ange est un cas particulier qui dépend des joueurs qui ont participé à la campagne Baron Samedi : Sachez seulement que dans le déroulement officiel du monde d'In Nomine Satanis - Magna Veritas, Ange est considérée comme étant devenue Archange à part entière.

Cette liste vous indique quels Archanges et Princes occupaient des postes à responsabilité lors du schisme et de la Chute de Lucifer. Ils correspondent aux "premiers-nés", qui seront détaillés plus loin et sont en conséquence indiqués **en gras**. Il est clair qu'à part les convertis, tous les Anges et Démons présents à la création de la Cité Éternelle dépendaient d'un supérieur, dont ils dépendent peut-être encore. Sont donc indiqués en face du nom de chaque Archange ou Prince son ou ses subalternes ayant atteint le grade d'Archange ou de Prince. Certaines filiations vous paraîtront bizarres, surtout à la lecture des tables de relations, mais gardez à l'esprit que les Princes-Démons sont d'un naturel carrément compliqué et paranoïaque, la seule possibilité de promotion pour un Démon de Grade 3 étant d'éliminer son Prince ou de créer un nouveau domaine d'application qui soit réellement original. Pour prendre un exemple, un Prince de l'Alcool ou du Tabac n'apporterait rien par rapport à Nisroch, Prince des Drogues. L'inclusion de Lucifer dans la liste des Princes est naturelle. Quand il se fit jeter, Samael (qui n'avait pas encore pris le nom de Lucifer) était certes un Ange occupant un poste à responsabilité, mais un Ange comme les autres. Il en est de même pour l'inclusion de Jésus. Même s'il a tendance à se faire détester par tout le monde et qu'il n'a personne à son service, le Fils de Dieu a le rang d'Archange et ce, depuis un bon bout de temps.

Archanges

Alain : Converti
Ange : Convertie
Catherine : Convertie
Dominique -> Joseph
Gabriel : Archange
Georges -> Jean-Luc
-> Laurent -> Christophe
-> Daniel
-> Khalid

Guy : Converti
Jésus
Jordi -> Novalis
-> Eli
-> Emmanuel
-> Janus
Mathias
Michel : Converti
Walther : Converti
Yves -> Blandine
-> Didier -> Francis
-> Marc
-> Jean
-> Hassan

6 Archanges plus Jésus : 7 Archanges au moment de la Chute

Princes-Démons

Andrealphus -> Asmodée -> Haagenti
-> Kobal
-> Morax -> Valefor
-> Nisroch -> Furfur
Andromalius -> Baalberith -> Majiij
Ange : Convertie sous condition
Baal -> Belial -> Gaziel
-> Caym -> Ouikka
Bifrons -> Crocell -> Ouikka
-> Vephar
-> Uphir
-> Malthus
-> Samigina
-> Shaytan
Kronos -> Beleth
-> Vapula
Lucifer
Malphas -> Mammon
-> Nybbas
-> Scox -> Abalam
-> Dajjal

6 Princes plus Lucifer : 7 Princes au moment de la Chute

Légende :

Converti(e) : Ancien païen ayant choisi la seule et vraie voie.

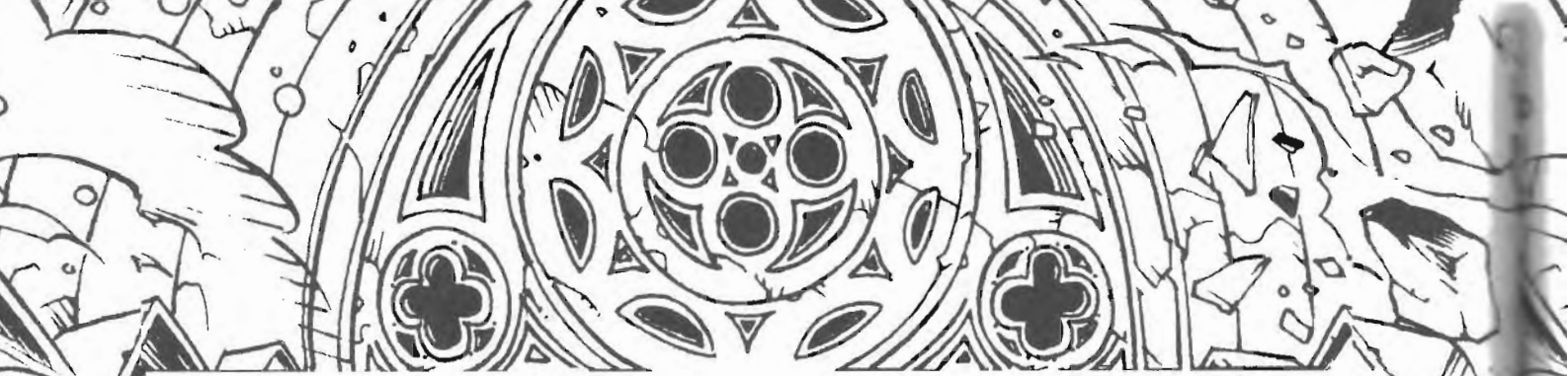
Au premier rang : L'Ange ou le Démon avait déjà un poste à responsabilité lors de la Chute de Lucifer, l'appellation spécifique Prince-Démon ou Archange étant venue bien plus tard, lors de l'ouverture du conflit sur Terre.

En italique : Archanges et Princes Musulmans.

Quelques précisions

sur les Archanges et les Princes-Démons.

Régulièrement, certains joueurs se posent la célèbre question : Qui est le plus puissant des Archanges ou des Princes ? Ils n'ont apparemment que ça à foutre... Les Archanges et les Princes sont des Personnages Non Joueurs. Jamais un joueur ne pourra en incarner un. Alors à quoi bon savoir si Laurent est plus puissant que Gabriel à la vue de ses caractéristiques ? Il suffit de savoir que Laurent a battu une fois Gabriel au Paradis et qu'il l'a précipité à travers les Marches. Et il est toujours possible que Gabriel prenne un jour sa revanche sur ce facho de Laurent, même si c'est dans quelques milliers d'années, les Archanges ont le temps...



Il en est de même pour la liste des pouvoirs de l'Archange ou du Prince : Cette liste n'est surtout pas limitative. Si un Archange qui ne possède pas le pouvoir Eclair veut l'utiliser, il peut le faire. De par leur grade et leur position dans la hiérarchie, les Archanges sont en quelque sorte en communication directe avec Dieu et celui-ci peut intervenir directement si la situation le requiert. Dans ce contexte, il est plus aisé de comprendre l'action d'un Archange comme Daniel sur la tectonique des plaques : Alors qu'avec ses pouvoirs, tels qu'ils sont indiqués sur sa fiche, il serait incapable d'arrêter la course d'un glacier, avec l'aide directe de Dieu, cela aide un peu... Et les Princes me demanderez-vous ? Si les Archanges sont en relation avec Dieu ? Les Princes sont en relation avec qui ? Ben avec Dieu bien sûr. C'est trivial... Et puis après tout pourquoi se justifier, le personnage incarné par le joueur n'a aucune idée des pouvoirs, des talents ou même des caractéristiques propres à l'Archange ou au Prince : c'est encore un cas typique d'amalgame entre le joueur et son personnage, le joueur pouvant avoir connaissance de la fiche du supérieur hiérarchique de son personnage. Mais un personnage, joueur ou non-joueur, ne se résume pas à une suite de chiffres, quoique puissent penser certains... Que se passe-t-il lors d'un combat entre une entité supérieure et le personnage incarné par un joueur ? Doit-on respecter les règles et appliquer les résultats des dés ? Là encore, c'est au maître de jeu de juger. S'il décide que, par exemple l'Archange ou le Prince met la pilée instantanément au joueur, ce qui semble plutôt logique, il peut le faire. Après tout, le maître de jeu est seul maître à bord de sa partie après Dieu. S'il désire que le personnage tue un Archange ou un Prince en pleine possession de ses moyens, il peut aussi le faire, c'est lui le maître, mais nous lui conseillons dans ce cas de chercher à jouer à d'autres jeux, qui satisferont plus son désir d'omnipotence, je pense à Grobille RPG, par exemple. S'il désire jouer le combat à la loyale, en se servant des caractéristiques exactes des personnages en jeu, il peut le faire, mais qu'il n'oublie rien : un Archange ou un Prince ne divise pas les dégâts de la même façon qu'un Ange ou qu'un Démon, par exemple. De plus, il utilise jusqu'à 10 colonnes de Malus et possédant souvent des pouvoirs ou des talents au niveau +3 (petit rappel, une caractéristique de 2 et un niveau à +3 et on ne rate jamais son jet de D666, sauf sur 111 ou 666 justement suivant que l'on soit d'un côté ou de l'autre, ce qui ne représente qu'une chance sur 216), cela risque de faire un peu de boxon dans le vide-ordures comme dirait Mathias, Ex-Archange de la Confusion qui s'y connaissait le bougre. Du point de vue combat physique, un Prince ou un Archange peut facilement frapper à +25, sans se forcer. Quant à certains, comme

Baal, Prince de la Guerre, qui frappe plusieurs fois par round, ce n'est même pas la peine d'en parler. Cela explique par exemple que Daniel, Archange de la Pierre, malgré sa "faible" Volonté de 3, n'a aucun mal à transformer ses adversaires en Pierre à l'aide de son Pouvoir Spécial. Sans compter l'utilisation intelligente de pouvoirs tels que Détection du Futur Proche, du Danger, Téléportation ainsi qu'une réserve de Points de Pouvoirs supérieure à celle d'un PJ normalement constitué. En suivant les règles, le résultat ne devrait pas faire de doute : 1-0 pour l'entité supérieure.

Et en cas de rencontre entre un Archange et un Prince ? Comment faire ? Vous le verrez plus loin dans cette extension, Les Princes et les Archanges ont, contrairement aux Anges et aux Démons, gardé tous les souvenirs du temps passé au Paradis. Et malgré quelques petites rancunes mesquines (Daniel, Archange de la Pierre et Majûj, Prince de la Bestialité, ou Gabriel, Archange du Feu et une fois de plus Majûj par exemple : cf Insh Allah), ils ne se battent pas, et ce pour plusieurs raisons :

C'est une perte de temps, dans la mesure où ils reviennent sur Terre quand ils le désirent même après s'être fait sévèrement meuler (dans ce cas, après une petite période de latence). Ils sont en moyenne aussi puissants les uns que les autres et un combat est, dans ce cas, stérile. Certains gardent une petite faiblesse en souvenir du temps qui n'est plus, quand, tous frères, ils occupaient les Champs du Paradis et cela les gêne d'avoir recours à la violence, qui est, comme chacun sait, le dernier recours de l'incompétence. Les Princes et les Archanges sont particulièrement sensibles au prestige. S'ils se font battre, ça la fout toujours mal. Et encore plus pour un Prince que pour un Archange, puisqu'à la différence des Archanges, les Princes peuvent se faire déboulonner par un serviteur trop "zèle" (du moins à leur goût) qui profiterait à coup sûr de l'occasion pour tenter un coup d'état. Le cas "Lucifer" n'a visiblement pas fait école. C'est entre autres pour ces raisons qu'ils préfèrent, quand une telle rencontre se produit, se jauger mutuellement et s'effacer sur un sympathique match nul. Là, pas de problèmes de Dés, ce sont tous deux des PNJs, c'est au MJ de les jouer. Cappice ? Compris ? Understood ? Verstehen ? Bogoumba ?

1 Petit rappel pour les non-comprenants qui jouent à INS-MV : C'est Dieu qui accorde les pouvoirs magiques dont disposent et usent Anges et Démons. Par principe il est très cool et ne se mêle pas de ce qui ne le regarde pas, mais il interdit tout de même certaines utilisations et manifestations secondaires de pouvoirs : Le cas le plus typique étant celui du pouvoir passe-muraille. Que celui qui n'a jamais songé à plonger son adversaire dans le sol - tel un certain super-héros de ma connaissance pour qu'ensuite, selon le grand principe "il ne peut y avoir deux objets en même temps au même endroit", celui-ci soit instantanément tué en se fondant avec les pavés - me jette la première pierre. Bon, que ce soit clair, cela ne marche pas. Ou alors une seule fois.

La pendule de Jean-Pierre Foucault

Ou : La tour de Babel revient et elle n'est pas contente !

Scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Ce scénario est, au choix, un méga scénar ou une mini campagne. Il est fertile en événements, en combats et en prises de têtes et devrait vous permettre de jouer de nombreuses soirées.

Les petits malins s'apercevront que l'histoire fait appel à certains thèmes (la Très Grande Bibliothèque, le lien entre les livres terrestres et la bibliothèque de l'Archange Yves) dont nous nous sommes déjà servis dans le scénario "Et deux livres de cervelle", paru dans le Spécial Scénario de Casus Belli. C'est pas une erreur, c'est exprès. Nous avons déjà celui-là dans la tête quand nous avons écrit l'autre, si bien qu'on trouve déjà, dans "Et deux livres de cervelle", des indices et des concepts qui peuvent être utiles ici.

Alors si vous voulez partir dans un truc vraiment long, mais qui épatera vos joueurs, n'hésitez pas à enchaîner les deux !

Première partie : Où les joueurs se rendent compte que la vie n'est pas toujours mimi à Mantes La Jolie

Et la tête, alouette !

On commence bien sûr par la phrase rituelle de tout scénario d'INS/MV qui se respecte : Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel.

Un homme a été retrouvé décapité dans un HLM de Mantes La Jolie, au Val Fourré. Un fait divers comme un autre, sauf que, d'après le rapport de la police, le meurtre - le décollement de la tête - a été effectué par un instrument coupant longiligne et de grande taille, sans doute une épée. Une courte expérience d'INS/MV démontre qu'en général, les meurtres par "épée" sont rarement effectués par des humains collectionneurs d'armes anciennes ou escrimeurs professionnels... mais bien, dans l'immense majorité des cas, par des Anges ou des Démon.

L'Ange ou le Démon responsable de cette petite plaisanterie est sans doute loin, maintenant, mais par acquis de conscience, l'équipe des joueurs doit quand même aller étudier la situation, faire une enquête de routine, et ramener, quoi, bien sûr ? Un rapport !

Les informations :

- La victime s'appelait Laurent Laboissière, célibataire, 32 ans, demandeur d'emploi. Adresse : 32 rue Jean-Jaurès Esc D 8ème étage appartement 52, Mantes La Jolie.

- Le corps a été retrouvé par un voisin, dénommé Jean Dubout, vers 8 heures du matin la veille. La tête était tranchée. D'après les premières expertises, la mort remonte à la nuit précédente, sans doute vers deux ou trois heures du matin. Il y a eu effraction : la serrure de la porte d'entrée était cassée, la porte entrouverte.
- La police est sur l'enquête.

Avec le Val-Fourré, je positive

Mantes La Jolie est accessible, de Paris, par une heure de route ou une heure d'un train de banlieue crade et froid. La ville elle-même est composée de deux parties principales : le centre, avec ses petits pavillons frileux, et les HLM dont le fameux Val Fourré. La mauvaise réputation de ce quartier excède d'ailleurs la vérité : l'endroit est en réalité plutôt calme, mais l'ambiance y est grise et triste. Laurent Laboissière habitait dans un HLM en limite du Val-Fourré. L'endroit est rempli d'enfants et d'ados qui zonent, de tous âges et toutes races (au-dessous de neuf ans ils ont de bonnes bouilles et ils rigolent, au-dessus ils ont toujours de bonnes gueules mais le marasme ambiant commence à faire son effet).

On y trouve tous les clichés de ce genre d'endroit : des groupes de mecs "louches" et vaguement - ou même carrément, selon l'attitude des joueurs - agressifs, le vieux facho menaçant tout le monde avec sa carabine, des jeunes qui s'échangent on ne sait quoi (shit, crans d'arrêt, parfois gun ou drogue dure) et parfois, au détour d'un tournant dans la cité, des amoureux qui s'embrassent, une charmante jeune black en train de rigoler comme une folle ou de chanter une berceuse à son petit frère... parce que faut quand même pas dramatiser, on n'est pas des journalistes. La police n'est pas sur les lieux quand les joueurs arrivent - mais deux inspecteurs armés arriveront une heure après pour refaire des expertises, le corps est à la morgue, il y a bien sûr des scellés sur la porte.

La découverte de ce qu'il y a dans l'armoire et les résultats des analyses motivent bien sûr la police, qui se rend compte que l'affaire est grave. Les flics ont "perdu" du temps à faire les analyses... mais ne sont pas cons, loin de là, et remonteront la piste (qui est d'ailleurs facile, cette partie n'est que le pré-générique de l'histoire) aussi bien que les joueurs. Considérez qu'il auront pour toutes les étapes deux à trois heures de retard sur les joueurs ; attention cependant, si ces derniers merdouillent trop, la police peut parfaitement boucler l'affaire sans eux. Tant pis, et rendez-vous directement en deuxième partie du scénar !

Home, sweet and bloody home

L'appartement de Laurent Laboissière est un studio moderne totalement sinistre, style célibataire pauvre et crade. Des traces de craie à l'endroit où on a retrouvé le cadavre, avec plein de sang coagulé, vous imaginez: se faire décapiter puis couper en deux, ça a dû saigner. Pas de livres, peu d'affaires personnelles à part des magazines pornos. Sur les murs, une collection d'armes blanches. Pas de belles épées anciennes et de valeur: des trucs en fer blanc, au mieux en acier... Un peu genre "Vous pouvez avoir Excalibur chez vous, la véritable vraie réplique de l'épée du roi Arthur, avec sa garde en véritable vrai or plaqué 3 carats, pour simplement 4 mensualités ridicules de 898F85 + frais d'envoi. A saisir!". Tiens, au fait, il y a un trou dans la collection: il manque une épée...

Et puis, au fond de l'appartement, il y a cette énorme armoire normande sur laquelle sont apposés de nombreux scellés. On n'y trouve ni étagères ni penderie, mais des chaînes avec des menottes clouées à la paroi, comme si quelqu'un avait été enfermé là. Il y a des traces de sang sur ces chaînes, ainsi que sur le fond de l'armoire. Charmant, non? Le seul indice valable est, sur un annuaire, une page cornée avec entourée au stylo-bille "Photoshop, le développement de vos photos en 24 heures". 3 numéros de téléphone, correspondant à trois boutiques à Mantes ou dans la région.

Photoshop, c'est le top!

Aux deux premiers numéros, les réponses sont identiques: la police a déjà téléphoné ce matin, et non, il n'ont rien au nom de M. Laboissière. Au troisième, jackpot: "La police a déjà téléphoné, et vient chercher les photos dans une heure, oui nous les gardons, à leur disposition, bien sûr..." Aux joueurs de se débrouiller (baratin ou/et pouvoirs ou/et violence), avant l'arrivée de la police, pour récupérer les photos. La gérante précisera bien que, selon l'ordre de la police, elle n'a pas regardé les tirages: le développement est automatique. Les photos représentent deux enfants, un petit blanc et un petit métis africain qui ont à première vue autour de huit ans. Enfin, avaient. Les photos les montrent nus, attachés aux menottes de l'armoire, terrorisés, puis blessés, violés, puis poignardés.

Les gamins, c'est comme la migraine, c'est mieux s'ils évitent de vous prendre la tête

Aucune disparition d'enfant n'a encore été signalée à la police. Les gens du quartier n'ont entendu parler de rien.

Si les joueurs insistent - sinon, rendez-vous directement à Jean Dubout, paragraphe suivant - quelqu'un pourra lâcher que Steven, le fils de la gardienne d'un des immeubles, qui a neuf ans, n'est pas rentré depuis deux nuits... La mère de Steven, Mme Raymonde, est une femme blanche de cinquante ans, agressive, sentant l'alcool et souffrant sans doute d'un léger désordre mental. Oui, Steven n'est pas rentré depuis deux nuits, et alors? Depuis que son père est parti, cela arrive souvent: l'éducateur social, Jean Dubout, s'en occupe et le fait coucher au centre d'accueil, ou quelque chose comme ça. En fait, Mme Raymonde a l'air de s'en foutre royalement.

Dubout, dubout, dubounet

Même si les joueurs n'ont pas repéré la "piste Steven", ils doivent logiquement aller interroger Jean Dubout: rappelons que c'est ce dernier qui a découvert le cadavre la veille au matin.

Jean Dubout est un homme d'une quarantaine d'années, musclé, style sportif dégénéré. Il est très mal à l'aise, et ça se voit même sans réussir un jet de psychologie. Peut-être le fait qu'il ait été interrogé toute la matinée par les flics en est-il la cause. Il faudra d'ailleurs que les joueurs visent entre les visites de la police: les policiers viendront lui faire répéter sa déposition deux fois dans l'après-midi.

Jean Dubout répétera mot pour mot sa déposition: il ne connaissait que peu Laurent Laboissière mais voulant lui dire deux mots la veille au matin vers neuf heures, il avait trouvé la porte entrouverte, la serrure cassée. Poussant la porte, il a découvert le cadavre et aussitôt appelé la police. Au cas où les joueurs l'interrogent sur Steven, il dira, après avoir avalé sa salive, qu'il n'a pas vu le gamin ces derniers temps.

Une délicieuse colocataire, les fesses en l'air

Allez, un rayon de soleil dans ce si triste paysage.

Jean Dubout partage depuis deux mois son appartement, un cinq pièces (à loyer modéré, c'est abordable, surtout à Mantes) avec Aimée Bienvenue, une jeune-femme de 24 ans, métis africaine et belle gonzesse. Celle-ci, qui travaille, arrivera vers 20 heures. Elle est belle, aimable, charmante, et se mêlera de tous les interrogatoires: elle craint en effet que ce pauvre Jean n'ait eu un grand choc avec toute cette histoire et essaye de lui soutenir le moral.

Les joueurs ont fortement intérêt à interroger la jeune-femme: s'ils ne le font pas, la police le fera le lendemain matin. Aimée peut en effet raconter, tout à fait innocemment, des détails majeurs:

- Jean Dubout et Laurent Laboissière étaient très amis, et Jean passait son temps chez lui. Pauvre Jean, quel choc...

- Jean Dubout, le matin même, descendait la poubelle quand il s'est aperçu du meurtre (si, ça a de l'importance!)

- Le petit cousin d'Aimée, Mamadou, huit ans, a passé dernièrement quelques jours avec elle. C'est Jean Dubout, il y a trois jours (bref, deux soirs avant le meurtre), qui s'est aimablement occupé de le raccompagner à la gare.

- Et pourquoi cela ? Parce qu'Aimée était en grande discussion avec un invité de dernière minute, un certain Simon Garnier, qui lui a été recommandé par un collègue de bureau.

Ce dernier, un grand homme brun et mystérieux, est parti dans la nuit. Aimée compte le dire à la police le lendemain matin... elle n'était pas là dans la journée, et n'a donc pas pu parler aux inspecteurs. Cela dit, même si elle est persuadée que l'information est importante pour l'enquête, elle ne pense pas que ce fameux Simon Garnier soit l'auteur du meurtre.

"Je peux pas vous expliquer... cet homme, il n'était pas très beau et pourtant... comment vous dire, il rayonnait. Il m'a tout de suite inspiré confiance..."

La vérité, ou presque

Si Jean Dubout est là pendant qu'Aimée raconte tout cela, les joueurs le verront littéralement se décomposer, et faire tous ses efforts pour empêcher Aimée de parler de Mamadou ou du mystérieux étranger. Mieux encore : dès qu'Aimée prononcera le mot "poubelles", il deviendra pâle comme la mort ! Si les joueurs ne s'aperçoivent de rien ou n'agissent pas, ce qui serait étonnant, il prendra la fuite dans la nuit... La police le rattrapera deux mois plus tard et il écoperà de perpét', mais cela sort de notre histoire.

A-t-on besoin de vous le dire ? Jean Dubout est un beau salaud.

Reconstituons rapidement l'histoire : Jean profitait de son poste d'éducateur social pour violer et maltraiter, avec la complicité de son ami, Laurent Laboissière, des enfants en difficulté qui n'osaient rien raconter. Il y a trois jours, lui et Laurent qui avaient beaucoup bu, sont passés un stade plus loin. Ils ont enchaînés Steven et bien sûr, le pauvre petit Mamadou (un coup de fil à ses parents permettra de découvrir que Mamadou n'a jamais pris son train, ses parents le croyaient encore avec Aimée) les ont torturés et violés. Ils se sont aussi amusés à prendre des photos que Laurent Laboissière a apporté le lendemain à Photoshop, une boutique de développement automatique qui fait que normalement,

les employés ne voient pas les photos. Et ne nous dites pas que c'est impossible, et qu'un mec ne serait pas assez con pour prendre cet énorme risque de faire développer ce genre de pellicules à l'extérieur : cette histoire est inspirée d'un fait divers réel, où l'assassin s'est vraiment fait attraper comme cela...

Mamadou et Steven ont passé la journée dans l'armoire. Le lendemain soir, Jean retourne chez Laurent Laboissière et reviole, etc... mais au bout d'un moment, dégrisés, ils se rendent compte du danger qu'ils courent. Ils poignardent donc les deux gamins avec un couteau de cuisine.

Jean Dubout rentre dans son appartement, réfléchissant à un moyen de se débarrasser des deux petits cadavres. Seulement, ce soir-là, Aimée a un invité, Simon Garnier, le mystérieux étranger dont nous expliquerons plus tard qui il est et ce qu'il est venu faire là. Et Simon Garnier voit rentrer Jean Dubout, qui a l'air pour le moins bizarre... et Simon Garnier, qui a une Perception supérieure à la moyenne, sent l'odeur de sang, de sueur et d'alcool... Il utilise ses pouvoirs mentaux pour lire les pensées de Jean, et ce qu'il y voit l'horrifie... Dès qu'Aimée est partie se coucher, Simon sort de l'appartement, fonce chez Laurent Laboissière, ouvre la porte d'un coup de poing, va directement à l'armoire, découvre les deux cadavres avant que Laurent Laboissière n'ait eu le temps de proférer un mot. Laurent, épouvanté, veut se jeter sur l'intrus.

Simon, très calmement, décroche une des épées du mur, et d'un geste précis lui tranche la tête. Il hésite un instant à revenir faire la même chose avec Jean Dubout, mais il est pressé, et doit rester incognito... En fait, il n'aurait même pas dû céder à ce mouvement de colère. Enfin, justice est faite. Il disparaît dans la nuit.

Nous afons les moyens de fous faire parler !

Comment découvrir tout ça ? Pour la participation de Jean Dubout, c'est facile... entre les détails révélés par Aimée et son attitude, il y a tout, mais tout, pour qu'on le soupçonne. Il suffira de le secouer violemment et, après avoir essayé de s'enfuir, il racontera tout, à la grande horreur d'Aimée qui voudra lui arracher les yeux quand elle comprendra ce qui est arrivé à Mamadou.

Jean Dubout n'a pas vu qui a tué Laurent Laboissière, mais il est à peu près sûr qu'il s'agit, d'une manière ou d'une autre, de Simon Garnier... "Ce mystérieux étranger en noir, c'était l'Ange de la Vengeance" balbutie-t-il. Et les cadavres des deux enfants, me direz vous ? Eh bien ils sont au sous-sol, dans les deux grands sacs poubelles où Jean Dubout complètement paniqué les a enfournés la veille.

Ils commencent d'ailleurs à sentir. On vous avait dit que c'était glauque...

Selon que vos joueurs sont des Anges ou des Démon, ils réagiront différemment à Jean Dubout. Le livrer à la police, le hacher menu ici et maintenant, le féliciter, l'engager dans les forces du Mal... au choix ! Ce n'est pas ça l'important.

Jean Dubout, éducateur

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

Talents : Corps à corps +1, Esquive +0, Pervers sexuel +2.

L'important, c'est la rose

Faux : pas la rose, Simon Garnier. Un Ange ? Peut-être... Mais au fait, que sait exactement l'accorte Aimée Bienvenue ?

Aimée Bienvenue, étudiante

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

Talents : Danse +1, Architecture +1, Dessin industriel +1.

Aimée est étudiante en architecture. Elle fait en ce moment un stage à Paris, au ministère de la culture où elle s'occupe, à son échelle bien sûr, d'aider à la conception ou de faire de "l'exé" sur les grands projets gouvernementaux.

Simon Garnier, raconte-t-elle, l'a appelée au bureau il y a deux jours. Il se disait envoyé par un célèbre architecte, Henri Biryani et affirmait faire une étude sur la future Bibliothèque de France (surnommée la "TGB", Très Grande Bibliothèque). Ce projet existe réellement, il y a eu un sacré battage médiatique dessus, et vous en avez sûrement entendu parler. Cette bibliothèque est un projet très cher à François Mitterrand : il s'agit de réunir dans une immense tour, réalisée par un grand architecte, plus de livres qu'il n'en a jamais été réuni, du moins en France... Une bibliothèque immense, en plein XIIIème arrondissement, qui sera "le" centre de documentation des décades à venir.

Aimée ne s'explique pas pourquoi, mais en entendant la voix de Simon Garnier au téléphone, elle a tout de suite été séduite et a accepté qu'il vienne chez elle pour étudier le dossier au lieu de passer au bureau. Il est arrivé - un bel homme brun, aux yeux perçants, habillé d'un jean, d'un pull noir et d'un Burberry's - et ils ont parlé, en effet, de la TGB... Ils ont parlé autour d'un verre de whisky, et dans la conversation Simon a dit qu'il avait passé la soirée de la veille à Pigalle, et "qu'il était surpris de voir comme la ville avait changé". Un indice ? Un peu vague...

Simon a ensuite étudié très précisément les plans du futur établissement qu'Aimée lui montrait, et a noté les noms des architectes qui pourraient le renseigner plus avant. Après, ajoute Aimée - hésitant un instant - il est parti (c'est en partant que Simon a croisé Jean Dubout, qu'il s'est aperçu des crimes et qu'il a rendu une justice expéditive mais efficace... mais ça, bien sûr Aimée n'en sait rien). En fait, Aimée cache encore quelque chose, qu'un bon jet de psychologie (ou équivalent) peut amener les joueurs à découvrir.

Avant de partir, Simon et elle ont batifolé quelques heures dans la chambre. Aimée en garde un merveilleux souvenir... "C'était aussi intense, pourrait-elle dire si les joueurs réussissaient à amener la conversation là dessus, que s'il n'avait pas fait l'amour depuis des années..." Aimée a aussi remarqué un détail : Simon a sur le dos, à la hauteur des omoplates, deux cicatrices symétriques.

Conclusion de la première partie

C'est tout. Les joueurs ont sans doute eu les aveux de Jean Dubout, et, espérons-le, ont deviné que le mystérieux Simon Garnier avait quelque chose à voir avec la "décapitation" de Laurent Laboissière.

Sauf que celui-ci a disparu dans la nature : la seule piste qu'ont les joueurs, c'est Pigalle... un peu vague, et cette histoire de TGB avec les noms (et les numéros de téléphone) qu'Aimée a conseillé à Simon de rencontrer : Mark Shamah, l'architecte responsable du projet, et Martine Méliesses, l'attachée de presse.

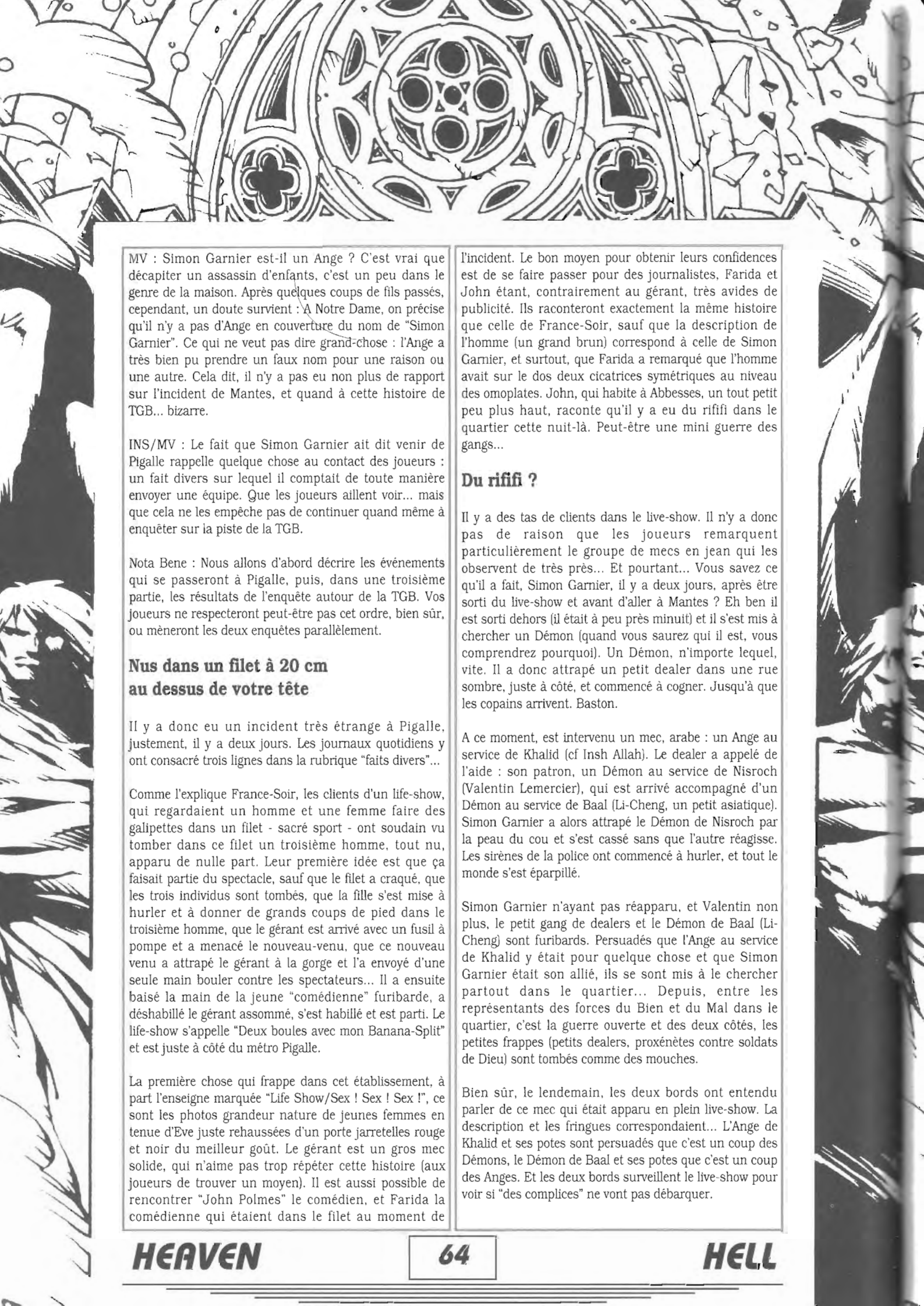
Cela dit, il y a déjà de quoi faire un rapport, et peut-être que nos joueurs n'ont pas envie de faire du zèle...

Deuxième partie : Où les joueurs découvrent avec horreur Pigalle et ses moeurs répugnantes

The sound of his wings

Une fois revenus sur Paris, les joueurs seront rappelés par leur contact qui veut savoir où ils en sont de cette histoire. L'histoire de "Simon Garnier" l'intéressera prodigieusement, de quelque bord qu'il soit.

INS : Simon Garnier doit être un Ange, pense le contact des joueurs. Curieux, quand même, comme histoire... d'abord, laisser un cadavre décapité n'est pas très discret, et les Anges sont normalement très pointilleux sur la discrétion. Et puis cette histoire de TGB... Si les Anges veulent obtenir des renseignements sur les plans de ce projet, ils ont assez de complicités au sein du gouvernement et de l'administration pour ne pas avoir à passer par une petite stagiaire de Mantes La Jolie. Il faut absolument voir ce qui se trame là dessous...



MV : Simon Garnier est-il un Ange ? C'est vrai que décapiter un assassin d'enfants, c'est un peu dans le genre de la maison. Après quelques coups de fils passés, cependant, un doute survient : A Notre Dame, on précise qu'il n'y a pas d'Ange en couverture du nom de "Simon Garnier". Ce qui ne veut pas dire grand-chose : l'Ange a très bien pu prendre un faux nom pour une raison ou une autre. Cela dit, il n'y a pas eu non plus de rapport sur l'incident de Mantes, et quand à cette histoire de TGB... bizarre.

INS/MV : Le fait que Simon Garnier ait dit venir de Pigalle rappelle quelque chose au contact des joueurs : un fait divers sur lequel il comptait de toute manière envoyer une équipe. Que les joueurs aillent voir... mais que cela ne les empêche pas de continuer quand même à enquêter sur la piste de la TGB.

Nota Bene : Nous allons d'abord décrire les événements qui se passeront à Pigalle, puis, dans une troisième partie, les résultats de l'enquête autour de la TGB. Vos joueurs ne respecteront peut-être pas cet ordre, bien sûr, ou mèneront les deux enquêtes parallèlement.

Nus dans un filet à 20 cm au dessus de votre tête

Il y a donc eu un incident très étrange à Pigalle, justement, il y a deux jours. Les journaux quotidiens y ont consacré trois lignes dans la rubrique "faits divers"...

Comme l'explique France-Soir, les clients d'un live-show, qui regardaient un homme et une femme faire des galipettes dans un filet - sacré sport - ont soudain vu tomber dans ce filet un troisième homme, tout nu, apparu de nulle part. Leur première idée est que ça faisait partie du spectacle, sauf que le filet a craqué, que les trois individus sont tombés, que la fille s'est mise à hurler et à donner de grands coups de pied dans le troisième homme, que le gérant est arrivé avec un fusil à pompe et a menacé le nouveau-venu, que ce nouveau venu a attrapé le gérant à la gorge et l'a envoyé d'une seule main bouler contre les spectateurs... Il a ensuite baisé la main de la jeune "comédienne" furibarde, a déshabillé le gérant assommé, s'est habillé et est parti. Le live-show s'appelle "Deux boules avec mon Banana-Split" et est juste à côté du métro Pigalle.

La première chose qui frappe dans cet établissement, à part l'enseigne marquée "Life Show/Sex ! Sex ! Sex !", ce sont les photos grandeur nature de jeunes femmes en tenue d'Eve juste rehaussées d'un porte jarretelles rouge et noir du meilleur goût. Le gérant est un gros mec solide, qui n'aime pas trop répéter cette histoire (aux joueurs de trouver un moyen). Il est aussi possible de rencontrer "John Polmes" le comédien, et Farida la comédienne qui étaient dans le filet au moment de

l'incident. Le bon moyen pour obtenir leurs confidences est de se faire passer pour des journalistes, Farida et John étant, contrairement au gérant, très avides de publicité. Ils raconteront exactement la même histoire que celle de France-Soir, sauf que la description de l'homme (un grand brun) correspond à celle de Simon Garnier, et surtout, que Farida a remarqué que l'homme avait sur le dos deux cicatrices symétriques au niveau des omoplates. John, qui habite à Abbesses, un tout petit peu plus haut, raconte qu'il y a eu du rififi dans le quartier cette nuit-là. Peut-être une mini guerre des gangs...

Du rififi ?

Il y a des tas de clients dans le live-show. Il n'y a donc pas de raison que les joueurs remarquent particulièrement le groupe de mecs en jean qui les observent de très près... Et pourtant... Vous savez ce qu'il a fait, Simon Garnier, il y a deux jours, après être sorti du live-show et avant d'aller à Mantes ? Eh ben il est sorti dehors (il était à peu près minuit) et il s'est mis à chercher un Démon (quand vous saurez qui il est, vous comprendrez pourquoi). Un Démon, n'importe lequel, vite. Il a donc attrapé un petit dealer dans une rue sombre, juste à côté, et commencé à cogner. Jusqu'à que les copains arrivent. Baston.

A ce moment, est intervenu un mec, arabe : un Ange au service de Khalid (cf Insh Allah). Le dealer a appelé de l'aide : son patron, un Démon au service de Nisroch (Valentin Lemerrier), qui est arrivé accompagné d'un Démon au service de Baal (Li-Cheng, un petit asiatique). Simon Garnier a alors attrapé le Démon de Nisroch par la peau du cou et s'est cassé sans que l'autre réagisse. Les sirènes de la police ont commencé à hurler, et tout le monde s'est éparpillé.

Simon Garnier n'ayant pas réapparu, et Valentin non plus, le petit gang de dealers et le Démon de Baal (Li-Cheng) sont furibards. Persuadés que l'Ange au service de Khalid y était pour quelque chose et que Simon Garnier était son allié, ils se sont mis à le chercher partout dans le quartier... Depuis, entre les représentants des forces du Bien et du Mal dans le quartier, c'est la guerre ouverte et des deux côtés, les petites frappes (petits dealers, proxénètes contre soldats de Dieu) sont tombés comme des mouches.

Bien sûr, le lendemain, les deux bords ont entendu parler de ce mec qui était apparu en plein live-show. La description et les fringues correspondaient... L'Ange de Khalid et ses potes sont persuadés que c'est un coup des Démons, le Démon de Baal et ses potes que c'est un coup des Anges. Et les deux bords surveillent le live-show pour voir si "des complices" ne vont pas débarquer.

Si les joueurs sont des Démons

Deux Anges au service de Khalid, Archange musulman de la foi, surveillaient le live-show. L'un d'eux a détection du Mal, et repérera les joueurs dès que ceux-ci commenceront à poser des questions à droite et à gauche. Les deux Anges les suivront à leur sortie du live-show et les attaqueront dès qu'ils pourront, dans un endroit discret, sans crier gare. Leurs caractéristiques sont en annexe, et les deux Anges frappent pour tuer. Si les Démons réussissent à en attraper un et à le faire parler, l'Ange les accusera d'être responsables, "avec leur pote débarqué tel Terminator dans le live-show", de l'offensive tous azimuts des Démons dans le quartier.

L'Ange ne sait évidemment rien sur Simon Garnier.

C'est pas fini : on vous a bien dit que les deux bords surveillaient le live-show. Donc, les Démons aussi... Ceux-ci, conduits par Li-Cheng, tenaient les Anges de Khalid à l'oeil... et les ont suivis quand ceux-ci ont commencé à suivre les joueurs (ouf !). Ils regarderont la bagarre de loin, sans intervenir, et continueront intelligemment leur filature. Dès qu'ils le pourront, ils essayeront d'enlever un des joueurs, sans lui faire mal.

Si ça rate, baston... Espérons que les joueurs s'apercevront que Li-Cheng est de leur bord et qu'ils essayeront de discuter. Si Li-Cheng meurt sans qu'il y ait eu d'explications, l'équipe de joueurs aura l'impression d'avoir manqué une étape : tout le monde les a attaqués et ils n'ont absolument pas compris pourquoi ! Ou l'enquête "Pigalle" s'arrête là et ils passent directement à la troisième partie, ou ils essayent de trouver un autre Démon dans le quartier qui leur expliquera l'incident survenu et la disparition de Valentin. C'est possible, mais ça prendra du temps.

Si l'enlèvement réussit, Li-Cheng et ses acolytes emmèneront le pauvre joueur dans la cave d'un immeuble à Pigalle et commenceront à le torturer lentement pour savoir où Simon Garnier a emmené Valentin, le Démon aux ordres de Nisroch... Evidemment, le pauvre joueur n'en sait rien. Montrer l'aura démoniaque ne suffira même pas pour convaincre Li-Cheng qu'ils sont du même bord ! Ce dernier est en effet tellement énervé qu'il est prêt à croire que le joueur est un Ange qui sait imiter les auras démoniaques "Je suis sûr que ça doit exister..."

Pour arrêter la torture, le joueur devra être convaincant, se décarcasser, expliquer sur quelle enquête il est, hurler que si les Anges les ont attaqués, il doit y avoir une raison... Si le joueur essaye de s'enfuir (et rate), ou ne fait, à votre avis, pas un assez bon baratin, faites le tuer par Li-Cheng. Bien sûr, celui-ci s'apercevra un jour de son erreur et se fera remonter fortement les bretelles par la hiérarchie Démoniaque, mais trop tard ! Après cette

mort, Li-Cheng un peu monotâche, ne se laissera pas démonter, et partira enlever un autre joueur... Si les joueurs finissent quand-même par s'entendre avec lui, Li-Cheng racontera ce qui s'est passé et l'enlèvement de Valentin, son patron, par Simon Garnier.

Ahmed, Ange au service de Khalid

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	5	3	4	2	13

Talents : Arme d'épaulé +1, Arme de poing +1 (44. Magnum). Esquive +0, Arme de contact +1 (hache).

Pouvoirs : Attaques multiples +1 (113), Esquive acrobatique +0 (115), Lumière +1 (122), Télékinésie +1 (126), Peur +1 (164), Colère de Dieu +1 (Spé).

Bernard, Ange au service de Khalid

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	3	4	4	3	9

Talents : Esquive +1, Baratin +1, Course +1, Corps à corps +2, Draguer les filles dès qu'Ahmed a le dos tourné +1.

Pouvoirs : Peur +1 (126), Vitesse +1 (134), Luxure (663), Colère de Dieu +0 (Spé).

Li-Cheng, Démon aux ordres de Baal

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	3	2	4	3	17

Talents : Esquive +2, Course +1, Arme de contact +2 (katana), Corps à corps +2.

Pouvoirs : Dents +0 (111), Pattes +1 (114), Armure +1 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra-normale +1 (221), Force +0 (241), Détection du Bien +1, Détection du futur proche +1 (314), Paranoïa (631), Art de combat +1 (Spé).

Roger, acolyte de Li-Cheng, Démon aux ordres de Baal

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	3	3	4	3	10

Talents : Esquive +0, Baratin +0, Corps à corps +1, Acrobatie +1, Prendre l'air d'un mafiosi de seconde classe dans un film américain +1.

Pouvoirs : Langue +1 (112), Acide +1 (165), Armure +0 (211), Invisibilité +1 (261), Art de combat +0.

Ginette, acolyte de Li-Cheng, Démon aux ordres d'Andrealphus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	3	1	4	4	13

Talents : Esquive +1, Séduction +2 (dont chaouer des hanches dans une mini en skai +2), Savoir faire +1, Baratin +1.

Pouvoirs : Charme +1 (131), Absorption d'énergie sexuelle +1 (143), Polymorphe +1 (266), Orgasme mortel +2 (Spé).

Si les joueurs sont des Anges

Li-Cheng (le Démon de Baal) et ses acolytes, surveillant le life-show, vont repérer les joueurs (Li-Cheng a détection du Bien) et les suivre discrètement. Persuadé que ces derniers sont liés d'une manière ou d'une autre à l'apparition de Simon Garnier et à l'enlèvement de Valentin, Li-Cheng essaiera dès qu'il le pourra d'enlever un des joueurs sans le tuer, dans l'intention de le faire parler...

Si ça rate, baston. Li-Cheng et ses potes essayeront de faire un massacre, et là, pas de discussion possible. Le mieux serait bien entendu que les Anges arrivent à attraper l'un d'entre eux vivant : ils apprendraient alors l'histoire de Simon Garnier et de Valentin.

Si ça réussit, le pauvre Ange sera emmené par Li-Cheng dans une cave de Pigalle et lentement torturé... Li-Cheng essaye, vous l'aurez compris, de lui faire révéler où Simon Garnier a emmené Valentin. Le pauvre joueur n'en sait rien, et il est franchement mal parti.

Donnons-lui une chance... Les Anges de Khalid, qui suivaient Li-Cheng qui suivait les joueurs, (ouf) vont contacter pacifiquement ces derniers. Après quelques explications de part et d'autres, les Anges de Khalid proposeront aux joueurs de chercher la planque de Li-Cheng. Pour cela, il faudra arpenter Pigalle, attraper quelques petits dealers de l'organisation de Valentin, les faire parler... Si les joueurs ne mettent pas trop de temps - disons moins d'une demi-journée - ils pourront découvrir à temps la cave de l'immeuble et sauver leur co-équipier. Un des deux Anges de Khalid est celui qui, étant intervenu dans la bagarre entre Simon Garnier et le dealer, a vu Simon Garnier "enlever" Valentin. Il pourra donc raconter ce fait aux joueurs.

Conclusion de la seconde partie

Ce petit bout d'enquête à Pigalle a été fertile en événements, mais pas tellement en informations. Simon Garnier est toujours aussi mystérieux, il est apparu de nulle part dans un Live Show à Pigalle et il a "enlevé un Démon" !? La nuit d'après, il était à Mantes la Jolie où il décapitait un assassin d'enfants et où il se renseignait sur la TGB... Oui. Et on en déduit quoi ?

Et l'enquête sur la TGB ? Où en est-on ?

Troisième partie : Où les joueurs évoluent un court moment dans un cercle plus huppé

Un petit peu de politique

C'est un service du Ministère de la Culture qui s'occupe de la TGB.

Ce service est dirigé par un certain Bernard Mannex. Sous ses ordres il y a plein de gens, dont la petite Aimée Bienvenue... ainsi que Martine Méliesses, l'attachée de presse à laquelle les joueurs vont avoir affaire. Le service de Bernard Mannex travaille en collaboration avec "Pyramides", l'agence d'architecture dirigée par Mark Shammah. Mark est un jeune architecte très doué qui a gagné il y a quelques années le concours du meilleur projet pour la TGB. Depuis, il a son propre cabinet.

Et où en est la construction de cette brave bibliothèque de France ? Eh bien, elle est terminée, ou presque. Tout ça, c'est à cause des élections législatives. François Mitterrand se doutant qu'un échec des socialistes n'aiderait pas son projet, et que ce ne serait pas la première fois qu'un chantier serait stoppé net par un changement de gouvernement, a fait accélérer les choses dans le plus grand secret. Bien sûr, les travaux en plein XIIIème ne sont pas passés inaperçus, et tout le monde a remarqué que la construction était quasi terminée. Mais ce que pas grand monde ne sait, c'est que la plupart des livres ont déjà été livrés et installés, et que François Mitterrand a décidé d'avancer l'inauguration... d'un an. Le but est politique, bien sûr... le président espère que la surprise créée par l'inauguration d'une TGB (le plus grand centre de connaissance européen, un pôle d'attraction culturelle inégalé, et patati et patata...) en parfait état sera positive pour son image. Et puis, sa santé n'est quand même pas de fer, et dans un an, qui sait où il sera ! La fête a été préparée depuis quelques mois, et doit se dérouler trois jours après le commencement de ce scénario. Le buffet, les boissons et tutti quanti sont bien sûr prêts, mais les invités, à peu près cinq cents journalistes et personnalités "triés sur le volet" ne seront prévenus que la veille de la réception. Les organisateurs ne sont pas inquiets : même en période de baisse de la gauche, et même prévenus au dernier moment, les gens ne ratent en général pas une réception donnée par F. Mitterrand lui-même...

Les joueurs, pour leur enquête, tombent donc quand même à un sacré mauvais moment. Dans les services concernés, l'effervescence est à son comble !

Les différentes pistes

Un large éventail de possibilités s'offrent aux joueurs.

Téléphoner (ou aller voir)

Martine Méliesses, l'attachée de presse

Vous vous rendez compte du boulot qu'a une attachée de presse quelques jours à peine avant l'événement de sa carrière ? Alors obtenir un rendez-vous ou même l'avoir au téléphone, c'est difficilement envisageable... Seule solution, se faire passer pour (ou être) une personnalité médiatique ou un homme politique connu.

Ou obtenir un gros piston venu d'en haut ou d'en bas... Dans ce cas, Martine sera charmante et répondra à toutes les questions que les joueurs poseront, à condition bien sûr qu'ils aient un prétexte quelconque. Oui, elle a reçu un certain Simon Garnier... Un architecte canadien extrêmement connu, un homme charmant.

Non, elle n'a malheureusement pas son numéro de téléphone, mais si les joueurs veulent vraiment le voir, elle... (là elle s'arrêtera et fera un petit sourire charmant et mystérieux) ...elle sera ravie de les faire se rencontrer à un prochain cocktail, non, elle ne peut pas en dire plus, "Mais laissez-moi vos coordonnées, il se pourrait que je vous recontacte très bientôt pour une réception surprise où il sera invité..." Pas très discret allez-vous me dire : c'est vrai. Mais il ne s'agit pas non plus des plans du nouveau missile nucléaire, et le travail d'une attachée de presse est aussi de faire planer le mystère pour alimenter des rumeurs...

Si les joueurs ne trouvent pas le moyen d'être ou de se faire pistonner par quelqu'un de connu, c'est une assistante de Martine qui leur répondra - ou les recevra. Cette assistante, Catherine de Mercurey (BCBG, cinquante ans) sera polie mais sans plus. Elle sait que Simon Garnier "le célèbre architecte canadien" a bien pris contact avec Martine Méliesses, mais elle n'a pas l'intention de leur en dire plus... à moins que les joueurs ne trouvent un très bon prétexte ou n'utilisent un pouvoir.

Téléphoner ou prendre un rendez-vous avec Mark Shammah, l'architecte

Mark est lui aussi, sur les nerfs : cette inauguration est un moment important pour sa carrière. Cela dit, son emploi du temps est quand même nettement moins chargé que celui de la pauvre Martine, et il peut prendre le temps de répondre aux questions des joueurs, à condition bien sûr que ces derniers aient un prétexte valable pour venir lui parler.

Oui, Simon Garnier "le célèbre architecte canadien" est venu le voir. Il s'intéressait aux plans de la TGB et à l'organisation des livres à l'intérieur de cette dernière. Mark a été ravi de discuter avec lui. Non, il n'a pas ses coordonnées... Il est possible, avec un peu de baratin, d'apprendre l'existence de la fameuse réception où Simon Garnier a été invité. Mark serait ravi d'y inviter les joueurs, pour qu'ils puissent y voir leur ami, mais malheureusement ce n'est pas lui qui s'occupe des invitations, mais Martine Méliesses. Les joueurs voudront peut-être, s'ils ne l'ont pas déjà fait chez Aimée Bienvenue, jeter un coup d'œil sur les plans de la TGB. Ils ont beau ne pas être architectes, tout paraît parfaitement normal. Un bâtiment central, quatre tours, de grandes pièces de réception, des salles administratives, une immense cafétéria, des pièces pour présenter les livres, des pièces pour stocker les livres



précieux ou rares qui ne doivent pas être touchés par le public, des salles de lecture, de travail... Non, vraiment, rien de louche.

Si les joueurs n'ont pas réussi à faire parler Mark, Martine ou Catherine, il y a un million de moyens d'apprendre l'existence de la fête d'inauguration et la présence de Simon Garnier à cette fête : faire parler des sous-fifres, écouter des conversations téléphoniques, s'introduire dans les bureaux (un hôtel particulier du vieux XIIIème) et fouiller dans les papiers, où il y a le dossier de presse prêt à être envoyé, les factures des traiteurs, la liste des invités (avec Simon Garnier dessus)... N'oubliez pas aussi qu'Aimée Bienvenue travaille dans ce service comme stagiaire. Elle n'était pas au courant de cette inauguration quand les joueurs l'ont vue à Mantes, mais maintenant elle l'est. Si les joueurs ont toujours eu de bonnes relations avec elle, elle pourra peut-être leur donner un coup de main.

Martine Méliesses, attachée de presse

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

Talents : Baratin +1, Discussion +1, Séduction +1, Diplomatie +1, Psychologie +1, Droit +1.

Mark Shammah, architecte

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

Talents : Architecture +2, Dessin industriel +2, Mathématiques +0, Physique +0.

Comment se faire inviter à l'inauguration

Il suffit ou de se faire passer pour quelqu'un de connu (voir plus haut), ou de forcer la main à Martine d'une manière ou d'une autre, ou d'introduire les noms et les adresses dans le fichier informatique des invités. Allez, une éventuelle petite baston pour la route, mais seulement si vous voulez :

Bernard Channex, le directeur du service dont nous avons cité le nom tout à l'heure, est un Ange au service de Didier. Même s'il a la tête ailleurs en ce moment, c'est quand même un Ange, et si les joueurs (Anges ou Démons) sont du genre agressifs, ou peu discrets, il va les repérer... Et il n'aimera pas du tout ça. Il peut alors leur envoyer un squad d'Anges au service de Laurent sur la gueule (à vous de voir la force de ce squad selon la force de votre équipe, mais laissez à vos joueurs une chance de s'en tirer, tout de même !)

Si les joueurs sont des Anges, la situation peut s'arranger.

S'ils sont des Démons, ils ont intérêt à être très puissants ou à courir vite... Et même s'ils survivent, ils seront repérés, ce qui ne facilitera pas du tout les choses pour la suite. Tant pis pour eux, ils le savaient que le gouvernement et l'administration (quelle que soit la couleur politique en vogue), c'est truffé d'Anges !

Le contact des joueurs, de quel côté qu'il soit, continue à s'intéresser beaucoup à l'affaire, et demandera à la petite équipe de lui faire des rapports réguliers... tout en continuant à voir si du côté de sa hiérarchie, il ne peut pas obtenir de plus amples renseignements. Les nouvelles informations que vont lui ramener les joueurs sur l'inauguration "secrète" et le fait que Simon Garnier y soit invité vont l'inquiéter plus qu'autre chose. Si les joueurs ne l'ont pas essayé tous seuls, il va les pousser à obtenir une invitation - intelligemment et discrètement. Mais décidément, qu'est ce qui se trame avec cette TGB ?

Quatrième partie : Où les forces du Bien et du Mal commencent à supputer que cette histoire sent fortement le poisson

Petit Intermède...

• Pour INS (si les joueurs sont des Démons)

Une bonne fessée n'a jamais fait de mal à celui qui la donne

Les joueurs sont au milieu de leur enquête, quand, à un moment critique (par exemple à l'instant où ils allaient enfin convaincre Martine Mélisses qu'ils étaient des VIP

et qu'il était absolument indispensable qu'ils soient invités) ils sont contactés par leur hiérarchie pour aller donner un coup de main à une opération commando... aucun rapport avec l'enquête en cours. La situation est la suivante : Des familiers, dirigés par un Démon au service d'Asmodée, étaient en train de préparer dans un hangar désaffecté une ligne de jouets maléfiques, destinés à inonder le marché au moment de Noël. La ligne de jouets, qui devait s'appeler Bubble Squeak, aurait été composée de poupées, de figurines et de voitures télécommandées familiers. Un truc sympa... qui a été malheureusement découvert par les Anges.

Ces derniers ont prévu une attaque en règle du hangar, le soir même. Par une indiscretion, les Démons ont appris l'imminence de cette attaque et ont donc monté un contre-piège...

Il est à peu près onze heures du matin quand les joueurs reçoivent l'ordre de rejoindre au plus vite le hangar désaffecté, près de Melun. Le hangar est au bout d'un chemin de terre, près d'un assez grand bosquet. Ils y sont accueillis au milieu des chaînes de figurines et des têtes de poupées (style "dolls") par Meryl, une jolie blondinette, le Démon d'Asmodée qui dirigeait l'opération, et par Léviathan, un très grand black, très musclé, avec un air hautain et puissant qui devrait impressionner les joueurs.

C'est Léviathan le chef de l'opération, et à son ton sec et efficace, on ne peut l'ignorer. C'est un Démon aux ordres de Baal, dont l'aura est largement de 21 et plus. Il expliquera aux joueurs le plan de l'après-midi. Léviathan va partir ostensiblement, dans sa camionnette, emmenant avec lui les deux familiers humains qui aidaient Meryl. Il fera ensuite demi-tour discrètement un peu plus tard sur la route, et reviendra avec cinq autres Démons de Baal (autant faire les choses bien) se cacher dans le bosquet. Les joueurs devront rester avec Meryl... D'après les renseignements obtenus, les Anges déguisés en policiers (peut-être d'ailleurs vraiment policiers) devraient débarquer à la tombée de la nuit et arrêter tout le monde... pour les amener quelque part pour les torturer et les faire parler. Les Anges sont bien sûr prêts à tuer à la moindre résistance.

Mais, ordonnera Léviathan, vous ne devez en opposer aucune, et vous rendre. Au moment où ils vous feront rentrer dans la camionnette, nous attaquerons... Vous aussi, bien sûr, à ce moment-là. Avec l'effet de surprise, on devrait les hacher menu. Bonne chance !

Meryl fait son strip

Sur ces belles paroles, Léviathan disparaît... Les joueurs auront pu remarquer qu'il n'avait pas adressé la parole à Meryl, comme s'il était énervé contre elle.

Meryl, Démon aux ordres d'Asmodée

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	3	2	4	3	13

Talents : Esquive +1, Baratin +1, Sculpture +1, Modélisme +1.

Acide + 2 (126), Charme +1 (131), Volonté supra-normale +1 (221), Détection du Danger +1 (315), Lire les sentiments +1 (324), Pari Stupide +1 (Spé).

L'après-midi se passera à ce que les joueurs veulent... Au fur et à mesure que la tombée de la nuit approche, Meryl deviendra cependant de plus en plus nerveuse. Et c'est seulement au moment où le soleil commencera à disparaître derrière les collines qu'elle expliquera pourquoi.

"Vous croyez qu'il va venir ?" "Qui?" devraient demander les joueurs.

"Ben, Léviathan. Vous imaginez, s'il ne vient pas ?"

Ca devrait un peu stresser la petite équipe... Surtout quand Meryl se lancera dans une histoire abracadabrante. Il semblerait que Léviathan ait passé la matinée à tester les loyautés de Meryl, lui demandant si elle serait prête à participer contre l'avis de la hiérarchie du Mal à un coup fabuleux, comme il ne s'en reproduira pas deux fois... "La gloire, la vengeance, les tours d'argent du Paradis s'écroulant dans les flammes"... Au début, Meryl a été tentée, et a accepté, ne serait-ce que pour en savoir plus. Léviathan a alors commencé à lui raconter quelque chose au sujet de la TGB, qui allait ouvrir un passage, qu'ils étaient des dizaines à vouloir profiter de l'occasion... puis, il s'est tu. Meryl a alors commencé à flipper, et quelques heures plus tard, elle a dit à Léviathan qu'elle ne voulait pas participer à l'aventure. Elle a bien sûr promis de ne pas le dénoncer... Mais là, maintenant, tout de suite pouf, elle se dit que si Léviathan n'intervenait pas, ça serait le meilleur moyen pour qu'elle ne fasse jamais de rapport... A ce moment, bruit de camionnette. Six "flics" en descendent.

Flic n°1, Ange au service de Laurent

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	3	2	3	15

Talents : Esquive +1, Corps à corps +1, Arme d'épaule +1, Course +1.

Pouvoirs : Son +1 (123), Faiblesse +2 (162), Armure +1 (211), Détection du Mal +2 (311), Détection du mensonge +1 (316), Dialogue mental +0 (322), Arme à distance bénite (fusil à pompe) (412), Gras (614).

Flic n°2, Ange au service de Dominique

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

Talents : Esquive +0, Corps à corps +1, Baratin +2, Droit +1.

Pouvoirs : Eclair +1 (121), Paralysie +1 (132), Fertilité +2 (152), Champ de force +0 (251), Caméléon +1 (262), Psychométrie +2 (312), Passe Muraille +1 (335), Château (431), Jugement (spé).

4 Soldats de Dieu

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	2	3	1	1	4

Talents : Arme lourde +2, Arme d'épaule +2, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Armure +0 (211), Caméléon +0 (262).

Matériel : Fusil à pompe, M16.

N'hésitez pas à baisser (ou à augmenter) ces caractéristiques si elles sont démesurées par rapport à vos joueurs. Le but de cet intermède n'est pas de faire un massacre de Démons, mais de leur faire très très peur !

C'est la police française

Les flics se dirigeront vers le hangar, arme à la main, sur leurs gardes. Les soldats de Dieu se déploieront... puis l'Ange de Laurent, prêt à tout, mais pas encore en armure pour garder l'illusion de la "police française", ordonnera à tout le monde de sortir, les mains en l'air.

Si vos joueurs essayent de combattre, ou de fuir, baston.

Si vos joueurs décident de jouer quand même le jeu, et se rendent, les "flics" leur passeront les menottes, les surveillant précautionneusement (ils ne savent pas encore s'ils ont affaire à des humains pervers, à des familiers ou à des Démons). Puis il les feront rentrer dans la camionnette.

Contact, démarrage... la camionnette s'engage sur le chemin de terre. Puis, la nationale... Léviathan n'est pas intervenu. Les joueurs (Et Meryl, qui fait bien sûr partie des prisonniers) peuvent décider de tenter le combat à n'importe quel moment. Sinon, il seront emmenés dans le château de l'Ange de Dominique. Une section lourde et un Ange au service de Joseph spécialisé dans les tortures lentes (il se téléportera très très loin s'il y a combat, ce qui nous évite de préciser ses caractéristiques) les y attendent. Le but des Anges est d'obtenir leurs noms, leurs adresses, leurs complicités... puis de les tuer, parce qu'il ne faut quand même pas exagérer. Jetons un voile pudique sur la suite, et espérons que les joueurs et Meryl se tireront vivants de ce mauvais pas !

Léviathan, tête de flan

Ok. Après une aventure comme celle-là, gageons que les joueurs et Meryl, si elle est encore vivante, vont aller gueuler, et fort, auprès de la hiérarchie. Surtout que l'illusion à la TGB a dû faire dresser l'oreille des joueurs...

Dès que le contact des joueurs entendra leur histoire, il leur demandera (ainsi qu'à Meryl) de venir le rejoindre, et vite.

Il ne sera pas tout seul. Avec lui se trouvent un petit garçon, Démon Grade 3 aux ordres de Kronos, ainsi qu'un homme en costard noir, avec un attaché-case. C'est le Prince-Démon Andromalius.

Andromalius demandera aux joueurs de bien vouloir répéter lentement toute l'histoire (il est toujours bon de faire répéter aux joueurs le scénario). Le coup des cicatrices que Simon Garnier a dans le dos le fera réagir, ce que les joueurs verront au plissement de l'oeil du Prince-Démon. Quand à l'histoire de Léviathan, qu'il fera narrer à Meryl, elle ne fait que confirmer les informations qu'il a déjà obtenues par ailleurs. Léviathan s'est barré. Pire que ça, il s'est barré en emmenant pas mal de Démons avec lui. Et tout cela tourne autour de l'histoire de la TGB... Andromalius se tournera alors vers le petit garçon. Celui-ci s'inclinera légèrement, et dira : "Tout cela rejoint l'analyse que nous avons faite, Prince." Andromalius fera un geste vers les joueurs, et le petit garçon se retournera alors vers eux.

"Avez vous déjà entendu parler du Juif Errant ? Ou de la tour de Babel, par laquelle les hommes ont cru un jour pouvoir toucher le Paradis ?"

Et là je dis : stop. Avant de continuer cette lecture, il faut tout de suite que vous alliez lire deux chapitres de cette extension : "L'Histoire du Juif Errant" et "La tour de Babel". Dès que c'est fait, reportez-vous au paragraphe : "Ca sent le fromage dans la bibliothèque de Babibel", où le petit Démon de Kronos va expliquer quel rapport tout cela a avec la choucroute...

• Intermède MV (Si les joueurs sont des Anges)

Le schtroumf grognon il aime pas les jouets

Alors que les joueurs sont en plein dans leurs magouilles pour essayer d'obtenir - discrètement et intelligemment - des invitations pour l'inauguration de la TGB, leur contact les convoque tout de suite, mais alors tout de suite, là, maintenant, pour venir voir quelque chose de très intéressant.

Les forces du Bien ont récemment arraisonné un hangar abandonné où des créatures démoniaques préparaient une ligne de jouets maléfiques, "Bubble Squeak", pour inonder le marché à Noël. Poupées et figurines "familiers", gags amusants tels que de l'acide dans la pâte à modeler, toute une gamme de petits trucs rigolos que les Anges sont très contents d'avoir intercepté.

Jusque là, tout va bien. Sauf que quand les Anges sont entrés dans le hangar, armes à la main, le travail était déjà fait pour eux. Trois humains complices des forces du mal gisaient morts sur le sol, et un - enfin, une - Démonne était dans le coma, une balle entre les deux yeux.

Les Anges au service de Joseph, Archange de l'Inquisition, ont récupéré la greluce, l'ont soignée, puis l'ont longuement torturée afin de savoir ce qui s'était passé. La greluce, qui a comme nom Meryl (ses caractéristiques sont au paragraphe "Meryl fait un strip", ci-dessus), qui dirigeait la mini-usine de jouets et qui est aux ordres d'Asmodée, Prince-Démon du jeu, a fini par lâcher le morceau.

Elle avait refusé de coopérer avec un dénommé Léviathan, un Démon aux ordres de Baal, très puissant, qui organisait "un coup" contre l'avis de sa propre hiérarchie... et celui-ci, de peur qu'elle le dénonce, avait envoyé des sous-fifres la tuer.

Le renseignement était déjà intéressant en lui-même : il est toujours instructif de savoir qu'un Démon puissant aux ordres de Baal a l'intention, pour une raison ou une autre, de passer renégat. Mais là où ça a vraiment fait dresser l'oreille de tout le monde, c'est quand on a trouvé dans le hangar, dans des affaires que Meryl a affirmé appartenir au fameux Léviathan, les plans de la TGB...

Un immeuble si bourgeois, ma bonne dame

Meryl n'en sait pas plus, les Anges au service de Joseph s'en sont assurés. Ce qu'elle a "avoué" par contre, c'est la planque où se cachent les serviteurs, Démons ou familiers, sous les ordres de Léviathan... Ne sachant pas que Meryl a été récupérée par des Anges, ils n'ont normalement pas de raisons de se méfier et doivent y être encore.

La mission des joueurs, et ils vont l'accepter, est d'aller dans cette planque, de tuer tout le monde mais de faire au moins un prisonnier pour qu'on puisse en apprendre plus, et vite, sur cette histoire. D'après Meryl, les créatures démoniaques se cachent 3 avenue Ingres, dans un appartement de 6 pièces, au dernier étage d'un immeuble chic du XVIème arrondissement. Toujours d'après Meryl, ils sont entre 1 et 5... Aux joueurs de se débrouiller.

Il y a en vérité, dans cette planque, 6 créatures (deux Démons et quatre familiers).

Caractéristiques :

Mélanie, Démon aux ordres de Crocell
(Apparence : une petite fille blonde avec des nattes)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	3	3	3	3	14

Talents : Corps à corps +2, Esquive +1, Danse +1.

Pouvoirs : Glace +1 (122), Paralysie +1 (135), Douleur +1 (166), Régénération +1 (226), Glace +0 (252), Froid +1 (Spé).

Laurent, Démon aux ordres de Scox

(Apparence : un petit garçon roux avec des taches de rousseur)

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

Talents : Baratin +1, Séduction +1, Psychologie +1.

Pouvoirs : Charme +1 (131), Volonté supra-normale +1 (221), Détection des ennemis +1 (312), Lire les sentiments +1 (324), Contrôle des humains +1 (361), Possession +2 (Spé).

Deux familiers humains

(Apparence : un homme et une femme d'une trentaine d'années)

Homme :

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

Talents : Corps à corps+1, Esquive +1

Pouvoirs : Energie +1 (123), Agilité +0 (243).

Femme :

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	3	2	2	2	4

Talents : Arme de contact +1 (Couteau de boucher), Esquive +1.

Pouvoirs : Queue +0 (115), Armure corporelle +1 (211).

Les joueurs ne sont pas forcés de défoncer la porte et d'entrer en tirant dans le tas comme des boeufs moyens. Ils peuvent espionner pour voir de quelle force est l'opposition, ils peuvent profiter d'un moment où deux des familiers partent chercher des pizzas, ils peuvent essayer de se trouver une couverture (vendeurs de pizzas) pour prendre les Démons en traîtres... Comme ils veulent ! N'oubliez pas cependant: il en faut un vivant !

Le ou les prisonniers devront être ramenés à Notre Dame pour y être interrogés. Si vous vous sentez d'humeur gore, faites assister les joueurs à l'interrogatoire... sinon, donnez leur juste les résultats.

Les Démons ou les familiers interrogés donneront plus de détails sur Léviathan. Celui-ci est un Démon au service de Baal de Grade 3, très vieux et très puissant, qui avait accompagné Lucifer dans sa chute au moment de la Genèse. Léviathan vient en effet de décider de faire "une action grandiose" interdite par Lucifer... Malheureusement les sous-fifres n'en savent pas plus. Ils pourront quand même citer une phrase qu'avait dite Léviathan pour les convaincre : "La gloire, la vengeance, les tours d'argent du Paradis s'écroulant dans les flammes... La TGB, va ouvrir un passage, et nous sommes des dizaines à vouloir profiter de l'occasion..." C'est tout.

C'est tout, mais c'est assez pour faire pas mal de riffi dans les forces du Bien. Et ce qui était une affaire troublante, à suivre, se transforme avec ces révélations en une alerte rouge...

Dominique Nique Nique

Quelques heures plus tard, les joueurs (auxquels on a demandé de ne pas quitter Notre-Dame pour l'instant) sont convoqués à un conseil restreint. Ils y trouveront un petit garçon à lunettes, Ange de Grade 3 au service de l'Archange Yves, et un monsieur dans un costume sombre, avec un attaché case et un air énervé : l'Archange Dominique. Celui-ci leur fera répéter toute l'histoire depuis le début - c'est toujours bon pour les joueurs, ça leur permet de rassembler leurs idées. Dominique se tournera alors vers le petit garçon. Celui-ci s'inclinera légèrement, et dira : "Tout cela rejoint l'analyse que nous avons faite, monseigneur." Dominique fera un geste vers les joueurs, et le petit garçon se retournera alors vers eux.

"Avez-vous déjà entendu parler du Juif Errant ? Ou de la tour de Babel, par laquelle les hommes ont cru un jour pouvoir toucher le Paradis ?"


Et là je dis : stop. Avant de continuer cette lecture, il faut tout de suite que vous alliez lire deux chapitres de cette extension : "L'Histoire du Juif Errant" et "La tour de Babel". Dès que c'est fait, reportez-vous au paragraphe suivant : "Ca sent le fromage dans la bibliothèque de Babibel", où le petit Ange au service d'Yves va expliquer quel rapport tout cela a avec la choucroute...

INS/MV : Ca sent le fromage dans la bibliothèque de Babibel (©Pierre Rosenthal)

L'histoire qui suit est racontée ou par le petit Démon aux ordres de Kronos (INS), ou par le petit Ange au service d'Yves (MV).

Le petit garçon commencera d'abord par raconter l'histoire du Juif Errant, que vous, ô maître de jeu, allez vous faire un plaisir de résumer à vos joueurs. Au moment des ailes arrachées par Léviathan, les joueurs devraient commencer à comprendre où le petit garçon veut en venir.

"Eh oui" dira ce dernier. "Selon toutes probabilités, Simon Garnier n'est autre qu'Ashamiel, cet Ange à moitié déchu que les humains ont appelé le juif errant. D'après nos calculs, son mouvement pendulaire dans les Marches Intermédiaires a dû l'amener sur Terre il y a exactement trois jours, ce qui correspond à son arrivée fracassante à Pigalle dans ce, comment vous appelez ça, Live-show ? D'après nos calculs toujours, son séjour sur terre ne devrait durer cette fois-ci que sept jours."



Et c'est là que les choses deviennent intéressantes. Le petit garçon résumera rapidement le principe de la Tour de Babel aux joueurs, puis enchaînera : "Vous savez, ou vous ne savez peut-être pas, que toute bibliothèque de plus de 500 livres est reliée directement à la bibliothèque de l'Archange Yves (Vous trouverez tous les détails à ce sujet dans "Enfer et Paradis, guide Michelin des deux Royaumes" à l'intérieur de cette splendide extension). Plus la bibliothèque est petite cependant, plus le passage est ténu, et de toutes manières, seuls les êtres au cœur pur peuvent trouver le chemin. Vous imaginez quand-même ce qu'est la TGB... une des plus grandes bibliothèques jamais construite, la plus grande peut-être. C'est... c'est presque une porte ouverte vers le Paradis, une nouvelle Tour de Babel... Et toutes les manigances de Simon Garnier tournent autour de cela, c'est sûr. Il doit en avoir marre d'errer, marre surtout d'être éternellement renvoyé dans les Marches Intermédiaires, et il veut atteindre le Paradis. Pourquoi ? Aucune idée... Pour se venger, pour plaider sa cause ?

En tous les cas, il a dû réussir à contacter Léviathan, son ancien ami, sans doute par l'intermédiaire de Valentin, le Démon qu'il a enlevé... Il a dû lui promettre de lui rendre sa liberté s'il arrivait à lui obtenir un entretien. L'idée d'atteindre le Paradis a dû sembler bonne à Léviathan, qui lui, c'est sûr, a des intentions offensives... Léviathan s'est bien rendu compte qu'il agirait alors contre sa hiérarchie, car seul Lucifer a le droit de mener les légions infernales vers l'attaque des tours d'argent, et le moment n'est pas encore venu. Mais tant pis, la tentation est trop forte. Il a dû réussir à convaincre d'autres Démons, et voilà. La TGB est un passage vers le Paradis, et l'attaque se prépare..."

MV : Dominique ajoutera, d'un ton glacial : Nous avons bien sûr fait surveiller la TGB depuis cette nouvelle. Des camions de soldats de Dieu tournent dans les rues, des Anges de combat contrôlent les entrées... Mais au moment de l'inauguration, des centaines de personnes sont invitées, la presse est là... Nous ne pourrions surveiller toutes les allées et venues. Léviathan et Simon Garnier agiront sûrement à ce moment.

INS : Andromalius ajoutera d'un ton glacial : Il est certain que si les Anges ont eu vent de l'affaire, ils vont faire surveiller la TGB. Mais au moment de l'inauguration, ils ne pourront sûrement pas tout contrôler. Léviathan et Simon Garnier agiront sûrement à ce moment.

Cinquième partie : Les tours d'argent du Paradis

L'inauguration

Nous allons prendre pour principe que vos joueurs ont réussi à obtenir des invitations pour l'inauguration. Sinon, si vous ne voulez pas que le scénario s'arrête au

meilleur moment, dites que leur hiérarchie, grâce à des appuis bien placés, a réussi à leur en obtenir. C'est de la triche, mais l'enjeu est important...

L'enjeu est même très important, aussi vous supposez bien que les joueurs n'ont pas été lâchés tous seuls sur ce plan-là. Une petite description cependant, avant de vous expliquer ce qui est prévu. Et d'abord, à quoi ressemble la TGB ? Belle, mais pas inoubliable. L'ensemble est conçu un peu comme un château fort : un bâtiment central bas entouré de quatre tours d'une vingtaine d'étages. Look entre l'Opéra Bastille et l'Institut du monde arabe : verre, acier et métal.

L'inauguration est prévue dans la tour Nord-Est, dans le grand hall d'entrée. Il s'agit d'un luxueux cocktail-buffet, avec champagne et Beluga. Les invités ont été conviés à 20 heures, mais le Président de la République n'arrivera que vers 21 heures, pour son discours. Dès la veille, traiteurs, décorateurs, fleuristes et organisateurs ont fait un va-et-vient permanent entre la salle et la sortie... La police, contrôlée par les Anges, a vérifié scrupuleusement toutes les identités et n'a repéré personne. Mais une erreur est toujours possible... Surtout que puisqu'il y a quatre tours, le problème est multiplié par quatre. Les Anges de Laurent et les soldats de Dieu surveillent de manière très étroite les trois autres tours quasi désertes. Rien à signaler, pour l'instant...

A 19h30, il y a déjà foule de journalistes, de Mercedes et de taxis devant l'entrée du périmètre, gardée par des policiers et des tas de mecs mystérieux en complet strict - Anges, soldats de Dieu, et tout bêtement, membres du service de sécurité de François Mitterrand.

19h55... Les grilles s'ouvrent, et les invités commencent à entrer, leurs invitations vérifiées par des gorilles en smoking. Ils sont ensuite emmenés dans la salle de réception, qui croule sous les fleurs et qui est embellie par une très jolie décoration composée des reproductions agrandies de toutes les peintures, depuis l'antiquité, où des livres avaient la vedette.

A 20h15, tout le monde est déjà là, ou presque - le champagne coule à flot, et les joueurs pourront reconnaître des personnalités du monde de la politique et du spectacle (citons : Jack Lang, Inès de la Fressange, Karl Lagerfeld, Umberto Eco, Croc et la Siroz Dream Team, Bernard Henri Levy, Arielle Dombasle, Patrice Laffont, Robert Laffont (son papa), Bernard Pivot, Marie-Ange Nardi, Laurent Fabius, Michel Rocard, George Marchais - Non, pas George Marchais, en fait. Ajoutez à cette liste qui vous voulez, ce sera sans doute la seule fois où vos personnages auront l'occasion d'offrir un toast de saumon frais à Claudia Schiffer... et de voir celle-ci l'accepter en souriant.)

Scoop : Baal a une cravate Mickey

MV (Si les joueurs sont des Anges) :

Pour ne pas que les joueurs se fassent éventuellement repérer, rendez-vous leur a été donné avec leur contact à l'intérieur de la salle. Ce dernier, en smoking (ou robe de soirée selon son sexe) est accoudé à une colonne, un verre de champagne à la main. A ses côtés un homme brun, maigre, grand, les cheveux en brosse très très courte, portant sous son smoking une chemise en soie noire et un bow-tie, et une jeune femme blonde, à l'air terrorisé, sur le visage de laquelle le maquillage et la poudre cachent mal des meurtrissures.

Le contact, dont les mains tremblent un peu, fera les présentations : le monsieur avec le bow-tie n'est autre que Laurent, Archange de l'Épée, venu en personne surveiller les opérations (n'oubliez pas qu'il s'agit quand-même d'une éventuelle attaque contre le Paradis !). La jeune blonde est Meryl, le Démon aux ordres d'Asmodée que les forces du Bien ont attrapée dans la quatrième partie. Si elle est là, c'est qu'elle est la seule à savoir à quoi ressemble Léviathan... et elle va, bien contre sa volonté, la pauvre, le montrer à Laurent dès qu'il apparaîtra. Léviathan attrapé, tu seras libre, lui ont promis les Anges au service de Joseph... Ne vous inquiétez pas, ils n'ont pas l'intention de tenir cette promesse.

Pendant que Laurent observe la salle de son regard glacial, le contact explique rapidement la situation aux joueurs. "Toutes les tours sont surveillées - nous pensons que l'attaque aura lieu dans une des trois autres, sans doute la tour Sud-Est, où il y a le plus de livres. Pour l'instant, pas d'alerte... Mais nous ne sommes pas les seuls ici, je ne sais pas si vous avez vu."

Les joueurs n'ayant rien vu, le contact leur désigne un très grand type, très musclé, avec un smoking et une cravate Mickey, en train de boire un Bloody Mary à côté d'Inès de la Fressange... mais dont le regard, un peu comme celui de Laurent, semble toujours en mouvement. "C'est le Prince-Démon Baal. Lui aussi est là pour Léviathan. "Eux" non plus ne veulent pas d'attaque du Paradis..." Les regards de l'Archange et du Prince-Démon se croisent un instant et la température de la salle descend d'un degré... Puis ils recommencent à surveiller la salle.

INS (Si les joueurs sont des Démons)

Exactement la même scène que ci-dessus, avec les changements suivants : les joueurs sont accueillis par leur contact, par le Prince-Démon Baal et par Meryl qui est là pour aider à repérer Léviathan... mais qui dans ce cas est consentante et libre de ses mouvements.

Le contact leur expliquera que les tours et la réception sont truffées d'Anges, mais que, pour une fois, c'est une bonne chose... si Léviathan ne se faisait pas arrêter et qu'il y avait une guerre Paradis/Enfer avant le moment prévu, Lucifer ne serait pas content content et ça leur retomberait sur la gueule.

"Tenez, là, avec sa chemise noire... Laurent, l'Archange de l'Épée... Faut croire qu'ils ont un peu les boules, là-haut..."

De la même manière, le regard de l'Archange et du Prince-Démon se croisent un instant. L'ambiance est chaleureuse...

L'arrivée de Mitterrand (INS/MV)

Le contact des joueurs donne à l'un d'entre eux un talkie-walkie... "au cas où". Puis c'est petits fours, stress montant lentement dans les veines, fausses alertes (un remue-ménage derrière le buffet, c'est un serveur qui a laissé tomber une bouteille de champagne...).

Une heure se passe. Faites-la un peu durer, pour que l'angoisse monte bien chez vos joueurs. Soudain, mouvement à l'entrée... C'est François Mitterrand qui arrive. La foule est repoussée, les gardes du corps lui font un passage jusqu'à la tribune...

Et soudain, le talkie-walkie du contact des joueurs se met à hurler. "Il est là ! Léviathan est là ! Attaque à la tour Sud-Est, de l'aide, vite !" Quelques invités se retournent, mais heureusement l'arrivée du président attire les attentions ailleurs.

Baal (ou Laurent) dit juste, très sèchement : "J'y vais." et disparaît. Le contact, complètement paniqué, ordonne aux joueurs de rester sur place avec Meryl. "Surveillez les journalistes... qu'aucun d'entre eux n'ait l'idée d'aller voir ce qui se passe en tour Sud-Est... Je vous rends responsable de ce qui se passe ici..." et fend la foule vers la sortie.

Mitterrand monte sur la tribune et les joueurs sont abandonnés là, sûrement un peu frustrés de manquer la bagarre. (MV : en plus de cela, il doivent garder un œil sur Meryl). La foule est maintenant très dense. Mitterrand commence à parler... et soudain, Meryl montre du doigt, de l'autre côté de la salle, un groupe d'enfants de trois-quatre ans qui viennent d'arriver, et qui doivent être présentés à Jack Lang après le discours (ils sont censés symboliser le futur de la France).

"Là !" dit Meryl. "Mais là, regardez..." Six adultes encadrent les enfants. L'un d'eux est un grand noir, bien découpé. "Là... c'est Léviathan !"

L'attaque

Eh oui, l'attaque de la tour Sud Est n'était qu'une diversion, pour éloigner l'Archange, le Prince-Démon et le gros des troupes angéliques.

Et devant le regard horrifié des joueurs qui sont séparés du groupe par 500 personnes et une tribune, Léviathan et ses cinq acolytes, dont un grand et beau brun aux yeux bleus qui n'est autre que Simon Garnier (alias Ashamiel, alias le Juif errant) sont en train de sortir de la salle avec le groupe d'enfants par un couloir marqué "vestiaires"...

Les joueurs peuvent bien sûr appeler leur contact par talkie-walkie, mais en voyant disparaître Léviathan et les autres qui referment soigneusement la porte derrière eux, ils vont se dire qu'ils n'ont pas le temps d'attendre que les renforts arrivent. Il faut se précipiter à leur poursuite.

(INS : Meryl les accompagne/MV : Elle en profite pour essayer de se casser.)

Le temps de fendre la foule, la porte est bien entendue fermée. Un coup de pied, et elle s'ouvre. Une autre salle... Des cris d'enfants alertent les joueurs : Léviathan et les autres se dirigent vers l'escalier. Il faut courir...

Les joueurs débarquent soudain dans un grand patio central, illuminé par des néons. L'escalier est moderne, high tech, un véritable enchevêtrement de métal. Il ne monte pas en colimaçon, mais, un peu comme dans certains grands magasins, oblige à faire une pause à chaque étage en forçant ceux qui l'empruntent à traverser la salle pour continuer à monter. Les enfants, pleurant, criant, terrorisés, sont en train de monter l'escalier. Léviathan les frappe, crache de l'acide et des flammes pour les paniquer et les obliger à accélérer le pas...

Car c'est bien sûr cela la solution. Seuls des êtres au cœur pur peuvent ouvrir la route vers le Paradis. Léviathan est un Démon, et ce pauvre Ashamiel n'a plus le cœur pur. Ils ont donc pris des enfants pour ouvrir le passage... Le contact hurle dans le talkie-walkie que les renforts vont arriver (en fait, Laurent et Baal auront encore besoin de quelques minutes pour se calmer, réaliser qu'ils se sont fait avoir et se téléporter). Ashamiel, Léviathan et les enfants sont déjà presque au premier étage...

Le passage

Quelques explications, peut-être ? Les enfants, en montant l'escalier, vont peu à peu se rapprocher du Paradis, entraînant tous ceux qui les suivent (Léviathan, Ashamiel et les joueurs) dans leur sillage. Pour arriver au

Paradis, il faut passer par les Marches Intermédiaires. Donc dès que le processus sera amorcé, c'est-à-dire dès le premier étage, le groupe ne sera déjà plus tout à fait sur terre.

A chaque étage monté, une Marche Intermédiaire vers le Paradis est franchie. Donc chaque palier n'est pas sur Terre, mais quelque part ailleurs, dans une autre tour dont les fenêtres donnent sur un autre univers... jusqu'au dernier étage qui sera, lui, dans une des tours d'argent du Paradis.

(Un détail : prendre l'ascenseur, ça ne marche pas, ça vous emmène juste... au dernier étage de la TGB).

Et malheureusement, dès que les joueurs auront eux aussi quitté la terre, donc dès le premier étage, ils ne pourront plus être rejoints par l'Archange, le Prince Démon ou leur contact... qui, sans enfants au cœur pur, ne peuvent pas emprunter le même chemin. D'ailleurs, dès les premières marches de l'escalier, le talkie-walkie va s'arrêter de marcher.

Il faut que cette dernière partie du scénario soit une poursuite haletante. Il ne faut donc ni que les joueurs arrêtent Léviathan et ses potes, ni que ceux-ci nous tuent les joueurs trop tôt. Vous savez, comme dans les films...

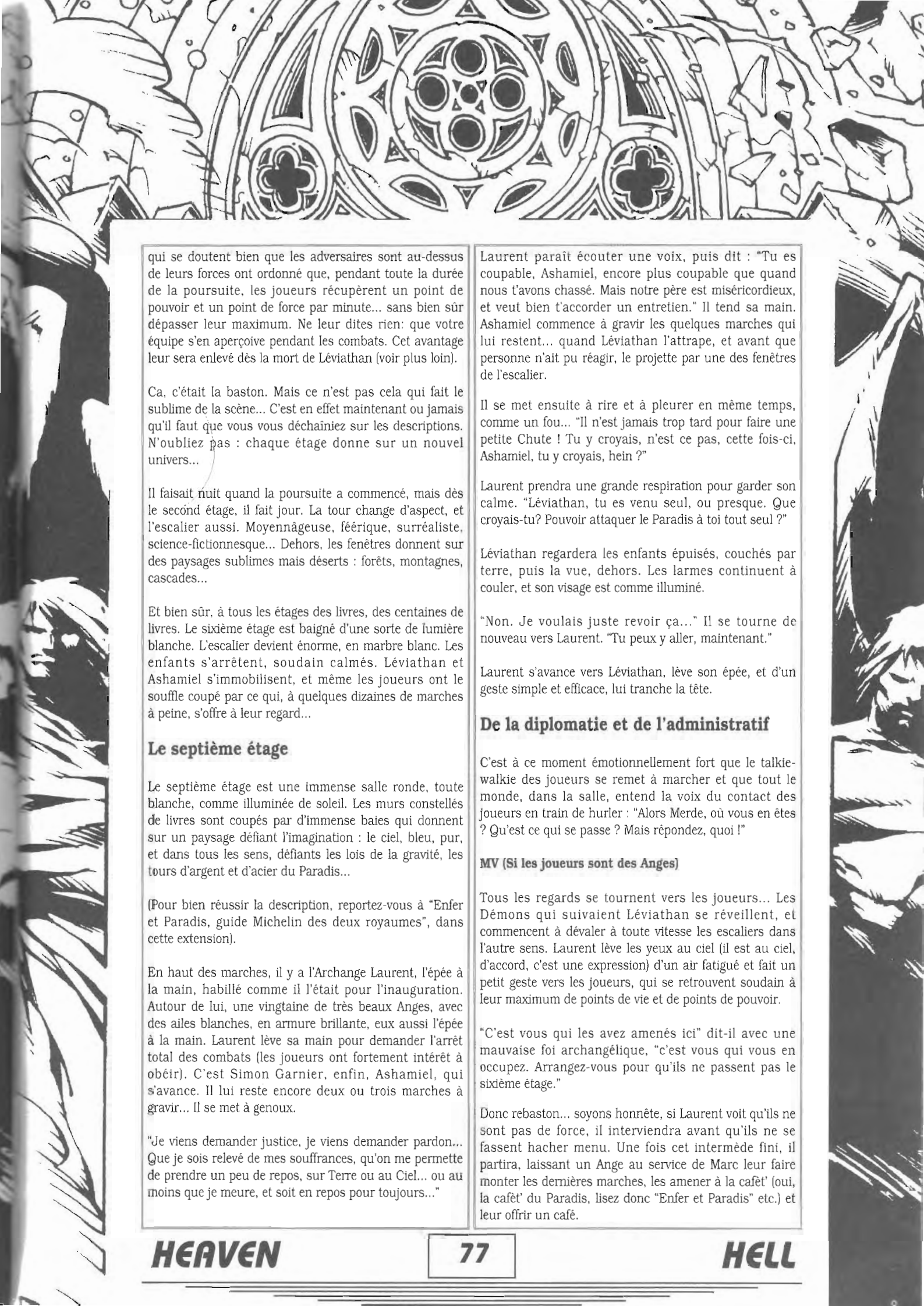
Voici la situation :

Léviathan et Simon Garnier s'occupent de faire courir les enfants, et se foutent royalement de leurs poursuivants. De temps en temps, quand un des gamins épuisés tombe, Léviathan l'achève d'un grand coup de griffe et le jette sur les joueurs...

Par contre, les cinq Démons qui sont avec lui gardent les arrières. C'est-à-dire qu'ils sont partagés entre l'envie de grimper à toute vitesse et l'envie de massacrer les joueurs qui les suivent. En fait, à chaque fois que les joueurs vont les rattraper, parce que forcément, avec des tas d'enfants ils ne courent pas très vite, un ou deux vont se détacher du lot pour essayer de les repousser. Une belle baston... La seule chance qu'ont les joueurs, c'est que les Démons n'ont qu'une seule peur : s'éloigner trop des enfants et de ne plus être dans le sillage. Donc ils ne s'attarderont surtout pas, et recommenceront à courir sans achever les blessés dès qu'ils auront repoussé une attaque...

Nota Bene : Si vos joueurs sont assez nouveaux (Grade 0 ou petit Grade 1), ou qu'ils sont plutôt du genre intellos et que vous vous apercevez que sincèrement, ils ne feront pas le poids pendant la poursuite, il faut tricher.

Voici une proposition : "On va dire" que Baal ou Laurent s'étant aperçus qu'ils ne pouvaient pas les rejoindre et



qui se doutent bien que les adversaires sont au-dessus de leurs forces ont ordonné que, pendant toute la durée de la poursuite, les joueurs récupèrent un point de pouvoir et un point de force par minute... sans bien sûr dépasser leur maximum. Ne leur dites rien: que votre équipe s'en aperçoive pendant les combats. Cet avantage leur sera enlevé dès la mort de Léviathan (voir plus loin).

Ca, c'était la baston. Mais ce n'est pas cela qui fait le sublime de la scène... C'est en effet maintenant ou jamais qu'il faut que vous vous déchainiez sur les descriptions. N'oubliez pas : chaque étage donne sur un nouvel univers...

Il faisait nuit quand la poursuite a commencé, mais dès le second étage, il fait jour. La tour change d'aspect, et l'escalier aussi. Moyennâgeuse, féérique, surréaliste, science-fictionnesque... Dehors, les fenêtres donnent sur des paysages sublimes mais déserts : forêts, montagnes, cascades...

Et bien sûr, à tous les étages des livres, des centaines de livres. Le sixième étage est baigné d'une sorte de lumière blanche. L'escalier devient énorme, en marbre blanc. Les enfants s'arrêtent, soudain calmés. Léviathan et Ashamiel s'immobilisent, et même les joueurs ont le souffle coupé par ce qui, à quelques dizaines de marches à peine, s'offre à leur regard...

Le septième étage

Le septième étage est une immense salle ronde, toute blanche, comme illuminée de soleil. Les murs constellés de livres sont coupés par d'immenses baies qui donnent sur un paysage défiant l'imagination : le ciel, bleu, pur, et dans tous les sens, défiant les lois de la gravité, les tours d'argent et d'acier du Paradis...

(Pour bien réussir la description, reportez-vous à "Enfer et Paradis, guide Michelin des deux royaumes", dans cette extension).

En haut des marches, il y a l'Archange Laurent, l'épée à la main, habillé comme il l'était pour l'inauguration. Autour de lui, une vingtaine de très beaux Anges, avec des ailes blanches, en armure brillante, eux aussi l'épée à la main. Laurent lève sa main pour demander l'arrêt total des combats (les joueurs ont fortement intérêt à obéir). C'est Simon Garnier, enfin, Ashamiel, qui s'avance. Il lui reste encore deux ou trois marches à gravir... Il se met à genoux.

"Je viens demander justice, je viens demander pardon... Que je sois relevé de mes souffrances, qu'on me permette de prendre un peu de repos, sur Terre ou au Ciel... ou au moins que je meure, et soit en repos pour toujours..."

Laurent paraît écouter une voix, puis dit : "Tu es coupable, Ashamiel, encore plus coupable que quand nous t'avons chassé. Mais notre père est miséricordieux, et veut bien t'accorder un entretien." Il tend sa main. Ashamiel commence à gravir les quelques marches qui lui restent... quand Léviathan l'attrape, et avant que personne n'ait pu réagir, le projette par une des fenêtres de l'escalier.

Il se met ensuite à rire et à pleurer en même temps, comme un fou... "Il n'est jamais trop tard pour faire une petite Chute ! Tu y croyais, n'est ce pas, cette fois-ci, Ashamiel, tu y croyais, hein ?"

Laurent prendra une grande respiration pour garder son calme. "Léviathan, tu es venu seul, ou presque. Que croyais-tu ? Pouvoir attaquer le Paradis à toi tout seul ?"

Léviathan regardera les enfants épuisés, couchés par terre, puis la vue, dehors. Les larmes continuent à couler, et son visage est comme illuminé.

"Non. Je voulais juste revoir ça..." Il se tourne de nouveau vers Laurent. "Tu peux y aller, maintenant."

Laurent s'avance vers Léviathan, lève son épée, et d'un geste simple et efficace, lui tranche la tête.

De la diplomatie et de l'administratif

C'est à ce moment émotionnellement fort que le talkie-walkie des joueurs se remet à marcher et que tout le monde, dans la salle, entend la voix du contact des joueurs en train de hurler : "Alors Merde, où vous en êtes ? Qu'est ce qui se passe ? Mais répondez, quoi !"

MV (Si les joueurs sont des Anges)

Tous les regards se tournent vers les joueurs... Les Démons qui suivaient Léviathan se réveillent, et commencent à dévaler à toute vitesse les escaliers dans l'autre sens. Laurent lève les yeux au ciel (il est au ciel, d'accord, c'est une expression) d'un air fatigué et fait un petit geste vers les joueurs, qui se retrouvent soudain à leur maximum de points de vie et de points de pouvoir.

"C'est vous qui les avez amenés ici" dit-il avec une mauvaise foi archangélique, "c'est vous qui vous en occupez. Arrangez-vous pour qu'ils ne passent pas le sixième étage."

Donc rebaston... soyons honnête, si Laurent voit qu'ils ne sont pas de force, il interviendra avant qu'ils ne se fassent hacher menu. Une fois cet intermède fini, il partira, laissant un Ange au service de Marc leur faire monter les dernières marches, les amener à la cafétéria (oui, la cafétéria du Paradis, lisez donc "Enfer et Paradis" etc.) et leur offrir un café.

"Vous avez le choix" dira-t-il. "Vous avez bien mérité un peu de repos. Alors, ou vous restez ici et vous vous la coulez douce avant de redescendre dans quelques centaines d'années, ou vous repartez sur terre... sachant que si vous mourez, vous pouvez rester des milliers d'années en salle d'attente."

Si les joueurs veulent rester, leurs personnages prennent leur retraite... mais c'est une belle fin. S'il veulent repartir sur terre, rendez-vous au paragraphe "La descente".

INS : Si les joueurs sont des Démons

Les Démons qui suivaient Léviathan se réveillent, et commencent à dévaler à toute vitesse les escaliers dans l'autre sens. Laurent lève les yeux au ciel (il est au ciel, d'accord, c'est une expression) et envoie d'un geste cinq Anges en armure à leur poursuite. Ceux-ci en font, au sixième étage, du hachis parmentier. Il se dirige ensuite vers les joueurs (Aucune invocation à un Prince-Démon ne marchera). "Je me serais fait un plaisir de m'occuper de vous moi-même... hélas, il semble que Baal et moi ayons conclu un accord de non-agression le temps que ce problème soit réglé. Nous nous reverrons, j'espère. La sortie est par là..."

La descente (INS/MV)

Un Ange amène les joueurs dans une cage d'ascenseur métallisée, dans laquelle il n'y a que deux boutons et une serrure. Il met la clé dans la serrure, tourne. Il y a un petit clic. Il appuie ensuite sur le bouton du bas et leur fait un petit signe d'adieu.

L'ascenseur descend pendant à peine 10 secondes, puis s'ouvre. Les joueurs sont au rez-de-chaussée de la TGB. L'ascenseur ne repartira pas tant qu'ils ne seront pas descendus. Bien sûr, l'ascenseur reprendra ensuite un aspect normal et ne conduira plus qu'au dernier étage de la TGB. Il est à peine 22 heures, et ce, quel que soit le temps que les joueurs aient mis pour monter les escaliers et quel que soit le temps qu'ils soient restés au Paradis. Il fait nuit noire. Mitterrand finit son discours pendant que les applaudissements crépitent...

L'alerte est passée.

Nota Bene : Ashamiel est tombé à travers les Marches. Sur Terre, en Enfer ? Nul ne sait... Son histoire ne se termine pas là, mais la nôtre, si.

Conditions de victoire :

Avoir survécu à tout ça suffit pour obtenir deux victoires totales, c'est-à-dire deux points de pouvoir et deux pouvoirs.



Léviathan

Démon aux ordres de Baal de grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	5	2	2	2	38

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

Pouvoirs : Dents (grandes) +2 (111), Langue barbelée +2 (112), Griffes +2 (113), Cornes +2 (116), Feu +2 (121), Acide +2 (126), Peur +1 (134), Poison +1 (161), Armure +2 (211), Immunité au Feu (213), Volonté supranormale +0 (221), Liquéfaction +1 (264), Ennemis +1 (312), Arme de contact maudite (411, hache de combat), Art de combat +3 (Spécial).

Léviathan est l'un des principaux lieutenants de Baal. Sa forme de prédilection est un énorme colosse noir et il essaye dans la mesure du possible de s'incarner dans ce genre de physique. Le jour où Mr T. ou Mike Tyson fera un carton dans une église, il n'y aura aucune raison de s'inquiéter, c'est Léviathan qui se sera incarné... Léviathan prône la violence absolue, mais n'allez pas croire que c'est un bœuf. Il est certes très très brutal, mais c'est uniquement parce qu'il aime ça.

Léviathan a suivi Lucifer dans sa Chute et a fait preuve d'une fidélité sans faille depuis. Pour cela, il lui a laissé le bénéfice de ses souvenirs précédant la Chute. Léviathan est donc l'un des rares Démons à se souvenir de sa vie au Paradis. C'est lui qui a personnellement arraché ses ailes au Juif Errant, son ancien ami Ashamiel, et il lui tient encore rancœur depuis le temps où celui-ci n'avait pas choisi un camp, durant le Schisme.



Dieu existe, Croc l'a interviewé !

"Heaven and Hell", c'est la vérité sur la création de la Création... La réponse à la question de la Vie, de l'Univers et du re... (pardon, on s'égare). La réponse sur la vie tumultueuse d'Adam et Eve, surtout d'Eve, d'ailleurs et des considérations importantes sur son physique : vraie blonde ? fausse brune ?

Tout également sur les différents peuples élus qui jalonnèrent l'histoire... LES peuples élus ? Ben oui, des expériences dinosauriennes de Dieu aux Chrétiens en passant par les ineffables Israélites, tout sur les peuples élus.

Mais "Heaven and Hell" c'est aussi la description physique des lieux les plus spirituels qui soient, l'Enfer et le Paradis ainsi que la gare de triage qu'est le Purgatoire.

Et puisque vous aimez les ragots, vous en saurez également plus sur la vie privée des Archanges et des Princes, du moins les plus importants. Et si vous êtes encore plus sages vous comprendrez tout des grandes mythologies polythéistes, en un mot, qui, pourquoi, où, comment, combien...

Jamais vous n'aurez lu autant de scoops en une seule extension.

"Au début, Dieu créa le Ciel et la Terre..."

Eh oui, ça commence comme ça.
Enfin, plus ou moins...

