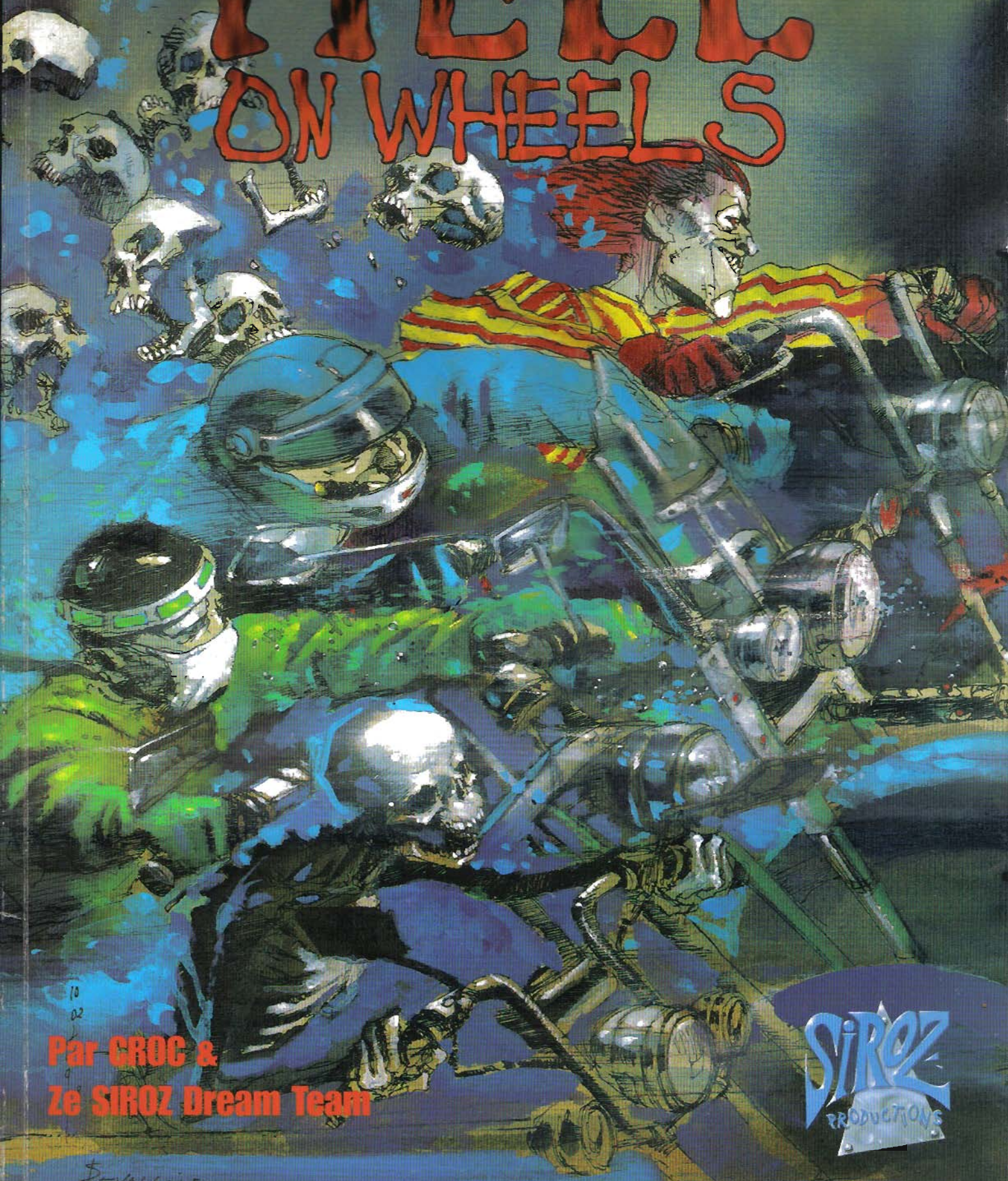


Extension N°1 pour INS/MV3

HELL ON WHEELS



Par CROC &
Ze SIROZ Dream Team

SIROZ
PRODUCTIONS

DEVALLOIS

SOMMAIRE

Introduction	3
<i>Ébauché par CROC</i>	
La nuit, tous les petits sont gris	4
<i>La guerre - première partie, exécuté par 7.7</i>	
Tiens, voilà du bourrin ! (1)	14
<i>La peste - première partie, contaminé par Jeff</i>	
La vie est belle, mais c'est la vie	21
<i>La mort - ressuscité par CROC</i>	
Tiens, voilà du bourrin ! (2)	27
<i>La peste - deuxième partie, inoculé par Jeff</i>	
Nestla, c'est fort en assassinat	33
<i>La famine, dénoncé par Ben</i>	
OVNI soit qui mal y pense	43
<i>La guerre - deuxième partie, asséné par 7.7</i>	
Épilogue	63
<i>Résumé par CROC</i>	
Annexe 1 : communication	64
<i>Transmis par CROC</i>	
Annexe 2 : Anges et Démons	66
<i>Transcrit par CROC, sur une oeuvre originale de G.E. Ranne</i>	

INTRODUCTION

De curieux personnages semblent se faire passer pour les quatre cavaliers de l'Apocalypse et sèment la mort et la désolation sur la Terre. Les personnages-joueurs sont engagés par un individu encore plus curieux pour enquêter sur cette affaire. Ils vont tomber sur un os...

L'histoire so far ou The story jusqu'à présent

Andromalius et Dominique se rendent rapidement compte que la " descente " sur Terre de plusieurs Archanges risque fort de casser net la célèbre balance cosmique. Ils doivent prouver à tous et toutes que s'incarner sur Terre pour un long moment est une mauvaise idée. Et c'est de là que part leur plan machiavélique. Ils décident, pour étayer leur thèse (le fait que ce soit mal de descendre sur Terre), de prendre quatre Princes pas bien malins (pas tous en fait) et de leur faire une offre qu'ils ne pourront pas refuser.

Et c'est encore Asmodée qui s'y colle. Pourquoi lui ? Déjà parce qu'il est le seul à voir Satan régulièrement (son deck scouts-pape ne fonctionne pas encore à merveille) et parce qu'il est déjà trempé jusqu'au cou dans les affaires de Dominique et Andromalius. C'est pas la peine de rameuter un autre Prince (moins on est de fous, moins il y a de fuites)... Asmodée va donc voir quatre Princes et leur dit que Satan, mécontent de l'attitude des Archanges descendus sur Terre, leur propose une " mission " qui consisterait à faire le mal de façon assez visible, afin que le rougeaud de patron sache si oui ou non les Princes sont assez méchants pour le poste qu'ils occupent. Une sorte de formation continue en fait... Et qui plus est sous forme de jeu (ça c'est la " touch " Asmodée). Chaque Prince représente un des cavaliers de l'Apocalypse et le gagnant est celui qui fait le plus parler

de lui en un an terrestre. Le tout sans trop éveiller les soupçons des humains, c'est-à-dire sans utilisation de pouvoirs magiques évidents. Les concurrents sont :

- Bifrons pour " La mort "
- Malthus pour " La peste "
- Haagenti pour " La famine "
- Baal pour " La guerre "

NOTE IMPORTANTE : avant même que la campagne ne commence, pour chaque arme magique qu'un Démon possède, jetez 1d666. Sur un résultat de 111, l'arme ne peut être invoquée (le point dépensé par le Démon pour la faire venir est tout de même perdu). Pourquoi ça ? Lisez le scénario " La nuit, tous les petits sont gris " et vous apprendrez pourquoi...

Éventuel épilogue...

Au final, les autorités anges-démons devront découvrir ce qui se trame et les coupables seront punis. Asmodée s'en tirera en prétextant une bonne blague qui a mal tourné (les relations entre certains Princes vont changer) et les Princes " cavaliers " auront un blâme. Au final, Andromalius et Dominique prouveront que descendre sur Terre est mal et les conséquences seront le retour plus ou moins rapide des Archanges au Paradis (mais ceci est une autre histoire). Enfin, ce sera l'épilogue logique si les personnages-joueurs ne sont pas trop curieux. Sinon, il se pourrait que ça bouge un peu plus chez nos amis les êtres surnaturels.

Note : tous les personnages non joueurs importants seront décrits à la fin de chaque scénario. Pour les autres, nous utiliserons le petit supplément situé à la fin de la campagne (annexe 2) qui devrait permettre de simplifier la vie aux futurs maîtres de jeu (et à nous, cela va sans dire).

Écrit par CROC, Ben, Jeff et 7.7
Corrigé par Guillaume Delafosse et Sabine Wong
Illustré par Stéphane Levallois

LA NUIT TOUS LES PETITS SONT GRIS

La guerre, façon Baal (première partie)

Ce scénario pour INS/MV est le premier volet d'une intrigue plus vaste (voir la suite, plus tard, dans OVNI soit qui mal y pense). Il se déroule au Touquet et entraînera vos personnages-joueurs à la recherche d'un extraterrestre qui, selon la rumeur locale, est apparu dans la ville. Enfin, il y a tout de même un peu plus qu'une simple rumeur...

INTRO-INTRO-INTRO-INTRO

Nous sommes en plein après-midi, quand vous voulez mais dans un des ces mois d'hiver ou d'automne où il fait froid, gris et moche. Les personnages-joueurs, qu'ils soient Anges ou Démons, sont tous à Paris et vaquent à leurs occupations quotidiennes.

Soudain, un Tatoo (biper, pager, si vous préférez) se met à sonner dans leur poche. "Tiens, j'ai un Tatoo moi ?" Eh oui, maintenant les Anges ont un

zouli Tatoo blanc et or dans leur poche, et les Démons le même en noir et rouge. Après avoir pressé l'unique bouton de la petite machine, apparaît sur son écran un message succinct, qui donne un rendez-vous aux personnages-joueurs : le soir même, 23 heures, à un vidéoclub près de la Bastille. Les Tatoo disparaissent ensuite, exactement comme ils étaient arrivés.

Quand les personnages-joueurs arrivent sur place, le vidéoclub est fermé. Néanmoins, leur contact les attend à l'intérieur et leur ouvrira dès qu'ils seront tous présents. L'homme en question est un Démon de Kronos (INS) ou un Ange d'Yves (MV) nommé Vreilit. Donnez-lui le look que vous voulez. Toujours est-il qu'il invite votre équipe à emprunter un escalier en colimaçon qui mène à la réserve du magasin. Là, au milieu de vieilles cassettes, des chaises et une table ont été installées. Sur cette dernière, reposent un dossier assez fin, une télévision et un magnétoscope.

Vreilit explique alors aux personnages-joueurs qu'ils vont être envoyés en mission au Touquet pour enquêter sur des faits étranges qui méritent un éclaircissement. Il leur tend alors une coupure de journal, précisant que l'article a été publié la veille dans la Gazette du Touquet.

LA GAZETTE DU TOUQUET, CEST UN TABLOID ?

Voici l'article en question :

X-Files au Centre-Ville

Hier soir, Mme Germausson, femme du boucher du 7 rue Dalmatieu, prétend avoir aperçu un "extraterrestre" courir dans l'impasse Gertion, alors qu'elle arrosait ses plantes, vers 16h30. La brave dame l'a signalé à la police qui, visiblement, l'a écoutée avec le plus grand sérieux. Selon Mme Germausson, l'être était de forme humanoïde, maigre, petit et gris, vêtu d'habits d'enfants. Cependant, le commissaire divisionnaire Delcruit nous a déclaré hier qu'il ne s'agissait que de "racontars de bonnes femmes". Toujours est-il que son subalterne, l'inspecteur François Kerkouic, responsable de la brigade du Touquet, a refusé de répondre à nos questions et semble prendre cette affaire au sérieux. Certains de ses agents mènent l'enquête. Qu'on ne se demande plus où va l'argent des contribuables : il alimente les fantasmes d'ilotiers qui se prennent, le temps d'un week-end, pour



Scully et Mulder ! Quant à Mme Germausson, notre enquête nous a appris qu'elle a suivi, par trois fois, des cures de désintoxication pour se remettre de son penchant à l'alcoolisme.

BRINKS, PETIT-GRIS ET VIDEO

Bien entendu, Vreilit n'attend pas des personnages-joueurs qu'ils prennent cette histoire au sérieux uniquement à cause de l'article. Il leur explique que les forces démoniaques (INS) ou angéliques (MV) ont en leur possession une autre preuve assez pertinente qui prouve qu'il y a là plus qu'un simple fait divers. Il s'agit d'une bande vidéo. Cette dernière a été enregistrée par une caméra embarquée dans un de ces camions blindés de la BRINKS qu'utilisent les convoyeurs de fonds. Vreilit introduit alors une cassette dans le magnétoscope, en précisant que la scène a eu lieu au Touquet, à 16h25, à trois cents mètres de chez Mme Germausson, le jour où celle-ci prétend avoir vu un alien (l'avant-veille, si vous suivez bien).

(Note de l'auteur : cette idée-là, je me la gardais sous le coude depuis longtemps, pour une grande occasion. Mais allez, je suis bon prince et je vous la donne maintenant).

Note de CROC : c'est vrai, l'idée du film tourné à 16H25 à 300 mètres de la mère Germausson, fallait la garder pour une grande occasion !!!

La caméra de surveillance était placée dans le véhicule : sur l'écran apparaissent l'intérieur du BRINKS, les deux convoyeurs de dos et la porte coulissante. Après quelques secondes de trajet, le BRINKS ralentit et se gare face à une banque. Les deux convoyeurs prennent des sacs, posent chacun une main sur leur arme et font glisser la porte coulissante pour sortir. Cette dernière est grande ouverte et, à l'arrière-plan, on aperçoit une place publique. Sur celle-ci se trouve, entre autre, une école élémentaire.

Les deux convoyeurs observent la rue, dans laquelle transitent de nombreuses personnes : c'est la fin des classes et beaucoup de parents sont venus chercher leur enfant. Cinq mètres séparent les convoyeurs de l'entrée de la banque. L'un d'eux reste sur place, tandis que l'autre se dirige vers la porte. Il n'a pas fait deux mètres qu'un jeune homme blond, d'une vingtaine d'années, attrape un des mômes qui passait par là et le prend en otage en lui mettant un pistolet sur la tempe. Le convoyeur comprend tout de suite que cette prise d'otage est une forme de braquage. Il reste immobile, attendant presque la menace du braqueur forcené : " Lâche le sac de tunes ou je bute le môme ! ". L'enfant est petit, tout emmitoufflé sous un bonnet et une grande écharpe. Il a l'air pâle. Obéissant à la menace du preneur d'otage, le convoyeur pose doucement le sac sur le bitume.

À ce moment, le jeune homme se penche et, se faisant, fait tomber l'écharpe qui couvrait le visage de l'enfant pris en otage. On voit alors très bien, sur l'écran télé, qu'il n'a pas

une tête humaine : son crâne est trop gros, son menton pointu, sa peau grise, il n'a pas de nez et ses yeux sont noirs et sans pupilles. Bref, une créature de Roswell, un Petit Gris. Le preneur d'otage comme les convoyeurs restent bouche bée. Le Petit Gris emmitoufflé en profite pour s'enfuir, en courant vers une rue voisine, cachant son visage dans son gros blouson à capuche. Le braqueur blond, puis un des convoyeurs à son tour, tombent dans les pommes sous le choc. Suivent quelques instants de panique puis le film est terminé.

Vreilit conclura en donnant aux personnages-joueurs un numéro de téléphone où on peut le joindre, l'article, la cassette, des billets de train pour le Touquet, une enveloppe contenant cinq mille francs et un dossier comprenant l'identité et l'adresse de tous les protagonistes (Mme Germausson, l'inspecteur Kerkouic, les deux convoyeurs, le jeune braqueur). Leur mission consiste à éclaircir l'affaire, à découvrir s'il s'agit d'un canular, d'une blague de l'autre camp, ou d'autre chose...

Pour INS : si les Démons posent des questions sur la cassette, ils apprendront qu'elle a été obtenue grâce aux services secrets démoniaques, ce qui, une fois de plus, prouve leur efficacité. Il faut aussi savoir que cette cassette a été volée dans les petites affaires de l'ennemi. En décodé, cela signifie que l'autre camp est lui aussi au courant de cette affaire. D'ailleurs, si possible, il serait bon que la cassette originale disparaisse.

Pour MV : si les Anges posent des questions sur la cassette, le contact leur expliquera qu'il s'agit d'une copie. Les forces du Bien ont de très nombreux contacts dans la police et il n'a pas été difficile d'obtenir un double grâce à un assistant du commissaire divisionnaire local. D'ailleurs, si possible, il serait bon que la cassette originale disparaisse. L'assistant n'a pas pu s'en charger pour ne pas compromettre sa couverture.

VACANCES AU TOUQUET, VACANCES RATES

Le lendemain matin, après un petit voyage en train, votre équipe arrivera donc au Touquet. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est une station balnéaire, sur la Manche, avec des magasins, des plages, des filles en maillot de bain, un enduro, un aqualude et j'en passe. Seulement les personnages-joueurs n'arriveront pas à la bonne saison : pas de filles, pas d'enduro et pas d'aqualude donc. Tout ce qu'ils trouveront, c'est une ville triste et moche, sous la grisaille, avec du vent, une mer agitée et des gens du terroir : ici on est dans le Pas-de-Calais ma bonne dame, au bord de la mer, mais dans le Pas-de-Calais tout de même. Les touristes ne sont pas légion et les nouvelles têtes sont donc très vite repérées par la population locale. Un avantage comme un inconvénient.

Après s'être réservé des chambres dans un hôtel, les personnages-joueurs pourront commencer leur petite enquête.

VLADIMIR

Bien évidemment, vos personnages-joueurs ne sont pas seuls sur le coup. L'autre camp a aussi envoyé quelqu'un pour mener une enquête sur cette apparition étrange d'extraterrestre. Plutôt que de dépêcher une équipe entière, ceux d'en face ont tenté de rester discrets en n'envoyant qu'un seul agent. C'est un Ange de Michel (INS) ou un Démon de Crocell (MV), de grade 2. Il se nomme Vladimir et dans son genre c'est un pro, un élément efficace comme on aimerait en voir plus souvent.

Vladimir arrivera au Touquet en voiture ou à moto, quelques heures avant votre équipe. Ils vont donc mener en parallèle la même enquête. À vous de décider des faits et gestes de Vladimir, mais il y a fort à parier pour qu'il croise vos personnages-joueurs. Par exemple, il est bien possible que des témoins leur fassent remarquer qu'un homme est déjà passé les voir quelques heures auparavant pour leur poser des questions similaires. Votre équipe et Vladimir peuvent aussi programmer des cambriolages au même endroit en même temps ou, pourquoi pas, Vladimir peut se faire passer pour un des témoins (grâce à son pouvoir de Polymorphie). Libre à vous d'utiliser ce rival pour mettre de l'ambiance dans les moments de calme.

Simplement, n'oubliez pas que Vladimir est intelligent et discret. En revanche, la seule chose qui compte à ses yeux est la réussite de sa mission et il ne s'embarrasse pas toujours de principes d'éthique. S'il se rend compte rapidement que les personnages-joueurs sont eux aussi à la recherche d'infos sur le Petit Gris et qu'après s'être fait shooter dans les égouts (cf. plus bas) votre équipe prend contact avec lui, il est envisageable que Vladimir accepte une alliance momentanée.

Pour INS :

Vladimir, Ange de grade 2 au service de Michel

Vladimir est un homme d'une vingtaine d'années, séducteur, au look rebelle, charmeur, athlétique, beau gosse quoi. Mais Vladimir n'a pas que son imperméable grunge et sa cylindrée japonaise, c'est aussi un des meilleurs agents de Michel. Il est intelligent, subtil, discret et c'est un des plus fins limiers du Paradis. Il travaille de manière très professionnelle et ne cherche qu'à accomplir le but premier de sa mission, quitte à sacrifier d'autres désirs.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	4	3	3	21

Pouvoirs : attaques multiples (2), talent de combat (arme de contact lourde), trait de lumière (2), maîtrise (épée longue) (3), champ de force (2), polymorphie (3), sens éliminé (odorat).

Talents : moto (3), baratin (3), séduction (3), discrétion (3), esquive (4), arme de contact lourde (6).

Équipement : épée longue, grosse cylindrée japonaise.

Pour MV :

Vladimir, Démon de grade 2 au service de Crocell

Vladimir est un homme d'une trentaine d'années, séducteur, classe, charmeur, athlétique, beau gosse quoi. Mais Vladimir n'a pas que son beau costume noir et sa voiture de sport, c'est aussi un des meilleurs agents de Crocell. Il est intelligent, subtil, discret et c'est un des plus fins limiers de l'Enfer. Il travaille de manière très professionnelle et ne cherche qu'à accomplir le but premier de sa mission, quitte à sacrifier d'autres désirs.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	3	3	3	21

Pouvoirs : onde de choc (1), talent de ruse (discrétion), couche de glace (2), polymorphie (3), voitures de course, loyauté.

Talents : voiture (3), baratin (3), séduction (3), discrétion (6), esquive (3), arme d'épaule (3).

Équipement : M-16, fusil à lunette.

L'INSPECTEUR KERKOUIC

Il n'y a qu'un poste de police au Touquet, dans le centre ville, entre les PTT et la mairie. Là, dans un local en pierre grise mal éclairé, travaillent dix agents et un inspecteur, Laurent Kerkouic (tous des humains normaux). Ce dernier est un homme d'une trentaine d'années, assez fin, aux cheveux bruns et sales. Vêtu d'une veste en cuir et d'un pull marin, Kerkouic est surtout caractérisé par ses tremblements intempestifs dus à une nervosité toute excessive. Quand les personnages-joueurs débarqueront au poste, il sera encore plus excité qu'à l'habitude : la veille, il a lu l'article de la Gazette et s'est fait réprimander par son supérieur. Bref, c'est pas la forme. D'autant plus qu'il sait avoir raison : la cassette est tout de même une preuve, non ? Et puis, il a des témoins oculaires. Rien à faire, personne ne veut le croire et il commence à se demander s'il ne va pas classer le dossier.

Les personnages-joueurs auront intérêt à monter un baratin parfait s'ils désirent lui parler en privé, et ce pour trois raisons. Primo, Kerkouic se méfie des journalistes. Deuxio, il est assez psychologue. Tertio, il ne se laissera pas bernier par une fausse carte.

Autrement, en faisant semblant de déposer une plainte, les personnages-joueurs pourront repérer les lieux pour cambrioler plus tard. Si le poste est à effectif complet dans la journée, le soir il n'est en revanche gardé que par trois agents de police. Dans le bureau de l'inspecteur se trouve un coffre-fort, qui abrite la cassette, le dossier de l'affaire et une pièce à conviction.

Le dossier contient les dépositions des différents témoins, ce qui n'est pas franchement utile puisqu'il est possible d'aller les voir en personne. Le dossier précise tout de

même que le braquage a eu lieu sur la place des Amandiers et qu'entre celle-ci et l'impasse Gertion, des gens ont vu " l'enfant " courir. Cependant, ces passants n'ont pas suffisamment fait attention pour avoir remarqué s'il était étrange.

La pièce à conviction est l'écharpe perdue par le Petit Gris avant sa fuite. Elle est emballée dans un sac plastique transparent, comme dans les films. C'est une écharpe rouge assez grande, d'une marque de vêtements pour enfants. Choisissez la marque que vous préférez mais, par convention, nous dirons ici qu'il s'agit d'une écharpe " Petits Mômes ". Retenez-le, c'est important.

LES CONVOYEURS DE FONDS

Les deux convoyeurs de fonds sont encore sous le choc et Kerkouic s'est arrangé pour qu'ils obtiennent quelques jours de repos. Tous deux habitent en ville et sont mariés.

Le premier se nomme Robert Fertregianni. C'est un Italien d'une quarantaine d'années, assez corpulent, aux cheveux noirs et frisés. Il porte des lunettes carrées, posées

sur un nez à la grecque. Peu bavard, Robert était dans le camion quand tout est arrivé. Il parle avec difficulté (de peur qu'on ne le croie pas) mais est sûr que ce qu'il a vu n'était pas humain. Pour information, Robert ne se drogue pas et ne boit qu'un verre de rosé à chaque repas.

Le second convoyeur s'appelle Bernard Veltier. C'est un homme assez massif, chauve, au visage rond et très expressif. C'est lui qui tenait l'argent et qui a été confronté le plus directement à la prise d'otage tentée par Claude Reignault. C'est aussi lui qui a vu le Petit Gris de plus près. Son témoignage est clair et précis : il se souvient d'avoir trouvé l'enfant bizarre avant même que ne tombe l'écharpe.

En fait, Bernard est encore très fragile et ne s'est pas vraiment remis de ce qu'il a vécu. Il commence à devenir légèrement paranoïaque et, en s'y prenant bien, il est assez facile de le faire sombrer dans la folie ou de l'embrigader dans une opération " anti-extraterrestre ". Ce qui veut dire, bien que cela n'ait rien d'obligatoire, que les personnages-joueurs comme Vladimir pourront facilement le manipuler s'ils en ont besoin.

Si les personnages-joueurs trouvent une couverture crédible (autre chose que journalistes, sans quoi c'est peine perdue !), Robert et Bernard leur raconteront sans difficulté ce qui s'est passé. Voici aussi leurs caractéristiques. On ne sait jamais, bien qu'en repos les deux hommes ont des armes chez eux et peuvent être poussés à agir.

Robert et Bernard, convoyeurs de fonds

FO	VO	PE	AG	PR	AP
2	1	2	2	2	1

Talents : arme de poing (2), esquive (2), voiture (2).

Équipement : calibre 44.

CLAU CLAUFAIT DE LA TAULE

Claude Reignault est le jeune homme blond qui avait pris le Petit Gris en otage, espérant braquer le BRINKS. Il est originaire du Pas-de-Calais et a été élevé dans des conditions difficiles. Il arpenta bien vite les grandes villes de la région et sombra dans la petite délinquance, puis dans la grande. Il est un peu cinglé et ne réalise pas vraiment la gravité de ses actes.

Il est maintenant enfermé dans une prison, à une trentaine de kilomètres du Touquet. Les personnages-joueurs peuvent tenter de le rencontrer.



Pour MV : ce sont des Anges, alors pas de problème ! Les forces de police et les institutions carcérales sont noyautées par les forces du Bien. En demandant de l'aide à leur contact, ils obtiendront en 24 heures un document officiel bidon qui leur ouvrira les portes de la prison en les faisant passer pour des avocats ou des experts en psychiatrie détachés par la cour.

Pour INS : pour les Démons, tout sera beaucoup plus compliqué. Il faudra mettre au point un stratagème assez efficace pour falsifier des autorisations similaires et obtenir un droit de visite légal. En plus, rien ne dit que le personnel de la prison ne compte pas un ou deux Anges. Qui sait ?

De toute manière, Claude n'a pas grand-chose de plus à apprendre aux personnages-joueurs. Cela faisait très longtemps qu'il avait pensé à braquer un BRINKS en prenant un môme en otage. Le plus dur, expliquera-t-il, " c'était de trouver une banque près d'une école, et un horaire où tout collait bien ". Claude avait cru prévoir tous les cas de figure mais il n'avait jamais pensé que l'enfant qui lui passerait sous la main à ce moment-là serait un Petit Gris. Ça, non ! Toujours est-il que lorsqu'il a attrapé sa victime, celle-ci était toute emmitouflée et qu'il n'a pas réellement fait attention, concentré qu'il était sur les mouvements du convoyeur. Mais, après, quand l'écharpe est tombée... Claude sera catégorique : ce n'était pas humain.

Mme GERMAUSSON

(Celle par qui le scandale arriva...)

Mme Germausson est une vieille mégère veuve, qui vit dans un immeuble de l'impasse Gertion. Elle est connue dans toute l'impasse pour être une commère et une ancienne alcoolique. Tout le monde sait où elle habite. Ravie de raconter une fois de plus son histoire, elle accueillera les personnages-joueurs et leur racontera tout, les prenant pour des voisins inconnus (mais curieux) avec lesquels il est temps de faire connaissance. Elle les saoulera de paroles, de digressions sur ses petits-fils, sur les vertus du thé qui l'empêche de dormir, sur son amour d'autrefois pour la vinasse, sur cette petite jeunette d'au-dessus qui couche avec plein d'hommes (et des étrangers même !), sur les agents de police qui l'ont écoutée, sur son mari dans la Résistance...

Dans cette soupe, les personnages-joueurs comprendront néanmoins que ce jour-là elle était à sa fenêtre, vers 16h30, en train d'arroser ces fleurs. Et soudain, déboula ce qui ressemblait à un enfant qui courait à toute allure. La silhouette s'engouffra dans l'impasse, déserte à cet instant, puis s'arrêta quelques secondes sous sa fenêtre. Là, elle aperçut les traits du visage et réalisa qu'ils n'étaient pas humains. L'extraterrestre enleva alors son bonnet et elle vit son crâne proéminent et gris. Elle recula alors d'un pas, de peur d'être repérée par la " chose d'un autre monde " qui se trouvait en contrebas. Quand elle se remit à la fenêtre, le Petit Gris avait disparu.

Outre la similitude de la description de l'alien (mais bon, celui-là tout le monde l'a vu dans X-Files...), les personnages-joueurs pourront noter que les vêtements décrits par la veuve correspondent à ceux visibles sur la bande vidéo (un jeans, une écharpe et un blouson à capuche rouges, des gants marrons et un gros bonnet noir, par exemple).

En interrogeant les voisins, les personnages-joueurs se heurteront à toutes sortes de réactions, de l'insulte à l'encontre de la pauvre Mme Germausson, en passant par le vieux bargeot qui a lui aussi vu des extraterrestres, qui d'ailleurs viennent souvent se taper une petite bouffe chez lui...

La seule certitude que votre équipe pourra obtenir en interrogeant les gens du quartier, c'est que la plupart d'entre eux étaient absents à cette heure-là. Les autres étaient tous occupés à faire quelque chose et ne regardaient donc pas par la fenêtre aux environs de 16h30.

IMPASSE : LES PETITS GRIS SE TELEPORTENT-ILS ?

Si Mme Germausson dit vrai, il ne reste plus qu'à comprendre comment le Petit Gris a pu disparaître. L'impasse Gertion est, comme son nom l'indique, une impasse. Elle se trouve tout près de la place des Amandiers.

Elle fait près de cent mètres de long et compte une dizaine de grands immeubles de chaque côté de sa chaussée. Mme Germausson habite un des derniers bâtiments avant le cul-de-sac, qui mérite bien son nom puisque c'est un immeuble qui ferme l'impasse. Il n'y a vraiment aucune issue (vous savez, pas de grillage foireux qu'on passe en empilant des caisses de bois, comme faisaient Starsky et Hutch dans un épisode sur trois).

Il y a peu de chances pour que le Petit Gris ait fait demi-tour : ça l'aurait ramené dans une grande avenue, peut-être même face à d'éventuels poursuivants. Et puis Mme Germausson l'aurait ensuite aperçu courir à l'autre bout de l'impasse.

Personne dans les immeubles alentour n'a entendu de bruits suspects ce jour-là à 16h30. Rien de suspect. D'ailleurs, fouiller tous les bâtiments ne donnera rien.

Si vos personnages-joueurs ne vous le demandent pas (mais alors là, je vous le dis : ils sont mauvais), signalez-leur de manière subtile la présence d'une bouche d'égout au bout de l'impasse, presque sous la fenêtre de Mme Germausson.

En l'observant de plus près, les personnages-joueurs découvriront que cette plaque a été ouverte, et mal refermée. Et oui, le Petit Gris s'est fait la malle par les sous-sols ! Reste que pour le vérifier, il va falloir que votre équipe descende dans les égouts...

EXPLICATIONS

Bon alors : il existe ou il n'existe pas ce Petit Gris ? Oui, il existe et il a même des petits frères. Tout cela est de la faute d'un Prince-Démon, Baal pour ne pas le citer. Comme vous le savez, ce dernier vient d'être promu Chevalier de la Guerre et, dans le petit jeu qui l'oppose à ses trois rivaux, cette affaire de Petits Gris a sa raison d'être. Mais c'est une autre histoire, sur laquelle nous reviendrons dans un scénario ultérieur (en l'occurrence OVNI soit qui mal y pense).

Pour le moment, la seule chose que vous devez savoir, c'est que Baal avait besoin de Petits Gris pour faire diversion dans une opération de plus grande envergure, prévue pour dans quelques jours.

Baal se trouve actuellement sur une plate-forme de forage, en pleine mer, à une trentaine de kilomètres des plages du Touquet. Il y a installé une base secrète où il mène de nombreux travaux, dont notamment la fabrication de Petits Gris. Il y a une semaine de cela, le Prince-Démon avait réussi à créer une dizaine de Petits Gris, semblables à celui après lequel courent les personnages-joueurs.

Baal avait besoin que les Petits Gris soient transportés secrètement jusque dans le Poitou (non, on ne vous dira pas pourquoi maintenant, n'insistez pas !). Pour ce faire, une nuit il les fit transporter en hélicoptère jusqu'aux côtes, puis charger dans un camion frigorifique spécial.

Le camion s'en alla, empruntant la route de bord de mer, en direction du Poitou. Son voyage fut de courte durée : il sortait tout juste du Touquet lorsqu'un chauffard bourré débarqua en face, dans une Twingo. Le pilote du camion fit faire une embardée à son véhicule et zou, le truck quitta la chaussée, fit un vol plané et alla s'écraser dans une dune, dix mètres en contrebas. Quant au conducteur de la Twingo, c'était un fétard aviné qui restera toujours un inconnu. Il faut dire que, lui-même, ne se souvient pas d'avoir provoqué l'accident.

Les conséquences du crash furent lourdes : le pilote et quasiment tous les Petits Gris moururent sur le coup. Seul un d'entre eux survécut. Il parvint à sortir du camion et

s'enfuit en direction du Touquet. Il y arriva quelques heures de marche plus tard et s'y trouva rapidement une cachette. C'est après lui que courent, entre autres, vos personnages-joueurs.

Quant au camion frigorifique, il fut récupéré par un hélicoptère dans la nuit, et ramené à la plate-forme de forage, le Q.G. de Baal.

LE PETIT-GRIS, SAVIE SON ŒUVRE

Pour créer les Petits Gris, Baal s'est donné du mal. Il voulait que ceux-ci semblent réels et qu'ils puissent être capturés plus ou moins vivants. Pour les mettre au point, le Prince-Démon dut se balader un peu dans les Marches Intermédiaires.

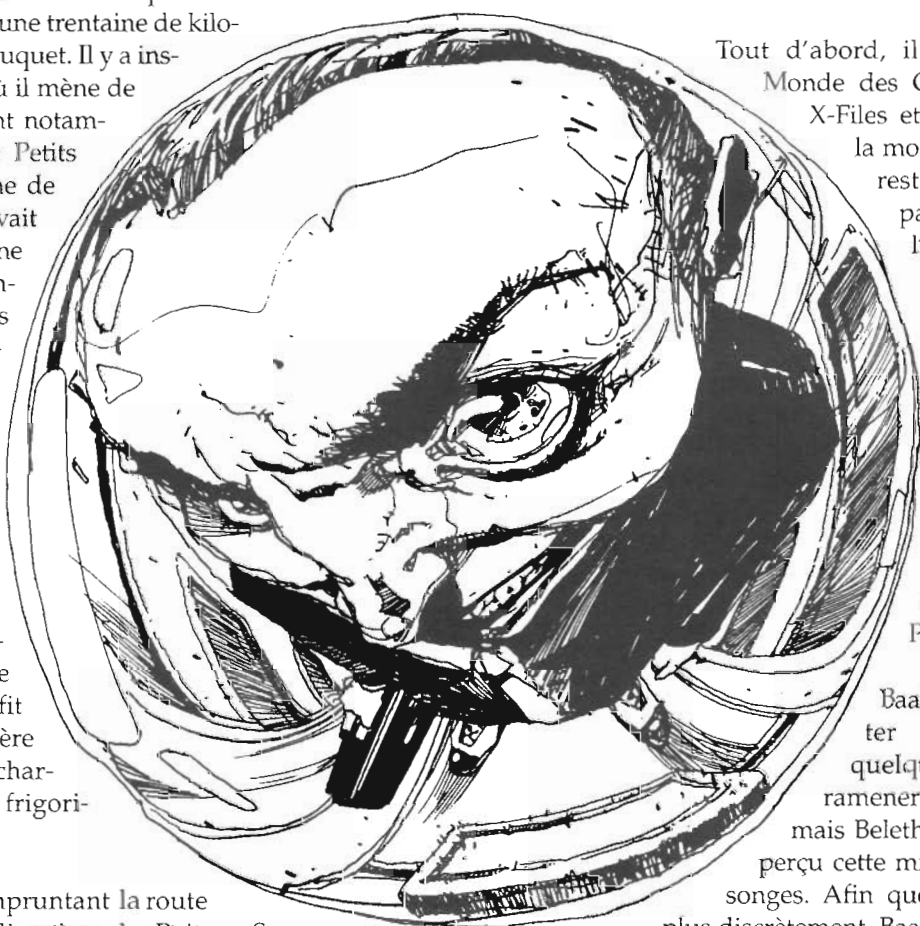
Tout d'abord, il se rendit dans le Monde des Cauchemars. Depuis X-Files et l'engouement pour la mode alien, les extraterrestres font désormais partie intégrante de l'imaginaire collectif. Autant dire qu'ils pullulent dans les Mondes des Rêves ou des Cauchemars. Bien évidemment, le fantasme collectif de l'extraterrestre ressemble à la créature de Roswell, le désormais bien connu Petit Gris.

Baal aurait pu se contenter d'en kidnapper quelques-uns et de les ramener sur notre Marche, mais Beleth aurait certainement perçu cette migration soudaine de songes. Afin que ce transit se fasse plus discrètement, Baal décida de "décharger" les Petits Gris de leur âme. En somme, c'est comme si le déplacement de rêves morts était moins perceptible que celui de rêves vivants. Baal tua donc des Petits Gris dans le Monde des Cauchemars et ramena leurs dépouilles sur Terre. Beleth ne se rendit compte de rien.

Maintenant que le Prince-Démon avait des cadavres de Petits Gris, il ne lui restait plus qu'à leur redonner une âme. Enfin un esprit, une certaine forme d'âme, qui puisse leur insuffler un souffle de vie.

Maintenant que le Prince-Démon avait des cadavres de Petits Gris, il ne lui restait plus qu'à leur redonner une âme. Enfin un esprit, une certaine forme d'âme, qui puisse leur insuffler un souffle de vie.

Décidément, ces Marches Intermédiaires, ça donne des idées. Il se trouve qu'il y a une Marche que Baal connaît particulièrement bien car bon nombre de ses subalternes



y résident. Il s'agit de la Marche où reposent les Armes à distance Maudites et les Armes mobiles Maudites. Comme vous le savez sans doute (sinon c'est un scoop !), ces armes sont en fait des Démons guerriers qui ont été punis et incarnés dans des armes plutôt que dans des corps humains. Et logiquement, un bon pourcentage de ces Démons est au service de Baal.

Une fois sur cette Marche, le Prince-Démon récupéra les esprits de quelques-uns de ses subalternes. Il les malmena un peu avec quelques pouvoirs, histoire qu'ils ne sachent plus, ni où, ni qui, ils étaient. Puis il les réincarna sur Terre, dans des corps de Petits Gris. Son petit numéro de passe-passe marcha très bien : les Petits Gris se réveillèrent, complètement perdus, incapables de comprendre ce qu'ils étaient. Il faut dire qu'entre un lavage de cerveau et le passage d'un corps de flingue à celui d'un alien, les serviteurs de Baal sont complètement azimutés.

Anatomiquement parlant, les Petits Gris sont comme dans les séries TV : ils ont du sang vert et des organes bizarres. Bien qu'ils s'agissent de Démons incarnés, ils n'en ont plus les caractéristiques : pas de force surnaturelle, pas de pouvoirs, pas d'aura, pas de langage démoniaque. C'est Baal qui leur a tout retiré. Par contre, un personnage-joueur utilisant sur un Petit Gris un pouvoir de Détection du Mal découvrira que la créature est bel et bien d'origine démoniaque. Nul doute qu'on la prendra pour un Familier.

MAUVAIS PRÉSENT

Maintenant que la petite mise au point est terminée, reprenons l'action où nous l'avions laissée. Vos personnages-joueurs allaient sous peu descendre dans les égouts, par l'impasse Gertion. Il faut emprunter une échelle et, une fois en bas, mieux vaut avoir prévu des lampes-torches car c'est le noir complet. Les personnages-joueurs pourront ensuite arpenter les boyaux, les pieds dans l'eau, les narines saturées par les odeurs nauséabondes. Pas de traces du Petit Gris dans les galeries du quartier. Cependant, dans un des couloirs, ils feront une découverte inattendue :

Au milieu d'une rigole gît le cadavre d'un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux blancs, vêtu d'une blouse verte sur laquelle est cousu l'écusson des services d'entretien de la ville. L'homme a quelques papiers (trempés) sur lui : son badge du service des égouts du Touquet et sa carte d'identité qui permettent de savoir qu'il se nomme Yves Liabœuf. Il est mort, visiblement criblé de balles.

Si un des personnages-joueurs a des connaissances en Médecine, il pourra apprendre beaucoup de la dépouille : l'homme est mort il y a peu de temps, entre trois et six heures auparavant. On dénombre sur son corps 23 impacts de balles. Si une de celles-ci est extraite, un expert en armes à feu pourra affirmer qu'il s'agit d'un calibre 5,56 mm utilisé pour des fusils d'assaut, de type FAMAS par exemple.

Personne n'a dit que le Petit Gris avait un FAMAS ?

Il y a de fortes chances pour que les personnages-joueurs se rendent ensuite au service des égouts du Touquet, et ce pour deux raisons. Tout d'abord pour savoir s'ils sont au courant de la disparition de leur agent de service. Ensuite pour subtiliser un plan des égouts de la ville. En effet, s'ils veulent en savoir plus sur ce qu'abritent ces égouts, les personnages-joueurs auront besoin d'un plan détaillé sous peine de se perdre.

En ce qui concerne le cadavre de Yves Liabœuf, le service des égouts n'a pas encore constaté sa disparition (cela viendra dans environ 24 heures). Et pour le plan, les personnages-joueurs ne devraient rencontrer aucun problème pour en voler un une fois la nuit tombée.

CONTACT

Sur sa plate-forme de forage à quelques kilomètres de la Baal a entendu parler des événements du Touquet. Il va de soi que tout ce foin est l'œuvre du Petit Gris qui manquait à l'appel lorsque le camion a été récupéré. Pour le retrouver au plus vite, Baal a envoyé un squad de Démons à la station balnéaire.

Ils sont arrivés au Touquet un jour avant les personnages-joueurs et, après une brève enquête, ont eux aussi compris que le Petit Gris avait fui par les égouts, sous l'impasse Gertion.

Depuis, le squad s'est fixé comme objectif de parcourir tout le réseau d'égouts de la ville pour trouver la planque du Petit Gris. Visiblement, il ne trouvera pas de meilleure cachette. Le squad vit donc dans les égouts en permanence et commence à être habitué à ce nouvel environnement. Ils ont déjà fouillé la moitié du réseau souterrain et ont trouvé un gant qu'avait perdu le Petit Gris dans sa fuite.

Au cours de leur périple, ils sont malheureusement tombés sur Yves Liabœuf, qu'ils ont dû éliminer. Et la nouvelle, le sympa, c'est qu'ils vont aussi croiser vos personnages-joueurs !

Le squad compte trois membres. Ils sont très bien équipés et sont habitués à mener ensemble des opérations militaires. Le moment où ils vont rencontrer vos personnages-joueurs doit être l'occasion d'une fusillade en aveugle dans les couloirs, avec les lampes-torches comme seul effet pyrotechnique. Les Démons de Baal ne prendront pas vraiment le temps de savoir à qui ils ont affaire et tenteront d'abattre tout intrus. Si les personnages-joueurs sont des Démons et qu'ils le signalent, cela ne change rien (les ordres de Baal à ce sujet sont clairs). Les membres du squad se battront tous à mort.

Jerkill, Démon au service de Baal.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	4	3	4	1	6

Pouvoirs : art de combat (1), queue (2), éviscération (2).
Talents : arme de poing (4), arme d'épaule (4), esquive (3), discrétion (3), tactique (1), lancer (1).
Équipement : combinaison noire, gilet en Kevlar, casque, lunettes thermographiques, lampe frontale, talkie-walkie miniaturisés, fusil-mitrailleur FAMAS avec silencieux, poignard, grenades fumigènes, sac à dos.

Groftleïn, Démon au service de Baal

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	3	3	4	3	2	9

Pouvoirs : art de combat (1), talent de combat (esquive), détection des ennemis (1), rebond (1), peur des croix.
Talents : arme de poing (3), arme d'épaule (3), esquive (6), discrétion (3), tactique (2), lancer (1).
Équipement : combinaison noire, gilet en Kevlar, casque, lunettes thermographiques, lampe frontale, talkie-walkie miniaturisés, fusil-mitrailleur FAMAS avec silencieux, poignard, grenades fumigènes, sac à dos.

Marlmutt " Big One ", Démon au service de Baal

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	3	2	4	1	12

Pouvoirs : armure corporelle (3), cornes (1), forme gazeuse (1).
Talents : arme de poing (3), arme d'épaule (4), esquive (2), discrétion (3), tactique (1), lancer (1).
Équipement : combinaison noire, gilet en Kevlar, casque, lunettes thermographiques, lampe frontale, talkie-walkie miniaturisés, fusil-mitrailleur FAMAS avec silencieux, poignard, grenades fumigènes, sac à dos.

LES SACS À DOS, CA A DU BON

Une fois l'affrontement terminé, les personnages-joueurs pourront fouiller à loisir les affaires des Démons de Baal. En dehors des armes et gadgets militaires, un des sacs à dos contient un indice important. Il s'agit du gant marron qu'avait perdu le Petit Gris dans les égouts et que le squad avait retrouvé. Pour l'avoir visionné sur la bande vidéo, les personnages-joueurs le reconnaîtront facilement.

C'est un gant en laine, de la marque " Petits Mômes ". " PETITS MÔMES ? ", oui, et bien sûr ce n'est pas un hasard (cf. L'INSPECTEUR KERKOUIC). Insistez un peu si votre équipe ne fait pas attention : tout de même, vous n'avez pas déjà mentionné que l'écharpe du Petit Gris était de cette même marque pour rien ? D'ailleurs, s'ils regardent à nouveau la cassette du braquage et qu'ils font des zooms sur certains angles, ils découvriront que, des

pieds à la tête, le Petit Gris était vêtu de vêtements de la marque " Petits Mômes ".

Si vos personnages-joueurs ne remarquent vraiment rien, considérez que le Petit Gris a joué au petit poucet, en semant toute sa garde-robe derrière lui. En visitant les égouts, votre équipe retrouvera alors son second gant, puis son bonnet. Tous sont évidemment de la marque " Petits Mômes ".

L'USINE. PETITS MÔMES

En se renseignant sur la marque " Petits Mômes ", les personnages-joueurs découvriront qu'il s'agit d'une petite entreprise qui fabrique des vêtements pour enfants uniquement, et en vend (peu) sur tout le territoire français. Mais le plus intéressant, c'est que cette société a installé son siège social, sa plus grande usine et son stock au Touquet. Les personnages-joueurs n'auront aucun mal à trouver l'entreprise. Elle se trouve au sud de la ville et, dans une zone grillagée, occupe deux hangars (l'usine et les stocks) et quelques bâtiments (les bureaux). " Petits Mômes " emploie une cinquantaine de personnes, toutes des humains normaux.

En observant les lieux, on remarque vite que nombre de gens s'affairent entre l'usine et les bureaux, tandis que le stock est presque laissé à l'abandon. On ne l'ouvre en fait que tous les jeudis, pour charger les camions en fonction des commandes de la semaine. S'il y a un endroit calme où quelque chose peut être caché, c'est bien là.

La nuit, l'usine n'est gardée que par deux gardes qui patrouillent ensemble. Tous les locaux sont cependant munis d'alarmes rudimentaires, que des voleurs doués repéreront sans aucune difficulté.

L'usine

Un des entrepôts abrite les différents ateliers de confection : préparation des matériaux, découpe, assemblage, couture, emballage, vérification... Il y a trois entrées, toutes pourvues d'une alarme. Les lieux sont remplis de machines et, de nuit, c'est un véritable labyrinthe d'ombres aux formes incompréhensibles. Les personnages-joueurs auront beau fouiller, il n'y a rien d'anormal ici.

Les bureaux

Trois petits pavillons contigus abritent le siège social de la société. On y trouve pêle-mêle le secrétariat, le bureau du PDG, les ateliers des stylistes, les ateliers informatiques, la salle de réunion et le poste des gardiens. Tous les bureaux purement administratifs sont protégés par une alarme. Là aussi, une fouille minutieuse n'apportera pas grand-chose : au mieux, en épluchant la comptabilité et en piratant les disques durs des ordinateurs, les personnages-joueurs pourront acquérir la certitude que " Petits Mômes " est une entreprise humaine tout à fait normale, absolument pas louche.

Le stock

Voici enfin le seul lieu digne d'intérêt ! Le stock est un immense hangar, fermé par un rideau de fer. Il y a aussi une alarme sur ce dernier. À l'intérieur, on trouve des dizaines de pyramides de caisses, remplies de vêtements. Les empilements s'étendent sur toute la longueur du bâtiment et atteignent parfois des hauteurs de quatre mètres. On comprend mieux l'utilité des tri-pals qui sont garés à l'entrée. C'est ici que les personnages-joueurs pourront retrouver le Petit Gris. En effet, l'extraterrestre a élu domicile dans les tuyaux d'aération du hangar.

ZEFMA, LE PETIT-GRIS
TOUT SEUL

Lorsque les personnages-joueurs seront en train d'inspecter minutieusement les caisses du stock, faites-leur tous faire un jet de difficulté moyenne sous leur Perception. Ceux qui le réussissent entendront des bruits de pas provenir d'une cloison. De plus près, il ne s'agit pas d'un simple mur mais d'un conduit d'aération. Trouver l'entrée de ce réseau n'est pas difficile. Les tuyaux sont en revanche très étroits et on ne peut y circuler qu'en rampant, en emmenant avec soi une lampe-torche et une arme au maximum. Un de vos personnages-joueurs va donc devoir se dévouer pour ce travail sympathique ! Au cours de son exploration, de nouveaux bruits se feront entendre : il y a bien quelqu'un, et quelqu'un qui essaie désespérément de fuir d'ailleurs.

Il s'agit bien sûr de notre Petit Gris en vadrouille. Mais que fait-il dans cette usine ? On vous l'a déjà dit, après l'accident du camion frigorifique, le Petit Gris s'était enfui vers le Touquet. Une des premières bâtisses qu'il trouva fut l'usine Petits Mômes. Effrayé et complètement perdu, l'extraterrestre décida de se cacher : il pénétra dans le stock pour s'abriter, ce qui déclencha l'alarme. Les gardes rappliquèrent aussitôt, terrorisant à nouveau le pauvre Petit Gris, pris en faute comme un enfant pas sage. Profitant de sa petite taille, il se cacha alors au mieux, en rampant dans les tuyaux d'aération. Quant aux gardes, ne trouvant rien de suspect, ils conclurent que le rideau avait été mal fermé et qu'une bête en avait profité pour rentrer.

Depuis, le Petit Gris a fait du stock sa maison. Il a bien compris qu'il n'était pas comme tout le monde, et que cela lui causerait des problèmes. Alors, pour pouvoir aller voler un peu de nourriture en ville, il décida de s'y balader incognito. Cela tombe bien, il avait sous la main tout ce qu'il lui fallait ! Il piocha donc dans les affaires du stock et s'habilla en enfant de la tête aux pieds, camouflant au mieux ses formes étranges. Il alla ensuite dans le Touquet, y vola à manger et se balada jusqu'au soir, où il retourna dans sa tanière. Cela fonctionna très bien la première fois. La seconde, ce fut plus épique puisque Claude Reignault tenta son braquage là où il ne fallait pas.

Le Petit Gris est toujours là et votre personnage-joueur va tomber nez à nez avec lui, au bout d'une galerie. Acculé,

le Petit Gris tremble et se replie sur lui-même, effrayé. Il essaie de protéger son visage de la lumière avec ses mains, et supplie avec sa petite voix : " Ne me faites pas de mal ! ".

Maintenant c'est clair : les Petits Gris sont des tarlouzes.

Une fois que le Petit Gris sera rassuré, il acceptera de sortir et de parler avec l'équipe. Il est tout désespéré, pas dangereux pour un sous et parle en... français ! Les personnages-joueurs pourront poursuivre l'interrogatoire tant qu'ils le désirent, cela ne servira à rien : le Petit Gris ne sait pas qui il est et ne se rappelle pas d'où il vient.

Il ne se souvient que de deux choses : ses derniers souvenirs remontent au moment où il s'est réveillé, dans un camion. Le véhicule avait eu un accident et était tout retourné. Dedans il y avait d'autres êtres comme lui, mais tous morts. C'était sur une dune et dans le camion il faisait très froid. Il a ensuite pris la fuite, jusqu'au stock. L'autre chose dont il croit se souvenir, c'est son nom : il s'appelle Zefma.

Zefma, le Petit-Gris tout seul

Zefma est comme tous ses congénères : petit, gris, maigre, hydrocéphale et pourvu d'yeux étranges. Il ne sait pas ce qu'il est et, pour tout dire, est complètement déboussolé, effrayé par tout ce qui l'entoure. Il est plutôt sympathique dans son genre et parle peu, timidement, avec une petite voix de gamin.

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

Talents : course (1), discrétion (3).

L'ACCIDENT

Si les personnages-joueurs le lui demandent, Zefma pourra les conduire jusqu'au lieu où le camion a eu son accident. Il se souvient très bien que c'était sur la route de bord de mer mais il sera peut-être nécessaire de l'arpenter quelques heures avant qu'il ne retrouve l'endroit exact. Inutile de préciser que tant que les personnages-joueurs se promèneront avec Zefma, ils ont tout intérêt à l'emmitoufler dans des habits, pour ne pas attirer l'attention. Ce n'est pas tous les jours qu'on se promène avec son Petit Gris.

Le lieu du crash se trouve au sud, à la sortie de la ville. À cet endroit, la route est surélevée au-dessus d'une série de dunes qui elles-mêmes surplombent les plages. Les marées ne montent jamais jusqu'aux dunes. Là où Zefma se souvient d'être remonté sur la route, le dénivelé entre la chaussée et le sable des dunes est plutôt important : près de dix mètres.

Il n'y a aucune trace sur la route. En contrebas, en revanche, le choc du camion a creusé un gros cratère dans

le sable. On le voit d'au-dessus et, en cherchant aux alentours du trou, il est possible de retrouver un pneu et divers débris : des éclats de pare-brise, un essuie-glace, un feu arrière...

Il n'y a pas de doute : un camion s'est bien écrasé ici, dans le sable de ces dunes. Seulement il a disparu...

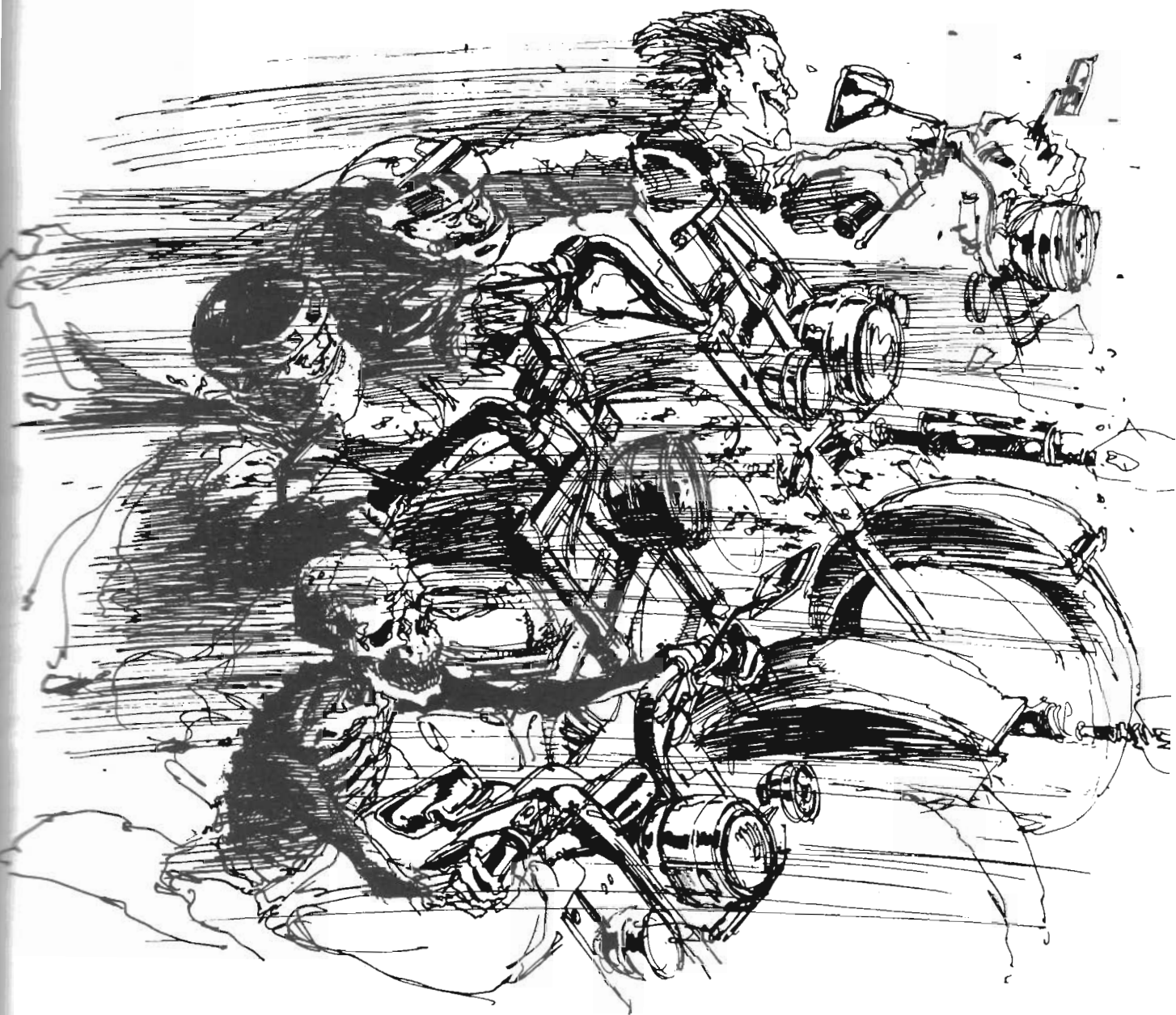
CONCLUSION

Les personnages-joueurs se retrouvent donc avec un Petit Gris sur les bras, sans vraiment savoir de quoi il s'agit. S'ils appellent leur contact, ce dernier leur dira de ne pas tuer Zefma tant que les autorités supérieures ne sont pas averties. En attendant, ils sont invités à quitter le Touquet et à se mettre au vert quelque temps. Quelques jours plus tard, ils seront recontactés par Vreilit qui récupérera le Petit Gris, histoire de le montrer à des gens compétents en la matière. Ils seront alors récompensés comme il se doit, en jetant 1d6 sur la table des récompenses.

En revanche, si les personnages-joueurs ont commis l'imprudence de tuer Zefma avant même d'en parler à leur contact, ils vont se faire sévèrement réprimander. En plus d'une bonne engueulade, ils seront punis comme il se doit, en jetant 1d6 sur la table des punitions.

S'ils tuent Zefma et ne disent rien à personne (il faudra tout de même trouver une explication plausible à la mission "petit-gris"), il ne se passera rien du tout. Affaire classée (pas vu, pas pris). Dominique et Andromalius ne seront pas très contents, mais cela va devenir une habitude au cours de cette campagne.

Quant à Baal, si les personnages-joueurs sont des Anges, il ne pourra de toute manière rien contre eux. Des Démon pourraient, en revanche, être plus inquiétés : il n'en est rien. Le Prince-Démon de la Guerre a pour le moment d'autres chats à fouetter (que fait la S.P.A. ? enfin bon, vous verrez bientôt...) et ne perdra pas de temps à essayer de savoir qui ils sont exactement (non, je vous rassure, le second scénario ne parle pas de chats. Enfin...)



TIENS, VOIL A DUBOURRIN!

La peste, façon Malthus (première partie)

- Dis-moi Malthus, tu sais quelle est la différence entre toi et un sapin ?
- Ben... Non ? Vas-y, Asmodée, c'est quoi la différence ?
- Le sapin, c'est un conifère. Et toi t'es con, mais on peut rien y faire !
- Abruti ! T'as de la chance d'être dans les petits papiers du patron, sinon je te collais illico un méga herpès sur la gueule !

INTRODUCTION

La peste... C'est pas seulement l'odeur d'une vieille basket humide après un footing. C'est la peste... La maladie... Beurk ! Quel immonde cavalier de l'Apocalypse que l'ami Malthus. Mis au placard depuis la pénible histoire du sida, récupéré par les forces du Bien, il a décidé de mettre le paquet pour revenir sur le devant de la scène.

Malthus a déjà un peu d'entraînement, mais il compte vraiment faire fort avec un tout nouveau virus.

Transmis par la viande de mouton, cette maladie a déjà fait des ravages dans un paisible village breton. Et c'est là que les personnages-joueurs interviennent. Par une discrète enquête sur d'étranges morts provoquées par le virus, ils devront essayer remonter la piste du foyer d'infection. Et une fois qu'ils croiront tenir le coupable, ils tomberont sur un cadavre. Pendant ce temps, un complice de Malthus se fera la malle dans un camion, avec toute une cargaison d'aliments à bestiaux contaminés. La fuite de l'empoisonneur sera d'ailleurs facilitée par l'intervention d'une équipe du camp adverse qui s'ingéniera à leur mettre des bâtons dans les roues, quand ce ne sera pas à leur tirer dans le dos. Mais les personnages-joueurs bénéficient de sérieux appuis, en l'occurrence des anciens du Bureau, qui les aideront dans leur enquête.

Après un rapide débriefing avec leur mystérieux contact, s'engagera alors une folle course-poursuite d'autant plus difficile qu'elle a pour cadre... le Paris-Dakar. Après quelques "ennuis mécaniques" et des brusques épidémies à juguler dans divers bleds traversés, les personnages-joueurs devraient réussir à rejoindre le rallye. Et, une fois de plus, une équipe adverse viendra

alors les mettre hors course. Paumés en plein désert, les personnages-joueurs auront le privilège d'être secourus par la Légion... enfin, des anciens du Bureau affiliés à la Légion ! Cette force de frappe leur sera d'ailleurs utile pour éviter la tenue d'un fabuleux banquet, au cours duquel Malthus compte bien faire déguster ses brochettes de mouton contaminé à tout le F.M.I. et aux hauts représentants de divers gouvernements européens.

J'te raconte pas...

Et tout ce bordel à cause de quoi ? un mauvais microbe qui va refiler la syphilis au mouton ! Ce charmant microbe a la propriété d'agir comme une hormone de croissance sur les moutons. Jusque-là, pas de bobo. Mais dès qu'on a le malheur de consommer la viande du mouton, on se chope une sale petite maladie qui transforme en deux jours toutes vos connexions neurales en chewing-gum. Bref, vous devenez



me. Et le pire, c'est que les moutons sont des porteurs sains et que le virus se transmet aussi sexuellement entre moutons... C'est les béliers qui vont être contents.

Et l'effet de cette épidémie sur la planète sera plus dévastateur qu'une bombe nucléaire... Pourquoi ? Mais bon dieu, vous lisez jamais les journaux et vous ne regardez pas la " Marche du siècle " ou quoi ! La vache folle, ça vous dit quelque chose ? Et la grippe du poulet ? C'est évident : Malthus cherche à briser notre chaîne alimentaire ou à nous rendre végétaliens (ce qui n'est pas plus sympa)... ou à simplement foutre le bordel.

Mais en fait, l'Europe n'a été qu'un terrain d'essais pour Malthus. Le problème, pour lui, c'est que les épidémies dans les pays industrialisés sont relativement vite enrayerées (cf. les exemples de la vache folle et de la grippe du poulet). Non, le seul véritable endroit où Malthus joue à domicile, c'est le tiers monde. L'Afrique pour être plus précis, dont l'élevage principal est... le mouton !

Et puis imaginez un peu l'effet d'une épidémie sur les moutons dans les pays islamistes... Plus de grillades pour les fêtes, ça va énerver les plus extrémistes. Il n'en faut parfois pas plus pour déclencher une Djihad. Et boum, l'Afrique du nord explose comme une vieille Cocotte-Minute (qui a dit une bouteille de gaz ?).

Et vous ? Qu'est-ce que vous allez mettre dans votre assiette ? Après le bœuf, le poulet et le mouton... il ne reste plus que le cochon et le lapin. Va falloir s'habituer à manger du couscous au jambon, des brochettes de saucisson et du lapin basquaise ! Le cauchemar chez William Saurin ! Et pour combien de temps ? car nos amis à grandes oreilles et à queue en tire-bouchon sont aussi dans le collimateur de l'enc... l'enquiquineur !

En plus des milliers de morts causés par l'épidémie et des guerres ethnico-religieuses dans le tiers monde, ça va déclencher des émeutes dans les boucheries/charcuteries, des révoltes de consommateurs, la faillite de milliers de petits éleveurs, les pouvoirs publics qui chancellent. Mieux encore : transformer en légumes tous les hauts dignitaires du F.M.I. et une partie des premiers ministres des pays industrialisés.

La situation sera idéale pour des gens qui souhaitent le chaos, l'anarchie ! C'est sûr, Malthus va marquer des points si les personnages-joueurs ne mettent pas un frein à sa course à l'épidémie.

**FROID DE NOVEMBRE,
CACHE TON MEMBRE !**

Bon, alors, nous sommes le 16 novembre 1997 et les personnages-joueurs sont convoqués au Meatpacker's, le restaurant tex mex des Halles. Il est 22h30 et l'hôtesse d'accueil, un boudin blondasse avec l'accent ricain, vous annonce que votre " ami " est déjà arrivé.

• **pour MV** : c'est Joseph, qui, pour passer incognito, a pris l'apparence de Josy Pahihalé : une pervenche (contractuelle pour les Franco-français) d'origine martiniquaise, avec un embonpoint prononcé. Joviale de prime abord, elle perd vite son calme si on se tient mal à table : les coudes sur la table et vlan, une beigne ! Et si on ne récite pas sa prière avant de manger son T-bone, paf ! Une praline !

• **pour INS** : c'est Asmodée, qui répond aujourd'hui au nom de Raymond Tiaire-Péhiant. Habillé en Tergal gris de haut en bas, une petite mallette en similicuir sous le bras, Raymond a tout de l'inspecteur des impôts vicelard... D'ailleurs, c'est sa couverture. Seule fausse note, il essaiera de jouer l'addition aux dés.

À 0h00, au moment où tout le personnel entame l'habituelle et ridicule danse folklorique du restaurant, le contact des personnages-joueurs crache le morceau. En tendant l'oreille, ceux-ci peuvent comprendre que leur mission consiste à enquêter sur deux séries de morts étranges ayant eu lieu à Perhodec, un village de la région nantaise.

Une fois la cause de ces accidents déterminée, les personnages-joueurs doivent juste transmettre l'information à leur contact et attendre les ordres. C'est tout ! Et pas de zèle ! Le contact insistera sur ce point, laissant entendre à demi-mot que cette affaire est " ultrasensible ".

PREMIERE PARTIE

On dirait qu'ça t'gène de marcher dans la bouse

Perhodec, son gros plant, ses élevages, ses abattoirs... et son usine d'aliments animaliers. Ben oui, pour que les bestiaux engraisent avant de passer devant l'équarrisseur, il faut bien leur refiler de la bouffe. Et en matière de alimentation d'animaux, Perhodec est pourvue d'une usine de pointe, avec un laboratoire où l'on teste de nouveaux produits.

L'usine appartient à la société " Bestialiment ", qui dispose également du plus gros élevage de moutons de la région, sur lesquels elle teste ses produits. L'usine, l'élevage, l'abattoir... directement ou indirectement, Bestialiment est l'employeur principal de Perhodec. On mange, on bois, on prie Bestialiment. Ici, toute la vie tourne autour de Bestialiment, ce qui ne facilite pas les rapports humains et l'enquête. Nous y reviendrons plus tard...

Mais d'abord, voici les faits étranges qui se sont produits au village et qui ont suscité une enquête :

• le 16 juillet, Robert Pendhec, 35 ans, éleveur, est retrouvé déchiqueté par sa moissonneuse-batteuse alors qu'il fait les foin en compagnie de ses voisins. Ceux-ci racontent qu'il se serait subitement dirigé comme un somnambule vers l'engin et qu'il se serait littéralement engouffré

dedans. Le même jour, Augustine Morvan, 54 ans, comptable de l'abattoir, disparaît. On la retrouvera, le lendemain matin, enfermée de l'intérieur dans ses toilettes, bredouillant des syllabes dénuées de sens. Elle tombe le soir même dans un coma profond et meurt dans la nuit, sans avoir repris ses esprits. Toujours le 16 juillet, Jean-René Ledantec, 15 ans, fils de Jean-Bernard Ledantec, boucher-charcutier, fonce en ligne droite dans la devanture de son père avec sa mobylette, sans raison apparente. Il meurt sous le choc, entre une tête de veau persillée et un chapelet de merguez.

- le 13 novembre, rebelote. Sandrine Bouldaven, 32 ans, femme au foyer, ne vient pas chercher ses enfants à la sortie de l'école. On la découvre pendant la nuit, tournant en rond dans les (seules) toilettes publiques Decaux de la ville. Elle tombe dans le coma en arrivant à l'hôpital et meurt au petit matin. À minuit, Julien Fennardas, 60 ans, ancien combattant et invalide de guerre, est arrêté par la maréchaussée en pyjama et au garde-à-vous devant le monument aux morts de la ville. Les gendarmes, pensant qu'il est saoul, mettent Julien au gnouf. Au matin, il est retrouvé mort dans sa cellule. Au même moment, Jocelin Leguen, 43 ans, attaché commercial chez Bestialiment, bon mari et bon père de famille, est retrouvé mort, dans une position scabreuse et en guêpière, dans sa propre voiture, près de la gare.

Élevé au Banania

Qui a pu provoquer une telle hécatombe ? Un mouton. Enfin, disons un mouton nourri à grand coup de bouffe Bestialiment. Rien de plus banal. Sauf que le mouton avait testé le dernier modèle de granulés, contenant un virus qui transmet un nouveau type de syphilis aux effets foudroyants. Le virus a, de plus, un développement ultra rapide : il suffit d'une poignée de granulés, contenant le virus, pour que le mouton soit aussitôt contaminé. Mais si le mouton est un "porteur sain", ceux qui consomment sa chair sont aussitôt contaminés... Et ils meurent en deux jours, non sans avoir été transformés préalablement en légume. Parfois, l'esprit du malade reste "bloqué" sur sa dernière pensée. C'est d'ailleurs ce qui s'est produit pour toutes les victimes du mouton contaminé.

Et qui a introduit le virus dans les granulés ? Un obscur laborantin de Bestialiment, répondant au nom de Jean-Yves Lebihan. Pourquoi ? parce que son ancien prof de biologie, un certain Roger Gastric, lui a gentiment demandé de tester une nouvelle "hormone". Pour lui faire adopter ce projet, Gastric (qui n'est autre que Malthus) lui a expliqué que c'était bon pour son avancement dans le labo.

En effet, le virus se "camoufle" dans une hormone, qui accélère la croissance des moutons. Jean-Yves le teste donc sur un mouton, qui grossit de façon intéressante en quelques jours. Une aubaine pour Bestialiment et une innovation qui rapporte du galon à Jean-Yves. Aussitôt, Bestialiment lance une production massive de ces granulés, baptisés sympathiquement "Mouton Spécial Tonus".

Pendant ce temps, Malthus a chargé Rince-doigts, un démon de Bifrons, de se faire embaucher à l'abattoir comme équarisseur. Ni vu, ni connu, Rincedoigt a découpé le mouton test et s'est arrangé pour que la moitié de la viande atterrisse sur le grill, lors du banquet du 14 juillet.

Et paf ! Robert Pendhec, Augustine Morvan et Jean-René Ledantec, trois convives du repas sont victimes du virus. Le reste du mouton a été congelé. Puis Rince-doigts s'est encore débrouillé pour qu'il soit consommé lors de la kermesse annuelle des anciens combattants, sponsorisée par Bestialiment, qui a lieu le 11 novembre.

Et vlan ! Sandrine Bouldaven, Julien Fennardas, Jocelin Leguen meurent des suites de leur contamination. Enfin... pour Jocelin Leguen, c'est un peu plus compliqué, mais nous en reparlerons plus tard.

Au vu des accidents, Malthus est aux anges (si l'on peut dire) : son virus marche du feu de Satan et Bestialiment va commercialiser son virus ! Tout marche comme sur un corbillard... Tout du moins jusqu'à l'arrivée des personnages-joueurs.

Enquête dans la France très, très, très profonde

(mais alors profonde...)

Une fois passé le premier choc culturel des personnages-joueurs, Pérodhec leur apparaîtra également comme le lieu le moins adapté à une enquête.

Les gens sont froids, voire renfermés vis-à-vis des étrangers. Les pouvoirs publics, des gendarmes aux employés de ville, sont discrets et incorruptibles. Une horreur ! Les personnages-joueurs vont vraiment devoir s'intégrer au village pour obtenir des informations. Faites-leur vite et bien comprendre cet état de fait. Mais quoi qu'il arrive, les habitants de Pérodhec ne parleront jamais de Bestialiment, de l'abattoir et des élevages... c'est un sujet tabou et trop sérieux pour en parler à des étrangers !

Pour arriver à être accepté, il faut payer des coups dans les bistrots, aller aux matches de foot de l'équipe locale, discuter avec les commerçants (je sais, c'est terrible, mais bon c'est juste du Jeu de Rôles !)... Quand vous jugerez que vos joueurs ont vraiment fait un effort de sociabilité, vous pourrez commencer à leur délivrer quelques informations concernant leur enquête. Voici ce que vos personnages-joueurs vont pouvoir obtenir :

- **en interrogeant les proches des victimes** : les personnes décédées étaient des gens d'une normalité et d'une banalité affligeante.

Mais par recoupements et s'ils posent les bonnes questions, les personnages-joueurs pourront découvrir que Robert Pendhec, Augustine Morvan et Jean-René Ledantec ont participé au banquet du 14 juillet. De même, Sandrine Bouldaven, Julien Fennardas, Jocelin Leguen

ont pour point commun d'avoir tous participé à la kermesse du 11 novembre. Un cas particulier : les proches de Jocelin Leguen ne s'expliquent pas l'aspect sordido-sexuel de sa mort. En effet, Leguen était connu pour n'avoir qu'un seul vice... le boulot.

• **en questionnant les médecins qui ont examinés les victimes** : les personnes ayant subi une hospitalisation (Augustine Morvan et Sandrine Bouldaven) avaient toutes les mêmes symptômes. Coma profond, puis cessation totale de l'activité cérébrale et des fonctions vitales. Conclusion médicale : méningite foudroyante.

• **en consultant les rapports de police** : les victimes sont des personnes ayant une moralité et une vie irréprochables, d'honnêtes citoyens en somme. Aucune trace de drogue ou de violence ou de choc ayant pu provoquer des comportements bizarres n'a été trouvée sur eux (enfin, ceux qui ont pu être examinés). Ils n'appartenaient à aucune organisation connue et n'avaient pas de fréquentation louche.

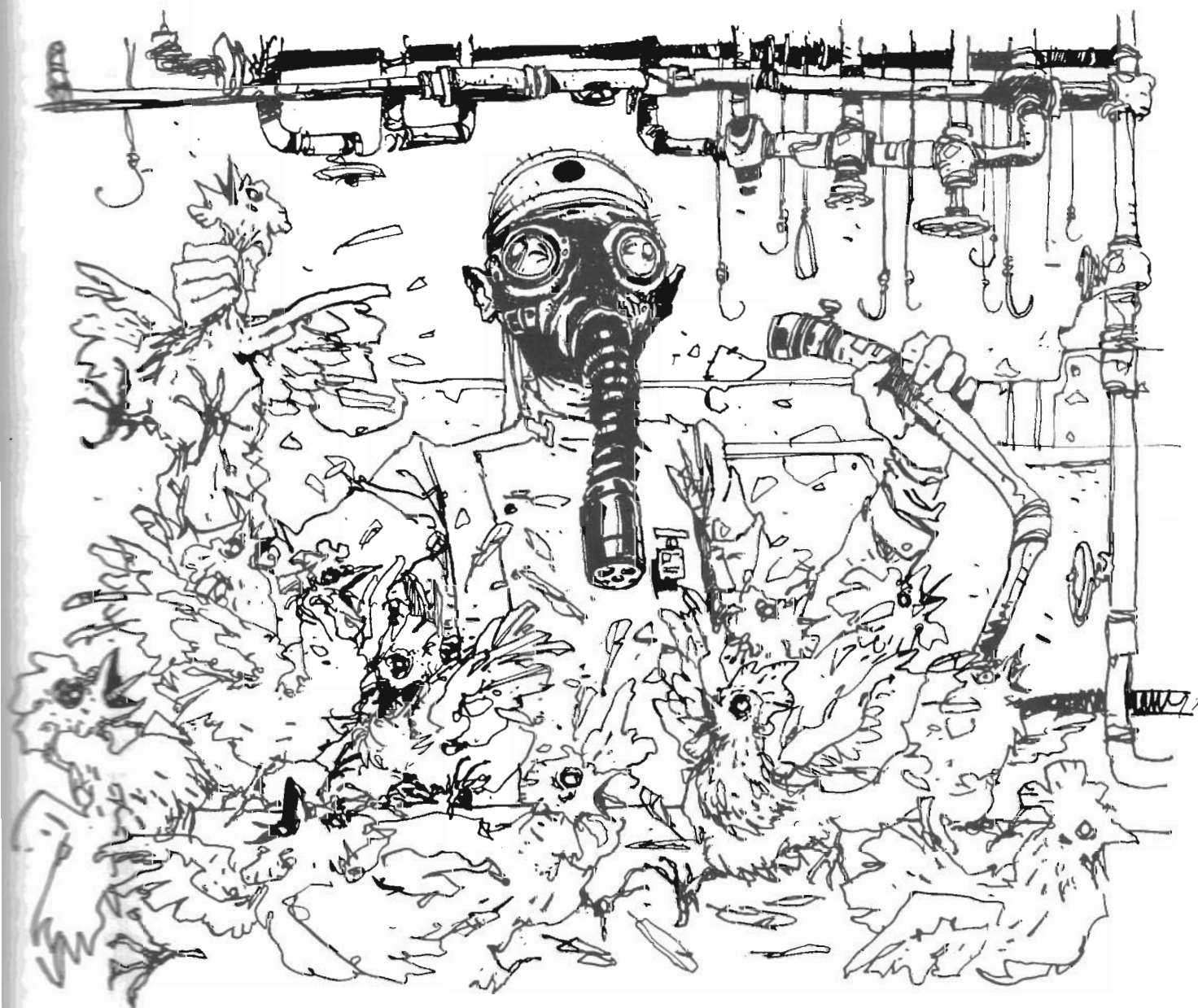
• **en se procurant les rapports d'autopsie** : Robert Pendhec et Jean-René Ledantec, vu la cause de la mort et l'état des corps, n'ont fait l'objet d'aucune autopsie. Même combat pour Augustine Morvan et Sandrine Bouldaven, dont la cause de la mort est censée être une méningite aiguë (si l'on s'arrête aux symptômes apparents).

Seuls Julien Fennardas et Jocelin Leguen ont fait l'objet d'une autopsie. Et, tenez-vous bien, la cause de la mort est... une syphilis au stade terminal ! Bingo !

Si les personnages-joueurs veulent déterrer les cadavres d'Augustine Morvan et de Sandrine Bouldaven (les limitations vont pleuvoir si des Anges tentent ce coup) et pratiquent des autopsies (en espérant qu'il y ait un légiste dans le groupe), ils obtiendront un résultat similaire. Et cela change pas mal de données.

Syphilis m'était contée

À partir du moment où les personnages-joueurs vont découvrir cette histoire de syphilis, ils chercheront sûre-



ment à en savoir plus sur les relations "intimes" des victimes ou ils questionneront leurs proches sur des antécédents de syphilis... Bref, ils finiront bien par commettre volontairement ou non, un impair ou une indiscretion.

Pérodhec va en être alors bouleversé. Une véritable psychose de la syphilis va s'installer. En quelques jours, les habitants de la ville vont s'observer pour chercher à savoir qui a couché avec qui, qui transporte la "petite bête" et l'a transmise aux victimes. Les familles vont se déchirer, les époux vont se soupçonner. Les personnages-joueurs vont suivre en direct ce psychodrame. Partout où ils se rendront, ce ne seront qu'engueulades et scènes de ménage. Faites bien monter la pression, que les personnages-joueurs sentent l'électricité dans l'air.

Et très vite, un nom va être sur toutes les lèvres : Lucie Guégan, jolie brunette de 25 ans, fraîchement débarquée de Nantes, actuellement stagiaire au service commercial de Bestialiment.

Lulu la Nantaise ne suce pas que des glaçons...

Il n'est pas difficile de savoir qui est Lucie. Toute la gent masculine de Pérodhec la connaît, à force de tourner la tête sur son passage. Il faut avouer que ce charmant démon au service d'Andrealphus est vraiment un canon ! Elle le sait et s'en sert avec efficacité pour toujours obtenir ce qu'elle veut des hommes. C'est d'ailleurs pour cela qu'elle a été remarquée personnellement par Andromalius et embauchée par le Bureau. Mise sur le coup du virus par le boss satanique du Bureau en personne, elle est partie pour Pérodhec avec son partenaire favori : Eugène Moridzio, Ange au service de Joseph.

Si Lucie fait fortement penser à Cindy Crawford, Eugène rappelle vaguement Joe Pesci (tant par le physique que par les mimiques). Il n'en est pas pour autant inoffensif, bien au contraire. Pour cette mission, il a endossé le dur uniforme de l'éboueur municipal, poste que lui a obtenu Lucie après une "entrevue" avec le maire. Ce métier présente l'avantage de pouvoir fouiller partout en toute discrétion.

Depuis deux mois, Lucie enquête chez Bestialiment. En effet, avant sa dissolution, le Bureau menait des recherches sur la vache folle et la grippe du poulet pour essayer de déterminer qui était derrière cette saloperie. Le Bureau avait des soupçons sur le laboratoire de Bestialiment, qui avait des accords commerciaux avec l'Angleterre et l'Asie. L'enquête a vite débouché sur une fausse piste, mais avec la dissolution du Bureau, Lucie et Eugène sont restés sur place, faute de nouvelle affectation (leur ordre de mission a brûlé dans l'explosion de la Samaritaine).

Lucie Guégan, Démon au service d'Andrealphus (grade 2)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	3	3	5	25

Pouvoirs : absorption d'énergie sexuelle (3), absorption de violence (3), armure corporelle (2), lire les sentiments (4), immunité aux maladies et aux poisons, charme (4), sommeil (4), jet de flammes (3).

Talents : séduction (3), informatique (2), discrétion (2).

Eugène Moridzio, Ange au service de Joseph (grade 2)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	3	3	4	2	27

Pouvoirs : peur (4), lire les pensées (2), armure corporelle (4), attaque multiples (3), invisibilité (2), éclair (4), arme de contact mobile (épée à deux mains).

Talents : esquive (2), arme de contact lourde (2), discrétion (2).

Note le meneur de jeu : pour la petite histoire, Malthus avait demandé à un de ses démons une adresse de laboratoire discret et compétent pour créer un virus. Malheureusement pour Malthus, ce démon travaillait également pour le Bureau. Et c'est Andromalius, conscient que Lucie et Eugène étaient encore en poste là-bas, qui a ordonné au démon de conseiller Bestialiment à son supérieur. On ne peut vraiment plus faire confiance à personne de nos jours !

C'est lors de son enquête chez Bestialiment, que Lucie a "lié connaissance" avec Jocelin Leguen, pour obtenir des renseignements. Ils étaient vite devenus amants. C'est d'ailleurs pendant un de leurs "tête-à-tête" que Leguen avait rendu l'âme, victime du virus, sans que Lucie y soit pour quelque chose. Cependant, avant d'être foudroyé par sa crise de démence, Jocelin Leguen avait confié à Lucie qu'il ne se sentait pas très bien depuis qu'il avait ingurgité des brochettes de mouton à la kermesse. Une fois Leguen mort, le démon avait alors décampé sans demander son reste.

Les personnages-joueurs finiront par s'intéresser au cas de Lucie, vecteur viral et coupable idéal. À partir de ce moment, ils seront suivis par un camion poubelle. C'est évidemment Eugène, qui cherche à assurer la protection de son démon de partenaire.

Lorsque les personnages-joueurs entreront en contact avec Lucie, à son bureau chez Bestialiment ou dans son petit studio, ils essayeront sans doute de savoir si c'est elle qui a contaminé les victimes.

Lucie avouera bel et bien avoir couché avec Jocelin Leguen, mais niera en bloc l'avoir contaminé. À partir de ce moment, les personnages-joueurs auront deux façons de poursuivre la discussion.

• **Brutalement** : Lucie essaiera de parlementer, puis se défendra avec tous ses pouvoirs. Si la situation devient critique, Eugène interviendra pour calmer le jeu (si les

personnages-joueurs sont des Anges) ou pour neutraliser physiquement les agresseurs (si les personnages-joueurs sont des Démons). A ce moment-là, l'Ange et le Démon révéleront leur appartenance au Bureau.

• **Diplomatiquement** : Lucie, loin de cacher sa nature démoniaque, ira même jusqu'à proposer ses services aux personnages-joueurs pour faciliter leur enquête. Eugène, quant à lui, restera dans l'ombre, en couverture. Concrètement, si les personnages-joueurs le lui demandent, Lucie les aidera par exemple à rentrer à Bestialiment.

Que leurs premiers contacts avec les personnages-joueurs soient bons ou mauvais, Lucie et Eugène sont là pour les aider. C'est d'ailleurs la directive qu'ils ont reçue d'Andromalius et de Dominique.

Note pour le Meneur de Jeu : utilisez Lucie et Eugène pour combler les blancs dans l'enquête des personnages-joueurs. Les deux membres du Bureau peuvent par exemple attirer l'attention des personnages-joueurs sur la coïncidence entre les dates des banquets et les "accidents" ou sur les relations Bestialiment - élevages - abattoirs ou les confidences de Leguen sur la viande de la kermesse avant de mourir.

La piste de Lucie s'avérant un fiasco, les personnages-joueurs vont devoir trouver ailleurs les causes de cette étrange contamination. Fatalement, les personnages-joueurs vont comprendre que c'est chez Bestialiment qu'il faut chercher.

Où y'a des gènes, y'a pas de plaisir !

Qu'ils enquêtent de l'intérieur ou de l'extérieur, les personnages-joueurs vont s'apercevoir que Bestialiment cache un secret farouchement gardé : les nouveaux granulés bientôt commercialisés, "Mouton Spécial Tonus" et son hormone révolutionnaire !

Et tout ce qui concerne "Mouton Spécial Tonus" finit toujours par aboutir à Jean-Yves Lebihan. Malheureusement, Lebihan ne sort jamais du laboratoire. Il s'est même fait livrer un lit de camp pour pouvoir dormir sur place et se fait ravitailler par un de ses assistants. Et les seules personnes accréditées à entrer dans le laboratoire sont les scientifiques qui y travaillent et le PDG, un certain Maurice Kouglof qui ne vient jamais et qui habite à Paris (voir scénario "La vie est belle, mais c'est la vie"). Pénétrer discrètement dans le labo de jour tient du miracle : une société de surveillance, qui a pour nom SECU 156, a posté une dizaine de gardes armés pour assurer la sécurité du laboratoire. Et ils vérifient toutes les entrées et sorties du labo de façon zélé. Le soir, en revanche, lorsque les bureaux de Bestialiment sont vides, il ne reste que trois vigiles pour faire des rondes.

Pourtant, il va bien falloir que les personnages-joueurs entrent dans ce satané labo, car c'est là que se cachent toutes les réponses à leurs questions.

Mais à partir du moment où les personnages-joueurs vont chercher à en savoir plus sur Jean-Yves Lebihan, Rince-doigts va déclencher aussitôt un plan d'urgence radical pour faire disparaître tout ce qui est compromettant. Et il n'a pas à aller avec le manche du hachoir !

Autre mauvaise nouvelle pour les personnages-joueurs : un groupe du camp adverse mène la même enquête qu'eux. Et ils ont abouti à une conclusion similaire... Autant dire que l'infiltration dans le labo va s'avérer un peu compliquée.

Microscope Blues

Le labo de Bestialiment est situé dans les sous-sols des bâtiments administratifs. On y accède par une grande porte blindée. Surveillée en permanence par deux vigiles armés, elle nécessite un passe magnétique pour l'ouvrir. Aux personnages-joueurs de se débrouiller pour en piquer un sur les gardes ou le personnel scientifique. Une fois déjouée la surveillance des gardes, les personnages vont se retrouver dans un véritable dédale de salles d'expériences, de couloirs et de sas de désinfection.

Vigiles du SECU 156

FO	VO	PE	AG	PR	AP
2	2	2	2	2	1

Talents : esquive (2), arme de poing (2), course (2).
Équipement : talkie-walkie, revolver cal22.

De la bergerie high-tech au poulailler traditionnel, de la chambre froide où s'empilent des carcasses aux cuves de culture de bactéries, on trouve de tout dans le labo. Il n'existe évidemment pas de plan ou d'indications pour se retrouver dans ce labyrinthe, éclairé au néon le jour comme la nuit. Cependant, on aperçoit parfois un vague écriteau collé contre une porte : "Département Poulet", "Département Veau", "Département Porc".

Et alors qu'ils viennent de trouver le "Département Mouton", les personnages-joueurs tombent nez à nez avec le groupe adverse... Oups ! Évidemment, les abrutis d'en face bloquent le passage... Va falloir pousser fort !

Pour MV :

Cinq Démons grade 1, dont deux Démons de Belial avec des pouvoirs d'attaque à distance et au contact (12 PP), un Démon de Malphas avec des pouvoirs de détection et d'attaque non fatales (13 PP), un Démon de Bebeth avec des pouvoirs d'attaque à distance et de protection mentale (13 PP), un démon de Vapula avec des pouvoirs d'attaque à distance et de déplacement (13 PP)



HELL ON WHEELS

Pour INS :

Quatre Anges grade 1, dont un Ange de Laurent avec des pouvoirs d'attaque à distance et au contact (12 PP), un Ange de Blandine avec des pouvoirs de détection et d'attaque non fatales (13 PP), un Ange de Walther avec des pouvoirs d'attaque à distance et de protection mentale (13 PP), un Ange de Jean avec des pouvoirs d'attaque à distance et de déplacement (13 PP)

Quoi qu'il arrive, le camp adverse s'enfuira plutôt que de se faire écrabouiller et de perdre des hommes. Une fois le combat résolu, les personnages-joueurs accèdent au bureau de Jean-Yves Lebihan.

Celui-ci est bien là, mais en pièces détachées. Visiblement, il est violemment entré en contact avec un hachoir. Rince-doigts lui a fait la peau (et les os !) pendant que les personnages-joueurs cherchaient leur chemin. Alerté par les bruits de baston, le démon de Bifrons a mis les bouts sans demander ses abats... pardon... son reste. Dans la panique, il a tout de même laissé sur place quelques preuves et indices intéressants.

Voici ce que les personnages-joueurs pourront trouver dans le bureau de Lebihan : deux sacs de granulés " Mouton Spécial Tonus ", les souches virales sous forme d'hormones envoyées par Roger Gastric, une lettre de ce dernier demandant à Jean-Yves de tester sa nouvelle " hormone ". Ils pourront également mettre la main sur les résultats des analyses et des tests sur le mouton cobaye (une fois celui-ci découpé à l'abattoir). Un examen minutieux par un expert permettra d'y déceler la présence du virus en phase de " veille ".

Rien qu'avec ces preuves, les personnages-joueurs peuvent envoyer un gentil paquet anonyme et demander une enquête des services sanitaires pour stopper la commercialisation de " Mouton Spécial Tonus ". Dans la semaine qui suit, le ministère de la Santé décrètera une quarantaine sanitaire des élevages de moutons de la région nantaise et une interdiction à la vente en boucherie de cette même viande.

Mais cette histoire n'est pas finie pour autant. Au moment où les personnages-joueurs sortent du labo de Bestialiment, des sirènes retentissent dans tout le bâtiment. Une fois dans la rue, les personnages-joueurs verront Rince-doigts s'échapper à vive allure de l'entrepôt de Bestialiment, au volant d'un 35 tonnes de la société ... Il est en train de faire un casse et de se barrer avec un camion rempli de sacs de " Mouton Spécial Tonus ". Pour l'instant, il se dirige droit vers les abattoirs.

Des mains grosses comme des abattoirs...

Il y a fort à parier que les personnages-joueurs se lanceront à la poursuite de Rince-doigts et de son camion. C'est évidemment un piège...

Le démon de Bifrons cherche à attirer les personnages-joueurs dans les abattoirs, pour leur tendre une embuscade d'un type un peu spécial : comme Rince-doigts s'enfuyait tout seul le soir, il s'est confectionné un squad de moutons zombies prêts au combat.

Arrivé dans le garage des abattoirs, Rince-doigts stoppera momentanément son camion dans la cour et attendra, planqué dans un coin, en laissant les portes des abattoirs grandes ouvertes. Une fois les personnages-joueurs à l'intérieur, Rince-doigts refermera les portes pour les empêcher de s'enfuir... Et une vingtaine de ses charmants moutons surgiront de la pénombre pour les attaquer.

Rince-doigts, Démon au service de Bifrons (grade 3)

Rince-doigts ressemble comme deux gouttes d'eau à Carlos... Le chanteur, pas le terroriste. En beaucoup, beaucoup plus pâlichon cependant. Mais sous son air balourd, il est très malin... Surtout pour un Démon de Bifrons. Dès qu'il sait qu'il va combattre, il passe son tablier de boucher... Il adore sa couverture.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	4	4	1	30

Pouvoirs : zombies, boomerang (2), pattes (2), jet d'acide (4), peur (4), poison (3), éventration (3), lire les pensées (2), armure corporelle (5), invisibilité (3), champ de force (3), arme de contact mobile (hachoir).

Talents : esquive (3) arme de contact (4), corps à corps (4), discrétion (4), camion (3), médecine (2).

Les 20 moutons Zombies

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

Pouvoirs : régénération (1), dents (1).

Talents : corps à corps (2).

Pendant que les personnages-joueurs seront occupés à se défendre, Rince-doigts prendra définitivement la tangente avec le camion et les personnages-joueurs n'arriveront pas à le rattraper. Too bad !

Débriefing

Une fois les personnages-joueurs rentrés à Paris, ils auront aussitôt rendez-vous avec leur mystérieux contact pour un débriefing. S'ils ont réussi à déterminer la cause des accidents (le virus) et à stopper la production de granulés " Mouton Spécial Tonus ", la mission sera considérée comme réussie et ils recevront les félicitations des instances supérieures (jet de récompense : 1d6+2).

Il y a cependant quelques ombres au tableau : le contact leur apprendra que Roger Gastric, l'inventeur du virus, maître de conférence en biologie à Jussieu, a disparu sans laisser d'adresse. De même, Rince-doigts et son camion se sont volatilisés dans la nature. On ne peut pas avoir de la chance tout le temps, non ?

LA VIE EST BELLE, MAIS C'EST LA VIE

La mort selon Bifrons

Ce scénario va prendre les joueurs par surprise puisque ce n'est pas une mission confiée officiellement par les autorités supérieures (en apparence). Un ami d'un des personnages-joueurs (au choix du maître de jeu) doit les inciter à enquêter sur un cimetière situé en banlieue est de Paris. Ladite connaissance sera enlevée par un groupe d'Anges (ou de Démons) et libérée après qu'on lui a lavé le cerveau (en ce qui concerne les Anges) ou tuée, coupée en gros bouts et larguée dans un terrain vague (pour les Démons) à la fin de l'aventure.

Note importante (pour les Anges) : avant de faire jouer ce scénario, prenez soin de préciser qu'un des personnages-joueurs (au choix) est dérangé jour et nuit par un malade

qui écoute de la musique de jeune à donf'. Ce n'est pas très important pour l'instant, mais cela le sera durant l'aventure.

Re-note (non moins importante) : le plan déployé avec difficulté par Bifrons est risible par rapport à ceux développés par les trois autres Princes. C'est normal puisque c'est un Prince-Démon non pas idiot au sens humain du terme, mais presque "puéril". Il serait capable de réfléchir comme n'importe quel être humain (et même plus), mais s'arrête souvent à la première idée qui lui passe par la tête. Et cette idée est de récupérer rapidement le plus de morts vivants possible.



INTRODUCTION

(pour les Anges)

Le personnage-joueur choisi (par le maître de jeu), reçoit la visite, un soir vers 23 heures, d'un ami qu'il n'a pas vu depuis longtemps. C'est un bon chrétien, père de famille devant l'Éternel, qui a perdu sa femme et ses deux enfants dans un accident de voiture voilà trois ans. Il y a perdu tous ses proches et y a gagné une foi indestructible. Il ne connaît pas la vraie nature du personnage-joueur mais voit en lui un chrétien de valeur et un ami sur lequel on peut compter (le personnage-joueur l'avait soutenu au moment de l'accident et dans les mois qui ont suivi). Frédéric Dorgand, c'est son nom, est complètement survolté et débarque à l'improviste un jour où tous les personnages-joueurs (au moins la majorité d'entre eux) sont rassemblés. Il halète, s'agite en tous sens dans l'appartement du personnage-joueur et n'arrive pas à aligner deux mots cohérents. Une fois rassuré et calmé, il raconte son histoire. Il vient de se rendre sur la tombe de sa femme et de ses enfants au cimetière de la butte aux Bogues à Pantin et a fait une terrible découverte : leur tombe a été profanée. Il ne sait pas si les corps ont disparu mais ce qui est certain c'est que le sol s'est en partie affaissé et qu'il a vu les cercueils broyés et des os répandus. Il est complètement bouleversé et, apparemment, terrorisé.

Un personnage-joueur un peu psychologue devrait penser que, même si son histoire est atroce, elle ne suffit pas à expliquer un tel état mental. Si on lui demande des précisions, il ajoutera qu'il lui semble avoir entendu des cris venant de l'effondrement et qu'il a cru reconnaître ceux de ses deux enfants (c'est bien entendu faux, mais les cris sont bien réels comme vous le verrez dans la suite de cette aventure). Il demande aux personnages-joueurs de se rendre sur place pour découvrir ce qui se passe, n'ayant pas le courage ni la force d'y retourner par ses propres moyens. Il leur demande de le déposer chez lui avant de se rendre au cimetière. Gageons qu'ils accepteront sans faire de problèmes.

INTRODUCTION

(pour les Démons)

Les personnages-joueurs sont rassemblés au même endroit pour une raison quelconque (concert de Marilyn Manson, combat de pitbulls, etc.) et rencontrent Frédéric Dorgand, un camé notoire, trafiquant d'armes et adepte du satanisme à ses heures. Il ne connaît pas la vraie nature des personnages-joueurs mais sait qu'ils trempent dans un paquet d'affaires louches. Il le sait d'autant mieux qu'il leur a déjà filé assez d'armement pour soutenir le siège de fort Alamo. Il est relativement pressé (il doit retourner dans son squat pour régler un problème avec une bande de dealers qui cassent les prix) mais tient à leur parler : il vient d'une crack-party au cimetière de Pantin (celui de la butte aux Bogues) et a remarqué qu'une partie d'un cimetière était en train de s'effondrer. Il lui semble même avoir entendu des bruits de mecs qui bosseraient en des-

sous. En tout cas, vu le boxon, il y a fort à parier que les flics seront là aux aurores. Ça vaut peut-être le coup d'aller jeter un coup d'œil avant le lever du jour. Comme c'est sur leur route, il demande aussi aux personnages-joueurs, comme un service, de le ramener à son squat.

UN COLISEN COMBRANT

Ramener Frédéric chez lui est on ne peut plus simple. Mais attention : c'est la dernière fois qu'ils pourront le rencontrer de toute l'aventure et si les personnages-joueurs se méfient, ils pourront planquer tout près de chez lui, en bas de son immeuble ou dans le bistrot d'en face (ce dernier ferme à une heure du matin, une heure donc après que les personnages-joueurs ont déposé Frédéric chez lui). Une demi-heure après, ils pourront assister à la scène suivante :

Pour les Anges : un cadre (encore) dynamique d'une quarantaine d'années pénètre dans l'immeuble avec une clé qu'il introduit sous le panneau du digicode (c'est un passe-partout utilisé par l'EDF pour passer outre les portes à code). Seul un personnage-joueur ayant une perception de 5 ou plus pourra le remarquer (jet difficile). Il monte chez Frédéric, sonne et utilise la voix de son personnage-joueur ami pour que l'humain ouvre sa porte. Il se jette sur lui, l'assomme et ressort de l'appartement en portant Frédéric sur son dos. Il referme la porte et se téléporte. Fin de l'enlèvement. Si les personnages-joueurs tentent d'intervenir, l'homme en question se révèle être Dominique, Avatar de Dominique.

Pour les Démons : quatre loubards ancienne génération (avec la banane, les tiags et le perfectio) montent dans le squat où loge Frédéric. Ils tracent jusqu'à son "appartement" et arrivés là se jettent sur lui pour l'assommer. S'il résiste, ils le tueront sur place et emporteront les morceaux dans des sacs poubelle. Dans le cas contraire, un des autres loubards se téléportera avec Frédéric et les trois autres repartiront comme ils sont venus, dans une vieille DS à moitié morte. Si les personnages-joueurs interviennent, ils seront confrontés à quatre Démons d'Andromalius de Grade 2 (respectivement 20, 22, 22 et 23 PP) qui ont reçu l'ordre exprès de ne pas tuer les personnages-joueurs. En plus de leurs pouvoirs normaux, ils possèdent tous le pouvoir téléportation au niveau 5.

BIFRONS, TÊTE DE CON

Pour bien commencer son "examen", Bifrons a décidé de s'incarner en France, à Pantin plus précisément. Et pour se mettre quelque force sous le pied, il décide de se créer une petite armée de morts vivants et quelques appuis industriels (on ne sait trop pourquoi, lui non plus d'ailleurs... C'est Bifrons, alors c'est normal). Il a pris contact avec un riche prometteur immobilier et lui a fait une proposition impossible à refuser : il lui prête des locaux au nord de Pantin (de grands entrepôts gardés et protégés par un système de sécurité high-tech) en échan-

ge de la réhabilitation du cimetière de la butte aux Bogues. Il va provoquer l'affaissement du sol, les corps (ce qui va en rester) devront être déplacés et le terrain sera acheté à bas prix par Bifrons par l'intermédiaire du promoteur et transformé en centre sportif. Cela rapportera d'autant plus que le promoteur est le propriétaire de tous les immeubles aux alentours. Forcément, vu qu'il est plus intéressant d'être à deux pas d'un terrain de squash que d'un cimetière, les prix des loyers vont augmenter et tout le monde sera content (Bifrons aura, de son côté, un paquet de cadavres et un pied-à-terre qui passe parfaitement inaperçu). Seul problème, le promoteur a cru malin de placer un énorme panneau " Terrains de tennis, squash, badminton, d'ici quelques mois. Inscriptions à nos bureaux, 2 rue des Bogues, Pantin " à côté du cimetière. Le maire a été prévenu et a déjà téléphoné au promoteur pour avoir des explications. Ce dernier, pas vraiment au courant de ce qu'avait prévu Bifrons, lui met la pression. Et comme Bifrons, tête de con, notre brave Prince-Démon utilise un moyen on ne peut plus expéditif, à savoir dix Démons au service de lui-même qui doivent tout régler dans les trois jours. À partir des catacombes toutes proches, les Démons commencent à creuser sous le cimetière et ramassent les premiers cercueils. L'effondrement est partiel mais bien visible. Les personnages-joueurs entrent en jeu.

Ah, je vous avais pas dit. Le promoteur n'est autre que Maurice Kouglof, Démon de Mammon de son état.

Le cimetière de la butte aux Bogues

Ce cimetière qui se trouvait il y a quelques dizaines d'années au milieu de petits pavillons de banlieue est désormais ceinturé par d'immenses immeubles en béton de la plus triste allure. Il est petit (pas plus de 300 tombes) et paraît complètement perdu au milieu d'un océan de poutrelles et de murs. Il reste tellement peu de verdure dans le coin que les mères de famille emmènent leurs enfants s'y promener (si, si, je vous jure, il y en a). De là à dire que le coin respire la joie de vivre, n'allons pas jusque-là mais c'est le dernier morceau de verdure dans le quartier.

C'est à leur arrivée au cimetière que les personnages-joueurs pourront remarquer le panneau qui vante la présence de futurs terrains de tennis à l'emplacement du cimetière. Prenez soin de mêler la description du panneau dans une longue tirade décrivant le quartier, ça évitera que les personnages-joueurs le remarquent trop facilement.

Apparemment, à l'heure qu'il est (minuit et des poussières), le cimetière est on ne peut plus calme. C'est juste si l'on peut entendre quelques coups sourds qui viennent de l'endroit, précisément, où se trouve la tombe des Dorgand (pour les Anges). Dès que les personnages-joueurs s'approchent, ils aperçoivent une lueur blafarde et puis, plus rien. Plus de bruit, plus de lumière. Mais la preuve que le PNJ qui a fourni le tuyau n'est pas fou est

bien là : une sorte d'affaissement au centre du cimetière. Pire encore que ce qui avait été décrit : des pierres tombales sont renversées et des croix cassées. Le tout semble vraiment instable, comme si un micro-tremblement de terre avait secoué le centre de l'endroit. Un seul moyen d'en savoir plus, enjamber les tombes et descendre au cœur du problème.

Les catacombes de Pantin

Au moment où les personnages-joueurs pénètrent dans les catacombes de Pantin, les Démons de Bifrons ont bien compris qu'ils avaient merdé et que le cimetière s'est " légèrement " écroulé. Ils sont donc en train de ramasser les derniers cadavres pendant que certains d'entre eux attendent les personnages-joueurs.

Les trois Démons qui attendent les personnages-joueurs sont des Bifrons qui ont respectivement 13, 16 et 19 PP. Ils s'attendent à voir arriver des curieux (des loubards certainement, des forces de l'ordre au lever du jour) mais en aucun cas des Démons ou des Anges (tout du moins pas aussi rapidement). Ils montent la garde devant l'effondrement, prêts à tuer leurs adversaires lorsque ceux-ci sont les moins stables possible. Avant que leurs ennemis n'utilisent leurs pouvoirs, les Bifrons frapperont avec des pelles aiguisées (puissance : +2, précision : -1). Durant les deux premières secondes qui suivent l'utilisation d'un pouvoir magique visible, les Démons seront dans l'expectative et ne feront que se défendre (ou utiliseront des pouvoirs défensifs), surpris qu'ils sont d'être confrontés à des êtres surnaturels. Pire encore, même si les personnages-joueurs utilisent des pouvoirs de Démons, ils continueront à combattre, attaquant des êtres de leur camp. Toute action ou recours à un talent ou pouvoir nécessitant la précision sera résolu comme une action difficile tant que le personnage sera sur l'éboulis. Aux premiers bruits de combat, les sept autres Démons partiront chacun avec un corps sur le dos et se perdront dans les catacombes.

Une petite exploration des catacombes sous le cimetière pourront permettre de se rendre compte de trois choses :

- 90% des corps ont déjà été récupérés par en dessous. Les galeries creusées par les Démons ont été maladroitement étayées et se sont effondrées au centre. Tout le cimetière aurait pu être vidé sans que personne ne se rende compte de quoi que ce soit. À vue de nez, 300 corps ont disparu.

- Des grandes bâches qui dégagent une odeur pestilentielle semblent prouver que des corps en décomposition avancée ont été entreposés là. Il n'en reste plus aucune trace. Des caisses ont visiblement été utilisées pour stocker les os des corps les plus anciens.

Il semblerait que l'enquête s'arrête là. Enfin, ce sera le cas si les personnages-joueurs ne sont pas très malins. S'ils le sont, ils feront peut-être un rapprochement entre les cours de tennis à venir et un cimetière vidé de ses occupants. En cas de

personnages-joueurs pas très frais du bulbe, Andromalius ou Dominique viendront donner un petit coup de pouce supplémentaire... Discrètement bien entendu.

Pour les escargots mentaux

Si les personnages-joueurs s'arrêtent en si bon chemin, Dominique et Andromalius seront bien emmerdés. Au moment où les personnages-joueurs sortent du cimetière, les lampes qui éclairent le grand panneau immobilier éclatent toutes en même temps (excusez cet effet pyrotechnique bidon, mais l'Archange ou le Prince ne peut pas faire plus sans que cela soit très louche). Cela vous permet de décrire une fois de plus l'intitulé et l'adresse du promoteur. En espérant qu'ils en fassent bon usage.

Pour les lièvres cérébraux

Au 2 rue des Bogues, non loin du cimetière, les personnages-joueurs pourront trouver les bureaux de l'agence "IMMO 500" qui loue la plupart des appartements de la rue et dont les projets futurs (on peut voir une magnifique maquette dans l'entrée) impliquent la reconversion du cimetière des Bogues en terrain multisports. Si les personnages-joueurs reviennent durant la journée, ils pourront parler à une secrétaire affable qui ne tarit pas d'éloges au sujet des appartements à louer chez IMMO 500. La faire "parler", c'est-à-dire lui faire dire des choses qu'elle ne veut pas dire, est très simple. La menace, un pouvoir de charme ou même un charisme naturel devrait suffire. Elle ne sait pas grand-chose mais dira tout, entre autres choses :

- IMMO 510 appartient à Maurice Kouglof. Ce dernier possède aussi plusieurs groupes d'immeubles dans l'est de Paris, un siège social sur les Champs-Élysées et plusieurs hangars dans la zone industrielle de Chelles (aussi dans la banlieue est).

- Le cimetière va être déplacé car il se trouve sur un réseau de galeries très instable. Des employés de la ville sont déjà venus enquêter et on attend l'autorisation de démolition d'un moment à l'autre (en fait, elle répète ce que Kouglof lui a dit, mais y croit dur comme fer).

- La sécurité des immeubles est assurée par SÉCU 156 dont le siège social est situé à Chelles, dans la zone industrielle justement.

- Maurice Kouglof possède un yacht amarré à Saint-Tropez et une écurie de chevaux de course dans les Landes (un vétérinaire de l'INS/MV reconnaîtra deux pouvoirs que peuvent recevoir les Démons). Ce n'est pas une coïncidence.

Maurice habite un loft de 200 mètres carrés à Paris, dans le Marais, et est donc relativement facile à rencontrer. Il est en permanence protégé par six gardes du corps de la société SÉCU 156. Deux d'entre eux sont des familiers (type "grosse brute"). Les autres sont des humains nor-

maux. Maurice lui-même est un Démon de Mammon de Grade 2 (25 PP) et est particulièrement paranoïaque. Il refusera de voir les personnages-joueurs s'il apprend leur existence et profitera d'un moment de flottement pour partir en croisière au large de la Corse avec son yacht, laissant Bifrons se charger lui-même de régler le problème.

ET MAINTENANT, QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Les personnages-joueurs ont désormais toute liberté pour agir. Ils peuvent visiter l'appartement de Kouglof, le siège social sur les Champs ou le siège social de SÉCU 156 à Chelles. Ces visites peuvent s'opérer dans n'importe quel ordre. Mais avant cela, il se passe trois événements qui peuvent poser des problèmes aux personnages-joueurs et les empêcher d'enquêter.

Événement #1 (pour les Anges)

Le voisin trop bruyant d'un des personnages-joueurs n'est autre qu'un Démon de Furfur de Grade 2. Il pète les plombs un beau soir et menace de faire sauter tout l'immeuble. Les forces de l'ordre demandent au personnage-joueur de quitter l'immeuble alors que le GIGN se met en place. Avant que le personnage-joueur n'ait pu faire quoi que ce soit, Dominique, Avatar de Dominique, apparaît directement chez le Démon de Furfur et le tue sans laisser de traces (forcément). Pressé par le temps (et peut-être par le personnage-joueur qui veut intervenir), il oublie un gant sur la table et une douille de calibre 44. En regardant avec soin, on peut remarquer qu'elle porte une croix gravée sur sa face extérieure. Le gant est de très bonne facture, particulièrement souple et semble avoir beaucoup servi. Si les personnages-joueurs rencontrent l'avatar de Dominique durant une aventure extérieure, un jet de perception très difficile leur permettra de remarquer qu'il porte les mêmes. Un personnage aux ordres de Dominique s'en rendra compte obligatoirement.

Événement #1 (pour les Démons)

En rentrant d'une enquête quelconque (mais nocturne), les personnages-joueurs tombent sur un Ange de Daniel en vadrouille avec quinze de ses potes (cinq skinheads issus du pouvoir du même nom et une section de soldats de Dieu multirôle en civil). L'Ange balance immédiatement une détection du Mal, juste pour voir (et aussi parce qu'il est un peu bourré). Une batte magique lui apparaît dans la main et il interpelle les personnages-joueurs tandis que ses compagnons entonnent des Oï ! tonitruants. Après deux secondes de combat, l'Ange de Daniel disparaît, foudroyé net par une balle en pleine tête. Il disparaît et les quinze skinheads et assimilés prennent la fuite. Il est difficile de savoir d'où venait l'attaque. C'est Andromalius qui a donné un petit coup de pouce aux person-

nages-joueurs afin que leur enquête ne se termine pas aussi bêtement. Un jet d'arme d'épaule difficile (qui représente aussi la connaissance théorique d'une arme) permet de savoir approximativement d'où est venue l'attaque. Sur place, les personnages-joueurs ne trouveront qu'une douille vide et détecteront clairement une odeur de souffre (les joueurs expérimentés pourront croire à un 666 obtenu par l'Ange de Daniel : ne les détrompez pas).

Événement #2

Les personnages-joueurs rencontrent une équipe de l'autre camp (Angles s'ils sont Démons et vice versa) au cours de leurs investigations. À vous de déterminer leur force. Ils refuseront le contact et cela ne doit donc pas constituer un épisode de baston mais plutôt une bonne occasion de se faire peur. Cette équipe enquête sur la même affaire qu'eux, mais est partie d'un autre cimetière, lui aussi situé à côté d'immeubles appartenant à IMMO 500. Ils ont été recrutés par Dominique (ou Andromalius) pour être certain qu'un des deux camps se rende compte de ce qui se passe sur Terre (on n'est jamais trop prudent).

Événement #3

En regardant la télé (France 3 régional) ou en lisant les entrefilets du Parisien Libéré, les personnages-joueurs pourront se rendre compte que deux autres cimetières se sont effondrés dans les quinze jours précédents le début de leur enquête. Chaque fois, le cimetière se trouve à côté d'immeubles appartenant à IMMO 500 (mais jamais aussi près qu'à la rue des Bogues). S'ils s'y rendent, ils n'obtiendront pas de renseignements supplémentaires, seulement la certitude que quelqu'un vide les cimetières de la banlieue parisienne.

L'appartement de Kouglof

Les personnages-joueurs ne pourront pas y découvrir grand-chose, si ce n'est un Démon de Mammon en pleine possession de ses moyens. Comme il refusera le contact, les personnages-joueurs pourront éventuellement se fritter avec ses gardes du corps (cela ne devrait pas être très difficile). Si les personnages-joueurs se présentent comme Démons (et s'ils en sont), Kouglof acceptera de les rencontrer. Sachant qu'ils sont à la recherche de Bifrons en personne, Kouglof leur conseillera, l'air goguenard, de laisser tomber, que le poisson est trop gros pour eux et qu'il ne faut pas fouiller la merde trop profondément. S'ils se montrent pressés ou violents, il leur donnera l'adresse du siège social de SÉCU 156 en leur précisant : " Ce qui vous cherche s'y trouve ". Et il ajoutera au moment de leur départ : " Essayez de mourir proprement ". En aucun cas il n'avouera la vraie nature de leur ennemi (il tient trop à la vie).

Le siège social d'IMMO 500

Rien de bien précis à cet endroit, si ce n'est un max de papiers à trier et un système informatique plein à craquer

d'informations en tous genres. Une analyse un peu poussée de l'affaire montrera qu'au cours des trois prochains mois trente cimetières vont être vidés ce qui correspondrait approximativement au vol de plus de 10 000 cadavres (ou assimilés : squelettes, petits tas d'os épars, etc.).

Le siège social de SÉCU 156

À SÉCU 156 tout semble calme. Il faut dire que le quartier général de cette force paramilitaire est dirigée de main de maître par un Démon de Baal (17 PP et une grande gueule). Il a fait l'Indochine (il y est mort d'ailleurs), l'Algérie et toute une série de sales petites guerres par la suite. Il recevra les personnages-joueurs sans aucun problème et ne cachera pas son appartenance au camp démoniaque grâce à des allusions toujours fines (une bague ornée d'un pentacle, une croix retournée en guise de presse-papiers, etc.). Le combat semble inévitable mais cela n'est pas très important. La seule chose qui compte est la façon dont le problème " Baal " est réglé (en silence ou pas). Dans le cas contraire, Bifrons sera prévenu de l'arrivée des personnages-joueurs et se préparera en conséquence. Ce qui nous amène directement à la partie suivante.

LES HANGARS DE LA MORT

À côté du siège social de SÉCU 156 se trouve une série de hangars que Kouglof a loués à Bifrons afin d'entreposer ses cadavres (sans savoir qu'il voulait créer autant de morts vivants). Au moment où les personnages-joueurs pénètrent dans l'enceinte qui sépare SÉCU 156 des hangars de l'extérieur, on peut y trouver six cents cadavres de tous types. Une brève reconnaissance du bâtiment permet de remarquer plusieurs choses intéressantes :

- Sur le parking, on peut voir très distinctement une superbe Harley Davidson. Gravée sur le réservoir on peut lire l'inscription Riders of Apocalypse " DEATH ". C'est la plus grosse gaffe qu'ait commise Bifrons dans ce scénario, mais ce n'est pas la dernière.
- Autour du bâtiment (et en particulier à côté des grands aérateurs qui renouvellent l'air à l'intérieur), on peut sentir une horrible odeur de pourriture et de mort. C'est tellement intenable qu'un Ange ou un humain devra réussir un jet de force facile pour ne pas être incommodé (dans le cas contraire, le personnage subira un malus d'une colonne à toutes ses actions durant l'heure qui suit).
- On n'entend aucun son et le bâtiment n'est éclairé que par les lumières blafardes des panonceaux " sortie ". Rien ne permet donc aux personnages-joueurs de penser qu'ils peuvent courir un danger en y pénétrant. Pourtant, à peine entrés, ils pourront entendre distinctement une voix grave chanter un générique de série télé (au choix : Candy, Goldorak, Aglaë et Sidonie, etc.). C'est Bifrons, déguisé en homme de ménage, qui compte, recompte et répertorie ses cadavres. Il classe les os, habille les corps putréfiés, assoie les corps pratiquement intacts dans une

parodie de feu de camp scout. Ambiance glauque garantie. À partir de maintenant, tout peut dégénérer très vite si les personnages-joueurs ne se rendent pas compte de ce qui se passe et surtout de qui ils viennent de rencontrer.

Bifrons a rarement l'occasion de combattre personnellement et une confrontation armée ne pourra que l'amuser. Possédant tous les pouvoirs qu'il veut, il répondra parfaitement à toute attaque et pourra même, afin de rigoler un peu, faire le mort (comme un humain en s'écroulant dans un rôle sinistre ou comme un être surnaturel en s'évaporant). Il jouera avec les personnages-joueurs durant quelques minutes puis leur ordonnera de partir. S'ils refusent, il lèvera IMMÉDIATEMENT tous les morts vivants du hangar.

Les personnages-joueurs expérimentés devraient prendre la fuite. Aux autres, il vous faudra certainement signaler qu'un tel pouvoir est inaccessible même au plus puissant des avatars. Dans les deux cas, les personnages-joueurs devraient se rendre compte que leur salut est la fuite. Les plus courageux peuvent essayer de détruire le bâtiment ou de faire brûler les cadavres. S'ils parviennent à le faire, leur mission ne sera pas aussi ratée qu'il y paraît.

De toute façon, puisque cette enquête n'était pas officielle, ils ne risquent rien en prenant leurs jambes à leur cou et n'auront aucune récompense en cas de zèle. Si les personnages-joueurs se contentent de prendre cette aventure comme un "accident", il ne se passera rien d'autre. S'ils en réfèrent à leurs autorités respectives, vous devrez utiliser l'aide de jeu "Je viens faire mon rapport" au début de cette extension.

CONCLUSION

Quoi qu'il adienne dans l'aventure, les personnages-joueurs remarqueront certainement que leur "ami" n'apparaît plus après leur première rencontre (et pour cause : il a été enlevé).

Deux semaines après si ce sont des Anges, il reprendra contact avec eux. Il leur avouera ne pas se souvenir de ce qu'il a fait depuis 15 jours et pourra même leur signaler qu'il n'a aucun souvenir de leur dernière rencontre et qu'il ne connaît même pas le cimetière de la butte aux Bogues. Une étude approfondie de son esprit ne révélera rien : ses souvenirs ont été effacés avec un pouvoir magique de grande puissance que seul un Avatar d'Archange (ou un Archange lui-même) peut utiliser.

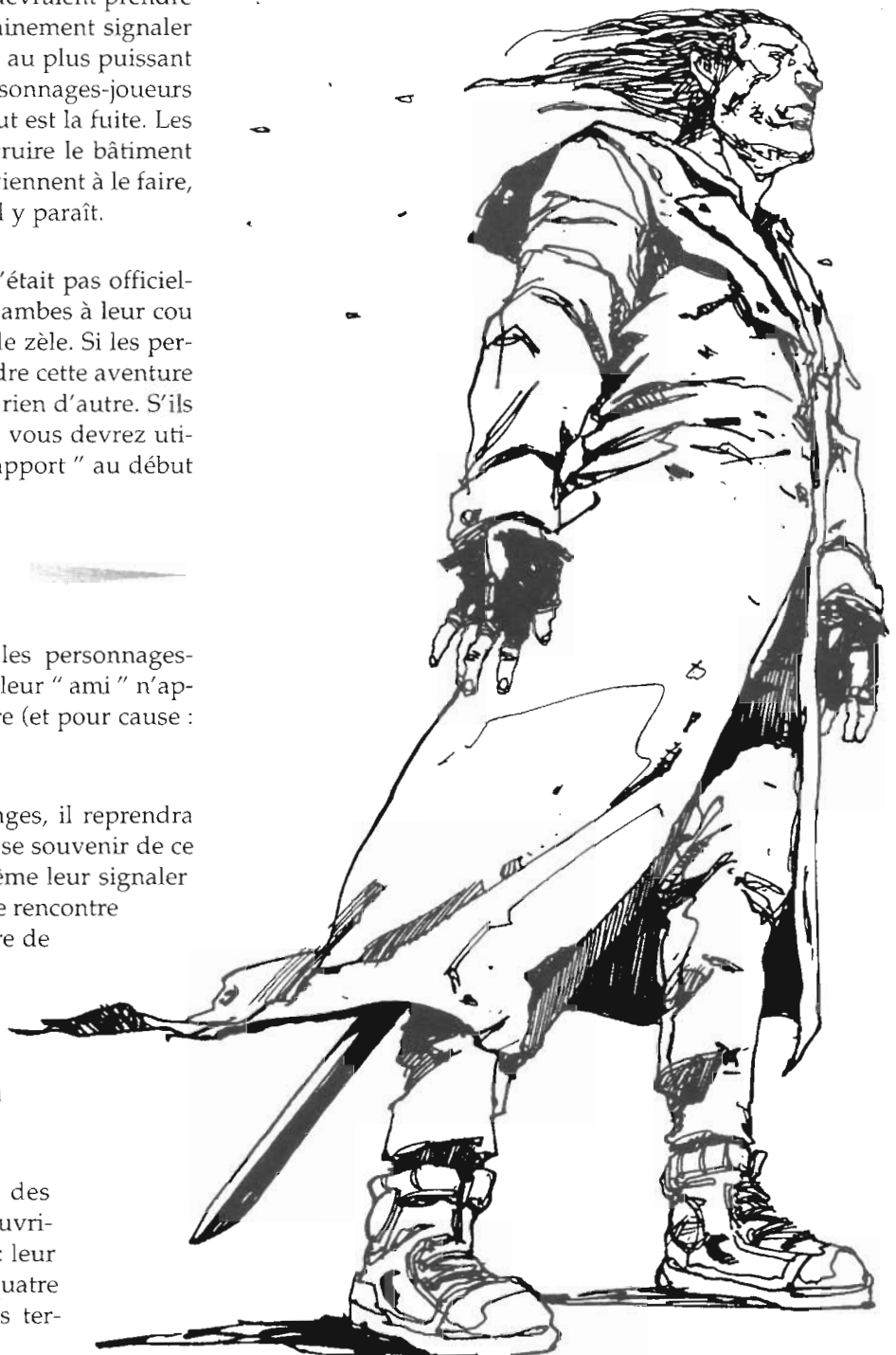
Trois semaines après dans le cas des Démon, les personnages-joueurs découvriront dans le journal une triste nouvelle : leur contact vient d'être retrouvé coupé en quatre ou cinq bouts et largué dans plusieurs terrains vagues du quartier.

C'est moche...

Toute enquête de leur part sera vouée à l'échec : c'est un crime de tueur en petite série et la police se fout complètement du pauvre type retrouvé mutilé. Même s'ils y mettent du leur, la piste du ou des tueurs est depuis longtemps effacée.

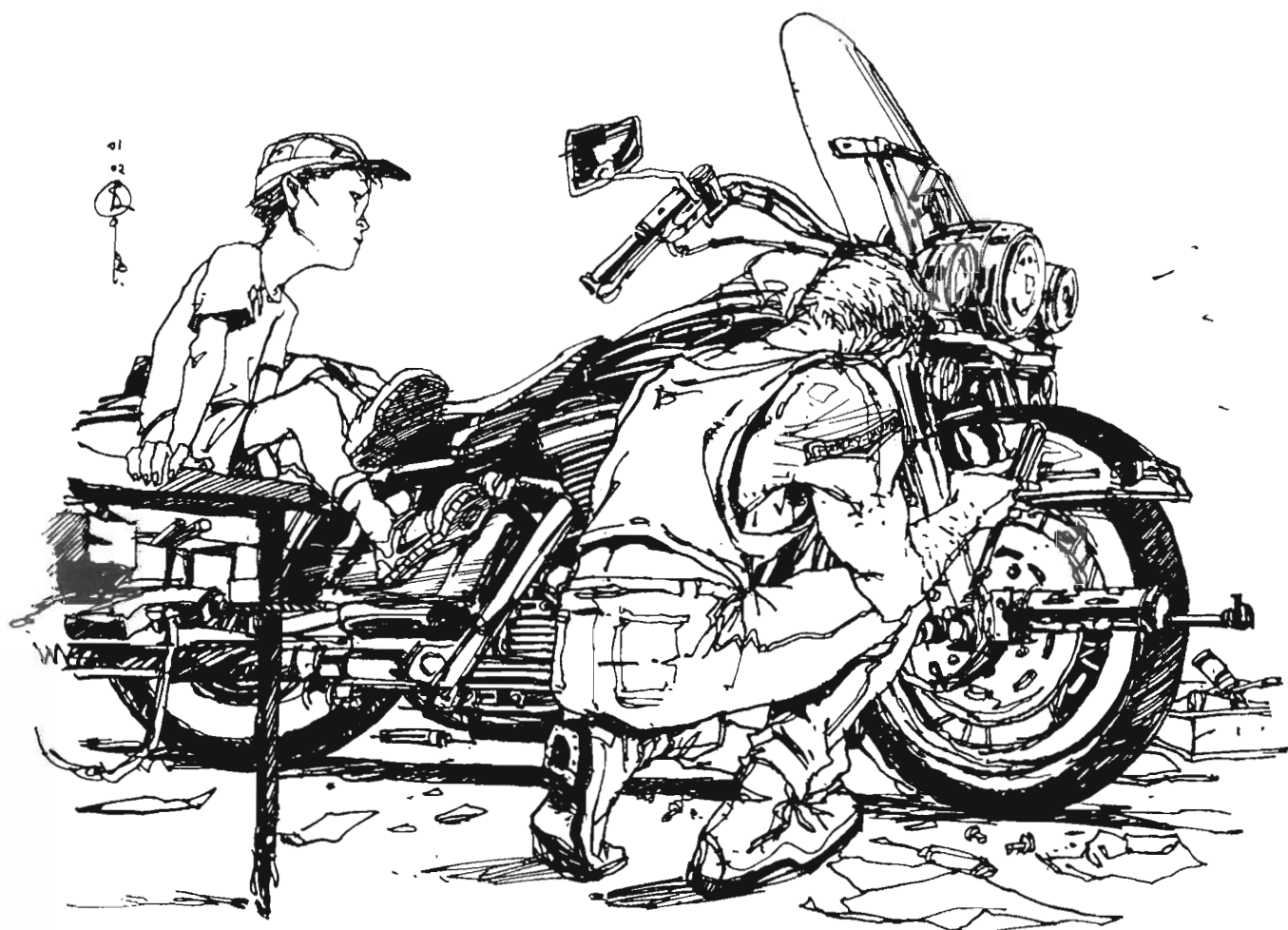
Ces deux événements devraient mettre la puce à l'oreille aux personnages-joueurs s'ils étaient certains d'avoir bien agi pendant toute l'aventure.

Visiblement quelqu'un s'intéresse réellement à leurs agissements. Et ce n'est pas près de s'arrêter.



TIENS, VOIL A DU BOURRIN!

La peste, façon Malthus (deuxième partie)



- Très cher Daniel, sais-tu quelle différence il y a entre toi et une église ?
- Je ne vois pas, mon cher Dominique ?
- Figure-toi que l'église est consacrée !
- Et moi ?
- Et toi t'es un sacré con !
- Bon... Où j'ai foutu ma batte, moi ? Bouge pas Dominique, je reviens tout de suite !

LES BAISES, COMPTÉZ-VOUS!

Nous sommes le 15 janvier 1998. Alors que les personnages-joueurs avaient repris le cours normal de leurs activités, ils sont de nouveau réquisitionnés par leur mystérieux contact. Comme la fois précédente, les personnages-joueurs ont rendez-vous au Meatpacker's. Leur contact sera tendu à l'extrême. À peine les personnages-joueurs auront-ils posé leur auguste derrière sur une chaise qu'il s'empressera de leur expliquer la raison de cette entrevue.

La veille, à Kab-El-Oued, un village marocain proche du Sahara, une dizaine de personnes ont été prises de crise de démence avant de tomber dans le coma. Pour le contact, ces accidents sont similaires à ceux qui se sont déroulés à Pérodhec. La mission des personnages-joueurs est donc simple : aller sur place et enquêter pour mettre une bonne fois pour toutes fin aux méfaits de ce virus. Pour cela, ils ont carte blanche. Leur contact sortira alors d'une de ses poches des réservations sur le prochain vol pour Marrakech. Pas le temps de finir leurs fajitas, l'avion décolle dans deux heures... Taxi, vite à Orly !

Paris/Marrakech/Kab-El-Oued

Arrivés à Marrakech, les personnages-joueurs devront louer des 4x4 pour se rendre à Kab-El-Oued. Après avoir emprunté une longue route sinueuse dans la montagne, ils se retrouveront sur les contreforts nord du haut Atlas. C'est là que se trouve Kab-El-Oued, charmant bled (c'est le mot !) de cinq cents âmes... entouré d'un cordon sanitaire d'autant de militaires. Eh oui, si on a bien évacué les

morts, l'accès à Kab-El-Oued est interdit. Pour cause de quarantaine, personne ne peut entrer ou sortir du village jusqu'à ce qu'on sache ce qui s'y passe. En effet, on dénombre chaque jour de nouvelles victimes des étranges comas.

Il ne va pas être facile aux personnages-joueurs d'enquêter à Kab-El-Oued. D'autant que les militaires ont ordre de tirer sur tous ceux qui ne respectent pas le cordon sanitaire. Pour pénétrer dans le village, les personnages-joueurs ont donc deux solutions : le bakchich, pour que les sentinelles regardent ailleurs, ou en douce, en rampant sous les fils barbelés. De toute façon, l'entrée dans Kab-El-Oued ne peut se faire que de nuit.

Militaires marocains

FO	VO	PE	AG	PR	AP
2	1	1	2	2	1

Talents : esquive (2), arme d'épaule (2).
Équipement : fusil d'assaut.

Un pois chiche dans la tête !

Où qu'ils aillent, dans toutes les maisons ou dans le seul "hôtel" du village, les personnages-joueurs seront reçus avec la légendaire hospitalité marocaine. Seul problème : il sera difficile de boudier le plat de mouton sans froisser les hôtes. Cela peut poser un léger problème de communication.

Mais c'est un détail, car de toute façon, la moitié des convives seront pris d'une crise de démence au cours du repas. Les plats voleront dans tous les sens, les gens se jetteront la tête la première contre les murs, etc. Avant de tomber dans le coma ! Bref, c'est la folie ! À ce rythme-là, le village sera bientôt peuplé de cadavres en décomposition dans les deux jours !

Aux personnages-joueurs, selon leur âme et conscience, de savoir s'ils veulent sauver le village (c'est plutôt recommandé pour une équipe angélique) ou simplement poursuivre leur enquête. S'ils choisissent la première option, au meneur de jeu de déterminer si les actions entreprises par les personnages-joueurs réussissent à arrêter les ravages du virus.

Dans tous les cas, il ne sera pas difficile de savoir comment les moutons ont été contaminés : après quelques judicieuses questions aux villageois, ils apprendront qu'un grand convoi humanitaire est passé à Kab-El-Oued, il y a presque une semaine. Cette mission humanitaire, subventionnée par de grandes marques automobiles, suit la route du Paris-Dakar, qui a lieu au même moment. Le convoi bénéficie ainsi des infrastructures de la course et poursuit l'œuvre de Balavoine... Et cela donne surtout une bonne image au rallye.

Si la tâche essentielle de cette mission était la vaccination des enfants, le convoi était également composé de camions transportant des médicaments et... des aliments pour le bétail.

Les villageois se souviennent très bien du monsieur à la mauvaise mine, mais très sympa, qui distribuait des sacs de granulés pour mouton : c'est Rince-doigts !

Quant aux sacs vides qui traînent dans le village, ils portent tous le même logo : "Mouton Spécial Tonus" de chez Bestialiment. Bingo !

Les personnages-joueurs vont donc devoir rejoindre le Paris-Dakar pour espérer pouvoir mettre la main sur Rince-doigts et son 35 tonnes. Mais avant cela, il leur faudra ressortir du village, en évitant de se faire prendre pour cible par la troupe. Autant dire que l'armée marocaine est désormais lancée à leurs trousses. Bien évidemment, plus question pour les personnages-joueurs d'espérer rejoindre les grandes villes du Maroc pour louer un hélico et rejoindre le Paris-Dakar... D'ailleurs, les hélicos ne portent pas bonheur à la course !

Et hop direction, le sud de l'Erg marocain, par la route, pour suivre la trace du Paris-Dakar.

SATANASE + DIABOLO

En évitant les pistes dangereuses et en se relayant jour et nuit au volant pendant trois jours, les personnages-joueurs devraient réussir à tenir leur moyenne pour rejoindre le rallye. La piste n'est d'ailleurs pas très dure à suivre. Tous les villages traversés par le Dakar (et donc par le convoi humanitaire) subissent les affres de la syphilis du mouton. C'est facile à reconnaître : y a un cordon sanitaire de l'armée autour de chacun des bleds contaminés. Attention ! au bout de deux jours, les soldats vont tirer à vue sur les personnages-joueurs. C'est normal, ils sont désormais identifiés comme "terroristes étrangers fauteurs de troubles"... Merci l'armée.

À partir de ce moment, les personnages-joueurs ont plutôt intérêt à éviter les villages et à s'enfoncer plus profondément dans le désert.

Mais alors qu'ils se croient tranquilles dans le sable, ils vont se rendre compte qu'ils sont suivis par deux voitures et un hélico (ah, on l'avait dit que ça portait malheur, les hélicoptères !). À bord des trois véhicules, une équipe du camp adverse... Mais oui, souvenez-vous... c'est celle que les personnages-joueurs ont déjà rencontrée à Péroddhec. Eh bien, figurez-vous qu'ils se sont mis en tête de poursuivre également l'enquête et, accessoirement, de pourrir la vie des personnages-joueurs.

Et vroom, une course-poursuite s'engage. Au meneur de jeu d'organiser au mieux ce petit moment de défoulement collectif.

Voici cependant une manière d'organiser ce combat de voitures dans la plus grande tradition des " fous du volant ".

L'hélicoptère précédera le véhicule des personnages-joueurs pour lui tendre des pièges (éboulements en montagne, clous sur la piste, camouflage d'ornières...) et ralentir sa progression.

Pendant ce temps, les copilotes des deux autres voitures adverses harçèleront les personnages-joueurs en utilisant des pouvoirs à distance (éclairs, paralysie, jets de flammes...).

Au bout d'un moment, l'hélico abandonnera la poursuite, pour s'envoler sur la piste du Paris-Dakar.

Quand un des deux camps aura triomphé, c'est-à-dire qu'il aura bousillé le ou les véhicules adverses, la poursuite prendra fin.

L'Aziza... et la caravane passe !

En voiture ou à pied, les personnages-joueurs finiront tout de même par rejoindre le campement du Paris-Dakar à la frontière mauritanienne, à la tombée de la nuit. Renseignement pris auprès des organisateurs du rallye, les personnages-joueurs apprendront que le convoi humanitaire a pris de l'avance pour gagner directement la première étape sénégalaise.

Si les personnages-joueurs décident de reprendre aussitôt la route, les organisateurs les mettront en garde contre les dangers de rouler de nuit dans la région. Ils risquent de se perdre et d'avoir des accidents. C'est d'ailleurs exactement ce qui se produira. De plus, si les personnages-joueurs n'ont plus de voiture, ils ne trouveront personne pour les emmener de nuit à l'étape sénégalaise.

Si les personnages-joueurs préfèrent attendre le lendemain matin, les deux occupants de l'hélico adverse s'introduiront dans le campement du Paris-Dakar. Là, ils se débrouilleront pour que les organisateurs refilent de mauvaises cartes de la région et un roadbook bidon aux personnages-joueurs. Puis ils essayeront de saboter la voiture des personnages-joueurs, s'ils en ont encore une.

Si les personnages-joueurs n'ont plus de véhicule, le seul à vouloir les prendre dans son camion est un journaliste qui travaille avec l'équipe de France 2. Il s'appelle Gérard Boltz et arbore un look de vieux baroudeur plus vrai que nature, avec tout de même un brushing impeccable. Sympa et convivial, il semblera vouloir vraiment aider les personnages-joueurs.

Pas de bol pour les personnages-joueurs, il s'agit en réalité de Malthus, qui a trouvé plus rigolo de participer au Paris-Dakar pour pouvoir suivre la progression de son " camion de contamination ". Il est impossible aux personnages-joueurs de découvrir qui est en réalité Gérard Boltz. Il a pris la précaution, pour son périple incognito,

de se munir d'un objet magique contenant un pouvoir de non-détection total. Et il ne commettra pas non plus d'impair qui pourrait le démasquer.

Lorsque les personnages-joueurs reprendront la route, ils devront traverser le désert mauritanien.

S'ils voyagent par leurs propres moyens, ils commenceront d'abord par se perdre (merci les fausses cartes et le roadbook bidon). Ils peuvent même tomber en panne (sympa le sabotage). Rendez-vous alors directement à la section " La Légion joue à saute-mouton ".

S'ils partent avec Gérard Boltz, tout semblera bien se passer dans un premier temps. En fait, Malthus quittera discrètement la piste normalement empruntée par le rallye pour s'enfoncer dans le désert. Puis, au milieu de la journée, il proposera une pause casse-croûte dans le désert. Alors que les personnages-joueurs casseront une graine le cul dans le sable, Gérard Boltz s'écartera sous prétexte de vérifier l'état du camion. En fait, il en profitera pour se tirer non sans adresser un bras d'honneur aux personnages-joueurs en passant. Si les personnages-joueurs essaient de jouer aux méchants ou se méfient, Boltz/Malthus usera de tous ses pouvoirs de Prince-Démon pour les mettre hors d'état de nuire le temps de prendre la fuite... ce qu'il réussira sans aucun problème !

Après cela, les personnages-joueurs devraient bien avoir la rage !

LA LÉGION JOUE À SAUTE-MOUTON

(mais non, c'est pas un film cochon !)

Les personnages-joueurs sont paumés en plein désert mauritanien. Bon, c'est pas la joie ! Mais cela pourrait être pire, car oncle Dominique et tonton Andromalius veillent sur leurs petits. Et rien n'est trop beau pour assurer la sécurité de leurs petits chouchous ! Rien moins qu'un escadron de rescapés de la Légion, filiale bourrin du Bureau, est chargé de la protection des personnages-joueurs.

C'est ainsi qu'au beau milieu de nulle part, les personnages-joueurs verront apparaître un AMX de l'armée française. Le moins qu'on puisse dire est que ce char ne ressemble à rien de commun : il est muni d'une grande lame à l'avant et hérissé d'une multitude de piques acérées. En guise de drapeau, un squelette est attaché à la tourelle, et des inscriptions impies décorent le blindage. Un énorme démon cornu, armé d'une M-60, se pointera à la tourelle et annoncera qu'il vient avec des intentions pacifiques. C'est difficile à croire, mais c'est la vérité.

Si les personnages-joueurs cherchent la bagarre, le démon n'hésitera pas à balancer quelques obus et rafales de mitrailleuse au-dessus de leurs têtes pour bien faire passer son message de paix.

Napalm, Démon au service de Bélial (grade 2)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	3	2	4	1	23

Pouvoirs : cornes (4), pattes (2), jet de flammes (4), armure corporelle (4), peur (3), immunité au feu, volonté supranormale (3), champ de force (3), détection des ennemis (2), talent de communication (tactique)

Talents : esquive (2), arme lourde (5), corps à corps (2), spécialisation : tank (3), tactique (6).

Napalm, le Démon de Bélial, expliquera finalement qu'il est le commandant de l'escadron " Armaggedon ", composé de renégats de la Légion. En temps normal, il se cache avec ses hommes dans l'Erg, au Mali, mais il a capté des messages de l'armée marocaine parlant d'une étrange contamination. Et Napalm craint que cette contamination ne déclenche une nouvelle Djihad dans la région, déjà sensible. Il est donc venu avec son escadron pour " cir-convenir " la propagation de l'épidémie. Et c'est par hasard qu'il est tombé sur les personnages-joueurs.

Ce beau discours n'est évidemment qu'un énorme pipeau : Napalm a été sommé par Andromalius de porter secours aux personnages-joueurs.

Toujours est-il qu'il ne sera pas dur pour les personnages-joueurs de persuader Napalm de les aider. Celui-ci leur proposera alors de les emmener rapidement à côté de Dakar... qui est de toute façon le terminus de la mission humanitaire. Autant que les personnages-joueurs s'y rendent directement, non ? Comment Napalm compte-t-il envoyer les personnages-joueurs à Dakar ? Ben, en avion, bien sûr. Si les personnages-joueurs se marrent, ils ont bien tort.

À l'aide de la lame fixée sur son AMX, Napalm dégagera en deux temps trois mouvements un espace suffisant pour une piste d'atterrissage de campagne. Puis il enverra un message radio à un mystérieux " Tapis Volant ".

Quelques heures plus tard, un étrange Transal peint en blanc, avec des cocardes en forme de crucifix, atterrira sur la piste. Si le char de Napalm est folklorique, le Transal ne l'est pas moins : c'est une véritable église volante. Ses hublots sont des vitraux représentant des scènes bibliques et des gargouilles ont été ajoutées sur les turbines. L'intérieur vaut l'extérieur : bénitier, confessionnal, prie-Dieu en guise de fauteuils... tout y est ! C'est le pilote, le lieutenant Saint-Exaspérant, Ange de Jean, qui a fait la déco intérieure et il en est très fier. À bord, les personnages-joueurs croiseront une quinzaine d'anges et de démons renégats, à l'air pas commode du tout, du tout.

Les 15 Légionnaires

3 Démons de Bélial, 2 Démons de Baal, 1 Démon de Crocell, 1 Démon de Gaziel, 1 Démon de Vapula, 2 Anges de Laurent, 3 Anges de Michel, 2 Anges de Jean. Tous de grade 1, avec 14 PP, beaucoup de pouvoirs offensifs et un armement lourd et meurtrier.

Le temps d'embarquer l'AMX et zou, à Dakar !

À LA SAINT-VALENTIN, CHANGE DE MAIN.

(proverbe du légionnaire en campagne)

Le Transal débarquera les personnages-joueurs sur un ancien aéroport désaffecté de l'armée française, dans la banlieue de Dakar. Napalm confiera aux personnages-joueurs une antique Jeep pour qu'ils gagnent la capitale sénégalaise, ainsi qu'une radio pour le contacter. En cas de coup dur, il promet de venir soutenir les personnages-joueurs.

En arrivant à Dakar, les personnages-joueurs se retrouveront dans une ville grouillante de policiers et de militaires. Ce déploiement de force n'est pas dû à l'arrivée du rallye, mais à la tenue d'une conférence du F.M.I. (Fond Monétaire International). Le Sénégal accueille en effet le gendarme monétaire-économique de la planète pour définir une politique commune des pays industrialisés pour aider les pays " en voie de développement ". Sont donc invités à cette conférence différents premiers ministres et ministres européens. Ce colloque se tiendra le lendemain de l'arrivée des personnages-joueurs, dans la grande salle de réception de l'hôtel Sheraton de Dakar. Il sera suivi par un énorme banquet, où les puissants de ce monde s'empiffreront après avoir expliqué au tiers monde qu'il faut qu'il se serre la ceinture... comme d'hab' !

Les personnages-joueurs voudront sans doute se rendre directement au campement du rallye. Ils iront donc sur la plage de Dakar, où les premiers participant à la course vont franchir la ligne d'arrivée. Le convoi humanitaire suivra, quelques heures après. Mais, bizarrement, il manque un camion... forcément, celui qui transportait les sacs d'aliments pour animaux. Et personne ne sait où il est passé. Un malheur n'arrivant jamais seul, Gérard Boltz est, lui aussi, introuvable !

Les personnages-joueurs se retrouveront, une fois de plus, Gros-Jean comme devant. Il ne leur reste plus qu'à rentrer à Paris, avouer leur échec à leur contact. Mais alors qu'ils penseront avoir perdu la partie, une anodine information devrait les conduire sur une nouvelle piste.

Un banquet final sans sangliers, c'est une hérésie !

Tandis qu'ils errent dans Dakar, à la tombée de la nuit, à la recherche d'un hôtel ou du chemin de l'aéroport, les personnages-joueurs sont arrêtés par une voiture de police sénégalaise, pour un vague contrôle d'identité de routine. Pendant que les flics vérifient leurs papiers d'un œil distrait, ils peuvent entendre un message étrange sur la radio de la voiture de police : Un 35 tonnes vidie, immatriculé en France, a été retrouvé abandonné dans la banlieue nord de Dakar. Tilt !

Les policiers lâcheront immédiatement la grappe des personnages-joueurs pour se rendre sur les lieux. Si les personnages-joueurs ont bien compris le message, ils devraient suivre aussitôt la voiture de police, qui les mènera en quelques minutes devant le camion. C'est effectivement le 35 tonnes manquant du convoi humanitaire. Si la remorque est vide, le bloc moteur est encore chaud... Rince-doigts ne doit donc pas être loin.

En déployant des trésors de diplomatie auprès du voisinage, les personnages-joueurs pourront apprendre que deux hommes blancs (un bien peigné et un très pâle) ont été aperçus, en début de journée, en train de transporter des gros sacs vers la propriété de monsieur N'Barbakolo.

Bien sûr, si les personnages-joueurs jouent les gros bras, les habitants du quartier ne leur diront rien.

Monsieur N'Barbakolo jouit d'une grande renommée dans le coin. C'est lui le traiteur officiel des réceptions du gouvernement sénégalais. Il est d'ailleurs connu pour élever lui-même les bêtes de boucherie qu'il sert lors des dîners officiels. Située en retrait de la banlieue, la vaste propriété de N'Barbakolo dispose de ses propres élevages et de son abattoir personnel. La devise de N'Barbakolo :

"Directement du pré à l'assiette !". Sa spécialité : les brochettes de mouton !

Ah ! un petit détail qui a son importance : N'Barbakolo est un Démon de Haagenti très copain avec Malthus.

N'Barbakolo, Démon de Haagenti (grade 2)

N'Barbakolo fait étrangement penser à Micka'1 Jackson, à l'époque Jackson Five... mais avec 100 kilos en plus. N'Barbakolo ne se déplace jamais sans un pot de nourriture sous le bras (glace, pop-corn, ailes de poulet frits...). On peut dire qu'avec Rince-doigts, ils forment vraiment un bon duo de gros.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	3	2	3	2	25

Pouvoirs : zombies (x3), dents (2), pattes (3), armure corporelle (3), onde de choc (4), étouffement (2), immunité, rebond (4), lire les pensées (3), goinfrerie (3).
Talents : esquive (2), corps à corps (2).

Bon, résumons. $1+1+1 = 3$. Malthus et Rince-doigts avec des sacs de "Moutons Spécial Tonus" chez N'Barbakolo + N'Barbakolo traiteur officiel + réception du F.M.I.



Bravo, vous avez gagné. Demain, Malthus compte contaminer les invités de la réception du F.M.I. avec des brochettes de moutons ayant bouffé de bons granulés au virus... Miam ! Miam !

Sachant cela, les personnages-joueurs ont deux solutions :

- Ils interviennent tout de suite chez N'Barbakolo : c'est la méthode la plus franche et la plus bourrin... mais cela peut être efficace. Dérangés pendant qu'ils sont en train de découper leurs moutons pour le lendemain, N'Barbakolo, Malthus et Rince-doigts ne se laisseront pas faire. N'Barbakolo dispose d'une trentaine de zombies pétant de santé, répartis par groupe de cinq dans sa propriété, pour faire face à un assaut. Rince-doigts se joindra bien sûr à la baston, histoire de ne pas faire tapisserie.

Les 30 zombies

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

Pouvoirs : régénération (2), griffes (1).

Talents : corps à corps (2).

De leur côté, les personnages-joueurs peuvent, s'ils pensent à les contacter, compter sur les renégats de Napalm. Les légionnaires sauteront (certains même sans parachute) dans l'enceinte de la propriété pour prêter main-forte aux personnages-joueurs. Napalm, quant à lui, viendra directement tout raser avec son AMX.

Au final, les personnages-joueurs devraient l'emporter. Au moment où tout semblera perdu pour Malthus, celui-ci se téléportera, laissant N'Barbakolo et Rince-doigts comme deux ronds de flan. Abandonnés, ces derniers capituleront. Indignés par le tour de mouton... pardon... de cochon que vient de leur jouer Malthus, ils n'auront aucun scrupule à le dénoncer.

- Ils préfèrent attendre le banquet du F.M.I. : c'est plus tactique et plus discret, mais plus difficile. Le dîner aura lieu dans les jardins du Sheraton. N'Barbakolo apportera la viande de mouton en brochette en cuisine vers midi et, le reste de la journée, veillera à l'installation du banquet. Les personnages-joueurs peuvent en profiter pour voler ou substituer discrètement la viande contaminée... c'est dur, mais pas impossible.

Malthus, grâce à sa carte de presse, réussira à se faire inviter. Rince-doigts, équipé d'un mauvais Nikon, se fera passer pour son photographe. Ils jubileront à l'avance en voyant les convives dévorer les brochettes.

Si les personnages-joueurs tentent de prendre Malthus et ses complices la main dans le sac, ils devront être très discrets car l'événement est suivi par de nombreux journalistes. Il s'agit de ne pas faire trop d'esclandre, tout de même. Si Malthus se sent en péril, vrouf... il se téléportera. Rince-doigts essaiera alors de prendre la tangente, mais n'hésitera pas à user de ses pouvoirs en public pour se tirer d'un mauvais pas. N'Barbakolo fera de même.

Si les personnages-joueurs n'ont rien compris et n'interviennent pas, la moitié du F.M.I. et des ministres en visite subiront les affres de la syphilis du mouton. Et tout cela créera un énorme merdier médiatico-politico-économique d'envergure mondiale dont on n'a pas fini d'entendre parler... surtout les personnages-joueurs. Jackpot pour Malthus !

Si au contraire ils ont réussi à éviter la contamination, les personnages-joueurs auront accompli leur mission et pourront rentrer à Paris. Lorsqu'ils feront leur rapport à leur contact, toujours au Meatpucker's, celui-ci sourira dès qu'ils mentionneront Malthus. À l'inverse, il semblera un rien désappointé, si les personnages-joueurs n'ont pas découvert l'identité de l'empoisonneur.

CONCLUSION

Si les personnages-joueurs arrivent à empêcher la contamination de la réception du F.M.I., considérez que c'est une victoire normale ! Par contre, si les personnages-joueurs réussissent à accumuler des preuves contre Malthus (avec le témoignage de Rince-doigts et de N'Barbakolo par exemple), ce sera alors une victoire totale (1d6+2 sur la table des récompenses).

Accordez un petit bonus à l'équipe angélique si elle a tenté de juguler l'épidémie à Kab-El-Oued (+1). Les bonnes actions doivent être récompensées.

Par contre, les personnages-joueurs n'ont pas intérêt à mentionner qu'ils se sont fait aider par des membres de l'ex-Bureau et de l'ex-Légion car cela leur vaudra la méfiance (voire la rancune) de certains Princes-Démons et Archanges.



NESTLA, C'EST FORT EN ASSASSINAT

La famine selon Haagenti

L'UNICEF estimant officiellement à un million et demi (!!!) le nombre de bébés qui meurent tous les ans du fait des pratiques commerciales scandaleuses des grands fabricants de lait en poudre, il ne nous a pas semblé nécessaire de dissimuler les noms. Et puis après on s'est dit que si... Maître Delafosse nous a dit méfiance. Méfiance donc et Nestla pour pas éveiller les soupçons.

Le fin mot dès le début (et réciproquement)

Quand Haagenti rentra chez lui après son entretien avec Asmodée à propos de cette histoire de concours, il se posa sur une chaise et jeûna pendant au moins trente secondes, le temps de réfléchir. Comme aucune idée ne venait, il goba la chaise, engloutit deux ou trois dictionnaires et posa le problème par écrit pour se mettre les idées au clair : " Sachant que vous êtes le Prince de la Gourmandise et que la Terre compte au jour d'aujourd'hui environ 6 milliards d'âmes, comment faire pour, en un an, en affamer un maximum sans que ça fasse louche ? ". Bien. Ensuite, il décomposa l'intitulé.

Impératif n°1 : Ne pas éveiller les soupçons des humains. Autrement dit, il suffisait de ne pas affoler trop rapidement les médias des pays riches pour que tout le monde s'en tamponne pendant au moins six mois. Haagenti en conclut fort logiquement qu'il était donc préférable d'affamer les pays pauvres. Il fut même surpris de constater combien cette solution offrait d'avantages pratiques. En effet, il est démontré depuis longtemps qu'un habitant de Kinshasa manque beaucoup plus facilement de farine qu'un Parisien de baguette fraîche, et cet état de fait semblant naturel à tous, il ne révolte plus personne.

Impératif n°2 : Affamer le plus possible d'êtres humains en un an. C'était déjà plus compliqué, d'autant que la pensée de répandre largement la famine heurtait ses convictions profondes. Mais bon, les ordres sont les ordres et Haagenti dut se résoudre à croquer quelques ampoules de Pharmaton pour s'activer les neurones. Il commençait à s'énerver devant la vacuité infernale de ses arrière-pensées ténébreuses quand soudain, entre deux mokas, l'idée géniale apparut : pour affamer les humains sans les empêcher de manger, il suffisait tout simplement de réduire et de vicier les apports nutritionnels de leurs aliments. Le pot de Nutella format familial contenant autant de calories et bactéries qu'une fiente d'âne mort ! Bien sûr, il fallait affiner un peu le concept, trouver quelque chose de plus subtil, mais ceci fait, il ne lui restait plus qu'à tirer les ficelles pendant un an pour emporter la victoire haut la main. Une fois de plus, il allait tous les bouffer...

Rassuré sur ses capacités à faire le mal, Haagenti se sentit néanmoins fatigué. Il engloutit un kilo de madeleines parce que ça lui rappelait toujours de bons souvenirs et se coucha de bonne heure.

IL FAUT MANGER POUR VIVRE

Quelques jours plus tard, Haagenti avait dressé son plan de bataille.

Il s'était souvenu d'une vieille idée particulièrement sournoise qu'avait eu le Prince Vapula dans les années 70, idée qui n'avait malheureusement pas fait long feu parce que Vapula est un incapable. Il avait entrepris de convaincre les femmes du Sahel de nourrir leurs nouveau-nés avec du lait en poudre, sachant parfaitement qu'elles n'auraient pas assez d'argent pour acheter le lait, ni le bois permettant de chauffer les biberons pour les stériliser, ni l'eau minérale en bouteilles, ni... en fait elles ne pouvaient rien acheter du tout. L'affaire avait bien commencé et, en trois mois, Vapula avait réussi à affamer dix mille nourrissons africains sans que personne ne le remarque (à part les mères des nourrissons bien sûr, mais elles ne parlent malheureusement pas assez bien l'anglais pour passer en direct sur CNN). Fort de ce premier succès, Vapula avait fondu un plomb et avait alors décidé d'ajouter de la mort-aux-rats dans le lait. Forcément, ça s'était vu et l'opération avait tourné court. Plusieurs Anges étaient intervenus et l'histoire trouva une fin dramatique dans un bain de sang et de lait en poudre. À l'époque, Haagenti n'avait pas trouvé l'idée d'affamer les bébés très " à son goût ", mais aujourd'hui il fallait faire des concessions...

Chronologie macabre des épisodes précédents

Voici ce qu'a fait Haagenti au cours des trois mois qui précèdent l'intervention des personnages-joueurs.

- Novembre 1998 : Haagenti introduit ses pions chez les six plus gros fabricants de lait en poudre (vous voulez des noms ?) avec ordre de noyauter rapidement les échelons supérieurs de la hiérarchie.

Une quinzaine de cadres de ces six groupes décèdent pour des raisons différentes et sont remplacés par de jeunes loups pleins d'avenir ; le PDG de Berber part soudainement en retraite anticipée, celui de Nestla, pris d'une soif terrible pendant la visite d'une usine, se jette dans une cuve de lait et se noie (c'est Haagenti lui-même qui le remplace). Au bout d'un mois, Haagenti compte une quarantaine de démons à lui dans les six sociétés, tous à des postes de responsabilité.

• Décembre 1998 : Haagenti ordonne à ses sbires de faire accepter l'idée qu'il est nécessaire de repartir ardemment à la conquête commerciale des pays pauvres. Des bataillons d'agents commerciaux déguisés en infirmières et en sages-femmes sont envoyés en direction des hôpitaux et des dispensaires d'Afrique, des pays de l'Est, d'Asie, du Moyen-Orient, d'Amérique du Sud, bref, partout où il existe encore des femmes qui ignorent les bienfaits de la civilisation déshydratée en boîte. Sous couvert d'assistance bénévole et caritative, les pseudo infirmières mais vrais représentants de commerce comblent de cadeaux les employés des hôpitaux, offrent du matériel médical et ne laissent aucune jeune maman sans ses trois boîtes de lait en cadeau, si, ça fait plaisir et ça débarrasse, ni sa panoplie de jolis biberons Disney et son sac thermos assorti pour les tenir au frais par 50° C à l'ombre. C'est moderne, c'est occidental, ça plaît. Les mamans allaitant leur progéniture au biberon pendant les premiers jours, la montée de lait se tarit et au bout d'une semaine, les jeunes mères sont incapables de nourrir leurs bambins autrement qu'à la tétine. Une fois rentrées chez elles, les mères puisent l'eau du marigot le plus proche pour remplir les biberons qui ont depuis longtemps cessé d'être stériles et divisent par deux les doses de lait en poudre dans l'espoir qu'une boîte fasse au moins la semaine. Après quelques jours de ce régime, les bébés cessent de prendre du poids, s'étiolent, contractent d'innombrables maladies infectieuses et les plus faibles meurent avant d'avoir un mois.

• Janvier 1998 : Les premiers bébés morts de famine se comptent déjà par centaine. Aucune voix ne s'élève pour protester. Les décès sont mis sur le compte des maladies et des mauvaises conditions d'hygiène et les taux de mortalité infantile grimpent de quelques " pour millièmes " dans les statistiques internationales et dans l'indifférence générale. Tout se passe comme Haagenti l'a prévu. Plus pour longtemps en fait, puisque c'est le moment que vos personnages-joueurs vont choisir pour mettre leurs sales nez dans cette sale histoire...

Hymne I : le curé de Maragongo a les couilles qui pendent

Ça vas pâââas....

Un soir de Février 1998, le 16 pour être précis, les personnages-joueurs sont convoqués par les voies habituelles, qui par Kronos, qui par Joseph.

• Pour Magna Veritas : Rien n'est simple

Joseph, donc, Joseph qui a décidé de convier vos personnages-joueurs dans un lieu plutôt inhabituel, comme ça



pour
changer : les

Folies Bergères. Dans son gracieux costume de Charles Cassetto, représentant Ricard la soixantaine couperosée, il est assis juste devant la scène, une bouteille de Dom Pérignon 64 sur la table et mate gentiment les petites culottes des danseuses. Quand l'équipe est au complet, il commande deux autres bouteilles de champagne, du caviar, du saumon, des huîtres, met tout le monde à l'aise par quelques plaisanteries fines, puis expose la nature de la mission. Toutes ces tentations ne sont bien évidemment pas gratuites et si vos personnages-joueurs ont le malheur de toucher à la nourriture sans réciter le bénédicité en latin, s'ils boivent du champagne ou s'ils s'intéressent plus aux danseuses qu'à son histoire, les baffes pleuvent. D'autant que son histoire est plutôt intéressante pour une fois.

Le jeune prêtre jésuite de l'importante communauté catholique de Maragongo au Zaïre, un dénommé Jean-Baptiste de la Batrace, a récemment appelé sa hiérarchie au secours parce qu'il est confronté à une véritable mutinerie de ses ouailles qui l'accusent de tuer les enfants. Alerté, l'Archange Christophe s'est emparé de l'affaire et, après avoir identifié la nature du problème, a décidé de faire appel à des spécialistes, vous. Effectivement, le problème est assez particulier puisque les cinq mille habitants de Maragongo sont persuadés que le prêtre est un sorcier et que pendant la cérémonie du baptême il envoûte les nouveau-nés pour les rendre malades et les faire mourir. L'affaire étant sensible, le Patron exige la plus grande discrétion de votre part. Surtout pas de vagues !

Voilà. Après avoir répondu sèchement aux quelques éventuelles questions, Joseph/Charles serre la main de ses congénères, leur souhaite bon voyage et s'en va en laissant l'addition.

• Pour In Nomine Satanis : Tout se complique

Là, c'est Kronos qui s'y colle et qui donne rendez-vous à ses troupes sur le lac de Genève, un dimanche après-midi, pour une partie de canotage au fil de l'eau, tranquille, pépère, à la fraîche, décontracté du gland. Le jour dit et à l'heure dite, c'est sous les traits de Raymond Burre, septuagénaire bedonnant aux paupières lourdes et au goitre sénatorial, que Kronos reçoit les personnages-joueurs et qu'il les invite à prendre place dans la grande barque là, oui oui, celle avec les rames. Il s'assied lui-même à l'arrière puis installe vos personnages-joueurs aux bancs de nage et leur ordonne de souquer lentement mais régulièrement sinon les taloches tombent. Une fois au beau milieu du lac, après deux longues heures de promenade sans piper mot sinon paf !, Kronos s'étire, baille et se rappelle soudain que tiens, à propos c'est vrai, il a une mission à leur confier. Alors voilà. Il y a un village au Zaïre dénommé Maragongo, dans lequel un jeune sorcier également prêtre de son état, un dénommé Jean-Baptiste de La Batrace, fait un peu trop parler de lui. Toute la population du village s'est récemment rebellée contre le curé sataniste, l'accusant d'envoûter les nouveau-nés en les baptisant, envoûtements qui auraient pour effet de les rendre malades et de les faire mourir. Personne en haut lieu n'avait entendu parler de ce sorcier jusqu'à présent, mais puisqu'il s'est gentiment dévoilé, il serait bon de se rendre sur place pour vérifier qu'il s'agit bien d'un de ses immondes invocateurs de démon et le cas échéant.... Bon voyage et surtout, prenez votre temps.

Son discours fini, Kronos disparaît dans un nuage d'engrenages (cherchez pas, c'est magique), laissant les démons à leurs rames et à leurs questions. D'ailleurs il se met à pleuvoir...

À deux cent mètres dans l'atmosphère, ses couilles traînaient encore par terre

Les personnages-joueurs sont lancés par leurs supérieurs respectifs sur une affaire, pour les Anges, de curé qui est accusé par ses ouailles d'envoûter les bébés ou, pour les Démons, de curé qui risque d'utiliser ses pouvoirs pour lier un démon. Or, si Jean-Baptiste le curé est effectivement un sorcier débutant, il n'utilise ses pouvoirs que pour s'attirer les faveurs des petits garçons de Maragongo, certainement pas pour tuer les nourrissons. Ce qui tue les nourrissons, c'est bien évidemment la mise en œuvre dans la région du plan de l'immonde Haagenti. Ces " infirmières " sont à pied d'œuvre depuis deux mois à l'hôpital et leur travail commence à porter ses fruits. C'est ce que les personnages-joueurs des deux camps doivent découvrir.

Hymne II : Dans Banga y'a des fruits mais y'a pas d'eau à Maragongo

~ Maragongo, ville de misère à mille mille de toutes terres habitées

Quelques heures d'avion et de taxi-brousse plus tard, les personnages-joueurs distinguent les premières maisons de Maragongo. " Maisons " est un bien grand mot, je devrais plutôt dire cahutes ou huttes tout court, ce qui conviendrait mieux à ces constructions de tôles, de bois et de pleins d'autres trucs méconnaissables qui constituent les habitations. Réparties selon un ordre semi-aléatoire sur trois ou quatre kilomètres carrés, toutes ces bâtisses misérables forment un enchevêtrement de ruelles boueuses peuplées de gamins déguenillés, de porcs et de poulets en liberté. Tout ça sous un soleil à terrasser un cro-tale.

Seuls le commissariat de police, l'hôpital, la coopérative agricole et l'église sont dotés de vrais murs en vrais torchis et sont recouverts de vraies tôles même pas rouillées. Un luxe inouï. Inutile de préciser qu'il n'y a ni hôtel, ni bar, ni restaurant digne de ce nom. Les personnages-joueurs trouveront au mieux à se loger et à se nourrir chez l'habitant, pour une dizaine de francs par jour s'ils ne sont pas trop pigeons, pour deux ou trois cent francs s'ils sont vraiment glands. De toute façon, on leur servira toujours la même chose, de la bouillie et des galettes.

Un dernier bâtiment ne manquera pas d'attirer l'œil des personnages-joueurs dès leur arrivée : il s'agit de la demeure de la grande famille Matoububakéso...

Visite guidée de l'antichambre de qui vous savez

Comme je l'ai déjà dit et j'ai horreur de me répéter, il est impossible de fournir un plan de Maragongo. D'ailleurs, personne n'a jamais songé à en faire un puisque la ville change tous les jours de visage au gré des départs, des arrivées, des besoins, des décès... Le moyen le plus sûr de s'orienter est donc de ne jamais perdre de vue le clocher de l'église.

Voici une liste de différents lieux, personnalités et indices dont la visite ou la rencontre égayera sûrement le séjour des personnages-joueurs à Maragongo.

• La ville

La ville a été décrite plus haut et nous n'y reviendrons pas. Tout à leur histoire de bébés, les personnages-joueurs chercheront peut-être parmi les âmes simples de Maragongo les réponses à leurs questions. Sachez d'abord que seul 10% de la population parle le français. Les autres parlent un des innombrables dialectes zaïrois et rien de plus.

Cet obstacle franchi, il faudra soit beaucoup de temps et de bonne volonté aux personnages-joueurs, soit un peu d'argent pour obtenir des habitants le peu qu'ils savent.

C'est vous qui voyez

Il pourrait être intéressant de faire se côtoyer les deux équipes menant chacune leur enquête à Maragongo. La présence de ceux d'en face ne restera pas longtemps secrète ("Tiens, c'est rigolo, on vient justement de me poser la même question...") et cela fournira aux personnages-joueurs des occasions supplémentaires de prendre des coups et d'en donner.

- Le curé est un sorcier, il envoûte les petits bébés pendant le baptême pour les faire mourir.
- Le curé voit régulièrement Mama Tas-de-Fer, la sorcière.
- Le curé reçoit des jeunes garçons chez lui.
- Le revenu moyen d'une famille de paysans (soit 90% des habitants de Maragongo) est l'équivalent de 100 francs français par semaine. Ce chiffre est intéressant si les personnages-joueurs le rapprochent du prix d'une boîte de lait en poudre (quantité suffisante pour une semaine), qui est de 50 francs !
- Il fait particulièrement chaud depuis un mois et les points d'eau du village sont quasiment tous à sec.

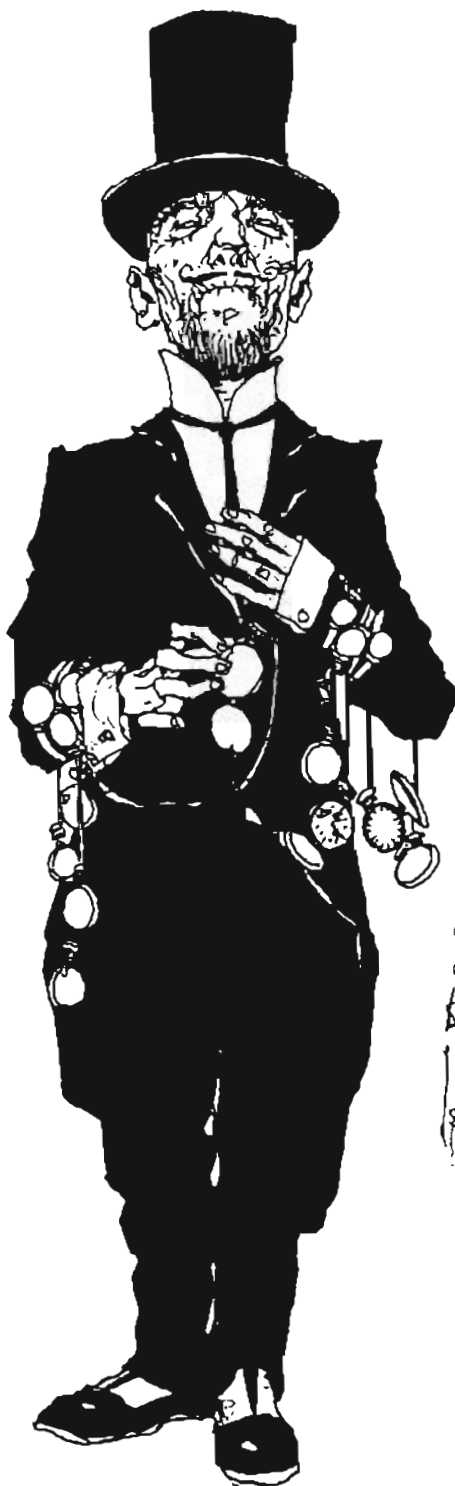
• Le commissariat

~ Prison, maton, tout ça ça n'est pas bon

Le commissariat est une assez grande bâtisse de deux étages en torchis blanchi à la chaux et recouverte de palme. Il est doté d'un téléphone, d'un poste radio émetteur, de trois Jeeps et d'une armurerie plutôt bien fournie (beaucoup de munitions, une vingtaine de fusils-mitrailleurs, des grenades et deux bazookas). La prison se trouve sous le commissariat. Elle est habituellement occupée par deux ou trois ivrognes ou par un détenu en attente d'être transféré à la capitale dans les cas assez fréquents où les ivrognes deviennent des assassins. Une des pièces de la prison est réservée aux "séances d'interrogatoire spéciales", autrement dit aux bourres pif.

~ Big Matoububakéso is watching you

Trente hommes, c'est l'effectif dont dispose le commissaire Amédée Matoububakéso, fils du chef de Maragongo, le vénérable Didier Matoububakéso, qui est également le père de Claude Matoububakéso le médecin en chef de l'hôpital, de Séraphine Matoububakéso, la maîtresse d'école, et de Baudoin Matoububakéso, le gérant de la coopérative. Seul Bernard Matoububakéso, le petit dernier qui est un bon à rien, n'a jamais trouvé à se caser. En fait, la famille Matoububakéso règne sans partage sur la ville depuis l'époque bénie de la colonisation belge au cours de laquelle Camille Matoububakéso, l'arrière-arrière-grand-père, avait rendu quelques menus services à la couronne...



Au commissariat donc, les personnages-joueurs sont "reçus" par Célestin Matoububakéso (un cousin) qui dort profondément dans un hamac installé sous les pales du ventilateur. La canette de bière qu'il tenait à la main s'est renversée sur son pantalon et le nombre considérable de cadavres en aluminium qui traînent par terre indiquent qu'il cuve gentiment. Réveillé, Célestin Matoububakéso, présente le frais visage d'une maréchassée compétente et toujours prête à rendre service : "Hhhhouais... qu'est-ce que c'est booordel ! (rot) ! Puuutain...". Toute velléité de conversation un tant soit peu construite se révèle rapidement illusoire. La seule chose que les personnages-joueurs peuvent en apprendre dans cet état est que le commissaire est en patrouille et qu'il ne revient jamais avant le soir. Par contre, s'ils proposent à Célestin de s'en jeter un petit et puis encore un petit, les petits feront des petits et ils lui tireront plus facilement les vers du nez.

~ Célestin Matoububakéso, un policier comme on en voit trop souvent

Une fois torché, Célestin Matoububakéso sera certes plus disert mais aussi beaucoup plus difficile à comprendre. Il part dans tous les sens, mâche ses mots, bave, hoquette... Après un quart d'heure d'efforts, il sombrera à nouveau dans l'inconscience. En fonction des questions des personnages-joueurs, de vos envies et d'éventuels jets de dés, voici ce que Célestin peut leur apprendre :

- Le curé Jean-Baptiste de la Batrace est arrivé il y a deux ans mais il n'a commencé à envoûter les bébés que depuis un mois.
- Le commissaire ne croit pas aux envoûtements et défend le curé. Deux de ses cousins, Théodore et Jean-François Matoububakéssou, le protègent d'ailleurs nuit et jour.
- La famille Matoububakéssou a toujours été copine avec les curés de Maragongo (la sainte alliance du sabre et du goupillon). Depuis l'histoire des bébés, ils sont les seuls à assister tous les dimanches à la messe.
- Il y a actuellement trois détenus en prison (c'est faux, ils sont une vingtaine, tous arrêtés il y a cinq jours après avoir tenté de lyncher le curé. Ils sont régulièrement torturés par les policiers).
- Le Sporting de Gambao joue ce soir contre la FC de Gourouba.
- Sa femme est une salope et il doit se rappeler de lui en coller une pour qu'elle comprenne bien qui est le patron.

~ Police, Justice, mon dieu quelle injustice

Les autres policiers (y compris le commissaire) que pourront éventuellement rencontrer les personnages-joueurs ressemblent pour la plupart à Célestin, parfois en plus jeunes, souvent en plus cons. Ils sont en tout cas tous violents, alcooliques, autoritaires et armés. Les morts que ces brutes avinées ont à leur actif se comptent par dizaines, mais personne à Maragongo ne pose de question sur " les disparitions ", parce que ceux qui posent trop de questions finissent toujours par disparaître à leur tour. Les policiers de Maragongo sont les chiens de meute du clan Matoububakéssou et le vieux n'hésitera pas à s'en servir comme force de frappe si ses petites affaires toument vinaigre et si les personnages-joueurs le cherchent.

Le seul moyen de les faire parler est là encore de les faire boire et ils diront sensiblement la même chose que Célestin.

• L'église Saint Bélisaire de Maragongo

L'église est sans conteste le plus grand et le plus beau bâtiment de toute la ville. Toute la population y tient à l'aise, sauf qu'en ce moment ça ne sert pas à grand-chose vu qu'elle est constamment vide. Vitraux, nef, transept, fonds baptismaux, Christ blond, saintes vierges en plâtre colorié façon Mako moulage, le curé peut être fier de ses prédécesseurs qui lui ont laissé un bel outil de travail, désormais inutile.

Les personnages-joueurs trouveront le curé, Jean-Baptiste de la Batrace, au confessionnal en train de donner l'absolution à Rosalie Matoububakéssou (la mère du commissaire et des autres et la femme du vieux Didier Matoububakéssou), sous la protection rapprochée de quatre policiers (deux pour le curé et deux pour la vieille).

Si des personnages-joueurs ayant 5 ou 6 en Perception ont la bonne idée de tendre l'oreille en direction du confessionnal, ce qui est très mal, ils auront juste le temps de saisir une bribe de phrase : "... bliez toutes ces histoires de lait Rosalie, cela ne concerne que votre époux, et surtout,

cessez d'écouter aux portes ! Récitez vingt Pater et dix Ave et allez en paix... ".

S'ils s'approchent des policiers, ceux-ci prendront un air mauvais, demanderont à voir les papiers d'identité et ne laisseront personne passer sans l'avoir fouillé auparavant. À moins que les personnages-joueurs ne trouvent une excellente raison d'approcher Rosalie, elle refusera de leur parler.

Quant à Jean-Baptiste de la Batrace, il n'a pas les moyens de refuser les contacts avec des ouailles en ce moment et il sera donc tout sourire à l'approche des personnages-joueurs (toujours sous l'œil inquisiteur des deux gorilles).

~ La triste histoire de Jean-Baptiste de la Batrace, grenouille alcoolique de bénitiers en bas âges

J-B de la B est un des rares prêtres jésuites encore formés par les séminaires de la Très Sainte Compagnie de Jésus. Fils de la grande bourgeoisie (son père est diamantaire à Paris), Jean-Baptiste s'est retrouvé parachuté à Maragongo après une sombre histoire de petit garçon trisomique retrouvé nu sur ces genoux dans les toilettes Decaux jouxtant la grotte de Lourdes. Comme il avait lui-même la soutane et le membre relevés, il eut énormément de mal à faire avaler ses explications embarrassées à ses supérieurs qui décidèrent de l'envoyer faire pénitence en Afrique. Les bons pères jugèrent que sodomiser un petit Africain était théologiquement moins grave que de tripoter un scout trisomique à Neuilly et tout rentra dans l'ordre.

Atterrissant à Maragongo comme une folle du RPR dans une réunion de cheminots C.G.T., J-B de la B comprit pour la première fois de sa vie ce que le mot " pénitence " voulait dire. La chaleur, les moustiques, partout la misère, tous ces noirs pauvres et malades qu'il fallait côtoyer, toucher même... Affreux ! De curé gentiment pédophile baisant les mains emperlées des bourgeoises versaillaises, J-B devint en quelques mois une espèce d'hybride entre Dutroux et Jean d'Ormesson, les ravages de l'alcool en plus. Il servait sa paroisse le jour en retoulant son dégoût pour ses paroissiens et se saoulait la nuit à la bière et à l'alcool de manioc en pensant à ses chers scouts mongoliens. Sa vie sexuelle se réduisant en même temps que baissait l'acuité de son ouïe, J-B fut rapidement prêt à tout pour se taper un petit noir. Mais comment faire quand on est curé ? Un soir qu'il avait picolé plus que de coutume, il trouva le courage de se rendre chez Mama Tas-de-Fer, la sorcière, guérisseuse et faiseuse d'anges de Maragongo. Celle-ci le reçut, écouta sa requête et lui proposa un marché : elle lui fournissait les poudres et les onguents qui lui permettraient de charmer les garçons en échange d'un litre d'eau bénite et de dix hosties consacrées par mois pendant un an. J-B accepta. Depuis cette nuit folle, il est biclassé prêtre sodomite / sorcier d'opérette. C'est beaucoup pour un de la Batrace. Son éducation stricte mina sa conscience en le torturant de remords et d'angoisses terribles. Il devint de plus en plus imprudent, acheta de l'alcool ouvertement, reçut les petits garçons sans se cacher et, surtout, se rendit régulièrement

chez Mama Tas-de-Fer, la sorcière. Les ragots devinrent des rumeurs, la rumeur enfla et fut bientôt une certitude : le nouveau curé est un sorcier qui s'attaque aux enfants. Comme parallèlement à toute cette histoire, les bébés mourraient les uns après les autres (cf. "l'hôpital"), la population frustrée de Maragongo trouva que la coïncidence était un peu grosse et J-B fut accusé publiquement d'infanticide ! Il envoûtait les bébés pendant le baptême !

La réalité est bien évidemment toute autre, mais gageons que les personnages-joueurs fonceront d'abord dans ce panneau-là...

~ Jean-Baptiste de la Batrace, victime idéale

Après avoir passé les deux protégés-curé en uniforme (rien d'insurmontable en théorie pour des êtres d'essence supérieure), les personnages-joueurs seront donc cordialement reçus par J-B, tout content de pouvoir parler à des occidentaux, peut-être même à des blancs, vous comprenez c'est si rare par ici, doux Jésus. Si en outre les personnages-joueurs du bien se font passer pour des envoyés du Vatican ou des Jésuites, il sera aux anges. Confortablement installés dans le salon du presbytère, ils auront tout le temps de faire connaissance avec lui, y compris de le sonder mentalement et toutes ces sortes de choses...

Voici en vrac et dans le désordre ce qu'il pourra dire ou simplement penser, en fonction, là encore, de la quantité d'alcool que les personnages-joueurs parviendront à lui faire ingurgiter et/ou de leurs éventuels pouvoirs télépathiques.

- Il a demandé sa mutation à Maragongo car il souhaitait ardemment confronter sa foi aux épreuves d'un évangile mis au service de la misère. Il est très heureux ici parmi tous ces pauvres nègres faméliques et malades car il sent Jésus vivre en lui (pipeau du grand nain).

- Il n'a jamais tué personne de sa vie, quelle horreur ! Dieu me tripote (vrai).

- Le nombre de décès de bébés a considérablement augmenté depuis un mois (vrai). J-B expliquera qu'il s'agit des conséquences de la forte vague de chaleur qui a asséché les points d'eau. C'est effectivement ce qu'il pense, il ignore tout du trafic de lait en poudre. La vieille Rosalie a bien essayé de lui dire en confession qu'elle avait entendu une conversation entre son mari et un certain Henri Calisson, mais J-B a cru à un délire de bonne femme et a coupé court.

- Jean-Baptiste de la Batrace peut également expliquer aux personnages-joueurs l'organigramme familial des Matoububakéssos. Qui est qui, qui contrôle quoi, qui vient à la messe et qui se confesse. Si les personnages-joueurs le font boire comme une outre, il pourra même leur dire qui confesse quoi. Mais J-B sera toujours très respectueux dans sa présentation du clan. Ils sont finalement tous gentils et bons catholiques. Pas comme les autres, là, ces traîne-misère illettrés qui n'assistent plus à la messe et l'accusent d'être un sorcier, doux Jésus ! Dieu me tripote encore.

- Depuis le début de l'affaire, il y a deux semaines, il reste cloîtré dans l'église et le presbytère sous la protection permanente de deux policiers. S'il sort dans la rue, les enfants lui jettent des pierres, les femmes l'insultent et c'est l'émeute. Il a même failli se faire lyncher par la foule il y a cinq jours et a été sauvé *in extremis* par les pitbulls du clan Matoububakéssos. Cette situation devient intenable.

- Si J-B est confronté aux preuves de sa culpabilité (les onguents et les dagydes dans la cave et les cassettes vidéo dans sa chambre - cf. plus bas), il se jettera par terre en implorant le pardon, mais jurera ses grands dieux qu'il n'a jamais envoûté le moindre bébé, ça non jamais. OK J-B, bien sûr, toutes les preuves l'accablent mais c'est pas toi, on connaît la musique, allez ça suffit on t'embarque et pas d'histoire. Les personnages-joueurs peuvent en effet décider de s'en tenir là, sûrs d'avoir mené à bien une mission somme toute facile. Si c'est ce qui se passe, ils seront à nouveau convoqués une semaine plus tard et se feront tirer les oreilles (jet sur la table des limitations avec Id6) : les Anges parce que les bébés continuent à mourir ; les Démons parce que c'est maintenant une autre sorcière, Mama Tas-de-Fer qui est accusée par la population.

~ C'est point commode d'être à la mode...

On vous l'a déjà dit, J-B n'est pas très prudent. Si au cours de la conversation, certains personnages-joueurs curieux décident de s'écarter pour fouiner dans ses petites affaires, ils feront vraisemblablement des découvertes édifiantes :

- Dans la chambre : de nombreux vêtements d'enfants, surtout des slips ; dans un tiroir de la commode (facile), des photos de lui tenant des petits garçons mongoliens dans ses bras et dans un tiroir de la table de chevet (moyen), des martinets, un gode et des flacons de poppers dans le double fond d'une valise (difficile) et des cassettes vidéo pédophiles sous une lame du plancher (très difficile).

- Dans la sacristie : une trappe ouvrant sur une échelle descendant à la cave (moyen). Le curé y a stocké assez d'alcool pour tenir plusieurs mois.

- Dans la cave : en déplaçant quelques caisses de bière, les personnages-joueurs peuvent découvrir (très difficile) une boîte de biscuit contenant divers sachets de poudre rouge (des aphrodisiaques puissants), différents onguents (pouf, pouf...) et quatre dagydes d'envoûtement (correspondant aux quatre jeunes garçons que Mama Tas-de-Fer a charmés pour qu'ils obéissent au curé).

• L'hôpital de Maragongo

~ Un pis à lait

Longtemps simple dispensaire de brousse, l'hôpital de Maragongo peut aujourd'hui s'enorgueillir de posséder un matériel médical très au-dessus des standards africains et du personnel compétent. En fait, tout a changé avec l'arrivée il y a deux mois des infirmières Nestla et de leurs cadeaux. Lits, vêtements, matériel, biberons, lait en poudre... Le chef de la délégation Nestla, Henri Calisson (un démon d'Haagenti de grade 3), comprit très vite que

le clan Matoububakéso contrôlait la ville et il fut tout de suite particulièrement généreux avec eux. Ils devinrent très amis, d'autant que le vieux avait tout à gagné dans cette affaire, puisque c'est lui qui contrôle la coopérative qui vend le lait... Un pacte fut scellé : Nestla renforçait la domination des Matoububakéso sur Maragongo et les Matoububakéso mettaient leur influence à la disposition du laitier.

Claude est donc aujourd'hui le très heureux administrateur et médecin en chef d'un joli hôpital qui tue environ trois fois plus qu'il ne sauve de vie. Peu importe, le plus important c'est que Calisson vient de lui offrir un nouveau stéthoscope électronique qui fait biiiiip quand on le siffle, et ça c'est merveilleux.

Il faut dire pour la compréhension générale de ce qui va suivre que Claude Matoububakéso n'est pas plus médecin que je suis malade. Parti faire ses humanités à Bruxelles sur ordre de papa, Claude y a passé dix ans à dépenser l'argent envoyé par sa famille, dix années au cours desquelles il a réussi à décrocher son brevet de secourisme, mais pas son doctorat en médecine. Il est malgré tout parvenu à le faire croire à son père et c'est le plus important. Calisson est au courant de la mascarade et n'hésitera pas à se servir de cette information pour faire pression sur Claude si ce dernier devenait exigeant.

~ La clinique de la forêt noire

En déambulant dans l'hôpital sous un prétexte quelconque ou en le visitant la nuit, les personnages-joueurs

vont rencontrer différentes personnes, prendre des baffes et découvrir moult indices, ce qui tombe bien vu qu'on fait du jeu de rôles.

Les personnes qui vivent à l'hôpital se répartissent en trois groupes. Les salariés de l'hôpital, sous l'œil de Claude Matoububakéso, les salariés de Nestla, sous l'œil de Henri Calisson (démon d'Haagenti de grade 3) et les malades et les femmes enceintes, sous l'œil de Dieu, qui fait ce qu'il peut mais depuis la Bourboule même par temps clair on voit pas bien l'Afrique.

- Les salariés de l'hôpital : ils se distinguent au premier coup d'œil des autres habitants de Maragongo aux tee-shirts Mickey qu'ils portent par-dessus la blouse blanche. Ils paient par ailleurs en dollars, possèdent une montre et une radio FM, des baskets, mangent à leur faim, boivent du 7UP et obéissent comme un seul homme à tout représentant de la deuxième catégorie, les Nestla. Si les personnages-joueurs questionnent les employés, ils obtiendront une seule réponse : il faut aller voir Claude Matoububakéso, c'est lui le patron. Une sonde mentale (c'est-à-dire un pouvoir permettant de lire dans les esprits) ne révélera rien du tout. Les employés vivent totalement déconnectés de la ville et ne se rendent pas compte que c'est le forcing sur le lait en poudre qui cause la mort des bébés.

- Claude Matoububakéso : un grand ado boutonneux qui joue au monsieur important. Il utilise des mots de médecine compliqués, prend des poses dignes de Bokassa, tripote son stéthoscope tout neuf (celui qui siffle)... Quand

les personnages-joueurs le rencontreront, il leur fera son grand numéro du noir éduqué chez les blancs qui revient aider son peuple parce qu'il sait où sont ses racines et qu'il aime ses frères, pourtant, tous les hôpitaux de Bruxelles lui tendaient les bras après sa thèse... À moins d'utiliser des pouvoirs ou d'avoir quelques connaissances en médecine, il sera difficile de ne pas se faire pigeonner par son show qui commence à être rôdé. Mais là encore, pour ce qui est du trafic de lait, une sonde mentale ne donnera pas grand-chose car Claude non plus ne se rend pas compte de ce qui est en train de se passer dans son propre hôpital. Pour lui, l'arrivée des Nestla est une bénédiction et les bébés qui quittent la maternité flambante neuve sont en pleine santé. Après, il n'est plus responsable de ce que les mères leur font.

- Les Nestla : un membre de la tribu Nestla se reconnaît facilement à son téléphone portable et à sa blouse blanche vraiment blanche. En règle générale, un Nestla est d'ailleurs



lui-même blanc. Les Nestla sont sept : Henri Calisson, le chef de la mission et accessoirement un démon d'Haagenti de grade 3 (je ne le répéterai plus), deux infirmières, une sage-femme et trois agents technico-commerciaux de terrain, vulgairement appelés " gorilles ", qui servent de protection rapprochée et de force d'intimidation à Henri quand c'est nécessaire. Les deux infirmières et la sage-femme savent bien sûr ce qu'elles sont en train de faire, mais elles sont très bien payées, elles rentrent chez elles dans six mois et il suffira d'oublier. Adroïtement questionnées toutefois, elles restent sans doute le meilleur moyen de découvrir le pot-aux-roses. L'une d'elles notamment, Christine Labiche, étouffe de plus en plus difficilement sa mauvaise conscience et un Ange ou un Démon persuasifs pourront lui faire avouer le micmac. Vous pouvez même utiliser Christine Labiche comme joker si vos personnages-joueurs pataugent, en la jetant en larmes dans leurs bras parce que c'est horrible, mon Dieu, il faut que je vous parle, aidez-moi par pitié.

Quant aux gorilles, les personnages-joueurs ne tarderont pas à les rencontrer s'ils traînent trop longtemps dans l'hôpital en posant des questions indiscrètes à tout le monde. Les trois cerbères se présenteront aux personnages-joueurs comme étant le service de sécurité et leur demanderont de bien vouloir quitter les lieux puisque visiblement ils n'ont rien à y faire. Si les personnages-joueurs refusent d'obéir, c'est la baston. Et si la baston tourne mal pour les hommes de Calisson, ils fuiront prévenir le boss qui demandera immédiatement de l'aide aux policiers de Maragongo. Bref, au cas où les personnages-joueurs ne se seraient pas déjà mis les Matoububakéso et les Nestla à dos (cf. Les événements), c'est chose faite.

Et Calisson ? Deux cas de figure : si les personnages-joueurs ont déjà fritté ses gorilles ou s'ils ont fait imprudemment montre de leurs pouvoirs dans Maragongo, Calisson est au courant dans l'heure qui suit et prend ses dispositions (cf. Les événements). Les personnages-joueurs auront dès lors toutes les difficultés à le rencontrer. Pas fou, Calisson préfère éviter une lecture d'aura malvenue. Si au contraire, ils cherchent à parler à Calisson peu après leur arrivée et sous un prétexte qui tient la route (journalisme par exemple), il les recevra fort courtoisement et répondra à toutes leurs questions sans bien sûr jamais rien dévoiler qui puisse mettre en péril son business. Il est très content de la tournure récente des événements (faire accuser un curé de son crime était inespéré !) et compte bien être assez discret pour faire durer cette situation au moins un an. Engoncé dans un costume trois pièces trop petit pour contenir son demi quintal de graisse molle, Calisson a tout du petit chef occidental sûr de lui, y compris la bêtise apparente. Il est ici avec son équipe pour aider tous ces gentils noirs si pauvres et si malheureux et il est bien content de travailler pour une société si généreuse.

~ Je fouille donc je joue

Voici les quelques indices que des Anges ou des Démons fureteurs peuvent trouver à l'hôpital. Un détail, les trois gorilles de Calisson dorment dans une pièce qui jouxte le bureau de Claude.

- Dans le tiroir du bureau de Claude Matoububakéso (moyen) : le contrat qui le lie à Nestla et qui stipule que seul du lait Nestla peut circuler dans l'hôpital. Ce contrat est valable de décembre 1997 à juin 2052... (soit 666 mois, Calisson est joueur).

- Dans la réserve de l'hôpital (facile) : d'importants stocks de lait en poudre et de " cadeaux " (une remise au goût du jour de la verroterie d'antan) ; biberons décorés, sacs Thermos, layette...

- Dans la corbeille du bureau mis à la disposition de Calisson (difficile) : une lettre froissée d'Haagenti. Sur papier à en-tête de Nestla (dont il est le patron), il demande à Calisson d'augmenter le prix du lait de 15% dans les deux prochains mois.

- Au cours d'une visite de jour : si les personnages-joueurs s'intéressent particulièrement à la maternité, ils constateront que les nourrissons sont très bien traités et tous en parfaite santé.

• La coopérative agricole

Un grand hangar en tôle contenant des semences, des engrais, du petit matériel agricole, un moulin, des vivres de base, deux tracteurs, de l'alcool et du lait en poudre... C'est autant une coopérative agricole que le supermarché d'infortune où les habitants sont contraints de faire leurs courses, d'abord parce que c'est le seul et ensuite parce que s'il leur prend l'envie d'aller voir ailleurs, un petit séjour en prison suffit à les remettre dans le droit chemin. La seule information intéressante est le prix des boîtes de lait : 50 francs.

• La demeure du clan Matoububakéso

Cinq policiers surveillent en permanence cette grande demeure d'inspiration coloniale où vit toute la famille Matoububakéso. Impossible d'y entrer sans être accompagné par un membre du clan. Si, toutefois, les personnages-joueurs parviennent à passer les gardes ou y pénètrent nuitamment, ils ne trouveront rien d'intéressant.

• La maison de Mama Tas de Fer

Creusée dans les falaises à trois kilomètres au sud du village, la grotte où vit Mama Tas-de-Fer est une caricature d'ancre de sorcier et vous pouvez y replacer tous les clichés éculés que vous avez en tête. Elle contient tout l'attirail du parfait marabout africain : masques de cérémonie, serpents venimeux, araignées velues, racines et onguents malodorants, cheveux et ongles dans de petits sachets...

Les personnages-joueurs sont accueillis dès leur arrivée par Mama Tas-de-Fer et ils comprennent tout de suite pourquoi elle s'appelle " Tas-de-Fer ". Un mètre vingt et cent dix kilos entièrement recouverts de colliers, de bagues et de bracelets, sans parler des piercings. Elle joue la sorcière à merveille, prend des airs mystérieux, tournent autour des personnages-joueurs en les tripotant, jettent soudainement des petits cailloux dans la pièce pour chasser un esprit ou s'arrête d'un seul coup de parler et fait semblant d'entrer en transe en bavant et en vociférant des borborygmes abscons. Après un quart d'heure de ce

petit jeu sans jamais obtenir de réponse cohérente à leurs questions, les personnages-joueurs devraient commencer à s'énervier et ils partiront sans doute, persuadés qu'ils ont affaire à une vraie folle mais certainement pas à une sorcière diplômée de Salem.

C'est exactement ce que souhaite Mama Tas-de-Fer.

Car Mama Tas de Fer est une maraboute (??) vraie de vraie qui possède déjà deux Démons de grade 1 dont l'âme a été amoureusement placée dans le corps de grenouilles, elles-mêmes enfermées dans une bouteille, Démons liés grâce auxquels elle connaît la véritable nature de personnages-joueurs (Note : les hosties consacrées et l'eau bénite qu'elle a demandé à Jean-Baptiste de la Batrace font partie des ingrédients dont elle a besoin pour lier un Ange). Croyant que les personnages-joueurs sont à la recherche de leurs congénères (elle ne fait aucune différence entre les Anges et les Démons qui sont tous à ces yeux des êtres surnaturels), elle a imaginé ce numéro de vieille folle dans l'espoir de les écarter et de les piéger. Les petits tripotages auxquels elle se livrera sur les personnages-joueurs vont en effet lui permettre de subtiliser un ou deux poils à chacun, poils dont elle se servira pour les envoûter. À moins que les personnages-joueurs réussissent un jet de perception très difficile ou qu'ils ne lui colent une baffe dès qu'elle les approche, ils ne se rendront vraisemblablement compte de rien. Par contre, le lendemain de leur visite...

~ La malédiction de la coulée du grand bronze

Le lendemain de la visite chez Mama Tas de Fer, demandez à chaque personnage-joueur présent la veille de réussir un jet de volonté difficile. Ceux qui réussissent se portent comme des fleurs, les autres commencent à ressentir des gargouillis là, puis des gratouillis ici, et enfin une très très grosse envie de faire caca maintenant tout de suite. Les personnages-joueurs peuvent penser qu'ils sont atteints d'une banale turista, sauf que tous les médicaments du monde n'y changeront bien sûr rien. Ils perdent un point de force et recommencent le test le lendemain matin avec une colonne de malus, puis avec deux colonnes le surlendemain etc. Chaque fois que le test est raté, un nouveau mal s'ajoute au premier (éruption de boutons, poussée de fièvre, chancres mous...) et un nouveau point de force est perdu (la force ne peut pas descendre en dessous de 1). Le but de Mama Tas de Fer n'est pas de les tuer mais simplement de leur rendre la vie impossible pour qu'ils s'en aillent.

Et s'ils retournent la voir ? C'est la castagne assurée. Mama Tas de Fer croira qu'ils ont tout compris et qu'ils viennent pour la tuer, donc elle vend chèrement sa peau. Cachée dans la grotte, elle utilisera ses pièges et ses pouvoirs sans se montrer. Dès que les personnages-joueurs sont entrés, elle tire sur une corde qui ouvre la cage de ses chers crotales (ils sont cinq). Puis, elle utilise les dagydes des personnages-joueurs pour les affaiblir (ils ressentent de violentes douleurs dans tout le corps et perdent un point de force par minute s'ils ratent un test de volonté difficile, toujours avec un minimum de force de 1), enfin,

si elle est découverte, elle se jette elle-même dans la mêlée en hurlant et en utilisant tous les pouvoirs que lui accordent les Démons (les rares qu'elle peut leur soutirer).

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	2	1	3	1	10*

* : les points de pouvoir ne lui appartiennent pas, ce sont les Démons qui en disposent (ils en ont plus de 10 au total mais freinent des deux pieds pour ne pas tout lui prêter).
Pouvoirs (soutirés aux Démons) : jet de flammes (2), couche de glace (3), armure corporelle (2).
Talents : esquive (1), baratin (1), discussion (3).

Une fois débarrassés de Mama Tas-de-Fer, les personnages-joueurs pourront fouiller son antre. Ils y trouveront leurs poupées d'envoûtement, les hosties consacrées, l'eau bénite et deux bouteilles contenant les deux démons liés.

Hymne III : Ambiance de la brousse, attention les secousses

Comme vous l'avez constaté, ce scénario est très ouvert et il est donc impossible de prévoir toutes les situations tordues dans lesquelles les personnages-joueurs vont se fourrer, encore moins leurs conséquences. Entre les deux fausses pistes en or (le curé sodomite et la vieille Mama Tas-de-Fer) et un Henri Calisson qui souhaite avant tout être le plus discret possible, il ne leur sera pas facile de découvrir la vérité. Voici donc quelques événements que vous pourrez utiliser quand bon vous semble (Ah bon ? C'est pas ça une chronologie ?) pour dynamiser l'enquête et leur donner du grain à moudre.

~ Les Matoububakéssos : après deux ou trois jours d'enquête, quand les personnages-joueurs auront bien fait parler d'eux et auront posé plein de questions indiscrettes partout, les oreilles de Calisson vont commencer à chauffer. Ne souhaitant pas intervenir directement avec ses hommes pour ne pas se découvrir, il demandera aux policiers du clan Matoububakéssos de mettre les importuns au frais pendant quelques jours. Les personnages-joueurs seront arrêtés au petit matin sous un prétexte quelconque (vérification des visas...) et conduits en prison où ils retrouveront les vingt "interpellés" qui y croupissent déjà. Si l'équipe ne compte aucun personnage important, ils auront même droit à quelques baffes pour le principe. Dans tous les cas, ils seront questionnés sur le pourquoi de leur présence. Puis, le commissaire les laissera repartir à condition qu'ils quittent la ville. Au cas où les personnages-joueurs se montreraient rebelles ou impertinents avec les policiers, n'hésitez pas à être très violents dans vos répliques. Ils ont jusqu'à présent eu la main légère parce qu'ils s'agissaient d'étrangers, mais le naturel reviendra vite et cette histoire peut très bien se finir dans un bain de sang si les personnages-joueurs montrent les dents.

~ Trois bébés sont morts au cours de la même nuit et la population de Maragongo excédée a décidé d'intervenir à nouveau. Les hommes armés de pioches et de fléaux à grains attaquent l'église et le presbytère (pourquoi pas pendant la visite des personnages-joueurs ?). Après une demi-heure d'assaut infructueux, ils décident de mettre le feu aux bâtiments. C'est le moment que les grognards de l'empereur Matoububakéssou choisissent pour intervenir. Ils tirent d'abord en l'air, puis lancent quelques grenades lacrymo et enfin chargent pour disperser les enragés. La bataille est violente et trois hommes du village ne se relèveront pas.

~ Une mère s'élance vers les personnages-joueurs un biberon Mickey vide dans la main et les supplie de lui donner de l'argent pour qu'elle achète du lait pour son enfant...

~ Deux Anges ou Démons de grade 3 (selon votre équipe et votre envie) appartenant à feu le Bureau sont en "vacances" dans le coin, et la présence des personnages-joueurs les inquiète. Ils les ont repérés dès leur arrivée (les blancs riches sont rares à Maragongo) et les suivront discrètement partout, afin de savoir pourquoi ils sont venus. Si les personnages-joueurs découvrent qu'ils sont filés et qu'ils parviennent à les coincer, vous avez le choix entre deux options : ça latte ou ça discute. Si ça latte, ça latte. Si ça discute, les personnages-joueurs ont peut-être trouvé des alliés. Les deux agents du Bureau en ont effet ras le bob Ricard du soleil africain et ils réintégreraient volontiers un cadre plus officiel si éventuellement c'était possible. En échange de leur aide dans cette affaire (ils connaissent bien la ville et ses habitants), ils demandent aux personnages-joueurs de plaider pour eux un retour en grâce auprès de leur patron respectif.

~ Une femme remplit un biberon avec l'eau croupissante d'un des puits quasi asséchés.

~ Si malgré tous ses efforts, Henri Calisson ne parvient pas à éloigner les personnages-joueurs, il se verra contraint d'intervenir directement. Il appellera à la rescousse quelques potes Démons travaillant dans le coin, qui utiliseront la force brute pour se débarrasser des gêneurs. Les personnages-joueurs ont tout intérêt à avoir pris le large avant ou à être bien préparés.

CONCLUSION

Pour les Anges : s'ils découvrent que c'est le forcing sur le lait en poudre qui cause les décès des nourrissons et que c'est Haagenti qui tire les tétines de cette histoire, ils ont tout gagné, y compris le droit de faire un rapport en cinq exemplaires contenant tous les détails de leurs enquêtes. On leur apprendra bientôt qu'ils ont mis le doigt sur une machination haagentienne d'ampleur

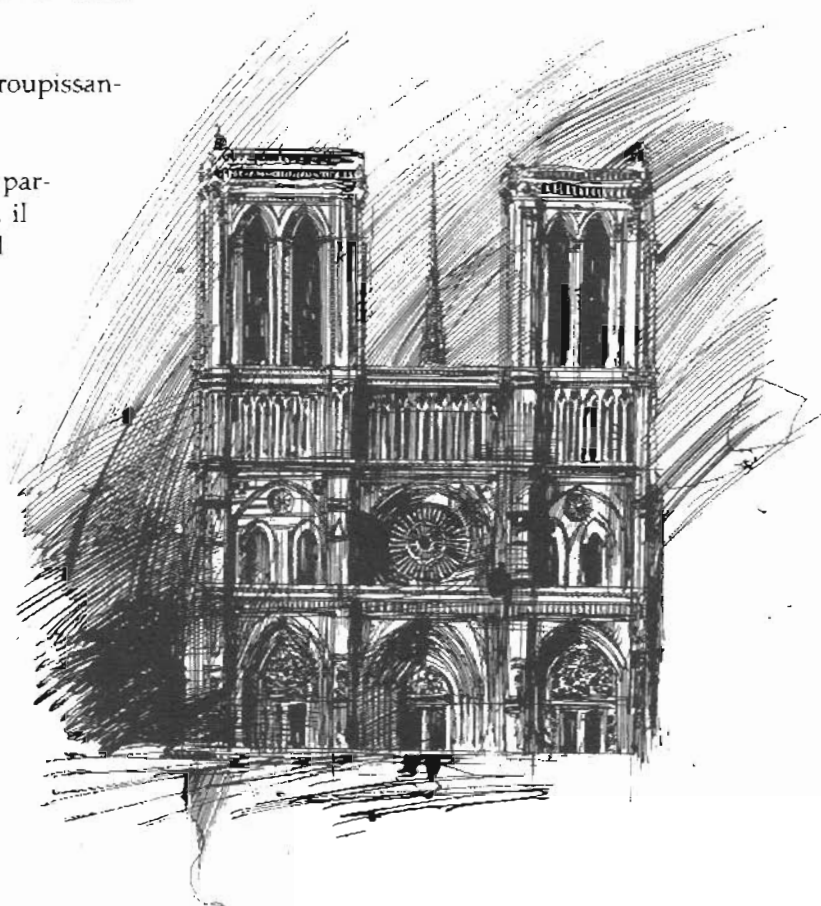
internationale étendant ses ramifications lactées et mortifères dans la plupart des pays pauvres. Des agents spécialisés dans le lobbying à grande échelle sont mis sur l'affaire et, un mois plus tard, ils auront la surprise de découvrir dans la presse une grande campagne menée par l'UNICEF dénonçant les effets assassins des pratiques commerciales de Nestlé, Gerber... Haagenti a perdu le concours mais il a quand même eu le temps de tuer deux cents mille bébés innocents. Récompense avec 1d6+1.

S'ils ont en plus mis fin aux pratiques de Mama Tas-de-Fer et s'ils ont remis Jean-Baptiste dans le droit chemin du Seigneur, ils auront même droit à des vacances... en Afrique. Et à ce moment là, le jet de récompense est de 1d6+3.

Pour les Démons : s'ils ont éliminé Mama Tas-de-Fer, découvert le plan d'Haagenti et s'ils présentent les preuves de son implication directe et immanente (le papier signé de sa main dans le bureau de Calisson), ils seront chaudement félicités puis gentiment conduits vers une cellule construite tout exprès pour garder au frais quelques jours ceux qui en savent trop.

Les instances supérieures diligenteront une enquête en haut lieu qui conclura à la culpabilité d'Haagenti.

Les personnages-joueurs seront alors libérés et envoyés en mission loin très loin pendant plusieurs semaines le temps que ça se tasse. Récompense avec 1d6 quand même.



OVNI SOIT QU'IL MAL Y PENSE

La guerre selon Baal (deuxième partie)

Deux O.V.N.I. s'écrasent à la Motte-Bevroin et à Plaissey-sur-Étangs ! Devinez qui s'y colle ?

Le Poitou, des vacances pour équipes fatiguées : deux O.V.N.I., dix Petits Gris morts, le retour de Zefma vivant, deux cents villageois, trois cents soldats, des services secrets, dix PNJs principaux, une bataille rangée, une trentaine de rôles secondaires, dont la Mère Michelle, et son chat aussi ! On n'est pas radin. Un scénario difficile, qui demandera un peu de préparation au meneur de jeu. Mais pour quel résultat !

NOTES BASSEMENT PRATIQUES

Ce que vous allez tenter de lire ici est en fait la suite de l'excellent scénario intitulé "La nuit tous les petits sont gris" et qui se trouve quelques pages derrière. Si vous ne l'avez pas lu, vous ne comprendrez pas grand chose (et ne venez pas dire qu'on ne vous aura pas prévenu). Et si vous voulez mettre en place ce scénario pour votre équipe de Démon (INS) ou d'Ange (MV), il est indispensable qu'ils aient déjà joué le premier volet de l'histoire.

INTRO-INTRO-INTRO

Un soir, les personnages-joueurs reçoivent tous un message officiel, sous forme de lettre, les conviant à un déjeuner, à 12h00 le lendemain, à Paris, et à la Tour d'Argent s'il vous plaît !

Au jour et à l'heure dits, les personnages-joueurs se retrouvent au restaurant où ils sont conduits directement à la table qu'on leur a réservée. Leur hôte et contact est un vieil homme d'une soixantaine d'années, aux traits usés, calme et très agréable. Il se présentera, à demi-mots, comme étant un Démon au service de Kronos (INS) ou un Ange au service de Joseph (MV). Il invitera les personnages-joueurs à déjeuner et leur exposera le but de leur prochaine mission au cours du repas.

L'homme est sympathique, détendu, et la nourriture est délicieuse. C'est certainement la prise de contact la plus agréable que les personnages-joueurs auront eu dans leur carrière. Et ne cherchez pas, il n'y a pas d'embrouille, c'est juste pour leur faire plaisir.

Le contact expliquera aux personnages-joueurs qu'il a étudié leurs dossiers et qu'il connaît les dernières missions sur lesquelles ils ont été envoyés. Pour le travail à venir, ils n'ont pas été choisis au hasard : la veille, deux O.V.N.I. sont censés s'être écrasés à dix kilomètres l'un de l'autre, dans des petits villages du Poitou. L'information n'a pas encore été rendue publique.

Rien n'est moins sûr mais, à en juger par les circonstances, il est probable que cette affaire ait un lien avec le Petit Gris que les personnages-joueurs ont récupéré au Touquet (cf. "La nuit tous les petits sont gris"). D'ailleurs, l'alien en question a été étudié sous toutes les coutures et le mystère reste encore complet. La mission consiste à se rendre sur les sites où les O.V.N.I. se sont écrasés et à comprendre ce qui se passe. Une fois de plus, il faut vérifier s'il s'agit d'un canular ou bien si c'est une opération des forces d'en face.

Vu que le Petit Gris a déjà été examiné, il ne sert plus à rien. S'ils ne l'ont pas tué, les personnages-joueurs devront l'emmener avec eux au cours de cette mission. On ne sait jamais, peut-être que cela lui rappellera quelque chose ?

Les deux petits villages se trouvent dans les environs de Poitiers. Il s'agit de la Motte-Bevroin et de Plaissey-sur-Étangs. Tous deux se situent à une vingtaine de kilomètres seulement d'une base militaire de l'armée de terre : la base du Tragnant. Les soldats ont immédiatement envahi les lieux et, selon la rumeur, un des engins volants a déjà été transporté à la caserne. Pour le moment, les forces démoniaques ou angéliques n'ont malheureusement pas de contact, ni dans la base militaire (INS), ni dans les forces de police locales (MV). Il leur faudra donc se débrouiller tout seuls.

Après le dessert, le contact donnera aux personnages-joueurs une carte du Poitou, une enveloppe contenant cinq milles francs, un ticket de parking et les clés d'une voiture. En payant l'addition, il précisera que le ticket vient du parking de l'université de Jussieu, qui se trouve non loin de là. À la place indiquée, ils trouveront une BMW noire dans laquelle les attend le Petit Gris. La voiture leur est gracieusement offerte pour se rendre dans le Poitou au plus vite.

On aimerait travailler plus souvent dans des conditions pareilles !

Sur place, Zefma le Petit Gris attend bien sagement sur la banquette arrière de la berline. Il a légèrement changé de look et a troqué ses vêtements de gamin contre un imperméable gris et un chapeau mou. Il est d'ailleurs très content de retrouver enfin des têtes connues, en la personne des personnages-joueurs. Pas de doute, votre équipe s'est fait un copain.

Un copain encombrant, mais un copain.

CE QUI SE ST PASSE ENTRE TEMPS

Depuis la première partie de cette histoire (" La nuit tous les petits sont gris ", on ne va pas vous le dire dix fois !), les autorités démoniaques (INS) ou angéliques (MV) ont examiné Zefma le Petit Gris. Et surtout, Andromalius (INS) ou Dominique (MV) a étudié avec attention cet être à l'origine douteuse. Bien qu'il n'ait pas compris la nature exacte du pseudo-extraterrestre, le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV) a par contre acquis la certitude qu'il s'agissait d'un Démon dont les capacités avaient été atrophiées. Pour l'enveloppe corporelle, par contre, cela reste inexplicable.

Il y a une autre chose qui est certaine : pour avoir réussi un tel tour de force, le créateur de ce Petit Gris ne peut être qu'un Prince-Démon ou un Archange. Et ce dernier ne doit sûrement pas être ravi qu'une de ses créations se promène ainsi dans la nature. Tout cela doit cacher quelque chose d'encombrant et s'il a l'occasion de récupérer son Petit Gris, le responsable mettra sûrement tout en œuvre pour y parvenir.

Il est indispensable de découvrir le Prince-Démon ou l'Archange qui s'amuse à des expériences de ce genre. Et pour le coincer, Andromalius (INS) ou Dominique (MV) a sa petite idée.

Comme vous le savez, le Bureau a été fermé précipitamment. Le service a été dissout et la plupart des membres sont désormais considérés comme des renégats. Cependant, Andromalius comme Dominique ont pris soin de se garder sous le coude quelques-uns des meilleurs agents qu'abritait le Bureau. Ces équipes sont totalement clandestines et ne dépendent que du Prince-Démon ou de l'Archange qui, l'un comme l'autre, font d'ailleurs très attention à être les plus discrets possible lorsqu'ils contactent ces ex-agents du Bureau. Ce sont en quelque sorte leurs petites troupes de choc personnelles.

Or, pour confondre le responsable de l'existence du Petit Gris, Andromalius (INS) ou Dominique (MV) a décidé de faire appel à quelques-uns de ces anciens du Bureau. L'idée est simple : il s'agit d'opérer le Petit Gris et de lui mettre un mini-émetteur sous la peau, par exemple dans une fesse. Ensuite, on donne un

récepteur aux ex-agents du Bureau, avec comme mission de suivre l'alien. Reste à lâcher ce dernier dans la nature et le tour est joué ! Quand le propriétaire récupérera son Petit Gris, il suffira de le suivre à la trace et de voir où cela mène.

C'est alors que survinrent les chutes d'O.V.N.I. à la Motte-Bevroin et à Plaissey-sur-Étangs. Se doutant que les deux affaires devaient être liées, le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV) tira quelques ficelles pour que le Petit Gris soit confié à l'équipe envoyée sur place (vos personnages-joueurs donc !) et pour que ses ex-agents du Bureau observent de loin ce qui se passe. Vos personnages-joueurs, déjà flanqués de Zefma auquel on a greffé un émetteur dans la fesse gauche, seront donc espionnés par des sbires d'Andromalius (INS) ou de Dominique (MV) tout au long de cette mission.

Il faut dire qu'en ce moment démontrer que les Princes-Démons ou les Archanges ne font parfois pas dans la dentelle, c'est un peu le leitmotiv des deux compères. Et puis qui sait, avec un peu de chance, c'est peut-être assez tordu pour avoir un lien avec un des " Cavaliers de l'Apocalypse " (ben tiens, vous croyez tout de même pas qu'on vous a écrit une campagne thématique pour du flan ?).

WEIRD SCIENCE & BLACK FLIGHT

Que vous soyez un vieux de la vieille ou un nouveau joueur, vous avez bien dû lire à un moment ou un autre que le monde d'INS/MV abrite quelques hommes dotés de pouvoirs psis (dans *Mindstorm*, ou dans la dernière édition du jeu : livret confidentiel, page 10). Ces individus, nommés psis, se regroupent le plus souvent au sein de grandes organisations. Ces dernières sont aussi appelées trusts et sont le plus souvent de gigantesques groupes financiers dont les ramifications s'étendent surtout dans la technologie de pointe.

Certains de ces trusts sont plus importants et plus célèbres que les autres : Damage Incorporated, Église de la terre promise, Rock The Nation, Speed Freaks 2000... (je vous renvoie à l'excellent supplément *Mindstorm* où se trouvent leurs descriptions). Grâce à leurs budgets colossaux et à l'intelligence supérieure de leurs dirigeants, tous ces groupes sont capables de créer de petites merveilles high-tech. Les psis sont donc cyberpunk avant tout le monde.

À ce propos, le trust qui nous intéresse ici se nomme Weird Science. Ce groupe, mi-secte, mi-société secrète, accueille un bon nombre de scientifiques, tous plus fous les uns que les autres. Ces hommes n'ont qu'un but : créer tout ce que la technologie peut apporter de dangereux, c'est-à-dire surtout du matos de combat.

Il y a quelques mois de cela, le groupe Weird Science est arrivé au terme d'un projet technologique de grande envergure, qui avait débuté dix ans auparavant. Ce programme de recherche, le Black Flight Project, consistait en la fabrication d'un nouveau type d'engin volant. Cette machine devait utiliser un moyen de propulsion inédit, permettant des accélérations et des ruptures de trajectoire qu'aucun avion ou hélicoptère ne peut offrir actuellement. Le tout avec une facilité de pilotage extrême. L'engin en question, véritable O.V.N.I. révolutionnaire, devait pouvoir accueillir deux hommes sous une carlingue au look high-tech. Il était prévu qu'on puisse le munir de deux mitrailleuses lourdes, afin qu'il soit utilisable en situation de combat.

Et bien, comment vous dire cela : le projet a été un succès et désormais le Black Flight existe. Il a une allure de tête d'insecte chromée, de trois mètres de large, le tout entouré de deux ailerons, et peut accueillir deux pilotes dans son cockpit. Il pèse pas loin de dix tonnes. Cependant, ses performances ne sont pas à la hauteur de ce qu'espéraient les scientifiques de Weird Science. Il a une autonomie énergétique de deux heures et, au-delà, doit se recharger longuement. Il ne pourra pas non plus rivaliser avec des avions de chasse. En revanche, c'est une arme ultime en combat urbain, surpassant de très loin les hélicoptères utilisés jusqu'alors.

Il y a quelques mois encore, le prototype réussissait avec succès tous ces vols-tests, dans une base secrète du trust, quelque part dans le Michigan aux États-



Unis. Et puis voilà, la couille arriva : trente soldats sur-entraînés et dotés de pouvoirs débarquèrent sur place. Ils décimèrent tous les psis présents et volèrent le Black Flight. Weird Science venait de perdre une bonne part de ses membres et son dernier joujou.

LE TROU DE B...

Cette fois, on vous explique tout (et il y a du boulot !). Depuis longtemps déjà, Baal, le Prince-Démon de la Guerre, avait repéré le trust Weird Science. Il regardait les psis mener doucement leur projet, se disant qu'il leur tomberait dessus quand le travail serait terminé, histoire de bénéficier de tous les avantages sans le moindre effort. C'est une pratique plutôt courante et le Prince-Démon se disait alors que si le Black Flight était efficace, il serait bon de l'utiliser dans les troupes démoniaques. Il imaginait bien une petite usine de Black Flight, de quoi équiper quelques squads de choc pour des missions difficiles.

C'est alors qu'Asmodée proposa à Baal le petit challenge des Cavaliers de l'Apocalypse, histoire de prouver au Grand Fourchu (le patron) que ses subalternes n'étaient pas des péquenots. Baal, fier comme pas deux, accepta évidemment le défi. Il avait du temps devant lui et réfléchit à la manière dont il pourrait envenimer les choses sur le globe, suffisamment pour déclencher une petite guerre mondiale.

Il repensa alors au projet Black Flight et trouva une bonne idée : il suffisait de voler le prototype, de le décortiquer et d'en tirer des schémas, bref de mettre tout cela à plat. Ensuite, rien n'était plus simple que de donner gracieusement ces secrets technologiques à des pays qui sauraient quel usage en faire : l'Irak, la Serbie, la République Communiste de Chine, Israël et quelques pays dictatoriaux d'Amérique du Sud... Encore un ou deux coups de pouce de ce genre et il n'y aurait plus qu'à attendre que la marmite explose ! Une fois que les pays défavorisés ou mécontents se sentiront assez puissants, ils n'hésiteront pas à se soulever contre leurs ennemis, occidentaux compris.

Baal attendit donc patiemment que le projet de Weird Science arrive à son terme, puis envoya des troupes de combat sur place, pour récupérer le prototype. Elles le ramenèrent ensuite en France et le cachèrent dans une base secrète. Cette dernière (on vous l'a déjà dit) est une plate-forme de forage, qui se trouve au large du Touquet.

Là, des Démons de Baal commencèrent à étudier la machine et à la démonter. Malheureusement, le Prince-Démon se doutait que les membres survivants du Weird Science allaient essayer de récupérer leur engin.

Ils devaient sans doute être déjà à sa recherche, quelque part en France.

Il fallait trouver un moyen de les égarer dans leurs investigations. Baal décida alors de monter de fausses affaires de chutes d'O.V.N.I., en prenant bien soin de donner aux vaisseaux spatiaux un look similaire à celui du Black Flight. Les psis ne manqueraient pas de faire le rapprochement avec leur prototype, de se dire que c'était peut-être lui et qu'on tentait d'étouffer l'affaire. Ce stratagème avait un autre avantage : ils pouvaient aussi planter complètement les pays occidentaux, militairement parlant. Comment ?

Si l'événement était assez important et spectaculaire pour sembler vrai, tous les services secrets performants se rendraient sur les lieux au plus vite. Rien de plus facile ensuite que de leur mettre entre les mains des armes extraterrestres bidon. C'était très simple à faire : il suffisait de trouver des jouets aux formes bizarres, de leur donner un ou deux pouvoirs, et le tour était joué !

Ensuite, tous les savants d'Europe et des États-Unis pouvaient passer les dix années à venir à englober le budget de leur défense nationale dans l'étude de ces simulacres de gadgets alien. Le tout pour rien ! Car bien sûr, toutes les recherches ne pourraient jamais aboutir : les pouvoirs des objets sont purement magiques et échappent à toute explication physique. Et puis, dans quelques années, il suffira à Baal de claquer des doigts pour que les pouvoirs disparaissent comme ils étaient venus. D'ici là, les pays en difficulté auront largement eu le temps d'exploiter les données du Black Flight : la balance sera rééquilibrée !

Baal mit alors ce plan à exécution. Il fit fabriquer deux faux O.V.N.I., ressemblant beaucoup au Black Flight. Pour faire plus vrai, il créa des Petits Gris dont quelques cadavres frais seraient placés sur les lieux des crashes - Petits Gris dont vos personnages-joueurs trébuchent d'ailleurs un exemplaire.

Pour être certain de garder le contrôle des opérations du début à la fin, Baal choisit comme faux sites de crashes des villages qui se trouvaient près d'une base militaire. Cette dernière est un de ses meilleurs bastions, puisqu'elle est noyautée par trois de ses agents triés sur le volet (ils ont tous un pouvoir de Non-détection !).

À grand renfort d'effets pyrotechniques et de mise en scène, les deux O.V.N.I. s'écrasèrent donc dans le Poitou hier. La population locale prévint immédiatement les militaires qui étaient d'ailleurs déjà en route, parce qu'ils avaient aperçu les objets volants sur leurs radars (tiens donc !).

LES SITES DES CRASHS

Les deux villages sont distants d'une dizaine de kilomètres. La zone complète a été interdite au public quelques heures après que les O.V.N.I. ont été découverts. Les routes sont barrées par l'armée et des troupes en armes sont présentes dans tout le périmètre : huit camions, deux Jeeps, cinquante fantassins. Les soldats ne laissent pénétrer personne dans la zone de sécurité. Ils font régulièrement des patrouilles dans les parages (bois, champs, etc.) et se livrent quotidiennement à de nombreux contrôles d'identité. La population locale accepte plutôt bien la présence de l'armée, jugeant le plus souvent " qu'on ne sait jamais, peut-être que ces trucs extraterrestres sont dangereux ".

Tous ces soldats sont des humains normaux, qui pensent juste faire leur devoir. Il arrive éventuellement que le colonel Schmoll ou le capitaine Ringer se rende sur place, mais c'est exceptionnel. Cette atmosphère de " zone sous contrôle militaire " sera omniprésente tout au long du scénario (enfin, pour la partie qui se déroule dans le Poitou). Ce sera un réel handicap pour les personnages-joueurs. Premièrement, ils devront trouver un moyen d'entrer dans les villages (les journalistes n'y sont pas autorisés). Et deuxièmement, une fois dans les patelins ils ne seront jamais à l'abri d'un contrôle d'identité (ça va devenir difficile de se promener avec des armes sur soi !).

Les Militaires

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

Talents : arme de poing (2), arme d'épaule (2), corps à corps (1).

Équipement : uniforme, casque, fusil-mitrailleur FAMAS, calibre 44.

La Motte-Bevroin

La Motte-Bevroin est un village de cent habitants, cultivateurs pour la plupart. C'est autour de la place centrale que se tiennent toutes ses institutions : le local mairie-PTT, le boulanger, le tabac-bistro-épicerie-maison de la presse. Des camions passent de temps à autre, pour vendre le reste. C'est ici qu'a été trouvé le premier O.V.N.I., vers 18h00. C'est le père Ventiaux, un vieil agriculteur, qui a découvert la carcasse dans son champ. Une heure auparavant, quelques-uns des villageois avaient aperçu des phénomènes étranges dans le ciel (vive les feux d'artifice !).

Faites vivre ce petit microcosme, véritable échantillon de la France profonde, comme se doit de le faire tout bon meneur de jeu d'INS/MV.

Quand les personnages-joueurs arriveront, l'armée aura déjà emporté ce premier O.V.N.I. à la base militaire du Tragnant. Les paysans pourront cependant décrire l'engin, ainsi que les cadavres de Petits Gris que certains ont cru apercevoir. Vaisseaux comme extraterrestres ont été transportés dans des camions militaires.

Plaissey-sur-Étangs

Ce village ressemble fortement au précédent. Deux choses seulement caractérisent Plaissey-sur-Étangs.

Tout d'abord, la commune abrite un étang où depuis dix ans un riche notable, M. de La Sallière, s'emploie à élever des carpes qui ne cessent de mourir de manière incompréhensible. Voilà un superbe mystère qui peut vous servir d'intrigue secondaire (non, en fait c'est à moi que cela va resservir...).

Deuxièmement, on a découvert qu'il y a eu des fraudes au cours des dernières élections municipales. Les habitants vont donc retourner aux urnes sous peu (il y a eu triche, alors on recommence !). Le maire sortant et son rival sont en pleine campagne électorale... au bistrot ! Inutile de préciser que " l'affaire des Martiens " va être utilisée dans les débats !

Quant à l'O.V.N.I., c'est l'armée qui l'a trouvé, au milieu de la nuit. Il s'était écrasé dans un marais, non loin de l'étang. Il est à demi-immergé dans la vase. Lorsque les personnages-joueurs arriveront sur place, les soldats seront en train de tendre des bâches et d'installer des postes de garde aux alentours. D'heure en heure, des Petits Gris morts seront sortis des décombres, des prélèvements seront effectués et des camions à treuil arriveront sur les lieux. Il faudra cependant attendre quelques jours avant que l'O.V.N.I. ne soit sorti de la boue et transporté à la base du Tragnant.

Notez qu'aucun Petit Gris n'a été retrouvé vivant sur les sites des crashs. Au mieux, ont été récupérés quelques corps assez frais et encore en bon état.

**D.S.T., C.I.A., HIZ BOLLAH,
I.S. ET COMPAGNIE...**

(Le Gérard de Villiers Boys Band !)

Dès que l'armée découvrit les O.V.N.I., la D.S.T. (Direction de la Surveillance du Territoire) fut immédiatement appelée. Celle-ci envoya illico des agents et de nombreux experts en ufologie, etc. Ils sont tous logés à la caserne. Les journaux ne sont au courant de

rien et tout a été fait pour garder ce qui se passe secret défense. Mais comme chacun sait, dans les services secrets il finit toujours par y avoir des fuites et une information de cet ordre est vite vendue à des services rivaux. De nombreux organismes secrets ont donc envoyé un agent à la Motte-Bevroin et à Plaissey-sur-Étangs. Il y a un Allemand, un Anglais, un Américain, un Israélien et même un Russe.

La plupart d'entre eux n'ont pas de couverture suffisamment préparée pour pouvoir entrer dans la zone de sécurité. Les collines qui entourent les villages sont donc devenues des viviers à agents super-secrets, cachés jour et nuit avec leurs jumelles. D'autres parviendront à endosser une identité fictive pour passer juste quelques heures dans les villages, par exemple en tuant le pilote du camion-boucher et en se faisant passer pour le nouveau boucher (Marcel est parti ? Non ma bonne dame, je suis son cousin, il est malade alors je le remplace...). L'un d'eux peut aussi faire sauter l'électricité dans un des villages et se faire passer pour un technicien envoyé par l'EDF-GDF...

Enfin bref, tous ces agents sont autant d'hommes au comportement suspect que votre équipe remarquera aisément. Le but est de donner un côté un peu "kitsch" aux deux patelins qui deviennent tout d'un coup la foire aux agents secrets. La population locale, elle, ne se rend absolument compte de rien. Utilisez ces hommes des services secrets pour mettre de l'ambiance, créer des fausses pistes et des quiproquos ou pour donner à vos personnages-joueurs l'occasion de passer leurs nerfs.

Les agents secrets

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

Talents : arme de poing (2), arme d'épaule (2), corps à corps (3), esquive (1), discrétion (1), grimpé (1), électronique (1), baratin (3).

Équipement : jumelles, goggles, appareil photo miniaturisé, combinaison noire, calibre 44 démontable et avec silencieux.

ET TOUT VA DE MAL EN PSI...

Weird Science n'est pas un trust de minables. La plupart de ses dirigeants connaissent l'existence des Princes-Démons et des Archanges, ainsi que leur amour particulier pour la France. Tout de suite après le vol du Black Flight, ils se tournèrent vers l'hexagone qui nous sert de patrie et téléphonèrent à tous les associés et amis qu'ils avaient sur place. Les trusts charrient souvent d'énormes réseaux d'information et d'in-

fluence dans leur sillage. Weird Science ne fait pas exception à la règle et, quand le crash des O.V.N.I. du Poitou fut confié à la D.S.T. et à l'armée française, le trust l'apprit rapidement, grâce à un agent bien placé.

Les psis se demandèrent alors s'il ne s'agissait pas en fait de leur prototype qui, lors de tests, aurait été aperçu par des témoins. Ou bien peut-être s'agissait-il seulement d'une histoire montée de toutes pièces pour maquiller, justement, la présence réelle du Black Flight (qui, il faut bien le reconnaître, ressemble beaucoup à un O.V.N.I.) ? Peut-être même était-ce un piège. Quoi qu'il en soit, mieux valait aller voir sur place au plus vite.

Weird Science contacta alors un mercenaire psi qui vit en France, plus apte donc à enquêter dans le Poitou. Ce psi vous le connaissez, il ne travaille que pour l'argent et se nomme Timmaïn. Il a déjà été décrit dans la dernière édition du jeu (cf. livret confidentiel, page 11). Voici tout de même sa description et ses caractéristiques pour les infidèles (vous n'aviez qu'à acheter la dernière édition...) ou les paresseux.

Timmaïn

Psi recueilli dès son plus jeune âge par une corporation, Timmaïn n'a aucune idée de son identité réelle. Il est devenu un véritable tueur et un mercenaire qui met un point d'honneur à réussir toutes les missions qu'on lui confie.

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

Pouvoirs : agitation moléculaire (3), armure (2), arrêt cardiaque (1).

Talents : arme d'épaule (2), arme de poing (1), corps à corps (1), esquive (1), discrétion (1).

Je rappelle que ces pouvoirs n'utilisent pas de PP, qu'ils fonctionnent au bout d'un certain temps de latence et que leurs effets varient en fonction du RU obtenu lors de la tentative d'utilisation :

Agitation moléculaire

Description : ce pouvoir permet de causer des dommages à une cible en la réchauffant très sensiblement (de l'intérieur). C'est un pouvoir très puissant mais qui doit impérativement être contrôlé pour être efficace.

Type : mental.

Temps de latence : 1d6 seconde(s).

Caractéristique : Volonté.

Défense : Volonté.

Portée : vue.

Effet (jet réussit, RU supérieur ou égal à 6) : la cible subit (RU-1) point(s) de dommages.

Effet (jet réussit, RU compris entre 0 et 5) : la cible subit (RU-2) point(s) de dommages. La température dans un rayon de 2 mètres autour de la cible augmente de (RUx5) degrés.

Effet (jet raté, RU supérieur ou égal à 6) : la température dans un rayon de 5 mètres autour de l'utilisateur du pouvoir augmente de (RUx5) degrés.

Effet (jet raté, RU compris entre 1 et 5) : l'utilisateur du pouvoir subit (RU) points de dommages. C'est ce qu'on appelle un phénomène de combustion spontanée.

Armure

Description : ce pouvoir rend la peau très solide et lui permet d'être considérée comme une armure à part entière.

Type : mental.

Temps de latence : 1d6 seconde(s).

Caractéristique : Volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Effet (jet réussit, RU supérieur ou égal à 6) : l'utilisateur du pouvoir possède une armure de (RU) point(s) pendant (RU) seconde(s).

Effet (jet réussit, RU compris entre 0 et 5) : l'utilisateur du pouvoir possède une armure de (RU-3) point(s) pendant (RU) seconde(s).

Effet (jet raté, RU supérieur ou égal à 6) : rien ne se passe.

Effet (jet raté, RU compris entre 1 et 5) : l'utilisateur du pouvoir s'aperçoit que sa peau devient toute molle et toute fragile. Il subira un point de dommage supplémentaire à chaque attaque qui le touchera pendant les (RU) seconde(s) qui vont suivre.

Arrêt cardiaque

Description : ce pouvoir permet d'arrêter le cœur d'une cible. Evidemment, si cette cible est mort-vivante ou non corporelle, l'attaque n'aura aucun effet.

Type : mental.

Temps de latence : 1d6 heure(s).

Caractéristique : Volonté.

Défense : Force.

Portée : 10 mètres.

Effet (jet réussit, RU supérieur ou égal à 6) : le cœur de la cible s'arrête. Elle subit immédiatement (RU+5) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Effet (jet réussit, RU compris entre 0 et 5) : le cœur de la cible s'arrête. Elle subit immédiatement (RU+2) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Effet (jet raté, RU supérieur ou égal à 6) : le cœur de l'utilisateur du pouvoir se met à battre très fort et cause un malus de 2 colonnes à toutes les actions entreprises pendant les (RU) minutes qui vont suivre.

Effet (jet raté, RU compris entre 1 et 5) : le cœur de l'utilisateur du pouvoir s'arrête. Il subit immédiatement (RU+2) points de dommages. S'il est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Timmaïn arrivera sur place à peu près en même temps que les personnages-joueurs. De tous les protagonistes présents, c'est certainement le plus discret. Il mènera donc son enquête sans se faire remarquer. Il a trouvé une couverture efficace : il se fait passer pour un des fils du garde champêtre de la Motte-Bevroin, venu sur place pour aider son père malade. Le garde champêtre vit dans une petite maison, au cœur d'un bois voisin. Il est en fait sous Valium jour et nuit.

Timmaïn a peu de chances de réussir seul sa mission, mais s'il parvient à voir un des O.V.N.I., il fera rapidement un rapport à Weird Science, précisant que l'engin ressemble en tous points au Black Flight. Mais enfin, le temps que Weird Science envoie des troupes, la situation aura beaucoup évolué et vos personnages-joueurs seront déjà loin.

PLUS ON EST DE FOUS... MIEUX

Là, ça commence à faire du monde !

Je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais dans le premier volet de cette histoire (" La nuit tous les petits sont gris "), les forces du Bien avaient, elles aussi, envoyé un agent enquêter au Touquet, en la personne de Vladimir.

Vous vous doutez donc bien qu'en entendant parler de ces crashes d'O.V.N.I., les autorités angéliques ont à leur tour fait le rapprochement et qu'elles ont envoyé une équipe dans le Poitou. Trois Anges arriveront à la Motte-Bevroin et à Plaissey-sur-Étangs un jour après vos Démons.

Décidément c'est une manie chez la You-You Power Force d'utiliser ses contacts dans la police pour faciliter la tâche à ses agents. Les trois Anges bénéficient d'une couverture sans faille : ils ont tous une carte d'agent de la D.S.T. Bien sûr, le temps a manqué pour inscrire leurs noms sur les listes officielles et ils ne sont en réalité attendus par personne. Ils n'ont d'ailleurs pas de badge pour accéder au hangar 4. Cependant, leur carte des services secrets leur permet de se promener dans les villages et dans la base militaire sans être inquiétés. Ils mèneront donc leur enquête en se faisant passer pour des membres normaux de la délégation de la D.S.T. présente sur place.

Les trois Anges parviendront même à fouiner dans la base et à approcher le hangar 4, ce qui leur causera pas mal d'ennuis (cf. les Événements).

Votre équipe les repérera peut-être, ou inversement. Sachez toute de même que vos Démons gagneraient à organiser un petit affrontement. S'ils en sortent victorieux, ils pourront récupérer les cartes de la D.S.T., ce qui facilitera grandement leur tâche.

Tous sont vêtus d'un costume gris :

Fred Bernier, agent de la D.S.T.
et Ange au service de Francis.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	4	3	3	4	8

Pouvoirs : alliance (2), calme (1), talent de communication (baratin), bond (1).

Talents : baratin (6), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (3).

Equipement : calibre 44.

Maxime Hermann, agent de la D.S.T.
et Ange au service de Jean.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	4	2	4	3	8

Pouvoirs : générateur (2), anaérobiose, université.

Talents : baratin (2), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (2), électronique (4).

Equipement : pistolet-mitrailleur.

Eric Gavion, agent de la D.S.T.
et Ange au service de Daniel.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	4	3	4	3	7

Pouvoirs : passe-muraille (1), membre blindé, augmentation temporaire d'agilité (2), dialogue mental (1).

Talents : baratin (2), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (3), arme de contact (3).

Equipement : poignard et batte de base-ball dans un sac.

LE MYSTÈRE DES CARPES MORTES (MV)

Là, ça commence à faire BEAUCOUP de monde ! Et si en plus on compte les carpes...

Je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais dans le premier volet de cette histoire (La nuit tous les petits sont gris...), les forces du mal avaient elles aussi envoyé un agent enquêter au Touquet, en la personne de Vladimir.

Vous vous doutez donc bien qu'en entendant parler de ces crashes d'O.V.N.I., les autorités démoniaques ont à leur tour fait le rapprochement et qu'elles ont envoyé une équipe dans le Poitou. Trois Démons arriveront sur place en même temps que vos Anges.

Compte tenu de la difficulté rencontrée pour être autorisé à rester sur place, un Démon de Malphas s'est personnellement occupé de créer une couverture efficace à cette équipe. Ils ont tous une carte d'expert en agronomie, détachés par le ministère de l'Agriculture (section Santé et Environnement), et un document officiel indiquant qu'ils ont été envoyés sur place pour inspecter l'étang de M. de La Sallière. Vous vous souvenez, cet étang non loin des sites des crashes, dont les carpes meurent mystérieusement.

Les militaires et les agents de la D.S.T. s'arracheront les cheveux en lisant que l'enquête est urgente et qu'elle doit déterminer si les carpes meurent à cause de l'eau, ce qui sous-entendrait des risques de pollution, etc. Un petit peu d'insistance et un pouvoir plus tard, et les Démons seront autorisés à rester.

Ces trois Démons, tous trois vêtus d'un costume noir, feront alors semblant d'inspecter l'étang, de faire des prélèvements et autre, puis mèneront l'enquête pour laquelle ils sont réellement venus. Vos Anges les repéreront peut-être, ou inversement. Ce sont des Démons plutôt discrets et doués puisqu'ils parviendront même à pénétrer dans la base militaire, ce qui leur causera pas mal d'ennuis (cf. dans les Événements).

Jean-François Henriaux,
détaché du Ministère de l'Agriculture
et Démon au service de Malphas.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	4	3	3	3	8

Pouvoirs : discorde (2), talent de communication (baratin), charme (1).

Talents : baratin (6), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (3).

Equipement : calibre 44.

Monique Ciarrini,
détachée du Ministère de l'Agriculture
et Démon au service de Vapula.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	2	3	3	8

Pouvoirs : douleur, anaérobiose, bond (2).

Talents : baratin (2), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (2), électronique (4).

Equipement : pistolet-mitrailleur.

sans prendre de précautions. Tout d'abord, il a fait greffer un émetteur dans la fesse gauche de Zefma. J'en profite pour vous rappeler que les personnages-joueurs sont censés le garder avec eux en permanence, ce qui est franchement handicapant, surtout dans deux petits villages où des O.V.N.I. se seraient écrasés.

D'autre part, Andromalius (INS) ou Dominique (MV) a décidé de faire surveiller votre équipe par d'anciens agents du Bureau.

Vous le savez peut-être, le Bureau abritait des équipes mixtes (Ange + Démons) de deux types : celles constituées par des éléments subversifs (la Légion) et celles abritant les meilleurs éléments des deux camps (la C.I.A.). Deux ex-agents du Bureau vont suivre vos personnages-joueurs : un Démon qui faisait

partie de la C.I.A. et un Ange issu de la Légion.

Tous deux ont des capacités et des rôles bien particuliers. Notamment l'Ange, précédemment au service Jordi, et particulièrement mauvais et pour tout dire beaucoup trop ambitieux. Le trouvant dangereux, son supérieur l'a fait abattre et réincarner dans un... chat !

Si vous n'êtes pas au courant, ne paniquez pas. Il peut arriver, dans diverses circonstances, que des Anges ou des Démons soient incarnés exceptionnellement dans des animaux (les grenouilles du scénario précédent, vous vous en souvenez ?). C'est une procédure qui a été examinée sous toutes les coutures dans une extension précédente formidable, *Rigor Mortis*, écrite par les talentueux G.E. Ranne.

Côté règles, c'est assez simple : les caractéristiques de l'Ange sont corrigées en conséquence, il gagne les capacités spéciales de l'animal (en l'occurrence la vision nocturne pour le chat) et garde tous les pouvoirs qui restent utilisables. Les autres sont perdus.



André Launey, détaché du Ministère de l'Agriculture et Démon au service de Belial.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	4	3	4	1	7

Pouvoirs : cornes (2), augmentation temporaire d'agilité (1), dialogue mental (1).

Talents : baratin (1), discrétion (2), arme de poing (3), esquive (3).

LE BUREAU EST VOTRE AMI

(Remarquez, on est trahi que par ses amis)

Encore ? Promis : ceux-là ce sont les derniers. Heu... Presque.

Comme cela a été dit au tout début du scénario, Andromalius (INS) ou Dominique (MV) ne s'est pas contenté d'envoyer vos personnages-joueurs sur place

Je tiens d'ailleurs à signaler que j'ai joué à INS avec un ami dont le Démon ressemblait à un punk d'Abalam un peu cinglé, qui trimballait partout une poule en laisse. Le pot-aux-roses n'a été découvert qu'au bout de quelques mois : le punk n'était qu'un serviteur et le Démon de mon pote était dans la poule ! Je ne saurais trop vous conseiller de tenter l'expérience.

Toujours est-il que Miaou-Miaou (c'est son nom de code) a été récupéré par la Légion, surtout pour sa discrétion naturelle. Il y a d'ailleurs trouvé une tâche et des missions à la hauteur de ses ambitions et est devenu un très bon élément.

Pour ce qui est de notre scénario, Miaou-Miaou va pouvoir trainer partout sans que personne ne fasse attention à lui. Des deux agents du Bureau, c'est lui qui suivra votre équipe en permanence. Vous pouvez régulièrement leur signaler la présence d'un chat mais sans trop insister : il ne s'agit pas qu'ils découvrent la vérité, mais qu'ils se souviennent bien de l'avoir vu après coup. Miaou-Miaou, sous forme de chat, va donc filer le train à vos personnages-joueurs. Il n'agira qu'en qualité d'observateur et ne leur viendra en aide qu'en cas de vie ou de mort (" Si, je te jure ! Il y a des rayons laser qui sont partis des yeux du chat ! ").

Quant au Démon, c'est une superbe brune, légèrement typée arabe, à la sensualité enivrante. C'est un Démon au service d'Andréalphus, passé maître dans l'art de la séduction. Elle se trouve dans un van, à cinq kilomètres des sites des crashes. Elle restera *a priori* hors des villages et n'interviendra qu'en cas de problèmes, pour ensorceler un importun, le jeter dans son lit et le tuer. Vite fait, bien fait. C'est elle aussi qui détient le récepteur du signal qu'émet Zefma malgré lui et qui assure une liaison avec Andromalius (INS) ou Dominique (MV).

Miaou-Miaou, Ange de l'ex-Bureau,
ancien serviteur de Jordi incarné dans un chat.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	5	4	3	2	14

Pouvoirs : vision nocturne (TRES spécial), appel des animaux (2), talent physique (grimpé), dialogue mental (2), détection du danger (1), trait de lumière (3).

Talents : acrobatie (3), grimpé (6), discrétion (4), esquive (4).

Anaïs Tasoueb, Démon de l'ex-Bureau,
ancien serviteur d'Andréalphus.

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

Pouvoirs : charme (3), absorption d'énergie sexuelle (2), talent de communication (séduction), polymorphie (2), lire les sentiments (1), orgasme mortel (3), Langue (2).

Talents : séduction (6), baratin (2), discussion (4), discrétion (3), savoir-faire (3), esquive (3), corps à corps (4), arme de poing (3).

Equipement : calibre 22, récepteur du biper placé sur Zefma.

Mais on avait prévu pour le coup du chat, non ?

LA BASE MILITAIRE DU TRAGNANT, GNAN, GNAN...

Baal et ses hommes : kaki dehors, caca dedans...

Si Baal a choisi de simuler les crashes d'O.V.N.I. à la Motte-Bevroin et à Plaissey-sur-Étangs, ce n'est pas par hasard. Il savait très bien que les autorités militaires les plus proches, en l'occurrence celles de la base du Tragnant située à vingt kilomètres de là, s'occuperaient de l'affaire. Et cette base militaire est aux mains du Prince-Démon depuis déjà longtemps. Il y a placé trois de ses meilleurs agents, à des postes de direction. Ils occupent ces fonctions de manière " officieuse " et, mis à part Baal, aucun membre de la hiérarchie démoniaque ne connaît leur existence.

Tous sont des Démons à son service et sont parfaitement au courant de l'affaire. Ils sont donc là, en quelque sorte, pour veiller à ce que tout fonctionne bien. Ils sont très discrets et possèdent tous un pouvoir de Non-détection, ce qui signifie que les personnages-joueurs comme leurs rivaux mettront beaucoup de temps avant de les démasquer.

Ces Démons, le colonel Schmoll, le gérant Richard et le capitaine Ringer, ne travaillent que pour Baal et savent très bien que cette mission n'est pas très officielle. Ils n'hésiteront pas à éliminer tout fouinard, même des agents démoniaques. S'ils repèrent les personnages-joueurs, ils essaieront dans un premier temps de ne pas agir directement, mais de les ralentir dans leur enquête ou de monter une autre force contre eux.

Voici la description de ces trois Démons, qui vivent tous à la base :

Le Colonel Schmoll, Démon au service de Baal.

Le Colonel Schmoll est la plus grosse huile de la base. Cet homme proéminent, au visage massif de boudog, est très occupé et passe la plupart du temps dans son bureau. C'est lui qui supervise les opérations et sert de

médiateur avec les différents services secrets. Il se donne des airs de con (genre dadet innocent) et il est difficile de se douter que c'est lui qui tire les ficelles.

FO VO PE AG PR AP PP
5 4 3 2 3 1 12

Pouvoirs : non-détection, art de combat (1), dents (2), augmentation temporaire de force (2).

Talents : baratin (1), tactique (1), stratégie (4), discrétion (3), arme de Poing (3), arme d'épaule (3), corps à corps (2), esquive (2).

Équipement : calibre 44.

Le Capitaine Ringer, dit le rémora, Démon au service de Baal.

Le Capitaine Ringer est un individu mince et sec, qui porte des lunettes de la même couleur noire que ses cheveux. C'est un peu l'homme à tout faire de Schmoll, il ne le quitte donc pas d'une semelle. Cela lui vaut dans la base le surnom de rémora@, du nom du poisson-pilote qui se pose sur le ventre des requins.

(@ : le concept du rémora est copyright Boris)

FO VO PE AG PR AP PP
2 4 4 3 3 2 9

Pouvoirs : non-détection, armure corporelle (2), griffes (1).

Talents : baratin (1), tactique (2), stratégie (4), discrétion (4), arme de Poing (4), arme d'épaule (3), corps à corps (2), esquive (3).

Équipement : deux Calibres 44.

Le gérant Richard, Démon au service de Baal.

Imaginez un homme de petite taille, au visage anodin, en permanence la tête dans les nuages. Imaginez aussi que c'est le seul individu habillé en chemise blanche dans une caserne entière, remplie de soldats en uniformes. C'est bon ? Vous le visualisez ? Bon, et bien il ne vous reste plus qu'à lui accrocher un badge " F. Richard " sur la poitrine. Bravo, vous venez de gagner un PNJ !

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

Pouvoirs : non-détection, détection du bien (3), arme à distance maudite (canon scié), déphasage (2).

Talents : baratin (2), tactique (1), stratégie (2), discrétion (3), arme de poing (3), arme d'épaule (2), esquive (4), gestion (4).

Équipement : son canon scié maudit qu'il appelle en cas de besoin.

Les lieux

La base militaire du Tragnant est située au milieu d'une zone protégée de près de dix hectares, entourés de fils barbelés. Près de trois cents militaires vivent là. Pour d'éventuels visiteurs nocturnes, cela veut dire trois cents FAMAS potentiels en face si ça tourne mal ! Non, plus sérieusement, d'ordinaire la base est gardée par des baltringues. Mais là, les circonstances sont particulières et la sécurité a été renforcée. De jour comme de nuit, des patrouilles en Jeeps circulent dans l'enceinte. De plus, on a doublé le nombre de gardes aux portes des bâtiments et des caméras ont été posées partout.

À moins d'obtenir un plan précis de ce dispositif de sécurité ou d'utiliser des pouvoirs très appropriés (Invisibilité, Forme gazeuse, Ouverture...), il est quasiment impossible d'entrer. Et si les intrus se font repérer, leurs chances de s'en sortir vivants sont pour ainsi dire nulles.

Il est plus facile d'essayer d'y pénétrer de jour, habillé en militaire. On peut alors y circuler sans éveiller les soupçons, à condition d'éviter les officiers et les contrôles qui sont devenus monnaie courante.

Autrement, la base abrite de nombreux bâtiments où s'affairent les soldats : deux administratifs, dix dortoirs, une cantine, une salle de cinéma, deux garages, six hangars et j'en passe. Il y a largement de quoi se perdre. Dans tous ces lieux, une foule de militaires aux rôles variés (gardes, administrateurs, mécanos...) qui vont et viennent sans cesse.

Le hangar 4 : le hangar aux O.V.N.I.

Un des plus grands hangars (le numéro 4) a été vidé et réquisitionné pour y entreposer le (ou les) O.V.N.I. récupéré(s). On y trouve les carcasses des appareils, mais aussi une dizaine de corps de Petit Gris trouvés dans les décombres et quelques objets issus d'une technologie inconnue (cf. plus bas).

Le hangar 4 est ultra-surveillé, protégé par des systèmes de sécurité efficaces (caméras, alarmes et détecteurs de mouvements au sol) et gardé par des militaires ou des hommes de la D.S.T. Seules les personnes possédant un badge d'accès peuvent y entrer, et cela fait du monde : une trentaine d'experts en ufologie, en biologie, en chimie, en électronique et autres... De jour comme de nuit, ces scientifiques se relaient pour étudier les découvertes.

Bien qu'ils soient morts et un peu déchiquetés, les Petits Gris sont encore frais et leurs dépouilles ont été placées dans de grandes cuves réfrigérantes ou dans des bacs de formol. Quant aux objets ils sont sous verre, posés sur des tables.

Il ne sera pas facile d'arriver sur place, à moins de préparer minutieusement l'opération. Bon courage donc pour vos personnages-joueurs ! Ne soyez pas vache non plus : c'est un échauffement, il y aura pire plus tard. Faites-leur cependant sentir qu'ils ont intérêt à assurer et faites intervenir les membres du Bureau si la situation tourne trop mal.

SCOOP : LES MARTIENS LISENT PIF GADGET !

Le hangar 4 abrite donc un des O.V.N.I., qui sera rapidement rejoint par le second. Il y a peu à dire sur ces appareils, mis à part qu'ils sont complètement broyés (pour faire vrai...) et légèrement calcinés (pareil...). D'aspect ils ressemblent beaucoup au Black Flight. Seules quelques courbes changent et les armes ont été enlevées.

Côté mécanique et électronique, tout est bidon. L'ensemble a l'air très complexe, très fragile et Baal a inclus quelques petits mécanismes empruntés au Black Flight, mais rien d'important. Des systèmes de propulsion il ne reste que des pièces cassées, assez sophistiquées pour faire penser à un générateur à fission nucléaire mixé avec une turbine d'avion. Tout a été fait pour que des scientifiques en arrivent à cette conclusion : il manque trop de bouts importants pour pouvoir comprendre.

En fait, ces deux O.V.N.I. n'ont jamais pu voler. Ce sont juste deux jolies maquettes impressionnantes.

Dans leurs carcasses, il y avait des cadavres de Petits Gris, mais aussi un certain nombre d'objets relevant d'une technologie " extraterrestre ". Il y a trois objets différents, qui se trouvent dans le labo improvisé du hangar 4. Les personnages-joueurs finiront bien par mettre la main dessus, par eux-mêmes ou indirectement. Vous trouverez ci-dessous la description de ces gadgets. Comme vous le savez, ce sont en fait des attrape-nigauds fabriqués par Baal.

Chacun d'entre eux a été doté de pouvoirs. Pour ne plus avoir à s'en occuper à l'avenir, le Prince-Démon leur a tous donné une date de péremption. Une fois cette date atteinte, le pouvoir cessera de fonctionner et l'objet ne marchera plus. Si à l'issue de ce scénario un des objets a été volé par un protagoniste, il pourra être réutilisé dans une autre aventure jusqu'à la date donnée.

Les pouvoirs de ces objets, qui n'utilisent pas de PP, fonctionnent de manière permanente, " à la commande ".

Laser

Description : le laser ressemble à un sèche-cheveux cyberpunk. Il s'utilise avec la compétence d'arme de poing et tire un fin rayon énergétique jusqu'à une portée de 20 mètres.

Pouvoir(s) : jet d'énergie (4).

Date de péremption : 01 Janvier 2008.

Ceinture Anti-grav

Description : c'est une ceinture en métal, munie d'un petit boîtier triangulaire. Dessus se trouve un bouton qui, lorsqu'il est pressé, permet au porteur de la ceinture de ne plus ressentir les effets de la gravité. Il peut donc voler, bien qu'à vitesse réduite.

Pouvoir(s) : vol (1).

Date de péremption : 01 Janvier 2000.

M.R.S. (Mind Reader System)

Description : il s'agit d'une sorte de bonnet de bain argenté et très souple, dont l'intérieur est recouvert de ventouses et de drodes. Lorsque l'utilisateur le pose sur son crâne et se concentre sur une personne, il est capable de lire dans l'esprit de cette dernière comme... bah, comme dans un livre ouvert.

Pouvoir(s) : détection des ennemis (1), détection de la vérité (2), lire les pensées (1), lire les sentiments (2).

Date de péremption : 01 Janvier 1998.

Une fois en possession d'un de ces objets, les personnages-joueurs seront bien incapables de comprendre comment il fonctionne. Et même de savoir s'il fonctionne " réellement ". Ils tenteront certainement de se faire aider par un Démon de Vapula (INS) ou un Ange de Jean (MV), par le biais de leur contact éventuellement. Si votre équipe n'y pense pas, rien ne vous empêche de faire intervenir à ce moment le contact en question (au téléphone, par exemple), qui pourra lui-même les aiguiller sur un Démon (INS) ou un Ange (MV) qualifié pour étudier les gadgets.

Le spécialiste arrivera dans les vingt-quatre heures et examinera les objets, quitte à les démonter. Ses conclusions seront claires : la manière dont ils sont constitués ne ressemble à aucun mécanisme technologique. D'ailleurs, rien ne semble bouger à l'intérieur des gadgets lorsqu'on les actionne. C'est comme si un briquet pouvait s'allumer, sans pierre, sans mèche et sans essence. La seule explication plausible, c'est que les effets sont générés par un pouvoir contenu dans l'objet, et non par l'objet en lui-même.

Le Démon de Vapula (INS) ou l'Ange de Jean (MV) sera obligé de repartir au plus vite, appelé sur une autre mission. Il préviendra tout de même les personnages-joueurs qu'il fera un rapport à la hiérarchie, pour signaler l'existence de ces objets.

LES ÉVÉNEMENTS

Voici les événements importants qui vont rythmer les quelques jours d'enquête auxquels vont se livrer vos personnages-joueurs. Ils sont datés en fonction d'un jour J, qui correspond à l'arrivée de votre équipe dans le Poitou.

Enfin un contact !

(J+1 mais MV seulement)

Dans l'après-midi, vos Anges reçoivent un message officiel (téléphonique) leur expliquant qu'ils vont avoir un contact sur les lieux. Les agents du Bien sont légion dans les services plus ou moins de police et, coup de chance, la D.S.T. vient de dépêcher trois nouveaux agents sur les sites des crashes. L'un d'entre eux est de la maison et devrait arriver dans la soirée.

C'est un Ange de Daniel nommé Xavier Boulpint et, compte tenu des circonstances, il ne sera pas évident de l'approcher. Étant en permanence avec ses équipiers de la D.S.T., il ne sera pas libre de ses mouvements et ne pourra pas aider les Anges physiquement. Il aura cependant accès aux carcasses des vaisseaux et sera en mesure de leur fournir discrètement des photos, des plans de l'intérieur de la base militaire, les horaires des gardes et éventuellement quelques papiers bidon. Bref, sans pouvoir participer réellement aux opérations, il peut tout faire pour aider les personnages-joueurs à les mettre en place.

Le convoi (J+1)

L'O.V.N.I. qui était immergé dans le marais de Plaissey-sur-Étangs est enfin sorti de la boue. La zone est très surveillée et, à la nuit tombée, des véhicules militaires arrivent sur place. L'O.V.N.I. est chargé dans un camion et transporté jusqu'à la base du Tragnant. Pour le trajet, le camion est escorté de dix motards et de cinq Jeeps avec mitrailleuse embarquée. Toute tentative offensive est vouée à l'échec. C'est en revanche une occasion idéale pour repérer les visages louches des différents protagonistes qui vont suivre le parcours du convoi. Ça alors, il n'y a jamais eu autant de promeneurs nocturnes sur cette départementale !

Encore un otage piégé ! (J+2)

Ceux de l'autre force (les Anges si vous jouez à INS, les Démons si vous avez le bon goût de jouer à MV.) ont décidé de passer à l'action. Leur objectif est de voler les objets technologiques qui sont dans le hangar 4 et, pour ce faire, ils ont prévu une intrusion " musclée ". Qu'ils soient sous une couverture de détachés du ministère de l'Agriculture (INS) ou d'agents de la D.S.T.(MV), ils ont pris rendez-vous à 10 heures avec le responsable de la base du Tragnant (le colonel Schmoll), pour une raison bidon. Leur plan consiste, une fois dans son bureau, à le prendre en otage et à l'obliger à les accompagner jusqu'au hangar 4 pour prendre les objets. Et le tout discrètement, bien sûr !

Mais ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est que Schmoll, ainsi que les deux hommes qui se trouvaient dans son bureau à ce moment-là (le Rémora et le gérant Richard) étaient des Démons, et de Baal, c'est-à-dire des bourrins. La prise d'otage tourne vite très court : apparition d'un canon scié, divers coups de feu, coups de dents, coups de griffes et en deux temps trois mouvements, les trois Anges (INS) ou Démons (MV) se retrouvent en bas de la file d'attente, au Paradis (INS) ou en Enfer (MV). Ça s'appelle l'effet de surprise, et parfois ça calme !

L'autre force est donc désormais hors-jeu.

En revanche, tout cela a fait un peu de bruit dans le bureau du colonel et il a été difficile d'étouffer l'affaire. Tout le monde sait donc qu'on a essayé de prendre le colonel en otage, mais aucun militaire ne sait de qui il s'agissait. En fait, chacun pense que " quelqu'un d'autre " en sait plus. Mais non, personne n'est réellement au courant et tout le monde croit savoir qu'il y avait des corps, sans qu'aucun ne les ait jamais vus.

Si les personnages-joueurs traînent avec des militaires, ils entendront parler de cette prise d'otages. En fouinant un peu, ils se rendront compte que les événements ont bien eu lieu mais que personne n'en a réellement la preuve : les hommes de la D.S.T. pensent que c'est la morgue de la caserne qui a les corps, et inversement. D'ailleurs, qui donc a transporté les corps des agresseurs ? Personne bien sûr, puisqu'ils ont disparu. Mais ça, c'est entre nous.

Votre équipe constatera évidemment la disparition soudaine des trois agents de la D.S.T. (INS) ou des détachés du ministère de l'Agriculture (MV). S'ils ont l'intelligence de jeter un œil sur l'agenda du colonel (tenu par sa secrétaire), ils verront que ces trois hommes avaient rendez-vous avec Schmoll à l'heure de la prise d'otage virtuelle.

Enfin un contact ! (J+2 mais INS seulement)

Les Démons reçoivent un message officiel (via le téléphone) leur expliquant qu'ils vont avoir un contact sur les lieux. Les agents démoniaques de Malphas sont légion dans les sphères d'influence politique et, coup de chance, le ministère de la Défense vient de dépêcher trois nouveaux envoyés ministériels sur les sites des crashes. L'un d'entre eux est de la maison et devrait arriver dans la soirée. C'est un Démon de Malphas nommé Xavier Boulpint et, compte tenu des circonstances, il ne sera pas évident de l'approcher. Étant en permanence avec ses collègues du ministère, il ne sera pas libre de ses mouvements et ne pourra pas aider les Démons physiquement. Il aura cependant accès aux carcasses des vaisseaux et sera en mesure de leur fournir discrètement des photos, des plans de l'intérieur de la base militaire, les horaires des gardes et éventuellement quelques papiers bidon. Bref, sans pouvoir participer réellement aux opérations, il peut tout faire pour aider les personnages-joueurs à les mettre en place.

Kebab nocturne (J+3)

Vers huit heures du matin, un paysan réveille tout le village. Dans sa pâture, sur une des collines qui surplombent Plaissey-sur-Étang, il vient de trouver les cadavres de deux soldats. Si les personnages-joueurs s'y rendent tout de suite, ils auront un peu de temps pour examiner les corps avant que l'armée n'arrive. Les deux soldats sont morts, mais ne présentent aucune lésion apparente.

Quelques connaissances en Médecine suffisent pour voir que l'un d'entre eux est mort de façon naturelle, c'est-à-dire de crise cardiaque. Par contre, son partenaire présente des symptômes intrigants : sa peau est recouverte de cloques dues à une chaleur excessive. Elle n'est cependant pas brûlée en surface. C'est comme si elle avait chauffé de l'intérieur. De plus, l'herbe du champ s'est jaunie dans un rayon de cinq mètres sous l'effet d'une très haute température.

Ce qui s'est passé est simple : tard dans la nuit, alors qu'il rentrait à sa cachette, Timmain a été arrêté par les deux soldats. Il se soumit normalement au contrôle d'identité mais les deux hommes furent plus soupçonneux qu'à l'habitude. Il fut contraint d'utiliser ses pouvoirs pour se débarrasser d'eux.

Les personnages-joueurs ont peu de chances de pouvoir le deviner, si ce n'est que la maison du garde champêtre se trouve à un kilomètre de là, dans le bois.

Là, on a perdu le contact (J+3)

À partir de ce jour, le contact des personnages-joueurs, Xavier Boulpint, ne réapparaîtra plus. Il a littéralement disparu et si votre équipe attendait des renseignements de sa part, elle peut dès à présent chercher ailleurs. Personne ne sait où il est. Ses collègues du ministère ou de la D.S.T. repartiront dans la journée, un peu affolés, pour faire un rapport à leur supérieur.

En fait, Xavier Boulpint est mort. Lui aussi s'est fait abattre discrètement par le colonel Schmoll et le capitaine Ringer, alors qu'il fouillait dans la base. Étant un Démon (INS) ou un Ange (MV), son corps a disparu.

Pour INS : en fait, Baal a surveillé les dernières affectations de missions urgentes. Il a vu qu'on envoyait un Démon de Malphas à la base militaire du Tragnant. Il a aussitôt prévenu Schmoll, qui a pris les dispositions nécessaires.

Pour MV : Xavier Boulpint traînait beaucoup aux alentours du hangar 4, ce qui n'a pas échappé à Schmoll. Ce dernier a demandé au gérant Richard d'utiliser son pouvoir de Détection du Bien sur l'agent de la D.S.T., à tout hasard. C'est ainsi que l'Ange de Daniel s'est fait repérer.

Du plomb dans l'aile... (J+3)

Voici le dernier événement, et c'est le plus important.

Tout au long de leur enquête, vos personnages-joueurs sont censés s'occuper du petit Zefma. Bien sûr, se promener avec un Petit Gris dans les parages ce n'est pas le truc le plus intelligent à faire. Il y a donc fort à parier pour qu'ils lui trouvent une bonne planque (c'est-à-dire un truc plus sympa que le coffre de la voiture...) et qu'ils l'y laissent tout au long de la partie. Je ne veux pas insinuer qu'ils l'auront abandonné car je suppose qu'ils se relaieront pour le garder.

Mais voilà, Schmoll et ses copains Démons ont repéré les personnages-joueurs. Ils ont donc, évidemment, aperçu le Petit Gris à un moment ou un autre. Ils ont alors appelé Baal, qui leur a donné l'ordre de kidnapper le Petit Gris et de tuer les personnages-joueurs.

En fin d'après-midi, les trois Démons se rendront d'abord à la cachette de Zefma. Essayez si possible d'en éloigner la plupart des personnages-joueurs.

Les subalternes de Baal arriveront donc sur place et enlèveront le Petit Gris. Si un ou deux de vos personnages-joueurs sont présents, faites leur sentir qu'ils ne

font pas du tout le poids et trichez un peu pour leur permettre de s'enfuir. Ils n'auront pas à attendre bien longtemps avant que cela ne recommence...

Le camion frigorifique qui a amené les Petits Gris dans le Poitou (pas celui qui avait eu un accident, mais celui qui est arrivé à bon port) se trouve encore dans la région, caché quelque part. Schmoll et ses acolytes ont appelé son conducteur, pour qu'il vienne prendre possession d'un colis (Zefma !) et qu'il le ramène au Touquet, sur la base de Baal. Ce camion fait partie du matériel de la plate-forme de forage. C'est donc dans sa remorque que le Petit Gris est chargé. Le véhicule démarre aussitôt et roule vers le nord, en direction du Pas-de-Calais.

Ensuite, Schmoll et ses compagnons retrouveront vos personnages-joueurs (les lieux ne sont pas immenses, ce ne sera pas difficile...) et les attaqueront. À vous de trouver un moment et un lieu où les Démons pourront agir avec discrétion, et par surprise. L'affrontement est classique : les Démons de Baal se jettent sur les personnages-joueurs et tentent de les éliminer. Gageons que votre équipe en sortira vainqueur, mais que cela va mettre de l'animation dans le coin...

...ET UN ÉMETTEUR DANS LE CUL (NS)

Quelques heures après l'affrontement, où qu'elle se trouve, votre équipe sera contactée par Anaïs Tasoueb. La brune sulfureuse leur expliquera qu'elle travaillait sur la même enquête qu'eux, mais pour le compte personnel d'un Prince-Démon dont elle ne voudra pas dévoiler l'identité. Elle ne fera pas mention du Bureau et ne dira pas non plus que Miaou-Miaou est un Ange. Elle le fera passer pour un Familier et vos Démons ne découvriront peut-être la vérité que bien plus tard.

Anaïs pense que la situation est désormais trop grave pour ne pas s'allier et qu'il faut récupérer Zefma. Elle expliquera alors aux Démons qu'elle a posé un biper sur le Petit Gris, à leur insu. Elle leur montrera ensuite le récepteur. Celui-ci indique la direction et la distance auxquelles se trouvent l'émetteur. En l'occurrence, ayant déjà quelques heures d'avance, le Petit Gris est à une bonne centaine de kilomètres au nord.

En route...

...ENFIN, DANS LA FESSE GAUCHE (MV)

Quelques heures après l'affrontement, où qu'elle se trouve, votre équipe sera accostée par un chat : c'est bien sûr Miaou-Miaou. Il ne dira pas un mot (il ne peut

pas) mais déclenchera peut-être son aura, pour montrer qui il est. Il tient dans sa gueule une sorte de boîtier en métal, qu'il déposera aux pieds d'un de vos Anges.

Finalement, Miaou-Miaou utilisera son pouvoir de Dialogue mental pour parler avec un des Anges. Il expliquera qu'il travaillait sur la même enquête qu'eux, mais pour le compte personnel d'un Archange dont il ne voudra pas dévoiler l'identité. Il ne fera pas mention du Bureau et ne parlera pas non plus d'Anaïs. Cette dernière sera d'ailleurs désormais obligée de suivre votre équipe à distance raisonnable, pour éviter les incidents (" Mais, c'est bizarre, j'ai l'impression de l'avoir déjà vue à la dernière station d'essence cette brune ? ").

Miaou-Miaou pense que la situation est désormais trop grave pour ne pas s'allier et qu'il faut récupérer Zefma. Il expliquera alors aux Anges qu'il a posé un biper sur le Petit Gris, à leur insu. Il leur montrera ensuite le récepteur. Celui-ci indique la direction et la distance auxquelles se trouvent l'émetteur. En l'occurrence, ayant déjà quelques heures d'avance, le Petit Gris est à une bonne centaine de kilomètres au nord.

En route...

NO SLEEP TILL... LE TOUQUET!

Le camion qui transporte Zefma a déjà quelques heures d'avance et roule plutôt vite, même pour un camion. Vos personnages-joueurs suivront sa trace grâce au biper, toujours vers le nord. Le voyage durera toute la nuit et ils auront beau rouler comme des fous, ils ne feront que réduire l'écart d'une centaine à une dizaine de kilomètres. Lorsqu'à l'aube ils ne seront plus qu'à quelques kilomètres du signal, ils se rendront compte qu'ils rentrent dans les murs du Touquet. Retour à la case départ. Le signal est proche et la distance se réduit à mesure qu'ils approchent du port. Une fois sur les quais, le signal s'éloigne : trois kilomètres, quatre kilomètres, cinq kilomètres... en direction de la mer.

En se renseignant au bureau des affaires maritime du port, les personnages-joueurs apprendront qu'un énorme bateau vient de partir, il y a quinze minutes. C'est le ravitailleur de la ZEFMA. De la quoi ? De la Z.E.F.M. A, vous savez, la station de forage.

Et c'est ainsi que vos personnages-joueurs apprendront qu'il existe quatre plates-formes de forage pétrolières au large du Touquet. On les appelle les Zones d'Exploitation de Forages Maritimes A, B, C et D.

Et le ravitailleur qui vient de partir se rendait à la Z.E.F.M. A, à une trentaine de kilomètres au large. Eh oui monsieur, ce n'est pas la peine de vous énerver, ce navire était largement assez gros pour transporter un camion...

Notez d'ailleurs que les coordonnées transmises par le biper viennent de se stabiliser : trente kilomètres au nord-ouest. Pile là où se trouve la Z.E.F.M. A.

Pendant que les personnages-joueurs s'arracheront les cheveux, un des deux membres du Bureau (Miaou-Miaou ou Anaïs) s'éclipsera pour passer un coup de téléphone à Andromalius (INS) ou à Dominique (MV). Il lui fera un rapport détaillé. Le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV) fera alors prévenir le contact des personnages-joueurs que ces derniers le demandent expressément (ah bon ?). Ensuite, Miaou-Miaou et Anaïs s'évaporeront le plus discrètement du monde : vos personnages-joueurs n'entendront plus parler d'eux. Quant à Andromalius (INS) et à Dominique (MV), ils restent vigilants et, d'en haut, gardent un œil sur votre équipe pour intervenir au bon moment.

ALLO, ON ME DEMANDE ?-

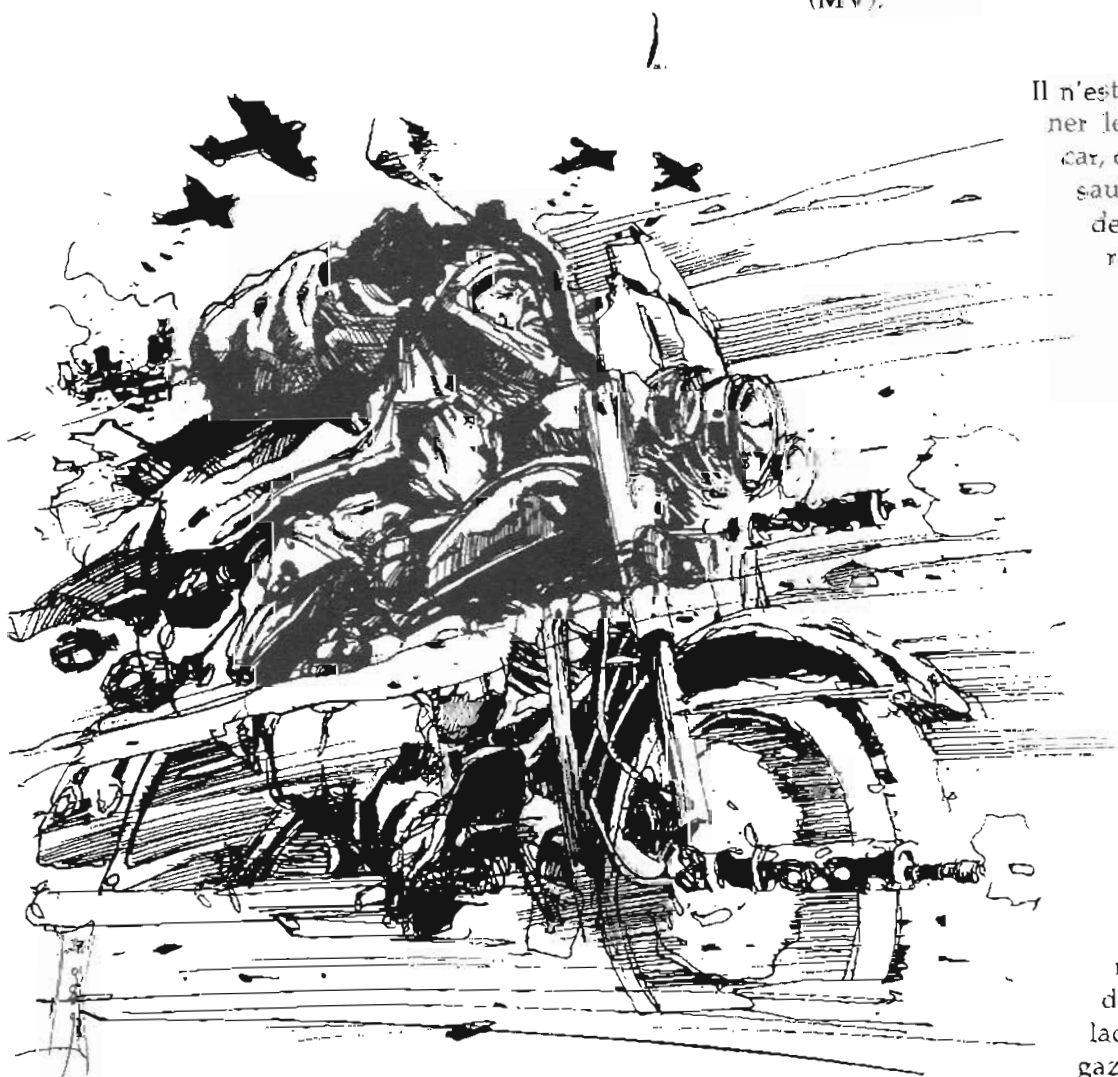
Quelques minutes plus tard, les personnages-joueurs recevront un coup de téléphone de leur contact : " Allô ? Vous avez demandé à ce que je vous appelle ? Comment ça non ? Vous vous foutez de ma gueule ? Bon, vous en êtes où ? ".

Une fois que votre équipe aura fait un résumé précis de la situation, leur contact leur ordonnera de rester sur place et de ne rien tenter pour le moment. Ils n'ont qu'à patienter dans un des hôtels du port : des renforts vont arriver pour les aider. Une mission de reconnaissance en haute mer, ça ne s'improvise pas !

Et effectivement, le soir même, un homme blond d'une trentaine d'années viendra à leur rencontre et se présentera comme un Démon de Kronos (INS) ou un Ange de Joseph (MV). Il n'est pas venu seul et emmènera les personnages-joueurs jusqu'à un dock du port du Touquet, où attendent deux autres Démons de Kronos et de Vephar (INS) ou deux Anges de Joseph (MV).

Il n'est pas nécessaire de vous donner leurs caractéristiques précises car, comme vous allez le voir, l'assaut final se jouera au feeling et des tonnes de caractéristiques risquent de vous ralentir. Tout ce que vous devez savoir, c'est que ces Démons (INS) ou ces Anges (MV) (dont les noms de code sont Mister 4, Mister 5 et Mister 6.) sont des experts en opérations militaires et des combattants avertis.

Ils ont été envoyés pour aider votre équipe à s'infiltrer sur la plate-forme de forage. Ils ont obtenu le plan technique de la Z.E.F.M. A, en piratant l'entreprise dont elle dépend. Voici le matériel dont ils disposent : trois hors-bord, dix combinaisons de plongée, des combinaisons noires, des jumelles, des goggles, des grenades lacrymogènes, des masques à gaz, des talkie-walkie miniaturisés, des lance-grapins, des cali-



bres 44, des fusils-mitrailleurs FAMAS, des silencieux, des grenades et un peu d'explosif. Si vous jouez à INS, ils sont en plus accompagnés de cinq Grosses Brutes, en tenue commando. Si vous jouez à MV, ils sont en plus accompagnés d'une dizaine de Soldats de Dieu.

Laissez votre équipe se débrouiller avec eux pour mettre au point l'opération.

LA Z.E.F.M. A

De loin, la plate-forme de forage ressemble à un gros cube de métal planté au milieu de la Manche. C'est un énorme espace de trois hectares (six terrains de foot pour vous donner une idée plus juste), perché sur une trentaine de pylônes métalliques.

La plate-forme est composée de nombreuses installations. Tout d'abord, celles qui sont là depuis toujours : le puits, l'appareil de forage, une mini-raffinerie, deux énormes réserves où est stocké du pétrole, des bâtiments techniques, une tour-radar, quelques bâtiments d'habitation (une cantine, un dortoir, des sanitaires, des salles de repos...).

Tout cela est gigantesque, et en acier. Niveau transport, on trouve aussi une piste d'atterrissage, un hélicoptère, des quais, deux navettes, le bateau de ravitaillement, des petits transporteurs et un camion. Toutes ces installations sont marquées à la peinture du sigle Z.E.F.M. A. Vous comprenez maintenant pourquoi le Petit Gris croyait s'appeler Zefma : il n'avait gardé comme souvenir que le nom de cette station, d'où il venait.

En plus de toutes ces infrastructures, Baal a transformé un ancien hangar technique en véritable laboratoire. Cet entrepôt abrite notamment le Black Flight et tous les bureaux d'étude dans lesquels l'engin est disséqué. Baal s'est aussi fait installer des appartements personnels, au-dessus de la tour-radar.

D'ordinaire, une plate-forme de ce type demande peu de personnel : une dizaine de techniciens suffit. Là, la plupart des anciens employés sont morts dans des accidents étranges et Baal les a fait remplacer par des Démons à lui. Ils sont une vingtaine, dont quelques-uns un peu spécialisés : des électroniciens, des informaticiens...

De jour, il est impossible d'approcher la plate-forme sans se faire repérer. De nuit, la station comme les flots alentours sont balayés par une dizaine de projecteurs, mais on peut les éviter assez facilement.

ET SI...

Et si vos personnages-joueurs ont eu le mauvais goût de tuer Zefma ? Ou de l'avoir largué dans la nature au début du scénario ? Pas de panique, on a tout prévu. Alors qu'ils enquêteront aux alentours de la Motte-Bevroin ou de Plaissey-sur-Étangs, l'un d'entre eux apercevra le camion de la Z.E.F.M. A passer. Il est vide, ne cherchez pas ! C'est simplement, comme on l'a dit, qu'il était caché dans le coin et que là, et bien il rentre. En voyant Z.E.F.M. A (on a déjà signalé aussi que le camion faisait partie du matériel de la plate-forme de forage.) écrit en gros sur la remorque, un de vos personnages-joueurs va bien réagir ? Non ?

Et pour la suite, oubliez le biper et les agents du Bureau. Votre équipe n'aura plus qu'à suivre la trace du camion, de station d'essence en station d'essence, de péage en péage, ou bien d'avoir la présence d'esprit de noter que sa plaque d'immatriculation est du Pas-de-Calais.

L'ASSAUT FINAL

Les personnages-joueurs vont donc devoir monter sur la plate-forme pour voir ce qui s'y trame. Ils peuvent s'y prendre de bien des manières, mais la plus discrète consiste à abandonner les bateaux à un ou deux kilomètres, pour approcher à la nage. Il est ensuite possible de passer par les quais, qui ne sont pas surveillés la nuit.

Car, en toute logique, c'est de nuit que votre équipe et ses renforts devraient pénétrer dans les lieux. Quel que soit le plan qu'ils aient mis au point, il y a là vingt Démons et Baal, ce qui veut dire qu'ils se jettent dans la gueule du loup. La plupart des hommes sont dans les dortoirs, mais cinq gardes veillent à l'extérieur et deux techniciens travaillent tardivement sur le Black Flight.

Quelqu'un finira bien par donner l'alerte et là, ce sera le chaos. Une vraie bataille rangée se tiendra alors sur la plate-forme. D'un côté, les Démons de Baal sortiront, toujours plus nombreux, armés et pourvus de pouvoirs de combat bien appropriés. En face, vos personnages-joueurs verront leurs alliés se faire décimer les uns après les autres et se sentiront de plus en plus acculés.

Les Démons (INS/MV) ou les Anges (MV) présents dans chaque camp n'ont pas de caractéristiques fixes, alors laissez courir votre imagination et donnez-leur les pouvoirs qui conviennent au bon moment, pour créer des situations fun et spectaculaires. D'autre part,

multipliez les fusillades, les ricochets de balles sur les parois d'acier, les courses-poursuites dans les couloirs, les parties de cache-cache dans les hangars et j'en passe.

Il y a cependant quelques scènes inévitables : tout d'abord, il serait bon que les personnages-joueurs parviennent à approcher le Black Flight. Le mieux serait même que l'un d'eux réussisse à utiliser l'engin contre des opposants. C'est facile à piloter : c'est un peu comme dans un jeu vidéo.

Enfin, je vous rappelle que nous sommes sur une station de forage pétrolier. Alors, on fait moins le malin maintenant avec ses armes à feu ? Et oui, se vider des chargeurs quand il y a des litres de pétrole aux alentours, ce n'est pas très prudent. Une mauvaise balle finira par atteindre une des réserves (à vous de voir quand.) et la fera exploser. Après cela, la moitié de la station sera devenue un véritable brasier et le gisement se mettra à flamber, créant un énorme geyser de feu. C'est pas un beau final, ça ?

Toujours est-il que l'affrontement ne tournera pas en la faveur de votre équipe. Les Démon de Baal sont en surnombre et connaissent très bien les lieux. Quant à Baal, il ne sait pas réellement ce qui se passe, mais se doute bien qu'il devra rendre compte d'un tel incident à sa hiérarchie. Il ne se mêlera donc pas au combat mais, pendant la durée des affrontements, se téléportera dans les divers lieux de la station, pour récupérer tous les documents compromettants (c'est-à-dire les études sur le Black Flight, les ordres de mission relatifs à son vol dans le Michigan, les noms de ses Démon à la base militaire du Tragnant, les noms des émissaires qu'il souhaitait contacter pour livrer les schémas du Black Flight à certains pays...).

Le Prince-Démon s'enfermera ensuite dans un des locaux administratifs de la plate-forme, où il détruira ces preuves. Les personnages-joueurs pourront apercevoir la silhouette de Baal, mais ne comprendront peut-être pas ce qu'il cherche à faire.

SCOOP: BAAL A TOUJOURS UNE CRAVATE MICKEY!

Baal n'aura pas le temps de revenir dans la mêlée. Et heureusement pour votre équipe !

Faites crouler vos personnages-joueurs sous les adversaires, jusqu'à les mettre dans une situation désespérée. Par exemple : à un contre dix, et en manque de munitions. Vous voyez le genre. Le but, c'est de les pousser à invoquer leur supérieur, en désespoir de

cause. S'il n'y pense pas, un PNJ survivant qui est avec eux le fera. Dans ce genre de situation, tout le monde essaie ensuite.

En temps normal les personnages-joueurs ont très peu de chances de réussir à se faire entendre de leur supérieur. Mais pour cette fois, la situation est un peu différente. Il a été dit auparavant qu'Andromalius (INS) ou Dominique (MV) continuait à surveiller les agissements de votre équipe. En fait, c'est exactement ce genre d'appel au secours qu'il attendait.

Andromalius (INS) ou Dominique (MV) donnera alors un petit coup de pouce à une des invocations. C'est comme si le personnage-joueur ne criait pas assez fort et comme si le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV) lui servait de porte-voix. Néanmoins, le supérieur invoqué ne sera pas choisi au hasard : ce sera le plus adapté à la situation, c'est-à-dire le plus bourrin.

Le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV), supérieur du personnage-joueur, entendra alors l'appel de ce dernier. Il matérialisera dans la seconde un de ses avatars sur place pour aider votre équipe. L'avatar se jettera dans la mêlée et donnera quelques bonus à vos Démon (INS) ou à vos Anges (MV), histoire de rééquilibrer les forces en présence.

Mais pourquoi donc Andromalius (INS) ou Dominique (MV) ne sont-ils pas intervenus eux-mêmes ? Parce qu'ils veulent que les Princes-Démon se fassent pincer, soit, mais si possible par quelqu'un d'autre, pour que personne ne les accuse ensuite de complot.

Les personnages-joueurs réussiront finalement à éliminer ou à faire fuir tous les Démon de Baal, en grande partie grâce à l'aide de l'avatar. Ce dernier se dirigera alors vers le local administratif, comme s'il sentait que Baal s'y trouve. Et d'ailleurs c'est vrai, il le sent. Il demandera à votre équipe de rester à l'extérieur et pulvérisera la porte pour rentrer. À partir de là, vous avez plusieurs options.

Soit l'avatar vient d'un Prince-Démon ou d'un Archange franchement maigrichon (gabarit Novalis ou Morax) : dans ce cas, au bout d'une demi-seconde, l'avatar est éjecté hors de la pièce et va s'écraser dix mètres plus loin. Il est grièvement blessé et serre dans sa main un bout de cravate, la seule chose qu'il ait eu le temps d'attraper au vol chez son adversaire.

C'est une cravate Mickey. Si les personnages-joueurs entrent dans le local administratif, ils le trouveront vide. Baal s'est téléporté et a détruit presque toutes les preuves : il n'y a plus que quelques documents intéressants.

Soit l'avatar vient d'un Prince-Démon ou d'un Archange dans la moyenne (gabarit Jean ou Gaziél) : le scénario est le même, mais il y a un peu de bagarre (dix secondes) avant que l'avatar ne soit éjecté.

Soit l'avatar vient d'un Prince-Démon ou d'un Archange tout à fait capable de rivaliser avec Baal (gabarit Michel ou Crocell) : dans ce cas, l'avatar et le Prince-Démon se livrent une vraie bataille, qui durera trois bonnes minutes et causera la chute de quelques murs. Là, il y a plus de chances pour que Baal soit visible. Au final, l'avatar sortira de la pièce un peu blessé, un bout de cravate arraché à la main. C'est une cravate Mickey. Il conclura sur cette superbe phrase : " Ça a mis le temps, mais on s'est mis d'accord. Valait mieux que chacun repartent de son côté. Il est parti ".

Dernier cas de figure : l'avatar vient de Kronos (INS) ou d'Yves (MV). Là, Baal ne bronche pas et se téléporte la tête basse. L'avatar ressort alors de la pièce avec une cravate pliée, glissée dans un sac en plastique comme une pièce à conviction. Là aussi, c'est une cravate Mickey.

Comme vous pouvez le voir, tout est fait pour que vos personnages-joueurs ne sachent pas qui était dans le local administratif. Ils se douteront bien qu'il s'agissait d'un Prince-Démon ou d'un Archange, mais l'avatar ne leur dira rien, gardant cette information pour Kronos (INS) ou Yves (MV) en personne. Bien sûr, des petits malins tenteront certainement d'apercevoir ce qui se passe.



Ils verront alors Baal : un énorme type musclé, en smoking, avec une cravate Mickey. Et après ? Ils ne savent pas de qui il s'agit.

Et la cravate Mickey ? Ah oui ! La cravate ! Et bien, pour les nouveaux joueurs cela ne veut pas dire grand-chose. Tant pis, c'est pas grave. Pour les autres, les plus anciens, peut-être ont-ils joué le méga-scénario paru dans *Heaven & Hell*, superbe extension s'il en est. Ils savent alors que Baal affectionne tout particulièrement les cravates Mickey...

HARD SCIENCE

Une fois Baal parti, l'avatar restera avec les personnages-joueurs, le temps de récupérer tout ce qui a de la valeur, c'est-à-dire Zéfma, les cadavres de quelques Petits Gris plongés dans du formol, le Black Flight et les rares documents que Baal n'a pas eu le temps de détruire. Tout cela peut être chargé sur le bateau de ravitaillement, qui est encore en bon état.

L'avatar conseillera aux personnages-joueurs de partir au plus vite car les forces de police et les pompiers vont certainement repérer l'incendie. Si aucun de vos Démons (INS) ou de vos Anges (MV) ne sait piloter un bateau, l'avatar leur donnera momentanément le Talent adapté. Il disparaîtra ensuite. Votre équipe pourra alors regagner les côtes et appeler son contact, pour lui donner son butin et sa version des faits.

Le contact sera surtout très content de récupérer le Black Flight, dont vous trouverez ci-dessous les caractéristiques. Cet engin possède des capacités qui correspondent en tous points à des pouvoirs de Démon ou d'Ange. Ces capacités/pouvoirs sont tous maîtrisés au niveau 1. Ils n'utilisent pas de points de pouvoir mais un certain nombre d'Unités de Puissance (UP), indiqué entre parenthèses. Le Black Flight dispose d'un total de 10 UP, mais ses générateurs se rechargent d'un nouvel UP nouveau par seconde. Cela lui permet de voler en permanence et d'utiliser ponctuellement quelques autres capacités.

Ceux qui possèdent l'extension *Mindstorm* auront déjà reconnu les règles relatives à la création d'objets technologiques. Je tiens tout de même à prévenir les puristes que le Black Flight est une petite (non, une grosse !) exception aux règles normalement en cours. Mais ce n'est pas grave, c'est un prototype qui est, et restera, unique.

Le Black Flight

Prix : 100 Milliards de francs.

Temps de fabrication : cinq ans.

Poids : dix tonnes.

Pouvoirs : Vol (1 UP par seconde), Vitesse (1 UP par minute),

Champ magnétique (1 UP par seconde).

Energie : 10 UP.

Recharge : 1 UP par seconde.

Armes : deux mitrailleuses couplées.

Le Black Flight sera alors transporté en camion jusqu'à Paris, où des techniciens de Vapula (INS) ou de Jean (MV) l'étudieront. Grâce à votre équipe, cet engin de combat réapparaîtra dans les rangs des forces du mal (INS) ou du bien (MV) dans des scénarios à venir. Quant à Zéfma, il sera éliminé (MV) ou rééduqué (INS) de manière à ce qu'il retrouve son identité réelle.

Le contact laissera alors les personnages-joueurs aller se reposer, mais exigera un rapport détaillé dans les vingt-quatre heures.

LES ÉMISSAIRES

Dans les quelques papiers laissés par Baal, les autorités démoniaques (INS) ou angéliques (MV) ne trouveront rien de concluant. Il y a des noms de ministres, d'hommes d'affaires et de marchands d'armes peu recommandables. Il s'agit des individus que Baal désirait contacter, pour offrir les plans du Black Flight à certains pays. Cependant, rien dans les documents ne laisse supposer de telles intentions.

Il est aussi à noter qu'un des hommes d'affaires pressenti pour compter au nombre des émissaires s'est révélé, après enquête, être un Démon de Mammon particulièrement doué. Ce dernier possédait par ailleurs deux sociétés, Immo 510 et Sécu 156. Cela ne vous rappelle rien ? Décidément, il y en a qui sont dans tous les mauvais coups...

CONCLUSION RAPIDE

Les personnages-joueurs n'ont pas réussi à récupérer le Black Flight, n'ont rien compris à l'histoire et leurs actions n'ont même pas compromis Baal : 1d6+2 sur la table des punitions (1d6 de la part de leur supérieur et le +2 de la part d'Andromalius (INS) ou de Dominique (MV)).

Les personnages-joueurs n'ont pas réussi à récupérer le Black Flight. Ils n'ont pas réellement compris que Baal était mêlé cette affaire, mais le Prince-Démon a tout de même été compromis : 1d6 sur la table des punitions.

Les personnages-joueurs ont récupéré le Black Flight et ont compromis Baal, bien qu'ils n'aient pas compris que c'est de lui dont il s'agit : 1d6+1 sur la table des récompenses (1d6 de la part de leur supérieur et le +1 de la part d'Andromalius (INS) ou de Dominique (MV)).

Les personnages-joueurs ont récupéré le Black Flight, ont tout compris, entre autres que Baal était mouillé dans l'histoire. Ils l'ont d'ailleurs indiqué dans leurs rapports et sont prêts à en témoigner : 1d6+3 sur la table des récompenses (1d6 de la part de leur supérieur et le +3 de la part d'Andromalius (INS) ou de Dominique (MV)).

EPILOGUE...

... mais de taille

Lorsque les personnages-joueurs auront terminé leur boulot et que tous les scénarios de cette campagne seront terminés, il sera temps de faire les comptes et de savoir si oui ou non Dominique et Andromalius sont arrivés à leurs fins. Si les personnages-joueurs ont été particulièrement bavards et s'ils sont parvenus à communiquer avec leur hiérarchie (cf. aide de jeu ci-jointe), il y a de grandes chances que tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes et que les personnages-joueurs aient bien servi, secrètement, les desseins de ces très hauts. Pour savoir ce qu'ils vont remporter en fin de campagne, il suffit de jeter 1d6+2 (+1 pour chaque Prince-Démon dont les plans ont été déjoués) sur la table des récompenses. Ladite récompense sera choisie par le maître de jeu si nécessaire et apparaîtra chez le personnage 1d6 mois après la fin de la campagne (afin que l'identité de l'allié secret ne puisse être déduite). Si les personnages-joueurs ouvrent un peu trop leur grande bouche et si



des rumeurs d'événements bizarres arrivent aux oreilles d'autres Princes et Archanges (à part Dominique, Andromalius et Asmodée), le complot sera très certainement éventé (je laisse cette option à l'appréciation du maître de jeu). Pour punir les fortes têtes, Andromalius ou Dominique (selon les cas), enverront un émissaire pour contrôler les actions des personnages-joueurs durant leur prochain scénario. En théorie, l'individu précisera qu'il a été envoyé enquêter sur leur groupe aléatoirement. Le personnage suivra donc les personnages-joueurs dans leur enquête, en relevant sur un carnet, sans intervenir, tout ce qui n'est pas strictement chrétien (ou démoniaque). Gare donc aux personnages-joueurs dotés de limitations mentales et à ceux qui utilisent des méthodes curieuses pour parvenir à leurs fins. Au mieux, après cette petite enquête l'Andromalius ou le Dominique partiront sans rien dire. Au pire, ce sera une limitation très handicapante pour les fautifs, voire une dénonciation à leur supérieur direct. De biens bons moments en perspective.

René Gontrain, Ange de Dominique

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	6	3	4	2	3	22

Pouvoirs : lire les pensées (1), détection du mensonge (1), peur (4), jugement (1), faiblesse (1), psychométrie (2), jet d'eau bénite (2), détection du mal (1), volonté supranormale (1), paralysie (1).

Talents : discrétion (2), arme de poing (2), esquivé (2).

Equipement : colt .45 bénit, épée longue bénite, veste en kevlar.

Nécroton, Démon d'Andromalius

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	2	3	3	22

Pouvoirs : lire les pensées (1), détection de la vérité (1), invisibilité (1), humanité (4), détection du futur proche (2), augmentation temporaire de volonté (2), attaque télékinétique (3), détection du Bien (1), volonté supranormale (1).

Talents : arme d'épaule (3), esquivé (3), discrétion (3).

Equipement : fusil à pompe maudit, veste en kevlar.

Vous avez demandé la police ? Ne quittez pas...

Vous vous demandiez à quoi pouvait servir un Démon de Baalberith ou un Ange de Didier ? Ben c'est ici, et maintenant.

Note importante : même si cette aide de jeu a été écrite pour cette campagne particulière, elle peut être utilisée dans toutes vos parties (l'aide de jeu est assez générique pour que cela soit possible).

Plusieurs fois au cours de cette campagne, il se peut que les personnages-joueurs trouvent leurs missions un peu bizarres et qu'ils fassent appel à leurs contacts ou à leur supérieur. C'est un moment critique pour la bonne continuité des scénarios et certainement une aide précieuse à l'ambiance de la campagne. Consultez donc ces règles aussi souvent qu'il vous semblera nécessaire.

À la base, il faut savoir ce que les personnages-joueurs veulent communiquer comme renseignements, à qui et la façon dont ils comptent faire passer le message. La dernière variable est la plus facile à déterminer puisqu'il n'existe que quatre façons de fournir des informations aux autorités supérieures : la voie légale, le contact avec un supérieur (pouvoir), le téléphone au quartier général (uniquement pour les Anges, à Notre-Dame) et l'invocation de son supérieur.

Ensuite, il faut prendre en compte la nature de l'individu qui ne veut pas que l'information soit transmise.

- Dans cette campagne, toute transmission d'information visant à communiquer un renseignement prouvant ou tendant à prouver l'implication de Dominique et Andromalius dans l'affaire sera retardée (ou plutôt, ce sont Dominique et Andromalius qui essaieront d'étouffer l'affaire).

- Toute transmission d'information visant à communiquer un renseignement prouvant ou tendant à prouver l'implication de Princes-Démons sur Terre sera accélérée (toujours par Dominique et Andromalius).

Principe de base

Chaque Archange et chaque Prince-Démon possède un potentiel de communication qu'il utilise généralement pour accélérer la transmission des suppliques et des demandes de ses serviteurs. Mais il peut aussi utiliser sa puissance de communication pour gêner ou accélérer la transmission des suppliques d'un autre personnage, si tant est qu'il connaisse l'existence de ladite demande. Les Archanges et les Princes-Démons ont le don d'ubiquité mais ne l'utilisent pas obligatoirement tout le temps (paradoxal non ?). Dans cette aventure, seuls Andromalius et Dominique sont au courant de l'affaire et pourront agir indirectement. Mais prenons d'abord connaissance de la puissance de communication de chaque supérieur :

Pour connaître les chances qu'un message parvienne aux autorités compétentes (qui que ce soit, pourvu que le message lui soit destiné), il suffit d'effectuer les opérations suivantes :

Supérieur angélique	Potentiel de communication
Alain	1
Ange	2
Blandine	3
Christophe	2
Daniel	1
Didier	5
Dominique	4
Emmanuel	2
Francis	4
Guy	3
Janus	2

Supérieur angélique	Potentiel de communication
Jean	3
Jean-Luc	3
Jordi	1
Joseph	3
Laurent	3
Marc	4
Michel	1
Novalis	1
Walther	2
Yves	4

Supérieur démoniaque	Potentiel de communication
Abalam	1
Andrealphus	1
Andromalius	4
Asmodée	2
Baal	1
Baalberith	5
Beleth	3
Belial	1
Bifrons	1
Caym	2
Crocell	2
Furfur	2
Gaziel	2
Haagenti	3
Kobal	3

Supérieur démoniaque	Potentiel de communication
Kronos	4
Malphas	3
Malthus	1
Mammon	4
Morax	2
Nog	0
Nybbas	4
Ouikka	3
Samigina	2
Scox	2
Shaytan	2
Uphir	2
Valefor	2
Vapula	2

Base : potentiel de communication du supérieur du personnage.

Ajouter : potentiel de communication du supérieur auquel le message est adressé.

Ajouter : potentiel de communication de tout supérieur qui souhaite accélérer la transmission du message (ici, soit Dominique, soit Andromalius).

Retrancher : potentiel de communication de tout supérieur qui souhaite empêcher la transmission du message (ici, soit Dominique, soit Andromalius).

La valeur finale doit ensuite être reportée sur le tableau suivant pour connaître la difficulté du jet à effectuer.

Valeur finale	Difficulté de l'action
0 ou moins	Très difficile
1-4	Difficile
5-8	Moyen
9 et plus	Facile

On jette ensuite un d666 sur la table unique-multiple, en utilisant comme caractéristique une valeur qui dépend du mode de communication utilisé.

Type de communication	Caractéristique
Un Ange communique un renseignement à un Prince-Démon	1*
Un Démon communique un renseignement à un Archange	1*
Par voie légale (5 exemplaires à recopier sans carbone)	2
Téléphoner à Notre-Dame (pour un Ange)	3
Invoyer l'avatar de son supérieur	4***
Contact avec un Prince-Démon (pouvoir du même nom) **	5
Invoyer son supérieur ***	6****

* : sauf pour les cas spéciaux suivants : (tout Ange de Janus vers Valefor (3), tout Démon de Valefor vers Janus (3), tout Démon vers l'Archange Ange (4), tout Ange d'Emmanuel vers tout Prince-Démon (2)).

** : uniquement si le message est destiné au Prince en question.

*** : uniquement pour les Archanges et Princes-Démons descendus sur Terre (Alain, Daniel, Jordi, Michel, Novalis, Haagenti, Malthus, Baal, Bifrons au moment où se déroule la campagne).

**** : une fois l'invocation réussie.

Si le jet est réussi, l'information est communiquée au supérieur en question (à lui d'en faire ce qu'il veut). Si le jet est raté, tout n'est peut-être pas perdu, il suffit de consulter la table suivante :

d6	Résultat
1	Le message se perd définitivement.
2	Le message est reçu par un autre supérieur du même camp (encore que, rejetez un d666. Sur un 111 c'est un Archange qui reçoit le message, d'où qu'il vienne. Sur un 666 c'est un Prince-Démon).
3	Le message est reçu, mais avec quelque retard (1d6 semaines).
4	Le message est reçu, mais avec un peu de retard (1d6 mois).
5	Le message est reçu, mais avec du retard (1d6 ans).
6	Le message est reçu, mais avec beaucoup de retard (1d6 siècles).

ANGES ET DÉMONS

pour la 3ème édition

Cette aide de jeu fort pratique a fait une apparition remarquée dans *Mucous Pesos Capnarium*. Elle est pourtant inutilisable avec la 3ème édition de INS/MV3. La voilà, *in extenso*, remise à jour et complétée. De temps en temps, au fil des publications des scénarios dans les revues plus ou moins professionnelles, on trouve des personnages qui semblent avoir été créés avec un autre système de jeu qu'INS/MV3. Pourtant INS/MV3 utilise un des systèmes de création de personnages les plus simples du jeu de rôles mondial : six caractéristiques qui varient de 1 à 5, 20 points pour les Anges, 18 pour les Démon et zéro, à Crétel comme dirait Zlika. Les pages et listes suivantes vous permettront à l'avenir de ne plus vous planter dans les caractéristiques des PNJs génériques. Ne le cachons pas, elles servent également à nous faciliter la tâche et à gagner de la place dans les extensions futures : au lieu de se taper une longue liste de pouvoirs où l'on peut tous se tromper, il suffira de préciser dans les caractéristiques des PNJs par exemple, "Démon aux ordres de Belial de grade 1, 18 PP" pour savoir exactement quelles sont les caractéristiques et les pouvoirs d'un tel Démon. Il suffira de se reporter à la fiche des Démon aux ordres de Belial dans cette extension. De même, quand un Ange ou un Démon se présentera devant une équipe de personnages, le maître de jeu aura immédiatement sous la main ses caractéristiques et pouvoirs, et ce même si c'est un Ange au service d'Alain. C'est dire. Pour les Démon et Anges atypiques, nous continuerons à les détailler comme avant, c'est-à-dire plus en profondeur, pour connaître leurs motivations et les conflits qui les animent.

Mode d'emploi

D'abord, les caractéristiques, qui tiennent compte de "l'esprit" de l'Archange ou du Prince. Ainsi, il est rare de voir un Ange au service de Dominique affublé d'une volonté de 1 et d'une apparence de 5 (encore que, pour l'apparence, ça n'est pas dans la norme et ici, nous ne parlons que norme). D'un côté, des chiffres et nombres, de 1 à 30 représentant les Points de Pouvoir. De l'autre, des pouvoirs avec des niveaux. Pour connaître le nombre et les niveaux des pouvoirs, il suffit de comptabiliser les pouvoirs depuis le premier PP et de s'arrêter à la puissance voulue. Dans le cadre de niveaux de pouvoirs supérieurs à 1, le niveau est indiqué 2, 3, etc. Ces tables ne prennent bien sûr pas en compte les Démon et Anges bichassés. Seuls les Anges et les Démon bon teint et respectant les préceptes de leurs supérieurs sont concernés. Tous les pouvoirs ont été déterminés avec la célèbre méthode statistique Oblère®.

Cas spéciaux : Certains pouvoirs modifient de façon permanente ou temporaire certaines caractéristiques. Dans ce cas, on utilisera le format suivant : Fo 5/6¹. Ce qui signifie que l'Ange ou le Démon a 5 en Force, s'il a moins de 13 points de pouvoir ; mais qu'il a 6 points à partir de son 13ème PP en ayant choisi ou en ayant tiré au hasard le pouvoir d'augmentation permanente de force. Les personnages considérés n'ont pas de défauts majeurs, ils ne sont donc pas gênés pour passer leur Grade 2.

Anges au service d'Alain, Archange des Cultures

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

- 1 —
- 2 —
- 3 —
- 4 —
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 —
- 9 Attaque mentale (2), régénération (1), volonté supranormale (1)
- 10 Immunité au feu
- 11 Immunité au froid
- 12 Coup de poing (1)
- 13 Non-détection
- 14 Calme (1)
- 15 Déplacement temporel (1)
- 16 Absorption du Mal (1)
- 17 Armure corporelle (1)
- 18 Attaque mentale (3)
- 19 Détection du Mal (1)
- 20 Volonté supranormale (2)
- 21 Détection du futur proche (1)
- 22 Coup de poing (2)
- 23 Eclair (1)
- 24 Régénération (2)
- 25 Lire les pensées (1)
- 26 Attaque mentale (5)
- 27 Psychométrie (1)
- 28 Volonté supranormale (3)
- 29 Coup de poing (3)
- 30 Champ de force (1)

Anges au service d'Alain, Archange des Cultures

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

- 1 —
- 2 —
- 3 —
- 4 —
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 Abondance (1), anaérobiose, calme (1), bénédiction " fertilité " (2)
- 9 Armes à distance bénite
- 10 Augmentation temporaire d'agilité (1)
- 11 Champ de force (1)
- 12 Abondance (2)
- 13 Rêve (1)
- 14 Calme (2)
- 15 Bénédiction " fertilité " (2)
- 16 Absorption de force (1)
- 17 Faiblesse (1)
- 18 Abondance (3)
- 19 Détection du Mal (1)
- 20 Invisibilité (1)
- 21 Paralysie (1)
- 22 Bénédiction " rajeunissement " (1)
- 23 Immunité aux maladies et aux poisons
- 24 Régénération (1)
- 25 Lire les sentiments (1)
- 26 Téléportation (1)
- 27 Calme (3)
- 28 Volonté supranormale (1)
- 29 Bénédiction " beauté " (1)
- 30 Régénération (2)

Anges au service de Blandine, Archange des Rêves

FO	VO	PE	AG	PR	AP
2	5/6 ¹	4	2	3	4

- 1 —
- 2 —
- 3 —
- 4 —
- 5 —
- 6 —
- 7 —
- 8 —
- 9 Non-détection, rêve divin (2), sommeil (1)
- 10 Absorption d'amour (1)
- 11 Trait de lumière (1)
- 12 Lire les pensées (1)
- 13 Rêve (1)
- 14 Rêve divin (3)
- 15 Détection du danger (1)
- 16 Sommeil (2)
- 17 Lire les pensées (2)
- 18 Calme (1)
- 19 Rêve (2)
- 20 Rêve divin (4)
- 21 Détection du futur proche (1)
- 22 Bénédiction " guérison de folies " (1)
- 23 Charme (1)
- 24 Augmentation permanente de volonté
- 25 Charme (2)
- 26 Sommeil (4)
- 27 Sommeil (5)
- 28 Télépathie (1)
- 29 Détection du mensonge (1)
- 30 Régénération (1)

Ange au service de Christophe, Archange des Enfants

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	3	4	3	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Polymorphie (1), bond (1), sommeil (1), chance					
9	Bond (2)					
10	Non détection					
11	Réduction (1)					
12	Lire les sentiments (1)					
13	Dialogue mental (1)					
14	Absorption de gentillesse (1)					
15	Sommeil (2)					
16	Armure corporelle (1)					
17	Polymorphie (2)					
18	Esquive acrobatique (1)					
19	Bond (3)					
20	Invisibilité (1)					
21	Anneau					
22	Téléportation (1)					
23	Scouts d'Europe					
24	Armure corporelle (2)					
25	École					
26	Réduction (2)					
27	Sommeil (4)					
28	Caméléon (1)					
29	Augmentation temporaire d'agilité (1)					
30	Bond (4)					

Ange au service de Daniel, Archange de la Pierre

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3/4 ^{is}	3	4	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Armure corporelle (1), peur (1), skinheads, chair en pierre (1)					
8	Armure corporelle (2)					
9	Passe-muraille (1)					
10	Arme de contact bénite					
11	Armure corporelle (3)					
12	Trait de lumière (1)					
13	Esquive acrobatique (1)					
14	Immunité au froid					
15	Chair en pierre (2)					
16	Anaérobiose					
17	Armure corporelle (4)					
18	Augmentation permanente de volonté					
19	Trait de lumière (2)					
20	Chair en pierre (3)					
21	Trait de lumière (3)					
22	Paralysie (1)					
23	Réduction (1)					
24	Peur (2)					
25	Détection du danger (1)					
26	Psychométrie (1)					
27	Chair en pierre (3)					
28	Paralysie (2)					
29	Régénération (1)					
30	Immunité aux maladies et aux poisons					

Ange au service de Didier, Archange de la Communication

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	4	3	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Paparazzi, dialogue mental (1), rêve (1), message officiel					
9	Eau bénite (1)					
10	Eau bénite (2)					
11	Télépathie (1)					
12	Téléportation (1)					
13	Multiplication (1)					
14	Dialogue mental (2)					
15	Absorption de gentillesse (1)					
16	Détection du futur proche (1)					
17	Télépathie (2)					
18	Rêve (2)					
19	Téléportation (2)					
20	Immunité au feu					
21	Détection du danger (1)					
22	Rêve (3)					
23	Non-détection					
24	Forme gazeuse (1)					
25	Dialogue mental (3)					
26	Calme (1)					
27	Immunité au froid					
28	Détection des créatures invisibles (1)					
29	Télépathie (3)					
30	Rêve (4)					

Ange au service de Dominique, Archange de la Justice

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	5/6 ^{is}	3	4	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Lire les pensées (1), détection du mensonge (1), peur (1), jugement (1)					
10	Arme de contact bénite					
11	Faiblesse (1)					
12	Psychométrie (1)					
13	Jet d'eau bénite (1)					
14	Augmentation permanente de volonté					
15	Peur (2)					
16	Jet d'eau bénite (2)					
17	Arme à distance bénite					
18	Peur (4)					
19	Détection du Mal (1)					
20	Volonté supranormale (1)					
21	Psychométrie (2)					
22	Paralysie (1)					
23	Détection du mensonge (2)					
24	Lire les pensées (2)					
25	Invisibilité (1)					
26	Détection du danger (1)					
27	Téléportation (1)					
28	Lire les sentiments (1)					
29	Armure corporelle (1)					
30	Absorption du Mal (1)					

Ange au service d'Emmanuel, Archange du Double Jeu

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	4/5 ^{es}	3	4	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Apparence démoniaque (2), attaques multiples (1), talent de ruse					
9	Sommeil (1)					
10	Détection du Mal (1)					
11	Esquive acrobatique (1)					
12	Griffes (démoniaque) (1)					
13	Apparence démoniaque (3)					
14	Attaques multiples (2)					
15	Lire les sentiments (1)					
16	Jet d'acide (démoniaque) (1)					
17	Téléportation (1)					
18	Membre blindé					
19	Anaérobiose					
20	Volonté supranormale (1)					
21	Détection du Mal (2)					
22	Bond (1)					
23	Augmentation temporaire de force (1)					
24	Contrôle des animaux (1)					
25	Contrôle des animaux (2)					
26	Jet d'acide (démoniaque) (2)					
27	Détection de Bien (démoniaque) (1)					
28	Augmentation permanente de volonté					
29	Volonté supranormale (2)					
30	Téléportation (2)					

Ange au service de Francis, Archange de la Diplomatie

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	4	2	3	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Détection du mensonge (2), lire les pensées (1), alliance					
10	Augmentation temporaire de précision (1)					
11	Vitesse (1)					
12	Lire les pensées (2)					
13	Alliance (2)					
14	Non-détection					
15	Charme (1)					
16	Charme (2)					
17	Talent de communication					
18	Lire les sentiments (1)					
19	Rêve (1)					
20	Invisibilité (1)					
21	Avocat					
22	Alliance (4)					
23	Calme (1)					
24	Absorption de colère (1)					
25	Champ magnétique (1)					
26	Rêve (2)					
27	ONU					
28	Immunité aux maladies et aux poisons					
29	Sommeil (1)					
30	Alliance (5)					

Ange au service de Guy, Archange des Guérisseurs

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	3	4	4	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Guérison (2), immunité aux maladies et aux poisons, régénération (1)					
10	Champ magnétique (1)					
11	Dialogue mental (1)					
12	Talent scientifique					
13	Bracelet					
14	Détection du danger (1)					
15	O.M.S.					
16	Régénération (2)					
17	Absorption de gentillesse (1)					
18	Bénédictio " guérison de maladies " (1)					
19	Guérison (4)					
20	Champ de force (1)					
21	Rebond (1)					
22	Bénédictio " guérison de folies " (1)					
23	Absorption de gentillesse (2)					
24	Guérison (5)					
25	Rebond (2)					
26	Bénédictio " guérison de maladies " (2)					
27	Bénédictio " guérison de folies " (2)					
28	Passe-muraille (1)					
29	Bénédictio " guérison de maladies " (3)					
30	Bénédictio " guérison de folies " (3)					

Ange au service de Janus, Archange des Vents

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	4	4	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Forme gazeuse (1), passe-muraille (1), non-détection, ouverture					
9	Rebond (1)					
10	Station balnéaire					
11	Ouverture (2)					
12	Multiplication (1)					
13	Charme (1)					
14	Augmentation temporaire d'apparence (1)					
15	Polymorphie (1)					
16	Lieutenant de police					
17	Volonté supranormale (1)					
18	Téléportation (1)					
19	Détection du danger (1)					
20	Charme (2)					
21	Anaérobiose					
22	Détection du danger (1)					
23	Forme gazeuse (2)					
24	Détection du futur proche (1)					
25	Lire les pensées (1)					
26	Passe-muraille (2)					
27	Ouverture (3)					
28	Polymorphie (2)					
29	Forme gazeuse (4)					
30	Polymorphie (3)					

Ange au service de Jean, Archange de la Foudre

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	5	4	2	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Talent scientifique, champ électrique (1), éclair (1), générateur (1)					
10	École					
11	Rebond (1)					
12	Université					
13	Électricité (1)					
14	Éclair (2)					
15	Sommeil (1)					
16	Armure corporelle (1)					
17	Hacker					
18	Psychométrie (1)					
19	Générateur (2)					
20	Talent scientifique					
21	Générateur (3)					
22	Anneau					
23	Champ électrique (2)					
24	Immunité au froid					
25	Éclair (3)					
26	Vol (1)					
27	Électricité (2)					
28	Champ électrique (4)					
29	Contrôle des animaux (1)					
30	Champ électrique (5)					

Ange au service de Jordi, Archange des Animaux

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	4	3	3	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Détection du danger (1), caméléon (2), appel des animaux (1)					
9	Augmentation temporaire de force (1)					
10	Arme de contact bénite					
11	Parc					
12	Augmentation temporaire d'agilité (1)					
13	Lire les sentiments (1)					
14	Contrôle des animaux (1)					
15	Esquive acrobatique (1)					
16	Volonté supranormale (1)					
17	Caméléon (3)					
18	Immunité aux maladies et aux poisons					
19	Régénération (1)					
20	Détection du danger (1)					
21	Contrôle des animaux (2)					
22	Contrôle des animaux (3)					
23	Appel des animaux (2)					
24	Régénération (2)					
25	Appel des animaux (3)					
26	Détection du danger (3)					
27	Lire les sentiments (2)					
28	Greenpeace					
29	Anaérobiose					
30	Régénération (3)					

Ange au service de Jean-Luc, Archange des Protectors

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	5	4	2	4	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Conversion physique (1), champ électrique (1), armure corporelle (1), sacrifice ultime (1)					
9	Conversion mentale (1)					
10	Service d'ordre					
11	Régénération (1)					
12	Déplacement temporel (1)					
13	Sacrifice ultime (2)					
14	Augmentation temporaire de force (1)					
15	Section multirôle					
16	Talent scientifique					
17	Armure corporelle (2)					
18	Rebond (1)					
19	Champ magnétique (1)					
20	Armure corporelle (2)					
21	Régénération (2)					
22	Sacrifice ultime (4)					
23	Champ électrique (2)					
24	Champ de force (1)					
25	Conversion physique (2)					
26	Armure corporelle (4)					
27	Champ électrique (4)					
28	Conversion physique (4)					
29	Sacrifice ultime (5)					
30	Régénération (4)					

Ange au service de Joseph, Archange de l'Inquisition

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	5	3	3	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Lire les pensées (1), peur (1), détection du mensonge (1), torture (1)					
10	Détection du danger (1)					
11	Jet d'eau bénite (1)					
12	Torture (2)					
13	Détection du mensonge (2)					
14	Psychométrie (1)					
15	Augmentation temporaire de volonté (1)					
16	Augmentation temporaire de volonté (2)					
17	Détection du danger (2)					
18	Détection du Mal (1)					
19	Éclair (1)					
20	Torture (4)					
21	Lire les sentiments (1)					
22	Peur (2)					
23	Arme de contact bénite					
24	Torture (5)					
25	Détection du Mal (2)					
26	Détection du mensonge (3)					
27	Lire les sentiments (2)					
28	Charme (1)					
29	Éclair (2)					
30	Psychométrie (2)					

Ange au service de Laurent, Archange de l'Épée

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	4	3	4	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Arme de contact bénite, volonté supranormale (1), armure corporelle (2)					
9	Juste-lame de Laurent (1)					
10	Bénédiction "rajeunissement" (1)					
11	Esquive Acrobatique (1)					
12	Juste-lame de Laurent (2)					
13	Éclair (1)					
14	Détection du Mal (1)					
15	Talent de combat					
16	Augmentation temporaire de force (1)					
17	Armure corporelle (3)					
18	Juste-lame de Laurent (3)					
19	Détection du danger (1)					
20	Téléportation (1)					
21	Détection du danger (2)					
22	Armure corporelle (4)					
23	Augmentation temporaire d'agilité (1)					
24	Éclair (2)					
25	Régénération (1)					
26	Absorption de colère (1)					
27	Bond (1)					
28	Juste-lame de Laurent (4)					
29	Esquive acrobatique (2)					
30	Bond (2)					

Ange au service de Marc, Archange des Échanges

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	4	2	3	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Contrat divin (2), lire les pensées (1), calme (1)					
10	Hacker					
11	Comptable					
12	Télépathie (1)					
13	Charme (1)					
14	Talent de communication					
15	Volonté supranormale (1)					
16	Charme (2)					
17	Augmentation temporaire de volonté (1)					
18	Anneau					
19	Détection des créatures invisibles (1)					
20	Rêve (1)					
21	Détection du mensonge (1)					
22	Télépathie (2)					
23	Téléportation (1)					
24	Polymorphie (1)					
25	Lire les pensées (2)					
26	Contrat divin (4)					
27	Charme (4)					
28	Charme (5)					
29	Détection du mensonge (2)					
30	Contrat divin (5)					

Ange au service de Michel, Archange de la Guerre

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	5	5	3	4	2	1
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Armure corporelle (1), talent de combat, attaques multiples (1), maîtrise (1)					
10	Talent de combat					
11	Contact avec un militaire					
12	Éclair (1)					
13	Volonté supranormale (1)					
14	Membre blindé					
15	Champ de force (1)					
16	Attaques multiples (2)					
17	Maitrise (2)					
18	Esquive acrobatique (1)					
19	Arme de contact bénite					
20	Armure corporelle (2)					
21	Trait de lumière (1)					
22	Champ de force (2)					
23	Régénération (1)					
24	Maitrise (4)					
25	Coup de poing (1)					
26	Attaques multiples (4)					
27	Armure corporelle (4)					
28	Éclair (2)					
29	Immunité au froid					
30	Maitrise (5)					

Ange au service de Novalis, Archange des Fleurs

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	4	2	4	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Rêve (1), lire les sentiments (1), pollen (2)					
9	Bénédiction "fertilité" (1)					
10	Contrôle des animaux (1)					
11	Lire les sentiments (2)					
12	Calme (1)					
13	Absorption d'amour (1)					
14	Augmentation temporaire d'apparence (1)					
15	Rameau d'olivier					
16	Polymorphie (1)					
17	Caméléon (1)					
18	Sommeil (1)					
19	Bénédiction "fertilité" (2)					
20	Lire les sentiments (3)					
21	Charme (1)					
22	Augmentation temporaire d'apparence (2)					
23	Lire les sentiments (4)					
24	Absorption d'amour (2)					
25	Bénédiction "fertilité" (3)					
26	Rêve (2)					
27	Calme (2)					
28	Sommeil (2)					
29	Polymorphie (2)					
30	Rêve (4)					

Ange au service de Walther, Archange des Exorcistes

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	5	3	3	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Exorcisme (2), volonté supranormale (1), jet d'eau bénite (1)					
10	Déplacement temporel (1)					
11	Déplacement temporel (2)					
12	Lire les pensées (1)					
13	Paralysie (1)					
14	Détection du Mal (1)					
15	Absorption de volonté (1)					
16	Volonté supranormale (2)					
17	Éclair (1)					
18	Croix					
19	Charme (1)					
20	Exorcisme (3)					
21	Augmentation temporaire de volonté (1)					
22	Jet d'eau bénite (2)					
23	Détection du Mal (2)					
24	Absorption de volonté (2)					
25	Éclair (2)					
26	Lire les pensées (2)					
27	Paralysie (2)					
28	Absorption de colère (1)					
29	Exorcisme (5)					
30	Jet d'eau bénite (3)					

Ange au service d'Yves, Archange des Sources

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	5	2	2	3	5
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Calme (2), télépathie (1), philosophie (1)					
10	Section d'enquête					
11	Hacker					
12	Charme (1)					
13	Bénédiction " guérison de folies " (1)					
14	Sommeil (1)					
15	Lire les pensées (1)					
16	Talent de communication					
17	Philosophie (2)					
18	Volonté supranormale (1)					
19	Sommeil (1)					
20	Détection du futur proche (1)					
21	Augmentation temporaire de volonté (1)					
22	Augmentation temporaire de volonté (2)					
23	Psychométrie (1)					
24	Lire les pensées (2)					
25	Monument historique					
26	Talent de communication					
27	Calme (3)					
28	Philosophie (4)					
29	Charme (2)					
30	Télépathie (2)					

Démon aux ordres d'Abalam, Prince-Démon de la Folie

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	3	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Malédiction " folie " (1), peur (1), lire les sentiments (1), camisole (1)					
9	Fantôme					
10	Zombies					
11	Peur (2)					
12	Polymorphie (1)					
13	Camisole (2)					
14	Cauchemar (1)					
15	Hôpital					
16	Télépathie (1)					
17	Malédiction " phobie " (1)					
18	Volonté supranormale (1)					
19	Téléportation (1)					
20	Peur (3)					
21	Charme (1)					
22	Polymorphie (2)					
23	Cauchemar (2)					
24	Peur (4)					
25	Camisole (4)					
26	Lire les sentiments (2)					
27	Malédiction " phobie " (2)					
28	Volonté supranormale (2)					
29	Télépathie (2)					
30	Cauchemar (4)					

Démon aux ordres d'Andrealphus, Prince-Démon du Sexe

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	2	3	2	5
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Polymorphie (1), charme (1), orgasme mortel (2)					
9	Absorption d'énergie sexuelle (1)					
10	Tueur psychopathe					
11	Orgasme mortel (3)					
12	Lire les sentiments (1)					
13	Malédiction " stérilité " (1)					
14	Griffes (1)					
15	Charme (2)					
16	Jet d'acide (1)					
17	Détection du Bien (1)					
18	Contrôle des animaux (1)					
19	Faiblesse (1)					
20	Polymorphie (2)					
21	Absorption d'énergie sexuelle (2)					
22	Dents (1)					
23	Charme (4)					
24	Forme gazeuse (1)					
25	Faiblesse (2)					
26	Invisibilité (1)					
27	Orgasme mortel (4)					
28	Liquéfaction (1)					
29	Jet d'acide (2)					
30	Polymorphie (3)					

Démon aux ordres d'Andromalius, Prince-Démon du Jugement

Démon aux ordres d'Asmodée, Prince-Démon du Jeu

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	3	2	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Lire les pensées (1), détection de la vérité (1), invisibilité (1), humanité (1)					
10	Humanité (2)					
11	Humanité (3)					
12	Détection du futur proche (1)					
13	Attaque télékinétique (1)					
14	Augmentation temporaire de volonté (1)					
15	Augmentation temporaire de volonté (2)					
16	Attaque télékinétique (2)					
17	Arme à distance maudite					
18	Détection du futur proche (2)					
19	Détection du Bien (1)					
20	Volonté supranormale (1)					
21	Attaque télékinétique (3)					
22	Humanité (4)					
23	Détection de la vérité (2)					
24	Lire les pensées (2)					
25	Invisibilité (2)					
26	Détection du danger (1)					
27	Téléportation (1)					
28	Lire les sentiments (1)					
29	Armure corporelle (1)					
30	Humanité (5)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	3	2	3	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Lire les sentiments (1), lire les pensées (1), détection de la vérité (1), pari stupide (1)					
9	Déplacement temporel (1)					
10	Goules					
11	Volonté supranormale (1)					
12	Pari stupide (2)					
13	Absorption de volonté (1)					
14	Non-détection					
15	Détection du futur proche (1)					
16	Détection de la vérité (2)					
17	Multiplication (1)					
18	Lire les pensées (2)					
19	Volonté supranormale (2)					
20	Pari stupide (3)					
21	Talent artistique					
22	Multiplication (2)					
23	Lire les sentiments (2)					
24	Déplacement temporel (2)					
25	Talent scientifique					
26	Détection de la vérité (3)					
27	Détection du futur proche (2)					
28	Volonté supranormale (3)					
29	Pari stupide (4)					
30	Lire les sentiments (3)					

Démon aux ordres de Baal, Prince-Démon de la Guerre

Démon aux ordres de Baalberith, Prince-Démon des Messagers

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	5	3	3	3	2	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Armure corporelle (1), jet de flammes (1), griffes (1), art de combat (1)					
8	Détection du danger (1)					
9	Dialogue mental (1)					
10	Talent de combat					
11	Art de combat (2)					
12	Arme de contact maudite					
13	Jet de flammes (2)					
14	Griffes (2)					
15	Dents (1)					
16	Augmentation temporaire de force (1)					
17	Téléportation (1)					
18	Détection du futur proche (1)					
19	Jet d'acide (1)					
20	Jet d'énergie (1)					
21	Art de combat (3)					
22	Armure corporelle (2)					
23	Dents (2)					
24	Détection du danger (2)					
25	Détection du futur proche (2)					
26	Talent de combat					
27	Armure corporelle (4)					
28	Jet d'acide (2)					
29	Téléportation (2)					
30	Armure corporelle (5)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	3	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Talent de communication, dialogue mental (1), cauchemar (1), message officiel					
9	Talent de communication					
10	Onde de choc (1)					
11	Télépathie (1)					
12	Téléportation (1)					
13	Multiplication (1)					
14	Dialogue mental (2)					
15	Augmentation temporaire de force (1)					
16	Détection du futur proche (1)					
17	Télépathie (2)					
18	Cauchemar (2)					
19	Téléportation (2)					
20	Boomerang (1)					
21	Détection du danger (1)					
22	Cauchemar (3)					
23	Contrôle des animaux (1)					
24	Forme gazeuse (1)					
25	Dialogue mental (3)					
26	Onde de choc (2)					
27	Immunité au froid					
28	Détection des créatures invisibles (1)					
29	Télépathie (3)					
30	Cauchemar (4)					

Démon aux ordres de Bebeth, Prince-Démon des Cauchemars

Démon aux ordres de Belial, Prince-Démon du Feu

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5/6	2	3	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Non-détection, cauchemar mortel (2), sommeil (1)					
10	Trait de lumière (1)					
11	Trait de lumière (2)					
12	Dialogue mental (1)					
13	Cauchemar (1)					
14	Cauchemar mortel (3)					
15	Détection du danger (1)					
16	Sommeil (2)					
17	Dialogue mental (2)					
18	Peur (1)					
19	Cauchemar (2)					
20	Cauchemar mortel (5)					
21	Augmentation temporaire de volonté (1)					
22	Malédiction "folie" (1)					
23	Cauchemar (4)					
24	Augmentation permanente de volonté					
25	Cauchemar (5)					
26	Sommeil (3)					
27	Anaérobiose					
28	Télépathie (1)					
29	Dialogue mental (3)					
30	Cauchemar (6)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	4	2	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Jet de flammes (2), incendie (1), immunité au feu					
8	Détection du Bien (1)					
9	Vitesse (1)					
10	Incendie (2)					
11	Armure corporelle (1)					
12	Arme de contact maudite					
13	Jet de flammes (3)					
14	Peur (1)					
15	Détection du futur proche (1)					
16	Régénération (1)					
17	Arme à distance maudite					
18	Incendie (3)					
19	Armure corporelle (2)					
20	Détection du futur proche (2)					
21	Détection du danger (1)					
22	Incendie (4)					
23	Anaérobiose					
24	Détection du Bien (2)					
25	Armure corporelle (3)					
26	Armure corporelle (4)					
27	Tourbillon de feu (1)					
28	Détection du danger (2)					
29	Forme gazeuse (1)					
30	Tourbillon de feu (2)					

Démon aux ordres de Bifrons, Prince-Démon des Morts

Démon aux ordres de Caym, Prince-Démon des Animaux

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	3	3	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Résurrection (2), peur (1), zombies					
8	Griffes (1)					
9	Volonté supranormale (1)					
10	Armure corporelle (1)					
11	Poison (1)					
12	Talent de combat					
13	Arme de contact maudite					
14	Dents (1)					
15	Détection de la vérité (1)					
16	Douleur (1)					
17	Résurrection (3)					
18	Malédiction "vieillessement" (1)					
19	Griffes (2)					
20	Peur (2)					
21	Dents (2)					
22	Armure corporelle (2)					
23	Poison (2)					
24	Goules					
25	Douleur (2)					
26	Peur (3)					
27	Détection de la vérité (2)					
28	Poison (4)					
29	Dents (3)					
30	Malédiction "vieillessement" (2)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	3	3	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Poison (1), griffes (1), vol (1), transformation (1)					
8	Absorption de violence (1)					
9	Faiblesse (1)					
10	Transformation (2)					
11	Forme gazeuse (1)					
12	Caméléon (1)					
13	Dents (1)					
14	Contrôle des animaux (1)					
15	Arme de contact maudite					
16	Téléportation (1)					
17	Contrôle des animaux (2)					
18	Vol (2)					
19	Onde de choc (1)					
20	Vitesse (1)					
21	Transformation (3)					
22	Contrôle des animaux (3)					
23	Griffes (2)					
24	Anaérobiose					
25	Poison (2)					
26	Poison (3)					
27	Vol (3)					
28	Caméléon (2)					
29	Caméléon (3)					
30	Armure corporelle (1)					

Démon aux ordres de Crocell, Prince-Démon du Froid

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	4	2	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Jet de glace (2), froid (1), immunité au froid					
8	Couche de glace (1)					
9	Vitesse (1)					
10	Froid (2)					
11	Armure corporelle (1)					
12	Arme de contact maudite					
13	Couche de glace (2)					
14	Peur (1)					
15	Couche de glace (3)					
16	Régénération (1)					
17	Arme à distance maudite					
18	Froid (3)					
19	Armure corporelle (2)					
20	Jet de glace (3)					
21	Détection du danger (1)					
22	Froid (4)					
23	Anaérobiose					
24	Détection du Bien (1)					
25	Régénération (2)					
26	Armure corporelle (3)					
27	Armure corporelle (4)					
28	Détection du danger (2)					
29	Liquéfaction (1)					
30	Détection du danger (4)					

Démon aux ordres de Furfur, Prince-Démon du Hardcore

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	3	4	2	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Griffes (2), armure corporelle (1), suicide (1)					
8	Vol (1)					
9	Rebond (1)					
10	Absorption de violence (1)					
11	Suicide (2)					
12	Bond (1)					
13	Vitesse (1)					
14	Arme à distance maudite					
15	Immunité au feu					
16	Armure corporelle (2)					
17	Réduction (1)					
18	Bond (2)					
19	Douleur (1)					
20	Jet d'acide (1)					
21	Griffes (3)					
22	Absorption de violence (2)					
23	Suicide (3)					
24	Boomerang (0)					
25	Immunité au froid					
26	Armure corporelle (4)					
27	Vitesse (2)					
28	Douleur (2)					
29	Jet d'acide (2)					
30	Bond (3)					

Démon aux ordres de Gaziell, Prince-Démon de la Terre

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	5	3	4	3	2	1
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Zombies, forme gazeuse (1), onde de choc (1), séisme (1)					
8	Squelettes					
9	Queue (1)					
10	Anaérobiose					
11	Griffes (1)					
12	Contrôle des animaux (1)					
13	Liquéfaction (1)					
14	Armure corporelle (1)					
15	Onde de choc (2)					
16	Téléportation (1)					
17	Séisme (2)					
18	Zombies					
19	Forme gazeuse (2)					
20	Griffes (2)					
21	Champ de force (1)					
22	Onde de choc (4)					
23	Armure corporelle (2)					
24	Liquéfaction (2)					
25	Contrôle des animaux (2)					
26	Séisme (4)					
27	Forme gazeuse (4)					
28	Dialogue mental (1)					
29	Queue (2)					
30	Armure corporelle (4)					

Démon aux ordres d'Haagenti, Prince-Démon de la Gourmandise

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	4	3	2	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Rebond (1), bond (1), dents (1), goinfrerie (1)					
8	Talent de combat					
9	Volonté supranormale (1)					
10	Talent de ruse					
11	Griffes (1)					
12	Jet de flammes (1)					
13	Goinfrerie (2)					
14	Jet d'acide (1)					
15	Immunité au feu					
16	Dents (2)					
17	Immunité aux maladies et aux poisons					
18	Régénération (1)					
19	Détection du Bien (1)					
20	Jet de flammes (2)					
21	Dents (3)					
22	Bond (2)					
23	Goinfrerie (3)					
24	Rebond (2)					
25	Jet d'acide (2)					
26	Griffes (2)					
27	Régénération (2)					
28	Goinfrerie (4)					
29	Tourbillon de feu (1)					
30	Talent de ruse					

Démon aux ordres de Kobal, Prince-Démon de l'Humour noir

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	4	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Cauchemar (1), polymorphie (1), invisibilité (1), gag absurde (1)					
9	Tueur psychopathe					
10	Augmentation temporaire d'apparence (1)					
11	Vol (1)					
12	Téléportation (1)					
13	Attaque télékinétique (1)					
14	Bond (1)					
15	Gag absurde (2)					
16	Télépathie (1)					
17	Polymorphie (2)					
18	Langue (1)					
19	Sommeil (1)					
20	Invisibilité (2)					
21	Cauchemar (2)					
22	Langue (2)					
23	Caméléon (1)					
24	Gag absurde (4)					
25	Vol (2)					
26	Attaque télékinétique (2)					
27	Téléportation (2)					
28	Polymorphie (3)					
29	Télépathie (2)					
30	Cauchemar (3)					

Démon aux ordres de Malphas, Prince-Démon de la Discorde

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	2	2	2	5
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Polymorphie (1), lire les pensées (1), détection de la vérité (1), discorde (1)					
10	Dialogue mental (1)					
11	Talent de communication					
12	Télépathie (1)					
13	Charme (1)					
14	Discorde (2)					
15	Polymorphie (2)					
16	Invisibilité (1)					
17	Volonté supranormale (1)					
18	Lire les sentiments (1)					
19	Détection de la vérité (1)					
20	Lire les pensées (2)					
21	Multiplication (1)					
22	Non-détection					
23	Charme (1)					
24	Discorde (4)					
25	Contrôle des animaux (1)					
26	Chevalière					
27	Polymorphie (4)					
28	Lire les sentiments (2)					
29	Discorde (5)					
30	Télépathie (2)					

Démon aux ordres de Kronos, Prince-Démon de l'Éternité

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	3	2	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Déplacement temporel (1), télépathie (1), paralysie (1), projection temporelle (1)					
10	Déplacement temporel (2)					
11	Lire les sentiments (1)					
12	Détection du futur proche (1)					
13	Malédiction "vieillesse" (1)					
14	Sommeil (1)					
15	Lire les pensées (1)					
16	Talent de communication					
17	Projection temporelle (2)					
18	Volonté supranormale (1)					
19	Sommeil (2)					
20	Détection du futur proche (2)					
21	Augmentation temporaire de volonté (1)					
22	Déplacement temporel (3)					
23	Anaérobiose					
24	Lire les pensées (2)					
25	Paralysie (2)					
26	Talent de communication					
27	Faiblesse (1)					
28	Projection temporelle (4)					
29	Projection temporelle (5)					
30	Télépathie (2)					

Démon aux ordres de Malthus, Prince-Démon des Maladies

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	3	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Maladie (1), malédiction "maladie" (1), infection (1), immunité aux poisons et aux maladies					
9	Contrôle des animaux (1)					
10	Contrôle des animaux (2)					
11	Liquéfaction (1)					
12	Griffes (1)					
13	Infection (2)					
14	Faiblesse (1)					
15	Maladie (2)					
16	Liquéfaction (2)					
17	Douleur (1)					
18	Anaérobiose					
19	Faiblesse (2)					
20	Infection (3)					
21	Malédiction "maladie" (2)					
22	Douleur (2)					
23	Griffes (2)					
24	Maladie (3)					
25	Charme (1)					
26	Faiblesse (3)					
27	Charme (2)					
28	Liquéfaction (3)					
29	Malédiction "maladie" (3)					
30	Griffes (3)					

Démon aux ordres de Mammon, Prince-Démon de la Cupidité

Démon aux ordres de Morax, Prince-Démon des Dons Artistiques

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	2	3	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Corruption (2), lire les pensées (1), augmentation temporaire de volonté (1)					
10	Téléportation (1)					
11	Talent scientifique					
12	Télépathie (1)					
13	Charme (1)					
14	Talent de communication					
15	Volonté supranormale (1)					
16	Contrôle des animaux (1)					
17	Augmentation temporaire de volonté (2)					
18	Croix					
19	Détection des créatures invisibles (1)					
20	Cauchemar (1)					
21	Détection de la vérité (1)					
22	Télépathie (2)					
23	Téléportation (2)					
24	Polymorphie (1)					
25	Lire les pensées (2)					
26	Corruption (4)					
27	Charme (2)					
28	Contrôle des animaux (2)					
29	Détection de la vérité (2)					
30	Corruption (5)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	4	2	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Volonté supranormale (1), talent artistique, télépathie (1), œuvre d'art					
9	Téléportation (1)					
10	Poltergeist					
11	Talent artistique					
12	Jet d'acide (1)					
13	Jet de flammes (1)					
14	Champ de force (1)					
15	Dialogue mental (1)					
16	Volonté supranormale (2)					
17	Télépathie (2)					
18	Malédiction " folie " (1)					
19	Griffes (1)					
20	Malédiction " phobie " (1)					
21	Jet de flammes (2)					
22	Talent artistique					
23	Malédiction " phobie " (2)					
24	Malédiction " folie " (2)					
25	Volonté supranormale (3)					
26	Forme gazeuse (1)					
27	Jet d'acide (2)					
28	Talent artistique					
29	Champ de force (2)					
30	Dialogue mental (2)					

Démon aux ordres de Nog, Prince-Démon de la Paresse

Démon aux ordres de Nybbas, Prince-Démon des Médias

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	4	3	2	2	5
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Glandage (1), sommeil (2), téléportation (1)					
9	Sommeil (3)					
10	Rat					
11	Attaque télékinétique (1)					
12	Polymorphie (1)					
13	Talent de ruse					
14	Charme (1)					
15	Griffes (1)					
16	Glandage (2)					
17	Faiblesse (1)					
18	Lire les pensées (1)					
19	Cauchemar (1)					
20	Augmentation temporaire de volonté (1)					
21	Augmentation temporaire de volonté (2)					
22	Forme gazeuse (1)					
23	Glandage (4)					
24	Lire les pensées (2)					
25	Griffes (2)					
26	Charme (2)					
27	Liquéfaction (1)					
28	Téléportation (2)					
29	Forme gazeuse (2)					
30	Cauchemar (2)					

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	3	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Polymorphie (1), lire les pensées (1), détection de la vérité (1), message subliminal					
9	Majordome					
10	Talent de communication					
11	Télépathie (1)					
12	Charme (1)					
13	Sommeil (1)					
14	Polymorphie (2)					
15	Invisibilité (1)					
16	Volonté supranormale (1)					
17	Lire les sentiments (1)					
18	Détection de la vérité (2)					
19	Lire les pensées (2)					
20	Multiplication (1)					
21	Non-détection					
22	Charme (2)					
23	Sommeil (2)					
24	Contrôle des animaux (1)					
25	Champ magnétique (1)					
26	Polymorphie (3)					
27	Lire les sentiments (2)					
28	Détection de la vérité (3)					
29	Télépathie (2)					
30	Cauchemar (1)					

Démon aux ordres de Ouikka, Prince-Démon des Aïres

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	3	3	4	3	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Téléportation (1), détection du danger (1), onde de choc (1), disparition					
8	Arme de contact maudite					
9	Hacker					
10	Paralysie (1)					
11	Vol (1)					
12	Onde de choc (2)					
13	Arme à distance maudite					
14	Bond (1)					
15	Éventration (1)					
16	Champ de force (1)					
17	Non-détection					
18	Détection du danger (2)					
19	Vol (2)					
20	Vitesse (1)					
21	Talent de combat					
22	Attaque télékinétique (1)					
23	Téléportation (2)					
24	Éventration (2)					
25	Rebond (1)					
26	Champ de force (2)					
27	Bond (2)					
28	Détection du danger (3)					
29	Paralysie (2)					
30	Vitesse (2)					

Démon aux ordres de Scox, Prince-Démon des Âmes

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	2	2	2	5
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Dialogue mental (1), charme (1), télépathie (1), possession (1)					
10	Dialogue multiple (1)					
11	Talent de communication					
12	Télépathie (2)					
13	Lire les pensées (1)					
14	Possession (2)					
15	Dialogue mental (2)					
16	Charme (1)					
17	Volonté supranormale (1)					
18	Lire les sentiments (1)					
19	Détection de la vérité (1)					
20	Lire les pensées (2)					
21	Multipliation (1)					
22	Non-détection					
23	Charme (2)					
24	Possession (4)					
25	Charme (4)					
26	Chevalière					
27	Dialogue mental (3)					
28	Lire les sentiments (2)					
29	Possession (5)					
30	Télépathie (3)					

Démon aux ordres de Samigina, Prince-Démon des Vampires

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	2	3	2	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Charme (1), dents (1), forme gazeuse (1), baiser vampirique (1)					
8	Jet d'acide (1)					
9	Malédiction "laideur" (1)					
10	Augmentation temporaire de force (1)					
11	Vol (1)					
12	Baiser vampirique (2)					
13	Charme (2)					
14	Peur (1)					
15	Champ de force (1)					
16	Liquéfaction (1)					
17	Vampire					
18	Contrôle des animaux (1)					
19	Forme gazeuse (2)					
20	Attaque télékinétique (1)					
21	Malédiction "maladie" (1)					
22	Dents (2)					
23	Charme (3)					
24	Peur (2)					
25	Attaque télékinétique (2)					
26	Vol (2)					
27	Vol (3)					
28	Champ de force (2)					
29	Charme (4)					
30	Baiser vampirique (4)					

Démon aux ordres de Shaytan, Prince-Démon de la Laideur

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	4	3	3	2	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Armure corporelle (1), malédiction "laideur" (1), décrépitude (1), absorption d'apparence (1)					
9	Dents (1)					
10	Lire les pensées (1)					
11	Malédiction "vieillesse" (1)					
12	Griffes (1)					
13	Décrépitude (2)					
14	Faiblesse (1)					
15	Armure corporelle (2)					
16	Malédiction "vieillesse" (2)					
17	Douleur (1)					
18	Anaérobiose					
19	Faiblesse (2)					
20	Décrépitude (3)					
21	Malédiction "laideur" (2)					
22	Douleur (2)					
23	Arme de contact maudite					
24	Armure corporelle (3)					
25	Décrépitude (4)					
26	Faiblesse (4)					
27	Douleur (4)					
28	Liquéfaction (1)					
29	Laideur (1)					
30	Griffes (2)					

Démon aux ordres d'Uphir, Prince-Démon de la Pollution

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	3	4	3	3	3	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	Immunité aux maladies et aux poisons, vengeance toxique (1), Jet d'acide (2)					
9	Jet de flammes (1)					
10	Avocat					
11	Liquéfaction (1)					
12	Griffes (1)					
13	Vengeance toxique (2)					
14	Faiblesse (1)					
15	Jet d'acide (3)					
16	Liquéfaction (2)					
17	Poison (1)					
18	Anaérobiose					
19	Faiblesse (2)					
20	Vengeance toxique (3)					
21	Forme gazeuse (1)					
22	Douleur (1)					
23	Griffes (2)					
24	Forme gazeuse (2)					
25	Vol (1)					
26	Faiblesse (3)					
27	Polymorphie (1)					
28	Liquéfaction (3)					
29	Forme gazeuse (3)					
30	Griffes (3)					

Démon aux ordres de Valefor, Prince-Démon des Voleurs

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	3	3	4	2	4
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Invisibilité (1), caméléon (1), non-détection, ouverture (1)					
8	Arme à distance maudite					
9	Peur (1)					
10	Ouverture (2)					
11	Talent de ruse					
12	Charme (1)					
13	Absorption d'apparence (1)					
14	Polymorphie (1)					
15	Bond (1)					
16	Volonté supranormale (1)					
17	Téléportation (1)					
18	Détection du danger (1)					
19	Charme (2)					
20	Anaérobiose					
21	Détection du danger (2)					
22	Invisibilité (2)					
23	Détection du futur proche (2)					
24	Lire les pensées (1)					
25	Caméléon (2)					
26	Téléportation (2)					
27	Polymorphie (2)					
28	Invisibilité (3)					
29	Bond (2)					
30	Lire les pensées (1)					

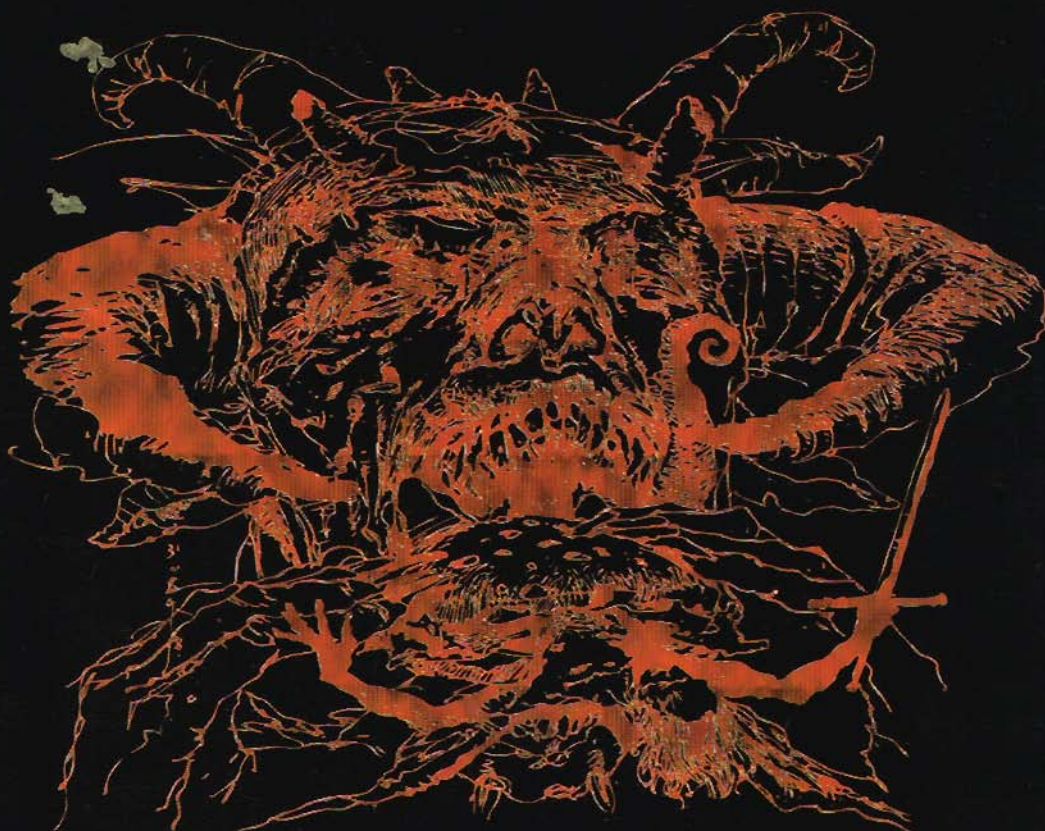
Démon aux ordres de Vapula, Prince-Démon de la Technologie

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	2	5	3	2	4	2
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	—					
8	—					
9	Arme à distance maudite, jet d'énergie (2), invention					
10	Talent scientifique					
11	Rebond (1)					
12	Douleur (1)					
13	Forme gazeuse (1)					
14	Jet d'énergie (3)					
15	Sommeil (1)					
16	Armure corporelle (1)					
17	Douleur (2)					
18	Détection du danger (1)					
19	Champ de force (1)					
20	Talent scientifique					
21	Champ de force (2)					
22	Voiture					
23	Augmentation temporaire de volonté (1)					
24	Immunité au froid					
25	Jet d'énergie (4)					
26	Vol (1)					
27	Champ de force (3)					
28	Sommeil (2)					
29	Vol (2)					
30	Tourbillon de feu (1)					

Démon aux ordres de Vephar, Prince-Démon des Océans

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
	4	3	3	3	2	3
1	—					
2	—					
3	—					
4	—					
5	—					
6	—					
7	Poison (1), contrôle des animaux (1), queue (1), vie subaquatique					
8	Armure corporelle (1)					
9	Couche de glace (1)					
10	Liquéfaction (1)					
11	Armure corporelle (2)					
12	Caméléon (1)					
13	Dents (1)					
14	Contrôle des animaux (2)					
15	Arme de contact maudite					
16	Téléportation (1)					
17	Griffes (1)					
18	Queue (2)					
19	Onde de choc (1)					
20	Vitesse (1)					
21	Liquéfaction (2)					
22	Armure corporelle (3)					
23	Griffes (2)					
24	Anaérobiose					
25	Poison (2)					
26	Contrôle des animaux (3)					
27	Queue (3)					
28	Liquéfaction (3)					
29	Caméléon (2)					
30	Griffes (3)					

HELL ON WHEELS



La mort, La famine, La pestilence, La guerre
sont les sphères d'influence des quatre cavaliers de l'apocalypse.

**Les petits-gris, La D.S.T., Le Paris-Dakar,
La C.I.A., Lulu la Nantaise, Le K.G.B.**

sont les protagonistes de la campagne pour INS/MV 3
que vous tenez entre vos mains moites.

IN20 est édité par Asmodée Editions
1 route de Versailles, 91190 Villiers le hâcle

I.S.B.

