



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS



IN NOMINE SATANIS

Sommaire



UN SAMEDI SOIR SUR LA TERRE 2

DE RETOUR À L'ÉCOLE .. 10

Grand I en chiffres romains :	
l'incarnation	12
Petit 1 : théorie	12
Petit 2 : pratique	12
Petit 3 : troubles, incidents et autres couilles dans le potage	12
Petit 4 : de l'entourage et de ses nuisances	12
Petit A : l'aura	13
Petit B : le langage démoniaque	13
Petit C : les pouvoirs	13

Grand II en chiffres romains :	
les règles	13
Règle numéro un dite primorègle	14
Règle numéro deux dite postprimorègle	14
Règle numéro trois dite troisième	14
Règle numéro quatre dite du milieu de liste	14
Règle numéro cinq dite antépénultième	14
Règle numéro six dite pénultième	14
Règle numéro sept dite c'est fini	14

Grand III toujours en chiffres romains : vie quotidienne	15
Paragraphe alpha - La prise de contact avec la hiérarchie	15
Alinéa bêta - Les missions	15
Intertré gamma - L'invocation du supérieur	15
Subdivision delta - Les églises, les crucifix et l'eau bénite	16
Point epsilon - Les récompenses et les punitions	16
Section zêta - Les gamins	16
Sous-partie èta - La mort	17

LA HIÉRARCHIE DÉMONIAQUE 18

LES PRINCES-DÉMONS . 24

Abalam, prince de la folie	26
Andrealphus, prince du sexe	26
Andromalius, prince du jugement	27
Asmodée, prince du jeu	28
Baal, prince de la guerre	28
Baalberith, prince des messagers	29
Beleth, prince des cauchemars	30
Belial, prince du feu	30
Bifrons, prince des morts	31
Caym, prince des animaux	33
Crocell, prince du froid	33
Furfur, prince du hardcore	34
Gaziel, prince de la terre	35
Haagenti, prince de la gourmandise	36
Kobal, prince de l'humour noir	36
Kronos, prince de l'éternité	37
Malphas, prince de la discorde	38
Malthus, prince des maladies	39
Mammou, prince de la cupidité	40
Morax, prince des dons artistiques	41
Nisroch, prince de la drogue	42
Nog, prince de la paresse	43
Nybbas, prince des médias	43
Ouikka, prince des airs	45
Samigina, prince des vampires	46
Scow, prince des âmes	47
Shaytan, prince de la laideur	47
Uphir, prince de la pollution	48
Valefor, prince des voleurs	49
Vapula, prince de la technologie	50
Veplhar, prince des océans	51

SCÉNARI 52

Fun in the sun !	54
Briefing au Quick de Créteil	54
Le voyage pour l'Irak	55
Road to Babylon	56

Tais-toi et cherche !	58
Le voyage de retour	59
Épilogue	59
Annexe A : des rencontres pour animer votre soirée	59
Annexe B : les PNJ du scénario	60

L'éternité est trop courte pour laisser les cons s'épanouir 62

Marre de vivre éternellement	62
Hop ! Hop ! Hop ! C'est la police française !	62
L'humanité est un cafard et la pub est son ver blanc	63
Info ou intox ?	64
Le gambit de Mathias	64
But du scénario	64
Une convocation ordinaire pour une non-mission spéciale	65
Bienvenue à Galas-ouinda !	65
Les lieux	65
Déroulement réel et probable des événements	66
Conclusion	75
Conseils au meneur de jeu	75
Enquêtes	77
Les Gentils Membres et Gentils Organisateurs	78

Pistes permettant de créer d'autres scénarii : les ennemis de Dieu 86

Les psioniques	86
Les héros païens	86
Les sorciers	87
Nouveaux pouvoirs	91

Démons typiques 92

Max, démon de Vapula	92
Carpathes, démon de Samigina	93
C5, démon de Baal	94
Dee-Pee, démon d'Andrealphus	95

Feuille de personnage 96

CRÉDITS

Background d'In Nomine Satanis et princes-démons par Riva, CFC,
Léo Henry et Thomas Brionne.
Le prince-démon Nisroch par Mathias Twardowski.
Fun in the sun par Croc et Zlika.
L'éternité est trop courte pour laisser les cons s'épanouir
par Mathias Twardowski.
Caractéristiques techniques des PNJ des scénarii par Croc.
Publicité pour les cheveux par Nicolas Benoist.
Les ennemis de Dieu par Olivier Fanton.
Personnages typiques par Olivier Fanton.
Courrier des lecteurs par Julien Blondel.
Nouvelles par G.E. Ranne, Zlika, Timbre Poste, Benoît Attinost,
Laurent Sarfati et Julien Blondel.

Relecture, remplissage des cuves et étalonnage du boudin par Croc.
Corrigé par Anne-Gaëlle Argy, Audrey Leprince et Cyril Demy.
Lookage total par Benji.
Couverture par Benji et Philippe Brionne.
Coloriste : Stéphane Paireau.
Maquette de la couverture par Philippe « Crocell grade 3 » Mouret.
Illustrations intérieures par Vincent Gaigneux.
Mise en page par Bouly qui fait un petit coucou à Boudha :
« Coucou Boudha »... Parce que bon...

Et qui va se gnoiffer un jeu gratuit ? Yno parce qu'il sait tout de ma vie
désormais...

Mathias remercie ses amis car dans les moments difficiles, avoir des amis
c'est très utile ; un peu d'astuce, d'espièglerie, c'est la vie de Candy !



Un samedi soir sur la Terre

Théo, 3 ans, observe son chat. Le matou s'appelle Sfâx, mais Théo n'arrive pas encore à prononcer toutes les consonnes.

— *a Fa ?*

Touffe de poils noirs hirsutes sur le carrelage blanc, Sfâx ne lui prête aucune attention. Crispé dans un coin de la cuisine, le chat se contente de miauler des trémolos aigus, de cracher, de rentrer et sortir mécaniquement ses griffes. Théo aimerait caresser son chat mais il n'ose pas de peur d'être griffé. Sfâx a l'air très en colère.

— *Fa ?*

Au second appel de son nom, le chat dévisage l'enfant, lui répond par un long hullement moribide avant de détourner la tête. Il se lèche le cou, le dos. Discret bruit d'eau : sous l'animal grandit une flaque rose saumon. Le mélange chaud d'urine et de sang imbibes ses poils avant de se répandre tout autour de lui. Théo recule un peu. Sfâx trouve la force de s'extirper en tremblotant de la flaque de pisser et se déplace jusqu'à son panier. Là, il hoquette, tente de vomir mais rien ne sort du tout.

— *Fa...*

Théo attrape le panier dans lequel grelotte son animal et le tire dans le couloir, laissant derrière lui une traînée rose immonde. L'animal miaule son agonie en boucle. Théo et Sfâx entrent ainsi dans le salon.

— *Ma ?*

Blottie dans un coin du canapé, la mère de Théo ne voit pas son fils, trop occupée à geindre en claquant des dents. Théo observe sa mère : du sang lui coule du nez et elle a les yeux vitreux, comme ceux des poissons chez le marchand.

— *Ma ?*

Cette fois il a attiré son attention. La maman observe son fils approcher d'elle en trotinant. Sans force, elle tente de s'en éloigner. Théo grimpe sur le canapé, approche la main et lui caresse les cheveux. Le canapé est tout mouillé et de l'urine rose s'écoule de sous sa maman, court jusqu'en bas du canapé pour souiller la moquette claire.

— *Ma...*

Les miaulements du chat s'interrompent alors qu'il entre en convulsion dans son panier. La mère regarde le chat, puis son fils.

— *Théo... qu'est-ce que tu nous as fait Théo ?*

Théo prend un air sérieux mais ne répond pas. Il s'allonge et pose son oreille contre le ventre de sa mère, écoute attentivement à l'intérieur d'elle, le travail du produit contre les escargots.

Laurent Sarfati

Un samedi soir sur la Terre

Tu me fais marrer, tu sais, avec tes histoires de cul et tes drames existentiels. Tu crois connaître la perversion parce que tu as fréquenté des clubs échangistes ? Tu penses être méchant, mais qu'as-tu fais de si terrible ? Tu as écrasé le chien de ta voisine un soir de haine. Tu as toujours rêvé de faire bouffer à ton DRH son putain de presse-papiers en verre dépoli... Me fais pas marrer, tu crois vraiment que c'est Mal ?

Tu ne connais même pas le goût de ta propre moelle. Tu n'as jamais entendu les râles de jouissance d'une octogénaire prise de force sur un lit médicalisé. Tu ne sauras jamais le bonheur que procure la damnation d'un enfant, le plaisir que l'on retire de chacune de vos hésitations mesquines et de vos complaisances médiocres.

Tu penses peut-être que je me vante, que je ne peux imaginer la moitié de ce dont tu t'es rendu coupable. Alors je vais te dire ce qu'on va faire. Je vais te raconter ma vie, *notre* vie, jusqu'à ce que le ciel vire au rouge au-dessus de la ville, jusqu'à ce que tu t'écroules, épuisé, sur le comptoir, comme la loque pathétique que tu es.

Je vais tout te raconter cette nuit. Et la première tournée sera pour moi.

L'histoire ne débute pas au Commencement, non. Il s'est passé beaucoup de temps avant que nous ne prenions conscience de notre existence. Le rideau ne s'est vraiment levé sur notre scène que lors de notre arrivée aux Enfers, quand nous avons commencé à bâtir la cité de Dis avec des blocs de pierre noire, de sang séché et d'os broyés. Avant cela il y avait eu la Chute. Et avant encore, il y avait eu les femmes. Vos femmes.

Nous étions alors tous frères, dans les champs du Paradis – et tout ce dont je me souviens de cette période c'est la lumière blanche, aveuglante, de la Création. Sous nous s'étendait l'infinie enfilade des Marches intermédiaires, au cœur desquelles luisait la Terre : nous passions beaucoup de temps à en scruter la surface, suivant d'en haut le vol des grands dragons, les facettes des lutins, l'évolution des espèces.

Une créature était apparue au fil des millénaires, un animal terrestre semblable à nous-mêmes à quelques détails près : il n'avait pas d'ailes, il était sexué et – c'était là le plus curieux – il était mortel et libre. On nous dit qu'ils s'appelaient « les hommes ». Leurs femmes étaient si belles.

Samaël, le plus fier des anges, vint un jour me voir pour me présenter son projet.

« Il est temps, me dit-il, de quitter le Paradis et de prendre contact avec les humains. Il est temps de goûter à la vie terrestre, de partager notre pouvoir infini avec ces créatures si fragiles. Il est temps d'aimer leurs

femmes et de leur donner une descendance dont n'auraient à rougir ni les habitants de la Terre, ni ceux de la cité céleste : puissante comme nous, libre comme eux. » Qu'en a dit le Créateur ? « ai-je demandé à Samaël. L'ange ne me m'a pas répondu, et j'ai eu plus tard qu'il s'était prononcé contre ce plan.

Nous sommes descendus à la suite de notre leader. Nous avons aimé les femmes. Nous avons engendré une race de géants. Et quand nous sommes revenus au Paradis pour partager la bonne nouvelle avec nos frères, la guerre avait été préparée.

Le Paradis était désormais partagé en deux camps. Ceux qui suivaient Samaël, désireux de partager puissance et gloire de Dieu avec les hommes ; et ceux qui voyaient dans notre action une trahison envers Sa grandeur. Les combats éclatèrent, mais l'issue du conflit était connue d'avance. Incapable de tenir tête au pouvoir infini de Dieu, nous avons été défaits. Et nous avons chuté à travers les mondes et nous ne nous sommes arrêtés que sur la dernière Marche de l'univers.

Il faisait sombre, chaud et moite. Nous étions brisés par notre dégringolade, nos ailes étaient devenues noires ou membraneuses, nos corps difformes. Mais, dans ces nouvelles ténèbres, nous voyions plus clairs. Nous savions qui nous étions. Samaël vint nous nous voir, l'un après l'autre. Il paraissait plus grand qu'auparavant, plus effrayant aussi. « Je suis Lucifer, nous dit-il, je règne sur les anges déchus. Aujourd'hui commence la guerre pour notre règne. »

C'est ainsi que nous sommes réellement nés au monde, que l'Enfer a été créé. Croyant nous défaire, le Créateur nous avait donné un second souffle : une existence de souffrance, de ténèbres et de violence. Une existence entièrement dédiée au Mal.

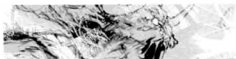
Lucifer, qui n'était jusqu'alors que Son fils préféré, était devenu Son égal. À l'opposé du Paradis – qui est au sommet de la Création, sur la plus haute des Marches intermédiaires – nous avons construit la cité de Dis, aux tréfonds du monde, plus bas que le dernier sous-sol. Comme Lucifer était devenu le double inversé du Créateur, Dis devint le reflet corrompu des champs élyséens : bâtiments noirs et opaques hérissés de tours et de pointes, labyrinthes de ruelles sombres aux pavés métalliques, fleuves bouillonnants de lave, de sang et de sperme, souterrains bardés de chaînes, de gorgouilles grimaçantes et d'échos douloureux.

Quand nous avons été suffisamment avancés dans la construction, Lucifer a envoyé une ambassade au Paradis. Pour leur dire que nous étions toujours là, que nous les attendions de pied ferme, que la lutte ne faisait que commencer. Ce fut ce que nous avons appelé plus tard, la première phase du Grand Jeu. Nos anciens

frères – et comme ils nous semblaient laids à présent, veules, soumis, aveugles à la liberté qui naît de la désobéissance, de la corruption, de la perversion – nos anciens frères relevèrent le défi.

L'enjeu de la partie était le devenir de cette race humaine pour laquelle nous avions trahi. Anges et démons – c'était le nom que nous nous étions attribué après la Chute – se rendirent sur Terre sous leur vraie forme et s'affrontèrent pour l'âme des hommes. Cette partie de bras de fer dura plusieurs millénaires sans qu'aucun des deux camps ne puisse prendre l'avantage.

Car la Chute nous avait rendu puissants, aussi puissants que les armées du Créateur, et chaque jour nous damnions notre part de mortels. Les âmes des morts rejoignaient l'Enfer, où nous prenions soin des les faire souffrir pour l'éternité. Dis s'emplit de leurs hurlements. Cela était bon.



Les anges, les démons, les hommes : vue au travers du filtre des millénaires, la situation peut sembler simple. La réalité est bien plus complexe – et je t'ai déjà parlé des grands dragons et des races féeriques qui existaient avant que l'homme n'accède à la conscience. Il existait également une autre race d'êtres surnaturels, nés directement des rêves humains. Pour que tu puisses comprendre cela malgré ton piteux entendement de sac à vin mortel, il faut que tu t'imagines ce que peut être la Marche des rêves et des cauchemars.

Il existe une infinité de mondes, entre les sous-sols infernaux et les sommets paradisiaques. C'est dans l'un de ces univers que tu te rends lorsque tu dors, c'est là-bas que tu fais tes petits rêves de gloire ou que tu accomplis en songe tes fantasmes honteux. La Marche des rêves est un immense tourbillon, un infini vortex où se mêlent les songes des hommes, des animaux, des anges et des plantes, un univers chaotique pourtant régulé par ses lois propres. À l'époque de la première phase du Grand Jeu – des millénaires avant la naissance de l'Autre, quand l'histoire elle-même n'en était qu'à ses balbutiements – les rêves des hommes étaient bien plus puissants qu'aujourd'hui. Après avoir écouté les histoires de leurs chamans, tes ancêtres s'endormaient les uns contre les autres et songeaient à la destinée des petits dieux dont ils venaient d'entendre les aventures.

Petit à petit, génération après génération, ces dieux rêvés prirent forme et cohérence dans la Marche. Il advint qu'un beau jour ils se trouvèrent si puissants qu'ils purent abandonner le monde des rêves pour fon-

der leurs propres royaumes, ailleurs dans l'univers. C'est ainsi que sont nés les panthéons polythéistes – les dieux égyptiens à têtes d'animaux, les cruelles divinités de l'antique Babylone et les pillards Celtes, pour ne citer qu'eux. Certains étaient si puissants qu'ils pouvaient arpenter la Terre, comme nous, faire des miracles pour leurs fidèles, prendre des serviteurs humains qui, après leur mort, ne rejoignaient ni les Enfers ni le Paradis mais retournaient dans l'univers d'élection de leur panthéon pour, parfois, revenir.

Pour permettre ces va-et-vient, des chemins existaient entre les univers des dieux et le monde des hommes, sentiers escarpés menant à l'Olympe, pont arc-en-ciel reliant Midgard à Asgard... Certains existent encore aujourd'hui. La nuit, les dieux parlaient aux mortels dans leur sommeil, leur apparaissaient en songe – comme la pythie de Delphes qui délirait sur son cratère de souffrir pour entrer en contact avec Apollon.

Il s'est passé beaucoup de temps depuis lors : la création du peuple élu, la mise à mal des idées polythéistes. Lentement mais sûrement, les croyants de ces cultes se sont raréfiés. Les humains ont cessé de rêver des dieux, ils ont arrêté de leur inventer de nouvelles aventures et d'enrichir leurs mythes. Les pouvoirs de ces créatures oniriques ont commencé à s'affaiblir et nombre d'entre eux ont fini par en mourir.

Le vent s'est engouffré dans les palais des dieux polythéistes, leur univers s'est disloqué petit à petit. Leurs héros ont été rappelés au Purgatoire, au Paradis ou en Enfer. Les mondes qu'ils avaient bâtis à leur image se délitèrent et eux-mêmes finirent par se dissoudre, par redevenir ce qu'ils étaient à l'origine : un ensemble de songes disparates et éphémères, sans cohérence, sans conscience, sans vie. Je connais le nom d'une centaine de dieux que vous avez créés jadis et dont aujourd'hui aucun être humain n'est capable de se souvenir. Ils n'existent plus nulle part – telle était leur destinée.

Les plus puissants d'entre eux, cependant, ont survécu. La plupart n'ont plus de serviteurs, descendus sur Terre aux premiers signes de faiblesse : ils se contentent aujourd'hui d'errer dans votre monde, sous l'apparence des hommes, immortels et souvent amnésiques, incapables de se souvenir des pouvoirs qu'ils possèdent. D'autres encore se sont coupés de la Terre et vivent sur les réserves de foi accumulées pendant les millénaires de leur gloire. D'autres enfin sont restés actifs, dans la marge, continuant d'envoyer leurs héros sur Terre pour faire triompher une cause absurde, obsolète. Leur nombre exact importe peu : de nos jours, les Celtes, les Égyptiens, les Vikings ainsi que certains dieux grecs ou romains œuvrent parmi vous et défendent leurs petits intérêts mesquins.

Un samedi soir sur la Terre

Leur action n'a que peu d'incidence sur le Grand Jeu, à l'exception notable des Vikings. Mais j'y viendrai en temps voulu.... Efface ce sourire naïf de ton visage si tu ne veux pas que je le dissolve à l'acide. Contente-toi de m'écouter, d'imaginer, de croire. La prochaine tournée est pour toi.



La première phase du Grand Jeu dura jusqu'en l'an un de votre ère, à peu près : une série d'escarmouches entre les envoyés du Paradis et ceux des Enfers, avec pour enjeu l'âme des hommes. À l'époque nous nous battrions sous notre vraie forme et les humains s'étaient habitués à nous voir tels que nous étions. Peu d'entre eux, cependant, soupçonnaient la portée de notre lutte. Orgueilleux et imbéciles, les hommes se sont toujours crus maîtres de leur destin, négligeant l'importance de nos actions sur leur vie, ignorant leur statut de simples jouets entre nos mains.

Il advint qu'un jour deux anges restés fidèles aux préceptes divins descendirent sur Terre pour défendre les hommes. Dans leur folie, ces deux dissidents voulaient libérer la Terre du joug des êtres surnaturels. Ils apportèrent aux humains la connaissance et leur offrirent des armes pour se défendre. Ces deux traîtres se nommaient Harut et Marut : ils vinrent dans la région que l'on appelle désormais Mésopotamie et y choisirent des disciples auxquels ils apprirent à invoquer, à contrôler les anges et les démons. Ainsi, les mortels pourraient devenir à leur tour les maîtres et les créatures surnaturelles deviendraient les esclaves.

Ce savoir ne s'est jamais perdu et, aujourd'hui encore, des êtres humains possèdent les connaissances interdites leur permettant de contrôler des séides angéliques ou démoniaques. Ils se nomment eux-mêmes sorciers, travaillant le plus souvent seuls, parfois en confréries. Pratiquant un art dangereux, au contact avec des créatures infiniment plus puissantes qu'eux, ils sont généralement peu appréciés des forces du Grand Jeu. Il suffit d'avoir eu à obéir une demi-heure à l'un d'eux pour réaliser combien les hommes, même dotés de connaissances ésotériques, sont restés pitoyables et mesquins.

Ce qu'il advint d'Harut et Marut suite à cette trahison, nul ne le sait. Il est cependant évident que leur plan a échoué, car jamais les humains n'ont réussi à se défaire de notre influence et de notre joug. Et jamais vous ne le pourrez : les pions sur l'échiquier ne se révoltent pas contre les joueurs.

Il y eut bien quelques sorciers isolés pour mettre à mal un instant les forces du Grand Jeu – je me souviens d'Hornet, un invocateur passé par les armes du temps de l'Inquisition espagnole et qui trouva en lui assez de haine pour ne pas terminer aux Enfers. Certains prétendent qu'il serait encore quelque part, à ourdir dans l'ombre de sinistres complots. Ce sont là des paroles en l'air de sorciers vantards, souhaitant se donner plus d'importance qu'ils n'en ont réellement.



Notre guerre s'est toujours tenue entre le Bien et le Mal.

Quand Jésus, son nom soit mille fois maudit, mourut punaîsé sur sa croix, les plus hauts dignitaires des Enfers et du Paradis se réunirent en terrain neutre pour revoir les règles du Grand Jeu. Désormais, les anges et les démons n'agiraient plus sur Terre que dans l'anonymat le plus complet, par le biais d'humains possédés : des cadavres frais pour les séides de Lucifer, des croyants consentants pour les sbires du Créateur. Le principe de discrétion fut érigé en règle d'or – il était essentiel que votre race ignore notre présence, afin que leur damnation ou leur hypothétique rédemption soit exemplaire. Telles étaient les nouvelles lois de la deuxième phase du Grand Jeu. Celle-ci n'est pas encore achevée.

Depuis plus de deux mille ans, nous sommes parmi vous sans que vous vous en doutiez. Nous jouissons de votre ignorance, de votre bêtise. Alors même que je te parle tu hoches la tête et tu ricanes : tu ne me crois pas. Seras-tu plus réceptif dans quelques heures, lorsque j'aurai sorti mes griffes et mes crocs, lorsque je m'apprêterai à briser ton crâne comme une coquille de noix pour dévorer ton cerveau encore tiède ? Ris donc, humain. Profite de ce qui reste de ton existence.

Je te le prédis : nous vous survivrons et nous vous damnerons tous. Ce n'est plus qu'une affaire de temps et le temps joue en notre faveur. Tous nos adversaires, nous les avons détruits.

À une époque, nous avons rougi les mers du sang des dieux anciens et dispersé leurs bas morceaux aux quatre points cardinaux. C'était une période faste pour les croyants du Nord, les Vikings, qui ont cru leur heure de gloire venue tandis que des hordes de pillards ravaageaient l'Europe. Guerriers et dieux nordiques – ce sac à vin de Thor, ce petit farceur d'Odin et leur famille étendue – commencèrent à s'incarner sur Terre.

Nous nous en sommes donné à cœur joie. Les hordes démoniaques, menées par les princes les plus



vindictifs, reprirent pour quelques mois leur apparence originelle : géants cornus, monstres marins, véritables machines de guerres dévouées au Mal. Certain d'entre nos princes prirent même la peine de se déguiser : Malphas se fit passer pour Loki, Bifrons pour Hela, la reine des morts, Baal pour le loup de Fenris. Nous avons massacré leurs combattants et tué les plus vieux de leurs dieux. Nous avons brisé le marteau de Thor et forcé les Vikings à la retraite.

Depuis lors ils pansent leurs plaies en pleurant comme des femmes. Ce combat mythique les a fait réfléchir. Ils ont compris qu'ils n'avaient aucune chance contre nous – que les seuls adversaires qui soient encore de notre niveau sont les envoyés du Seigneur, « ceux d'en face », les Youyous. Et que nous finirons par battre les emplumés. Car un jour, Dieu sera obligé de reconnaître ses torts.

Et ils sont nombreux, même selon votre morale humaine. Ce sont les troupes du Créateur et non celles de Lucifer qui furent responsables de l'un des plus terribles massacres de l'histoire de ce monde. Vos manuels ne l'ont pas retenu, les anges ayant pris bien soin de

détruire les preuves et de passer toute l'affaire sous silence. Mais le souvenir des ces faits nous restent et il existe – quelque part dans les Marches intermédiaires – des survivants qui peuvent encore témoigner.

L'épuration des peuples féeriques fut ordonnée dans le courant du premier siècle après le fils à Papa. Les emplumés soutenaient alors à plein les dogmes chrétiens et certains archanges avaient adopté une attitude très stricte vis-à-vis des anciennes croyances polythéistes. Les fées, les lutins, les elfes, les dragons et les autres créatures féeriques étaient également dans leur ligne de mire, à cause de leur proximité avec certains panthéons – d'aucun disent que ce sont les nains qui forgèrent jadis le marteau de Thor. L'infâme archange Georges prit la tête des légions exterminatrices. Pendant plusieurs siècles, les fées furent pourchassées et impitoyablement éliminées.

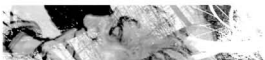
La purge prit beaucoup de temps, parce que les victimes avaient appris à se cacher, à se tailler des habits d'ombres, à se défendre pour les plus puissants. Les dragons étaient alors les créatures les plus rusées et les plus résistantes de la Terre. Aggrir le Rouge fut le dernier. Il prit une revanche symbolique le jour où il affronta

Un samedi soir sur la Terre

Georges en combat singulier et où il vainquit l'archange, détruisant son enveloppe corporelle et le renvoyant temporairement devant son Créateur.

Humilié, ce dernier poursuivit de plus belle ses travaux de boucherie. Le sort du peuple féérique fut réglé en 547, lors du massacre de Durancum. Les derniers dragons furent défaits et les trop rares survivants choisirent la fuite à travers les Marches. On dit qu'ils y vivent encore, dans un royaume caché dont les voies d'accès sont tenues secrètes. Georges fut ensuite relégué à un poste annexe : trop dangereux, trop violent.

Cette histoire porte en elle toute la fourberie de « ceux d'en face » – qui ferment les yeux sur un massacre qui sert leurs intérêts pour n'en punir le responsable qu'une fois le travail accompli. Si c'est là leur idée du Bien, je préfère mille fois notre conception du Mal.



Allez, remets-nous ça. Courage. Nous abordons maintenant un pan de l'histoire connue des hommes, un sujet toujours d'actualité et qui peut-être fera naître en toi des souvenirs : l'islam.

Comme la plupart des courants liés à la foi et aux religions, l'islam est une invention des emplumés – une pathétique tentative d'extraire les hommes du bourbier dans lequel nous avons réussi à enfoncer la chrétienté. La conception de cette nouvelle mouvance religieuse était ingénieuse, mais c'était sans compter sur notre intervention et la propension naturelle des hommes à se tourner vers le Mal.

Suite à la création de cette nouvelle religion, nous avons promu trois nouveaux princes pour la corrompre. Ils y travaillaient encore aujourd'hui avec le succès que l'on sait, mettant à mal les concepts gluants de naïveté des préceptes de Mahomet. Dajjal est le spécialiste de l'intégrisme et des dogmes faussés : il a fomenté le schisme entre sunnites et chi'ites, poussé les héritiers du Prophète à se radicaliser et changé du tout au tout le statut de la femme dans les dogmes musulmans. Des frustrations nées de ses interventions, Majûj tire la colère et la bestialité – prince de la transgression, ce spécialiste du paganisme pousse les croyants à céder aux plus basses de leurs pulsions. Le troisième prince de l'islam démoniaque n'a été promu que dans les années 80. Son nom est Oukka et il œuvre dans le terrorisme – sa ruse et sa puissance lui valent de travailler également sur le front chrétien.

Tu comprends, maintenant : il n'y a pas de coïncidence. Nous sommes partout. Nous œuvrons à votre

perte dans tous les domaines. Et le plus beau c'est que vous adorez ça : vous nous avez toujours baisé les pieds tandis que nous perdions vos âmes.

Je prends la dernière tournée. Le bar va fermer et il commence à faire clair dehors, les balayeurs se sont mis au travail. Il me reste pourtant tellement de choses à te dire, tant de points à aborder pour que tu puisses avoir une vue d'ensemble.

Prends ce brave homme en tenue de travail, sur le trottoir d'en face, qui essaye de déboucher le caniveau avec sa brosse. Il vient d'Afrique, peut-être des Caraïbes. Sa présence ici a requis un nombre incroyable de faits historiques, de déplacements, d'interventions de notre part et de celles de nos adversaires. Peut-être lui-même n'est-il pas qu'un simple humain.

Peut-être abandonne-t-il sa peau le soir, pour s'introduire dans la chambre de femmes endormies et les honorer dans leur sommeil. Peut-être est-il capable de commander à la pluie ou de lire l'avenir dans les entrailles de chèvres noires, de marcher sur des charbons ardents ou de se faire chevaucher par le Baron Samedi.

Les vaudous ont aussi des agents de l'ombre, des hommes et des femmes dont les pouvoirs sont tenus secrets. Moitiés polythéistes, moitiés sorciers, leur influence magique se fait plus grande à mesure que l'on s'approche de leurs lieux d'élection. Ils ont réussi – par quel miracle ? – à mêler l'animisme de leurs ancêtres et le catholicisme des missionnaires. Peut-être est-ce le Créateur lui-même qui leur a accordé ces facultés surnaturelles.

Je ne connais pas la réponse à cette question, mais je sais que les frères caraïbes ne sont pas assez puissants pour oser s'opposer à nous, même si des faits troublants laissent à penser qu'ils pourraient jouer un rôle dans un temps prochain. Il y a eu les zombies de Haïti, bien sûr, la révolte des esclaves jamaïcains. Il y a surtout eu la naissance parmi eux d'une petite fille qui s'avéra être bien plus qu'une humaine, et qui trahit tout le monde en devenant l'archange Ange...

Ce qui se cache derrière la réalité est infiniment complexe et intriqué.



Viens, nous allons marcher un peu, l'air frais te fera du bien. Tu es sûr que tu m'écoutes encore ? Tu as l'air un peu malade. La huitième tournée, peut-être ? À moins que ce ne soit ce que je t'ai dit ? Tu as sans doute l'impression d'avoir été trompé, de t'être fait manipuler. Ta voisine de palier est peut-être un

démon, qui sait, ta concierge un ange, ton buraliste un Viking et ta femme de ménage une prêtresse vaudoue... Tu étais plus heureux quand tu ne savais rien, quand tu te croyais encore libre...

Figure-toi que cela nous arrive parfois à nous-mêmes. La vie sur Terre est si différente de l'existence que nous menons en Enfer que parfois nous oublions qui nous sommes réellement. Certains démons – certains anges aussi – en arrivent à abandonner leur poste, par amour de la Terre, du luxe, du confort ou d'une créature mortelle. Dans les deux camps, les déserteurs redeviennent mortels, perdent de leur puissance et sont de plus impitoyablement traqués et éliminés.

On les appelle les renégats. Le sort qui leur est réservé est cruel et expéditif. Personne n'a le droit de perdre de vue que nous sommes en guerre. Que le Grand Jeu ne s'arrêtera que lorsque l'un des deux camps – et ce sera le nôtre, n'en doute pas – aura remporté la partie.

Le nouveau millénaire sera démoniaque, tu peux me croire. Nous avons marqué des points dans tous les domaines au cours du dernier siècle. La bombe atomique, c'était nous. La dégringolade morale du Pape, c'était nous. Le sida, *Left Story*, Raël, le *Game Boy Color* et le naufrage du *Prestige*... encore nous.

En 1997, Lucifer lui-même est descendu sur Terre, pour prendre le pouls de l'humanité au cours de quelques congés mérités. Son retour parmi nous ne devrait plus tarder et marquer le début d'une ère nouvelle. Les chrétiens désertent les églises et abandonnent progressivement leur foi – quand ils ne se tournent pas vers l'intégrisme. La charité, la générosité, le don de soi sont devenus des valeurs de façade, des mots creux. Il ne vous reste que la paresse, l'envie, l'orgueil, ces péchés capitaux par lesquels nous vous perdrons.

Il y a bien quelques tensions politiques en Enfer. Toutes les relations ne sont pas au beau fixe entre les princes, des querelles millénaires continuent d'envenimer nos Cours.

Mais c'est toujours ainsi que nous avons fonctionné – une énorme machinerie, chaotique et brutale, dont le modèle va finir par s'imposer aux humains, qui ne seront que trop heureux de nous abandonner leurs âmes chahutées par des millénaires de Grand Jeu.

Allez, prends mon bras au lieu de t'appuyer contre ce mur. Nous n'avons plus loin à marcher... Tu vois cette impasse, là-bas, derrière les poubelles ? Nous y sommes presque.

Il y a beaucoup de choses dont je n'ai pas eu le temps de te parler, mais je pense que tu te fais déjà une idée assez précise du tableau. Il faut seulement que je te précise un dernier détail. Nous autres démons, nous possédons des pouvoirs qui paraissent à vos yeux surnaturels. Ils le sont. Il arrive aussi parfois que, suite à une erreur, nous nous voyons affligés d'un pouvoir négatif, une limitation, elle aussi surnaturelle.

La mienne me pousse à tuer. Régulièrement. Si je ne le fais pas, je commence à perdre ma puissance. Comme aurait dit l'Autre, c'est ma croix à porter en ce monde... Bien sûr, je garde le choix de mes victimes.

Il y a plus d'un siècle, je ne tuais que des prostituées et je mangeais leurs organes. Il y a cinquante ans encore, je me contentais d'étouffer des gens dans leur sommeil, avec un oreiller. Mais je me suis lassé. Aujourd'hui, je fais bien mieux.

Je tue des gens qui me reconnaissent. Qui comprennent qui je suis avant de mourir, qui éprouvent au dernier instant la véritable terreur. Ils me reconnaissent, parce que je leur ai dit qui je suis. Parce que je leur ai raconté la vérité.

Je suis le démon Lobott, chevalier de la possession et capitaine des armées humaines. Je suis dévoué corps et âme à Scox, prince des âmes. Et c'est ici, petit humain, que ton histoire prend fin. *





De retour à l'école

— out dans les bras, je te dis...

— c'est le détail qui tue... et ils ne se sont doutés de rien ?

— Mais non... de rien du tout. C'est ça l'avantage avec les cérémonies religieuses, les spectateurs sont vraiment éperdus de tristesse, ils sont repliés sur eux-mêmes.

Et puis, c'est pas un mariage, c'est un enterrement, des tentures noires, il y en avait déjà partout.

— Attends, tu as bien dit que ça se passait dans une église ; comme dans... heu... église, quoi, le camp d'en face, avec un clocher et des croix partout.

— Oui, oui... en fait, c'est ça le plus gros problème. Alors soit on organise le spectacle dans une église déjà morte, enfin c'est moins drôle parce que les humains se rendent compte quand une église n'a plus de pouvoir, il y fait plus froid, ça sent la mort et les vitraux sont sales...

— Oui... c'est une église...

— Soit on en cherche une avec un curé pédophile.

— Pléonasm...

— Comme tu dis. C'est bientôt plus dur d'en trouver une sans, qu'une avec... mais si le curé est pédophile et que l'église est encore en activité, c'est qu'elle n'est plus trop capable de détecter le Mal chez les humains. Ensuite, il suffit de convaincre quelques personnes et le tour est joué.

— Et tu les trouves où ?

— Le dernier, au Luxembourg. Enfin au jardin du Luxembourg. Il a un théâtre de marionnettes. Franchement, c'est une nature. Je n'ai jamais vu autant d'enfants pleurer à un spectacle de Guignol. Au niveau des marionnettes, tu imagines, c'est un pro. S'il lui arrive quelque chose, il faut le recruter...

— Et le curé ?

— On le tenait par les couilles. Enfin l'un des petits belges d'Andrealphus l'avait tenu par les couilles et on avait les photos.

— Ça aide. Alors, comment ça s'est déroulé ?

— On suivait tout en audio et on a revu les vidéos. Le curé avait terminé son premier speech, pas terrible d'ailleurs. Il était pas convaincant. On avait infiltré de faux agents des pompes funèbres. Ils ont profité du discours d'un des collègues du mort, plein de pathos et de larmes... je te raconte pas, l'hypocrisie... il s'était envoyé la future veuve quand ils avaient été vus son pote à l'hôpital, deux jours avant qu'il capote... Bref, ils ont profité du discours pour installer le rideau devant le cercueil. Tout le monde a trouvé ça normal. Pas commun, mais normal. Ensuite, il ne restait plus qu'à préparer la vedette. On avait entraîné les types comme pour une équipe de ravitaillement de formule un. Un par vis. En quatre secondes, le cercueil était ouvert. Alain Prost aurait été fier de nous. Ils ont installé le portique et les câbles en un rien de temps et il lui ont enfilé le costume et deux d'entre eux se sont habillés. Et le tout, sans un bruit. On avait vraiment répété longtemps. Il fallait que ce soit parfait. Tout le secret c'est de répéter longtemps en très peu de temps. Ils attendent rarement plus de trois ou quatre jours pour un enterrement...

— Ça, le travail bien fait, c'est rare de nos jours. Les jeunes salopent tout.

— Nous, pendant ce temps-là, on avait bloqué les portes de l'extérieur. L'église a un peu râlé, mais on en est pas à notre premier spectacle, on sait faire à force.

— La préparation... je le dis tout le temps...

— Ils ont commencé à se douter de quelque chose quand le curé est revenu déguisé en Casimir, enfin plutôt quand Casimir est arrivé déguisé en curé. Bien sûr, là, on avait remplacé le curé par un de nos hommes. D'un autre côté, le curé aurait peut-être accepté, l'ille aux enfants, tout ça... mais on ne pouvait pas prendre de risque. Quand les premières notes des Bratisla Boys ont résonné et que Casimir leur a demandé de se lever et de taper dans les mains, ils se sont presque tous levés, on se serait cru aux enfants de la télé. Le rideau s'est ouvert et ils ont mis quelques longues secondes pour se rendre compte que le marin du milieu qui souriait avec des crochets dans la bouche et des élastiques derrière les oreilles leur disait quelque chose et qu'il dansait suspendu par des câbles. Stach Stach. Quelle chorégraphie de merde, tu imagines en vrai, mais reproduite par un marionnettiste ? La veuve a poussé un long cri... C'est après que ça a dégénéré un peu.

— Ah ?

— Une partie de l'assistance était déjà en train d'essayer de forcer les portes pour sortir en hurlant. Et la veuve s'est précipité sur le mort pour le prendre dans ses bras. Les deux danseurs ont continué, bien sûr. Et elle s'est tellement suspendue que ça a lâché.

— Les câbles ?

— Non, les bras.

— Ah.

— Ben oui, il avait fallu le découper un peu aux articulations pour que la rigidité cadavérique ne nous pose pas de problème. Ensuite, le marionnettiste a improvisé comme un chef ; il a laissé tomber le corps mais il a continué d'animer les bras, chapeau. Alors visuellement bien la scène... La veuve hurlant à la mort par terre, serrant dans ses bras son mari déguisé en marin double manchot, deux marins souriant qui font « Stach Stach » de chaque côté, et les bras du mort qui continuent à suivre la chorégraphie en hauteur. Et en rythme. Pas facile. Et les deux élastiques qui font sauter les crochets de la bouche en même temps et qui manquent d'éborgner la veuve.

— Pas mal...

— Heureusement, ça s'est bien terminé. On a débloqué les portes d'un coup et tout le monde est sorti en hurlant, les yeux révilés et la bave aux lèvres. Et nous, on était là pour leur jeter du riz en hurlant « vive les mariés ! ». Je crois que c'est une petite attention dont ils se souviendront longtemps... C'est pour ça qu'Abalam m'a refilé un guidon, gratouche. La petite touche...

— Et la prochaine représentation ?

— Du grand spectacle, j'espère... Je me dis qu'avec le Pape et les LS, il y a un truc à faire... »

De retour à l'école



onjour à tous, bienvenus dans notre programme de formation continue pour personnel infernal. Veuillez éteindre vos portables, révoquer vos éventuelles armes surnaturelles ainsi que vos cornes, griffes, dents ou queues. Merci de bien vouloir cracher ce que vous avez en bouche dans les bassines de l'entrée et de renvoyer dès maintenant vos familiers les moins discrets. En tant que chevalier de la quatrième dimension, je vous signale que les retards à ces cours seront à l'avenir sanctionnés par l'amputation d'un doigt par tranche de cinq minutes au-delà de l'heure fixée.

Les exposés pour le premier semestre porteront, dans l'ordre, sur l'incarnation et les préceptes du Grand Jeu, leur application à travers les âges, les combinaisons de pouvoirs, la vie parmi les humains et la damnation. Des exercices pratiques vous seront proposés en deuxième heure par une équipe de chez Andromalius, qui vous attend à l'issue de ce cours théorique dans des camions de la boucherie chevaline *Mondada*.

Vous avez des questions ? Personne ? Bon. Ouvrez votre livret de photocopies à la première page.

GRAND I EN CHIFFRES ROMAINS : L'INCARNATION

PETIT 1 : THÉORIE

La règle la plus importante du Grand Jeu – fixée au premier siècle après le Jeune Con – est la règle d'incarnation. Les créatures surnaturelles ne peuvent agir sur Terre que par l'intermédiaire d'enveloppes corporelles.

Les corps humains possédés par des créatures venues des Enfers le sont à l'instant de leur décès, afin que l'entourage direct ne puisse se rendre compte de la manipulation. Lorsque l'âme de l'humain décédé quitte le corps pour rejoindre le Purgatoire, le démon en prend possession. Il n'a plus qu'à s'octroyer le contrôle des fonctions vitales et à remettre en marche la machine.

Oui ? Que voulez-vous savoir monsieur... Grunt, c'est cela ? Merci d'écrire *lisiblement* sur vos petits panneaux. Alors, monsieur Grunt, votre question ?

Effectivement, il existe des cas particuliers d'incarnation dans des animaux ou des objets. C'est une technique qui est surtout utilisée pour les familiers... mais si ça ne vous dérange pas, nous reviendrons sur ce dossier complexe une autre fois. Disons que l'incarnation humaine est de loin la plus courante.

PETIT 2 : PRATIQUE

Dans les premières heures de son arrivée sur Terre, le démon peut souffrir de différents syndromes passagers : nausées, vertiges, perturbations sensorielles, crises d'angoisse, sentiment de claustrophobie. Ces troubles ne durent jamais plus d'une journée et ne sont que les signes de l'adaptation de l'âme à son nouveau véhicule. Les connections se font ensuite d'elles-mêmes, permettant un contrôle parfait du corps d'emprunt par son possesseur et la récupération d'une grande partie de ses facultés mentales.

Au moment où l'âme démoniaque est envoyée depuis les Enfers pour rejoindre la Marche terrestre, l'immense majorité des souvenirs lui est retirée – en priorité ceux de ses différentes incarnations et des millénaires qui précèdent sa venue sur Terre – ceci afin de faciliter son intégration dans le monde où il vient d'arriver. Le démon ne se souvient en fait que de sa nature et des caractéristiques dites « innées » liées à sa condition infernale.

Les restes de ses connaissances doivent donc être puisés directement dans la mémoire du possédé, très rapidement après son arrivée sur Terre. De cette façon, le démon peut parler la langue locale, conduire un véhicule, connaître les us et coutumes, etc. Il ne sera pas pris au dépourvu lorsqu'il sera confronté aux proches et aux amis de son corps d'emprunt et sera également capable d'effectuer les tâches liées à sa profession.

PETIT 3 : TROUBLES, INCIDENTS ET AUTRES COUILLES DANS LE POTAGE

Les corps sélectionnés pour l'incarnation sont triés instantanément au moment de leur décès et attribués aussi justement que possible. Ce système n'est pas sans ratés et il arrive que l'humain dans lequel vous êtes incarné ne vous convienne pas. Il faudra que vous vous en accommodiez. Le seul handicap que vous rencontrerez sera en réalité esthétique et n'affecte par ailleurs aucunement vos capacités surnaturelles : un enfant de deux ans servant de véhicule à un démon de Baal est toujours capable de porter une BMW sur son dos.

PETIT 4 : DE L'ENTOURAGE ET DE SES NUISANCES

Dernier point : il est fréquent que les corps possédés aient une famille ou des amis chers, qui non seulement pourraient se douter de la transformation de leur proche, mais pourraient se montrer surpris des « absences » requises par le service du Malin.

Vous êtes invités à vous séparer discrètement de cet entourage humain, selon la méthode de votre choix – l'éloignement géographique étant sans doute le plus simple. Sachez aussi qu'en cas d'urgence il est possible de faire appel aux services de Beleth qui sont capables de provoquer des amnésies temporaires chez des humains trop indiscrets.

Je vous ai entendu, dans le fond, la jeune fille au décollété. Non, les serveurs de Beleth ne sont pas des « tarlouzes », comme vous dites... Sachez faire preuve d'un peu de solidarité envers vos collègues les moins compétents. Merci.

Voyons maintenant, toujours dans le cadre de l'incarnation, ces fameuses facultés innées d'un démon fraîchement arrivé :

☆ PETIT A : L'AURA

Il vous est possible, à tout moment, de rendre votre aura visible. Elle se présente sous la forme d'un halo de couleur rouge, dont l'intensité lumineuse et la portée varient en fonction de vos pouvoirs. Plus un démon est puissant, plus son aura est visible. Voici, à titre d'exemple, la mienne.

Faire « flasher » son aura – c'est le terme employé – est une méthode infallible pour se faire reconnaître de ses pairs. L'aura est infalsifiable : on ne peut ni l'imiter, ni en modifier l'apparence. Un prince-démon peut ainsi immédiatement être distingué d'un démon de grade zéro.

L'aura n'est visible que par les créatures surnaturelles, forces angéliques incluses. Ne faites donc *jamais* flasher votre aura dans un lieu public. Dans la mesure du possible, évitez d'utiliser ce biais de reconnaissance si vous n'êtes pas certain de la nature de votre interlocuteur.

À titre d'information, les anges possèdent le même type de capacité – seule la couleur du halo est différente, bleu pâle au lieu de rouge.

☆ PETIT B : LE LANGAGE DÉMONIAQUE

L'autre signe de reconnaissance des forces du Mal est le langage démoniaque, aussi appelé le démoniaque ou démonique. C'est la langue que je parle en ce moment et que tous les démons utilisent, l'idiome officiel des Enfers.

Seuls d'autres démons ou créatures affiliées peuvent le comprendre et le parler. Il est impossible de l'apprendre, même pour les anges. Pour les humains, le démoniaque ne ressemble qu'à une suite de borborygmes, de grognements et de sifflements sans queue ni tête.

Là encore, évitez de parler le démoniaque en public. Si les humains risquent de se montrer surpris, les éventuels

anges dans le voisinage pourront identifier sans mal la langue même s'ils ne le comprennent pas et vous identifieront comme maléfiques.

Les anges maîtrisent une langue similaire appelée angélique, qui ressemble à s'y méprendre à des cuicui d'oiseaux trépanés.

☆ PETIT C : LES POUVOIRS

Enfin, dernière particularité qui différencie un démon incarné d'un humain normal : les pouvoirs.

Le démon est par essence une créature surnaturelle, en moyenne plus résistante, plus forte, plus rapide et – ou – plus intelligente que l'*homo sapiens* de base. La plupart d'entre vous peuvent supporter plusieurs balles de gros calibres tirées à bout portant, des chutes, accidents, immersions, chocs électriques et autres séances de dentiste mortelles pour les humains. Même si vos différents membres sont éparpillés dans un rayon de dix mètres, vous ne ressentez aucune douleur. Vous disposez également de connaissances infiniment plus étendues et de facultés d'apprentissage plus grandes que celles des corps que vous occupez. Non, monsieur Nekros, je ne parle pas pour vous. Veuillez fermer la bouche, vous bavez sur les photocopies de votre voisine... Reprenons.

Vous disposez surtout d'un éventail plus ou moins large de capacités magiques, appelées pouvoirs, qui vous permettent de réaliser des actions surnaturelles. Une bonne moitié d'entre ces pouvoirs sont mentaux et donc indécélables tandis qu'une autre moitié est bien visible. Tous ceux qui vous permettent d'invoquer une arme magique, de faire apparaître des dents, des griffes, de cracher du feu ou de l'acide, de vous couvrir d'une carapace... sont non seulement visibles par les humains, mais reconnaissables par les anges comme spécifiquement maléfiques.

Pour cette raison, vous ne devez utiliser ce type de faculté qu'en dernier recours ou dans un environnement où vous ne craignez pas de porter atteinte aux consignes du Grand Jeu.

Si tout le monde – à part nos amis Grunt et Nekros – a bien assimilé ce qui vient d'être dit, nous pouvons passer à la seconde partie.

GRAND II EN CHIFFRES ROMAINS : LES REGLES

Venons-en aux sept commandements démoniaques. Ils sont toujours énoncés par ordre de priorité. S'il arrivait qu'ils entrent en contradiction, vous devrez vous conformer en priorité au premier qui apparaît dans la liste.

De retour à l'école

RÈGLE NUMÉRO UN DITE PRIMORÈGLE

✧ LES ORDRES DE SATAN DOIVENT TOUJOURS ÊTRE SUIVIS.

Il est notre Maître à tous et nous lui devons une obéissance totale, aveugle et sans faille. Ses motivations ne peuvent être mises en doute : tout ordre donné directement par lui doit être appliqué au mieux de vos possibilités. Il est votre créateur, il peut vous détruire. Satan définit en permanence ce que doit être le Mal et est donc infailible.

RÈGLE NUMÉRO DEUX DITE POSTPRIMORÈGLE

✧ L'ACTION DES DÉMONS SUR TERRE DOIT ÊTRE LA PLUS DISCRÈTE POSSIBLE.

Personne sur Terre ne doit se douter de la présence des créatures surnaturelles. Le Mal œuvre dans l'ombre qui reste son terrain de prédilection. Toute action offensive doit être pensée et planifiée soigneusement afin d'éviter les fuites. Toute manifestation surnaturelle doit être camouflée pour paraître explicable aux yeux des humains. Les créatures maléfiques ne doivent jamais laisser de trace de leur passage.

RÈGLE NUMÉRO TROIS DITE TROISIÈME

✧ LES ORDRES DE VOTRE SUPÉRIEUR DOIVENT TOUJOURS ÊTRE SUIVIS.

Qu'il s'agisse de votre prince-démon ou de votre supérieur hiérarchique dans l'administration démoniaque, chaque ordre qui vous est donné doit être scrupuleusement suivi. Vos supérieurs ne sont pas au-dessus de vous par hasard, ils ont la compétence nécessaire pour vous diriger. Ils ont une vue d'ensemble plus large que la votre : ne discutez pas les ordres, exécutez-les.

RÈGLE NUMÉRO QUATRE DITE DU MILIEU DE LISTE

✧ TOUTES LES FORCES DU BIEN DOIVENT ÊTRE DÉTRUITES SANS PITIÉ.

Le Grand Jeu est avant tout une guerre. Les représentants des forces angéliques doivent être éradiqués. Vous ne pouvez montrer aucune pitié, aucune sympathie, aucune tolérance vis-à-vis de nos adversaires. Même si la violence n'est pas dans vos habitudes, la destruction systématique de l'ennemi est une obligation quoi que cela puisse vous en coûter.

RÈGLE NUMÉRO CINQ DITE ANTÉPÉNULTIÈME

✧ LE MEURTRE INUTILE D'INNOCENTS EST À ÉVITER.

Le but du Grand Jeu est la damnation des humains, pas leur destruction. Si leur vie n'a aucune importance aux yeux de Satan, en tuer de grandes quantités ne manquera pas d'attirer l'attention. Évitez autant que possible d'en venir à des mesures aussi extrêmes. Si vous le faites par plaisir, faites-le bien, faites-le proprement et surtout faites-le discrètement.

RÈGLE NUMÉRO SIX DITE PÉNULTIÈME

✧ TOUS LES SERVITEURS DOIVENT ÊTRE DIRIGÉS D'UNE FAÇON FORTE ET SANS FAILLE.

Vous êtes toujours responsables de vos serviteurs aux yeux de la hiérarchie. Les éventuelles erreurs qu'ils commettront pourront vous être imputées. Vous ne devez jamais leur montrer vos hésitations ou vos doutes. Vous ne devez jamais les abandonner ou les trahir. Vous ne devez jamais tolérer le moindre écart dans leur comportement. C'est vous le chef, vous répondez d'eux.

RÈGLE NUMÉRO SEPT DITE C'EST FINI

✧ ÊTRE UN DÉMON : PLUS QU'UN MÉTIER, UN ART DE VIVRE.

L'incarnation sur Terre est un privilège rare, sachez en profiter. En dehors de vos missions ponctuelles, vous y vivez à plein temps. Ne dédaignez pas les opportunités qui vous sont offertes : luxe, pouvoir, argent, divertissements, la Terre est un endroit formidable pour passer quelques siècles. Vous êtes des créatures supérieures, vous complaire dans la médiocrité humaine serait une faute de goût.

Ce sont là les sept règles à toujours garder à l'esprit. En cas de problème dans l'application de l'un ou l'autre point de cette charte, je vous invite à contacter un serviteur d'Andromalius, de Baalberith ou de Kronos qui saura répondre à vos questions.

À titre personnel, je vous invite à détacher cette page de votre dossier, à l'apprendre par cœur ou – pour nos amis Grunt et Nekros – à l'accrocher dans un endroit visible quotidiennement pour ne pas les oublier.

Les manquements sont systématiquement sanctionnés lorsqu'ils arrivent aux oreilles de la hiérarchie. Tenez-vous-le pour dit.

GRAND III TOUJOURS EN CHIFFRES ROMAINS : VIE QUOTIDIENNE

Nous abordons maintenant la troisième partie du cours. Nous y survolerons rapidement diverses difficultés que vous pourrez rencontrer lors de votre séjour sur Terre.

Si vous avez des questions, gardez-les pour vous, l'heure tourne.

PARAGRAPHE ALPHA - LA PRISE DE CONTACT AVEC LA HIÉRARCHIE

Dans les premières heures de votre incarnation, la hiérarchie démoniaque prend contact avec vous par le biais le plus pratique.

Pour la grande majorité des cas, c'est un représentant qui vous joint par téléphone – que ce soit le portable de votre nouveau corps, son fixe, une cabine à proximité ou tout autre appareil dans un rayon proche. Il arrive également qu'un démon déjà sur Terre face le déplacement pour vous accueillir. Plus rarement, la hiérarchie peut vous contacter par courrier, par e-mail, par pigeon voyageur, message télépathique, coursier humain, bande magnétique, programme informatique, poste de radio ou de télévision, voire en altérant la forme des nuages.

Si vous n'avez reçu aucun signe dans les soixante-douze heures suivant votre incarnation, restez à l'affût. Dans le pire des cas, contactez le numéro d'urgence 08 96 69 06 66 et appuyez sur la touche étoile pour parler à un démon habilité à consulter votre dossier.

Vous êtes ensuite affecté selon les plannings infernaux, soit à une équipe d'intervention, soit à une tâche unique. Vous vous voyez attribuer un numéro et un contact privilégié qui servira par la suite de lien entre vous et les autorités infernales. Toute question, requête, réclamation, commentaire, félicitations et vœux de prompt rétablissement, transiteront par cette personne, de même que c'est elle qui vous attribuera missions, ordres, contrordres, récompenses en nature et plus si affinités.

L'administration infernale est très efficace, malgré son infinie complexité. Des erreurs peuvent se produire. N'en blâmez pas les serviteurs de Baalberith, ce n'est jamais de leur faute. En cas de difficultés, apprenez à être patients.

ALINÉA BÊTA - LES MISSIONS

Si vous êtes affecté à une équipe d'intervention, la hiérarchie vous demandera régulièrement de partir en mission. Si la teneur de ces opérations peut grandement varier, je vous prie de garder à l'esprit les points suivants.

- Vous devez coopérer entre vous, quels que soient par ailleurs vos sentiments et ressentiments personnels. Quoi qu'il arrive, la mission passe avant vos intérêts privés.
- Vous devez avoir un chef d'équipe. Si votre contact ne l'a pas désigné, faites-le vous-même, par le biais que vous jugez le meilleur et avant le début de la mission. En cas de désaccord sur le terrain c'est toujours votre chef qui aura le dernier mot.
- Vous devez présenter un rapport de mission. Pour que le succès de votre tâche puisse être mesuré et que vous puissiez recevoir des récompenses, vous devez remettre ces documents officiels à la hiérarchie et ce même si votre contact ne l'a pas expressément demandé.
- Lorsque vous êtes en mission, vous devez passer par votre contact pour toute demande d'information. Respectez les horaires qu'il vous a donnés pour le joindre. Ne le harcelez pas de coups de téléphone ou de visites inopinées. N'oubliez pas qu'il s'occupe d'autres équipes que la vôtre et que cela représente beaucoup de travail.
- Pour favoriser l'unité du groupe et l'intégration d'éventuels nouveaux éléments, les forces du Mal vous invitent à vous réunir avec les membres de votre équipe en dehors du cadre des missions, pour prendre du bon temps, corrompre quelques âmes ou fomenteur des plans diaboliques de votre cru. Oui, boire des bières et se rouler dans son vomi est considéré comme prendre du bon temps. Merci monsieur Grunt pour cette intervention.

INTERTITRE GAMMA - L'INVOCATION DU SUPÉRIEUR

Votre prince-démon est à votre disposition en cas d'extrême urgence.

Que vous soyez dans un danger immédiat ou que vous souhaitiez rapporter une information vitale à votre supérieur hiérarchique, il vous est possible de l'inviter à venir sur Terre en suivant le protocole.

Il suffit en réalité de prononcer à voix haute et dans la langue de votre choix, la formule d'invocation. Elle se compose de tous les titres de votre prince, dans l'ordre, et d'un résumé de votre demande. Pour faire venir le prince Kronos, par exemple, vous direz « Kronos, chevalier de la

De retour à l'école

quatrième dimension, capitaine du sablier infernal, baron du temps et prince de l'éternité, je t'invoque ici et maintenant. »

Attention, le succès de ce procédé n'est *jamais* garanti. Son efficacité varie en fonction des circonstances, du nombre de tentatives que vous avez faites, de la disponibilité et de l'humeur de votre prince.

Je... Monseigneur Kronos, mais... que faites-vous là ? Ah... Hum... je suis désolé, je ne voulais pas vous déranger. C'était un simple... hum... exercice.

Si vous voulez m'excuser un instant, je reviens de suite.

SUBDIVISION DELTA - LES ÉGLISES, LES CRUCIFIX ET L'EAU BÉNITE

Me revoilà, désolé pour ce léger contretemps. Hé hé, ce sont des choses qui arrivent... Et puis vous avez pu assister à une démonstration d'invocation, ce qui n'est pas si courant. Mais reprenons, nous avons déjà deux minutes et treize secondes de retard sur l'horaire.

Abordons un point particulièrement important lié à la superstition des hommes : vous pouvez regarder un crucifix, vous pouvez même en porter un en collier, l'accrocher au-dessus de votre lit ou au rétroviseur de votre Fiat Panda. Entendre quelqu'un prononcer « vade retro Satanas » ne vous pose aucun problème – et je le prouve. De la même façon, vous pouvez lire la Bible, le Coran, le Talmud, la Baghavad Gita ou le Livre de Mormon.

Par contre, vous n'entrez dans les lieux de culte qu'à vos risques et périls. L'immense majorité des lieux consacrés au Grand Dadet qui Pue des Pieds et à ses sbires, a la capacité de détecter la présence d'un démon dans leurs enceintes. Dans le meilleur des cas ils se contentent de signaler votre présence aux humains ou anges proches – cloches qui se mettent à sonner, impression de malaise ressentie par les paroissiens... Dans le pire ils vous attaquent physiquement – en vous jetant un éclair, en faisant tomber une statue ou en ouvrant une brèche sous vos pieds. La puissance des églises varie en fonction de leur ancienneté et du nombre de fidèles qui viennent y prier. À titre préventif, je ne saurais trop vous recommander de les éviter toutes et en toutes circonstances. Cet avertissement est valable également pour les prieurés, les monastères, les couvents, les chapelles et tous les lieux de culte.

Enfin, pour clore cet aparté religieux, méfiez-vous également des objets consacrés : calices, encensoirs, hosties, vin de messe. Leur contact peut avoir des conséquences plus ou moins fâcheuses, allant du léger malaise à la brûlure au troisième degré. De grandes quantités d'eau bénite peuvent vous être fatales et ce

liquide est d'ailleurs souvent utilisé comme arme par les troupes emplumées.

Un seul mot d'ordre donc : prudence.

POINT EPSILON - LES RÉCOMPENSES ET LES PUNITIONS

Au terme d'une mission, ou suite à la réussite d'une action d'éclat, vous pouvez vous voir attribuer des récompenses. Elles se présentent dans la plupart des cas sous la forme d'une nouvelle capacité surnaturelle ou d'un accroissement de votre pouvoir.

Les récompenses peuvent venir de deux sources principales : vos supérieurs hiérarchiques dans l'administration infernale et votre prince-démon. De la même façon, en cas d'échec cuisant ou de faute grave, vous vous verrez attribuer par les mêmes biais une limitation.

Pouvoirs comme limitations mettent quelques jours avant de s'activer. En cas de retard de plus d'une semaine, vous êtes priés d'en informer la hiérarchie. De même, si vous vous voyez par erreur attribuer un pouvoir non mérité ou réservé à un prince autre que le vôtre, manifestez-vous pour qu'il puisse vous être retiré au plus vite.

Cela vous fait rire ? Vous vous amusez moins quand les services d'Andromalius vous feront passer des tests de routine... Mais poursuivons, poursuivons.

SECTION ZÊTA - LES GAMINS

L'Enfer vous encourage à la copulation, dans ou hors des liens du mariage, avec ou sans protection, quel que soit le sexe ou l'âge des partenaires, les modalités de position et le degré de consentement des humains ou animaux impliqués. Le sexe est un de nos domaines de prédilection. Ne vous en privez pas.

Cela étant, je me permets de vous rappeler que les corps dans lesquels vous êtes incarnés restent humains, donc fertiles. À force d'arroser – ou de vous faire arroser – votre petite graine peut finir par pousser et donner des fruits. Dans la grande majorité des cas, les enfants issus de votre souche seront des humains normaux, brailards, faibles, pathétiques et peu caloriques. Il peut cependant arriver que de vos unions naissent des bébés maudits – ayant une propension naturelle à faire le Mal – ou mieux encore, des créatures mi-humaines, mi-infernales. Ces dernières sont nommées incubes lorsqu'elles sont de sexe masculin, succubes lorsqu'il s'agit de petites filles. Leur rareté, leur puissance et leur faculté d'adaptation sont remarquables et leur naissance doit impérativement être rapportée à vos supérieurs.

Notez enfin que la hiérarchie démoniaque voit d'un mauvais œil un démon qui copule avec des représentants du camp « d'en face ». Même si vos intentions sont louables – perversion, sadisme, dégradation – les risques encourus dans ce type de relation sont bien trop grands. Dans la mesure du possible, ne devenez jamais intime avec un ange. Il s'agit là d'une question de survie.

SOUS-PARTIE ÉTA – LA MORT

À propos de survie, un dernier point très important à garder à l'esprit. Lorsqu'une créature surnaturelle incarnée meurt – lorsque son corps d'emprunt a encaissé trop de dommages pour qu'elle puisse lui rester liée – son enveloppe physique disparaît. Dans le même temps, l'âme du possesseur – angélique, démoniaque ou autre – retourne sur son plan d'origine.

Cela veut dire que vous devez faire très attention à vous. La disparition d'un corps abandonné contre son gré produit un petit bruit de bulle que l'on crève – l'expression

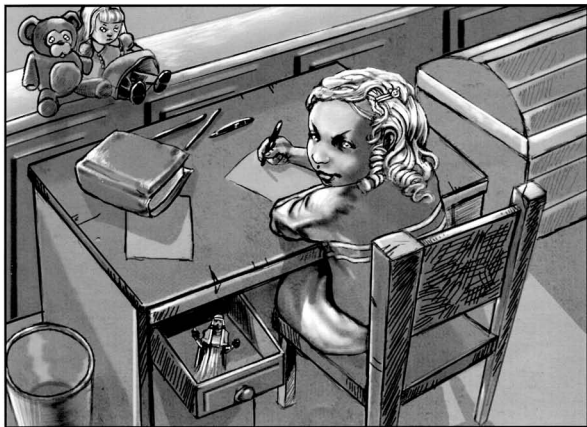
consacrée est « faire plop ». Vous imaginez bien que, face à un public d'humains normaux, ce genre de manifestation n'est pas souhaitable. Voilà donc une nouvelle raison de ne jamais vous battre en public.

Une fois votre corps d'emprunt disparu et votre âme revenue en Enfer, il vous faudra patienter quelques siècles ou millénaires avant de vous réincarner. Vous ne reviendrez donc sur Terre que bien longtemps après et suite à un nouveau nettoyage dans votre mémoire afin de ne pas perturber cette nouvelle incarnation. Il existe cependant un moyen de revenir plus vite et avec tous ses souvenirs mais il...

Comment vous dites ? Il est déjà trois heures ?

Eh bien, ce sera tout pour aujourd'hui. La semaine prochaine, les cours auront lieu dans l'entrepôt réfrigéré d'une grande surface de la banlieue parisienne. Les plans en seront distribués à la sortie de ces caves, mais – exceptés les serveurs de Crocell – n'oubliez pas d'apporter votre petite laine !

Je vous souhaite une bonne semaine. Allez dans la fourberie du Malin. »



37 B



La hiérarchie Démoniaque

u pues du rond ! C'est atroooooo...
— Pardon ?

— Tu refoules, tu fouettes comme un vieux munster ! T'es crado... Sois gentille avec moi quand tu parles, tourne la bouche parce que je vais faire une overdose de mauvaise haleine ! C'est pas possible de puer autant, qu'est-ce que t'as bien pu bouffer ?

— Ben t'es douillet, toi. Moi, rien m'dégoûte : j'peux chier en mangeant. D'ailleurs...

— Non. Tu peux pas faire ça dans mon taxi parce que... t'as rien dans la bouche !

— Si j'ai ça, dit-elle en recrachant à moitié une grosse boule de chair mâchouillée bien sanguinolente qu'elle mastiquait consciencieusement depuis qu'il l'avait récupérée sur le périf, à côté des carcasses de l'accident.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Ch'ais pas... mais c'est bon. Je l'ai récupéré sur la petite qui avait une jolie Barbie rose encore serrée dans ses petits bras morts. Ça lui pendait du ventre.

— Bon ta gueule ! Tu chlingues vraiment trop. Je veux pas en savoir plus.

— T'es sûr que t'en veux pas, j'en ai mis un peu dans mon sac à main pour plus tard, mais si ça peut te...

— NON ! Sans façon, dit-il, en entrevoyant les morceaux de foie et de pancréas dans le sac en croco rose. Je veux pas te priver. Dis-moi plutôt comment une jolie fille comme toi peut se retrouver dans un merdier pareil.

— Je me promenais près de l'échangeur de la Porte de Saint Cloud, histoire de lier connaissance avec des nouvelles personnes.

— Tu faisais la pute ?

— Dans mon métier on dit : *rechercher de nouveaux contacts afin d'établir des relations équitablenent bénévoles* expliqua-t-elle, la bouche en cœur.

— Et alors ?

— Alors, je vois arriver un de mes réguliers dans son Kangoo anthracite. Je me rajuste ma minijupe rose et je me prépare à la négocier...

— T'as pas des tarifs fixes ?

— Si, mais lui c'est différent, il aime les bêtes, il a des trucs que j'aime bien manger comme...

— Je ne veux pas savoir, va à l'essentiel... pour mon rapport.

— Ben, il est en approche et là, un énorme truc noir apparaît au milieu de l'A13, provoquant la collision d'une douzaine de bagnoles dans un grand fracas de tôle et de cris. Mon régulier décampe et moi, je saute la rambarde pour aller voir... au cas où j'aurait quelque chose de chaud à becqueter...

— Je veux toujours pas savoir, continue...

— Et là, déboulent les poulets qui commencent à mitrailler partout au milieu de la fumée, et je me dis que ça craint, quand un adjudant genre grand con rasé lance une grenade dans les tas et que l'amas de carcasses brûlantes pousse un long hurlement...

— Et alors ?

— Alors y chopent deux casquettes en scooter qui veulent se barrer et ils les foutent à genoux pour les interroger. Mais au bout de deux minutes, ils s'énervent et les fument, à bout portant.

— Comme ça ? Devant tout le monde !

— Ben, faut dire qu'il y avait beaucoup de fumée... Ils prennent les cadavres et les planquent dans une voiture en feu, ni vu ni connu.

— Et alors ?

— Et alors quoi ? Qu'est-ce que tu crois, ducon ? Je sors mon string, je l'agite au-dessus de ma tête et je cours vers les anges en criant que moi aussi j'veux une grenade dans ma face ! Nan, j'me planque en appelant les urgences sur mon Nokia et je récupère la petite fille pour... Me regarde pas comme ça, je sais que tu veux pas savoir... »

La hiérarchie Démoniaque

Tais-toi et creuse ! Dans la vie, il y a ceux qui ont le flingue et ceux qui creusent et toi tu es familier donc tu creuses ! Et pendant que tu creuses je vais t'expliquer quelques subtilités de notre belle organisation, ça t'évitera de dire plus de conneries et de te transformer en mineur de fond.

Tout d'abord, il faut bien te dire que chez nous, c'est la guerre. Chaque personne, chaque créature veut monter le plus haut possible dans la hiérarchie afin de pouvoir réduire à néant les efforts de ses adversaires. Si on était dans le film *Wall Street* on serait tous des Martin Sheen en puissance voulant monter au top en marchant sur tout le monde, ennemi, ami, femme, enfant, rien n'est plus important que sa propre carrière.

Tout cela s'explique facilement. Nous sommes moins nombreux et moins assistés par notre hiérarchie que ceux d'en face, nous devons donc être meilleurs. C'est une histoire de sélection naturelle. Seuls les plus forts survivront. Tu marches ou tu crèves. Et si tu ne marches pas assez vite, quel-qu'un te piétinera. La hiérarchie est au courant de cette situation et la soutient même activement car elle cadre parfaitement avec sa propre politique. En effet, avec une bande de morses polaires, tu te doutes bien qu'il est difficile de faire une guerre surtout à un adversaire comme le Paradis. Tout le monde se tirerait dans les pattes et préférerait faire foirer une mission plutôt que la gloire de son accomplissement et les bienfaits qui l'accompagnent aillent à un adversaire. La hiérarchie a donc développé un système de gestion appelé le BBWOL ou Bugs Bunny Way of Life. Ce système marche sur deux axes majeurs. D'un côté la hiérarchie ne se mêle pas des histoires privées entre les démons, les laissant faire leurs petites guerres et laissant faire la sélection naturelle pour nettoyer les troupes des éléments faibles ou faillibles. De l'autre côté, la hiérarchie ne tolère aucune faute durant l'accomplissement des missions et pratique un contrôle rigoureux, récompensant même la délation si elle se montre efficace. On se retrouve véritablement dans un véritable jeu d'échecs, un jeu de stratégie que se livrent les démons en interne. Ils doivent d'un côté accomplir les tâches qui leurs sont confiées, faire attention à ne pas se faire planter un couteau dans le dos, en planter un à ses ennemis tout en faisant bien attention à ne pas se faire voir par ses camarades qui n'hésiteraient pas à le dénoncer s'ils pouvaient espérer une récompense. Car il ne faut pas nous leurrer, nous ne sommes pas des enfants de chœur et un démon même de Valefor ou de Nog reste un démon, un être maléfique et sornois qui a depuis longtemps rayé les mots compréhension ou fair-play de son vocabulaire.

Et crois-moi, plus tu montes en grade plus ces jeux d'influence sont complexes et avancés car les petits plans de cour de récré qu'ourdissent les démons de base ne sont rien en

comparaison de ce que font les princes ou leurs grade 3 mais pour ça il faut que tu comprennes bien la constitution de la hiérarchie démoniaque et ce qu'apportent les différents grades à leurs propriétaires. Ce n'est pas bien compliqué mais il s'y cache quelques subtilités qu'il faut bien comprendre afin d'avancer sûrement sur la route hiérarchique.

Tout en bas de la fange démoniaque, les protégés de Scox, les démons mineurs n'ont pas de réelle existence dans la hiérarchie démoniaque. Ils sont en règle générale un peu plus intelligents et plus puissants que les morts-vivants mais la durée de leur séjour sur Terre est encore plus limitée. Elle s'échelonne en général de quelques minutes à quelques jours et il n'est donc pas étonnant que certains essaient d'en profiter et se lâchent complètement dès qu'ils arrivent sur Terre. Il faut bien dire qu'un démon mineur n'a rien à gagner ni rien à perdre. On ne peut le récompenser, ni le punir. On ne peut rien lui faire, il n'est même pas identifiable par les forces du Mal. Les seuls à vraiment avoir à faire avec eux sont les démons de Scox qui font venir les démons mineurs sur Terre à leurs propres risques et périls. Le but de chaque démon mineur est de rester le plus longtemps sur Terre et d'en profiter au maximum car la baignade dans le Styx et les souffrances éternelles c'est marrant un millénaire mais après ça fatigue et on a envie de changement. Ainsi les comportements de chaque démon mineur sont différents, il peut très bien se jeter sur la première petite vieille qu'il croise pour la violer sur le capot d'une voiture ou alors essayer d'être le plus efficace et obéissant possible afin de prolonger au maximum son séjour sur Terre. Des légendes traînent comme quoi il existerait des démons mineurs qui seraient sur Terre depuis plusieurs années, cela n'a jamais été vérifié et peut sérieusement être sujet à caution.

Après les démons mineurs viennent les morts-vivants que l'on peut partager en deux catégories distinctes. D'un côté, tu as les morts-vivants qui font greuu greuu, qui rampent par terre dans les clips de Michael Jackson et qui mangent la cervelle humaine sans même la faire cuire et tu as les autres, beaucoup plus sornois, plus intelligents et surtout plus dangereux... pour leur propriétaire, je veux bien évidemment parler de la star de tous les morts-vivants, le vampire ! Il est vrai qu'à la base, il n'y a aucune différence entre les deux. C'est de la chair à canon, du liquide physiologique s'éparpillant après un coup d'épée mal placé. Les morts-vivants n'ont aucun droit, même pas celui de mourir car ils sont déjà morts. Cependant, les vampires sont beaucoup plus intelligents et beaucoup plus ambitieux et ce sont les seuls d'ailleurs qui peuvent un jour espérer devenir pri... familial. Le cas de Samigina est un exemple que les vampires s'efforcent de suivre. En fait, les morts-vivants sont une aubaine surtout pour celui qui les commande car il peut les utiliser comme bon lui semble (tant qu'il arrive à se faire comprendre) et personne ne viendra faire des reproches à un démon parce qu'après une dure journée de

travail il a fait exploser ses dix zombies sur des mines antipersonnelles qu'il a posé lui-même pour son seul plaisir.

Ensuite dans l'ordre hiérarchique, nous venons nous, les familiers. Comme tu as déjà pu t'en apercevoir en creusant cette fosse sceptique dans le jardin de notre patron, la vie d'un familier n'est pas rose. Par définition, nous sommes le joujou de notre patron, son serviteur dévoué. Il a le droit de mort et de vie sur nous mais aussi le droit de nous récompenser ou de nous punir. Nous n'avons pas à aller nous plaindre car personne ne va risquer quoi que ce soit pour nous. Alors que les serviteurs d'en face sont épargnés durant les combats, nous sommes souvent mis en première ligne alors que nous n'avons pas la même puissance que notre maître pour pouvoir faire face aux forces angéliques. La vie d'un familier est loin donc d'être une partie de plaisir surtout que le mot sympa a depuis longtemps disparu du dictionnaire de la plupart des démons. Beaucoup d'entre nous mènent en permanence une guerre froide contre le boss et ils perdent bien souvent car ils n'ont pas du tout les mêmes moyens que leur patron. Tu pourrais croire que beaucoup d'entre nous pensent à prendre la poudre d'escampette dès qu'une occasion se présente mais c'est beaucoup plus rare que tu ne peux l'imaginer et cela pour une bonne raison... la carotte. La carotte c'est de devenir démon à son tour. Bien sûr, ce n'est pas facile et seulement une infime partie d'entre nous y parvient en fait. Cependant, cette infime partie suffit à faire rester les autres. Le moyen le plus commun pour devenir démon si on peut le dire est de convaincre son patron de présenter une demande à la hiérarchie. Pour cela il vaut mieux être en bons termes avec son patron, alors continue à creuser... Ensuite, il vaut mieux que le patron soit bien vu par la hiérarchie afin que sa demande soit prise au sérieux. Il y a aussi un autre moyen parfois plus rapide pour devenir démon mais c'est un quitte ou double alors il ne faut pas foirer son coup ! Il faut prouver à la hiérarchie une faute grave de son patron, assez grave pour qu'il retourne en Enfer tout en montrant que vous pouvez tout à fait le remplacer au pied levé dans son travail. Si tu manques ton coup tu es bon pour aller cuire à nouveau en Enfer, enfin si tu as de la chance ! Des bruits courent sur un pseudo groupement de familiers qui aideraient leurs semblables à lutter contre leurs despotes de maîtres. Franchement, j'attends de voir mais je ne compterais pas trop dessus à ta place, personne ne m'a encore aidé et j'ai toujours dû compter que sur moi-même pour me sortir du trou.

Enfin viennent les démons. Ils constituent la base des légions démoniaques et sont le fer de lance démoniaque sur Terre, les autres créatures ne sont là que pour les assister. Les démons de grade 0 sont les démons fraîchement débarqués sur Terre et, pour la plupart d'entre eux, des incapables sans nom. Il faut dire que la vie d'un démon de grade 0 n'est en rien facile. Ses supérieurs se déchargent sur lui à la moindre occasion, tout le monde le considère comme un moins que rien, se fout

de sa gueule, l'exploite au possible. Le démon de grade 0 n'a personne à qui aller se plaindre. Nous n'avons pas de Notre-Dame chez nous, et personne ne va bouger le petit doigt pour une tâche pareille. Du point de vue de la hiérarchie, un démon de grade 0 a à peine plus de valeur qu'un familier et beaucoup moins de valeur qu'un familier talentueux. Il ne lui reste personne vers qui se tourner pour demander de l'aide et surtout pas les autres grade 0 car eux non plus ne pensent qu'à une chose : réussir leur première mission afin d'atteindre le grade 1. En revanche, les forces démoniaques laissent beaucoup de temps aux démons de grade 0 pour faire leurs preuves, très confiantes dans leur système de sélection naturelle pour faire le tri entre le bon et le mauvais grain. Ça a tendance d'ailleurs à jouer des tours, certains démons sont des grade 0 depuis des dizaines d'années. Soit parce que se sont vraiment des incapables complets mais dotés d'un instinct de survie hors du commun, soit parce qu'ils se sont trouvés une planque sympa et qu'aller casser de l'ange ça ne les branche pas des masses. D'autant plus qu'ils risquent de se faire offrir par un de ces aîlés un ticket de retour direct pour l'Enfer... Bien sûr, ces démons-là se font le plus discret possible car la hiérarchie est impitoyable si elle tombe dessus. Les démons de grade 0 doivent se débrouiller par eux-mêmes, la hiérarchie ne leur offre aucun soutien. C'est aussi là que beaucoup de démons apprennent le système D qui leur sera très utile après et commencent à nouer des contacts qu'ils risquent de rencontrer plus tard dans leur carrière.

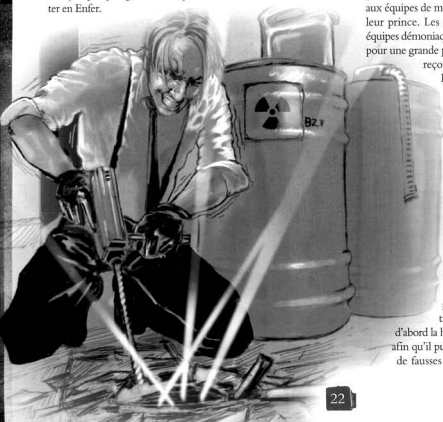
Le grade 1 constitue le vrai point de démarrage de la carrière d'un démon. Le grade 1 est censé être une sorte de label rouge du démon bien fait mais la réalité n'est pas toujours celle-ci. En effet, ce grade regroupe aussi bien des démons tout frais sortis de leur grade 0 et toujours aussi bleusillais que des vieux briscards du rodéo infernal qui sont là depuis quelques années et dont on sent l'expérience. Bon le grade apporte bien sûr une certaine dose de respect. Le démon a été reconnu par la hiérarchie apte au service mais cela s'accompagne de missions plus dangereuses et d'une surveillance accrue de la part de la hiérarchie. Vous êtes censé être efficace maintenant, plus malin que ceux d'en face et on vous pardonnera d'autant moins lorsque cela tourne au vinaigre. Le pouvoir hiérarchique d'un chevalier, car c'est ainsi que l'on nomme les démons de grade 1, n'est guère plus important que celui d'un grade 0 et il vaut mieux compter sur soi et se débrouiller tout seul plutôt que de compter sur un soutien improbable d'un grade 0 ou d'un familier sous ses ordres. La hiérarchie démoniaque est ainsi faite que vous ne pouvez pas compter sur une escouade de Baal pour vous épauler, on n'est pas chez les youyous d'en face. Cependant, les pontes d'en haut sont bien conscients des problèmes que cela pose et fermeront les yeux sur pas mal d'exactions et de dérogations au règlement si le démon finit par triompher. Mais gare à celui qui échoue car les punitions peuvent alors comme les

La hiérarchie Démoniaque

grenouilles en Angleterre. Même s'il trouve ses punitions injustes, le démon n'a pas où aller se plaindre car la seule personne de la hiérarchie qu'il fréquente est son contact de mission, un grade 2 sans aucun doute, qui est bien souvent celui-là même qui a décidé de la punition et qui décidera des futures récompenses. Il faut essayer d'être en très bon rapport avec son contact de mission car c'est de lui, et en particulier de son appréciation, dont dépendent votre avenir dans les forces du Mal et votre ascension dans la hiérarchie. Le grade 1 est aussi le moment de se faire des relations, des contacts au sein des forces du Mal. Ses contacts qui sont d'autres démons vous permettront plus tard d'avoir un panel de possibilités plus étendu. Les autres grade 1 sont parfaits dans ce rôle car non seulement on leur parle d'égal à égal mais un jour ils deviendront grade 2 voire grade 3 et ils se souviendront de l'aide apportée si on vient leur en demander. Cependant, il faut rester méfiant. Tout le monde veut monter en grade et il n'y a de la place que pour les meilleurs et le meilleur ami peut vous marcher dessus si cela lui permet une accession plus rapide au grade 2. La route est longue et semée d'embûches mais si le démon a l'expérience nécessaire et de bonnes relations avec son prince, il a toutes les chances de voir son rêve s'accomplir. Si ce n'est pas le cas, il faut peut-être penser à changer de prince tutélaire et il vaut mieux le faire en prenant des pincettes car les princes n'aiment pas trop ce genre de vilains petits canards et ont tendance à leur envoyer quelques gars musclés pour les faire retourner brouter en Enfer.

Enfin, si tout se passe bien, le démon finit par arriver grade 2. Beaucoup de démons pensent que le grade 2 est une place au soleil où on ne fait que profiter des joies de cette Terre accueillante et cela est vrai... pour 5% d'entre eux. Parce que les autres, ils cravachent. En fait, tout est une question de placement. Ce placement dépend en premier lieu du prince qu'on sert. En effet, certains princes comme Valefor, Morax ou Kobal laissent une certaine liberté à leurs troupes. Il arrive même qu'ils ne leur demandent jamais rien, laissant le démon vaguer à ses occupations personnelles. D'autres au contraire comme Andromalius, Kronos ou Baal demandent à leur démon de grade 2 une présence de tous les instants, leur imposant une discipline assez stricte. D'ailleurs en ce qui concerne les démons de Kronos, c'est vraiment un emploi à plein temps si tu me passes l'expression. Ainsi d'un côté on voit des démons de Nog de grade 2 en mission aux Açores en train de se prélasser dans des hamacs d'un côté et des démons d'Andromalius en train de chasser le renégat par -15 dans les plaines sibériennes. Ensuite ton affectation et la façon dont on te considère dépendent aussi des faits d'armes du démon alors qu'il était grade 1. S'il s'est contenté de suivre comme un mouton, il sera considéré comme tel et aura un poste peu intéressant où tout le monde essaiera d'en profiter. S'il a pris des risques, s'il est sorti des sentiers battus, il aura la chance d'avoir un boulot intéressant, de la considération de la part de ses collègues et un avenir intéressant. Par ailleurs, on peut classer les grades 2 en deux catégories distinctes : ceux qui sont intégrés aux équipes de mission et ceux qui bossent directement pour leur prince. Les premiers constituent les fers de lance des équipes démoniaques et en sont souvent les chefs. Ils assument pour une grande partie les conséquences des échecs mais aussi

reçoivent la plus grande partie des honneurs lorsque la mission est une réussite. Il n'est pas toujours facile de diriger une bande de tueurs psychopathes et le rôle du grade 2 est alors primordial pour coordonner tout ça, en usant aussi bien de diplomatie que de force si nécessaire pour imposer ses vues. Ensuite ceux qui bossent directement pour leur prince sont un peu les chouchous du système. Ils sont les yeux et les oreilles de leur maître, disposent de son appui et vont exécuter les tâches que le prince ne veut pas faire exécuter par une équipe régulière soit parce que cela serait assez gênant pour lui si d'autres princes le savaient soit parce qu'il veut garder tout le bénéfice de l'affaire pour lui seul. Le grade 2 n'a cependant pas que des obligations, il a aussi des avantages certains. Tout d'abord la hiérarchie soutient le grade 2 financièrement afin qu'il puisse se consacrer à sa mission. Sous couvert de fausses factures et d'emplois fictifs, il reçoit une



somme qui lui permet de vivre sans bouger le petit doigt (3 000 euros par mois). Ensuite, il a désormais un vrai pouvoir sur les démons de grades inférieurs et peut même s'il a assez d'influence donner des ordres à d'autres grade 2 moins prestigieux que lui. Si la vie d'un grade 2 au début de sa carrière est plutôt agréable et se caractérise par des rencontres sympathiques et de nouveaux contacts, cela change diamétralement lorsqu'on s'approche du grade 3. La compétition repart alors de plus belle, les amis deviennent les pires ennemis et les coups de cornes volent bas. Les places sont chères et très prisées et les candidats nombreux. Et d'ailleurs, on ne lutte pas que contre les autres grade 2 mais également contre les grade 3 qui n'ont pas forcément envie de voir de nouveaux visages se promener au même niveau qu'eux. Entre les morts accidentelles, les abandons et les disparitions soudaines, seul 5% des candidats finissent par y arriver. C'est deux fois moins que chez les anges mais ceci est normal et même encouragé par la hiérarchie ! Seuls les meilleurs des meilleurs accèdent aux postes de grade 3.

En devenant grade 3, le démon devient l'interlocuteur privilégié de son prince et des autres grade 3 du prince. Ce petit monde d'une quinzaine de participants forme un cercle très fermé avec ses règles, ses noyaux d'influence, ses jeux de pouvoir et luttes intestines. Tout ce petit monde cherche à gagner les faveurs du prince quitte à marcher sur la tête des autres ce qui n'est pas pour déplaire aux princes car plus les grade 3 passent du temps à s'entre-déchirer moins ils en ont pour ourdir des plans pour prendre leur place. Une fois par mois, tout ce beau monde se réunit et on assiste à une vraie partie de *Diplomacy* qui s'engage côté cour. On y expédie les affaires courantes, passe en revue les moyens de faire avancer le Mal dans la sphère de son prince. On déjoue les coups d'État, on planifie des coups d'États, on prépare ses options de défense, ses options d'attaque. En bref, on s'amuse comme des grandes folles en se souriant d'un côté et en aiguisant les couteaux sous la table. Contrairement aux anges, les grade 3 d'un prince-démon n'ont pas de secteur précis à gérer mais sont tous à peu près responsables de tout en commun. Ils sont aussi bien laveurs de carreaux, cireurs de bottes et lèche-cul, ce qui a deux conséquences : les grade 3 ont tendance à se marcher un peu dessus et le travail est fait de façon impeccable car chacun essaie de montrer à son prince qu'il est le meilleur de tous. Les grade 3 disposent par ailleurs de moyens personnels énormes. Ces moyens sont bien plus importants que ceux d'un ange de même grade car ils doivent souvent servir à financer toute l'opération du grade 3, les renforts démoniaques ayant tendance à ne jamais arriver. Un démon de grade 3 reçoit par conséquent un « salaire » mensuel plus que confortable d'environ 500 000 euros qui doit lui permettre d'être à l'aise pour assurer l'accomplissement des missions qui lui sont confiées et de mener une existence très confortable. D'ailleurs certains démons que leurs confrères ont tendance à appeler « étiquettes » se plaisent dans une vie de grand luxe à la pointe de

la mode. Aston Martin dernier modèle, jet privé, villas aux Açores et vêtements sur mesure chez les plus grands couturiers, rien n'est trop cher, trop beau pour ces démons. Ils concourent d'ailleurs entre eux pour celui qui sera le plus à la pointe et là chaque détail compte pour éblouir les autres. Bref, rien n'est trop beau pour satisfaire un grade 3 du moment qu'il sait se montrer efficace mais quand le vent tourne gare à lui car s'il est difficile d'arriver grade 3, il n'y a rien de plus facile que de perdre son rang. Et l'on ne redevient pas grade 2 à moins d'avoir de sacrés appuis chez les autres princes. En effet, un prince ne peut se permettre de laisser en liberté un démon aigri qui a eu accès à ses plus sombres secrets et l'histoire se termine généralement très mal pour le démon. Le chemin classique c'est retour en Enfer, lavage de cerveau et rétrogradation au rang de familier avec une place de choix dans les geôles personnelles du prince. Il existe cependant en Enfer quelques grade 3 qui se comptent sur les doigts d'une main qui peuvent faire jeu égal avec leur prince grâce à l'aura et à l'estime qu'ils ont accumulées durant leur carrière. Et là, ça devient cocasse car c'est le prince qui commence à avoir peur... pour son poste.

En ce qui concerne les princes eux-mêmes, je ne peux pas te dire grand-chose, je ne m'y connais pas assez. Cependant, chacun d'entre eux semble être arrivé là par son travail, son ambition et ses facultés. Malgré ce que l'on peut penser en regardant certains, ils ne sont pas là par hasard. Car devenir prince est bien moins facile que de gagner au loto. Il y a deux possibilités en fait. Soit le démon doit créer une nouvelle façon de faire le Mal et comme tu pourras t'en rendre compte en parcourant les titres des princes-démons, le tour du sujet a pour ainsi dire était fait. Soit, le démon essaie de prendre la place de son patron grâce à un jeu politique complexe mais alors il n'a pas intérêt à manquer son coup car sinon il finira dans la poche de Bélial à servir d'allume-cigares. Par ailleurs le prince est maître dans son royaume et peut vraiment y faire tout ce qu'il désire. Personne ne viendra lui reprocher une quelconque de ses décisions, un prince ne rendant compte que devant Lucifer et Lucifer n'étant pas là... il ne rend compte à personne à part peut-être à la Cour si un front uni le lui demande de façon insistante ! Chaque prince est différent et en faire un stéréotype serait perdre de vue toute la complexité de ces êtres de puissance qui font et défont la vie de millions voire de milliards de créatures chaque jour chacun avec son style, ses buts et ses attributs propres.

Voilà avec ces renseignements tu devrais pouvoir t'en sortir un peu dans ta carrière future. Ça t'évitera de faire trop de conneries ! Mais pour le moment au lieu de rêver à des postes inabordable pour toi, arrête de me regarder comme une truie sauvage grasse et creuse car comme je t'ai déjà dit auparavant dans la vie il y a ceux qui ont un flingue et ceux qui creusent et pour le moment, toi, tu creuses !!! »



Les Princes Démon

h, John ? »

Le sergent John Mc Kenzie avait un peu envie de sortir son flingue et de mettre une balle dans ce crétin de Smith. Mais non, s'il voulait son grade 2, il avait besoin de se faire remarquer, mais pas comme ça.

— Ouais ?

— J'ai vraiment l'impression qu'il va plus se passer grand-chose..

— Ça c'est clair... T'as d'autres révélations à faire ?

— Non mais c'est vrai écoute, on se fait chier à venir jusque là, il fait chaud et

— on a toujours pas tiré un seul obus.

Mc Kenzie vit la lumière. Peut-être qu'en se concentrant un peu il allait devenir célèbre

— D'un autre côté, je vois que tu prends ton temps, tu savoures, mais t'as toujours celui des journalistes.

— ...

— Celui des journalistes, quoi. L'obus, on parlait d'obus, nan ?

— Oui. Attends, comment ça l'obus des journalistes ? Qu'est ce que tu racontes ?

— Bah... Aaaaah ok, c'est pour ça que tu faisais rien, t'as pas entendu le capitaine quand il est parti en fait ?

— Beuh non, quoi ?

— Attends je te montre. Tourne la tourelle vers l'hôtel, là. »

La tourelle commença à pivoter et le canon de 120mm vint s'aligner avec la façade de l'hôtel Palestine, celui des journalistes internationaux. « Non mais c'est pas possible, ça peut pas marcher », pensa Mc Kenzie.

« Euh attends, je suis pas bien habitué à ces trucs, je suis que le conducteur moi, ha ha. » Il mit sa tête contre la visée optique et se mit à chercher le balcon de la chambre 1501. L'ange de Reuters était là, sur le balcon, à discuter au téléphone.

« Voilà, je les ai.

— Quoi, quoi, qui ça ?

— Euh là, sur la droite de l'image, tu les vois ?

— Ouais, ouais !

— Tu vois le type avec un téléphone portable ?

— Ouais !

— Il est en train de donner des informations sur nos positions, parce que de là-haut il voit tout !

— Ah l'enculé, et le capitaine... ?

— Le capitaine a dit que dès qu'on le verrait sourire, c'est qu'il avait la confirmation que l'artillerie irakienne était verrouillée sur nos positions !

— Putain ouais je le vois, y se fout de notre gueule et en plus il se met les doigts dans le nez ! Attends, bouge pas connard, surtout bouge pas ! »

— Attends encore, il a pas souri, donc on est pas sûr que c'est lui !

— Ça y est, ça y est ! Il a souri !

— Tu vas pas te le faire à la 12.7 quand même ?

— Bah quoi, faudrait savoir...

— Justement, vas-y au canon, c'est la guerre quand même... Et puis au moins, on aura tiré un obus dans cette putain de guerre.

— Ouais, t'as raison, faut pas non plus se faire chier. On a pas fait tout ce chemin pour se faire moquer par des pédés de journalistes.

— Mmm, M830 ? Mouais, au moins je risque pas de les rater et ceux qui sont à côté paieront pour les autres. »

Le démon de Nybbas n'arrivait même pas à croire qu'il allait réussir à faire ça « à la main », sans pouvoir, sans rien. Il n'était pas sûr que ça suffirait, parce que l'obus allait probablement s'enfoncer pas mal avant d'exploser. C'est effectivement ce qu'il vit dans la visée. Le souffle projeta les deux cameramen qui se trouvaient là par terre, l'ange fut propulsé à grande vitesse sur la rambarde, debout, ce qui eut pour effet de le plier en deux vers l'avant. Il se dépla presque aussi vite dans l'autre sens, eu juste le temps de jeter un regard courroucé sur le char avant de s'écrouler en arrière.

« Qu'est ce que vous avez branlé ? ! Vous êtes pas bien ? »

Le capitaine n'avait pas l'air dans son meilleur jour. Il vit Mc Kenzie en premier qui haussa les sourcils, monta ses paumes et ses épaules vers le ciel, en jetant des coups d'œil effrayés vers Smith.

« Je ne comprends pas capitaine, je piquais un roupillon tranquille, quand j'ai entendu la tourelle bouger. J'ai essayé de l'empêcher mais il a dit que vous étiez au courant... »

Les Princes-Démons

A B A L A M,

PRINCE DE LA FOLIE

« Quand on lui montre la lune, le fou en profite pour te piquer ton portable... J'me comprends. »

« Le truc, tu vois, c'est qu'Abalam était un ange. Un joli ange avec des plumes qui voletaient au Paradis. Seulement, quand il s'est rendu compte qu'on lui cachait tout et qu'on ne lui disait rien, il s'est fâché tout rouge et a claqué la porte derrière lui pour descendre aux Enfers voir s'il y était. Il est devenu prince en niquant les plans de l'archange Catherine qui avait converti la famille Claudel pour faire plaisir au Saint-Esprit, au début du XX^e siècle – il a fait foutre la Camille à l'asile pendant trente ans, foutant la merde entre les autres membres de la famille et bousillant sa réputation... Ça me fait penser, est-ce qu'on a bien coupé les neuroleptiques des patients avec le LSD ? Oui ? Bon... »

En fait, le patron veut se venger de ses anciens petits camarades de jeu emplumés. C'est pour ça qu'il a choisi de faire le fou, pour montrer à son ancien patron, Yves, le bibliomane (qui est moins fort que Guldorak quand même) que la connaissance ça sert à rien et qu'il faut se laisser guider par l'instinct. Mais il est pas maboul, c'est juste pour de rire et comme ça tout le monde le sous-estime et puis il peut couvrir ses arrières. Comme ça, s'il se fait attraper parce qu'il donne des pouvoirs aux humains (je t'ai rien dit, hein ?) pour leur faire croire qu'ils sont des écurieils extra-terrestres, eh bien on lui mettra pas un bonnet d'âne.

Seulement, ça c'était le bon temps : en voulant fêter l'an 2000 à sa manière, Abalam s'est un peu emmêlé les pinces (j'enlève l'échelle) et a foiré son incarnation sur Terre, sa personnalité se retrouvant morcelée et un peu de ses pouvoirs répartis dans six humains qui venaient de mourir au moment où il s'incarnait. Résultat, les six humains sont complètement barges et possèdent une partie de la puissance du prince qui est lui-même salement atteint, oscillant entre l'état maniaco-dépressif, la schizophrénie, la paranoïa, l'obsession-compulsion, la dépression et la mégalomanie...

Abalam peut ressembler à tout mais surtout à n'importe quoi : quand il se balade sur Terre, il est sévèrement atteint d'une des psychoses sus-citées et fait correspondre son apparence à ses lubies. Ainsi, il peut très bien prendre l'apparence d'un jeune cadre dynamique, d'un clodo barbu ou d'une gamine de huit ans – voire tout ça à la fois.

En fait, en Enfer, on commence à avoir un peu peur du patron, même nous ses plus fidèles serviteurs qui voulons, comme lui, pervertir tout l'édifice grotesque de la raison.

Son état psychopathologique oscillatoire, vues les données de la politique infernale et le cours du florin, sont extrêmement préoccupantes. Non, mais j'explique, c'est tout : par exemple, comment tu veux que je te parle de ses goûts puisqu'il change d'avis comme de camisole ? Ses collègues, par exemple, il les déteste ou il les adore quand c'est pas les deux à la fois. Non, là je suis sérieux, ça fout les glandes.

Et nous, on essaye d'assurer le boulot tant bien que mal (pouf, pouf) : ça consiste essentiellement à foutre la merde et à prendre la tête aux humains. Comme le patron, nous n'avons pas d'apparence de prédilection : du moment que quelqu'un finit par tondre la pelouse avec ses dents, nous sommes contents.

En ce moment, c'est le bordel et mes camarades n'ont plus que de rares contacts avec le boss et ça nous va très bien comme ça. On a peur j'te dis. Ce sont donc les grade 3 qui gèrent l'asile, allant d'un je-m'en-foutisme absolu (euh, ton pouvoir, je comprends pas, je l'ai posté lundi) à des ambitions politiciennes inavouables.

Bon, allez, passe-moi la boîte de kleenex et je t'emmène mater une petite séance d'électrochocs... »

A N D R E A L P H U S,

PRINCE DU SEXE

« J'aimerais bien me faire sucer par Nana Mouskouri... »

« La pipe c'est 15 euros, 20 si j'avale. L'amour c'est 30. Pratiques spéciales à partir de 45. Comment ? Tu veux la liste des spéciales ? Ah, t'es ce genre de client, je vois. Sodomie, triolisme, éjac... Tu parlais pas de ça ? Une discussion ? Sur le prince du sexe ? »

OK. Pour 20 euros je te raconte tout. Je peux m'occuper de toi en même temps, si tu veux, ça sera que 10 euros de plus. Allez, monte derrière.

Andrealphus est un Premier Né, un vrai. Gaulé comme Marilyn ou monté comme Rocco Sifredi, il n'a rien perdu de son charme en chutant du Paradis. Il a toujours été un proche de Satan, d'après ce que je sais il a même fait partie de ceux qui sont descendus partouzer sur Terre avec les humains. En arrivant en Enfer il est naturellement devenu un de ses premiers lieutenants.

Allez, baisse-moi ça, tu vois bien que ton pantalon est trop serré. Mais non, je m'en fous de la couleur de ton caleçon. Bon, qu'est-ce que je disais...

Devenu prince du sexe dès le lancement des forces du Mal, il n'a cessé depuis de prouver ses qualités, sa grande souplesse, euh, d'esprit et son talent inné à faire le mâle...

Il gère depuis les Enfers la plupart des activités sexuelles et... eh ben mon cochon, tu nous en cachais de belles dis-moi. Ça fait combien de temps qu'elle est dans cet état-là ? Tu sais, il faut savoir faire baisser la pression, de temps en temps. Bouge pas, je vais m'en occuper.

Oui, donc Andrealphus s'occupe de corrompre les humains en jouant de leurs désirs et de leurs frustrations. Des confidences sur l'oreiller au viol en réunion, en passant par les infidélités, les pratiques déviantes ou la prostitution, il exerce une influence puissante sur chaque être humain.

Comment il est en vrai ? Ah, c'est peu de dire que c'est un sacré bon coup. Parfois mâle, parfois femelle, il ne prend que des apparences hyper séduisantes qui font mouiller les vieilles et triquer les gamins. Il est du genre plutôt strict, ne supportant ni la laideur, ni la bêtise, ni la désobéi...

Dis, tu m'écoutes ? Non, parce que sinon moi je m'arrête, hein. Ouais, tu peux toucher si tu veux, ça fera 10 euros de plus.

Andrealphus aime les humains lorsqu'ils souffrent ou qu'ils montrent leur côté sombre, les animaux pour ses séances spéciales, la violence uniquement entre amis et la discipline quand il s'agit d'humilier ses partenaires.

Comme il en a une plus grosse que tout le monde, il a tendance à ne pas beaucoup aimer ses pairs princiers, à l'exception notable de Valefor – qui a longtemps été son cul préféré. Il déteste cordialement ses collègues les plus laids : Malthus et Shaytan ainsi que, dans un moindre mesure Bifrons, Gaziel, Haagenti, Uphir et Vephar.

Qu'est-ce qu'il y a, t'es pressé d'un seul coup ? Allez, laisse-moi faire.

Ses serveurs ont intérêt à ne jamais décevoir Andrealphus. Ils sont en général beaux – ne dis pas le contraire, sinon j'enfonces les ongles – intelligents, efficaces, ouverts et, hum, délicieusement pervers. Certains travaillent dans l'industrie du sexe, d'autres préfèrent des biais plus troubles pour pervertir les humains. Tous ont en commun un goût prononcé pour...

Eh ben, c'était pas du luxe. Tiens, prends le sopalin, tu t'en es mis partout.

Ça te fera 40 euros tout ronds.

Tu reviens quand tu veux, hein, c'est pas bon de garder ça si longtemps. J'ai une formule avec abonnement, si ça t'intéresse... »

ANDROMALIUS, PRINCE DU JUGEMENT

« Sarkozy, vraiment, on se demande pourquoi ils choisissent des ministres qui ont des noms de maladie de la peau. »

« Vous postulez aujourd'hui pour un emploi de juge. Peut-on connaître vos antécédents ?

– Et bien, Votre Honneur, j'ai servi pendant plus de cinq siècles le prince Andromalius, je pense que ça devrait vous suffire.

– Le... quoi ? De quoi parlez-vous ?

– Du prince du jugement, Votre Honneur. Restez assis, je vais vous expliquer de quoi il retourne.

Andromalius est un Premier Né. Il fait partie des princes les plus proches de Lucifer, les plus puissants et les plus influents de la Cour démoniaque. Au côté du Monarque des Enfers dès les premiers incidents avec lui, il a chu en sa compagnie et a participé activement à la fondation de la cité de Dis.

Corresponsable de la hiérarchie démoniaque avec Baalberith et Kronos, il en est surtout la pièce centrale, celui qui prend les décisions.

Sa tâche principale lui vaut le respect d'une poignée et la haine de beaucoup : Andromalius est chargé de maintenir l'ordre et l'orthodoxie maléfique au sein des troupes de Satan.

Lorsqu'il ne traque pas les renégats et qu'il ne procède pas à des contrôles surprise auprès d'éléments incarnés, il compile des informations dans d'énormes dossiers, traque l'erreur, recoupe les rapports jusqu'à trouver un coupable. Andromalius rend justice lui-même, au nom de Lucifer et avec sa complète confiance. Travailler contre son prince, pactiser avec l'ennemi, posséder une limitation grave, ne pas être suffisamment maléfique ou échouer trop souvent aux missions sont autant de fautes sanctionnées par la mort.

Andromalius est plus que le vigile impressionnant de l'administration démoniaque : il en est la condition de bon fonctionnement, malgré les erreurs et les approximations de ses collègues.

Les apparences terrestres du jugement sont légion.

Lorsqu'il tient à se faire reconnaître au premier coup d'œil, il choisit de ressembler à un homme entre deux âges au costume de tergal gris usé, aux petites lunettes en fer et portant un attaché case frappé d'un A majuscule doré.

Andromalius ignore les humains et les animaux, méprise la politique et n'use de violence que pour faire triompher l'ordre dans les armées du Mal.

La plupart de ses collègues sont, à ses yeux, bien trop laxistes, et il a en horreur les « petits rigolos » du type de Crocell, Kobal, Haagenti, Furfur, Ouikka, etc. Il tolère les autres Premiers Nés dont il connaît la valeur (Malphas, Baal) et travaille efficacement avec Baalberith et Kronos.

Tous sont coupables à ses yeux tant qu'ils n'ont pas apporté la preuve de leur innocence.

Les Princes-Démons

Les serviteurs d'Andromalius savent se fondre dans la masse pour paraître inoffensifs.

Ils possèdent souvent plusieurs couvertures et œuvrent à tous les niveaux de l'administration infernale. En rencontrer un n'est jamais une expérience plaisante. En fréquenter un longuement est toujours dangereux.

Même le plus pur des démons a quelque chose à se reprocher. Andromalius le sait. Il finit toujours par mettre au jour votre secret honteux.

— ...

— Alors, je peux avoir le poste ?

— Euh, mais... bien sûr... Voilà le papier.

— Je vous remercie, Votre Honneur.

— Oh, là, pas de ça, je vous en prie. C'était un plaisir, à bientôt... et le bonjour à Madame. Ghislaine ? Je me sens un peu ballonné... je crois que je vais prendre une demi-journée et filer me coucher. »

ASMODÉE, PRINCE DU JEU

« Dans le jeu on n'est pas libre, pour le joueur le jeu est un piège. »

— Milan Kundera

« Mais pour qui prends-tu mon prince Asmodée ? Pour un hasardeur à deux sous ? Pour un flambeur sans cervelle ? Pour un de ces gars qui quitte le casino fauché à cinq heures du matin ? Quand il accepte de jouer, il sait qu'il a déjà gagné ! Il choisit ses adversaires avec soin, ses lieux avec minutie et ce qui peut te paraître contradictoire, il ne laisse aucune place au hasard ! Mon prince ne joue pas, il fait jouer les autres. Asmodée est un esprit synergique, calculateur, d'une plasticité technique et tactique jamais vue ailleurs ! Sa faculté de réaction et d'adaptation n'a pas d'égale dans cet univers !

Comprends bien une chose, mon prince n'est pas né hier. Il était aux côtés de Samaël lorsque celui-ci chuta. Et Samaël reconnut rapidement les qualités de mon maître et apprécia ses goûts qui n'étaient pas si éloignés des siens. Il était son conseiller lorsque le Grand Jeu commença. Jeu dont il définissait lui-même les règles qui subsistèrent de par le temps et l'espace jusqu'à nos jours. Depuis, il en devint le gardien et veilla à ce que tout le monde observe à la lettre les règles qu'il avait définies. Lorsqu'il devint prince, il était déjà au courant de ce qui se tramait aussi bien au Paradis qu'en Enfer, des petites et grandes factions, des petits et grands complots et il mit toutes les chances de son côté afin de l'emporter par rapport à son ennemi. Car son ennemi est plus dangereux que tous les autres archanges réunis car il possède non seulement la connaissance de tout mais son allié, le maître du passé, du

présent et du futur, qui se dissimule dans notre propre camp, lui permet d'avoir un contrôle de ce qui était, de ce qui est et de ce qui sera. Mais mon maître l'emportera car il déploie une tactique non seulement dans l'espace mais aussi le temps en considérant l'absolu et en prenant en compte les possibilités multiples qui s'offrent à ses adversaires.

Bien sûr, mon prince s'occupe aussi du petit vice humain qu'est le jeu ou plutôt il en laisse la charge à quelques subordonnés de confiance qui s'occupent de développer les loteries nationales, les jeux de grattage et de ruiner quelques pauvres types pour le bien de quelques riches types. Cependant, son plus grand triomphe reste tout de même les jeux informatiques qui ont collé une partie importante de la jeunesse actuelle devant la télé à pianoter. En coordination avec Nybbas il a su faire d'une grande partie de la jeunesse actuelle des consommateurs passifs, sans avis propres, qu'il est facile de bernier et de manipuler.

Il est évident que mon prince ne passe pas ses journées en Enfer en train de se tourner les pouces comme beaucoup d'autres princes. On peut le rencontrer sur Terre assez souvent enfin si on sait où il est car ses campagnes à long terme lui demandent une implication de tous les instants. Bien sûr, on peut le voir de temps en temps en Enfer en train de pousser les pions pour rééquilibrer le rapport des forces et ses alliés comme Andrealphus ou Nybbas l'y assistent sûrement.

Et ne pense pas que mon prince soit pour autant un coincé de la colonne vertébrale. Plus d'une fois, je l'ai suivi dans ses escapades et je peux te dire que ce n'est pas triste. Loin de là et il se fait souvent accompagner par Valefor dans ses escapades nocturnes. Il a la classe le patron. Et pas seulement dans son comportement quotidien mais aussi par rapport à ses rapports avec ses subordonnés dont il sait apprécier les qualités et l'individualisme tant qu'ils suivent une certaine logique de comportement et de résultat car il n'y a pas la place pour les losers chez nous. On te pardonnera beaucoup de choses mais rarement l'échec et pas d'excuses parce que l'ennemi était trop nombreux, on sait qu'on part en infériorité numérique, à nous de remplacer le nombre par la qualité de nos membres.

Si tu veux nous rejoindre, cela ne va pas être simple car notre ordre est très sélectif mais tente ta chance, file à Londres, va au Little Jack's Club et demande à voir Blackjack, tu auras peut-être de la chance... »

BAAL,

PRINCE DE LA GUERRE

« Un casque bleu c'est comme un arbitre de foot : faut bien quelque un pour compter les morts... euh, les points. »

* Messieurs, garde à vous. Le sujet du jour est la crise politique internationale.

Je vous rappelle que notre prince est issu de la seconde génération du Paradis où il occupait le titre d'ange de puissance. Il a le premier découvert les humains et leur tendance à la baston en suivant Samaël sur Terre pendant sa petite expérience et l'a accompagné en Enfer où il est devenu immédiatement l'un des princes les plus puissants et les plus respectés.

Bon, après ce rappel, l'ordre du jour :

- point 1 : la guerre en Irak.

Toutes nos forces engagées sur le terrain doivent faire preuve de la discrétion la plus absolue. Nous avons la certitude que l'archange Laurent est lui-même en activité dans la région. Notre objectif reste et restera de faire durer les affrontements le plus longtemps possible et de déstabiliser la région à long terme. Nos analyses stratégiques montrent toutes que la tension entre la Turquie et le Kurdistan autonome peut à elle seule déclencher une vague de chaos sans précédent.

- point 2 : la crise infernale.

Tout nous indique que les tensions à la Cour sont sur le point de faire basculer la situation. Un coup d'État est envisageable. La position de nos forces est la même que celle de notre prince : fidélité inconditionnelle à Satan, maintien du statu quo, exercices quotidiens près du palais de Lucifer. Notre objectif est d'empêcher que quiconque conquière le trône de Lucifer pendant son absence et, pour cela, il est impératif d'être en position de force face à toute éventualité de complot.

Nous devons nous rapprocher des princes suivant : Bifrons, Caym, Furfur, Gaziël, Ouikka et Vapula. Nous devons nous méfier de tous les autres, surtout d'Andromalius. Belial et Crocell sont des alliés de poids mais leur querelle est un facteur de trouble à considérer. Quant à Malphas, malgré ce que vous pouvez en penser, il est nécessaire de nous en faire un allié tout en le surveillant attentivement, il est trop fourbe pour être sous-estimé et pour ne pas jouer sur tous les tableaux à la fois. Et quant aux boulets, Nybbas, Morax, Nog et compagnie, tous les abrutis et les molasses, on s'en branle et on continue à leur mettre des coups de tête s'ils la ramènent.

Merci pour votre attention, rompez.

Toi, viens par-là. Tu nous prends vraiment pour des imbéciles c'est ça ? Une bande de bourrins sans cervelle ? Eh bien figure-toi que nous ne sommes pas tous comme ça, même si certains parmi nous sont effectivement des crétins qui n'ont retenu du Mal que les grosses griffes. Et Baal, ce n'est pas seulement les cravates Mickey, les treillis et les costumes Armani : c'est sans doute le plus grand stratège de

tous les temps, doublé d'un leader charismatique d'une grande subtilité politique — mais tu vas le découvrir à tes dépens. Tu vois, ce qui nous plaît chez les hommes ce n'est pas seulement la baston et le pas de l'oie, c'est surtout le fait que leur violence intrinsèque est créatrice et qu'elle est constitutive de ce pour quoi nous nous battons depuis le début : la liberté. Et que Dieu aille se faire foutre !

Mais non, ne tremble pas comme ça, je ne vais pas te tuer. Au contraire, je vais te laisser partir et tu pourras dire à ton prince que je savais qui tu étais avant même que tu n'assistes au briefing. Et tu pourras lui dire aussi que nous sommes prêts... »

BAALBERITH, PRINCE DES MESSAGERS

« Toi t'as réussi socialement, tu travailles à la Sécurité Sociale. »

« Bonjour monsieur, désolé de vous réveiller si tôt le matin. Vous êtes bien Multispinn au service de Nog ? J'ai un message officiel pour vous. Veuillez signer là, là, là et là. Et là aussi, pendant que vous y êtes. Voilà. Non, merci, pas de tisane, je dois encore passer au garage pour le contrôle technique de mon scooter. Bonne journée ! »

Histoire : Baalberith s'est distingué dès la Chute par son sens de l'organisation, sa rigueur et son efficacité. Devenu bras droit d'Andromalius lors de la construction de l'administration infernale, il a également collaboré avec Kronos sur les réglementations infernales. Il est passé prince-démon suite à l'affaire Babel, lorsqu'il a détruit la tour et dispersé les livres qu'elle contenait.

Baalberith travaille avec les deux princes précédemment cités depuis des millénaires. Fidèle, ponctuel, laborieux, tout le monde apprécie ses efforts constants sur le rendement de la machine démoniaque.

Activité : le prince des messagers est chargé officiellement de l'entretien de la communication au sein des forces du Mal. Répartition des missions, communication des messages officiels, distribution de récompenses et de limitations, transfert de dossier, etc.

Il s'acquitte également de toutes les basses besognes liées à l'administration, y compris la rédaction de mémos pour Andromalius ou les photocopies de dossiers sensibles pour Kronos. Ses serveurs l'assistent dans ces tâches peu exaltantes mais essentielles.

Apparence : lorsqu'il veut être discret, Baalberith revêt l'uniforme des postiers. En civil, il porte un survêtement Adidas noir, une épaisse paire de lunettes, les cheveux gras et

Les Princes-Démons

rare. Il parle d'une voix neutre, dont toute émotion semble absente. Son visage reste parfaitement impassible. Personne ne peut se vanter de l'avoir vu rire – ni en fait manifester la moindre émotion.

Goûts : le prince des communications est dévoué à sa tâche jusqu'à l'extrémisme.

Indifférent aux activités terrestres, il considère hommes et animaux comme des statistiques à traiter dans ses fichiers relatifs au Grand Jeu. La violence est une notion abstraite pour lui. L'ordre, le rangement, le classement, sont ses uniques et dévorantes passions, ses vraies raisons d'exister.

Prônant le « une chose à sa place et une place pour chaque chose », Baalberith admet que tout ses collègues apportent leur pierre à l'édifice, même s'il a du mal à s'habituer aux moins ordonnés. Les seuls princes qui peuvent être considérés comme ses proches sont Andromalius, Kronos et accessoirement Nybbas et Vapula avec lesquels il lui arrive de travailler.

Serviteurs : les « employés » de Baalberith – c'est ainsi qu'il les appelle – sont chargés de la répartition des missions et de la circulation des informations. Les moins gradés se retrouvent à faire coursiers tandis que les plus hauts placés deviennent contacts pour équipes d'intervention. Postiers, messagers à mobylette, conducteurs de poids lourds, livreurs Interflora, VRP ou démarcheurs du Club Dial composent l'essentiel de ses cohortes.

« Re bonjour, c'est encore moi. Je vous réveille à nouveau ? Écoutez, je suis désolé, il semble que je me sois trompé en vous remettant le message officiel, il va falloir procéder à un échange. Tenez, voilà le paquet qui vous était destiné : le nouveau catalogue de literie infernale conçue par Vapula pour les démons de Nog. Mais de rien, Monsieur : bonne journée – ou plutôt bonne nuit ! »

B E L E T H

PRINCE DES CAUCHEMARS

« Cette nuit, j'ai rêvé que mes parents baisaient devant moi, ça doit être parce que je suis allé voir les loups au zoo de Vincennes... »

« Vous ne comprenez rien. Vous ne savez rien. Vous êtes tous autant que vous êtes des aveugles et des idiots. Beleth, pour vous, ce n'est qu'un doux rêveur qui s'amuse avec les cauchemars des hommes, qui se fabrique des univers de poche oniriques parce qu'il n'a pas le courage de s'attaquer à la réalité. Si vous saviez que votre soi-disant réalité n'est rien face à la substance infinie et plastique de la Marche des rêves et des cauchemars. Si vous aviez pu voir les rêves de Dieu...

Beleth, lui, les a vus. Quand il n'était encore qu'un ange au Paradis, il a chuté à travers les Marches intermédiaires et s'est retrouvé en plein dans les rêves de son Créateur. Il a tout connu, il l'a ressenti en son être, il a fait l'expérience du plan divin. C'est pour ça qu'il a renoncé à sa place au Ciel, à son amour pour l'archange Blandine, au bonheur : il s'est sacrifié pour une cause supérieure, pour ce Grand Jeu dont vous croyez tous comprendre les tenants et aboutissants en collant des adolescents dans les pattes d'un curé ou en éclatant des anges à la hache. Beleth, lui, ne suit pas les mêmes règles – il est même capable d'aller voir au Paradis s'il y est...

Et en plus, il fait son boulot : pervertir les hommes, c'est tellement facile quand on sait tout d'eux, leurs rêves, leurs espoirs, leurs désirs inconscients. Quelques secondes suffisent pour qu'une âme soit à nous. Mais ça nous fera tous une belle jambe si tout nous explose à la gueule, hein ? Vous avez vu la tronche de l'Enfer en ce moment ?

Ce n'est pas parce qu'on ne voit pratiquement jamais notre prince sur Terre, et qu'il se contrefout alors de son apparence, qu'il n'a aucune influence. Vos petits problèmes politiques, la violence, l'ordre et la discipline, ça lui passe peut-être au-dessus de la tête mais c'est parce qu'il a beaucoup mieux à faire... Les petits jeux des princes sont méprisables, tous, et je te rappelle que le tien, comme les autres, dort la nuit. Et les archanges aussi.

En attendant, c'est nous, les fidèles de Beleth, qui faisons le travail sur Terre. Bien sûr, tout le monde nous méprise, jusqu'au moment où il faut quelqu'un pour savoir ce qui se passe dans la tête de nos ennemis et des humains qu'on veut manipuler. Mais tu t'en fous, hein ? – tu as une grosse hache et tu peux cracher de l'acide. Tout ce que j'espère, c'est que tu vas passer une bonne nuit et que ton sommeil ne sera pas trop agité... »

B E L I A L

PRINCE DU FEU

« Et quand le pompier a éteint le pacifiste qui s'était foutu le feu pour protester contre la guerre ça l'a tellement énervé qu'il a commencé à lui taper dessus, mais alors bien : il lui a fait bouffer son casque. Moi j'ai toujours dit qu'il fallait pas jouer avec le feu. »

« En attendant, on s'en fout que ce soit pour une histoire de meuf : Crocell est une petite merde avec un humour à deux francs et on va lui faire bouffer ses dents. On va les éclater cette bande de tarlouzes, je te dis que ça, et ensuite, on va pouvoir commencer les choses sérieuses. Depuis qu'il est devenu prince en foutant le feu à Londres en 1666, Belial est de plus en plus puissant, de plus en plus fort, de plus en

plus grand – un de ces jours, tu vas voir qu'il va se retrouver sur le trône des Enfers et moi, je serai à ses côtés ; je prendrais bien la place d'Andromalius tiens, pour me marrer. Toi, par contre, tu vas pas aller loin si tu continues à douter du patron et à l'inquiéter de ses ambitions. On est les plus balèzes, j'te dis : la puissante Garde carmine, dont tu pourras peut-être faire partie un jour si tu finis par obtenir ton grade 3, ce qui m'étonnerait vu comme tu flippes, la puissante Garde carmine, donc, est partout, traquant les renégats et préparant la guerre contre Crocell.

En attendant, toi t'es un larbin et tu te contentes de faire ce que la plupart de nos démons font : force de frappe dans des groupes d'intervention. Bon, je dis pas que c'est pas utile et que nous ne sommes pas la plus grande puissance armée des Enfers après les troupes de Baal, mais y a pas que ça dans la vie. Non, bien sûr que la politique c'est de la merde mais je te parle pas de politique, je te parle de pré-pa-ra-tion et, quand ils s'y attendront le moins, on leur tombera dessus et on les éclatera. Et ne vas pas me dire que c'est interdit d'infiltrer nos hommes chez Crocell ou d'aider les sectes fachos sur Terre : les moyens importent peu, ce qu'il faut c'est gagner à la fin.

En attendant, moi je vis la belle vie : mate le costard, on dirait Pacino dans *le Parrain*. En plus, je l'ai fait faire par le même tailleur que celui de notre prince, la classe, non ? Et je te raconte pas la gueule des anges quand ils voient débarquer le capo de tous les capi avec un lance-flammes maousse sur le dos et qu'il les crame un par un.

En attendant, il faut se méfier de tout le monde à la Cour. Bon, on peut compter sur la plupart des princes réglos, Baal, Gaziel, Shaytan, Uphir, Vapula, Bifrons, mais quand je pense à Abalam, Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor, tous ces pédés et ces comiques, j'ai une bonne envie de ressortir le napalm. Je te résume la philosophie de notre prince si tu n'as pas compris : une discipline de fer et de la force pure – on peut que gagner avec ça !

Ouais, ouais, en attendant moi je me casse, j'ai un net-meeting avec nos démons en Irak et il faut que je les engueule un bon coup : attends, c'est inadmissible que les puits de pétrole ne soient pas encore tous en train de brûler. »

B I F R O N S, PRINCE DES MORTS

« On t'enterre, t'es un mort tout beau, mais les autres à côté sont tout pourris, t'imagines la première nuit ? ! »

« C'est bizarre, ça fait deux heures que Bobby est parti pisser. Vous croyez qu'on devrait s'inquiéter ? »

– Randy est allé chercher du bois avant-hier et il n'est jamais revenu non plus. Trop strange. Repasse-moi les marshmallows.

– Moi je trouve qu'on est bien, là, entre jeunes, autour d'un feu de camp. Pas vrai Cindy ?

– Tu sais Johnny, je n'arrête pas de penser à cet homme que j'ai croisé l'autre nuit. Il avait l'air malade et il répétait « cerveau, cerveau »... Peut-être cherchait-il à me dire quelque chose ?

– Eh, Andy, raconte-nous une histoire d'horreur, ça nous changera les idées.

– Comme tu voudras, Steevy. Comme tu voudras.

C'est l'histoire d'un mec qui s'appelle Bifrons.

C'est un genre de Premier Né, un vieux de la vieille, venu sur Terre avec Lucifer pour niquer les meufs et tombé avec lui à travers les Marches. Bon, il arrive aux Enfers et là il décide de devenir prince des morts. Morbide, quoi.

Il fait plein de trucs, au début. Il va lasser des Vikings. Il s'incruste dans le panthéon égyptien sous une fausse identité. Et puis surtout, il travaille à fabriquer un max de morts-vivants. C'est son dada : dès qu'il croise un cadavre sur Terre, hop, il le ramène à la vie et le recrute pour les armées de Satan.

Il reste des bières ?

Bon, alors maintenant, Bifrons ce qu'il fait c'est qu'il gère la moitié des armées de Lucifer. Les unités de zombies voltigeurs, de vampires aéroportés, les squelettes-suicide et les phalanges de goules mouillées, c'est lui qui dirige les offensives militaires les plus putréfiées du Grand Jeu. C'est donc pas peu dire que c'est un prince important, à part égale avec son pote Baal.

Le prince des morts prend parfois la tête de ses troupes lui-même, sous la forme d'un géant tout pourri qui joue du hachoir et bouffe des cerveaux... Tiens, des cerveaux Cindy, ça te rappelle rien ? Des fois il opte aussi pour la dégaine bien démoniaque, rouge avec des cornes, histoire de foutre les chocottes aux croyants.

Bifrons il aime tellement la violence que c'est devenu pour lui un genre de mode de pensée. Enfin, à peu près, hein. Les humains il trouve ça trop fragile et pas assez nourrissant, les animaux pareil. C'est un mec assez simple d'abord, quoi.

Un type entier, pote avec tout ce que les Enfers comptent de bourrins, genre Furfur, Belial, Crocell, Gaziel, Haagenti, Kobal, Shaytan. Il aime pas trop les lopettes et les empêcheurs de charcler en rond, comme Andrealphus et Malphas... les langues de putes en fait.

Ses serviteurs sur Terre, eh ben c'est des brutasses. Ils tapent dans le tas et réfléchissent après, quand ils réfléchissent.

À nos lecteurs
 Face à l'impulsion récente d'un modèle économique incertain à l'heure de la parution des précédentes éditions de cet ouvrage, nous avons malheureusement été obligés de faire des choix drastiques. Continuer à éditer des ouvrages et à maintenir notre standard de qualité aurait pu devenir délicat, sans un solide financement externe. Nous avons donc, après débat interne, décidé de faire appel aux ressources publicitaires pour pouvoir continuer à exister.
 Nous comprenons parfaitement que l'arrivée de publicité dans un jeu de rôles est une première, mais c'est un mal nécessaire si nous souhaitons continuer à exister et à garantir l'indépendance de notre ligne rédactionnelle.

es-Dém

Nouveau !

L'expérience de la beauté au service de vos cheveux !

Neue!



AVANT

**BIENTOT
 A LA TV !**



APRÈS

New!

« *Avant, j'avais les cheveux tout raplapla et la barbe défraîchie. Mes collègues de bureaux se moquaient de moi, et je n'avais aucun succès auprès des filles. Grâce à la Lotion VOLUME - UP & GO, ma vie a changé et je me suis fait quantité de nouveaux amis !* »

Mohammed K. Peshawar. Pakistan.

Vous en avez assez de vos cheveux plats et ternes ?

Redonnez-leur de la vie et du volume grâce aux lactoprotéines contenues dans les nouveaux shampoings doux des laboratoires Schwarzkopf.

VOLUME - UP & GO propose une gamme de produits pour le soin et la beauté des cheveux, en application locale, orale ou anale, mais aussi une nouvelle ligne novatrice de produits séborégulateurs, adaptés aux soins des pilosités les plus exigeantes. Barbes, paillasons pectoraux, poils de nez, poils de cul. Nous traitons tous les types de poils, et nous les traitons bien !

Pour tous renseignements, n'hésitez pas à nous demander une brochure gratuite à l'adresse suivante :

Schwarzkopf International • Service consommateurs
 119 rue Linda de Souza
 AA11 Bassora - Irak

Vous pouvez aussi contacter
 nos bureaux de Darhan, New-York ou Kandahar.

Nuevo!

Novo!

sent. Ils ont juste assez d'esprit d'initiative pour gérer leurs propres serveurs morts-vivants et ils aiment bosser dans des endroits cradingues et dégradants : cimetières, morgues, charniers, usines chimiques construites sur d'anciens cimetières indiens, ce style-là.

En ce moment, Bifrons a pas trop la frite, il manque un peu de tonus. On dirait qu'il se fait une petite crise du cap du treizième millénaire. Ça va pas durer. Ce qu'il lui faut c'est des bons gros massacres, des tripes dans les arbres, des brochettes cervelle-marshmallow...

- Oh Andy, ton histoire elle est vraiment scary !
- Hey, Bobby, Randy ! Où étiez-vous passés pendant tout ce temps, les gars ?
- Cerveau....
- Cerveau....
- Wow, super votre nouveau look !
- Génial les hachoirs !
- Ceeeee-rveuuuuuu... »

ICAYM,

PRINCE DES ANIMAUX

« Avec un éléphant tu fais mille pots de rillettes... »

- « Qu'est-ce que t'as trouvé pour ce week-end ?
- J'ai juste réussi à dégoter deux tétraplégiques en petites chaises.
- Ça va pas faire lourd.
- Ouais, mais je me suis dit que tu pourrais me filer un coup de main pour bricoler les fauteuils roulants : faudrait mettre des roues tout terrain, rajouter un booster et améliorer les freins. Je suis sûr que ça peut être marrant au final.
- Mmh. Je vais voir ce que je peux faire.... Je comprends pas bien l'intérêt de tout ça...
- Ben, le comte est un vieil ami de Caym - et mon prince sait cultiver ses amitiés...
- Passe-moi la clé de douze... Caym tu dis ?

Caym est passé prince des animaux il y a très longtemps, lors de la Chute du Paradis terrestre et la fin de la trêve entre les espèces.

Depuis l'apparition de la vie sur Terre, mon supérieur n'a eu pour unique ambition que le massacre total de toutes les races animales, humains compris. Une fois entré à la Cour démoniaque, il a simplement recentré ses intérêts en constatant que nombre de ses collègues se préoccupaient déjà de l'annihilation des bipèdes à station verticale.

Sa haine des créatures de Dieu est assez complexe et paradoxale - il sait que le jour où le dernier être vivant aura disparu il se retrouvera au chômage. C'est pour cette raison que

Caym s'interdit d'agir à grande échelle, préférant des interventions ponctuelles - l'élimination des dodos, l'extermination des loups ou des lynx - plutôt qu'une razzia totale et irréversible.

Il est utilisé par Satan dans toutes les affaires où des animaux peuvent se montrer utiles, tant au point de vue militaire (une charge d'éléphants ça fait désordre) que politique (prendre des mesures contre les gouvernements qui braconnent).

Quand il vient sur Terre, Caym est toujours sous forme animale - il peut en changer à volonté et calque son comportement sur la race qu'il a choisi : il fait le porc quand il est un cochon, il est sarcastique sous forme de corbeau et fourbe quand il joue au serpent.

Apprécié de longue date par Satan, le prince des animaux est assez mal vu par ses collègues, qui doutent de son utilité et ne le tolèrent que pour son ancienneté. Lié à Bifrons, Crocell et Furfur, il doit composer avec le mépris des princes délicats que sont Asmodée, Beleth, Kronos, Malphas, Morax ou encore Abalam.

Caym n'a qu'une idée fixe : faire souffrir les animaux. Tous ses comportements dépendent de cet objectif ultime. Partisan de la violence dans la plupart des cas, il peut faire preuve de tact et de finesse politique pour voir triompher ses ambitions.

Les forces de Caym sont assez dispersées et agissent de façon peu cohérente. Il n'existe pas de *master plan* de la destruction animale, chacun y va donc de ses propres méthodes : safaris illégaux, expérimentations scientifiques sur des cobayes, travaux cosmétiques sur des fœtus de vache, etc.

Le seul impératif est d'éliminer systématiquement tout ange de Jordi rencontré sur Terre.

- Voilà. Je crois que les véhicules sont prêts... Je comprends toujours pas très bien : le comte est un ami de Caym, c'est ça ?

- Oh, oui, de longue date. On peut dire qu'il lui a tout appris... Viens, la nuit tombe, on va pouvoir lâcher le gibier... Allez les légumes, filez vous cacher dans la forêt, on vous laisse dix minutes d'avance... Et maintenant, allons prévenir le comte Zaroff : la saison de la chasse vient de rouvrir ! »

CROCELL,

PRINCE DU FROID

« Je te dis que le Titanic c'est encore leur faute - Iceberg, c'est pas un nom juif, ça ? »

« Ce qu'il nous faudrait, c'est une bonne période glaciaire, ça les calmerait tous. Tu vas sûrement penser que je suis

Les Princes-Démons

parano, c'est peut-être vrai, mais ça ne veux pas dire pour autant que les autres ne complotent pas contre nous. Je ne sais pas si tu comprends tous les tenants et aboutissants de la chose alors je vais reprendre du début. Bon, tu sais que notre prince a été un de ceux qui sont descendus sur Terre avec Samaël pour aider l'humanité, malgré l'interdiction de Dieu. Et bien c'est là que tout est parti en couilles : Belial, le frère de Crocell, avait des vues sur une fille et il s'est trouvé que notre prince est lui aussi tombé amoureux de la meuf. Bien sûr, quand ils ont Chuté, ils ont oublié tout ça tous les deux mais Belial, sans qu'il sache vraiment pourquoi, se souvenait qu'il détestait son frère. Et quand il est passé grade 3 et que ses souvenirs sont revenus, il a commencé à lui mettre des bâtons dans les roues. Crocell, pour se protéger, est devenu baron lui aussi et, quand il s'est souvenu, il a compris que tout ça allait très mal finir. Il s'est empressé de devenir prince, lui aussi : c'est le coup du frigo au XIX^e siècle – encore heureux que Belial ait été trop occupé à s'organiser pendant ce temps-là et qu'il se soit retrouvé devant l'état de fait.

Bien sûr, Crocell, c'est avant tout un rigolo : le genre de prince sympa, qui kiffe les humains et le snowboard, qu'on a pas en permanence sur le dos et qui accepte que ses serviteurs fassent preuve d'initiative. Sauf que si ça continue comme ça, on va tous en prendre plein la gueule. Attends, t'es pas au courant ? Malphas est venu voir notre patron et il lui a avoué qu'il avait bidonné certains fichiers pour que des Belial puissent nous infiltrer. Oui, ça veut dire exactement ça : il y a parmi nous des serveurs de Belial qui se préparent à nous en faire voir de toutes les couleurs – et toi tu me traites de parano. Évidemment, c'était pas très malin de filer des pouvoirs à des humains pour se faire une armée de réserve, mais qu'est-ce que tu voulais qu'il fasse ? Attendre de se faire niquer ? Déjà que la plupart de nos collègues sont une bande de crétins qui utilisent leurs mauvaises blagues comme excuses à leur bourrinages – franchement, à quoi sert un démon de Crocell aujourd'hui à part à lancer des jets de glace sur des anges ? C'était peut-être une bonne blague de devenir prince du froid pour emmerder Belial mais, là, je vois pas trop quelle est notre fonction exacte aujourd'hui.

J'ai vu le patron l'autre jour. Comme d'hab', un ado en tenue de skateur toujours prêt à rigoler ou à bouffer une glace – mais il avait l'air super fatigué et carrément préoccupé, tu peux me croire. Comment ça, ça va s'arranger ? On a le soutien de qui à la Cour ? Kobal, Haagenti, Valefor ? Super, une vraie équipe de gagnants... Tous les princes qui se la pètent s'entendent très mal avec Crocell, même Vephar lui en veut alors que c'est le boss qui l'a propulsé au titre de prince. Moi tout ce que je dis, en tous cas, c'est qu'on a intérêt à faire attention à nos miches alors me gonfle pas avec ton contest de snow, ce soir, j'ai muscu... »

FURFUR, PRINCE DU HARDCORE

« Si je continue comme ça, dans deux ans, chuis sourd : le Beethoven du Death Metal ! »

« Ça c'est du son mec. Tu vois, c'est comme un bon vieil opéra rock ou une saloperie de comédie musicale à la Plamondon mais avec du hardcore. Tous les styles j'te dis : du bon vieil oldschool au NYHC en passant par l'émo et des phases à la Gorilla Biscuit... Mais, si, ça va cartonner, les kids vont adorer. En plus, on a un super concept avec une bête d'histoire. J'te raconte... »

Bon, tu imagines la guerre entre l'Enfer et le Paradis, tu vois ? Y a un démon, on va l'appeler Furfur, qu'est au service d'Andrealphus, prince du sexe. C'est un démon vachement malin avec un esprit libertaire et tout : libérer l'humanité de l'autorité divine et toutes ces conneries. On enchaîne sur le passage où il pousse les Romains à enlever les Sabines, histoire de renouveler la race. Bon, là il a une promotion mais son prince veut le freiner et l'oblige à redescendre en Enfer ; il le laisse pas revenir trop souvent sur Terre tu vois, parce qu'il l'aime pas et tout ça parce que Furfur, tu vois, c'est pas un mollasson et qu'il sait rendre les coups.

Là y découvre la dope et puis, à la fin des années soixante, le rock'n'roll (pour cette scène, on reprend des bons vieux classiques mais arrangés en mid-tempo avec des riffs bien hardcore tu vois ?) et c'est le kif. Il découvre le hardcore à ses débuts et ça résume toute sa philosophie : être fort, rendre les coups, la frustration engendre la violence et la recherche de la pureté personnelle nous libère... Et fuck l'ordre et les politiciens ! Bon, et il finit par devenir prince lui aussi et il dirige des démons et va dans les concerts pour pogoter et tape le bœuf aux Enfers avec le chanteur de Warzone. Sauf que le problème c'est que toutes ces merdes commerciales ont tué le rock et qu'il est vénéral. Alors, il commence à faire en sorte que la musique véhicule des pouvoirs magiques, histoire de foutre le bordel, mortel, non ?

Bien sûr, en Enfer, on essaie de lui mettre des bâtons dans les roues et il y a un tas d'autres princes qu'il peut pas saquer : Andrealphus, Andromalius, Belial, Malphas, Nybbas, et compagnie. Mais il a quand même des potes : Baal, Bifrons, Crocell, Ouikka...

Physiquement, je le vois bien la boule à z, tatoué de partout, avec un marcel, un bermuda découpé aux genoux et des Converse. Mais y peut varier, tu vois, ça

dépend dans quel genre de concert y va... Délire, non ? Alors, ça te plaît ?



— Alors, c'était comment ?
— Putain d'industrie du disque, ces enclulés n'ont aucun goût.
— J'te l'avais bien dit, on peut plus en rester au bon vieux son d'avant, il faut évoluer avec son temps...
— La techno, ça me gonfle.
— Peut-être, mais c'est l'avenir. Pense à tous ces jeunes, aux drogues, à la fête — merde, on est fait pour ça, faire passer le message en musique. Et là, c'est la techno.
— Ouais, ben en tout cas moi j'en connais un qui va plus jamais rien écouter maintenant qu'il a une Fender en travers du crâne.
— T'es lourd... »

GAZIEL, PRINCE DE LA TERRE

« ... le crâne en forme de volcan, tu t'énerves, ça crache de la cervelle... »

« On est à combien, là ? 110, 120 ?
— 134 mètres. On remontera un peu demain matin, pour arriver au niveau des grottes verticales. C'est bon, t'es installée ?
— Ça va, ça va. Tu peux éteindre la lumière, ce serait dommage que les lampes nous lâchent avant qu'on soit ressorti.
— À qui le dis-tu.
...
— Tu dors ?
— Non.
— Tu veux bien me raconter un truc, me parler ? Il fait si sombre.
— Si tu veux.

Avant de devenir prince de la terre, Gaziel a été au service de Baal puis de Caym.

Le premier l'a mis en quarantaine prolongée pour avoir fait péter le Vésuve à deux reprises au plus grand mépris du principe de discrétion. Le second l'a sorti de son placard et lui a permis d'obtenir un poste de prince en lui laissant lâcher la purée au Krakatoa en 1883.

Devenu prince de la terre, Gaziel poursuit plus ou moins discrètement ses travaux telluriques.

Très marginalisé à la Cour démoniaque, son unique apport aux forces du Mal consiste à faire transiter du matériel et des troupes par les sous-sols de la planète — et

éventuellement de conseiller certaines unités sur le combat en milieu souterrain.

Ses réels dons et aspirations poussent plus Gaziel à provoquer des tremblements de terre, des éruptions volcaniques, des glissements de terrain, des coulées de boues et autres catastrophes naturelles — la destruction de la planète n'étant pas à l'ordre du jour, il doit se contenter de toutes petites interventions.

Lorsque Gaziel apparaît sur Terre — en l'occurrence plutôt sous terre — il ressemble rarement à un humain normal : colosse à l'aspect pierreux, sorte de statue un peu difforme et animée, il se montre peu bavard et répugne à utiliser des phrases de plus de trois mots. L'essentiel de sa communication se fait par télékinésie, le prince de la terre déplaçant des objets pour se faire comprendre.

Certains pensent qu'il est autiste. Ce serait mal le connaître.

Le prince de la terre a un bon fond. Il cache derrière l'insignifiance de son rôle et son manque de charisme évident une puissance de feu et une ingéniosité rare. Sans bien comprendre comment, Gaziel a toujours eu des intuitions fulgurantes sur le fonctionnement de la planète bleue et ressent en lui-même certains phénomènes encore inexplicables par le raisonnement scientifique.

Il aime par-dessus tout les feux d'artifice et les grosses catastrophes, méprise les humains et la plupart des animaux, reste tout à fait incompétent dans le domaine politique et administratif.

Il ne voit presque jamais ses propres serviteurs, qui sont généralement en poste sous terre aux quatre coins du monde. Les démons de Gaziel ont pris l'habitude d'être comptés pour des éléments dispensables des armées démoniaques et répondent au mépris par le mépris — un nombre important d'entre eux font bande à part sans avoir jamais été déclarés renégats par leur prince.

Les rares serviteurs qui travaillent en surface œuvrent dans des domaines liés à la terre : géologues, sismologues, mais aussi mineurs de fond, chercheurs d'or, fossoyeurs, etc. La plupart aiment se balader dans les cavernes pour renouer avec leurs origines.

— Mhmh... C'est déjà fini ? Tu parlais ?
— Tu t'es endormie, je crois.
— Non, pas du tout, tu racontais une histoire de gazelles et...
— Dors. Demain soir on rentre à la maison. »



Les Princes-Démons

HAAGENTI,

PRINCE DE LA GOURMANDISE

« On devrait refiler les vaches folles aux vieux : y faut quinze ans d'incubation, c'est con de gâcher. »

« Messieurs, vous avez été mis à la disposition des services d'Haagenti pour cette mission. Bienvenue au Rwanda. Avant de passer aux choses sérieuses, je ne peux pas m'empêcher de vous conter la fulgurante carrière de notre prince, le plus fin gourmet que l'univers ait connu, doublé d'un esprit spirituel à l'humour délicieusement désespéré et bien évidemment adoré de tous – si, si...

Tout à commencé aux alentours de -1400 avant le babacool d'en face, du bon vieux temps des Grecs, avec le repas des Atrides, dont l'histoire a gardé le souvenir cocasse et primesautier de ce père bouffant la chair de son propre fils. Depuis, notre prince a mené un travail formidable, favorisant le cannibalisme comme les famines, faisant tourner en bourrique l'humanité en la tenant par l'estomac. Comment ? Non, Haagenti n'est pas du tout le leader d'une secte secrète cannibale mondiale où il force des mortels à devenir accroc à la viande humaine. Et elle ne s'appelle pas du tout l'Osso Bucco. Je vous rappelle que ce genre de pratique est interdit en Enfer et que notre cher prince ne se risquerait jamais à aller à l'encontre de la volonté de la Cour infernale – sinon ça se saurait...

Par contre, son travail actuel ne manquera pas de vous impressionner : pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, la nourriture est en excès et, pourtant, il y a toujours plein de gens qui meurent de faim. Jouer sur un idéal du corps filiforme tout en vendant des hamburgers, voilà notre pain quotidien et regardez dans quel état nous avons mis l'humanité. Entre les obèses, les boulimiques, les anorexiques et les petits Africains, quand on pense qu'un grand chef peut se suicider parce qu'il a perdu deux points dans un guide quelconque, qu'est-ce qu'on se marre.

Ceux d'entre vous qui ont eu la chance de rencontrer notre leader adoré ont vu qu'il savait s'adapter à son environnement : Américain dégoulinant de gras, petit garçon au ventre gonflé par la famine, ou déguisement de Ronald MacDonald, juste pour le fun – toujours des images fortes.

Un petit mot sur les goûts autres que culinaires de notre prince vénéré : il n'aime ni l'ordre, ni la politique, ni les animaux, ni les humains, à part comme petit-déjeuner. Par contre, si vous l'énerviez, il n'hésiterait pas à vous niaquer les bras. Les princes à la con du genre

Andromalius, Baal, Belial, Malphas ou Kronos – bref, les chieurs – lui tapent sur les nerfs mais, vous avez du bol, vous faites partie des serveurs des potes du patron : Crocell, Kobal, Furfur...

Bon, vous l'avez compris, pour Haagenti faire le Mal c'est foutre la merde et rendre l'humanité dingue mais le tout avec le sourire. Ce qui compte, c'est que tout cela soit fait avec classe et que ça nous fasse marrer alors on s'y met tout de suite. On va s'en payer une tranche.

Le dernier qui bouffe son pygmée suce Andromalius... »

KOBAL,

PRINCE DE L'HUMOUR NOIR

« Je suis sûr qu'il voulait se mettre à table mais, nous, l'arabe on comprenait pas alors on a sorti la gégène. »

« C'est l'histoire d'un type qui se fait raconter une histoire dans un bar. On lui raconte l'histoire d'un type qui se fait raconter une blague dans un bar : ça commence avec un ange au Paradis que tout le monde trouve rigolo parce qu'il fait des blagues tout le temps. Mais, au bout d'un moment, il en a marre que tout le monde lui dise « hé, machin, toi qu'est marrant, tu nous racontes une histoire ? » Bref, il commence à faire des blagues un peu tordues voire carrément perverses. Et quand les anges déçus sont chassés du Paradis, il suit Satan en Enfer. Là, il continue à s'amuser mais commence à trouver le temps long et la petite guéguerre contre les emplumés carrément chiantie. Et puis, sa chute l'a rendu carrément mauvais tu vois même si ses blagues n'en sont que meilleures. Comme il fait marrer Satan, il peut faire un peu tout ce qui lui plaît en Enfer et finit même par devenir prince-démon en organisant la croisade des enfants : des milliers de chiards partis vers la Terre Sainte et pas un seul survivant...

Depuis, il fait le Mal avec application, manipulant l'humanité et la perversissant, trompant, mentant, trichant, et le tout avec humour. Il s'amuse à faire souffrir l'humanité, à lui en faire baver jour après jour, à faire craquer des bons pères de famille qui finissent par faire un carton dans une maternelle un beau matin. Il crée même un groupe secret, le Centre de visionnage, qui organise des blagues à grande échelle qui laissent souvent du sang sur les murs. Il participe à toutes les guerres en foutant le bordel, en faisant que les militaires se trompent de cibles, comme les ricains qui ont fait péter l'ambassade de Chine, ou qui tirent sur leurs petits camarades anglais dans le Golfe... Bref, rien que de très bon goût.

Quand il vient sur Terre, il choisit toujours une apparence rigolote et franchement décalée, voire un peu malsaine – du genre à se trimballer en fauteuil roulant et à se pisser dessus pour rendre les gens mal à l'aise.

En fait, il déteste les êtres humains. D'après lui, c'est à cause d'eux qu'il a chuté en Enfer et qu'il se fait chier avec des trous du cul comme Andromalius ou Kronos, même s'il a des potes comme son frère Haagenti, Bifrons ou Crocell. Il n'aime pas les règles des Enfers, il n'aime pas les démons, il n'aime pas les animaux. Il n'aime que faire souffrir ces cons d'humains et bien les humilier avant – là, il prend son pied, ça le fait marrer.

Ses serviteurs sont un peu à son image, mais souvent en moins subtil – tu vois, lui si c'est Desproges, eux c'est plutôt Bigard ou Lagaf. Certains sont en plus de vraies brutes mais ça ne dérange pas leur prince du moment qu'ils font ça de manière marrante – par contre, ceux qui ne sont pas drôles, il peut pas les supporter...

Hein, quoi ? Où elle est la blague ? Excuse-moi, je suis pas très fort pour raconter et elle est un peu subtile. Je t'explique : un jour, pour rigoler, il descend sur Terre et va dans un bar pour raconter une blague à un type. Une histoire de gars qui se fait raconter une blague dans un bar, tu vois. Et il le découpe à coups de griffes. Et là où c'est vraiment drôle, ben c'est que, en fait, c'est pas une blague... Sniiikt...

KRONOS, PRINCE DE L'ÉTERNITÉ

« Elle aura été longue cette année, avec la pendule qui retarde. »

« Bonjour, taisez vous et écoutez moi pendant deux minutes quarante-cinq. Je suis Tau, chevalier de la quatrième dimension et capitaine du sablier infernal. Vous êtes Harrrrsh fraîchement incarné dans le corps de Raphaël Mazeau, plombier dans le 14^e arrondissement de Paris. Paula, sa femme, vient de lui fracasser le crâne à l'aide de la pendule Louis XV dont les débris ensanglantés gisent à vos pieds. Le charme qui lui fait faire le poirier dans le bac du chat cessera dans quelques minutes. Voici quelques rapides précisions d'ordre général.

Six. Notre prince est un des plus anciens serviteurs de Lucifer. Il a toujours prêché une vision stricte, intellectuelle et rigoureuse du Mal. Il a une compréhension totale et absolue des mécanismes physico-éthériques de l'univers. Il est le seul individu au monde capable de manipuler le continuum spatio-temporel à volonté. Il a tout vu, tout compris, tout prévu. C'est un être droit, inflexible. Il

n'a jamais failli à cette mission de corruption par la durée qu'il poursuit depuis des millénaires.

Cinq. C'est lui qui a envoyé des démons dans le passé pour transformer des défaites face aux Youyous en victoires. C'est lui qui a jeté, avec Andromalius, les bases de l'administration démoniaque et qui s'occupe encore aujourd'hui de faire en sorte que les objectifs soient atteints avant les deadlines, que les chefs de services fassent leurs quotas d'heures supplémentaires et que les rapports de missions soient ponctuels. Vu le souk que peut être une équipe de démons sur Terre (ne parlons même pas de l'Enfer) son rôle est donc primordial.

Quatre. Au cas où vous auriez le rare honneur de rencontrer Kronos, sachez qu'il s'incarne le plus souvent sous la forme d'un vieil homme posé, en costume strict, qui parle sans hâte, sans jamais hausser le ton. Pourquoi se presser en effet, quand on est toujours à l'heure, qu'on a tout prévu et qu'on peut lire l'avenir ? Prenez en de la graine.

Trois. Malheureusement, les collègues de Kronos ne sont pas tous de la même trempe : Crocell, Kobal et Valefor sont complètement imprévisibles et œuvrent même contre son auguste mission de stabilité infernale. Andrealphus, Asmodée, Furfur, Haagenti et Mammon sont bien trop hédonistes et dispersés pour qu'il puisse les apprécier. Par contre, Andromalius et Baal, par leur amour de l'ordre, Beleth, Nybbas et Vapula par leurs capacités intellectuelles, ont su s'attirer son respect. Son préféré reste Baalberith, avec qui il partage une passion pour l'administration, l'exactitude et les plans qui se déroulent sans accroc.

Deux. Vous savez donc comment vous attirer ses bonnes grâces. Soyez ponctuel, exact, précis. Vous êtes une créature immortelle, les pauvres humains que nous devons damner sont une espèce animale bien récente et éphémère. Respectez tous les règlements, mais soyez sans pitié avec eux. Pas de sentimentalisme chez Kronos, n'hésitez pas à corriger même vos collègues, violemment si besoin est.

Un. Le corps que j'occupe actuellement est celui de Etienne Mercier, chercheur en chronobiologie au CNRS. En cas de problème, contactez-moi à ce numéro entre 22h37 et 23h02. Sinon, essayez Martial Dupuis, professeur d'histoire à Lyon 2. La plupart de vos collègues exercent des métiers intellectuels, scientifiques ou administratifs. Ils n'ont pas de temps pour la rigolade : nous avons une guerre à gagner, et un planning chargé.

Zéro. Le bruit et les jurons que vous venez d'entendre sont dus à la chute de votre femme dans la litière du chat.

Les Princes-Démons

Je vais maintenant vous laisser régler ce problème avec promptitude et sérénité. Au revoir, Harrsh. Et bienvenue sur Terre. »

MALPHAS, PRINCE DE LA DISCORDE

« À minuit juste on s'est tous embrassés pour la nouvelle année, à minuit et demi tout le monde s'engueulait ! »

« Bonjour, je suis nouvelle dans les services de Malphas. Le prince Morax m'a envoyée ici pour un stage.

– Pardon ?

– Je disais : je suis la nouvelle stagiaire et je suis...

– Mais ferme ta gueule !

– Je... je...

– Il y a un problème ?

– Eh bien, je ne m'attendais pas à... Je suis nouvelle, je viens d'arriver...

– NON MAIS TU VAS LA FERMER ? !

– Beuh... euh... euh... beuheuheuheu...

– Quelque chose ne va pas ? Vous êtes triste ? Là... là... Arrêtez de pleurer.

– Mais... snif snif... je... stagiaire... Morax... bouhouhou...

– Ils vont pas bien chez Morax de nous envoyer des cinglées pareilles ?

Malphas est un aspect du Mal à lui tout seul.

Premier Né, prince influent lors de la fondation des Enfers, il fait aujourd'hui partie des personnes les plus puissantes des Enfers. Instigateur d'un courant de pensée maléfique, il servit de modèle à plusieurs jeunes démons qui devinrent princes à leur tour – Mammon, Nybbas, Scox.



Prônant l'esprit sur le corps, le psychologique sur le physique et la folie sur la mort, il s'oppose depuis toujours à la violence de Baal et de ses élèves. Le terrain de Malphas c'est la discorde, la trahison, le désaccord, la zizanie.

Sans jamais avoir l'air d'y toucher, le prince a déclenché d'innombrables conflits par le seul pouvoir de ses mots. Affrontements mondiaux, régionaux, locaux ou personnels. Confrontations armées ou sourdes, divorces, crises de générations, luttes des classes, frictions entre archanges et princes...

Le travail de Malphas est impossible à quantifier et à circonscrire. Cela ne fait que le rendre plus important encore.

Sur Terre, Malphas est souvent méconnaissable, choisissant des apparences inspirant la confiance, la pitié, la jalousie ou la haine selon les circonstances et le plan qu'il cherche à mener à bien. Le prince reste une énigme même pour ses serviteurs les plus proches, qui sont souvent incapables de deviner ce qu'il pense, dans quelle mesure il est ironique, cynique ou sérieux. Tout le monde se méfie de lui ou devrait le faire. Et plus on se méfie de lui, plus il est efficace...

Outre ses anciens serviteurs devenus princes, Malphas s'entend bien avec les plus retors de ses collègues : Andrealphus et Kobal. À l'inverse, il méprise ouvertement tous ceux qui considèrent la violence comme un moyen d'action – et non comme une fin – c'est à dire un grand nombre de princes à commencer par Baal, Bifrons, Belial, Crocell et Caym...

Il aime et déteste les humains en même temps, ignore les animaux qui ne sont doués ni de conscience ni de libre arbitre. La politique spéculative et la discussion orientée sont ses armes de prédilection.

Les démons de Malphas sont appréciés pour leur efficacité sur le terrain mais souvent détestés par leurs collègues de mission. Fourbes, menteurs, insaisissables, gratuitement désagréables ou au contraire presque insupportables de gentillesse poisseuse, ils sont très difficiles à supporter plus de quelques heures. Il n'existe pas de couverture type pour un démon de Malphas. Ils sont partout ou voudraient le faire croire. Ils veulent que vous vous énerviez.

Quand tout le monde sera furieux, ils auront gagné.

- Bouhou... snif... Alors c'est pour ça que vous m'avez fait pleurer... Pour que je m'énervais, c'est ça.
- Excusez-moi, vous me parliez ?
- Oui, je disais : c'est pour ça que vous m'avez...
- Oh, ferme ta gueule... »

MALTHUS, PRINCE DES MALADIES

« Tu fais une croix au couteau sur la pointe du suppositoire, il explose à l'intérieur »

« Enregistrement : un, deux, un deux... Ici le docteur Antony, nous sommes le 25 mars à 16h hum... 54 minutes. Je m'occupe du patient 12-45-7... Cause du décès présumée : asphyxie au monoxyde de carbone. L'examen externe terminé, je passe aux incisions... Ouverture de la cage thoracique... Voi-oi-là... Alors : rate dure et gonflée, foie légèrement cirrhoté, myocarde bleuté et... hum... odeur cadavérique inhabituellement forte. Importantes dégradations des tissus musculaires internes, putréfaction avancée... Le décès semble être antérieur à l'intoxication, c'est... bizarre... Je vais maintenant ouvrir la boîte crânienne pour voir l'état du cerv... oh... mon Dieu... aah... aaaAAAH ! NOoooOON...

– Coucou. C'est Kruppt dans l'appareil. De chez Malthus. Votre copain là, celui qui causait dans le dictaphone tout à l'heure, eh ben il m'a quand même drôlement amoché. Faut que je tienne mes tripes pour pas qu'elles dégoulinent par terre, c'te blague. J'ai dû l'assommer, rapport à ce qu'il voulait pas arrêter de gueuler. Vous inquiétez pas, hein, l'est pas encore trop bousillé.

Mon prince c'est le prince des maladies, il a été promu pendant la grande peste – vous pouvez pas vous souvenir, z'étiez pas né. C'était une sacrée belle hécatombe, quand même, un tiers de la population y est passé. Tellement efficace qu'à la Cour démoniaque, ses péchés de collègues ils ont décidé que ça suffisait les grosses épidémies.

Malthus, il était à peine devenu prince qu'il a dû mettre un frein à sa carrière. Même ses dernières inventions, genre le sida, la vache folle et tout, ça fait râler des gens à la Cour, genre Andrealphus ou ce blaureau de Caym – je plaisante pas, la dernière fois que je l'ai vu c'était vraiment un blaureau.

Maintenant il bosse à petite échelle, discrètement. Il déprime un peu, je crois. Nous on essaye de le faire marrer, on lui fait des vannes, comme en ce moment, vous voyez. Et puis on s'amuse bien à dégommer les anges de Guy avec nos nouvelles pneumopathies asiatiques. Mais bon, l'a la nostalgie du temps d'avant qu'était mieux, il attend toujours une vraie bonne occasion de se péter une pandémie totale...

Un truc qu'il faut savoir sur le boss, dès fois que vous le croisissez, c'est qu'il est pas super coquet. À vrai dire il est

Les Princes-Démons

même franchement tout moisi, le teint gris-vert-jaune-cadavre, la peau qui part en lattes, les cheveux qui se débîtent et le look global d'un irradié de Forbach. Rien que de le voir on a envie de sucer des antibiotiques.

Il fait un peu cavalier seul aux Enfers : personne ne veut être son ami et de toute façon il aime plus personne depuis longtemps – à part peut-être son ancien patron Bifrons. Par contre il y en a un ou deux qu'il déteste à plein ballon, genre cette fiotte d'Andromalius ou cette petite frappe de Baal. Il est comme ça le patron, il dit ce qu'il pense, il pense ce qu'il dit... Tout le monde s'en fout bien, d'ailleurs.

Malthus aime les cadavres purulents rongés de vermine, la souffrance et la dégénérescence, le désespérant et l'incurable. À part ça c'est quelqu'un de très cool. Faut juste s'habituer, quoi.

Ses serveurs sont des gens comme vous et moi – plutôt comme moi en fait. Genre, normaux. On aime bien blaguer et aussi tuer des gens en les rendant tout verts et en leur faisant vomir des tripes. Normaux, je vous dis. On bosse dans la médecine, la plomberie, ce genre de trucs manuels. Souvent un peu des deux, d'ailleurs...

Mais je parle, je parle, y a l'autre médecin qui se réveille et va falloir que je m'en charge. Je vous laisse, hein, j'ai besoin de mes deux mains pour manipuler la scie...

S'il continue à gigoter comme ça, on est pas couché. »

MAMMON PRINCE DE LA CUPIDITÉ

« Les emprunts russes, c'est pas les stock-options des communistes ? »

« Bienvenus à ce stage d'initiation à l'économie. Je vous rappelle que ce séminaire peut représenter une forte valeur ajoutée pour votre curriculum vitae et que nous sommes invités dans cet hôtel par Wizard of The Coast, Satan les bénisse. Comme la plupart d'entre vous sont aux ordres de princes qui ne comprennent pas que le temps c'est de l'argent, je vais vous expliquer les bases par un petit exemple, l'ascension fulgurante d'un self-made man ambitieux, Mammon, prince de la cupidité.

Il avait suivi Satan en Enfer et découvert rapidement que le commerce était un bon moyen de faire le Mal. Quand on produit plein de choses et que tout le monde ne peut pas se les payer, certains commencent à s'énervier et utilisent tous les moyens pour obtenir ce qu'ils veulent. Et le mieux c'est que le moyen d'échange, l'argent, devient lui-même le

produit le plus courtisé. Pas d'apport personnel, un produit qui se vend tout seul, des flux tendus et tout le monde commence à s'entretenir pour trois pesos. Bref, Mammon est un winner, et depuis le début : prenez sa promotion, par exemple. Le fils de Dieu vient sur Terre et décide de se sacrifier pour l'humanité. C'est gerbant de bons sentiments. Enfin, l'idée de génie c'est la trahison de Judas : les Romains se paient Jésus pour trente deniers et, tout à coup, une histoire mystique à la mords-moi le nœud, tout juste bonne à inspirer des téléfilms à peine rentables, devient une bonne histoire bien sale de gros sous.

En fait, ce n'est pas l'économie prise dans son sens classique de gestion de la maison, comme chez Aristote, où même de science du gouvernement comme chez les physiocrates, qui intéresse Mammon. Non, lui, l'économie c'est quelque chose de concret comme quand une usine ferme et fout tout le monde au chômage, brisant des vies et des familles, quand deux pays s'entreteignent pour une sombre histoire de matière première où quand on empêche les personnes de s'installer là où elles le veulent pour garantir la libre circulation des biens. Au cas où vous ne l'auriez pas compris, le capitalisme a gagné et, pour le patron, la mondialisation c'est celle des inégalités : plus de pauvres, partout... Et vive la mafia, les pétrodollars, les narcodollars, les économies ultra-capitalistes avec actes de barbarie des anciens pays de l'Est. La guerre en Irak, ça c'est faire le Mal. Le gouvernement Raffarin, ça c'est marrant.

Mammon, c'est la classe : matez le costume de grand créateur et la décapotable, admirez le cell-phone dernier cri et le serre-liasse serti de diamants, appréciez la Rolex et les pompes en croco. En plus, notre patron n'a pas vraiment d'ennemi en Enfer – c'est une catégorie qui ne l'intéresse pas, la bonne question à poser c'est : est-ce que ça rapporte ? Et il faut bien reconnaître qu'en Enfer, il n'y a pas grand-monde qui ait du cash-flow. Il n'y a sans doute qu'Asmodée qui comprenne quoi que ce soit à cette hilarante invention qu'est la bourse et son système de paris sur des paris.

Nous, autres, démons aux ordres de Mammon, nous apprécions les bonnes choses de la vie, les suites cinq étoiles et les baignoires de sport. La Terre, s'est une bonne partie de plaisir : tout s'achète, tout se vend. On nous trouve dans les conseils d'administration, les ONG, les syndicats, les groupes de pression – partout où on peut pousser les humains à faire n'importe quoi pour un salaire de misère. Alors, prenez-en de la graine, les loosers. Bon, je vous laisse avec votre prochain exposant, Mathieu R., qui va vous expliquer comment monter vous-même un fanzine hébergé dans un paradis fiscal. Et là, c'est du 200%... »



MORAX,

PRINCE DES DONS ARTISTIQUES

« Mozart, à 70 ans, il aurait dansé sur les Roses Blanches comme tous les vieux. »

« Dans le cadre de notre colloque *modernité de la Création et Création de la modernité*, nous recevons Maurice Pflug, professeur d'esthétique à l'Université de Maubeuge et auteur d'un essai intitulé : « Herméneutiques et maïeutique, du post-structuralisme à la cuisine au beurre ». Monsieur Pflug est également réputé pour ses activités de mécène à l'égard du mouvement Organik, un groupe qui travaille sur la chair et la souffrance, proposant des statues grandeur natures d'humains figés dans des poses douloureuses. C'est à vous Monsieur Pflug, nous vous écoutons.

– Merci Jocelyne. Mon intervention sera très sommaire. Je tiens simplement à vous présenter en peu de

mots la personne qui est à l'origine de ma carrière, ma principale source d'inspiration et, pour tout dire, mon supérieur hiérarchique.

Morax est passé prince des dons artistiques en 1500, à l'apogée de la Renaissance italienne, après avoir œuvré au renouveau des arts profanes en Europe. Proche d'Andrealphus, son ancien supérieur, et ami intime de Lucifer, il parvint à exposer ses vues sur l'aspect corrompateur de l'art et à fonder un véritable réseau d'influence terrestre.

Tout en restant le portraitiste officiel de Satan, Morax réussit à corrompre sur Terre des centaines de musiciens, peintres, écrivains, poètes, architectes, tout en assemblant aux Enfers une collection d'œuvres prestigieuses – et pour la plupart inédites.

Aujourd'hui encore, le prince des dons artistiques travaille à la dégradation morale de l'humain, par le biais des arts. Inventeur du message subliminal dans les chansons de rock'n'roll, du naturalisme puis du roman engagé, réalisateur émérite de snuff movies, poète macabre maniant

Les Princes-Démons

avec dextérité le champ lexical de la cervelle éclatée, son influence terrestre bien que sourde n'a jamais cessé de se faire ressentir.

Apparaissant sur Terre sous l'aspect d'un mécène propre sur lui, d'un peintre du dimanche à canotier, d'un artiste névrosé en queue de pie ou d'un compositeur en voie de décomposition, Morax est chaleureux et sensible, proche des humains qu'il n'a de cesse de conseiller.

Il vous promettra monts et merveilles, vous prédira une carrière grandiose... et tiendra ses promesses. Car c'est ainsi qu'il corrompt vos âmes.

Mon prince aime les humains créatifs, se passionne pour les génies suicidés et les visionnaires névropathes. Peu enclin à la politique, à la violence, à la discipline, il sait qu'il est considéré comme mineur par les autres membres de la Cour.

Proche des supérieurs sensibles, tels que Valefor, Nybbas, Bebeth, Kobal, Andrealphus ou Abalam, il a beaucoup plus de mal avec les plus brutaux et les moins malins - Shaytan, Bifrons et Haagenti pour n'en citer que trois.

Les serviteurs de Morax savent se montrer des élèves dignes de lui et des maîtres dignes de l'infinie méchanceté des hommes. Implantés à tous les niveaux du monde de l'art (production, distribution, commercialisation, représentation) et dans tous les médias (musique, peinture, sculpture, bd, cinéma...) ils corrompent les loisirs et les goûts des mortels, vous poussant vers la folie, la barbarie et la damnation.

Voilà. Je ne sais pas bien pourquoi je continue à parler, puisque vous êtes tous parfaitement immobiles depuis un moment, figés dans des postures grotesques par les gaz diffusés dans l'air conditionné. Je suis heureux de voir que trois cents nouvelles pièces viennent de rejoindre ma grande collection de statues Organik.

Surtout, ne vous sentez pas obligés d'applaudir. »

N I S R O C H, PRINCE DE LA DROGUE

« Alors tu vois, le shit, c'est énorme, ça t'ouvre l'esprit, ça te libère tu vois ? C'est comme si tu ouvrais des portes dans ta tête à toi, tu vois ? Dingue non ?

- Ouais ben pour l'instant c'est ta braguette qu'est ouverte, abruti. »

« Mais je vous assure m'sieur l'agent, mon dealer s'appelle Nice Roche, comme la ville. Même que c'est le

meilleur et que sa came c'est de la balle ! Enfin quand je dis que c'est lui mon dealer, je veux dire le grand patron de mon réseau quoi ! Le big boss ! Le parrain si vous voulez. Même que c'est un prince-démon. Je bosse pas pour m'importer que moi. Alors faut me libérer m'sieur l'agent. Sinon ça va chier !

Il est devenu prince-démon à la fin du XIX^e y paraît. En transformant le passe-temps assez con de bourgeois décadent en fléau pire que les L5 ou Star ac' ! Son grand truc y paraît ça a été Sherlock Holmes. De présenter un mec super bon, intelligent et tout et qui se shoote par plaisir ! C'était super fort à l'époque. Évidemment, c'est en bouquin parce qu'à l'époque les films étaient pas encore sortis. Mais ça a marché d'enfer, la dope était devenue cool et super trendy, comme dans la pub maintenant quoi. Ouais parce que la plupart de mes clients sont dans la com', que du beau monde quoi !

Mais bon après, l'autre grand coup de génie ça a été la coke aux States, là on est sorti de la petite folie de bourgeois coinçonnés au fléau avec un grand f ! Et la thune qu'il se fait avec ça... Sans compter que les junkies ils sont obligés de faire le Mal pour pouvoir se shooter ! C'est encore plus pervers et avilissant que le JT de TF1 ! C'est la damnation pour des millions de gens dans le monde. Grâce à lui ça se bouscule au portillon de l'Enfer. Alors évidemment, il est devenu prince-démon ! Et supra vite. Ça a jéré l'ha-haut, enfin en bas, si vous me suivez, m'sieur l'agent. Et c'est pour cela que mon chef ben en fait il aime pas trop ses collègues. Parce qu'ils sont jaloux. Les enculés ! Tas de mesquins. Il aime bien Nybbas, Scox et les autres intellos mais eux l'aiment pas trop à cause qu'il est supra violent. Parce que mon chef faut pas le chercher. Comme il dit, ceux que tu ne peux pas rendre accroc, achète-les, ceux que tu ne peux pas acheter, bute-les. Classe quoi. Et il applique ça à la lettre.

Des noms, vous voulez des noms ? Ben y'a Trads aussi, son grade 3 et bras droit. Même qu'on dit qu'en fait il aurait dû être mon prince-démon aussi tellement il bosse bien et beaucoup pour Nice Roche !

Mais jusqu'ici vous bouffiez votre pain blanc m'sieur l'agent, parce que mon patron il était en congés sabbatiques, il avait laissé la taule à Trads, mais là il revient, et il est pas content ! Ça va chier. Vous avez intérêt à augmenter les effectifs et votre Sarko, s'il veut pas toucher, va falloir qu'il s'écrase ou qui claque. Il choisit !

- Bon y'a vraiment rien à en tirer m'sieur l'commis-saire. Il est grave foncé. Ça tiendra jamais devant un tribunal ce témoignage.

- Ouais, foutez-moi ce con en cellule de dégrisement avec les zoulous. Y'a pas que sa tête qui va être défoncée dans quelques heures. P'tit con ! »

N O G,

PRINCE DE LA PARESSE

« Que la paresse soit un des péchés capitaux nous fait douter des six autres. »

— Robert Sabatier

« Tu ne vois pas que je travaille ? Oui, l'immobilisme est aussi un travail ! Tu ne sais pas comment c'est difficile de ne rien faire ! C'est de l'art mon pauvre vieux et tu ne peux atteindre la perfection tout de suite. Il faut y aller par étape. Tout d'abord, tu commences une fois par ne pas descendre les poubelles le soir. À ton réveil, tu constates qu'il n'y a pas eu mort d'homme. La fois suivante tu les laisses en place deux jours et là comme personne n'est mort de la peste, tu te dis que finalement il y a des choses qui peuvent attendre et là bingo tu es sur la bonne voie !

Tu commences par arriver en retard au travail, tu ne rends pas tes sujets à temps, tu ne remplis plus les obligations administratives, tu négliges ta femme et tes enfants. Et peu à peu tu rentres, tu me passeras l'analogie facile, dans un cercle infernal. Tu te fais jeter à un moment de ton boulot mais ça te fait ni chaud ni froid et tu commences à calculer le temps que tu pourras tenir grâce aux allocations chômage. Et puis une fois les allocations chômage terminées, il reste ce bon vieux RMI, bon certes tu dois déménager dans un F1 dans la banlieue nord de Rennes mais ce n'est pas si grave ta femme est partie avec les enfants et à tout pris et vu que tu n'es même pas allé au tribunal pour t'en inquiéter, ça te passe bien par-dessus la tête qu'ils soient venus prendre les meubles. Ça y est, tu es sur la bonne voie, tu touches ton RMI une fois par mois et ne sors de ton trou à Rennes que pour aller chercher à manger de temps en temps, enfin quand la faim te tennaie vraiment. Tu passes tes journées dans ton lit en peignoir à regarder la télé qui débite la même litanie de mort et de massacres chaque jour à 13h.

Mais tu es au-dessus de ça, tu es à l'apogée de ton art. Tu acceptes désormais toutes les discriminations, toutes les injustices et toutes les dictatures du système car pourquoi se battre quand il est tellement plus facile de se laisser bercer par le doux ronronnement des chaînes hertziennes. Tu es devenu un rien et un tout en même temps qui attend qu'on vienne le sauver mais tu n'as aucune préférence sur ton sauveur. Dieu ou Diable, peu t'importe du moment qu'ils te permettent d'explorer d'autres chemins de l'oisiveté.

C'est là que tu vois tout le travail que Nog fournit sans rien faire. Il est depuis longtemps devenu maître de la

discipline. Son inaction, son inertie et surtout toutes celles qu'il a créées dans la vie de tous les jours, et l'administration n'en est qu'un exemple, sont une arme de guerre redoutable et à grande échelle. Ne t'es-tu jamais demandé de quel droit tu recevais de l'argent à ne rien faire ? Oui, ne soit pas dupe, on te paie pour détruire car ton inaction est destructrice par le seul fait de consumer des moyens pour toi. Et oui ton RMI pouvait servir à autre chose, à bâtir une route, une crèche, une école ou à développer du travail mais il ne sert qu'à toi afin que tu puisses continuer à ne rien faire. Beaucoup de gens comprennent mal ces phrases donc je te réexplique. On ne te paie pas parce que tu n'as pas d'occupation, on te paie afin que tu ne cherches pas d'occupation.

Plus les années passent et plus tu trouves tout ça normal. Tu es devenu un animal, tu n'es plus un homme, ton âme est à nous. Oui, un animal car un animal nourri et au chaud ne fait rien, il ne va pas à la chasse et il finit même par déféquer là où il dort.

Et puis vient ce jour... Ce jour qui ressemble à un autre jour. Ce jour de printemps où quelqu'un frappe à la porte. Tu vas ouvrir en maudissant l'intrus qui vient s'immiscer dans ta léthargie quotidienne et c'est ton fils, il a 20 ans. Il te sourit, il vient voir son père qu'il n'a pas connu. Ça te fait chaud au cœur, tu revis, tu lui proposes un café qu'il accepte et boit d'un trait et puis tout à coup il se souvient d'un truc qu'il avait à faire et qui l'oblige à rentrer à Paris en urgence. Il te remercie pour le café et part en coup de vent. Tu restes comme un con avec ton verre sale que tu poses à côté de la vaisselle de la semaine non faite. Tu ne comprends pas. Pourquoi faire 200 kilomètres pour repartir aussitôt à cause d'un problème non réglé ? Puis ton regard tombe sur le miroir sale de l'entrée et tu vois le détritrus que tu es devenu, tu vois ta vie défiler devant tes yeux, tu vois tout ce que tu as raté... tout ce que tu as perdu... tu vois que tu n'es rien, que tu n'existes pas. Tu prends le couteau à viande encore sale de l'avant-vieille et tu te tranches la carotide d'un geste lent... Tu ressens une douleur puis plus rien, il fait noir... ah enfin on va pouvoir se recoucher... »

N Y B B A I S,

PRINCE DES MÉDIAS

« Moi, je ferais un Koh-Lantà à Sarcelles, ça serait moins exotique mais ça pourrait être plus marrant. »

« Bon, j'enregistre cette vidéo avant de me faire la malle et ce pour une bonne raison : il faut que je vous prévienne, notre prince est un psychopathe. Je suis moi-même à

N O G,

PRINCE DE LA PARESSE

« Que la paresse soit un des péchés capitaux nous fait du-
der des six autres. »

— Robert Sabatier

« Tu ne vois pas que je travaille ? Oui, l'immobilisme est aussi un travail ! Tu ne sais pas comment c'est difficile de ne rien faire ! C'est de l'art mon pauvre vieux et tu ne peux atteindre la perfection tout de suite. Il faut y aller par étape. Tout d'abord, tu commences une fois par ne pas descendre les poubelles le soir. À ton réveil, tu constates qu'il n'y a pas eu mort d'homme. La fois suivante tu les laisses en place deux jours et là comme personne n'est mort de la peste, tu te dis que finalement il y a des choses qui peuvent attendre et là bingo tu es sur la bonne voie !

Tu commences par arriver en retard au travail, tu ne rends pas tes sujets à temps, tu ne remplis plus les obligations administratives, tu négliges ta femme et tes enfants. Et peu à peu tu rentres, tu me passeras l'analogie facile, dans un cercle infernal. Tu te fais jeter à un moment de ton boulot mais ça te fait ni chaud ni froid et tu commences à calculer le temps que tu pourras tenir grâce aux allocations chômage. Et puis une fois les allocations chômage terminées, il reste ce bon vieux RMI, bon certes tu dois déménager dans un F1 dans la banlieue nord de Rennes mais ce n'est pas si grave ta femme est partie avec les enfants et a tout pris et vu que tu n'es même pas allé au tribunal pour t'en inquiéter, ça te passe bien par-dessus la tête qu'ils soient venus prendre les meubles. Ça y est, tu es sur la bonne voie, tu touches ton RMI une fois par mois et ne sors de ton trou à Rennes que pour aller chercher à manger de temps en temps, enfin quand la faim te tenaille vraiment. Tu passes tes journées dans ton lit en peignoir à regarder la télé qui débite la même litanie de mort et de massacres chaque jour à 13h.

Mais tu es au-dessus de ça, tu es à l'apogée de ton art. Tu acceptes désormais toutes les discriminations, toutes les injustices et toutes les dictatures du système car pourquoi se battre quand il est tellement plus facile de se laisser bercer par le doux ronronnement des chaînes hertziennes. Tu es devenu un rien et un tout en même temps qui attend qu'on vienne le sauver mais tu n'as aucune préférence sur ton sauveur. Dieu ou Diable, peu t'importe du moment qu'ils te permettent d'explorer d'autres chemins de l'oisiveté.

C'est là que tu vois tout le travail que Nog fournit sans rien faire. Il est depuis longtemps devenu maître de la

discipline. Son inaction, son inertie et surtout toutes celles qu'il a créées dans la vie de tous les jours, et l'administration n'en est qu'un exemple, sont une arme de guerre redoutable et à grande échelle. Ne t'es-tu jamais demandé de quel droit tu recevais de l'argent à ne rien faire ? Oui, ne soit pas dupe, on te paie pour détruire car ton inaction est destructrice par le seul fait de consumer des moyens pour toi. Et oui ton RMI pouvait servir à autre chose, à bâtir une route, une crèche, une école ou à développer du travail mais il ne sert qu'à toi afin que tu puisses continuer à ne rien faire. Beaucoup de gens comprennent mal ces phrases donc je te réexplique. On ne te paie pas parce que tu n'as pas d'occupation, on te paie afin que tu ne cherches pas d'occupation.

Plus les années passent et plus tu trouves tout ça normal. Tu es devenu un animal, tu n'es plus un homme, ton âme est à nous. Oui, un animal car un animal nourri et au chaud ne fait rien, il ne va pas à la chasse et il finit même par déféquer là où il dort.

Et puis vient ce jour... Ce jour qui ressemble à un autre jour. Ce jour de printemps où quelqu'un frappe à la porte. Tu vas ouvrir en maudissant l'intrus qui vient s'immiscer dans ta léthargie quotidienne et c'est ton fils, il a 20 ans. Il te sourit, il vient voir son père qu'il n'a pas connu. Ça te fait chaud au cœur, tu revis, tu lui proposes un café qu'il accepte et boit d'un trait et puis tout à coup il se souvient d'un truc qu'il avait à faire et qui l'oblige à rentrer à Paris en urgence. Il te remercie pour le café et part en coup de vent. Tu restes comme un con avec ton verre sale que tu poses à côté de la vaisselle de la semaine non faite. Tu ne comprends pas. Pourquoi faire 200 kilomètres pour repartir aussitôt à cause d'un problème non réglé ? Puis ton regard tombe sur le miroir sale de l'entrée et tu vois le détritux que tu es devenu, tu vois ta vie défilant devant tes yeux, tu vois tout ce que tu as raté... tout ce que tu as perdu... tu vois que tu n'es rien, que tu n'existes pas. Tu prends le couteau à viande encore sale de l'avant-veille et tu te tranches la carotide d'un geste lent... Tu ressens une douleur puis plus rien, il fait noir... ah enfin on va pouvoir se recoucher... »

N Y B B A I S,
PRINCE DES MÉDIAS

« Moi, je ferais un Koh-Lantâ à Sarcelles, ça serait moins exotique mais ça pourrait être plus marrant. »

« Bon, j'enregistre cette vidéo avant de me faire la malle et ce pour une bonne raison : il faut que je vous prévienne, notre prince est un psychopathe. Je suis moi-même à

Les Princes

ON A REÇU ÇA...

Cher In Nomine,

J'ai longuement hésité avant de t'écrire mais je me décide finalement à prendre enfin la plume pour t'envoyer cette lettre que j'ai longuement hésité avant de t'écrire. J'aime vraiment beaucoup ce que tu fais même si depuis quelques temps j'aime un peu moins, mais peut-être que ce serait-ce à cause de mes professeurs parce qu'ils ne veulent pas que je lise pendant les cours ! Je ne sais pas pourquoi mais ils ont même parlé avec mes parents pour leur dire qu'ils ne veulent pas que je lise pendant les cours parce que ça fait satanique ! Pourtant j'ai les cheveux courts alors voilà c'est pour ça que je t'écris cette lettre pour savoir si tu penses que je devrais plutôt mieux lire dans une église ? Parce que sinon dans ce cas il y en a une pas trop trop loin de chez moi alors donc c'est très facile.

Mes remerciements très distingués,

Martin, 13 ans, Ris-les-Meudon.

Salut les filles !

Alors ça roule ? Avec mes potes on va démarrer une pure campagne : que des grade 3 branchés baston, on va grave déliner ! Par contre on est emmêlés avec les caracs des supérieurs, putain vous avez fumé ou quoi ??? Rien qu'avec les deux Daniel du groupe y vont se faire démolir direct ! Alors c'est pour quand les errata sur la mailing list, histoire qu'on puisse jouer ? Bon allez, bonne bourre, et D20 sucks !!!

danknken@daocnlez.org

Madame, monsieur,

Actuellement en troisième année d'Intercommunication Transmédia à l'IUP de Paris Nord, et dans le cadre de mes recherches préparatoires sur l'exposé introductif à mon soutien de thèse, j'ai l'honneur de solliciter conseils et précieux éclaircissements en vue d'affiner l'angle d'approche de ladite préparation. Le sujet retenu, vaste et complexe mais – j'ose l'espérer – des plus exaltants, a pour ambition avouée de focaliser sur les risques de dérives comportementales inhérentes à l'excès d'interaction dans le micro-marché du ludisme et, dans un même temps, d'établir un parallèle entre le message à vocation assurément pédagogique filigrané dans vos récentes publications et l'actuel désintérêt – j'oserais même dire : désintéressement – d'une non-négligeable portion de la jeunesse constituante – de la rappelle, votre « cœur de cible », pour les réflexes civiques élémentaires que sont l'acte de vote et les offices religieux dominicaux.

Dans l'attente d'une réponse que je présume d'ores et déjà passionnante, veuillez accepter madame, monsieur, l'expression de mon ludisme le plus sincère !

Jean-Dominique de Costebelle, Les Herbières.

kikoo !!! :-))

Salut c koukmouk !!!! :-)) on sait croiser à la conv la dernière fois tu te rappelle !! j'avai un tchirt de manowarr c trop mortel kom groupe nan !!! sinon si tu te rappellais plus de moi c pas grave :-)) moi je me souvient vachement bien LOL !!!! INS ca rocks !! avec granak kan il est nj on et trop PTDRR !! allé @ +++ :-8)

koukmouk@superchat.fr.st

Allez l'OM !

Hey salut ! Bon on doit vous le dire souvent mais avec les collègues on est tous bien fans de INS. Par contre faudrait vraiment arrêter avec le PSG... Enfin vous faites ce que vous voulez c'est clair, mais quand on voit l'équipe de merde que vous vous tapez... Ça doit lui faire mal au cul à ce gros blaureau de Daniel de voir entrer tous ces buts hein ? Et Fernandez, il a vit bien sa nouvelle limitation ? Mouarf ! Oh allez soyez pas mauvais perdants, si vous mettez un archange supporter de l'OM dans la 4^e édition, on vous paie la tournée quand vous descendez.

Mami13@region-paca.net

Nouvelle édition ?

J'ai vu qu'il allait y avoir une nouvelle édition de INS sur le forum de Back mais dans le post de Kénavo sur la ML Panda, Aragorn disait que les colonnes de malus allaient disparaître et D6 en parle pas dans sa preview. J'ai posé la question à kobal66 qui dit qu'il a bossé sur INS, il m'a conseillé de voir avec les admins mais le php plante tout le temps alors si vous avez des infos, je vous laisse mon numéro d'ICQ.

s.gyxwx@mailing-list.forums.communauté.fdr.org

Ultimatum

Vous avez eu tort de ne pas nous prendre au sérieux... Nos précédents messages étant restés sans réponse, l'heure est venue du dernier avertissement : si Georges ne sort pas du Placard dans la nouvelle édition, le varan de Croc passe à la casserole. Et nous n'en resterons pas là...

Anonymous.

Classe de prestige ?

Bonjour ! MJ à INS depuis la deuxième édition, j'attends avec impatience la sortie de la quatrième et de son tout nouveau système de jeu ! Je ne sais pas ce que vous nous concoctez mais vous connaissez, je suis sûr que vous avez pensé à nous et qu'on trouvera (enfin !) des classes de prestige pour les serveurs de grade 3, et peut-être même des grade 4 ou 5 ! Tous mes joueurs étant déjà grade 3 et comme on joue aussi à LSR et à Prophecy, ça permettrait de transférer les persos d'un jeu à l'autre et de faire des samurai chasseurs d'oni de Baal ou des Élus draconiques de Heyra avant le massacre des fées par Georges, par exemple. Je suis déjà en train de préparer une campagne pour passer d'un univers à l'autre alors vous imaginez bien que j'attends ça ! Sinon je sais bien que je ne suis pas digne, mais je me permets quand même de vous proposer quelques idées de classes de prestige : renégat du Bureau (membre d'une division ultra-secrète gérée par Janus/Valefor qui devrait gagner de la puissance à mon avis), prophète itinérant (serveur direct de Jésus, avec des pouvoirs de télévangélisme télépathique), inséminateur (grade 3 minimum d'Andrealphus, pour féconder des hommes politiques durant leur sommeil) et enfin ma préférée : dragon, une classe réservée aux renégats, sans supérieur, qui seraient des dragons réincarnés venant de Scales ! Dites-moi ce que vous en pensez, mais dans tous les cas vous pouvez utiliser mes idées gratuitement, j'ai déjà un vrai travail.

Michael, Montigny-le Bretonneux.

son service depuis le début et je me suis progressivement rendu compte que ça ne tournait pas rond dans sa tête. Et ça ne veut pas dire qu'il est méchant, enfin, si, mais bien plus que vous ne pouvez le croire.

Déjà, au Paradis, avant même la Chute, il avait tendance à laisser traîner ses oreilles un peu partout et quand il entendit parler du Mal un beau soir, il décida d'appliquer le principe immédiatement. Modeste postier de classe C, il commença à déformer et amplifier les messages qu'il délivrait, créant des rumeurs et des inimitiés par dizaines. Et quand Satan fut chassé du Paradis, il suivit naturellement, mais la Chute le brisa totalement. Certains démons comme lui furent changés par la Chute, ils devinrent beaucoup plus pervers que tout ce que nous pouvons imaginer, oui, même nous la fine fleur des Enfers. Nous avons tous une idée de ce qu'est le Mal, que ce soit une utopie libératrice pour l'homme ou l'occasion de faire la fête – pour Nybbas, le Mal c'est la destruction, la terreur, la souffrance, la mort de toute beauté, de toute liberté, de toute vérité, de tout espoir : le néant.

Et le pire c'est que personne ne s'en est rendu compte et qu'il a fini, à force d'hypocrisie et de mensonges, de haine et de totale absence de scrupule, à devenir prince, grâce à l'invention de la télévision. À ce sujet, vous pouvez tous constater les dégâts : entre les émissions de reality, les jeux débilés et les mensonges des journalistes, c'est déjà pas mal. Le pire, c'est que les humains adorent s'abrutir devant leur petit écran et qu'ils n'ont plus aucun recul par rapport à ce qui s'y raconte : avec un bon montage et un commentaire bien senti ils sont persuadés que la banlieue parisienne c'est Beyrouth ou bon vieux temps.

Mais quand il vient sûr Terre, avec son sourire enjôleur, ses costumes chics mais toujours à la mode, ses bonnes manières et ses discours flatteurs, tout le monde croit que Nybbas est un prince charmant qui laisse une grande liberté à ses serviteurs. En fait, il n'aime rien ni personne, il méprise même ses pairs, tous – il considère tout le monde comme des pions qu'il peut manipuler selon son bon plaisir et éliminer quand ils le gênent.

La plupart des serviteurs travaillent dans le monde des médias, de la presse écrite à Internet en passant par le top, la télé. Leur mission est de créer des programmes ou d'infléchir ceux qui existent déjà pour qu'ils fassent passer le message des forces du Mal. Il s'agit aussi de manipuler les humains et d'avoir prise sur les politiciens, les patrons, les opinions. Mais moi, j'en ai assez, j'ai vu la nature de mon prince et il sait que je l'ai percé à jour – je n'ai pas d'autre choix que de fuir en espérant

qu'il ne me retrouvera pas. J'espère que nombre d'entre vous pourront voir cette cassette et qu'ils sauront réagir. Je...

– Coucou, c'est moi. Tu te lances dans l'auto production maintenant ? Mais regarde-moi ce cadrage, c'est ni fait ni à faire. Attends, ça te dirait une promotion ? Et on oublie tout ça, d'accord ? Bien... Qu'est-ce que tu penses de passer au prochain Téléthôn ? »

O U I K K A,

PRINCE DES AIRS

« Tu sais que les sionistes ont failli faire Israël en Corse ? T'imagines le bordel ? »

« Bon, tu prends une bassine, tu y verses deux litres d'eau et tu ajoutes trois cents grammes de désherbant. Tu mélanges bien en faisant bouger le truc en cercle jusqu'à ce que les cristaux disparaissent. Ensuite, tu filtres le liquide jusqu'à ce qu'il devienne limpide.

Hein, tu veux que je te raconte ma vie ? Pourquoi pas, j'ai rien à cacher moi, pas comme toutes ces tanches à la Cour. Au début, au V^e siècle, j'étais un humain comme un autre, un Hun. Mais comme j'étais le plus petit de la famille, j'étais un peu le souffre-douleur et mon daron, le genre « là où je passe, l'herbe ne repousse pas », me méprisait un truc de bien. Mais comme j'étais déjà très malin à l'époque, je me suis servi de mon intelligence pour me débarrasser de ceux qui me cassaient les couilles et, un beau jour, je me suis fais papa aussi. C'était en 451, on allait envahir Paris et une grognasse, Sainte Geneviève, nous tenait tête. Après avoir embusqué mon père, j'allais m'occuper de la meuf mais, vlan, je me suis fait cartonner par ce salopard de Jean-Luc – ouais, ouais, l'archange.

Tu prends une autre bassine, tu verses ton essence et tu ajoutes du polystyrène expansé. Normalement ça fond, voilà... Non, c'est assez dense comme ça.

Bon, j'en étais où ? Ah oui, je me suis retrouvé en Enfer, j'en ai chié pendant des années et j'ai fini par devenir familial. Et là, normal, je tombe sur un connard mais je parviens finalement à m'en débarrasser à ma manière. Ensuite, coup de bol, je tombe sur mon futur pote Crocell et, à la force du poignet, je deviens prince en faisant exploser un avion au-dessus de Lockerbie en 1988. Depuis, je suis sur tous les sales coups et je suis même le seul prince bi-classé chrétien et musulman, c'est pas la joie ? Mais moi, les promotions, je m'en bats les couilles, rien à foutre ; à la fin je me les ferai tous ces enculés.

Les Princes-Démons

Ceux que je supporte vraiment pas, c'est les bêtards du genre Andromalius, ou même Kronos. J'aime bien Crocell surtout, et puis Kobal et Furfur. J'aime pas non plus qu'on me donne des ordres, personne, et, un jour, je leur montrerai à tous si je suis un souffre-douleur – je vais leur faire péter la baraque moi, je vais les enculer jusqu'au dernier et, à la fin, c'est moi qui éteindrai la lumière !

Passe-moi l'entonnoir. Hop, un quart de ton premier mélange, le reste avec le truc à base d'essence, et tu agites jusqu'à ce qu'il y ait plus de gaz – on y est presque.

De toutes façons, je suis trop malin pour eux. Regarde-les quand ils s'incarnent sur Terre, on les grille à trente kilomètres. Moi, je ne prends jamais deux fois la même apparence, je suis indétectable. Mes serveurs les plus intelligents font pareil, même si j'ai quelques bœufs dans mes rangs. En tout cas, je leur lâche la bride, je sais que je peux compter sur eux. Tu vois pas le bordel qu'on fout dans le monde en ce moment – partout, des attentats, y'en a partout ! J'ai des hommes dans tous les groupuscules terroristes du monde et j'ai l'Amérique de mon côté, on pouvait pas rêver mieux...

Maintenant on bouche les bouteilles, on trempe nos mouchoirs en papier dans la première solution et on applique un mouchoir imbibé sur chaque bouteille avant de le fixer avec un élastique. Y'a plus qu'à laisser sécher et à faire gaffe de pas tout casser sinon ça va nous péter à la gueule. Tu vois, c'est pas compliqué le vote minoritaire. »

SAMIGINA,

PRINCE DES VAMPIRES

« Avant la transfusion, faut obliger le docteur à y goûter. »

* Entrez, entrez, noble visiteur. Veuillez nous excuser si le ménage n'a pas été fait : le maître n'a pas daigné nettoyer sa gentillhommière depuis trois siècles. Il pourra vous recevoir dès qu'il aura terminé sa sieste et que le soleil aura basculé derrière l'horizon...

Que je vous parle du maître ? Oh, vous savez, je ne suis qu'un vieux serviteur chauve, cagneux, bossu et édenté. Je ne sais pas si je saurai rendre en un court récit ses innombrables qualités.

Samigina est prince des vampires depuis 1969, lorsque ses collègues de la Cour démoniaque ont reconnu le succès de son opération de promotion du vampirisme. Avant cela il n'était qu'un simple démon et avant encore il ne s'incarnait sur Terre que comme familier.

Oui, on peut dire qu'il a connu une belle ascension, des lointaines Carpates où il fréquenta Vlad Tepes jusqu'aux salons londoniens où il inspira à Stoker son roman le plus fameux. C'est qu'il est très travailleur – personne ne le nie, oh non – et qu'il possède bien des talents.

Depuis qu'il est prince, le maître travaille directement pour le compte de Lucifer. Il tient auprès du Monarque des Enfers un rôle crucial : qui, s'il n'était pas là, jouerait des toccatas sur l'orgue de Satan ? Qui s'occuperait de lui tendre son manteau et d'ouvrir les portes sur son passage ? Samigina est un soutien essentiel à notre chef.

Dans le même temps, le maître continue de corrompre les âmes humaines, de préférence celles de jeunes gens vêtus de noir qui écoutent *Dead Can Dance* et qui pratiquent l'automutilation.

Peut-être l'avez-vous déjà croisé sur Terre, dans son grand manteau en peau de nuit. D'aucun disent que son teint blafard paraît maladif, que ses lèvres écarlates semblent trop maquillées, que ses culottes bouffantes, ses peruelles poudrées, ses chevalières et ses cannes à pommeau sont démodées. Ce sont là des mauvaises langues qui ne comprennent rien au génie visionnaire du maître.

Hantant la nuit (qui est son domaine) il se repaît du vice, de la douleur et du sang des humains, sans cesse taraulé par un démon intérieur qui le... Mais je m'emporte, je m'emporte. Vous mangerez bien un petit quelque chose ?

Samigina apprécie les jeunes femmes vierges, il collectionne les animaux empaillés et nourrit de grandes ambitions politiques. Il sait que son heure viendra, qu'il faudra user de ruse, de violence et du soutien de ses serveurs fidèles pour parvenir à ses fins. Un beau jour – ou plutôt une nuit – tous les princes de la Cour seront obligés de reconnaître sa suprématie.

Associé à Bifrons, Andrealphus, Gaziél, Malthus et Shaytan, il n'éprouve de réelle animosité qu'envers ce gros thon de Vephar. Personne ne peut l'en blâmer. Vous vouliez émettre une réserve ? J'aime mieux ça.

Les cohortes du maître sont partout sur Terre, enfants de la nuit, démons à son service tailladant jugulaires et aortes, buvant la vie à sa source. Noctambules invétérés, infirmières dans des centres de transfusion, poètes, artistes, ses serveurs rôdent dans le monde des ténèbres.

Mais je ne voudrais pas vous ennuyer plus longtemps avec mes bavardages : l'orage vient d'éclater, la nuit est là et j'entends les marches de la cave qui grincent. Vous ne devriez pas vous effrayer : l'accélération de votre rythme cardiaque ne fait qu'attiser sa soif.

Le manoir est bien fermé. Restez donc assis. Dans un instant, le maître va vous recevoir... »

S C O X,

PRINCE DES ÂMES

« Ta sœur est chez Raël ? Et alors, mon mari vote Chevènement, j'en fais pas tout un plat »

« J'en appelle à Shub-Niggurath, le bouc aux milles chevreaux, à Azathoth qui claque des dents dans les ténèbres, à Nyarlathotep, le messager des dieux et leur âme, au Grand Polychrome Vert de Véga et à l'esprit de John Travolta. Prions mes frères pour que les ténèbres se répandent sur le monde et que les grands Anciens se réveillent de leur sommeil éternel pour venir obscurcir la face de l'univers. Je rappelle en outre à ceux qui n'ont pas payé leur cotisation de bien vouloir s'en acquitter avant l'office.

Comme il est écrit dans le premier sombre livre de la décadence, Satan quitta les Cieux pour connaître les hommes et, à ses côtés, se trouvait notre messie, Scox. Après s'être fait chasser du Paradis, ils devinrent des démons mais Satan refusa à Scox le titre de prince et celui-ci en conçut de la colère. À force d'intrigues, il pervertit l'humanité. Il inspira la psychanalyse à Sigmund Freud pour mieux aliéner les hommes et Satan le nomma prince des âmes.

Car, en vérité je vous le dis, Scox haït la liberté des hommes et la psychanalyse qui devait les libérer les aliéna encore plus profondément. La folie les enferma dans les hôpitaux, les anormaux furent parqués en prison, et tous culpabilisèrent parce qu'ils croyaient vouloir niquer leur mère. Tout cela était Mal. Puis, Scox multiplia les sectes, vendant du bonheur et des certitudes aux sots et aux naïfs, prenant leur argent, leur arrachant leur liberté, les coupant de leurs familles et de leurs amis. Seuls nous, le culte interstellaire du mensonge obscène, savons à quoi nous en tenir et adorons le vrai messie.

Si notre sauveur vient nous voir, sachez que son apparence ne sera qu'une illusion. Oui, en vérité, il est possible qu'il soit là parmi nous, dissimulé sous une forme ordinaire, sous le masque quelconque d'un humain normal.

Et voici quels sont les ennemis et les amis de notre maître : il n'aime pas les brutes comme Crocell et Belial, ni les faux comiques comme Kobal et son frère. Seuls les princes puissants ont droit à son respect, et Malphas à son amitié.

Nous, grands prêtres de notre ordre, démons à ses ordres, pervertissons les hommes et détruisons leur vie subtilement. Nul besoin de violence pour cela, notre méchanceté suffit. Nous dirigeons des sectes, nous jouons au psychologue, nous préparons les terreurs millénaristes et les suicides collectifs. Et tout cela est Mal.

Maintenant, prions. Que ceux dont les noms suivent se présentent devant moi à la fin de la messe pour que leur dose de gaz sarin leur soit remise. »

« Tu crois pas que c'est un peu gros ?

— Mais non, plus c'est con, mieux ces imbéciles gobent.

— Mais, quand même, si ça vient aux oreilles du patron...

— Penses-tu, encore quinze jours et on te suicide tout ce petit monde avant de partir avec la caisse. À nous les Bahamas ! »

S H A Y T A N,

PRINCE DE LA LAIDEUR

« T'as vu Adjani ? ! La tronche de hamster ! »

« Approchez, approchez Mesdames et Messieurs ! Le Grand cinque des horreurs de Thaysan est de retour ! Quinze centimes la place, cinq pour les jeunes filles... Venez admirer notre collection d'animaux contrefaits, d'erreurs de la nature et de monstres terrifiants : l'enfant singe, la femme tortue, le marin à pied de bouc, le ministre de l'intérieur lilliputien et le chanteur à tête de chou ! Attention, attention, ce spectacle est déconseillé aux âmes sensibles !

Voici notre pièce la plus prestigieuse, réservée aux connaisseurs. Je vois la fascination et l'inquiétude dans votre regard et je vous comprends, car derrière les tourments de la chair se cachent les noirceurs de l'âme ! Ce que vous contemplez à présent n'est rien moins que le prince-démon Shaytan, ma jolie demoiselle.

Cet ancien serviteur de Bifrons a obtenu le grade de prince de la laideur le 2 avril 1928, jour de la naissance de Serge Gainsbourg. Il occupe depuis un poste marginal à la Cour démoniaque, méprisé de la plupart de ses collègues qui le jugent inutile.

Non, mademoiselle, ce n'est pas sa tête — elle se trouve par-là. Je crois.

Chargé par Lucifer de jouer avec les canons de beauté et les diktats esthétiques que les hommes s'imposent, Shaytan fait votre malheur et altérant votre apparence ou

Les Princes-Démons

U P H I R

PRINCE DE LA POLLUTION

en modifiant la perception que vous en avez.

Spécialiste de la défiguration, de la monstruosité, des maladies dégénératives et des accidents, notre prince perd vos âmes en ruinant vos corps.

Vous êtes au régime mademoiselle ? Vous vous êtes déjà fait vomir ?

Non, pour rien, je me posais la question.

Tel que vous le voyez à présent, Shaytan ressemble à lui-même. Difficile à contempler sans gêne, ses aspects déconcentrent, inquiètent. Le prince est pourtant très bavard et extrêmement susceptible, ne supportant pas que l'on fasse la moindre remarque sur son physique...

Même à voix basse, mademoiselle. Même dans votre tête... Méfiez-vous.

Vicieux, tordu, malsain, le prince de la laideur n'aime les hommes que lorsqu'ils souffrent, les animaux quand ils vous répugnent, la violence quand elle meurtrit sans tuer, la politique quand elle se montre injuste sans pouvoir être efficace.

Son comportement et son aspect ne lui valent que peu d'amis en Enfer : à part Malthus, Uphir, Bifrons et Samigina, rares sont ceux qui le supportent. Et certainement pas les princes les plus précieux et délicats, comme Morax, Valefor, Nybbas, Belial ou pire, Andrealphus, qui lui voue une haine aussi farouche qu'inaltérable...

Non, mademoiselle, je vous rassure, il ne s'agit pas là d'une autre partie de la collection. Ce sont juste des noms comme ça, pour votre gouverne. Vous a-t-on déjà dit que vous aviez une très jolie bouche ?

Il est commun de croire que les serveurs de Shaytan sont laids.

Ce n'est en général pas le cas, les démons servant le prince de la laideur mettant un point d'honneur à passer inaperçu pour mieux travailler : vitrioler des actrices, raboter des top-modèles, vieillir des jeunes filles, brûler des play-boys... mais aussi imposer des standards de beautés de plus en plus intenable, œuvrer dans les milieux de la mode, du mannequinat, du cinéma, de la musique.

Approchez, approchez Mesdames et Messieurs ! Veuillez admirer notre collection d'animaux contrefaits et d'erreurs de la nature. Notre toute dernière pièce, dénichée au péril de notre vie : la femme sans bouche : une jeune fille qui ne s'est jamais nourrie que par le nez et qui est incapable de prononcer un seul mot ! C'est quinze centimes la place, cinq pour les demoiselles... »



« Comme on arrive pas à éviter les marées noires, autant penser à faire du pétrole bleu... »

« Écoutez, ça ne peut plus durer : vous savez comme moi que ces supertankers sont trop vétustes pour prendre la mer. Un jour ou l'autre il y en a un qui va nous claquer entre les doigts et on va être dans la merde jusqu'au cou.

— Voyons, mon petit Jean-Louis... Pourquoi croyez-vous que nous sommes assurés ?

— Mais...

— Pourquoi tous nos pétroliers battent un pavillon différent ? Arrêtez-moi si je me trompe, mais ces bateaux sont gérés grâce à un montage financier, via plusieurs société-écran à travers le monde.

— C'est exact, mais...

— Enfin, nous avons tous un compte bancaire aux îles Caïmans et une maison de vacances à Tahiti. Vous voyez, il n'y a aucune raison de s'en faire.

Laissez-moi vous décrire le tableau, mon petit Jean-Louis. Nous travaillons tous, à un degré ou à un autre pour des intérêts qui nous dépassent. Si on parvenait à remonter la chaîne de nos commanditaires, on trouverait — tout en haut — un certain Uphir.

Il s'agit du prince de la pollution, en personne, titulaire du dernier poste en date créé aux Enfers suite à l'explosion en 1984 de l'usine de Bhopal. Vous vous en souvenez ? Depuis cette date, l'ancien démon de Malthus nommé Uphir gère en sous-main toutes les grosses catastrophes écologiques, d'origine industrielle, militaire ou humaine.

Au-delà de son rôle de corrupteur, le prince de la pollution travaille ponctuellement pour d'autres membres de la Cour démoniaque, afin de déstabiliser un ennemi, de rendre inaccessible une zone de la planète, de détourner l'attention ou de discréditer une grande entreprise. Il effectue son travail avec l'enthousiasme, l'efficacité et la fraîcheur du prince débutant !

Sur Terre, il opte pour des apparences discrètes, le plus souvent un look d'homme d'affaires aux mains propres, ouvert, poli et didactique. Il lui arrive également d'intervenir sous un aspect plus monstrueux : géant défiguré et mutant, se cachant dans des poubelles radioactives et vomissant de l'acide.

Uphir jongle sans difficulté entre les aspects sérieux de sa tâche et le fun qu'il trouve à travailler pour Satan. Très

aimé de ses serviteurs, il est également apprécié aux Enfers par l'ensemble des princes corrompus ou violents : Malthus, Vapula et Shaytan sont ses alliés directs, Caym, Baal, Biffrons et Vephar sont des proches. Le trio des culs serrés – Andrealphus, Valefor, Morax – doute de son efficacité réelle et le fait savoir avec force.

Le prince de la pollution aime les choses cassées, rouillées, pourries, acides, coupantes et dangereuses. Il répugne à la violence physique pour elle-même et a bien trop à faire pour s'occuper de politique.

Ses serviteurs sont talentueux, d'autant mieux protégés qu'ils savent se fondre dans la foule. Les affaires de pollution gardent rarement des traces de manipulation démoniaque et les éventuels anges en maraude finissent toujours par trouver un coupable humain, voire un comptable peu scrupuleux œuvrant pour Notre-Dame !

C'est pour cette raison, mon petit Jean-Louis, que nous n'avons – absolument – rien à craindre.

– Vous... voulez dire que nous travaillons pour... des... démons ?

– Allons, allons, calmez-vous. Vous avez entendu les dernières nouvelles de notre *Prestige* ? Il a coulé il y a deux heures. Si nous voulons être dans les îles avant la nuit, il faut que nous quittions l'Europe au plus vite.

– Mais...

– Jean-Louis, s'il vous plaît. Allez faire vos bagages et dites aux administratifs d'emporter tous les documents compromettants... Ce soir nous siroterons des *long drinks* face au Pacifique. Au moins là-bas c'est pas trop pollué ! »

VALEFOR, PRINCE DES VOLEURS

« Non, la culture n'est pas un produit !

– À dix milliards le Van Gogh, ben putain... »

« Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ?

– Rien, on attend dans la baignole que les mecs sortent. Et éteins cette clope, steuplé, j'ai pas payé l'intérieur cuir pour rien ! Je veux sentir la bonne odeur de tout ce pognon.

– Et après ?

– Quand les anges sortiront du commissariat, on les suit jusque chez eux. L'un des deux aura sur lui un sac de diamants bruts. On le piquera cette nuit.

– Un sac de diamants ? D'où tu sors ça ?

– Si on te le demande, tu diras que t'en sais rien.

– T'es lourd, tu veux jamais rien lâcher.

– C'est normal, tu débutes. Tu sais qui est vraiment Valefor ?

– Crache.

– Bon, tu sais que c'est le prince des voleurs, d'accord, mais tu serais bien incapable de me donner des détails. Mon supérieur, quand il était jeune, il a bossé d'abord pour Andrealphus puis pour Morax et il s'est mis à son compte en 1900. La rumeur court qu'il aurait réussi à piquer un bouquin dans la Bibliothèque d'Yves et à le ramener en Enfer – mieux, on dit que ce bouquin ce serait les prophéties de Nostradamus dans leur version intégrale.

Le plus incroyable dans cette histoire, c'est qu'elle est vraie. Je les ai vues. Mais passons...

Depuis qu'il est devenu son propre chef, Valef travaille sur toutes sortes d'arnaques, de magouilles, de détournements. Il fait partie des rares princes non-violents et n'intervient jamais quand des opérations risquent de dégénérer. Son truc à lui c'est la filouterie, l'ouverture de coffre, l'évasion spectaculaire genre Houdini, le baratin, tout ça...

La plupart des princes pensent que c'est pas orthodoxe comme façon de faire le Mal, que ça fait trop chochette. On s'est pas mal moqué de lui. Mais bon, il est au-dessus de tout ça.

La dernière fois que je l'ai croisé, c'était dans un cocktail à la fondation Cartier.

Il aime bien les sapes de marque, les apparences jeunes et élégantes, la truanderie à l'ancienne mode. C'est pas le genre à se pointer avec des grosses cornes, des sabots et une queue barbelée. Il préfère jouer avec les codes, quoi...

Ouais, il est vraiment à part, chez les princes-démons. Je t'ai déjà dit qu'il aimait pas la violence, mais c'est pas le seul truc qui lui répugne. La politique il s'en tape velu, la discipline lui fait faire des cauchemars... et puis il aime trop les hommes. La Terre, en général.

Il travaille souvent avec les mêmes collègues, les plus sensibles : ses anciens chefs, Andrealphus et Morax, mais aussi Asmodée, Kobal, Malphas, Mammon, Nybbas et Vapula. Les plus stricts, genre Andromalius et Kronos et les plus bourrins, Baal, Belial, Crocell... il les a vraiment dans le nez et je crois que c'est carrément réciproque.

Les démons de Valefor sont généralement assez cool, très tolérants et un peu parano. Faut voir que rien que le fait d'être un Valef, ça te discrédite aux yeux de la hiérarchie : on enquête sur toi, on hésite à te faire confiance, on te passe pas les bonnes infos... Je m'en fous un peu, tu notes, mais devoir toujours faire gaffe à pas te faire balancer par un collègue, ça finit par peser.

Et puis bon, être en biz avec des anges sur un coup ou deux, c'est rentable financièrement. T'as juste pas intérêt à pas te faire gauler, quoi...

Les Princes-Démons

— C'est de là qu'elles viennent tes infos ? T'as des contacts avec les emplumés ?
— Meuh non, qu'est-ce que tu vas imaginer. Attends, les voilà qui sortent. Tu te souviens des consignes, hein ? Tu suis le petit, je m'occupe du gros.
— Ok, ok. On note les adresses et après, on se retrouve où ?
— Ici. À vingt-deux heures. On ira se taper une mousse dans un bar sympa, tu verras... »



VAPULA

PRINCE DE LA TECHNOLOGIE

« Ma bagnole c'est comme mon gamin sauf que pour pas abîmer la carrosserie je lui file pas de coups de ceinture. »

« Vous avez été sélectionnés par vos princes respectifs pour tester la version bêta de l'Internet démoniaque, l'Entrefilet. Veuillez bien faire attention à la démonstration et suivre toutes les consignes de sécurité qui vous seront prodiguées afin d'assurer votre existence physique et celle de votre entourage, merci.

Un peu de théorie pour commencer. Notre prince, Vapula, a toujours été un esprit scientifique de haute envergure, désireux de satisfaire une curiosité insatiable. Déjà, au Paradis, malgré les moqueries de ses camarades, il faisait des expériences sur la nature de l'univers et il suivit naturellement Samaël en Enfer, sachant que la science n'avait pas à s'encombrer de règles morales étouffantes. Il devint prince en 1866, en inventant la dynamite, ce qui prouve qu'il possède non seulement des connaissances théoriques mais a aussi le souci des conséquences pratiques de la chose.

Résumons la nature de l'univers : Dieu est l'univers, et celui-ci fonctionne comme la science le décrit (voir Newton, Euclide, Darwin, Einstein et autres théories des quanta) parce que Dieu l'a choisi — c'est-à-dire que tout pourrait être différent. En outre, Dieu seul choisit les règles à respecter et lui seul peut les transgresser : même nos capacités surnaturelles suivent des règles bien précises du fait de notre nature même — nous sommes en fait des sortes de réseaux d'énergie complexes, et c'est cette énergie qui nous donne nos capacités et nos pouvoirs sur Terre, nous permet de

prendre possession de corps humains ou d'invoquer nos princes. L'univers est lui-même parcouru par des lignes de cette énergie, connue sous le nom de *ley lines* et c'est en utilisant ces lignes de forces que notre réseau électronique est plus rapide que celui des humains : en bref, nos ordinateurs fonctionnent à l'énergie magique.

Vapula travaille depuis des années à la corruption de la science, détruisant méthodiquement la notion de progrès — aujourd'hui la durée de vie d'une vérité scientifique est de plus en plus courte — et poussant les hommes vers une utilisation perversie de la connaissance, toute tournée vers la technique, promouvant ainsi, en vrac, les morts sur les routes, les cancers de la tête à cause des cellulaires, l'eugénisme, les armes de destruction massive, la pollution, l'auto enfermement grâce aux courses virtuelles, etc., etc. Bref, nous sommes partout et l'archange Jean en prend pleins les dents.

Mais voici notre cher prince, Vapula lui-même, dans son éternelle blouse blanche, il va vous dire quelques mots... Euh, non... Il s'en va. Ne vous inquiétez pas, un grand homme comme lui est souvent distrait, ayant mille préoccupations et autant de sujets de réflexions. Non, monsieur, il n'est pas cinglé ! Ce n'est pas quelques petites excentricités, un peu de distraction et la disparition malencontreuse de quelques sujets d'expérience de façon ponctuelle, et toujours dans l'intérêt de la science veuillez le noter, qui pourront prouver cela. Vous avez de la chance que nous ne soyons pas très portés sur la violence et que nous respectons la méthode scientifique, jeune homme, alors, s'il vous plaît, pas de politique ici. Il est important de tous collaborer pour faire avancer la recherche et vous remarquerez que Vapula, lui, n'a pas de temps à perdre en querelle avec ses pairs.

Quant à nous, ses serviteurs, apprenez à nous respecter, nous fournissons tout le matériel novateur des forces du Mal et nous sommes impliqués sur le terrain dans tout ce qui touche à la science, manipulant les humains bien plus efficacement que beaucoup — la science est une religion aujourd'hui, mon cher, et nous en sommes les grands prêtres.

Et voilà, son ordinateur lui a explosé à la figure : il aurait mieux fait d'écouter au lieu de faire le malin. Page 38652 du manuel : « si vous appuyez sur la touche 'Echap' pendant la connexion au serveur, une surtension peut déstabiliser le modem et entraîner une décharge cinétique de forte intensité. » C'est écrit là, en toutes lettres. Alors lisez le manuel... »

VEPHAR, PRINCE DES OCÉANS

« Le commandant Cousteau a-t-il été sergent ? Le sergent Cousteau ? »

« Comment vont les enfants ?

– Oh, René-Charles est délégué de classe cette année... Marine c'est bof-bof, elle nous fait une gastro. Et pour Brandon, ça va mieux ?

– Je t'avoue que suis encore inquiète. Il passe de plus en plus de temps à regarder les poissons dans l'aquarium. L'autre jour je l'ai trouvé l'oreille collée au bocal. À son âge...

– Oh, tu sais, mieux vaut ça que la télé !

– Blub. Blub

Bonjour Brandon. Tu es prêt pour ta nouvelle leçon ?

Vephar est un ancien serviteur de Crocell, prince du froid, et un serviteur fidèle de Lucifer depuis la Chute. Spécialisé dans les interventions aquatiques et les attaques sous-marines, il reste convaincu que le Grand Jeu prendra son tournant au cœur des océans. Il a été promu en 1912, après que le Titanic a sombré par le fond, et continue d'accomplir ses travaux de corruption en toute discrétion.

Fin diplomate et vaillant guerrier, mon prince est requis par Satan dans toutes les circonstances qui ont à voir avec l'eau et collabore volontiers avec la plupart de ses collègues. Son domaine d'action pouvant sembler restreint, il ne marche jamais sur les plates-bandes de ses voisins et sait rester à sa place.

Il sent au plus profond de lui que son jour viendra.

En attendant, dans sa cité engloutie, Vephar rêve et attend.

Blub, blub, petit humain.

Il est possible d'apercevoir Vephar sur Terre en certaines occasions : le plus souvent c'est par plus de quatre mille mètres de fond, sous une forme squameuse, indéchiffrable et glauque. Quand il s'agit de rencontrer ses collègues ou des humains, il adopte un aspect physique plus présentable, à mi-chemin entre le capitaine Achab et le

capitaine Igloo. Le prince des océans est d'un abord sympathique, il aime les cocktails et les soirées mondaines. Mais il ne plaisante pas avec le travail.

Vous, les humains, ne l'intéressez guère – il fait tout pour freiner votre conquête des mondes du silence – pas plus que les animaux terrestres. Il aime mieux les poulpes, les krakens et les poissons rouges.

Blub, blub.

Il use de violence avec parcimonie, sait négocier âprement quand le besoin s'en fait sentir. Il s'entend bien avec la plupart de ses collègues, surtout les plus intelligents – Andrealphus, Asmodée... mais n'offre que son mépris à ceux qui le sous-estiment, comme Crocell, Baal, Gaziel ou Valefor.

Les serviteurs de Vephar, quand ils sont incarnés dans des corps humains, s'arrangent pour travailler près de l'eau : marins, pêcheurs, plongeurs, maîtres-nageurs, plaisanciers, dresseurs de phoques, chasseurs de baleines... Ils se tiennent à la disposition de leur prince mais conduisent souvent leur barque à leur guise pendant les périodes les plus calmes.

Tu ne comprends pas ce que ça veut dire ? C'est pas grave. Blub. Blub.

Tout ce que tu as à savoir, c'est qu'un jour les océans recouvriront toute la surface de la Terre.

Qu'alors tous les humains mourront, sauf ceux qui auront développé des branchies ou auront muté en mollusques. Que notre victoire sera totale et que les grands monstres marins reviendront vivre dans les rues submergées des capitales de votre monde provisoire. Blub.

Blub.

– Maman, je peux avoir un steak ?

– Pour quoi faire Brandon ? Viens dire bonjour à Edwige.

– Bonjour madame. C'est Bubulle, il a encore faim.

– Voyons mon trésor, les poissons ne mangent pas de viande.

– Il m'a dit qu'il voulait un steak. Il a dit aussi que si on le lui donnait pas, il viendrait nous bouffer dans notre sommeil, et qu'il...

– Ça suffit Brandon !

– Ah là là, les enfants... Quelle imagination ! »





Sénari



La gamine trépigna sur sa chaise, arracha la feuille à carreaux et la jeta rageusement dans sa corbeille à papier Bibi. Énermée, elle tailla un crayon de couleur en se rappelant les consignes de maman : si elle n'écrivait pas une lettre au petit Jésus, elle n'aurait pas de cadeaux à Noël. L'idée d'un réveillon sans Père Noël la rendait malade.

D'autant qu'elle voulait la ferme du Petit Mulet®, la grande, celle avec l'Arbre Magique® de toute la famille Petit Mulet® ! Elle recommença en tirant la langue.

« Petit Jésus. Pour Noël je veux la... »

Non ! Elle arracha la feuille, rouge de colère. Elle ne savait pas comment tourner la phrase et sentait les larmes de frustration monter. Elle ne pouvait pas être aussi catégorique avec ce monsieur barbu. Maman lui avait bien dit que c'était quelqu'un de gentil. La mère, Sainte Marie, parlait déjà plus à la gamine avec son joli sourire. Elle regarda longuement la statuette de plastique, sur l'étagère, en quête d'inspiration. Elle posa enfin la mine du crayon de couleur sur la feuille et se lança.

« Petit Jésus... »

La mine sauta et le crayon perça la feuille. Cette fois, une grosse larme coula sur la joue rouge de la petite. Elle déchira la feuille, la froissa et la jeta. Elle voyait déjà la ferme du Petit Mulet® s'envoler au loin ou, pire, être donnée à Thom, le petit frère qui casse tout. Elle sauta de son tabouret, ramassa toutes les feuilles froissées éparpillées au sol et bourra sa poubelle Bibi. Par la fenêtre elle s'aperçut qu'il faisait déjà nuit. Maman allait bientôt rentrer et la lettre ne serait pas prête. Elle crierait en voyant tout ce papier gâché. Elle enfila sa doudoune et descendit les trois étages de son immeuble jusqu'au local des poubelles. Lorsqu'elle eut poussé la porte de la petite pièce sombre, elle se rendit compte qu'elle allait devoir affronter un nouvel obstacle. La poubelle à papier était bien trop haute pour qu'elle y jette les feuilles gâchées. Elle resta immobile, dans le couloir de l'immeuble, cherchant vainement une solution. Le minuteur de l'interrupteur claqua et la gamine se retrouva fugée, dans le noir. Son cœur s'arrêta net lorsqu'elle sentit quelque chose la frôler. La lumière revint, la faisant sursauter. Devant elle, un sac poubelle en main, Monsieur Lux l'observait en souriant.

« Bonsoir mademoiselle ! Vous descendez vos poubelles ce soir ? »

Elle le regarda en bafoillant. Il lui arracha presque la poubelle Bibi des mains et la vida dans le bac à ordures normal. Une feuille tomba, mais il la ramassa à la volée et la lut. La gamine rougit jusqu'aux oreilles lorsque son voisin du dessus, un homme qui la terrifiait, comprit son problème.

« Un petit souci de rédaction ? », demanda-t-il de sa voix cavernueuse.

Elle hocha la tête.

« Voulez-vous un conseil mademoiselle ? Gratuit. Je pense que vous vous y prenez mal pour obtenir quelque chose. Je vais vous expliquer comment ça marche, lui dit-il en lui rendant sa poubelle ».

...

La gamine vérifia que le scotch couvrait bien la bouche de la statuette de Sainte Marie, plaça cette dernière dans le tiroir de son bureau, qu'elle ferma soigneusement à clef. Elle commença à écrire.

« Petit Jésus, si tu veux revoir ta mère vivante, j'exige... »

Benoît Attinost

Scénarii

F un in the sun !

Ce court scénario pour In Nomine Satanis va plonger vos joueurs dans les méandres de la guerre en Irak, la toute dernière, celle qui vient de sortir. Pour l'ambiance du scénario, prévoyez de regarder *Les rois du désert* avec George Clooney, ça devrait vous donner des pistes.

Pour ce qui est du moment où se déroule le scénario, on va dire que nous sommes le 21 avril 2003. Les ricains viennent de rentrer en Irak. Les journalistes nous désinforment, les militaires américains tuent des militaires anglais et le décor est planté pour notre petite ballade en Irak... Les PJ feraient bien de profiter du bordel pour terminer leur mission avant la prise de Bagdad, après laquelle l'armée aura plus de temps pour surveiller les entrées et sorties.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT - UN BIEN ENCOMBRANT PAQUET

Caym est bien emmerdé. Il y a des siècles et des siècles, le brave prince avait, dans la bonne petite ville de Babylone, conçu un zoo où il avait rassemblé moult créatures fantastiques. Les guerres, les mouvements de population et le coût général de la vie a fait que, petit à petit, Caym s'était désintéressé de tout cela, préférant faire souffrir les animaux en liberté que les animaux en cage (il faut dire que c'est quand même plus marrant). Son petit zoo personnel était aussi à la limite des règles du Grand Jeu puisque l'on pouvait y admirer licornes, trolls et aux débâteleries. Un soir, il a invité Haagenti et Kobal et ils s'en sont payé une bonne tranche. Kobal a fait fumer les crappauds de TG, Haagenti a mangé les éléphants sanguinaires et tout le monde s'est quitté le matin avec une bonne casquette. Il ne restait que des peaux de renard. En fait, l'orgie animale avait laissé un survivant, un dragon dont les princes s'étaient entichés pendant le repas. La bête, repue d'avoir dévoré tout ce qui lui était passé devant le nez s'était ensuite endormie pour des siècles et des siècles, emmurée par le tremblement de terre que les princes avaient provoqué pour faire disparaître à jamais le zoo et tous ses occupants.

Pourquoi je vous dis ça ? Simplement parce qu'un grade 3 de Caym a retrouvé, par hasard dans un tabloïd anglais, un « contact » établi entre les forces spéciales anglaises et une créature hors normes à environ 160 bornes au sud de Bagdad. Et ça, c'est à peu près l'endroit où se trouvait Babylone et par la même occasion le zoo de Caym.

En fait, le dragon a été réveillé par un missile qui est venu tuer chirurgicalement quelques civils irakiens non loin de l'ancienne

Babylone et a décidé de sortir manger un bout avant de prendre son envol. Il est encore un peu patraque et ne s'envolera que si les PJ ratent copieusement le scénario ou s'ils prennent vraiment trop de retard.

Caym n'a jamais parlé de ce zoo à Satan et la présence d'un dragon sur la Marche terrestre, en pleine guerre du golfe 2, c'est mal. Les PJ vont donc devoir se rendre en Irak le plus discrètement possible. Puis, une fois sur place, ils devront pratiquer l'extraction de la bestiole afin qu'elle soit rendue à son maître, Caym lui-même. Si aucune autre solution n'est possible, ils peuvent aussi le tuer et brûler son cadavre (ou tout autre moyen qui ne permettrait aucune identification) mais ce serait moins bien car Caym veut être certain que cette affaire, qui a déjà trop duré, est définitivement terminée. Et pour cela, il doit voir la bestiole sur pied.

BRIEFING AU QUICK DE CRÉTEIL

Les joueurs sont contactés par un pitbull qui grogne et gratte à leur porte un beau matin de printemps (nous sommes en avril 2003). Si les joueurs ouvrent la porte tranquillement, il leur donnera un bras d'enfant ensanglanté. La petite main serre un morceau de papier tout froissé et couvert de sang. On peut cependant y lire un message, pas officiel pour un sou, mais qui leur donne rendez-vous au Quick de Créteil dans deux heures. Selon l'endroit où ils se trouvent, ce sera plus ou moins compliqué.

Même si Créteil n'est pas la ville la plus chaude de la banlieue parisienne, le Quick reste l'un des endroits les plus malfamés de ladite bourgade. Que l'on ne se trompe pas : chaque enfant, chaque famille nombreuse et même chaque mémé peut cacher un danger mortel. Savez-vous, par exemple, que l'on peut tuer de huit façons différentes avec une simple carte de crédit ? Dont trois en silence et deux sans douleur. Autant dire que les PJ devront se tenir à carreau pendant tout le briefing sous peine de mettre le feu à cette poudrière.

Leur contact est une grande blonde particulièrement vulgaire, habillée en pute et dont les plates-formes boots ouvragées comportent chacune un poisson rouge (vivant !) livré complet avec sable, algue en plastique et petit scaphandrier qui fait des bulles. Elle semble un peu absente et leur débite (excusez l'expression) son texte d'une voix monocorde. C'est en fait un familier de Caym (il n'aime pas que les chiens, il aime aussi les grues) dont le rôle est simplement de donner leur mission aux PJ. S'ils font mine de trouver le truc bizarre, elle leur donnera des garanties et leur fera bien comprendre

que, même si la mission n'est pas vraiment officielle, la réussite devrait leur permettre de gagner un max de PA que Caym se changera lui-même de transférer sur leur fiche d'état de service.

La mission est simple : il s'agit de se rendre en Irak, dans les ruines de Babylone, afin de récupérer un « animal » que Caym a « oublié » là-bas. La grue ne connaît pas la nature de l'animal en question mais leur assure qu'ils le reconnaîtront quand ils le verront. Ils doivent ensuite l'amener, vivant, à une adresse à Koweït City. Elle leur donne aussi un numéro de téléphone qui est celui de leur contact sur place (et qui habite à l'adresse donnée ci-dessus). C'est un certain Toufik. Il fait partie des forces du Mal mais il souhaite rester le plus discret possible et les PJ n'ont pas le droit de se rendre sur place avant d'avoir récupéré l'animal.

Si on lui demande, la grue ajoutera que la récupération de cet animal n'a aucun rapport avec la guerre en cours en ce moment même en Irak mais que, bien entendu, c'est cet état de guerre qui rend la mission compliquée. Si les PJ paraissent un peu faiblards, elle se permettra même d'ironiser sur le fait que si le pays n'était pas en guerre, elle y serait allée elle-même. Les PJ peuvent la tuer, c'est cadeau (mais faut pas oublier les règles du Grand Jeu qui veulent que l'on ne tue personne devant des témoins, même dans une zone de combat telle que le Quick de Créteil).

Elle leur remet une bonne grosse liasse de dollars (environ 20 000 en petites coupures) et autant de billets aller/retour Roissy/Koweït City en open et de visas que de PJ présents.

Ce n'est évidemment pas la peine qu'ils demandent comment ils sont censés faire Koweït City – Babylone, elle partira dans un grand rire de hyène hystérique, ce qui ne servirait qu'à les faire remarquer. Dès qu'elle a terminé son grand menu double cheese, elle se lève, met une petite claque au plus costaud du groupe et compte pouvoir partir sur un « Allez, bande de petits pédés, vous avez pas que ça à faire, on finit ses frites et on y va ».

LE VOYAGE POUR L'IRAK

Si vos PJ ne sont pas complètement débiles, ils devraient éviter de partir directement pour l'aéroport, parce qu'une fois à Koweït City, il sera un peu tard pour réfléchir.

Il n'existe pas mille moyens de pénétrer en Irak et survivre un peu longtemps, en fait il n'en existe que deux : soldat ou journaliste. La première solution est un peu complexe pour un groupe entier surtout que l'armée américaine est majoritairement truffée d'anges. Par contre, c'est celle qui est la plus discrète, parce que des journalistes qui se trimballent dans un camion c'est étrange et pas très discret. Le mieux est de se faire passer pour un squad de forces spéciales, dont les frascues ne choquent personne. Des armes exotiques, les dernières lunettes Oakley, quelques tatouages et une coupe de surfer fraîchement



Scénarii

racourcie devraient faire l'affaire. Ensuite, il est *obligatoire* de bien connaître les us et coutumes de l'armée, parce qu'il ne suffira pas de prendre un air mystérieux et de dire « Ouais, salut petit, on est des rangers, on est hyper balaises et on va par là, ok ? ». Même les forces spéciales doivent présenter des papiers et des ordres de mission aux différents check-points, barbe de trois jours ou pas. Bien sûr, s'il s'agit de forces très très spéciales, comme celles qui escortent des agents opérationnels de la CIA, ce n'est pas pareil. Attention, le champ de bataille pullule de ces gens-là, dont certains supervisent un peu et savent donc qui est censé être là ou pas. Malheureusement, ceux-ci ne sont la plupart du temps pas du même côté que les PJ. Quoique qu'il arrive, les PJ doivent avoir des contacts de qualité dans l'armée (américaine de préférence, ou anglaise si rien d'autre n'est disponible), sans quoi ils devront se rabattre sur une autre couverture.

Journaliste, c'est plus facile, mais aussi plus dangereux. Les journalistes « embédés » dans l'armée sont choisis depuis longtemps, ne sont pas en paquets de quatre ou cinq et n'ont de toute façon aucune latitude de mouvement. Il faudra donc être journaliste indépendant, avec les cartes de presse qui vont bien. Ce n'est pas très facile à trouver d'une part et le monde des journalistes de guerre n'est pas très étendu. Si personne ne connaît cette prétendue équipe de France 2, ça va se voir très très vite et les Américains ont reçu des listes de tous les journalistes occidentaux des grands médias et agences, histoire qu'ils ne puissent pas dire qu'ils n'ont pas fait exprès. Le mieux est de faire jouer ses contacts ou ses capacités à kidnapper la petite-fille d'un grand rédacteur en chef de la place de Paris afin d'être envoyé officiellement là-bas. Mais l'idéal, c'est quand même d'avoir un grade 1 de Nybbas dans le groupe, ce qui permettrait avec un peu d'intelligence à la France entière de suivre les à-côtés de l'aventure des PJ.

La mauvaise idée, et autant d'ores et déjà considérer la mission comme un échec dans ce cas, c'est de penser qu'on va passer la frontière comme accompagnateur de sacs de riz.

Le court passage à Roissy ne devrait pas poser trop de problèmes, surtout si les PJ se font passer pour des journalistes. La présence de caméras et de gros sacs de matos vidéo devraient suffire à désintéresser les douaniers qui recherchent sans conviction des combattants islamistes qui traient rejoindre l'Irak. Ils n'en ont pas trouvé en plusieurs semaines, ils n'y croient donc plus trop. Dans tous les cas, il est possible que le groupe soit pris à parti et qu'on leur demande de préciser les raisons de leur voyage.

ROAD TO BABYLON

C'est l'arrivée à Koweït City qui est la plus « risquée » dans la mesure où les services américains filtrent les arrivées d'une façon bien plus professionnelle. Ils sont particulièrement pénibles avec les journalistes qui doivent promettre en long et en large qu'ils ne quitteront pas la ville, qu'ils ne sont pas là pour pénétrer en Irak de façon clandestine, etc. Leur détention peut durer de

deux à quarante-huit heures, avec ou sans maltraitance (rien de très violent, n'exagérons rien). Les PJ seront suivis pendant tout leur séjour à Koweït City et devront se débarrasser de leurs anges gardiens avant de pénétrer en territoire irakien. Il leur faudra également trouver un véhicule et surtout un guide qui les fera passer « de l'autre côté » sans tomber sur les Américains. S'ils se font attraper à la frontière, c'est retour à la case départ (la prison) pour quelques jours, voire l'expulsion immédiate.

S'ils pensent se la jouer militaires, il vaut mieux qu'ils aient préparé ça correctement, car ce n'est pas vraiment très facile de pénétrer dans une base américaine, se faire attribuer du matériel, des papiers en règle, un véhicule le cas échéant et de ressortir comme si de rien n'était. Le *fog of war* peut certes aider, mais bon, tout ça sans parler anglais...

Quelle que soit la couverture choisie, les PJ vont remarquer un homme assez angoissant plusieurs fois, toujours en public. À l'aéroport, sur une base militaire, en pleine *warzone* sur le terrain, un grand type les observe d'un air naturellement impassible, sans jamais rien faire. On dirait la caricature d'un ange de Laurent : grand, blond, mâchoire carrée, grand cache-pousière de l'armée américaine, regard gris clair de serpent. Il s'agit en fait d'un grade 2 de Caym envoyé directement par le boss, qui est là pour suivre le déroulement de la mission, stresser les PJ pour qu'ils prennent un maximum de précautions et éventuellement les aider indirectement pour leur éviter de se faire griller. Sa couverture est parfaite car c'est celle qu'il a depuis plus de vingt ans : il est officier opérationnel de la CIA, spécialisé dans l'exfiltration. Il connaît parfaitement les rouages de l'armée américaine et a un petit hélicoptère (un AH6 Little Bird, l'hélicoptère du pote à Magnum) qui lui permet de se déplacer et le cas échéant d'abattre le dragon si celui-ci venait à s'échapper en direction de zones trop peuplées.

Il va falloir que les PJ trouvent un moyen de transport pour aller et peut-être un pour le retour si celui-ci ne peut contenir un dragon, mais ils ne le savent pas encore.

Le temps que les PJ s'organisent et pénètrent en Irak, les Américains devraient avoir pas mal avancé. Et tant mieux parce que Babylone se trouve à 160 kilomètres à peine au sud de Bagdad. En fonction de leur couverture, ils auront intérêt soit à suivre les axes empruntés par l'armée, soit de s'en tenir bien éloignés s'ils ne veulent pas se faire arrêter et expulser.

S'ils sont journalistes et donc hors des sentiers battus, on peut considérer comme statistiquement probable qu'ils se fassent capturer par des francs-tireurs irakiens qui pensent les prendre en otage. Ils devraient s'en sortir sans trop de problèmes mais leur véhicule sera détruit par l'attaque initiale. Ils devront en trouver un autre, s'ils n'ont pas de chance, ça sera un T-54 avec pilote menacé ou un camion de transport de troupes, ce qui devrait leur valoir une attaque du support aérien par jour (1 ou 2 sur 1d6, pour le camion, 1 à 4 pour le char). S'ils sont suffisamment

stupides pour émettre un flux vidéo ou autre par l'intermédiaire d'un satellite, ils peuvent s'attendre à une frappe aérienne dans les dix minutes s'ils sont encore là.

Autre possibilité, en fonction aussi de l'approche des joueurs, les Irakiens sont très sympas avec les journalistes, parce qu'ils pensent que cela va leur éviter de se faire descendre. Avec un peu de persuasion et quelques dollars, les joueurs devraient arriver à en convaincre certains de les accompagner à Babylone, ce qui devrait grandement accélérer leur progression. En fonction de leur date d'arrivée, ils auront plus ou moins de mal à trouver des volontaires qui auront soit reculé, soit qui seront retournés chez eux.

Pour la version militaire de la couverture, les PJ vont être interpellés par un colonel anglais qui va leur donner une *vraie* mission, un peu dangereuse mais qui va leur faire perdre pas mal de temps. Le gradé les interpelle devant tout le monde car il a reconnu leurs insignes. Il est en manque de commandos et a justement une mission prioritaire à effectuer, qui demande l'intervention de spécialistes de l'infiltration derrière les lignes ennemies. Il s'agit d'aller « illuminer » une cible avec un laser pour qu'un B2 puisse lâcher une bombe guidée sur une cible dont on ne connaît pas la localisation précise. Il s'agit en l'occurrence d'un dignitaire irakien que les Américains pensent avoir repéré dans les faubourgs de Bassora. Le colonel a pris ses précautions, puisqu'il a contacté le QG des forces spéciales américaines pour demander à

son vieux pote s'il pouvait réquisitionner provisoirement les types qui traînent sur sa base.

Il s'agira de progresser discrètement, sans se faire flinguer par les soldats anglais, passer de maison en maison jusqu'à l'adresse qu'on leur a donnée. Il s'agit d'une grande villa dans laquelle les PJ vont devoir repérer la cible, illuminer la cible et donner l'ordre de larguer, tout ça sans se faire repérer. Bien entendu, rien ne les empêche de faire semblant de repérer la cible, mais ils ne feront pas l'économie du voyage jusqu'à la villa. Ils n'auront qu'à confirmer qu'ils ont vu le vieux rentrer dans une pièce et ont déclenché la frappe. Même si les vrais militaires apprennent par la suite qu'il est encore vivant, il ne peut même pas commencer à leur venir à l'esprit que cela pourrait être les gars des forces spéciales qui ont trahi.

Par définition, les PJ avancent plus vite que la masse de l'armée et s'exposent donc à des rencontres avec les soldats irakiens et à des tirs amis puisqu'ils ne préviennent personne de leurs mouvements. Il leur est également difficile de profiter des informations de l'armée puisqu'ils gardent un profil relativement bas, mais cela dépend de la qualité de leur couverture.

À force de prendre des risques inconsidérés les PJ vont utiliser leurs pouvoirs et vont se faire griller par un démon de Baal, major des Rangers, qui est le seul survivant de son squad. Toute son équipe s'est fait massacrer par des anglais dirigés par un ange de Michel. Il raconte que c'était probablement tous des soldats de Dieu, parce qu'ils n'ont pas hésité une seconde avant de



Scénarii

commencer à tirer, alors que ses hommes sont restés bloqués suffisamment longtemps pour n'avoir aucune chance. Il s'en est sorti de justesse parce qu'il a eu l'intelligence de ne pas essayer de combattre, ce qui lui a donné le temps de courir vers d'autres anglais moins « spéciaux ».

Les PJ devraient être un peu gênés, puisqu'ils ne sont pas censés être là. « Allez les gars, soyez sympas, laissez-moi venir avec vous, on va bien rigoler ! Et puis qu'est ce que ça change, moi je m'en fous de vos histoires, je veux juste cantonner un peu. »

Les PJ vont être plus ou moins obligés d'accepter puisque ce crétin aura une idée lumineuse au bout d'un moment : appeler la hiérarchie pour demander l'autorisation, puisqu'il comprend bien qu'eux ne puissent pas prendre une telle responsabilité.

C'est fort ennuyeux et bien pratique à la foi, puisque la puissance de feu supplémentaire devrait être utile, mais il faudrait se débrouiller pour le perdre ou qu'il se fasse tuer avant la fin, cette mission étant « non-officielle ». Malheureusement, Jo a beau ne pas être une lumière, c'est un combattant chevronné doté d'un instinct et d'un sens de l'orientation hors du commun. Il ne dort quasiment pas et arrive toujours à retrouver les PJ, quelles que soient les ruses qu'ils déploient pour le perdre.

« Oh bah dites-donc, vous auriez pu me prévenir, j'ai failli vous perdre ! »

Autant les PJ essaient de rester discrets, autant Jo cherche en permanence à se battre et poursuit avec entrain le moindre soldat irakien. Même ceux qui tentent de se rendre sont gratifiés d'un « Ah mon gars, fallait réfléchir avant ! » et massacrés dans la seconde. Il essaye tout le temps de faire des phrases pas possibles, comme un skater qui tente des tricks : tirer en fermant les yeux, entre ses jambes, avec la main gauche, tuer les gens en lançant des cailloux, en lançant des obus de mortier à la main, en lançant des gens.

Il ramène fréquemment des soldats morts ou presque morts pour pouvoir mieux illustrer ses histoires : « Vous voyez le trou là ? Et ben moi j'étais persuadé de l'avoir raté ! C'est fou hein ? » Et ce jusqu'à la nausée...

S'ils sont journalistes, vous pouvez faire la même avec un démon de Nybbas complètement taré dont le caméraman a été tué par un tireur d'élite américain. Il essaie en permanence de faire des interventions en direct des combats, grâce à sa valise satellite, ce qui a en général pour effet de déclencher des frappes aériennes dans toute la zone.

Les rencontres avec des soldats irakiens doivent être évitées au maximum, car malgré leur moral au plus bas, ils seront très tentés par un petit groupe incapable de demander un support d'artillerie ou aérien. Autant dire qu'une telle rencontre ne doit pas arriver, ou ne pas durer trop longtemps, puisque les Irakiens, s'ils décident de poursuivre les PJ, sont équipés de matériel militaire lourd, comme des lance-roquettes, des mortiers, etc. Les PJ sont habitués à faire les malins devant les armes de poing des méchants, cette fois ils feraient bien de faire attention à leur petite personne.

Note : évitez qu'un de vos joueurs meure subitement à cause d'une bombe de cinq cents kilos tombée de nulle part, d'un obus de mortier ou d'un sniper. Même si c'est la réalité de la guerre, c'est tout l'intérêt de le faire sous forme de jeu. Si un PJ meurt, c'est parce qu'il aura commis une erreur tactique, pas parce que vous aurez fait 1 sur 1d6. Par contre n'hésitez pas à les traumatiser à vie, au moins ça leur fera des souvenirs.

TAIS-TOI ET CHERCHE !

Arrivés sur les lieux (une grande zone semi-montagneuse couverte de ruines en plus ou moins bon état – plutôt moins), les PJ se rendent compte que les ruines de Babylone ont été le lieu d'un affrontement violent entre des forces spéciales américaines (on peut en retrouver des bouts ça et là – enfin, ce que le dragon et les chacals qui sont venus se nourrir là par la suite ont laissé) et... un adversaire inconnu dont on ne trouve nulle trace. Et pour cause, le dragon, repu et pas encore bien remis de sa longue période de sommeil est retourné dans sa tanière pour piquer un petit roupillon. Les PJ devront donc sillonner tout le coin de long en large jusqu'au moment où ils tomberont sur l'impact d'un Tomahawk à la périphérie de la zone (le zoo de Babylone ne se trouvait pas en pleine ville). Les PJ retrouveront d'abord dans le cratère les résidus de deux pick-up et d'un bus de petite taille, complet avec femmes, vieillards et enfants carbonisés. Mais en cherchant plus en avant, le sol sous le bus est creusé et mène dans une salle souterraine à demi effondrée. C'est là que se trouve le dragon endormi.

Et autant vous le dire tout de suite, on est loin de l'image d'Épinal du dragon médiéval. C'est en fait une sorte de gros crapaud géant, long de quatre mètres, bavant de l'acide et à la queue d'une taille risible. Quant aux ailes, on imagine mal comment elles peuvent faire voler une telle masse de graisse et de bêtise. En fait, c'est un pouvoir magique qui lui permet de s'envoler. Et quand je dis « bêtise », autant dire que je suis loin de la vérité : ce dragon est un vrai abruti. Il parle difficilement et uniquement les langages antiques que les PJ n'ont que très peu de chances de connaître. Autant dire qu'il va être difficile pour les PJ de le sortir de son trou pour le faire monter dans un camion.

C'est le moment que vont choisir les Anglais qui ont attaqué le squad de Jo pour passer à nouveau à l'offensive. Ils sont diminués depuis la dernière rencontre, mais il reste quatre soldats de Dieu en plus du chef. Les PJ détestent déjà le dragon, un crétin notoire, mais sur ce coup-là il va être bien utile. Le dragon n'a vu aucune créature du Bien depuis des millénaires, mais il semble qu'il n'ait pas oublié leur odeur. Il rentre dans une rage folle et n'écoute pas une seconde les PJ qui l'enjoignent de se calmer, ils n'ont pas envie qu'il se fasse tuer. Ceux-ci n'auront pas grand-chose à rajouter pour terminer les rats du désert.

LE VOYAGE DE RETOUR

Le retour doit être effectué comme l'aller (j'aime bien écrire des phrases comme ça qui servent à rien) à ceci près que les PJ seront accompagnés d'une grosse bestiole baveuse dont le seul but dans la vie est de récupérer assez vite de sa longue période de sommeil pour s'envoler et aller faire la nique aux F18 et autres Black Hawks. Autant dire que pour les règles du Grand Jeu, c'est carrément carton rouge. Si les PJ craquent et tuent le dragon, y'a pas de mal d'autant que c'est ce que Caym fera s'il finit par le récupérer. Mais ils auront tout de même moins de PA en cadeau à la fin.

À vous de voir si vous voulez animer le retour comme l'aller mais il est certain que les PJ en auront déjà pas mal plein les bottes et qu'il serait de bon ton de lever un peu le pied sur les combats.

Le retour à Koweït City n'a rien de remarquable si ce n'est le lieu de rencontre des PJ avec leur contact. L'adresse qui leur a été donnée est en effet une sorte de grande villa un peu à l'écart de la ville (au sud). Elle est entourée de barbelés et de gardes armés. Mais la villa elle-même semble paisible (reste que je n'ai encore jamais vu de villa agressive). En fait, ce petit bungalow est la « salle de jeu » d'un petit koweïtien où il a amassé tous les jeux possibles et imaginables que son papa lui a ramené lors de ses voyages autour du monde. Le contact des joueurs n'est autre que l'intendant de cette villa (Toufik le bien nommé) mais celui à qui ils doivent remettre le dragon est tout autre : c'est un charmant petit lapin blanc dont les quartiers (60m² tout de même) sont climatisés afin que le charmant animal ne risque pas de trop souffrir de la température du pays. Caym lui-même s'incarnera dans le lapin (ou plutôt il se créera un avatar de cette forme et explosera le vrai petit animal dans les toilettes de la villa). Ça fera chialer le gamin mais c'est pas grave.

ÉPILOGUE

S'ils réussissent à ramener vivant le dragon et le livrent à Caym (qui s'empressera d'ailleurs de le tuer lui-même devant les PJ dégoûtés d'avoir fait tant d'efforts pour le maintenir en vie), ils gagneront de 4 à 6 PA donnés directement par le prince lui-même.

S'ils tuent le dragon, ils ne gagneront que 1 à 3 PA (mais ils devront prouver qu'ils l'ont tué en ramenant sa dépouille à Caym).

S'ils le tuent sans ramener de preuve mais sans que l'animal ne foule du pied (ou de l'aile) les règles du Grand Jeu, ils n'auront rien, ni gain de PA, ni perte de PA.

Si le dragon parvient à montrer sa bobine chez Fox news, les joueurs ne seront pas punis puisqu'ils ne sont pas censés être sur place.

Si le dragon montre sa bobine et que les autorités démoniaques se rendent compte que les joueurs y sont pour

quelque chose, ils perdront 1 à 3 PA et seront certainement convoqués par un grade 3 d'Andromalius qui leur demandera des comptes. S'ils nient l'implication de Caym, ils perdront encore 1 à 3 PA. S'ils le balancent, les pertes de PA peuvent être annulées mais ils se feront un sacré ennemi en la personne de Caym lui-même.

ANNEXE A : DES RENCONTRES POUR ANIMER VOTRE SOIRÉE

MÉCHOUI DE BÉBÉS

Les PJ arrivent dans un petit village irakien (juste quelques maisons rassemblées autour d'un cours d'eau) et y trouvent les restes d'un véritable massacre. Des femmes, vieillards et enfants gisent partout et ils ont visiblement été torturés avant d'être exécutés à l'arme blanche. En fouillant bien, ils pourront trouver un des responsables du massacre : un GI couvert de sang, une machette à la main, cuve dans la cave d'une des maisons (enfin les PJ pensent qu'il cuve mais il ne sent pas l'alcool du tout si un PJ le demande). En fait, il est le seul responsable de ce massacre. Des anges chrétiens et des démons musulmans (dont un au service de Majûj) se sont battus ici et les PJ les plus perspicaces pourront s'en rendre compte (traces de flammes sur les murs, douilles en abondance, aucune trace que qui que ce soit ait quitté les lieux depuis peu : les protagonistes ont dû donc simplement disparaître !). En fait, le combat a fait rage pendant plusieurs minutes et un ange de Michel et un démon de Majûj se sont retrouvés face à face, derniers survivants de cette bataille. Le démon de Majûj a utilisé son pouvoir de Bestialité sur l'ange mais s'est tout de même fait tuer par la suite. L'ange, sous l'emprise du pouvoir, a ensuite torturé et massacré tous les habitants des lieux. Il est ensuite tombé de fatigue et ne se réveille qu'au moment où les PJ arrivent. Il ne se souvient de rien, comme après une bonne cuite mais en discutant avec les PJ pendant quelques minutes, la mémoire lui revient peu à peu...

PROMENADE DU MATIN, CHAGRIN

Une fois que les PJ ont récupéré le dragon et qu'ils se dirigent vers le Koweït il est possible que l'animal souhaite se dégourdir les jambes de temps à autres et décide d'attaquer et de dévorer ce qui lui tombe sous la main. S'il choisit des civils, tout se passera sans que les PJ ne s'en rendent compte (sauf s'ils montent la garde de façon permanente). S'il choisit des militaires cela se passera mal et il reviendra rapidement près des PJ pour être protégé. Comme il n'aime pas les conserves, il n'attaquera jamais de véhicules lors de ces petites escapades matinales. On peut donc imaginer qu'il ramène à

Scénarii

chaque fois une demi-douzaine de soldats irakiens ou américains (des rangers sans véhicule ou des soldats perdus dans le désert dans le cas des Américains).

PETITES TRACASSERIES ADMINISTRATIVES

Que les PJ soient déjà équipés ou non du dragon n'empêche pas que les autorités américaines sont pour le moins tatillonnes pour ce qui est du déplacement des individus sur le sol de l'Irak. Si la plupart du temps les rencontres avec les GI se feront le plus simplement du monde, il peut arriver qu'un gradé un peu obtus décide de passer en revue tous les papiers d'identité, leur fasse des prises de sang et autres joyeusetés dans le genre. Le problème c'est que le GI en question n'est autre qu'un ange de Dominique qui recherche des anges de Michel qui se seraient introduits dans les forces de la coalition pour éviter de trop rouiller entre les missions. L'ange en question est assez débutant et ne peut pas imaginer que des démons se pointent dans ce coin (vu le nombre d'anges qui s'y trouvent). Aux joueurs de maintenir un profil bas ou de massacrer tout le monde (l'ange est accompagné de six GI qui sont des humains tout à fait normaux et qui ne connaissent rien de sa nature réelle).



ANNEXE B : LES PNJ DU SCENARIO

SOLDATS IRAKIENS

du genre de ceux qui se battent un peu quand même

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

TALENTS

Corps à corps 2+, Défense 3, Discrétion 3+, Fouille 2+, Intrusion 2, Survie 1 (désert 3+), Tir 1 (armes automatiques 2+)

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12 ; fusil-mitrailleur, lance-roquettes antichar

SOLDATS AMÉRICAINS

du genre de ceux qui tirent sur tout ce qui bouge dans le désert

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

TALENTS

Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 1+, Fouille 2, Tir 1+ (armes automatiques 3)

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14 ; fusil-mitrailleur, lance-roquettes antichar

SOLDATS ANGLAIS

les mêmes, mais en ville

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

TALENTS

Corps à corps 2+, Défense 2+, Discrétion 2, Fouille 3, Intrusion 2+, Tir 2 (armes automatiques 3+)

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12 ; fusil-mitrailleur, lance-roquettes antichar

DÉMON DE CAYM

Grade 2

taciturne et mystérieux

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

TALENTS

Combat 2 (contondantes 1), Corps à corps 5, Défense 4, Discrétion 4+, Discussion 2, Enquête 5, Fouille 6, Intrusion 5+

POUVOIRS

Armure corporelle 3, Augmentation d'Agilité 3, Augmentation de Perception 3, Contrôle des animaux 4+, Esquive acrobatique 4, Transformation 3

COMBAT

28 PP, 7 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

DÉMON DE BAAL

Grade 1

et emmeneur à ses heures

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

TALENTS

Combat 5+, Corps à corps 5+, Défense 3+, Discrétion 4+, Tir 3+

POUVOIRS

Art de combat 2+, Arts martiaux 2, Augmentation de Force 1+, Evénement 1, Forme de combat 1, Régénération 1

COMBAT

12 PP, 7 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

AUTRE J-O DÉMON DE NYBBAS

Grade 1
et tout aussi chiant

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

TALENTS

Baratin 3+, Défense 2+, Discretion 2+, Discussion 4+, Séduction 3+

POUVOIRS

Absorption de Présence 1, Aura d'inattention 1, Charme 1, Message subliminal, Paralyse 1, Volonté supra-normale 2

COMBAT

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

ANGE DE MICHEL

Grade 2
revanchard

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

TALENTS

Corps à corps 7+, Défense 6+, Discretion 4, Fouille 2, Tir 3+ (armes automatiques 7)

POUVOIRS

Armure corporelle 2+, Augmentation de Force 2, Maîtrise martiale 5+, Membre blindé, Trait d'énergie 2, Volonté supra-normale 5+

COMBAT

24 PP, 8 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; M16 béni (arme majeure) [précision +2, puissance +9, attaque multiple, pénétration importante, portée longue]

SOLDATS DE DIEU

anglais et ce n'est pas là
leur moindre défaut

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

TALENTS

Corps à corps 2+, Défense 2+, Discretion 2, Fouille 3, Intrusion 2+, Tir 2 (armes automatiques 3+)

POUVOIRS

Augmentation de Perception 1, Champ de force 1

COMBAT

7 PP, 4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

ANGE DE MICHEL

Grade 1
auteur d'un massacre

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

TALENTS

Combat 4+, Défense 4, Discretion 2+, Intrusion 3+, Survie 2+ (désert 4+), Tir 3+ (armes automatiques 5+)

POUVOIRS

Arme exaltée 1+, Armure corporelle 2, Augmentation de Force 1+, Maîtrise martiale 2

COMBAT

15 PP, 8 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; M16 et arme blanche

ANGE DE DOMINIQUE

Grade 1
adepte de l'administration

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

TALENTS

Baratin 4+, Discussion 5, Enquête 6, Fouille 5, Tir 1+ (armes de poing 3)

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Arts martiaux 1, Détection du mal 2, Jugement 2, Rêve 1

COMBAT

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

D RAGON

le héros de ce sympathique scénario

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
8	1+	3	4	1	2+

TALENTS

Corps à corps 6, Défense 5, Discretion 1+, Survie 1+ (désert 5)

POUVOIRS

Apparence horripilante 3, Armure corporelle 4, Jet de flammes 3+, Vol 4

COMBAT

22 PP, 12 PF, BL 12/BG 24/BF 36/MS 48 ; mâchoire (mêmes caractéristiques que des dents de sabre ; précision +2, puissance +10, bonus de Force déjà pris en compte)

Scénarii

L'éternité est trop courte pour laisser les cons s'épanouir

« De deux choses l'une : ou bien Jacques Séguéla est un con et cela m'étonnait tout de même un petit peu, ou bien Jacques Séguéla n'est pas un con et cela m'étonnait tout de même beaucoup »

— Pierre Desproges

MARRE DE VIVRE ÉTERNELLEMENT

Mathias en avait marre du Paradis et de toutes ses merdes, mesquineries et autres guéguerres internes mais refusait de devenir renégat. Yves, pas con, l'a bien vu et lui a proposé un plan « à la Yves » :

Trahir le Paradis, se faire traîner dans la fange par ses frères, afin de disparaître et de pouvoir infiltrer l'Enfer comme simple démon renégat en quête de rédemption.

Ce qui fut dit fut fait et Mathias fit, avec l'aide discrète d'Yves, une série de superbes coups de pute aux membres du Paradis, notamment à Emmanuel, qu'il présentait plein de jalousie à son égard et donc très disposé à descendre son ex-patron.

Le plan marcha au-delà des espérances, et Mathias faillit même y laisser sa peau tant la chasse à l'archange fut efficace. Cela ne fit que renforcer la crédibilité de la défection et de la trahison de Mathias, facilitant ainsi sa disparition. De plus, cela conforta l'opinion d'Yves sur certains archanges, notamment Emmanuel. Tout le monde pensa qu'il finirait ses jours sous Notre-Dame, accroché à des chaînes au-dessus d'un gouffre (cf. campagne *Delenda est Notre-Dame*).

Mathias réussit donc à s'échapper, non sans un peu de mal, et se fit oublier pendant quelques années (il pris soin de laisser à sa place un de ses Grade 3 les plus fidèles). Puis, après avoir discrètement pris contact avec des démons en se faisant passer pour un simple renégat sur le retour, il entreprit de se faire réhabiliter et de gagner l'Enfer par la petite porte. Il fut bien sûr aidé par Yves qui dépêcha une escouade d'anges particulièrement beufs courant après le démon renégat, crédibilisant encore plus son rôle de démon en quête de rédemption.

Mathias devint donc un démon sans grade, effectuant des sales boulots en Enfer. Ses talents lui permirent de passer totalement pour un démon mais également de gravir un à un les échelons de la hiérarchie démoniaque. Il prit néanmoins soin de ne jamais, au grand jamais, faire de l'ombre à qui que ce soit et de ne pas dépasser le grade 2. Afin d'éviter au maximum les soupçons, il rejoignit les troupes d'Andromalius, et devint même enquêteur interne, chargé de la chasse aux traîtres et aux renégats. Il se fit une joie de dénoncer quelques anges infiltrés qu'il connaissait bien, tout en prenant soin de ne pas en faire

trop et de ne pas se faire repérer. Il découvrit vite le zèle aussi malsain que déplacé déployé par Emmanuel et ses anges, dont beaucoup d'anciens à lui, pour le chasser lui et ses anciens subordonnés. Les démons, eux, se marraient comme des bossus à voir que tout le contre-espionnage angélique était en train de sombrer dans la guerre civile. Du grand n'importe quoi !

Dégouté, Mathias réussit à aider discrètement quelques-uns de ses meilleurs éléments et à monter un réseau de résistance au sein même des nouveaux anges d'Emmanuel, mais également chez les renégats continuant à lui être fidèles. Personne dans ce réseau ne sait que Mathias est toujours en vie sur Terre, même si certains s'en doutent. Ce réseau, qui a surtout servi à aider les fidèles à échapper aux griffes d'Emmanuel et à ses escadrons de la mort, reste désormais en sommeil mais existe toujours.

HOP ! HOP ! HOP ! C'EST LA POLICE FRANÇAISE !

À l'heure actuelle Mathias est presque heureux. Après une éternité de lutte pour le Bien et contre le Mal, il en était venu à se lasser profondément, d'autant plus que d'après lui, le Bien avait largement perdu ses qualités et, pour mieux combattre le Mal, s'était abaissé à son niveau. Ce changement de position, son nouveau rôle, lui apportent un sentiment de jeune premier devant faire ses preuves. Pour un peu il se croirait réellement un démon de grade 2.

Bien entendu, grâce à sa position au sein même de l'Enfer, il possède des informations extrêmement intéressantes et surtout une vue de l'intérieur de l'Enfer. Tout cela est transmis discrètement à Yves pour étude. Yves est le seul destinataire de ces fuites et il ne les révèle à personne pas plus qu'il ne les utilise, sauf dans les rares cas où cela ne met pas en danger Mathias. Et ainsi va la vie pour Mathias. Mais ce nouveau rôle le gonfle, aussi a-t-il décidé d'en changer et surtout de se payer Emmanuel dont l'attitude, sans le surprendre, le fait véritablement vomir. Il met donc sur pied un plan aussi compliqué que vicieux, digne de lui.

Ayant repéré d'anciens anges à lui passés chez Emmanuel et infiltrés chez les démons, il commença à leur donner indirectement des informations sur les plans infernaux. Au bout de quelques mois de bons tuyaux, les anges d'Emmanuel rencardés furent accros aux informations données par les hommes de paille de Mathias. Celui-ci laissa enfin filtrer qu'une grosse affaire allait avoir lieu. Quelque chose d'énorme, digne de l'arrivée d'Ange ou de la trahison de Mathias. Les anges d'Emmanuel, trop heureux de voir des informations aussi

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

intéressantes provenir de sources aussi sûres prévinrent leur hiérarchie. Cela remonta jusqu'à Emmanuel lui-même. Voyant des informations concordantes provenir de plein d'endroits à la fois et se recoupant, il décida d'intervenir lui-même. Si un grand événement allait se produire, il devait en être. Emmanuel souffre en effet de n'avoir pas été à la hauteur de son prédécesseur. Certes il a purgé les rangs des traîtres avec un zèle étonnant mais cela a pris trop de temps et surtout, les meilleurs éléments étant partis, les services d'infiltration angélique sont maintenant mauvais, très mauvais. Ce n'est pas tellement qu'Emmanuel est nul, mais la psychologie et la subtilité ne sont pas son truc, et il n'est de plus pas du tout aidé par le sabotage quasi permanent par le réseau d'anges restés secrètement fidèles à leur ancien maître et par les fuites et les dénonciations que Mathias provoque grâce à ses connaissances et contacts dans les hiérarchies angélique et infernale. Bref, Emmanuel est de plus en plus critiqué, et certains laissent clairement entendre que le Bien n'y a pas forcément gagné au change. Cela ulcère littéralement Emmanuel. Pour parachever le tout, Yves ne dit jamais rien lorsque quelqu'un le critique. Ni en bien, ni en mal. Il se tait, et cela est pire que tout pour Emmanuel.

C'est pourquoi il décide de frapper un grand coup et se déplace lui-même sur ce grand coup afin de redorer son blason et montrer qu'il est largement meilleur que l'enculé qu'il a remplacé.

L'HUMANITÉ EST UN CAFARD ET LA PUB EST SON VER BLANC

Sans aucun rapport avec la choucroute, il était une fois un jeune et sémillant publicitaire, créatif dans une grosse société française de « com » du nom de Pascal Collard, avec deux « I », comme il se croit obligé de le préciser. Désireux d'être efficace et d'avoir plein d'argent pour pallier la vacuité de son existence, il se mit à devenir la pire des ordures à son travail, volant le travail des autres, faisant coup bas sur coup de pute, vomissant certains collègues, couchant avec les autres, voire avec les mêmes. Bref la parfaite petite ordure, donnant satisfaction à ses chefs, produisant des insanités consternantes de médiocrité mais donnant pleinement satisfaction à ses clients et aux ménagères de moins de 50 ans, trop heureux de les aider à exorciser leurs angoisses existentielles en achetant le dernier modèle de carafe à eau avec filtre anti-bactéries intégré à l'heure où un tiers des humains n'a pas l'eau potable.

Le temps, inéluctable et sans pitié, fit son œuvre, et Pascal passa du statut de jeune pubard célibataire à celui de directeur d'agence divorcé, mais reste toujours aussi vain, fat, mais, mode oblige, prend désormais des somnifères pour dormir, des vitamines pour se lever, de la coke pour faire « in », et de l'alcool pour être « out ».

Sa vie sentimentale et intellectuelle est à l'image du reste, d'un vide laqué de clinquant et de vernis, le summum du néant kitsch. À mesure que les années passent et que les heures sup, le stress, que les dépressions chroniques et la coke font leur œuvre, notre génie de la pub s'essouffle et a de plus en plus de mal à tenir le rythme face à des jeunes loups, qui suivent sa voie et commencent à menacer son mal-être matériel et sa carrière aussi brillante qu'inutile. Bref, un soir de plus grande déprime que d'habitude, après avoir encore été largué par une des stagiaires de 20 ans qu'il venait de bourriquer en échange d'une promesse d'avancement, notre Mozart du spot télé se décide, dans un éclair de lucidité, à mettre fin à ses jours.

Il se met sur le bord du balcon de son duplex de la rue de la Roquette et, comble de la lâcheté, décide de ne pas sauter. Puis, effondré sur son canapé en vachette sept places, abattu par la coke, les 13 Lagavullin-Coca et ses antidépresseurs, il se résout, après avoir entr'aperçu un épisode de Buffy sur le câble, à vendre son âme au Diable, seul moyen de lutter avec les petits pubards à ses trousses et ne pas s'essouffler dans les jeunes stagiaires déflurés.

Sans trop y croire, il invoque Lucifer qui bien sûr ne vient pas mais envoie tout de même un démon de grade 2, chargé des relations extérieures. En échange de la promesse de succès, de femmes qui aient et qui ne parlent jamais, d'argent et du nouveau home cinéma de Sony, il vend son âme au Diable et accepte de rendre un service à l'Enfer de son vivant. Puis il sombre dans un sommeil très modérément réparateur.

Le lendemain, sa gueule de bois lui rappelle cruellement les excès de la veille et son pacte, qu'il entreprend de considérer comme un mauvais trip. Malheureusement pour lui, ses succès au bureau, l'arrivée de Chantal, une stagiaire qui avalue et qui ferme sa gueule, et la livraison par Darty de tout un appareillage hi-fi vidéo (pas le Sony, il ne se faisait plus ! Même le Diable a ses limites) se chargent de lui rappeler le deal.

Il se replonge alors de plus belle dans la coke, les femmes (surtout Chantal) et les antidépresseurs, faisant d'autant moins d'efforts que tout lui réussit. Il brille dans les scènes de *bins-torm* tel un tartarin de la réclame, ses spots et ses slogans sont bizarrement révisés sur son ordinateur dont il n'a jamais su se servir, en des sommets de crétinerie réclamatrice, à même d'esbaudir le chaland et de le convaincre que l'eau minérale fera de lui un playboy de supérette. Bref, il est redevenu le « king of the foot massage » et Chantal est décidément trop bonne.

Mais après une bonne année, l'Enfer se rappelle à son bon souvenir en la personne de Laurent Foux, démon de Nybbas. Il annonce à notre Einstein du slogan que le temps est venu de payer sa dette et de rendre un petit service à l'Enfer, en l'occurrence enseigner à des démons comment communiquer auprès des futurs damnés. En effet, les autorités infernales ont remarqué un déficit en communication et une baisse croissante du nombre des volontaires à la damnation.

Afin de résoudre le problème, il a été décidé de communiquer sur les avantages à faire le Mal et à vendre son âme au

Scénarii

Diabole et donc d'organiser une série de stages d'initiation à la communication infernale et à la damnation. Laurent Foux et Pascal Collard, notre communicant d'élite, sont les organisateurs de ce pince-fesses médiatique, se déroulant dans un centre de conférences en grande banlieue.

INFO OU INTOX ?

C'est ce stage que Mathias compte utiliser comme gigantesque piège pour Emmanuel. D'abord il laisse échapper des informations sur ce stage secret, puis il laisse entendre qu'il s'agit bien plus que d'un simple stage de remotivation mais que, sous cette couverture, se cache tout simplement une réunion de tous les démons infiltrés les plus puissants et les mieux cachés. En clair le gratin de l'espionnage démoniaque se trouve là. Afin de crédibiliser cette jolie intox, il va jusqu'à faire tuer un des informateurs infernaux alors qu'il est en train de donner ses infos. L'ange qui reçoit ses confessions n'en est que plus convaincu. Emmanuel met donc discrètement tous ses services sur le coup, mais sans alerter ses collègues car il veut la gloire pour lui tout seul. Il planque, espionne, étudie et infiltre tous les invités quelques semaines avant le stage, avant même que ceux-ci soient prévenus. Ses services récoltent des monceaux de renseignements, de faits, d'horaires, d'écoutes téléphoniques, pour rien. Tout est vide, ils ne trouvent nulle part signe que ces démons sont infiltrés au Paradis. Cela ne fait que confirmer les soupçons d'Emmanuel, il est bien tombé sur les *top gun* de l'espionnage démoniaque, des agents que rien ne peut perdre et dont même leur hiérarchie ignore l'étendue de la mission. Totalement convaincu de l'importance historique de l'événement, il décide de s'introduire lui-même dans le lieu afin d'agir au plus près et surtout de récolter personnellement les lauriers. Au comble de la prétention il ne prend qu'un soutien minimum en la personne d'une petite équipe d'anges de grade 3, qui seront infiltrés lors du stage. Convaincu de vivre la plus glorieuse semaine de sa vie immortelle, il se rend au stage.

LE GAMBIT DE MATHIAS

Le but de Mathias est de revenir à sa place en humiliant Emmanuel, voire en le chassant complètement du Paradis. Son rêve le plus fou est de le faire damner et de reprendre la tête de son ancien service, comme avant, auréolé de ses années d'infiltration « couillues ». Emmanuel a foncé tête baissée dans le piège mais Mathias ne veut rien laisser au hasard. Il faut que des démons le découvrent, tel un vulgaire grade 0 lors de sa première mission derrière les lignes ennemies et qu'il soit sauvé par son pire ennemi, Mathias. Pour être certain qu'Emmanuel se fera ridiculiser, Mathias a sélectionné les PJ et les a fait convoquer à ce stage grâce à ses relations au sein de la hiérarchie. Au

fil du stage il va s'arranger pour faire paraître Emmanuel louche et orienter les PJ sur sa piste. Son but est qu'ils le découvrent comme ange infiltré comme une bleussaille, et que Mathias soit obligé de lui sauver la mise. C'est vicieux mais qui a dit que Mathias ne l'était pas ? Et puis, la vengeance se mange surgelée.

BUT DU SCÉNARIO

Les personnages sont donc sommés de se rendre à ce stage obligatoire, destiné à mieux « vendre » la damnation et à communiquer avec leurs victimes. Ce stage a lieu dans la sublime ville de Cergy Pontoise, dans le centre de conférences d'une grande société pharmaceutique appelée Rhin Poulain. Dans ce bâtiment fin Pompidou début Giscard sont réunis une trentaine de démons de tous types, sous la houlette de notre dno d'intervenants. Le but de ce pince-fesses est officiellement clair, mais bien entendu une bonne partie des participants, très rarement volontaires, ont d'autres buts en tête. On distingue plusieurs cas de figures :

- Les lèche-culs désireux de se faire mousser en ayant des bonnes notes aux inévitables tests de fin de stage.
- Les récalcitrants punis par leur hiérarchie (surtout des bourrins adeptes de Bifrons, de Crocell, etc.). Ils vont tout faire pour passer le temps en se faisant le moins chier possible.
- Les infiltrés d'Andromalius, dont Mathias, chargés de tester la loyauté et la fidélité des participants.
- Un démon de Baal, venu se venger de son ancien collègue qui l'a laissé tomber lors de leur dernière mission commune en Bolivie au siècle dernier.
- Un démon d'Andrealphus qui compte bien s'éclater comme il peut.
- Un ange d'Emmanuel venu enquêter sur cette mystérieuse opération.
- De pauvres humains chargés de faire les victimes des ateliers ou les sujets des expériences.
- Les joueurs.

Le but du scénario est de plonger les joueurs dans un chaos d'hypocrisie, de problèmes et de roleplay, afin qu'ils sentent qu'ils doivent assurer pour ne pas voir leur dossier pourri par une mauvaise note ou une inactivité malencontreuse. Mais bien évidemment, il s'agit de bien plus que d'un épisode terrestre de *La croisière s'amus*. Ils seront les pions d'un piège tendu par Mathias contre Emmanuel. Leurs agissements détermineront le devenir d'une partie de la hiérarchie angélique et de l'efficacité des services d'espionnage des anges pour les années à venir. Mais de cela, ils ne peuvent absolument pas se douter et pour eux, il s'agit juste d'une non-mission fatigante durant laquelle ils risquent de récolter des limitations sans espoir d'être véritablement récompensés. Au meneur de jeu de leur faire croire au départ qu'il s'agit d'une sorte de non-scénario destiné uniquement à passer une bonne séance de dépaysement, à leur faire découvrir les à-côtés et la vie quotidienne des

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

démons, avant de subtilement les faire basculer dans le vrai scénario qui risque de les dépasser s'ils ne prennent pas garde. Le fait qu'il y ait deux archanges dans le scénario, créatures surpuissantes s'il en est, ne doit surtout pas laisser penser que les joueurs sont censés être passifs et assister à l'affrontement Godzilla contre King Kong. Leurs actions détermineront beaucoup de choses et notamment l'issue de la guerre, si ce n'est de la baston, entre Mathias et Emmanuel.

UNE CONVOCATION ORDINAIRE POUR UNE NON-MISSION SPÉCIALE

Pour les PJ, le scénario commence par une bête convocation à un séminaire de communication. La convocation se présente exceptionnellement sous la forme d'une cassette VHS sur laquelle se trouve un clip de présentation par Laurent Foux et Pascal Collard. Réalisée avec des moyens professionnels, cette vidéo de plus d'un quart d'heure présente Laurent et Pascal, présentant le stage à venir sur le site même où il aura lieu. On les voit donc en beaux costumes trois pièces, déambuler de manière faussement décontractée dans les différentes salles représentatives du centre de conférences en expliquant à leurs « chers collègues » qu'ils sont joyeusement conviés à un stage stimulant, amusant, enrichissant et obligatoire. Laurent s'adresse à eux en démonique mais Pascal Collard (avec deux « l », précisez-t-il dans la vidéo) en français.

Le discours et la présentation se veulent à l'américaine, avec des fondus enchaînés de la mort, des contre-plongées depuis le buffet de hors-d'œuvre, des longs travellings sur la salle de fitness et une musique d'ascenseur que n'auraient pas reniée les Spice Girls. Les joueurs n'ont jamais vu cela en provenance de l'Enfer et doivent comprendre qu'ils sont embringués dans un truc jamais fait par la maison. Le discours est très verbeux mais donne peu d'informations, se contentant d'assurer de l'intérêt absolument primordial et de la très haute valeur ajoutée du stage pour tout serviteur de l'Enfer digne de ce nom. Les joueurs doivent clairement comprendre en visualisant la cassette qu'il s'agit d'une grande première, comme le sermonnent d'ailleurs les deux séminaires présentateurs !

Ne rentrez pas dans les détails car la cassette s'autodétruira à la lecture et les joueurs n'auront donc pas le temps de prendre des notes ou de bien décrypter ce qui se dit. Tout ce que les plus intelligents devront comprendre est qu'ils doivent se rendre le lundi suivant au centre de formation de Rhin Poulain à Cergy Pontoise à 9h pétante et que, comme le répète à l'envie en démonique, Laurent Foux, c'est obligatoire. À part cela, le fond du message est qu'ils sortiront meilleurs (ou pires c'est une question de point de vue) de ce stage censé leur permettre de faire se bousculer les damnés au portillon de l'Enfer et ainsi de faire la nique au Purgatoire et encore plus au Paradis !

S'ils interrogent leur contact habituel ou leur chargé de mission, personne ne sera au courant. Cela vient du fait que Mathias les a fait rajouter sur la liste au dernier moment et que donc leur supérieur n'a pas pu être prévenu. Cela devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs, car ils sont la seule équipe de démons convoquée en entier, tous les autres participants étant des membres d'équipes convoqués individuellement.

Quoi qu'il en soit ce détail administratif créera quelques soucis et quelques beaux quiproquos lors du séminaire. Un beau bordel comme seule l'administration et l'Enfer savent en produire.

BIENVENUE À GALAS-QUINDA !

Le jour J, les PJ ainsi qu'une bonne tripoté de leurs collègues se retrouvent dans le centre, perdu en banlieue parisienne pour une folle semaine de séminaire à la con. Le pot d'accueil donne déjà une idée de l'ambiance branchouille qui sera celle de la semaine. On leur communique immédiatement le planning officiel, avec ordre de le lire attentivement.

LES LIEUX

Le centre de formation de Rhin Poulain est une construction presque moderne, plantée dans un des quartiers relativement récents de cette ville dite nouvelle qu'est Cergy Pontoise. Situé dans une zone dont la seule vue donne envie de lutter pour le rétablissement de la peine de mort pour les architectes paysagistes, le centre est une sorte de gros gîte raté, jouxtant une boîte Tupperware. Le tout près d'une pièce d'eau saumâtre pompeusement baptisée lac des corolles. Le gîte est la partie la plus importante puisqu'il s'agit du centre de stage proprement dit. On y trouve un restaurant aussi désuet que médiocre, une cafétéria sentant bon le décor de film politique français des années 70, des bureaux pour les services administratifs et surtout vingt-deux salles pas du tout modernes, de tailles variables, équipées du dernier cri de la technologie pré choc pétrolier. Enfin, un amphithéâtre que n'enverrait pas la salle des fêtes de Saint Rémy (Saône et Loire, 6524 habitants sans compter les chiens et les électeurs du Front National) vient compléter ce centre de conférences à la pointe du non-progrès.

Le Tupperware quant à lui est l'hôtel de cinquante chambres, réparties sur huit étages, et dans lesquelles seront logés les participants. En raison de l'importante du congrès et pour des raisons évidentes de sécurité et de confidentialité, tout le centre a été réservé pour le stage. Le personnel, composé d'une trentaine de personnes, est entièrement humain.

Les alentours du centre sont verts et mornes. On distingue, au milieu des jardins à la Pompidou, des habitations à loyer

Scénarii

modéré, taggées et retagées à l'envie par les jeunes les plus créatifs de ces cités perdues. Le RER n'est pas loin mais, comble du luxe, on ne l'entend pas.

Mis à part quelques escapades de-ci de-là, tout le stage aura lieu en vase clos, dans le centre.

DÉROULEMENT RÉEL ET PROBABLE DES ÉVÉNEMENTS

Le stage ne se passera évidemment pas du tout comme cela, bien au contraire. Voici donc la chronologie du scénario. Elle est bien sûr donnée à titre indicatif et les actions des joueurs pourront et devront la modifier.

LUNDI

★ 9H DÉBUT DU STAGE, POT D'ACCUEIL.

Les gens arrivent les uns après les autres et se présentent, en général. Les joueurs commencent à faire connaissance avec leurs petits camarades et réalisent qu'ils constituent la seule équipe de démons, les autres étant venus sans leurs collègues, comme le demandait leurs convocations. Pascal et Laurent passent de groupe en groupe pour saluer tout le monde, compter les arrivants, et mettre tout le monde à l'aise.

★ 9H30 ALLOCUTION DE GÉNOCIDAX, PARRAIN DE LA PROMOTION.

Il explique le but officiel de ce stage et compte sur les démons pour être l'avant-garde de la reconquête de la Terre. En effet, selon lui, ce stage permettra de damner plus efficacement les humains ; or, si tous les humains sont damnés, l'Enfer gagne. C'est, d'après lui, l'arme secrète absolue de l'Enfer qui est en train d'être forgée en ce moment même. Cela soulève des commentaires sarcastiques mais discrets. Emmanuel boit cela comme du petit lait, convaincu d'y voir la confirmation de sa théorie. Génocidax en profite pour rappeler que pour des raisons de confidentialité et de sécurité, aucun pouvoir ne sera toléré en dehors des exercices et des ateliers dûment encadrés. Tout manquement vaudra exclusion et limitation pour les contrevenants.

★ 10H RÉUNION PLÉNIÈRE SUR LE BUT DU STAGE ANIMÉE PAR PASCAL.

La présentation Pauvre Point XP de Pascal a beau être de la meilleure qualité, elle passe très mal. Les démons sont absolument choqués que ce soit un simple humain qui essaye de leur enseigner quoi que ce soit. Laurent est obligé d'intervenir, de se présenter et de rappeler le règlement qui oblige également la présence et l'assiduité aux cours. L'ambiance s'apaise un peu.

★ 11H ALLOCUTION DE PITOCRAX, DÉMON DE SCOX DE GRADE 2, EXPLIQUANT LES PRINCIPES DE LA DAMNATION.

Pitocrax, trop heureux de pouvoir briller en société, se lance dans une démonstration aussi oiseuse qu'inintéressante, ponctuée d'anecdotes sur sa vie sociale, vaines et stériles. Le public perd toute concentration et cela tourne vite une sorte de salon où chacun papote avec son voisin. Les démons se connaissent un peu plus, commencent à se détendre. Youkaidi, démon de Baal de grade 1, cherche plusieurs fois à ramener l'ordre et manque de se battre avec Turgolak, démon de Bifrons de grade 1 et Quinquin, démon de Belial de grade 1. Duglor, démon de Crocell de grade 1 s'allie avec Youkaidi et la baston commence au moment où Loran intervient avec une redoutable efficacité, rappelant les sanctions qui attendent les fauteurs de troubles. Une fois le calme revenu, Foutrak, démon d'Asmodée de grade 1, va se plaindre auprès de Loran pour lui demander de payer les paris puisque la baston n'a pas eu lieu. Loran, stupéfait de tant de culot, le met à la porte puis, devant les protestations des parieurs concernant la non-résolution du problème de savoir qui est considéré comme vainqueur, il annonce la fin de l'exposé. Pascal rattrape le coup en invitant tout le monde à un apéro surprise.

★ 11H30 APÉRO SURPRISE.

Dans une ambiance assez tendue, les démons commentent le premier cours. Mathias lance des allusions sur le sens secret de tout cela et sur la véritable raison de la présence de tout le monde en ces lieux. La rumeur concernant un but secret se répand comme une traînée de poudre, pour la plus grande joie d'Emmanuel. Foutrak organise un chifoumi pour simuler la baston entre les quatre démons. Le match est serré mais Youkaidi et Duglor l'emportent de justesse. Les parieurs sont ravis, Loran est effondré.

★ 12H30 DÉJEUNER DANS LE SELF DU CENTRE.

Foutrak et Marcus, démon de Mammon de grade 1, parient que chacun baisera Trogluk avant l'autre. À part cela, la nourriture est moyenne et les gens se plaignent. Les gens parient également, dans une ambiance bon enfant mais en restant discrets pour éviter que Trogluk n'entende. Tampax, démon d'Andrealphus de grade 1 est vexée de ne pas être le sujet du pari. Pandemonium, démon de Samigna de grade 1, entre dans la course en disant qu'il sera le gagnant.

★ 14H ALLOCUTION DE PASCAL SUR LE MESSAGE MARKETING.

Intervention assez lourde de Torquy, démon de Caym de grade 1, qui conteste systématiquement tout ce que dit Pascal. Il est assis à côté de Prosper, démon de Malphas de grade 1, mais cela n'a sans doute aucun rapport. Loran est obligé d'intervenir, une fois de plus. Prosper en profite alors pour, hypocritement,

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

PROGRAMME OFFICIEL

LUNDI

- 9h Début du stage, pot d'accueil.
- 9h30 Allocution de Genocidax, démon de Nybbas de grade 3, parrain de la première promotion de ce stage de « damnation effective et de communication infernale ».
- 10h Réunion plénière sur le but du stage animée par Pascal.
- 11h Allocution de Pitocrax, démon de Scox de grade 2, expliquant les principes de la damnation.
- 12h30 Déjeuner dans le self du centre.
- 14h Allocution de Pascal sur le message marketing.
- 16h Pause goûter.
- 16h30 Jeu de rôles sur la damnation animé par Pitocrax, démon de Scox de grade 2.
- 18h Fin des séminaires.
- 19h Cocktail de bienvenue animé par Pascal et Laurent.
- 20h Dîner de bienvenue.
- 22h30 Temps libre.

MARDI

- 8h Petit-déjeuner.
- 9h Allocution sur les invocations faite par Raoul Giver, pyromane et sorcier à ses heures.
- 10h30 Pause café.
- 11h Deuxième allocution de Raoul Giver.
- 12h30 Déjeuner.
- 14h Sacrifice de Raoul Giver lors du premier atelier consacré aux faiblesses humaines.
- 16h Pause café.
- 16h30 Allocution de Trogluk, démon de Beleth de grade 2, sur la vie infiltrée, au travers de son expérience de mannequin suédois.
- 19h30 Dîner.
- 22h30 Soirée pub au « Bureau », bar de Cergy Pontoise.

MERCREDI

- 8h Petit-déjeuner.
- 9h Départ en bus pour une séance de motivation dans une ancienne usine désaffectée du val d'Oise.

- 10h Arrivée à l'usine. Premier atelier consistant à convaincre un humain de se damner en échange de cadeaux. Tous les stagiaires y passent, avec plus ou moins de succès. L'exercice est libre.
- 12h Pique-nique au bord de l'Oise.
- 14h Retour en bus vers Cergy Pontoise.
- 15h Atelier de debriefing sur les événements du matin.
- 16h30 Pause café.
- 18h Concours de slogans sur l'Enfer, animé par Pascal Collard.
- 18h30 Fin du concours, remise des copies.
- 19h Pot de remise des trophées.
- 20h30 Dîner.
- 23h Soirée libre.

JEUDI

- 8h Petit-déjeuner.
- 9h Jeu de rôles sur la pub, animé par Pascal Collard.
- 10h30 Pause café.
- 11h Reprise du jeu de rôles.
- 12h30 Déjeuner.
- 14h Jeu de rôles sur « l'hypocrisie et la désinformation », animé par Jean-Pierre Pernod, démon de Nybbas de grade 2.
- 18h Séance de dédicace de Jean-Pierre Pernod.
- 19h30 Dîner de gala avec Jean-Pierre Pernod.
- 23h Sortie en boîte au Pacha Club à Louveciennes, toujours avec Jean-Pierre Pernod.
- 5h Départ du bus pour le centre de formation.

VENDREDI

- 8h Petit déjeuner.
- 9h « Le sexe, ce pouvoir si pénétrant » par Tampax.
- 10h30 Pause café.
- 11h Allocution de Marcus, démon du commerce de grade 1, sur « la négociation, ou votre âme nous intéresse mais pas à n'importe quel prix ».
- 12h Déjeuner.
- 14h Discours de fin par Génocidax.
- 15h Pot de départ, remise des diplômes.
- 16h Fin du stage

demander s'il s'agit ou non d'un stage de communication ou un entraînement militaire. Il explique que la communication se doit d'être dans les deux sens et que par conséquent, les orateurs se doivent de répondre aux questions et aux remarques. Loran, contrarié, réagit assez maladroitement, sans vraiment contester les arguments ; d'autres démons, trop contents de pouvoir briller dans cette joute verbale, se lancent dans l'arène. Ils rivalisent tous pour montrer aux bœufs de l'assemblée ce qu'est la rhétorique lorsqu'elle est maniée par de vrais intellectuels.

Pitocrax, Emmanuel, Prosper, Trogluk, démon de Beleth de grade 1, Pandémonium, Foutrak et Marcus rivalisent d'effets de manches et d'envoies lyriques pendant plus d'une heure, bataillant pour le plaisir du combat. Loran et Pascal luttent pied à

pied mais l'allocution est devenue impossible à poursuivre et doit être abandonnée. Les bourrins tentent quelques sorties orales, mais retournent à leur mutisme et à leurs grommellements après avoir essuyé des piques sanglantes. Une fracture intello/bourrin se crée dans le public. Mathias prend soin de ne pas prendre partie mais laisse entendre aux PJ que « décidément ils sont forts dans les services secrets ». S'il est interrogé, il fera mine de penser que tout le monde est au courant du caractère secret du stage.



16H PAUSE GOÛTER.

Marcus, démon de Mammon de grade 1, tente une approche poussive sur Trogluk. Prophylactick, démon d'Abalam de grade 1, voit la manœuvre et, habillé en clown de

Scénarii

goûter d'enfants, le ridiculise en l'imitant dans tout ce qu'il fait. Marcus, vexé, nie en bloc vouloir draguer Trogluk. Foutrak encaisse donc le résultat du pari, un crois-sant au beurre, qu'il reverse au vu et su de tous à Prophylactick pour sa participation. Marcus, ulcéré ne dit rien mais est la risée de la pause goûter.

Emmanuel commence à s'intéresser aux PJ, ne comprenant pas pourquoi ils sont venus en groupe et non individuellement. Il les prend pour une équipe de démons d'Andromalius ou pire, une équipe d'anges infiltrés. Il viendra les interroger discrètement, sans en avoir l'air, accompagné de Youkaidi, avec qui il a sympathisé, bizarrement.

☆ 16H30 JEU DE RÔLES SUR LA DAMNATION ANIMÉ PAR PITOCRAX.

Turgolak, démon de Bifrons de grade 1, l'interrompt sans cesse, démontant tous ses arguments. Il est assis à côté de Prosper, mais c'est une coïncidence. Prophylactick arrive en retard à la conférence, habillé comme Pitocrax, et fait le kakou en appelant tout le monde par son prénom. Pascal intervient pour calmer le jeu. Loran, moins diplomate, coupe tout le

monde et fait un rappel à l'ordre, insultant les trouble-fêtes et expliquant le but extrêmement important de ce stage. Mathias intervient à temps en abondant dans son sens et fait une série de sous-entendus sur le sens caché de ce stage et sur l'extraordinaire importance qu'il a sous des apparences plus modestes. Cela plonge tout le monde dans des abîmes de perplexité, chacun essayant de comprendre les sous-entendus. La paranoïa reprend ses droits. L'ambiance vire à l'austière.

☆ 18H FIN DES SÉMINAIRES.

Chacun va dans sa chambre se rafraîchir ou bien va au bar pour prendre un verre pour fêter la fin des tortures. Emmanuel commence à sérieusement enquêter. Il veut agir au plus vite en prenant ceux qui selon lui sont les chefs et les instigateurs. Mais pour cela il doit non seulement les repérer avec précision mais en plus s'assurer qu'en attaquant il tombera bien sur une vraie prise et non sur du menu fretin. Il écume donc le bar en allant de personnes en groupes, sondant les gens plus ou moins subtilement, et faisant allusion au vrai sujet du stage, à « la mission », etc. Bien sûr Mathias se fait une joie d'abonder en son sens en se joignant à un des groupes de bourrins.



L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

La discussion entre Emmanuel, Mathias, Youkaidi, Torqus, Trogluk et Duglor est édifiante de non-sens. Les sous-entendus d'Emmanuel et de Mathias, alliés à la bêtise et à la paranoïa des auditeurs, font des merveilles de quiproquos à quadruple sens. Le summum est atteint lorsque Quinquin et Prophylactick se joignent au débat. Tout joueur présent dans le bar ne peut manquer d'entendre ce qui se dit haut et fort. La conversation animée et arrosée tourne autour du Grand Jeu et des différentes missions qu'ont les démons, mais en raison des allusions de Mathias et d'Emmanuel et de la présence des employés du centre, elle ressemble à un rassemblement d'anciens combattants se remémorant des souvenirs plus ou moins communs mais ayant fait la même guerre dans des régiments différents.

Lorsque Loran et Pascal arrivent, la conversation s'arrête brutalement, plongeant l'assistance dans l'embarras. Pascal essaye de renouer le dialogue et de relancer le papotage, en vain.

★ 19H COCKTAIL DE BIENVENUE ANIMÉ PAR PASCAL ET LAURENT.

Pitocrax, Tampax, Torqus et Emmanuel font tout un tas de réflexions à haute voix de manière fort peu civile. Prosper est au milieu d'eux mais ne dit rien. Loran s'énervait encore plus vite que précédemment et somme les coupables de se taire. Torqus refuse de se taire et se paye même le luxe de hurler, l'engueulade dégénère et Loran est obligé d'expliquer que les services d'Andromalius vont être obligés d'intervenir. Une chape de plomb tombe sur l'auditoire qui prend bonne note de cette information. Torqus, surexcité, ne s'arrête pas et insulte à loisir. Prosper en profite pour s'approcher de Turgolak et lui glisser un mot à l'oreille. Celui-ci se jette sur Torqus en le sommant d'arrêter de foutre le bordel et de parler de ses gosses comme un gros pédophile. La baston est de courte durée car les deux adversaires sont séparés par l'assistance. Aucun n'a fait usage de pouvoirs donc le pire est évité.

★ 20H DÎNER DE BIENVENUE.

Pascal essaye de remettre de l'ambiance sans tomber dans le « syndrome club med ». En présence d'une bande de démons passablement contrariés et avinés, cela relève de l'exploit surhumain. Il échoue donc lamentablement.

★ 22H30 TEMPS LIBRE.

Chacun fait ce qui lui plaît dans le chaos le plus total. La plupart passent un peu de temps dans leur chambre mais la cafétéria et le parc sont les derniers salons où l'on cause. C'est surtout le moment où chacun va essayer de se rencarder sur ce qui se passe, sur qui baise qui, qui détient le pouvoir et qui est démon d'Andromalius. Le roleplay sera intense et le meneur de jeu devra en profiter pour véritablement introduire les PNJ. N'hésitez pas à utiliser la table de rencontres aléatoires et de relanceur d'ambiance. Relisez bien les PNJ afin de voir quelles sont leurs attitudes, leurs désirs, leurs rapports les uns

avec les autres. La nuit, ou au moins la soirée, doit être une sorte de grand vaudeville avec claquages de portes, mari cocu et autres variations sur le même thème.

Voici en plus quelques éléments directeurs pour la scène :

- Emmanuel cherche désespérément des indices sur la réunion secrète. Il va donc aller de groupes en individus pour poser des questions ouvertes, pleines de sous-entendus, préchant le faux pour savoir le vrai.
- Mathias quant à lui laissera tomber quelques allusions à cet étrange démon qui doit certainement être un mec d'Andromalius.
- Pascal veut que tout le monde se détende et se croie dans une soirée pub. Il dégouline donc de superficialité, papotant de sujets aussi hautement inintéressants que Lady Di, l'OM ou le retour de la Gauche. Il propose bien sûr des rails de coke à qui veut. Il fait un bide à peu près partout mais étonnamment ne semble pas s'en rendre compte.
- Chantal s'amuse à jouer la blonde avec Tampax et Trogluk. Les bourrins (Quinquin, Turgolak, Duglor et Prophylactick) les draguent avec des airs entendus.
- Foutrak explique au barman tout ce qu'il a apporté à l'édition en général et à la science-fiction croate en particulier.
- Marcus essaye de revendre des vieilles Swatches « de sa grand-mère » à tout le monde.
- Levothyrox se roule un beuze au bord du lac, tranquille.
- Mathias épie les joueurs pour s'assurer qu'ils commencent à soupçonner Emmanuel.

★ 23H PREMIÈRE ESCAPADE SEXUELLE DE TAMPAX, DÉMON D'ANDREALPHUS DE GRADE 1.

Elle va chez Youkaidi, démon de Baal de grade 1, et lui fait le derviche à grand braquet. Malheureusement, cela rappelle à ce dernier qu'un démon lui a déjà fait cela dans sa précédente incarnation sur Terre au XIX^e siècle lors d'une mission en Colombie. Or ce même démon l'a trahi et laissé crever comme une merde. Youkaidi en conclut que Tampax l'a trahi dans une autre incarnation. Sous le choc, il interrompt les ébats et fout Tampax dehors. Celle-ci l'insulte copieusement en sortant de la chambre, mettant ouvertement en doute sa virilité. Tout l'hôtel en profite. Elle va finir la nuit avec Pitocrax, démon de Scox de grade 2, Torqus, démon de Caym de grade 1 et les trois chiens de ce dernier. Emmanuel est le plus intéressé par ses allusions au dialogue de sourds entre Tampax et Youkaidi.

★ 0H LA TOUZE DE LA CHAMBRE 22 EST INTERROMPUE PAR L'ARRESTATION DE TORQUS DÉNONCÉ POUR MAUVAIS ESPRIT PAR PROSPER.

Première intervention de Mollard, démon d'Andromalius de grade 2, venu spécialement pour assurer la sécurité du stage.

Scénarii

★ 10h30 PASCAL ET LAURENT FONT UNE INTERVENTION SURPRISE DANS LE HALL DE L'HÔTEL DU CENTRE.

Ils expliquent que tout rentre dans l'ordre et que le stage continue dans la joie et la bonne humeur. Ils ne sont pas très crédibles et tout le monde rentre calmement dans sa chambre en grommelant et en maudissant les infiltrés d'Andromalius. Emmanuel n'en peut plus de joie.

★ 1h30 MOLLARD DISCUTE DISCRÈTEMENT AVEC MATHIAS QUI EST UN DE SES AGENTS INFILTRÉS.

Emmanuel, un autre agent infiltré mais qui ignore que Mathias l'est aussi, observe la scène et se demande qui est le plus infiltré des trois.

★ 2h30 ENQUÊTE D'EMMANUEL SUR LES AGISSEMENTS DE PROSPER.

Ayant entendu de la bouche de Mollard que Prosper était le corbeau, il se met à l'espionner. Prosper ne s'en rend pas compte, et même s'il s'en rendait compte, s'en foutrait.

★ 3h30 LEVOTHYROX, DÉMON DE NISROCH DE GRADE 2, A RECONNU LES TREMBLEMENTS ET LES JURONS CARACTÉRISTIQUES DE SON ANCIEN COMPLICE EN COLOMBIE.

Il va discrètement retrouver celui-ci dans sa chambre. Ils se racontent le bon vieux temps et fument plusieurs joints. Emmanuel surprend la conversation mais ne comprend pas tout.

MARDI

★ 8h PETIT-DÉJEUNER.

Youkaïdi fusille du regard Tampax qui rigole avec les survivants de la touze. Les rires fusent, et manquent de dégénérer en baston lorsque Mollard intervient. Tout le monde se calme en découvrant que Mollard sera là pendant tout le stage, en plus des infiltrés. Comme le résume Prophylactik, les vacances sont finies.

★ 9h ALLOCUTION SUR LES INVOCATIONS PRONONCÉE PAR RAOUL GIVER, PYROMANE ET SORCIER À SES HEURES.

Les démons sont intéressés à l'idée d'entendre de la bouche même d'un sorcier ce qu'est une invocation. Pascal est ravi de voir que le stage se déroule enfin correctement. Loran est moins réceptif à sa joie de vivre mais voit une nette amélioration.

★ 10h30 PAUSE CAFÉ.

★ 10h40 BASTON ENTRE TURGOLAK ET PASCAL COLLARD.

Le fait que Turgolak ait parlé cinq minutes avec Prosper juste avant l'altercation est totalement fortuit. Pascal termine à l'infirmerie. La pause café est prolongée. L'ambiance est à la fête, jusqu'à l'intervention de Mollard qui hurle sa haine du bordel et des « pseudo renégats ». Il déverse sa bile pendant quelques minutes dans un silence sépulcral. Pendant ce temps, Tampax drague Raoul Giver qui le prend bien. Loran boit du petit lait en voyant trembler ces abrutis de stagiaires qui mettent son stage et sa carrière en péril. Pascal trouve que c'est une faute de communication. Loran lui répond : « Ta gueule ! »

★ 12h REPRISE DES COURS APRÈS LA PAUSE INFIRMIERIE DE PASCAL COLLARD.

Deuxième allocution de Raoul Giver, toujours sur le thème de l'invocation. Son humour cynique, sa décontraction, son charisme, ses clin d'œil à Tampax et les sept whiskeys pris pendant la pause café, aident à rendre sa présentation très décontractée. Les démons se délassent un peu après la soufflante de Mollard.

★ 12h30 DÉJEUNER.

Tres joueur, Levothyrox a parié avec Foutrak qu'il arriverait à verser du LSD dans le punch. Il réussit mais se fait remarquer par Emmanuel, Mathias, Quinquin et Prosper. Quinquin rigole bêtement mais ne dit rien. Il reste à côté du récipient de punch et ricane grassement en voyant les gens se servir. Marcus est le premier à exprimer les effets de la drogue, en essayant de dépecer un serveur à coups de petite cuillère afin de le convaincre de se faire expliquer les montants compensatoires. Marcus est emmené à l'infirmerie ainsi que Pandémonium, démon de Samigina de grade 1 et Raoul Giver, intoxiqués eux aussi. Quinquin est pris pour le coupable et se fait vertement sermonner par Mollard. Il s'en défend et accuse Levothyrox qui est trop stoned pour protester. Le ton monte dans le restaurant, notamment à la table de Prosper qui accuse Mollard d'incompétence au travers de Foutrak, d'Emmanuel (qui y voit une bonne occasion de ne pas passer pour un infiltré) et de Mathias (qui a eu la même idée). Mollard fait interrompre le déjeuner et convoque Levothyrox, Quinquin, Foutrak, Emmanuel et Mathias dans son bureau. Ils se font engueuler et leur punition est de continuer d'assister au séminaire. Une limitation leur est promise s'ils ne se comportent pas bien jusqu'à la fin du stage. Mollard leur répète l'énorme importance du stage et la portée historique qu'il a. Emmanuel a une érection. Mathias aussi. Foutrak, méchant et aigri mais intelligent, comprend qu'il y a quelque chose de bizarre dans le fait que Mollard ait promis une limitation au lieu de la donner. Il en conclut qu'au moins une des personnes dans l'assistance est un infiltré, voire tous. Parano comme il est, il conclut que tous sont infiltrés. Il va donc chercher dès que possible des alliés chez les autres, et essayer de lutter contre les infiltrés. La rumeur démarre dans le quart d'heure qui suit sa sortie du bureau. Dès cet instant Emmanuel,



L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

Mathias, Levothyrox et Youkaidi puisque c'est un ami de Levothyrox sont considérés comme des traîtres qui ont monté toute cette affaire pour piéger tout le monde.

★ 14H SACRIFICE DE RAOUL GIVER LORS DU PREMIER ATTELIER CONSACRÉ AUX FAIBLESSES HUMAINES.

Raoul Giver, toujours stoned suite aux effets du punch-LSD, en profite pour invoquer Guillaume, un ange de Georges à la retraite, qui est très mécontent d'avoir été téléporté sur Terre, surtout au milieu de démons. Une baston mémorable s'ensuit. Tout le monde participe et se détend. Elle déborde dans le hall, devant trois garçons venus installer la pause café. Un des employés meurt dans la baston, ainsi que Turgolak et Guillaume, accablés par le nombre. Les deux autres garçons sont achevés pour qu'ils ne révèlent pas ce qu'ils ont vu. Mollard se charge de faire évacuer leur corps et de couvrir l'affaire. Il repasse une couche sur les errements de certains qui mettent en danger les actions des autres, actions extrêmement importantes. Son discours ne rencontre que des murmures désapprobateurs où l'on sent clairement que tout le monde pense que toute l'affaire est un vaste complot destiné à les piéger, une sorte de *Koh Lanta* démoniaque.

★ 14H30 ARRÊT DU PROGRAMME POUR LA JOURNÉE EN RAISON DE LA BASTON AVEC L'ANGE.

L'après-midi de libre est consacré aux complots. Tout le monde se méfie de tout le monde mais Emmanuel, Mathias, Levothyrox et Youkaidi sont encore plus soupçonnés que les autres. La paranoïa devient la valeur qui monte. L'ambiance est telle que personne ne fait rien de vraiment concret, tout le monde préférant découvrir, enquêter et surtout ne pas éveiller les soupçons. Le bar, les salles de conférences et le parc sont autant de salons de conspiration et de discussions alambiquées. Emmanuel est partagé entre la joie de voir ses espoirs les plus fous se réaliser et la tristesse de se voir soupçonné d'être un démon d'Andromalius. Ne voulant pas que sa véritable identité soit démasquée, il préfère en dévoiler une fausse. Il avoue donc à Pitocrax que non seulement il est en mission pour Andromalius mais qu'en plus il est là pour enquêter sur le véritable but du stage, la mission secrète. En faisant cela il espère à la fois se couvrir tout en se découvrant un peu mais également apprendre quel est le but profond du stage, le véritable complot cosmico-démoniaque qu'il va déjouer tout seul ! Pitocrax ne lui apprend non seulement rien sur ce complot dont il ignore bien évidemment tout mais va répéter dès que possible à tout le monde qu'Emmanuel est bien un infiltré. Les bourrins décident de se le faire, mais discrètement. Quinquin, Duglor, Prophylactik et Pandémonium se réunissent en secret pour monter un plan pour le buter sans se faire prendre. Après deux heures d'engueulade ils se séparent sans avoir rien mis sur pied.

★ 16H30 ALLOCUTION DE TROGLUK, DÉMON DE BELETH DE GRADE 2, SUR LA VIE INFILTRÉE AU TRAVERS DE SON EXPÉRIENCE DE MANNEQUIN SUÉDOIS.

Le discours est un modèle d'égoïsme narcissique. Trogluk le transforme en défilé de haute couture à un seul modèle et en panégyrique de son auguste personne. Les démons sont trop occupés à se soupçonner et à se maudire de ne pas avoir réussi à s'entendre pour tuer Emmanuel, pour vraiment s'en rendre compte. Seul Tampax et Chantal, très jalouses du physique de Trogluk font commérages sur vanes afin de la casser. Loran est obligé d'intervenir et, excédé, menace de sortir les perturbateurs. Après la première expulsion, de Levothyrox qui ronflait, la plupart des démons s'arrangent pour se faire virer de la salle. Vers 17h30, Pandémonium revient de l'infirmerie, enfin clair. Il est le premier à s'intéresser à ce que dit Trogluk. Vers 18h15, il ne reste plus que lui, Prosper, Loran, Pascal et peut-être les joueurs, dans la salle.

★ 19H DISCOURS DE LORAN SUR LE MAUVAIS ESPRIT ET SUR LES MAUVAIS ÉLÉMENTS QUI « SABOTENT CETTE MAGNIFIQUE OCCASION D'APPORTER UNE RÉELLE VALEUR AJOUTÉE AUX LÉGIONS INFERNALES ».

Personne ne prête plus vraiment attention à ce genre de remontrances. Les ragots et discussions continuent de plus belle. Désormais, il y a non seulement le traître, Emmanuel, les soupçonnés, Levothyrox, Youkaidi et Mathias, mais en plus deux camps opposés chez les bourrins, Quinquin, et Duglor d'un côté, Prophylactik et Pandémonium de l'autre. Ils s'accusent mutuellement de pactiser avec l'ennemi et de ne pas vouloir prendre les mesures nécessaires pour éradiquer le problème. Leur engueulade débute à mots couverts avec des sous-entendus puis se termine en discussion ouverte sur la tentative de meurtre avortée sur Emmanuel. Prosper va d'un groupe à l'autre en mettant du napalm sur le feu, puis peu avant le dîner, alors que la poudre va parler, va discrètement chercher Mollard. Celui-ci arrive alors que Prophylactik fait une tirade assez vive sur la connerie et l'incapacité de certains à concevoir des meurtres drôles, originaux et subtils. Il est en train d'évoquer plusieurs scénarios possibles pour tuer Emmanuel lorsqu'il remarque le lourd silence dans la salle. Il se retourne alors et voit alors Mollard, furieux, attendant la fin de la tirade. Il essaye de s'en sortir par une pirouette verbale. En vain. Mollard le convoque dans son bureau et après l'avoir engueulé, lui colle une limitation et l'exclut du stage.

★ 19H30 DÎNER.

Mollard arrive légèrement en retard et explique que Prophylactik a été exclu pour mauvais esprit. Prosper laisse entendre discrètement qu'il a surtout été viré pour avoir été pris en train de tenter d'assassiner le traître en chef. Le bon mot fait

Scénarii

le tour de la table, jusqu'à Emmanuel. Celui-ci se lève et fait son *coming out*. Il avoue publiquement être un infiltré mais qu'il compte bien suivre le stage quand même. Mollard, mécontent de cette révélation au grand jour, le convoque dans son bureau. Il lui reproche d'avoir révélé ce secret, ce qui le rend par-là même inutile. Emmanuel bataille très dur pendant une heure pour faire entendre que justement, parce qu'il est dévoilé, il est encore plus efficace. Mollard déclare ne pas le suivre dans son raisonnement puis, à court d'arguments décide de le garder jusqu'à la fin du stage, sous réserve qu'il fasse ses preuves. Emmanuel rejoint la table au dessert.

★ 22H30 SOIRÉE PUB AU « BUREAU », BAR DE CERGY PONTOISE.

Personne ne veut parler à Emmanuel qui est clairement ostracisé. Prosper laisse entendre que c'est une ruse pour que les autres infiltrés puissent mieux s'infiltrer. L'ambiance monte encore au fur et à mesure que chacun imagine le machiavélisme de ce plan. L'alcool aidant, les esprits s'échauffent.

★ 1H30 VIOL COLLECTIF D'UNE SERVEUSE PAR DUGLOR, QUINQUIN ET PANDÉMONIUM, RÉCONCILIÉS POUR L'OCCASION.

Mollard arrive escorté par sept démons d'Andromalius, qui arrêtent tout ce petit monde et les interrogent dans les caves du centre. Les interrogatoires sont virils et démoniaques mais courts. Mollard se rend compte que Prosper est au centre de beaucoup des problèmes, ce qui n'est pas pour le surprendre. Pendant ce temps les autres stagiaires se terminent au bar du centre, essayant de comprendre ce qui se passe dans ce bordel. Une étrange solidarité d'anciens combattants remplace peu à peu la suspicion des jours et des heures précédentes. Chacun raconte ses aventures, ses sales coups, ses missions foirées, bref il ne manque plus que la guitare et le feu de camp. Vers 4h00 Youkaidi raconte en détail sa trahison, les yeux rivés sur Tampax. Celle-ci comprend un peu ce qu'il lui reproche mais nie tout en bloc, invoquant un sordide malentendu. Youkaidi hors de lui la menace et manque d'agir sur-le-champ. Chantal le retient, lui rappelant ce qui arrive aux apprentis assassins. Calmé, il va dans sa chambre. L'ambiance étant brisée, la plupart des stagiaires rentrent dans leur chambre. Foutrak propose un petit poker, en vain.

★ 5H15 MEURTRE DISCRET D'UN GARDIEN, SIMON COHENOVITCH, PAR YOUKAIDI.

Il a décidé de se débarrasser discrètement de Tampax mais pour cela a mis au point un plan très Baal. Il va tuer tout un tas d'innocents pour faire croire à un tueur psychopathe. Il se rend donc dans le hall du centre, s'embusque derrière une plante et tue, d'un coup de boule, un simple gardien de nuit. Puis il casse une vitre discrètement, ouvre la fenêtre et sort le corps pour faire croire que l'assassin est venu de dehors. C'est sa théorie.

★ 6H LE CORPS DE SIMON EST DÉCOUVERT PAR UNE FEMME DE MÉNAGE.

Mollard est prévenu, découvre des indices (voir enquête) mais ne dit rien. Il ne veut pas en rajouter et il sort tout juste de cinq heures d'interrogatoires musclés.

★ 7H30 LIBÉRATION DES VOLEURS QUI ONT JUSTE LE TEMPS DE SE DOUCHER AVANT D'ALLER AU PETIT DÉJEUNER.

Mollard trouve leur attitude limite mais un petit viol d'humaine n'est pas une grosse erreur. Ils reçoivent donc un blâme et sont sous surveillance.

MERCREDI

8H PETIT DÉJEUNER.

Ban pour les voleurs. Sermon de Mollard sur cette attitude scandaleuse mais n'intervient pas officiellement.

★ 9H DÉPART EN BUS POUR UNE SÉANCE DE MOTIVATION DANS UNE ANCIENNE USINE DÉSFFECTÉE DU VAL D'OISE.

Pascal explique dans le bus le but de la sortie, à savoir essayer de mettre en pratique le message marketing qui leur a été délivré jusqu'ici.

★ 10H ARRIVÉE À L'USINE.

Premier atelier consistant à convaincre un humain de se damner en échange de cadeaux. Tous les stagiaires y passent, avec plus ou moins de succès. L'exercice est libre mais difficile. Il y a une dizaine d'humains volontaires, venus à la suite d'un questionnaire à la sortie d'un PMU pour les hommes et d'un institut d'esthétique pour les femmes. Officiellement on leur a promis une sorte de réunion Tupperware d'où ils ressortiraient avec plein de cadeaux. Ils n'en auront aucun sauf s'ils signent un pacte avec leur sang. Youkaidi, Emmanuel, Duglor, Quinquin, Pandémonium, Marcus et Levothyrox sont mauvais. Pitocrax, Tampax, Trogluk, Foutrak, Prosper et Mathias s'en sortent plutôt bien. Marcus est le plus vexé des perdants car il a essayé un des ses nouveaux concepts commerciaux d'enfer, la vente flash.

★ 12H PIQUE-NIQUE AU BORD DE L'OISE.

Tout le monde essaye de se détendre. Les gagnants ont droit à un plateau repas de meilleure qualité que les perdants. C'est censé créer une saine émulation, selon Pascal. Cela occasionne surtout beaucoup de jalousie et un certain nombre de problèmes. Le camp des gagnants s'engueule gravement avec celui des perdants, d'autant qu'il s'agit en partie de la fracture intel/bourrin. Cela dégénère en baston car Mollard n'est pas là et les démons sont à l'extérieur. La baston devient sérieuse lorsque Duglor utilise ses pouvoirs et tue Pandémonium. L'hystérie est à son comble et tout le monde part dans tous les

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

sens. Youkaidi et Tampax sont les seuls absents. Tampax parce qu'elle se tape un garde champêtre et Youkaidi parce qu'il continue son plan « tueur psychopathe ». Il agresse un scout en train de faire une course d'orientation. Il le tue et mutilé son cadavre. Malheureusement, le reste de la troupe arrive et il est obligé de tuer les huit autres scouts qui hurlent comme des diables. Ce massacre est découvert par Foutrak en train de fuir la scène du combat, poursuivi par Duglor. Les deux démons s'arrêtent en découvrant l'horreur des cadavres. Ils rameutent tout le monde, ce qui clôt la baston. Pitocrax a été tué par Duglor, très en forme ; Trogluk, quant à lui, a été violé à mort par Quinquin avec la complicité de Levothyrox. Duglor, conscient d'être perdu pour la cause, fuit, devenant renégat.

★ 14H RETOUR EN BUS VERS CERGY PONTOISE.

Mollard, revenu de l'usine où il s'occupait des humains, reprend les choses en main. Il est de glace et personne ne dit rien pendant tout le voyage de retour.

★ 15H ATELIER DE DÉBRIEFING SUR LES ÉVÉNEMENTS DU MATIN.

L'atelier est remplacé par un tribunal. Mollard exclut Quinquin avec une limitation, dénonce Duglor qui est passé renégat et se lance dans un grand discours sur les ordures qui n'assument même pas leurs conneries et qui nuisent à l'Enfer avec cette attitude puérile. Il passe ensuite aux meurtres des scouts. Il explique que ses services ont dû déployer tous leurs talents pour camoufler les meurtres. Il demande à tout le monde de dénoncer le coupable s'ils le connaissent. Personne ne disant rien, il convoque chaque participant individuellement dans son bureau. Les interrogatoires individuels se déroulent jusqu'à 18h. Les joueurs y passeront comme les autres. Si jamais un joueur dénonce Youkaidi, ou bien parle de ses soupçons ou des preuves trouvées prouvant la culpabilité de celui-ci, il sera immédiatement arrêté. Si une information ou une rumeur persistante a fuit, il se jettera dès que possible sur Tampax pour se venger. En ce cas et à moins de circonstances exceptionnelles ou d'intervention des joueurs, Tampax se fera hacher menu. Youkaidi essaiera alors de fuir pour passer renégat.

★ 18H CONCOURS DE SLOGANS SUR L'ENFER, ANIMÉ PAR PASCAL COLLARD.

L'ambiance est morose après les interrogatoires. Personne n'est vraiment à la chose et le concours s'enlise malgré les efforts titaniques de Pascal. Prosper est le seul à être vraiment motivé car il veut gagner le concours.

★ 18H30 FIN DU CONCOURS, REMISE DES COPIES.

Tout le monde est content de quitter enfin la salle de réunion. Les conciliabules reprennent mais beaucoup plus

discrets et paranoïaques. Tout le monde se méfie et personne ne veut voir une nouvelle baston éclater.

★ 19H POT DE REMISE DES TROPHÉES.

Les résultats sont très contestés, notamment par Quinquin, le voisin de Prosper. Mais il n'y a pas de rapport. Mollard laisse tomber, trouvant qu'il faut relâcher la pression.

★ 20H30 DÎNER.

★ 23H SOIRÉE LIBRE.

Foutrak organise une soirée Casino qui remporte un franc succès. Levothyrox, à la demande générale, refait son cocktail spécial au Punch LSD. L'ambiance devient chaude notamment lorsque Tampax danse la salsa nue. Youkaidi pète les plombs et sort, furieux. Il est suivi immédiatement par Emmanuel, suivi lui-même par Mathias. Ils le voient tous les deux tuer un jogger près du lac, à la fois pour se calmer et pour continuer sa théorie du psychopathe. Ils ne disent rien. Si Mathias repère les joueurs il les approchera discrètement et se révélera comme un infiltré d'Andromalius, enquêtant sur un réseau très important d'agents doubles. Il demande aux joueurs de se tenir prêts à intervenir au cas où, notamment en ce qui concerne Emmanuel. Si Emmanuel les voit, il viendra également les voir mais leur indiquera qu'il est sur une mission secrète ultra importante et qu'au nom d'Andromalius il les réquisitionne pour l'aider. Il a besoin d'éléments sur le but ultime de ce stage. Il sait que cela cache une activité séditeuse très importante mais il veut des détails.

La nuit se passe à peu près normalement, si ce n'est que la plupart des gens passent de chambre en chambre pour tâter le terrain, sonder les autres participants et assurer sa survie, de préférence sans limitation. Ce n'est plus un vaudeville comme les autres nuits mais une sorte de séminaire d'espionnage dans lequel tout le monde soupçonne tout le monde. Les pouvoirs discrets et utiles pour l'espionnage sont utilisés en extenso, obligeant certains à faire de gros efforts pour récupérer leurs points de pouvoir. Le meneur de jeu est libre de faire ce qu'il veut, à ce stade les joueurs ont suffisamment d'éléments et connaissent suffisamment les PNJ pour avoir du pain sur la planche. Si jamais l'ambiance retombe, envoyez tout le monde au lit.

Ce qui est sûr c'est que Mathias prépare la nasse pour la nuit prochaine, il laisse entendre à tout le monde qu'un énorme événement va avoir lieu la nuit prochaine, que le ou les traîtres vont tenter quelque chose lors de la soirée boîte de nuit, sans doute contre l'invité surprise, Jean-Pierre Pernod.

JEUDI

★ 8H PETIT-DÉJEUNER.

Mollard intervient à nouveau pour demander si quelqu'un sait quelque chose à propos du psychopathe. Il est quasiment convaincu que c'est Youkaidi mais laisse faire afin de piéger les traîtres qui ne le dénoncent pas.

Scénarii

★ 9H JEU DE RÔLES SUR LA PUB, ANIMÉ PAR PASCAL COLLARD.

Le nombre de participants étant réduit et l'ambiance étant très tendue, le jeu de rôles manque singulièrement d'entrain.

★ 10H30 PAUSE CAFÉ.

Rien à signaler, plus personne n'a envie de faire de blague.

★ 11H REPRISE DU JEU DE RÔLES.

Au beau milieu du jeu, Mollard intervient et somme ceux qui savent quelque chose de dénoncer le psychopathe. Il promet une limitation à tout le monde si le responsable n'est pas dénoncé. Les dénonciations pleuvent alors sur tout et tout le monde. Chacun y va de ce qu'il a vu, de ce qu'il pense avoir vu et de ce qu'on lui a dit avoir vu. C'est du n'importe quoi. Prosper y ajoute sa « touch » en allant discuter avec Mollard. Il lui glisse quelque chose à l'oreille. Mollard, dégoûté, sort en hurlant que rien ne va plus et qu'il les laisse dans leur merde. Personne ne sait ce que Prosper lui a dit.

★ 12H30 DÉJEUNER.

Mollard étant toujours absent, l'ambiance se détend, Prosper est le héros du jour. Malgré l'insistance de l'assistance, Prosper refuse de répéter ce qu'il a dit à Mollard, arguant qu'il n'est pour rien dans son départ précipité. Personne ne le croit mais on rigole bien.

★ 14H JEU DE RÔLES SUR « L'HYPOCRISIE ET LA DÉSINFORMATION », ANIMÉ PAR JEAN-PIERRE PERNOD, DÉMON DE NYBBAS DE GRADE 2.

Jean-Pierre Pernod est l'attraction de l'après-midi. Sa bonhomie, sa mesquinerie, et le fait qu'il soit nouveau dans le stage relance la machine. Pascal est aux anges, Loran se décrit un peu. Il passe des vidéos de ses meilleurs reportages bidon, de ses plus grosses arnaques télévisuelles, ce qui fait hurler de rire l'assistance. On n'en oublie même la pause café.

★ 18H SÉANCE DE DEDICACE DE JEAN-PIERRE PERNOD.

Tampax le drague ouvertement. Youkaidi en est encore plus vert. Néanmoins, l'ambiance est tellement détendue que tout le monde les vante sans penser à mal.

★ 19H YOUKAIDI S'ENGUEULE AVEC JEAN-PIERRE PERNOD.

C'est le moment que choisit Mollard pour revenir et intervenir. Il est très mécontent et fustige Prosper du regard. Celui-ci garde son air innocent. Mollard hurle sur Youkaidi mais se rend compte qu'il passe mal. Son retour est très mal perçu par l'assistance et il est prié gentiment, par Loran, de prendre un verre et de se détendre. Prosper s'approche et commence à discuter avec lui, lui disant qu'il

comprend parfaitement ce qu'il ressent, qu'il sait ce que c'est d'être trahi par les siens, ses subordonnés, sa famille. Mollard se met à pleurer, expliquant qu'un de ses subordonnés a lancé une enquête interne sur lui, d'après dénonciation. Il ne comprend pas comment les problèmes du stage ont pu arriver aux oreilles de son équipe. Prosper s'intègre également mais cache mal un demi-sourire.

★ 19H30 DÎNER DE GALA AVEC JEAN-PIERRE PERNOD.

L'ambiance est à la fête. Mollard déprime dans son coin, sautant à chaque entrée de quelqu'un dans la pièce, terrorisé à l'idée que ce soit des démons d'Andromalius venus l'arrêter. Jean-Pierre Pernod rivalise de mesquinerie et de cynisme pour animer le dîner qui est un modèle du genre. Les soucis paraissent loin. Tout le monde s'amuse.

★ 23H SORTIE EN BOÎTE AU PACHA CLUB À LOUVECIENNES, TOUJOURS AVEC JEAN-PIERRE PERNOD.

Celui-ci provoque une mini émeute en entrant dans la boîte. Il drague honteusement tout ce qui bouge, sort vannes cyniques sur saillies drolatiques et adore humilier le petit personnel. Un petit aréopage de démons se crée au sein du stage, trop heureux d'être vus à côté de « JPP » et de s'amuser à si bon compte. Une équipe de TFcon est présente, filmant tout ce qui se passe. Mathias annonce au milieu des rires et des danses que c'est pour ce soir, qu'il en est sûr et que cela va être énorme. La rumeur se répand en une seconde mais n'entache qu'à peine l'ambiance survoltée. Les gens se préparent à quelque chose, sans savoir quoi.

★ 2H TAMPAX SE FAIT PRENDRE PAR JEAN-PIERRE PERNOD SUR LE PARKING.

Mathias voit cela et va chercher Youkaidi, qui pète les plombs en les voyant. Il tue un gardien, Philippe Delacour, et prépare une mise en scène. Il met le cadavre du gardien entre deux voitures, flingue en pogne, comme s'il avait tiré avant de mourir. Puis il va chercher Tampax, officiellement pour s'excuser de sa conduite. Il veut en fait la tuer et mettre cela sur le compte du gardien. Mathias voit clair dans son jeu et envoie un gardien chercher Emmanuel et les autres. Toute l'assistance et quelques flagorneurs humains ainsi que trois videurs arrivent sur le parking et voient Tampax en train de fuir un Youkaidi très énervé. Cela ne trompe personne et les événements s'enchaînent rapidement. Emmanuel comprend que c'est l'instant, le moment, et qu'il faut agir. Il se révèle et hurle : « Je suis Emmanuel, archange du double jeu, vous êtes tous en état d'arrestation. Rendez-vous ou vous n'en sortirez pas, bande d'enculés d'agents doubles ! ». Puis joignant la batte à la parole il se jette sur les démons en voulant tuer ceux qui résistent. Il promet la vie sauve et un procès équitable à qui se rend et offre de rejoindre ses anges pour qui l'aide.

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

Le chaos est général, les humains bourrés, hystériques, stoned, les videurs décrébrés, l'équipe de télé qui filme tout et les démons hésitant entre la fuite, le combat et la collaboration, le tout sur un parking de grande banlieue en pleine nuit au milieu des 607 et des BM, bref c'est un avant-goût de Ragnarok auquel peuvent assister les joueurs.

Les humains fuiront dès que possible sauf les plus bourrés, les videurs protégeront JPP et tireront sur Emmanuel s'ils en ont le temps. La télé, elle, filmera jusqu'au bout, se croyant à Bagdad.

Pascal, Loran, Génocidax, Tampax, fuiront dès que possible mais pas forcément dans la bonne direction.

Chantal et JPP essaieront de combattre mais fuiront dès que la baston tournera mal et dès que Mathias se révélera.

Youkaidi, Quinquin, Mollard, Levothyrox, combattront jusqu'à la mort quoi qu'il arrive, préférant retourner en Enfer que de continuer dans cette merde.

Prosper, Foutrak et Marcus hésiteront quelques instants entre la fuite et la collaboration. Selon les résultats des premiers rounds, ils pourront passer à la collaboration.

Mathias quant à lui essaiera discrètement de faire lutter les gens contre Emmanuel, et s'arrangera toujours pour que la scène se déroule devant les caméras de surveillance et la télé (ceinture ET bretelles) ; son but est de récupérer les bandes de la caméra afin d'avoir une preuve des conneries d'Emmanuel.

En fonction des résultats des combats, des difficultés que rencontre Emmanuel pour s'en sortir et de ce que font les joueurs, plusieurs cas de figures se présentent :

Emmanuel meurt ou fuit, Mathias n'a pas agi et n'a pas pu récupérer les bandes : Victoire totale. Gain de 4 à 6 PA.

Emmanuel est sauvé modérément par Mathias qui ne récupère pas les bandes : Victoire mineure. Gain de 1 à 3 PA.

Emmanuel meurt mais Mathias récupère les bandes : Défaite moyenne. Perte de 1 à 3 PA.

Emmanuel est sauvé par Mathias qui en plus récupère les bandes : Défaite totale pour les joueurs. Perte de 4 à 6 PA.

Bien sûr, toutes les fins sont possibles et le meneur de jeu doit se montrer souple, aussi bien pour l'épilogue que pour ses conséquences. Si le scénario se termine totalement différemment de tout ce qui est indiqué ici, il devra faire preuve d'initiative pour en déduire le type de victoire. N'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'une mission et que si rien ne se passe ou si les démons ne découvrent rien, il n'y aura pas de débriefing donc pas de récompense ou limitation. C'est, rappelons-le, un non-scénario. Toujours est-il que leurs actions auront sans doute une très grande influence sur les modalités du retour de Mathias chez les anges.

CONCLUSION

Selon le type de réussite il peut y avoir :

- **Défaite totale** : Mathias reprend sa place de plein droit, Emmanuel est jeté au Purgatoire. Une purge sévère des anges d'Emmanuel a lieu, presque aussi grave que celle qu'Emmanuel avait faite.

- **Défaite mineure** : Mathias reprend sa place, purge les pires éléments des anges d'Emmanuel, place les membres de son réseau, et rétrograde Emmanuel grade 0

- **Victoire mineure** : Mathias reprend sa place, Emmanuel est grade 3 et garde une partie de ses troupes. Une lutte d'influence politique entre Mathiasiens et Emmanuelsiens commence dans les services d'infiltration. Leur efficacité en est clairement amoindrie.

- **Victoire totale** : Mathias est vice-archange au même titre qu'Emmanuel. Le service est coupé en deux, devenant de fait deux services différents, passant plus de temps à se combattre qu'à infiltrer l'Enfer. Ils en deviennent quasiment inefficaces, pour la plus grande joie des Enfers.

Ze Siroz Dream Team considère que les résultats officiels sont ceux d'une défaite mineure.

CONSEILS AU MENEUR DE JEU

Voici quelques éléments pouvant vous aider à mieux tirer parti de ce scénario. Son but est bien évidemment de vous divertir, comme tous les scénarios de jeux de rôles. Dans le cas précis qui nous intéresse, les moyens mis en œuvre pour y arriver sont le huis-clos, le non-sens ambiant et le final imprévu. Les joueurs doivent être pris dans un tourbillon d'événements a priori sans rapport les uns avec les autres, mêlant des PNJ échevelés aux fausses pistes les plus stupides. Le but premier est de ne jamais les laisser respirer et de tenter de les noyer sous un flot d'informations devant leur faire croire que tout est possible. Pour y arriver il est conseillé de ne jamais laisser retomber le rythme. Ce scénario demande de la réflexion et de l'intuition mais n'est pas un scénario d'enquête dans lequel on dissèque les indices pour trouver ce c'est le colonel Moutarde dans la bibliothèque avec la clé à molette. Si les joueurs ne réfléchissent pas, ils passeront à côté du scénario, mais ils doivent le faire au milieu d'une avalanche de faits et de non-événements. En clair ne les laissez pas souffler. S'ils commencent à discuter entre eux, comme le font certains joueurs, afin de croiser leurs impressions et leurs conclusions, faites intervenir un PNJ qui se mêlera de la conversation, et ce afin de leur rappeler qu'ils ne sont pas seuls mais de surcroît surveillés. S'ils se réfugient dans un endroit retiré et discret, chambre, bosquet du jardin, faites également intervenir un PNJ ou bien faites-les assister à une scène totalement sur-

Scénarii

réaliste. Pour vous aider nous vous fournissons une table de rencontres aléatoires, certifiée totalement incompatible d200.

Les PNJ sont l'un des grands intérêts du scénario. Le meneur de jeu devra bien insister sur leurs personnalités caricaturales et avoir en permanence un running gag en toile de fond, une sorte de comique de répétition alsacien. Citons par exemple : entendre une engueulade démarer et voir systématiquement Prosper s'éloigner du lieu de son crime d'un air nonchalant, surprendre Enzo en train de téléphoner d'un ton mielleux à sa femme dès que l'on cherche un endroit discret

ou encore voir Pascal Collard se prendre veste sur veste avec le personnel féminin du centre.

Une fois vos joueurs perdus au milieu de ce nid de vipères sans vraiment de temps pour se reprendre, accélérez encore les choses jusqu'à la révélation finale et le combat entre archanges. Ils doivent comprendre qu'ils ne peuvent manifestement pas grand-chose mais que la manière dont ils vont agir et surtout ce qu'ils vont dire aura une influence. D'ailleurs le débriefing tiendra compte des résultats du putsch de Mathias dont le résultat dépendra directement de ce qu'ont fait, ou pas fait, les joueurs. Bref le leitmotiv du scénario doit être : nous sommes dans un avion sans pilote mais nous sommes maîtres de notre destin.

TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES ET DE RELANCEUR D'AMBIANCE

2d6 Résultat

- 2 Pascal essaye de discuter avec Loran du « contrat ». Loran refuse d'un ton sans appel. Pascal insiste timidement, Loran lui rappelle qu'il n'est rien, qu'il lui appartient et qu'il a intérêt à faire TOUT ce qu'ils ont convenu sans quoi...
- 3 Chantal est assise dans un coin en train de lire un Arlequin d'un air absorbé. Quelqu'un l'appelle, elle range précipitamment son livre mais laisse tomber par maladresse le livre de Kant qu'elle y avait planqué.
- 4 Chantal suce un garçon du restaurant. Elle ne fait cela qu'avec les hommes mariés, par pur plaisir.
- 5 Loran oublie son Palm Pilot sur une table. Si les PJ ne le prennent pas, Emmanuel le fera, le lira puis le reposera au même endroit quelques minutes plus tard. Si les PJ le consultent ils y apprendront un certain nombre d'éléments biographiques sur Pascal Collard mais également sur Génocidax. Loran a un dossier sur lui et sur toutes les mesquineries dont il est responsable mais qu'il a pu faire attribuer aux autres. Génocidax ignore que ce dossier existe et serait totalement bouleversé de l'apprendre.
- 6 Youkaidi utilise les ordinateurs en libre service du centre et essaye de craquer le réseau du centre. Il y arrive après de longues minutes de jurons et d'imprécations en franglais, au cours desquelles il est extrêmement concentré. Il découvre que Mollard a une chambre prévue et que par conséquent son arrivée n'a rien à voir avec les « problèmes » de discipline.
- 7 Génocidax erre de-ci de-là en papotant avec les gens. On peut aisément l'entendre dire tout et son contraire en fonction de son auditoire.
- 8 Pitocrax s'approche de Chantal et lui fait la scène du III, en lui parlant de ses relations et de ses soirées aux Bains et à Deauville. Chantal joue à la conne puis excédée, le casse méchamment et intelligem-

- ment. Elle s'éloigne rapidement, furieuse de s'être laissée emporter par sa colère. Emmanuel, tapi alentour, est conforté dans son idée que même la dernière des connes ici est un agent secret.
- 9 Tampax discute bite avec Trogluk. Leur langage est cru et anatomique, faisant passer *Sex and the city* pour un goûter paroissial. Duglor, excité par la conversation et à moitié pété, vient les voir et leur demande si elles veulent pas tâter plutôt que d'en causer. Elles le vannent et l'envoient chier. Il revient à la charge quelques minutes après, un briquet volumineux dans la poche. Elles lui font remarquer que les blagues les plus courtes sont les meilleures. Il sort alors sa bite en demandant si c'est la plus courte.
- 10 Turgolak est appelé par le réceptionniste qui lui dit que sa fille l'a appelé à propos d'un devoir de mathématiques et qu'il faudrait qu'il rappelle. Rouge de colère il fustige l'employé en lui disant qu'il fait erreur et qu'il ne peut s'agir de lui. Le garçon insiste, provoquant une véritable crise d'hystérie de la part de Turgolak. Puis, une fois calmé et après avoir critiqué lourdement la bêtise des employés du centre, il s'éclipse pour passer un coup de fil.
- 11 Pandémonium se fait brancher par un garçon homo du centre. Ils papotent tous les deux comme deux folles puis vont dans la chambre de Pandémonium. Le garçon disparaît à jamais.
- 12 Marcus fait une vente flash de DVD de cul qu'il a amenés dans le coffre de sa 307. Il y en a pour tous les goûts, même pour des démons. Un des DVD montre Torqus en plein exploit animalier. Celui-ci, ultra gêné, reconnaît la jaquette et achète tous les exemplaires sans expliquer pourquoi. Marcus le vante un peu mais lui vend l'intégrale de sa collection zoophile. Torqus va les jeter dans le lac.

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

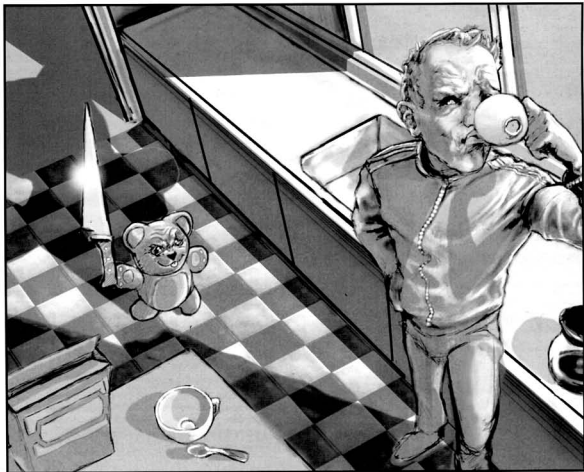
ENQUÊTES

Voici quelques éléments d'enquêtes que les joueurs pourront avoir l'intelligence de mener afin de démêler l'écheveau de problèmes.

CONVOCATION

Le chargé de mission des PJ sera très agacé d'avoir été court-circuité de la sorte. Si les PJ insistent un peu, il pourra enquêter sur le pourquoi et le comment de cette escalade de hiérarchie fort peu sympathique pour lui. Si jamais les PJ ont une relation haut placée ou un démon administratif qui les a à la bonne, c'est aussi un des moyens de comprendre comment et pourquoi ils se sont retrouvés sur la liste. Le mémo d'affectation de l'équipe est signé de Génocidax. Celui-ci l'a signé sur les conseils d'un de ses subordonnés administratifs, Dellar. Ce Dellar est joignable, surtout par les démons restés en Enfer. Il sera très peu loquace sur le pourquoi du parce que

de ce mémo. En fait il s'agit d'un ange d'Emmanuel infiltré chez les démons et appartenant au réseau de Mathias. Il est très pro mais sera assez perturbé d'être ainsi interrogé surtout sur une affaire dont son troisième patron (Mathias) l'a personnellement chargé. Étant un agent triple, il a tendance à perdre un peu les pédales et pourra, s'il est subtilement interrogé, faire une erreur ou une allusion. Aux joueurs d'en profiter. Au pire, il avouera avoir été chargé par Izkra (Mathias) de cette entourloupe. Il préfère en effet laisser son patron se débrouiller avec ses problèmes en direct plutôt que de le planter en essayant de le couvrir. Si les joueurs se retournent alors vers Izkra, celui-ci expliquera le plus simplement du monde, qu'il est en fait démon d'Andromalius, il a les preuves, et qu'il soupçonne Kikor d'être un ange d'Emmanuel. Connaissant le degré d'infiltration d'Emmanuel dans les services d'Andromalius, il a préféré faire appel discrètement à une équipe extérieure, prête à obéir à ses ordres au cas où Kikor se révélerait bien être ce que Izkra pense qu'il est.



Scénarii

VOISINAGE

La scène du meurtre du gardien révèle quelques indications. D'abord le corps montre clairement que celui-ci a été tué par une personne ayant une force surhumaine. Les traces de sang montrent qu'il a été tué à l'intérieur du bâtiment. Les bris de vitre indiquent également que la fenêtre a été fracturée et ouverte de l'intérieur. En clair c'est un démon chassant des rangers de taille 44 qui a tué d'un coup de tête un pauvre gardien à l'intérieur du centre puis a grossièrement maquillé le meurtre pour faire croire à... On ne sait pas en fait tant c'est mal fait. Mollard aura bien sûr vu ces indices mais les gardera pour lui et les versera au dossier Youkaidi. Si les joueurs lui en parlent, il les remerciera et leur dira que tout est classé et pris en compte.



LES GENTILS MEMBRES ET GENTILS ORGANISATEURS

PASCAL **C**OLLARD

humain damné,
chef d'agence de pub

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

48 ans, 1m65, 75kg, châtain, yeux marron

TALENTS

Avoir l'air fat et suffisant 3+, Baratin 2, Défense 2+, Discussion 2, Mépriser les gens 3+, Paraître « in » 1+, Séduction 2

COMBAT

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

« Tu sais que t'es douce petite, très douce. Avec une paire de talents comme les tiens et un doigt pareil, tu ias loin ».

Petit bouc djeune, vêtements de faux branché mêlant sportswear et vêtements de marques, Pascal est le parfait exemple du pubard aigri et raté. Son seul mérite est de se rendre compte au plus profond de lui de l'inutilité intrinsèque de ce métier de parasite, jouant sur les fantasmes, les angoisses et les tabous pour pousser la populace dans sa névrose consumériste. Faux dans tout ce qu'il fait, il pousse le vice jusqu'à simuler l'orgasme tant il est impuissant ET lâche.

CHANTAL

familier au service de Génocidax, Chantal Artisan,
stagiaire permanente dans la pub

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

28 ans, 1m77, 52kg, blonde, yeux verts

TALENTS

Amener le café 2+, Défense 3, Discrétion 3, Faire des photocopies 0+, Remonter ses bas lorsqu'un visiteur arrive 3+, Séduction 4, Sucrer et avaler 4+

POUVOIRS

Absorption de Présence 1, Sommeil 1

COMBAT

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

« Depuis les 35 heures, pour gagner du temps, je mets plus de culotte »

Chantal est peu habillée mais avec une classe soigneusement vulgaire. Démon rétrogradé au rang de familier, elle se plaît plutôt bien dans ce métier aux responsabilités limitées. Les risques de tomber plus bas et de faire des erreurs sont rares, donc elle prend plaisir à cette petite vie pépère. Sa seule angoisse est d'être trop compétente et donc de se voir à nouveau promue au grade 0. Elle fait donc exprès de paraître beaucoup plus gourde qu'elle ne l'est. Elle méprise son « maître », Pascal, et encore plus son supérieur Loran, mais elle ne laissera jamais paraître le moindre indice sur ses sentiments.

LORAN **D**ÉMON **D**E **N**YBBAS

Grade 2 • Laurent Foux,
directeur régional dans l'industrie du pneu

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

38 ans, 1m71, 77kg, brun, yeux marron

TALENTS

Baratin 5+, Défense 4+, Discours stérile 5+, Discrétion 4+, Discussion 6+, Mettre les gens en confiance 3+, Séduction 5+

POUVOIRS

Absorption de Présence 4, Aura d'inattention 4, Cauchemar 3+, Charme 5+, Lire les pensées 5+, Message subliminal, Paralyse 4, Psychométrie 4, Volonté supra-normale 6

COMBAT

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

« Le comble de la mode c'est d'avoir le sida maintenant car dans dix ans tout le monde l'aura »

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

Tronche de premier de la classe et de businessman nouvel-
le époque, il garde néanmoins la touche pub. Lunettes bleu
fluo, pin's antisida, Palm Pilot avec fond d'écran Che
Guevara, il s'arrange toujours pour être à la pointe des bran-
chés. Ce stage est une opportunité unique de devenir grade
3, il compte bien ne pas la gâcher. Il va tout faire, absolument
tout, pour que cela se passe bien. Il est vert de rage que des
démons bourrins aient été envoyés mais il fera avec. Il fera
avec tout, car il veut passer grade 3, à n'importe quel prix,
quitte à vendre sa mère et à flinguer Pascal Collard.

Y. YOUKAIDI DÉMON DE B. AAL

Grade 1 • Alexandre Adam,
informaticien dans la pub

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

33 ans, 1m72, 120kg, châtain, yeux marron

TALENTS

Causier informatique de manière complètement incompréhensi-
ble 4+, Combat 5+, Corps à corps 5+, Défense 5+, Français 4+,
Informatique 2+, Surfer 2+, Tir 5+

POUVOIRS

Art de combat 1+, Arts martiaux 2, Augmentation de Force 1+
Éclats de glace 1, Forme de combat 1, Régénération 1

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

« Tu vois, tu mets un disque SCSI ultra wide 3, tu le plug avec le
nouveau Bios, et là ça déchire grave !! »

Obèse mais propre sur lui, Youkaidi a parfaitement pris le
« pli » de son corps d'accueil, un ingénieur en informatique.
Lunettes à écailles, costume trois pièces fripé en retard de
trois modes, dernier modèle de PDA, téléphone GSM-
UTMS-GPRS, bref la panoplie de l'abruti avec un attaché-
case. Cette couverture lui permet de se fondre parfaitement
dans la population et de frapper avec d'autant plus d'efficaci-
té. Affecté d'un très net complexe de supériorité, il ne regar-
de jamais les gens dans les yeux, salue d'une main molle et
coupe perpétuellement la parole aux autres.

Il a participé à la guerre d'indépendance de Colombie au
XIX^e siècle, mission délicate au cours de laquelle il a travaillé
avec, entre autres, Tampax et Levothyrox. Tampax, qui a été
son amante, l'a abandonné aux mains de l'ennemi, pendant que
Levothyrox planait sous coca. Depuis il a des souvenirs horri-
bles des séances de torture des militaires espagnols. Comme
beaucoup de démons, il a oublié une bonne partie de cet épiso-
de mais un choc traumatique, comme le derviche à grand bra-
quet, lui rappelle ledit épisode, dans toute son horreur.

G. ENOCIDAX DÉMON DE N. YBBAS

Grade 3 • Jamon Camona,
DRH dans l'industrie

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

42 ans, 1m78, 79kg, brun, yeux noirs

TALENTS

Baratin 7+, Défense 6, Discussion 8+, Enquête 8, Fouille 6+,
Sédution 8+

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 4+, Augmentation de
Présence 4, Charme 7+, Langage universel, Message subliminal,
Onde de choc 4+, Paralysie 5+, Peur 6+, Télépathie 6+, Trait
d'énergie 3+, Volonté supra-normale 6+

COMBAT

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

« Tout à fait très cher Molland, ce stage est une vraie comerie, on se
demande bien qui a pu l'autoriser. Cela devrait être interdit. Je vous offre
un verre ? »

Austère mais mode, pimpant et poli, Génocidax est un
manager, un vrai. Habile dans les rapports humains, il a le
don d'entuber ses subordonnés en leur donnant l'impres-
sion qu'ils sont récompensés. Il ne gueule jamais, préférant
les allusions sournaises et les sous-entendus lourds de sens.
Dès que le stage semblera partir en vrille, il s'en détachera,
prêt à utiliser Laurent Foux comme fusible. Il possède un
talent rare, celui de paraître toujours à sa place en toutes
circonstances. Rien ne le désarçonne et il est capable de
dire tout et son contraire de la manière la plus naturelle
possible. Il ne reconnaît jamais ses erreurs car il n'en fait
pas, ou du moins aucune que l'on puisse lui imputer.
Esquiver les responsabilités et reporter les blâmes sur les
autres sont ses leitmotivs.

P. ITOCRAX DÉMON DE S. COX

Grade 2 • Cyril Duchemin,
chef de marque dans l'eau minérale

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

27 ans, 1m72, 73kg, châtain, yeux marron

TALENTS

Baratin 6, Défense 3, Discussion 6, Enquête 5+, Marketing 5+
Sédution 6, Tir 4

POUVOIRS

Augmentation de Présence 3+, Cauchemar 3+, Détection
des ennemis 3+, Détection du mensonge 2+, Paralysie 2+
Peur 2+, Possession 6+, Protection de l'âme, Rêve 3+

Scénarii

COMBAT

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

« L'autre jour aux Bains, Bertrand m'a demandé l'heure. Dingue non ? Heureusement que j'avais ma Starck Prime Time, il a été scotché. Il est comme ça, Bertrand. Sympa. Pêlé mais sympa. »

Pitocrax est un provincial indigne, assumant mal son côté culterreux. Il est donc encore plus Parisien qu'une tante du Marais et fustige avec bêtise tout ce qui n'est pas branché. Très nightclubber, il « adooooore » tous ses amis de boîte, dont Génocidax, et Laurent Foux, qu'il croise souvent aux Bains. Il est ravi de faire partie de cette belle aventure qu'est le stage mais sera choqué par la ringardise du site et la bêtise de certains participants. Habillé en bobo, il en a même les tics et se prend parfois à penser que Yves Contassot est un mec bien. Pour l'imiter il a acheté un vélo, dont, comme Yves, il ne se sert que lorsqu'il y a des caméras de télévision. Le problème est que personne ne le filme jamais, alors il ne fait pas de vélo. C'est triste mais son VTT fait bien dans l'entrée de son duplex de Bastille. Son grand jeu est d'appeler les célébrités par leur prénom et de se railler de ceux qui ne comprennent pas.

TAMPAX DÉMON D'ANDREALPHUS

Grade 1 • Corinne André, rédactrice dans la presse écrite

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

42 ans, 1m67, 55kg, fausse blonde, yeux noirs

TALENTS

Baratin 4+, Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 3, Discussion 3+, Kama sutra 2, Séduction 4

POUVOIRS

Cauchemar 1, Charme 3+, Orgasme mortel 2+, Peur 1

COMBAT

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

« Tes mains, tu les mets plus bas ou tu les enlèves tout de suite ! »

Toujours à la limite de la décence au niveau vestimentaire, Corinne sait user et abuser de sa féminité. D'un caractère de chien, elle considère que le moindre sous-entendu est une injure sexiste. Elle ne veut pas l'égalité des sexes mais refuse d'être traitée comme une femme, même au lit. Elle adore avoir une cour, qu'elle mène à la bague et à la braguette. Lors de son incarnation précédente en Amérique du Sud au siècle dernier, elle a fort bien connu Levothyrox et Youkaidi. Elle ne sait pas ce qui est advenu à ce-dernier après qu'ils se sont séparés et elle ignore que les militaires espagnols l'ont fait prisonnier une heure après son départ de l'hôtel dans lequel ils avaient passé leur dernière nuit. Elle ignore tout à fait qu'il pense qu'elle l'a trahi,

d'autant qu'elle soupçonne l'inconstance de Levothyrox d'être la cause de l'arrivée des militaires. Elle prendra ses coups de gueule pour une querelle d'amoureux.

TORQUS DÉMON DE CAYM

Grade 1 • Jean-françois Scieur, chef d'équipe dans le BTP

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

47 ans, 1m72, 68kg, chauve, yeux marron

TALENTS

Baratin 2+, Corps à corps 7, Défense 3+, Discrétion 5+, Fouille 3

POUVOIRS

Arts martiaux 1, Augmentation d'Agilité 1, Augmentation de Perception 1, Contrôle des animaux 1+, Membre blindé 1+, Transformation 1

LIMITATION

Comportement inverse (gentil)

COMBAT

15 PP, 6 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

« Ben quand même, t'aurais pas dû rouler sur le hérisson. Il t'avait rien fait le hérisson. La vieille je dis pas, mais le hérisson ! »

Désespérément has been, Torqus est le gentil con de l'affaire. Adorant les humains et les animaux, il aide, recueille, soigne et soutient tous les êtres vivants meurtris par la vie qu'il croise. Sa « bonté » lui a valu moult emmerdes, surtout vis-à-vis de sa hiérarchie. Son dossier est déjà lourdement chargé et son sale caractère, qui cache mal un cœur d'artichaut, n'arrange rien. Cela sera sa perte, précipitée par la mesquinerie de Prosper.

EMMANUEL

Archange du double jeu, officiellement Kikor démon de Vapula de grade 1, mais en fait démon d'Andromalius de grade 1, puis Thomas Boco, infographiste sites web

23 ans, 1m60, 55kg, brun, yeux noirs

Voir caractéristiques dans le livret de règles au chapitre 4.

« On m'ôttera pas de l'idée que ce mec est louche. J'ai pas de preuves non bien sûr, si j'en avais il serait déjà arrêté, mais n'empêche, on m'ôte pas de l'idée qu'il a une sale gueule »

Emmanuel est là pour faire LE coup d'éclat de sa carrière jusqu'ici assez pathétique. Il a tout monté lui-même, a réfléchi à tout le plan tout seul, et ce malgré l'avis de nombre de ses subordonnés. Il est même en première ligne, prêt à assurer tout seul pour montrer à tout le conseil et surtout à Yves qu'il a bien mérité se place et qu'il en mérite même une mieux.

L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

R A O U L G I V E R

officier des sapeurs-pompiers à la retraite,
sorcier et pyromane à ses heures

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

57 ans, 1m80, 70kg, brun, yeux noirs

TALENTS

Baratin 3+, Discussion 1+, Hobby (pyromanie) 2+, Médecine 3, Métier (pompier) 3+, Savoir occulte 1+ (démonologie 2+)

POUVOIRS

Haute sorcellerie 1+, Basse sorcellerie 2+

COMBAT

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

« Madame, puis-je vous offrir du feu ? Vous êtes splendide ce soir !
Aimeriez-vous voir ma banquette arrière en cuir ? »

Classe et bien préservé pour son âge, Raoul est un bon vivant parfait. C'est pourquoi la retraite lui pèse et que pour s'amuser il est devenu sorcier et pyromane. Ses hobbies l'ont fait remarquer par l'Enfer qui l'a arrêté et lui a promis plein de choses en échange de peu. Il est donc là pour une allocution sur l'art de l'invocation, sans savoir qu'il va être sacrifié. Il fume des cigares en permanence et ne se départit jamais d'un sourire aussi énigmatique qu'agaçant.

T U R G O L A K D É M O N D E B I F R O N S

Grade 1

Enzo Savaletto, postier

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

33 ans, 1m67, 70kg, brun, yeux noirs

TALENTS

Baratin 2+, Combat (haches) 5, Corps à corps 5, Défense 5, Discrétion 5, Tir 2+

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Événtration 1+, Jet de flammes 1+, Nécrose 1, Résurrection macabre 1

LIMITATION

Comportement inverse (amoureux)

COMBAT

12 PP, 7 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

« Oui mon petit cœur, papa te ramènera un zoli cadeau de son voyage, oui un GI Joe d'Inak et pour ta sœur une Barbie taliban voilée, allez bisous mon amour, papa doit rattrapper... Tut tut tut. Salut Trogluk, alors c'est parce que t'es pété que tu t'approches dans mon dos ? »

Hargneux et teigneux sont les deux qualificatifs qui s'appliquent le mieux à Enzo. D'une intelligence limitée et particulièrement fainéant, il cherche à masquer ses faiblesses par une agressivité permanente. Il a un énorme défaut pour un démon, il est amoureux de sa femme et des trois gosses qu'elle a eus avec son corps humain avant qu'il n'en prenne possession. Il passe donc beaucoup de temps au téléphone à leur faire des bisous et à prendre des nouvelles. Cette attitude hautement subversive l'oblige à se cacher et à avoir une sorte de double vie lorsqu'il est avec ses collègues. Il a d'ailleurs été remarqué par les services de Mollard pour cela.

T R O G L U K D É M O N D E B E L E T H

Grade 2

Mirja Westberg, mannequin

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

22 ans, 1m82, 51kg, blonde, yeux verts

TALENTS

Baratin 5+, Discussion 8, Enquête 7+, Narcolepsie 4+, Séduction 4

POUVOIRS

Aura de pacification 1+, Cauchemar mortel 5+, Charme 5+, Déguisement superficiel 1, Détection du mensonge 1+, Rêve 2, Sommeil 2+, Télépathie 1, Trait d'énergie 1

COMBAT

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

« Allons Jean-Pascal, ce saphir en bracelet, vous n'auriez pas dû !
Vous auriez dû prendre toute la panure ! »

Créature de rêve pour les humains, Trogluk peut néanmoins se transformer en cauchemar. Son grand plaisir est de sympathiser avec des hommes et de les tourmenter dans leur vie quotidienne en ne faisant que très légèrement et progressivement changer leurs rêves érotiques à son sujet. Ils deviennent lentement mais sûrement fous d'elle, obsédés jour et nuit par cette grande blonde au regard ravageur, perdant le boire, le manger, le coucher, ne pouvant plus ni travailler ni même vivre. Ils terminent en général divorcés, licenciés, déprimés et souvent suicidés. Elle est tellement fière de cette méthode qu'elle veut en faire profiter tout le monde et a même écrit un livre en démonique dessus. Elle se voit comme le dernier écrivain à la mode. D'ailleurs Foutrak l'a aidée pour l'écrire, c'est dire si c'est bon.



Scénarii

DUGLOR DÉMON DE CROCELL

Grade 1

Yves John, chasseur alpin à la retraite

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

34 ans, 1m75, 68kg, brun, yeux noirs, type méridional

TALENTS

Combat 5+, Défense 7, Discrétion 4+, Savoir militaire 3 (combat en montagne 5+), Survie 2 (montagne 5), Tir 6+

POUVOIRS

Armure corporelle 2+, Éclats de glace 2+, Froid polaire 1+, Immunité contre le froid

COMBAT

10 PP, 5 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

« Tiens voilà du boudin, voilà du boudin... »

Duglor a préféré prendre sa retraite anticipée des chasseurs alpins afin de pouvoir travailler plus correctement, et ce malgré l'attrait de la neige et du grand air. Il aime l'ordre et la discipline, la camaraderie et la guerre, aussi regrette-t-il finalement amèrement d'avoir dû partir de son fier régiment. Gentil et simple, il aime obéir et faire son travail correctement. Alcoolique modéré, obsédé sexuel pratiquant, il est particulièrement dangereux pour le sexe féminin lorsqu'il conjugue ses deux vices. Poursuivi plusieurs fois pour agression sexuelle, il n'a dû qu'à ses appuis de démon d'en échapper. Il ne comprend pas un traître mot de ce que les intervenants du stage disent mais, obéissant, reste néanmoins attentif. Il a par contre beaucoup de pression à relâcher le soir, d'où certains dérapages.

QUINQUIN DÉMON DE BELIAL

Grade 1

Olivier Gras, chanteur

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

25 ans, 1m72, 68kg, châtain, yeux verts

TALENTS

Combat 5+, Corps à corps 5+, Défense 5+, Discrétion 2+, Médecine 4, Tir 4

POUVOIRS

Armure corporelle 1+, Augmentation de Force 1, Immunité contre le feu, Incendie 2+, Régénération 1

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30

« Comment j'ai trop kiffé sur le keum. J'te jure, le casque de wulke-man rentré dans les oreilles, trop fort ! Note qu'il entendra plus jamais rien maintenant ! Avec c'que j'tui ai mis ! Trop fort ! »

Jeune, sale, mal habillé, le cheveu gras, l'humour épais, la main lourde, le verbe haut, Quinquin serait plus à son aise dans une bande de soudards du Moyen Âge. Ce qu'il a été d'ailleurs. Malheureusement, il est au 3^e millénaire dans un pays presque civilisé. Alors, entre deux missions, il erre dans les rues, les bars, joue sur ses consoles et cartonne ceux qui l'énervent. Ses supérieurs ne l'aiment pas, mais il ne s'aime pas non plus.

PROPHYLACTIK DÉMON D'ABALAM

Grade 1

Régis Lavis, charcutier

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

38 ans, 1m80, 92kg, bruns, yeux marron

TALENTS

Baratin 7, Corps à corps 2+, Défense 3+, Discussion 4+

POUVOIRS

Augmentation de Foi 2+, Camisole 3, Esprit chaotique, Télékinésie 1

COMBAT

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

« Du mou pour le chat qu'elle m'a demandé la vieille. La tronche qu'elle fera quand elle verra des couilles humaines dans l'assiette de son greffier. En plus celles de son mari, mais d'après ce qu'il m'a dit avant de claquer, elle les a pas vues souvent ! »

Adeptes de l'humour gras et souvent mortel, Prophylaktik ne manque pourtant pas d'intelligence. Le problème c'est qu'il est lourd et qu'il ne sait pas s'arrêter. Le prénom de son corps d'accueil ne l'aide pas non plus à passer pour quelqu'un d'intelligent, alors il cultive son apparence bête mais pas méchante. N'ayant aucune morale il en vient à faire les pires saloperies, intoxiquant des enfants, mutilant des petites vieilles et ce sans penser à mal. Mais tout le monde s'en fout, c'est un démon. Bien vu des ses supérieurs il a été envoyé par réel désir de bien faire et de le récompenser. C'est donc dans cet état d'esprit que notre charcutier arrive au séminaire. Inutile de dire qu'il sera amèrement déçu et du coup insupportable.



L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

P ANDÉMONIUM DÉMON DE S AMIGINA

Grade 1

Richard Tune, mannequin

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

27 ans, 1m82, 68kg, blond, yeux bleus

TALENTS

Aisance sociale 4, Baratin 3+, Corps à corps 2+, Défense 4, Discrétion 2, Enquête 2+, Marcher en ayant l'air classe 3+, Séduction 3+

POUVOIRS

Augmentation de Présence 1+, Baiser vampirique 2, Corps gazeux, Onde de choc 1, Sommeil 1+

COMBAT

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

« Tout à fait d'accord avec vous et je lui aurais dit pareil si je n'avais eu peur d'être vulgaire »

Toujours sur son 31 mais avec goût, en avance d'une mode sur tout le monde, Pandémonium vit dans l'apparence et le luxe. Pas très sûr de son rôle dans les Enfers, il s'est hissé à son poste grâce à sa volonté de plaire et à une chance non négligeable. Son problème n'est pas de défendre ses idées car il n'en a pas. Il adopte sincèrement les opinions de tous les gens avec qui il discute. C'est un avantage en société mais cela crée des rapports humains un peu creux et superficiels. Alors il se venge en étant encore plus classe, encore plus à la mode mais sans jamais tomber ni dans le mauvais goût ni dans la vulgarité. Mais une question le taraude : « Tout ceci n'est-il pas vain ? »

M OLLARD DÉMON D'ANDROMALIUS

Grade 2

Joël Mormon, directeur d'une société de sécurité

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

33 ans, 1m65, 47kg, chauve, yeux marron

TALENTS

Baratin 1+, Corps à corps 3+, Défense 4, Discrétion 5+, Discussion 4+, Enquête 5, Fouille 5+, Intrusion 4, Médecine 3+, Séduction 3, Tir 3+

POUVOIRS

Arme exaltée 2, Arts martiaux 1, Augmentation de Force 1, Champ de force 2+, Détection du bien 4+, Douleur 2+, Humanité 5, Rêve 3+

COMBAT

25 PP, 7 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

« Bien Monsieur le directeur, je comprends Monsieur le directeur, oui j'ai une idée du coupable. Oui, je sais, merci Monsieur le directeur. Mes respects Monsieur le directeur... Zorx, allez arrêter Zorx, il vient d'être reconnu coupable de trahison. Ah bon je l'ai déjà fait arrêter la semaine dernière. Mende ! Arrêtez Emmanuel alors. Oui Emmanuel, il conviendra bien lui ».

Hypocrite et fielleux, Mollard ne doit qu'à la chance et à sa mesquinerie sans bornes d'être arrivé à son poste. Il se sait incompetent et limité aussi déploie-t-il des trésors de méchanceté et de mensonges afin d'obtenir des résultats, à savoir dénoncer des traîtres. Petit, frère et chafouin, il déploie une énergie délirante à paraître sympathique, en vain. Sa vilénie transpire par tous les pores de sa peau, et il le sait. Toujours trop ou pas assez habillé, il est mal à l'aise partout, de trop dans toutes les assemblées. Il ne peut compter que sur son autorité pour se faire accepter. Il règne par la peur, même s'il est le plus angoissé de tous, pétrifié à l'idée que l'on s'aperçoive de sa nullité et de sa fainéantise. Ses subordonnées le détestent tant il les use et les écrase.

S ALAZAX DÉMON DE N YBBAS

Grade 2

Jean-Pierre Pernod, « journaliste »

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

51 ans, 1m73, 78kg, châtain, yeux marron

TALENTS

Aisance sociale 2+, Avoir l'air con 5, Baratin 6+, Défense 3, Discussion 4+, Faire pleurer 4+, Métier (journaliste) 1+

POUVOIRS

Augmentation de présence 2, Charme 4, Détection des ennemis 3, Message subliminal, Onde de choc 2, Paralysie 1+, Peur 4, Trait d'énergie 3+

COMBAT

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

« Et voyons maintenant les images du scandale de la bibliothèque municipale de Trégazoul-Plumazout, construite pour pas moins de 200 000 euros, soit presque 15 milliards d'anciens centimes alors qu'il n'y a que des anabes dans le village. Un reportage de Marie Gaspierre et Gérard Grandjean. »

On ne présente plus Salazax, « journaliste » qui a élevé le fait divers au rang d'art journalistique et le passage de fonctionnaires à celui de sport national. Vil et arriviste, il utilise avec une maestria étonnante le média télévisuel pour pervertir, diviser et abrutir les masses bêtantes. Ne reculant devant aucune bassesse, il ne se censure que pour mieux sous-entendre, de manière à éviter les procès et faire fantasmer le chaland. Très imbu de lui-même il attend le grade 3 qu'il devrait déjà avoir, selon lui.

Scénarii

FOUTRAK DÉMON D'ASMODEE

Grade 1

Stéphane Barcouille, éditeur

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

31 ans, 1m65, 70kg, bruns, yeux noirs

TALENTS

Aisance sociale 2+, Art du cocktail 3+, Baratin 2+, Défense 2+, Discussion 2, Enquête 3, Flagorner 4, Informatique 1+, Jeu 2, Séduction 2+

POUVOIRS

Aura de confusion 1, Cauchemar 2, Lire les pensées 1, Pari stupide 2, Télépathie 1

COMBAT

12 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

« Bonjour mademoiselle, vous avez beaucoup de talent, vous avez déjà fait un stage dans l'édition ? »

Petit, râblé et méchant, Foutrak se déteste. Sa haine de lui-même est telle qu'il cherche désespérément à se faire aimer, par tout le monde, tout le temps. Alors il fascine, il séduit, il flagorne. Parfois cela fonctionne mais il ne garde jamais très longtemps ses amis. Les plus intelligents percent le masque et ne tardent pas à s'engueuler avec lui, les autres continuent de parader dans sa cour sado-maso où les brimades alternent avec les récompenses. Tous les courtisans sont unis par la haine de leurs ennemis, les anciens courtisans trop lucides, lassés de Stéphane le petit roitelet aigri. Il parade avec son aréopage dans les salons, les vernissages et ce que les « élites » de ce pays nomment la vie intellectuelle. Il se vide les couilles dans ce qu'il peut, sans préférence de goût, de couleur ni même de sexe, trop heureux de trouver quelqu'un qui puisse un peu l'aimer. Son amour du jeu le pousse à écumer les cercles de jeu et à y perdre les rares sous que sa maison d'édition et son copieux héritage lui laissent. Sans talent, même pour le jeu, il est en train de se reconvertir dans l'organisation de soirées, ce qui lui permet de continuer d'assouvir sa passion mais en gagnant de l'argent.

MARCUS DÉMON DE MAMMON

Grade 1 • Pierre Bernant,
VRP dans les photocopies

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

47 ans, 1m73, 75kg, roux, yeux verts

TALENTS

Baratin 4+, Défense 2+, Discrétion 2, Discussion 3+, Enquête 2, Séduction 2+

POUVOIRS

Augmentation de Présence 1, Aura de pacification 2, Corruption 2, Lire les pensées 1, Télépathie 1

COMBAT

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

« Le boss y m'a challengé sur ce coup-là, les goals étaient trop forts, tu vois, mais moi, j'ai assuré comme une panzer division et j'les ai fulfillés les objectifs ! Avec la com, je vais ripper direct à Deauville pour le week-end. »

Beauf au dernier degré, Marcus est l'archétype du sous-commercial de banlieue, du Zorro de la com. Sans scrupules ni pitié, il ne recule devant aucune mesquinerie, aucun stratagème pour faire son chiffre et refoirgner des photocopies à des pauvres buralistes au bord de la retraite, incapables de lire les clauses spéciales en corps 4. Il ne parle qu'en franglais et d'une manière tout à fait personnelle.

PROSPER DÉMON DE MALPHAS

Grade 1 • Jean-Luc Bourremassy,
comptable dans la distribution

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

45 ans, 1m63, 67kg, cheveux blancs, yeux marron, type indien

TALENTS

Baratin 4+, Défense 2, Discrétion 3+, Discussion 4, Enquête 3

POUVOIRS

Augmentation de Présence 1, Aura d'inattention 2+, Discorde 1, Lire les pensées 1+, Onde de choc 1

COMBAT

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

« Superbe la montre ! On sent l'homme de goût. Je ne comprends vraiment pas pourquoi Duglor trouve qu'elle fait mac de banlieue. »

Subtil, intelligent, rusé, sournois, mesquin, immonde et fourbe sont des adjectifs tout à fait adaptés à Prosper. D'apparence frêle et clairement étrangère, toujours affable et poli, il utilise son charisme et son apparence faussement innocente pour mieux entuber tout le monde. D'une mauvaise foi tatchérienne, il nie toujours en bloc et avec le plus parfait aplomb tout ce dont on l'accuse. Il réussit de plus l'exploit d'avoir même quelques amis, tant il fait ses coups de pute dans le dos.



L'ÉTERNITÉ EST TROP COURTE POUR LAISSER LES CONS S'ÉPANOUIR

L EVOTHYROX DÉMON DE H NISROCH

Grade 2

Olivier Giliri, RMLste

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

27 ans, 1m71, 72 kg, brun, yeux marron

TALENTS

Baratin 3+, Corps à corps 1+, Défense 3, Discrétion 3, Discussion 2, Médecine 4+, Séduction 3+

POUVOIRS

Accoutumance 3+, Aura d'inattention 2, Aura de pacification 3, Détection des ennemis 2+, Lire les pensées 3, Onde de choc 2, Peur 4

COMBAT

25 PP, 7 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

« Te stresses pas gars, tu vas te choper un ulcère »

Un des premiers et plus fidèles démons de Nisroch, il est un junkie de la première heure. Décontracté jusqu'à la faïnéantise, c'est un invertébré déboussaie qui n'aime plus trop faire le Mal et qui déteste trop la Terre pour ne pas chercher à s'en échapper pour rejoindre des enfers artificiels. Très farceur, il aime partager ses passions avec ses amis.

6 GUILLAUME ANGE DE 6 EORGES

Grade 2

à la retraite

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

38 ans, 1m80, 80 kg, brun, yeux marron

TALENTS

Combat 8, Corps à corps 7+, Défense 6+, Discrétion 4, Engueuler les gens sans raison 4, Grommeler 6, Intrusion 4+, Ouvrir les portes du square 2+, Se plaindre 3+, Tir 3+

POUVOIRS

Arme exaltée 4, Armure corporelle 4+, Augmentation de Force 4, Colère divine 5+*, Onde de choc 3+, Volonté supranormale 4

COMBAT

28 PP, 10 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

« Ah les gueux ! Montjoie Saint Denis, c'est reparti comme à Lugdunum ! À moi mes pueux ! Tiens mange ça, péde ! »

Guillaume est mécontent et ce depuis longtemps. On l'a mis à la retraite en même temps que son patron et pour les mêmes raisons. Inadaptation au monde moderne, trop grande violence, manque de diplomatie. Depuis il est dans un paradis doré au Paradis, gardien de square. Dictateur de square serait plus juste tant il passe sur les visiteurs et les promeneurs toute la rancœur que sa situation a générée. Il fustige et conspuie l'ordre nouveau, l'ordre ancien, les nouveaux archanges, la dégénérescence de la jeunesse, la faiblesse du Bien, l'augmentation de la bière, etc... Inutile de dire que lorsqu'il se retrouvera au milieu de démons branchés l'ayant invoqué par erreur, il sera partagé entre la haine et la joie. Sa joie et sa présence sur Terre seront de courte durée.

M MATHIAS, ARCHANGE DE LA CONFUSION

se faisant passer pour Izeka, démon d'Andrioualilus de grade 2, se faisant passer pour Izeka, démon de Volefor de grade 1

31 ans, 1m85, 85kg, châtain, yeux marron

Voir caractéristiques dans le livret de règles.



Scénarii

PISTES PERMETTANT DE CRÉER D'AUTRES SCÉNARII : LES ENNEMIS DE DIEU

Les démons ne sont pas les seuls adversaires des forces du Bien, bien qu'ils soient les plus nombreux et les plus dangereux. Les anges peuvent aussi rencontrer des humains maîtrisant les arcanes de la magie (les sorciers), qui sont capables de les invoquer et de les contrôler, des psioniques dont l'esprit est la plus grande arme et des héros païens dont les pouvoirs rivalisent avec ceux des démons.

LES PSIONIQUES

Les psioniques sont des humains possédant un matériel génétique unique qui les rapproche des créatures célestes. Malgré leurs fantastiques pouvoirs mentaux, ce sont à la base de simples humains. Ils peuvent cependant avoir des caractéristiques mentales (principalement la Volonté) supérieures au maximum humain (jusqu'à 6+) et ils disposent de PP et de pouvoirs comme les anges et les démons (généralement 2 + Volonté + Chance/Foi).

Les psioniques possèdent plusieurs talents propres nécessaires à l'utilisation de leurs pouvoirs. En effet, l'utilisation des pouvoirs psioniques n'est jamais automatique : elle nécessite un test réussi du talent associé au pouvoir, dont la difficulté dépend des conditions. Le plus souvent, le test est Difficile. Si le psionique peut se concentrer plusieurs minutes au calme, le test devient Facile. Au milieu d'un combat, il est au contraire Très difficile ou pire selon le stress et l'état du personnage. Si ce test échoue, le psionique perd 1 PF (mais aucun PP). S'il réussit, il doit payer le coût du pouvoir en PP, mais ne perd aucun PF. Dans le cas des pouvoirs constants, un nouveau test de talent est nécessaire pour chaque prolongation des effets du pouvoir. En cas d'échec spécial (double), le psionique ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1d6 heures. En cas d'échec critique (triple), il ne peut plus utiliser aucun pouvoir de cette liste pendant 1d6 jours.

Voici la liste des pouvoirs associés à chacun des six talents psioniques (Volonté, acquis, exotique, générique). Attention, un personnage qui possède un talent psionique ne possède pas forcément tous les pouvoirs associés (il doit les apprendre séparément). Quand des différences existent avec les versions habituelles de ces pouvoirs, elles sont indiquées entre

parenthèses. Un psionique peut atteindre le niveau 6+ dans ses talents psioniques et le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser celui du talent associé.

Pouvoirs cinétiques : Adhère, Agitation moléculaire*, Arrêt cardiaque*, Champ de force, Conversion physique, Obscurité, Télékinésie, Vitesse, Vol.

Pouvoirs corporels : Anaérobiose (constant, 1 PP pour une minute), Armure corporelle, Augmentation de Force, Augmentation de Perception, Immortalité*, Immunité contre les maladies et les poisons (constant, 1 PP pour 1 heure), Jeûne (constant, 1 PP par jour), Polymorphie, Réduction, Régénération, Transfert de blessures*.

Pouvoirs dimensionnels : Cauchemar, Déphasage, Déplacement temporel, Détection du futur proche, Rêve, Téléportation.

Pouvoirs martiaux : Arts martiaux, Augmentation d'Agilité, Détection des ennemis, Esquive acrobatique, Étouffement, Frappe ultime.

Pouvoirs offensifs : Aura de confusion, Aura d'intention, Charme, Détection du mensonge, Domination, Illusions, Invisibilité, Lire les pensées, Paralyse, Peur.

Pouvoirs psychiques : Augmentation de Présence, Augmentation de Volonté, Boomerang, Conversion mentale, Esprits multiples, Psychométrie, Talent universel, Télépathie, Volonté supra-normale.



LES HÉROS PAÏENS

Tout comme Dieu et Satan envoient les âmes d'anges et de démons squatter des corps d'humains pour les servir sur terre, les dieux païens vikings, celtes, égyptiens et gréco-romains envoient les âmes d'anciens héros habitant leur marche intermédiaire dans le corps d'adorateurs mortels.

Un héros païen dispose généralement de 60 PA à la création, à répartir comme l'indique la table suivante. Ce sont des créatures surnaturelles et leur seuil de BL est égal à leur niveau de Force +1,5.

CATÉGORIE	PA	NIVEAU MAXIMUM
Caractéristiques	0-30 PA	6+ (5+ à la création)
Talents	20-40 PA	9+ (7+ à la création)
Pouvoirs (et PP)	0-20 PA	6+ (3+ à la création) et 40 PP

PISTES PERMETTANT DE CRÉER D'AUTRES SCÉNARI

★ LES HÉROS VIKINGS

Asgard, la marche des dieux vikings, n'est pas assez puissante pour alimenter les pouvoirs de ses héros. Ces derniers doivent donc passer par des runes, des mini-réservoirs à PP qui contiennent aussi un pouvoir. Les héros vikings ne possèdent eux-mêmes aucun pouvoir ou PP.

Les runes sont uniquement attribuées au mérite et ne peuvent être développées par l'entraînement.

★ LES HÉROS CELTES

Les héros celtes peuvent posséder les pouvoirs suivants : Champ de force, Cri de guerre*, Décharge électrique, Esquive acrobatique, Forme de combat, Frappe ultime*, Furie*, Jet de flammes, Marche sur l'eau*, Peur, Régénération, Sommeil, Transfert de blessures*, Transformation (une seule forme à choisir en même temps que le pouvoir), Vitesse.

Les pouvoirs suivants sont réservés aux héros dévoués à un dieu en particulier : Le Dagda (Transmutation : comme Pétrification, mais en bois), Lug (Aura héroïque : comme Champ de force, mais uniquement contre les projectiles non-magiques), Nuada (Rebond), Ogmios (Sagesse druidique : comme Philosophie).

★ LES HÉROS GRÉCO-ROMAINS

Les héros gréco-romains peuvent posséder les pouvoirs suivants : Armure corporelle, Attaque des éléments (comme Télékinésie, mais uniquement sous forme d'attaque), Boomerang, Charme, Contrôle des animaux, Décharge électrique, Disparition (comme Téléportation, mais sans contrôle sur la destination qui est cependant toujours un endroit sûr), Esquive acrobatique, Furie*, Habit d'ombre (comme Aura d'inattention et Corps gazeux), Membre blindé, Oracle (comme Détection du futur proche, mais uniquement pour une personne dont le héros tient la main), Peur, Polymorphie, Psychométrie, Régénération, Sommeil, Supériorité martiale, Transfert de blessures*, Transformation (une seule forme à choisir en même temps que le pouvoir), Vitesse, Vol, Volonté supra-normale.

★ LES HÉROS ÉGYPTIENS

Les héros égyptiens peuvent posséder les pouvoirs suivants : Caméléon, Corps de sable (comme Corps liquide, mais en remplaçant l'eau par du sable), Déphasage, Frappe ultime*, Lucur insoutenable, Poison, Régénération, Rêve, Sommeil, Trait d'énergie, Transformation (une seule forme à choisir en même temps que le pouvoir).

LES SORCIERS

Les sorciers sont des humains normaux (voir le chapitre 5 du livre de base) qui obtiennent quelques pouvoirs occultes après des années d'ins-truction et d'apprentissage. Les sorciers confirmés peuvent avoir des caractéristiques mentales d'un niveau extraordinaire (mais rarement au-delà de 5+).

Les sections suivantes décrivent les différentes formes de magies actuellement connues.

★ LA HAUTE SORCELLERIE

Le but premier de la sorcellerie est l'invocation d'anges ou de démons. Pour réussir cette prouesse, le sorcier doit tracer un pentacle approprié, suivre un rituel complexe et fournir un réceptacle à l'âme de la créature qu'il appelle (cela peut être un corps humain ou animal ou un objet). Le rituel est plus efficace si le sorcier connaît le vrai nom de la créature qu'il invoque et s'il effectue un sacrifice adapté (de la nourriture pour un démon d'Haagenti, des céréales pour un ange d'Alain, etc.). Si l'invocation réussit, l'âme de la créature angélique ou démoniaque appelée est attirée depuis la marche ou elle résidait et investit le réceptacle. Le sorcier a alors trois options : effectuer une simple demande de service, prendre le contrôle de la créature ou la lier définitivement à un objet.

Pratiquer la sorcellerie n'exige aucun talent surnaturel. Une fois les principes connus et la méthode déchiffrée dans un grimoire, c'est à la portée de n'importe quel humain. Évidemment, cela reste très complexe, ne serait-ce que parce que les rituels sont sciemment décrits dans des termes ésotériques incompréhensibles sans les clefs essentielles. Le seul talent strictement nécessaire est Haute sorcellerie (aucune caractéristique associée, acquis, exotique, générique), mais les véritables sorciers possèdent des talents spécifiques à chaque étape d'une invocation, qui leur permettent d'être plus efficaces : Pentacle, Invocation, Demande, Contrôle et Lien (aucune caractéristique associée, acquis, exotique, spécifique ; chaque type de créature (anges, démons, vikings, etc....) est une spécialité distincte).

La première partie d'un rituel (création du pentacle et invocation) prend plusieurs heures et nécessite un test de Haute sorcellerie dont la difficulté dépend du statut de la créature invoquée, selon la table suivante. On peut s'aider des talents Pentacle et Invocation à condition de réussir un test à la même difficulté de base. Il n'y a aucun malus si ces tests annexes échouent, sauf en cas d'échec spécial ou critique (dont les effets toujours amusants sont laissés à la discrétion du MJ).

Scénarii



Une fois la créature invoquée et restreinte par le pentacle, le sorcier doit réussir un test opposé de Chance/Foi pour l'obliger à lui obéir. S'il échoue, la créature disparaît et revient à sa marche d'origine. S'il réussit, le sorcier a le choix entre une simple demande, comme « tue cette personne » ou « réponds à mes questions » et un contrôle plus durable, comme « sers-moi de garde du corps » ou « deviens mon amant ». Si le réceptacle choisi est un objet, la seule possibilité est le lien, qui permet d'obtenir un objet magique, bien qu'il soit récalcitrant (le sorcier peut utiliser les pouvoirs de la créature liée à l'objet, mais il doit réussir un test opposé de Volonté à chaque fois).

La mission confiée à la créature invoquée peut l'amener à sortir du pentacle et elle est alors libre de ses mouvements. Les sorciers avisés devront inclure une clause de non-agression dans leur ordre, sous peine de se retrouver rapidement éclaté contre un mur !

Une demande ne dure jamais plus d'une journée. Un contrôle a des effets plus longs selon la marge de réussite du test opposé (voir la table suivante). Un nouveau test est possible à la fin de cette période, mais avec un malus de -4 colonnes pour le sorcier, puisque la créature n'est plus dans un pentacle. Le sorcier doit être à moins de 10 mètres de sa victime pour cela.

PISTES PERMETTANT DE CRÉER D'AUTRES SCÉNARI

CRÉATURE	DIFFICULTÉ
Archange, prince-démon	Légendaire
Ange, démon, dieu païen	Incrovable
Familier, héros païen	Très difficile
CONDITION	MODIFICATEUR
La créature est sur Terre	-1 colonne
La créature est incarnée dans un corps humain	-2 colonnes
Test de Pentacle réussi	+2 colonnes
Test d'Invocation réussi	+2 colonnes

CONDITION	MODIFICATEUR
Selon l'importance des sacrifices effectués	+1 à +6 colonnes
L'ordre donné va à l'encontre des principes de la créature	-1 à -6 colonnes
Test de Demande réussi*	+4 colonnes
Test de Contrôle réussi**	+2 colonnes
Test de Lien raté***	-6 colonnes
* En cas de demande uniquement.	
** En cas de contrôle uniquement.	
*** En cas de lien uniquement.	

MR	TEMPS DE CONTRÔLE
0-3	1d6 jours
4-6	1d6 mois
7-9	1d6 ans
10+	permanent

LA BASSE SORCELLERIE

Bien que les sorciers soient capables de nombreux exploits autres que l'invocation d'anges et de démons, ils ne considèrent pas cela comme une activité « noble ». La basse sorcellerie se présente sous la forme de rituels longs et complexes ou de sorts plus simples mais étonnants. Le talent associé est Basse sorcellerie (aucune caractéristique associée, acquis, exotique, générique).

Contrôle des morts-vivants | sort (2 PF) | difficile.

Permet de contrôler un mort-vivant à condition de réussir un test opposé de Chance/Foi.

Créer des morts-vivants | rituel (1 heure) | difficile.

Crée un zombie, un squelette ou une goule.

Lecture d'aura | sort (1 PF) | difficile. Comme le pouvoir du même nom à un niveau égal à la Chance/Foi du sorcier.

Localisation | rituel (10 minutes) | très difficile.

Permet de localiser avec précision une créature dont le sorcier connaît le vrai nom, où qu'elle soit sur terre.

Protection | sort (1 PF) | très difficile. Permet d'obtenir un bonus de +3 colonnes contre les attaques (physiques, mentales et spirituelles) des créatures surnaturelles d'un camp particulier (soit des forces du bien, soit du mal, soit d'un des panthéons païens).

Vrai nom | rituel (24 heures) | très difficile. Permet d'obtenir le vrai nom d'une créature surnaturelle que le sorcier doit avoir vue en personne. Ne peut être tenté qu'une fois par an pour une créature donnée.

LA MAGIE RUNIQUE

La magie runique est l'apanage des dieux vikings et de quelques-uns de leurs séides, qui sont les seuls à pouvoir les créer. Les runes sont très similaires aux objets magiques. Elles contiennent un pouvoir et l'énergie nécessaire à son fonctionnement. Sauf indication contraire, les runes sont apposées sur la peau du personnage. Il n'y a pas de talent associé car leur utilisation est automatique et leur création est hors de portée du commun.

Art du combat | 18 PA. Comme le pouvoir Supériorité martiale au niveau 4.

Berserker | 18 PA. Lorsque le porteur subit une blessure fatale, il entre dans une rage destructrice. Il gagne 5 PF, obtient 5 rangs de bonus en Force et 2 colonnes de malus en Combat et Défense. Il attaque l'ennemi le plus proche et est incapable de déclencher une autre rune ou de tirer. S'il n'y a plus d'ennemi, il attaque la créature vivante la plus proche. Au bout d'un nombre de secondes égal à 2 fois sa Volonté, il perd 10 PF (ce qui doit être suffisant pour l'assommer).

Divination | 12 PA. Une fois par jour, le porteur peut utiliser le pouvoir Détection du futur proche (niveau égal à sa Volonté).

Dur à cuire | 10 PA. Le porteur est immunisé à la chaleur et au froid ordinaires, ainsi qu'aux maladies et aux poisons non-magiques.

Einhærjars | 14 PA. Une fois par jour, le porteur peut invoquer des guerriers spectraux depuis le Valhalla. Il en apparaît un nombre égal à la Volonté du viking pendant une minute. (Force 4, Agilité 3, Perception 2 ; Combat 4 (épées 5+), Discrétion 3+, Tir 1 (arcs 3))

Éternel | 12 PA. Comme les pouvoirs Anaérobiose et Jeûne.

Guérisseur | 8 PA. Les blessés soignés par le porteur guérissent deux fois plus vite que la normale.

Scénarii

Indomptable | 14 PA. Comme le pouvoir Volonté supra-normale (niveau égal à la Volonté du porteur).

Inflexible | 18 PA. Une fois par jour, le porteur peut bénéficier de Protection de l'âme et de Protection de l'esprit pendant une minute.

Messageur de la mort | 10 PA. Toutes les personnes attaquantes ou attaquées par le porteur doivent réussir un test standard de Volonté pour résister à l'envie de s'enfuir.

Protection | 16 PA. Comme le sort de Basse sorcellerie, contre les forces du bien et du mal.

Régénération | 14 PA. Comme le pouvoir du même nom au niveau 2.

Santé de fer | 16 PA. Le seuil de blessure légère du porteur devient égal à la Force +2 (les autres seuils sont recalculés en conséquence).

Tel le vent | 12 PA. Une fois par jour et pendant dix minutes, le porteur peut utiliser le pouvoir Vol (au niveau 3).

Transformation | 12 PA. Une fois par jour et pendant une heure, le porteur peut se transformer en animal (choisi en même temps que la rune), comme avec le pouvoir du même nom.

★ LA MAGIE DRUIDIQUE

La magie druidique nécessite la possession d'un véritable pouvoir (les sorts coûtent des PP). Elle n'est accessible qu'aux héros celtes. Le talent associé est Magie druidique (aucune caractéristique associée, acquis, exotique, générique)

Bêrise | sort (4 PP) | très difficile | attaque mentale, portée courte. Le druide inflige la perte d'un nombre de rangs de Volonté égal à la marge de réussite d'un test de Volonté résisté par la Volonté de sa cible.

Brouillard | rituel (10 minutes et 4 PP) | très difficile. Même effets que le pouvoir Obscurité (niveau égal à la Volonté).

Contrôle des animaux | sort (2 PP) | très difficile. Comme le pouvoir Contrôle des animaux (niveau égal à la Volonté).

Contrôle des éléments | rituel (1 heure et 6 PP) | difficile. Permet de modifier légèrement le climat sur les quelques jours à venir.

Contrôle des pierres | sort (2 PP) | difficile. Comme le pouvoir Télékinésie (niveau égal à la Volonté), mais uniquement sur des pierres.

Divination | sort (3 PP) | difficile. Comme le pouvoir Détection du futur proche (niveau égal à la Volonté).

Faire parler les pierres | rituel (10 minutes et 4 PP) | difficile. Même effets que le pouvoir Psychométrie (niveau égal à la Volonté), mais uniquement sur les pierres.

Intimidation | sort (4 PP) | difficile. Comme le pouvoir Charme (niveau égal à la Présence).

Labyrinthe sylvestre | rituel (30 minutes et 5 PP) | très difficile | attaque spirituelle, portée mentale. Si la victime entre dans une forêt, elle sera incapable de trouver la sortie par elle-même pendant un temps en jours égal à la MR finale d'un test résisté de Volonté.

Rêve | rituel (10 minutes et 5 PP) | très difficile. Comme le pouvoir du même nom (niveau égal à la Volonté).

★ LA MAGIE ÉGYPTIENNE

La magie égyptienne est très ancienne et plutôt grossière dans ses moyens. La plupart des sorts nécessitent que le magicien se mutilé pour fournir l'énergie nécessaire. Le talent associé est Magie égyptienne (aucune caractéristique associée, acquis, exotique, générique).

Animation de la végétation | rituel (1 heure et une BG) | difficile. Permet d'animer les végétaux existants pour qu'ils retiennent les adversaires désignés (Force 2-4 selon la flore ; Corps à corps 3).

Animation de statue | rituel (1 heure et une BL) | très difficile. Permet d'animer une statue relativement ancienne (plus de 200 ans) pour qu'elle serve de gardien pendant 1d6 heures. (Force 5, Agilité 1, Perception 1 ; Corps à corps 4+ ; Armure corporelle 4 (permanent), Arts martiaux 4 (effets permanents seulement)).

Contrôle des morts-vivants et Créer des morts-vivants. Comme pour la basse sorcellerie.

Érosion | rituel (1 minute et une BL) | difficile. L'objet touché subit aussitôt les effets d'un siècle d'usure.

Malédiction sanglante | rituel (1 minute et une BG) | très difficile. Si la cible rate un test Très difficile de Force, elle subit une blessure fatale (en 1d6 jours, peut être soignée).

Tempête de sable | rituel (6 heures et une BG) | difficile. Provoque une tempête de sable pendant les 1d6 jours suivants, à condition de se trouver dans un endroit propice (un désert ou une grande plage).

Tromper la balance de Thot | rituel (1 semaine et une BF) | incroyable. On retire à la cible ses organes vitaux pour les conserver dans des bocaux. Si le sort rate, la cible meurt. S'il réussit, elle devient impossible à tuer normalement (les morts subites deviennent de « simples » blessures fatales), à moins de détruire aussi les bocaux.

★ LA MAGIE VAUDOU

La magie vaudou est plus proche de l'adoration de dieux mineurs (les lwas) que de la véritable magie. Il faut avoir la Foi (voudou) plutôt que la chance pour utiliser cette forme de magie. Le talent associé est Magie vaudou (Foi, acquis, exotique, générique).

NOUVEAUX POUVOIRS

AGITATION MOLÉCULAIRE | mental | activé (5 PP) | psioniques (3 PA) | attaque physique (précision +4, puissance niveau+1), intangible, portée courte, type (énergie/chaleur)
Le psionique peut enflammer les objets ou les personnes à distance. C'est ce qu'on appelle une combustion pas-si-spontanée-que-ça.

ARRÊT CARDIAQUE | mental | activé (7 PP) | psioniques (4 PA) | portée très courte

Le psionique peut arrêter le cœur d'un adversaire. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Force de sa cible. Si la MR finale est inférieure à 4, la victime subit d'atroces souffrances pendant 1d6 secondes, mais se remet ensuite. Si la MR est au moins égale à 4, la victime subit une mort subite.

CRI DE GUERRE | physique | spécial (4 PP) | païens (3 PA) | aire d'effet (courte), portée nulle

Utilisé au tout début du combat, ce pouvoir inflige aux adversaires du personnage un nombre de colonnes de malus en Défense égal au niveau du pouvoir +3 pendant une seconde.

FRAPPE ULTIME | mental | spécial (4 PP) | psioniques et païens (3 PA) | —

Permet de porter une attaque au contact en ignorant l'armure de son adversaire, à condition de réussir un test standard de pouvoir (Difficile en temps normal, Très difficile face à une armure hyperdense comme un Champ de force).

FURIE | mental | constant (4 PP par seconde) | païens (3 PA) | —

Le personnage obtient un nombre de rangs de bonus en Force égal au niveau du pouvoir +1 et un malus de -2 colonnes en Défense.

IMMORTALITÉ | spirituel | permanent | psioniques (3 PA) | —

Chaque niveau de pouvoir multiplie l'espérance de vie par deux.

MARCHE SUR L'EAU | spirituel | constant (1 PP par minute)

| païens (6 PA) | invariable

Permet de marcher sur l'eau comme sur la terre ferme.

TRANSFERT DE BLESSURES | mental | activé (3 PP) | psioniques et païens (3 PA) | —

Comme Sacrifice ultime, mais nécessite une seconde de concentration et de toucher la blessure.

Canari | rituel (5 heures) | incroyable. Permet de créer un Canari, c'est-à-dire un petit pot de terre destiné à recevoir l'âme d'un humain après sa mort (contre sa volonté).

Forme animale | rituel (1 heure) | très difficile. Permet de se transformer en animal pendant six heures, comme le pouvoir Transformation au niveau 2.

Malédiction | rituel (une nuit) | très difficile. Identique aux différents pouvoirs démoniaques (niveau égal à la Foi), avec des noms plus sympas (« sermon de Papa Legba » pour la folie ou « mauvais œil du Baron » pour maladie, par exemple).

Poudre de mort | rituel (quinze jours) | très difficile. Permet de créer une poudre qui transforme lentement la personne qui l'ingère en zombie sous les ordres du

magicien. Bien qu'elle en ait l'apparence, la victime n'est pas morte.

Prison cauchemar | rituel (4 heures) | incroyable. Permet d'emprisonner l'âme d'une personne sur la Marche des Cauchemars à condition de réussir un test de Foi résisté par la Foi de la victime. Le corps de cette dernière semble être dans un coma profond pendant un nombre de semaines égal à la MR finale du test.

Séduction de Maîtresse Alizée | rituel (1 heure) | difficile. Permet de créer chez n'importe quelle personne un désir irrésistible de coucher avec le magicien.

Mambo chevauchant | rituel (une nuit) | très difficile. Permet d'appeler et d'être possédé pendant une journée par un lwa, aux caractéristiques équivalentes à celles d'un héros païen.

Pouvoirs de grade :

 $2 \sqrt{2}$

2.

 $12 +$

5

2

3

FO

Agilité

Perception



Présence



Talents principaux

Niventa Carac

☹ Baratin	1	Pré
☹ Combat (.....)	1 ()	Agri
☹ Corps à corps	2	Agri
☹ Défense	2	Agri
☹ Discrétion	1	Agri
☹ Discussion	4	Vol
☹ Enquête	3	Foi
☹ Fouille	1	Per
Intrusion	—	—
Médecine	2	—
☹ Séduction	2	Pré
☹ Tir (.....)	1 ()	Per

Talents exotiques

Niveau	Carsac
--------	--------

[illegible]

Talents secondaires

Niveau	Carac
--------	-------

Acrobatie	1	Ag
Aisance sociale	3	Pré
Art (.....)	()	Pré
Athlétisme	1	For
Conduite	2+	Ag
Culture gén ^{ie} (.....)	()	—
Hobby (.....)	—	—
Informatique	6	—
Intimidation	1	For
Langues (anglais, japonais, latin)		
Métier (.....)	—	—
Navigation	—	—
Pilotage	—	—
Sv. criminel (.....)	()	—
Sv. d'espion (.....)	()	—
Sv. militaire (.....)	()	—
Sv. occulte (.....)	()	—
Science (physique)	3 (5)	—
Survie (.....)	()	Per
Technique (électronique)	3 (5)	—

PF : (7)

PP : (12) 6

BL: (4) ○○○○○○

BG: (8) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

BF : (12) ○○○○...

MS: (16) ○○




 Elsevier
 enligne

Pouvoirs

Niveau	PF
--------	----

Bumerang	1	2
Invention	2	2
Volunté supra-normale	1	1

Notes

Max est jeune, blond, assez petit. Il porte une salopette bleue pleine de stylus et de tournevis et une casquette rouge sur laquelle est dessiné un éclair stylisé.

Comme la plupart des démons de Vapula, Max est un technicien, plus à l'aise dans le carbonis que sur le terrain. Il se retrouve pourtant régulièrement (et à son corps défendant) obligé de diriger l'équipe de démons.

Gadget : Max possède un gant techno-magique qui contient 6 PP et les pouvoirs Décharge électrique 1 et Adhérence 1.

Identité : Carpathes

Supérieur : Samigina

Grade : 0

Pouvoirs de grade :

ms

3+ 5 2 2+ 3 3
Force Agilité Perception Volonté Présence Foi



Talents principaux

	Niveau	Carac.
Baratin	2+	Pré
Combat ()	2+ ()	Agi
Corps à corps	5	Agi
Défense	5	Agi
Discretion	7	Agi
Discussion	1	Vol
Enquête	1+	Foi
Fouille	2+	Per
Intrusion	2+	—
Médecine	4+	—
Séduction	3+	Pré
Tir ()	1 ()	Per

Talents exotiques

	Niveau	Carac.

Talents secondaires

	Niveau	Carac.
Acrobatie	7	Agi
Aisance sociale	5	Pré
Art ()	()	Pré
Athlétisme	4+	For
Conduite		Agi
Culture gén ^{ér} ()	()	—
Hobby ()		—
Informatique		—
Intimidation	4	For
Langues []		
Métier ()		—
Navigation		—
Pilotage		—
Sv. criminel ()	()	—
Sv. d'espion ()	()	—
Sv. militaire ()	()	—
Sv. occulte ()	()	—
Science ()	()	—
Survie (souterrains)	2 (4)	Per
Technique ()	()	—

PF: (6)

PP: (9)

BL: (5) ○○○○○○

BG: (11) ○○○○○○

BF: (16) ○○○○

MS: (22) ○○○

Pouvoirs

Niveau PP

Baiser vampirique

1 1

Membre exotique (griffes)

— 2

Peur

1 1

Notes

Carpathes est un homme de taille moyenne, très mince, brun et glabre. Ses cheveux lisses tombent de chaque côté de son visage comme les ailes d'un corbeau. Ses traits sont aiguisés et allongés. Il a des cernes profondes sous les yeux ; ou peut-être maîtrise-t-il mal le maquillage. Il porte un pantalon de velours noir, des bottines de cuir noir et une ample cape noire à capuchon. Et une boucle d'oreille en forme de goutte de sang.

C'est un poseur, qui travaille consciencieusement ses manières. Il aime fumer (avec un porte-cigarettes), adossé à un mur, la figure dans l'ombre de sa capuche. D'ailleurs, il aime les zones d'ombre en général. Bien qu'il ne soit pas un vampire, une limitation fait qu'il ne renvoie pas d'image dans les miroirs.

Identité : Dee - Pee

Supérieur : Andrealphus

Grade : 0

Pouvoirs de grade :



2

3

7

2

5

3

FORCE

Agili

Percentage



Prése

Foi

Talents principaux

⊗ Baratin	<u>4</u>	Pré
⊗ Combat (.....)	<u>1+</u> ()	Agri
⊗ Corps à corps	<u>3</u>	Agri
⊗ Défense	<u>4</u>	Agri
⊗ Discrétion	<u>4</u>	Agri
⊗ Discussion	<u>3</u>	Vol
⊗ Enquête	<u>1+</u>	Foi
⊗ Fouille	<u>1</u>	Per
Intrusion	—	—
Médecine	—	—
⊗ Séduction	<u>6+</u>	Pré
⊗ Tir (.....)	<u>1</u> ()	Per

Talents exotiques

[illegible]

Talents secondaires

🌀 Acrobatie		5	Ag
🌀 Aisance sociale		6	Pré
Art (danse)		2+(3+)	Pré
🌀 Athlétisme		2	For
Conduite			Ag
Culture gén ^{le}	()	—()	—
Hobby	()	—	—
Informatique		—	—
🌀 Intimidation		1	For
Langues []			
Métier ()		—	—
Navigation		—	—
Pilotage		—	—
Sv. criminel ()		—()	—
Sv. d'espion ()		—()	—
Sv. militaire ()		—()	—
Sv. occulte ()		—()	—
Science ()		—()	—
Survie ()		—()	Per
Technique ()		—()	—

PF: (4)

PP : (10)

BL: (4)C

BG: (8) (C)

BF : (12)C

MS: (16) C



Pouvoirs

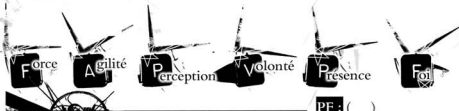
[illegible]

Notes

Dee-pee est une jeune française d'origine eurasiennne. Elle est assez petite, mince et menue. Ses longs cheveux d'un noir de gail sont noués en tresse (elle cache un crochet dans l'extrémité de sa natte, qui peut servir d'arme improvisée en cas de problème). Elle possède deux tenues : une robe longue de satin rouge, très près du corps, sur laquelle sont dessinés des motifs à base de branches et de drapeaux et un tailleur strict, tube mi-cuisse et escarpins noirs.

Latitude de Dee-Pee est un mélange de naïveté et de perversion, de sévérité et de promesse de débauche. Tout en étant plutôt dominatrice avec ses partenaires, elle peut aussi donner l'impression d'être une ingénue à dévergondner.

Pouvoirs de grade :



Talents principaux

Talents principaux		Niveau	Carac
Baratin	_____	_____	Pré
Combat (.....)	_____	_____ ()	Ag
Corps à corps	_____	_____	Ag
Défense	_____	_____	Ag
Discretion	_____	_____	Ag
Discussion	_____	_____	Vol
Enquête	_____	_____	Foi
Fouille	_____	_____	Per
Intrusion	_____	_____	—
Médecine	_____	_____	—
Séduction	_____	_____	Pré
Tir (.....)	_____	_____ ()	Per

Talents exotiques

[illegible]

Talents secondaires

Talents secondaires		Niveau	Cumac
Acrobatie	_____	_____	Ag
Aisance sociale	_____	_____	Pré
Art (.....)	_____	_____ ()	Pré
Athlétisme	_____	_____	For
Conduite	_____	_____	Ag
Culture gén ^{le} (.....)	_____	_____ ()	—
Hobby (.....)	_____	_____	—
Informatique	_____	_____	—
Intimidation	_____	_____	For
Langues [.....]			
Métier (.....)	_____	_____	—
Navigation	_____	_____	—
Pilotage	_____	_____	—
Sv. criminel (.....)	_____	_____ ()	—
Sv. d'espion (.....)	_____	_____ ()	—
Sv. militaire (.....)	_____	_____ ()	—
Sv. occulte (.....)	_____	_____ ()	—
Science (.....)	_____	_____ ()	—
Survie (.....)	_____	_____ ()	Per
Technique (.....)	_____	_____ ()	—

PF : ()

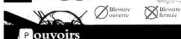
PP: ()

BL : () ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

BG: () ○ ○ ○ ○ ○

BF: () 000...

MS: ()○○○



Pouvoirs

[illegible]

Notes

- Lus' pote. Ca roule ? Koi29 ?
- Ouais, ca va, trankil.
- T ou ? Kestufé ?
- J'chuis dans un pur moment, j'lis INS2003 .
Trop chimik komen ça déchire.
- Ah ouais, C clair.
- C top true métal kom y z'ont upgradé le truc.
En +, y z'ont rajouté plein de trucs nouveaux.
- Ah ouais, C clair
- Y sont bien au jus sur nous. Y'a ri1 ki manque.
Franchement ca tue tout, y' a trop de koi marav les youyous. Lol !
- Ouais, 2labal. J'kiffe trop.
- Dak. Bon, j'te laisse, j'ai le boss ki apl. CriE, faut k'jaille taffer asap.
- Dak on se voit 2day ap le taf ? Rejo1 oim chez Régis.
- Pas de pb. @+.
- A12C4



SIREZ
PRODUCTIONS

IN NOMINE SATANIS