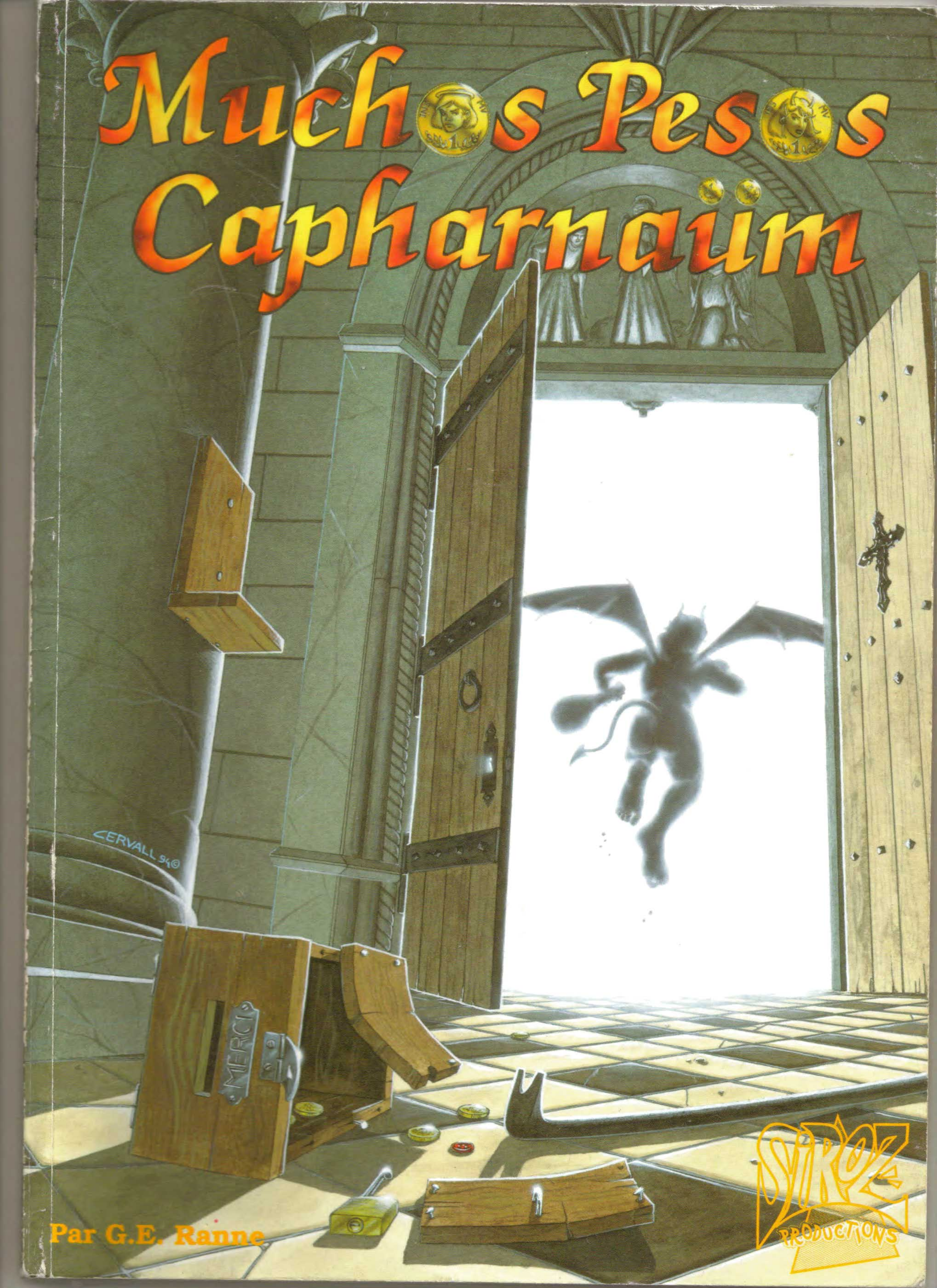
Muchos Pesos Capharnaüm



Par G.E. Ranne

SIROZ PRODUCTIONS

MUCHOS PESOS CAPHARNAUM

— Confessez-vous mon fils...
— Oui mon père, j'ai péché.
— Mais encore mon fils ?
— Je joue à In Nomine Satanis - Magna Veritas.
— Ahhhh. Ce n'est pas très joli, joli, mon fils.
— Et j'ai toutes les extensions.
— Ah... Je vois. Toutes ?
— Heu... Oui, mon père. Toutes.
— Même le tout premier écran ?
— Oui, mon père...
— Même le mythique Daemonis Compendium ? Et Intervention Divine ?
— Oui, mon père, toutes je vous dis.
— Même Muchos Pesos Capharnaüm ?
— Hein ? Allo ?
— Muchos Pesos Capharnaüm c'est la dernière extension pour INS MV ! Elle est entièrement compatible avec la première édition et évidemment avec la seconde, on n'est pas des bêtes !
— Mais qu'est-ce qu'il y a dedans ?
— Tout ! Ou presque ! Des PNJs, des organisations, les répondeurs téléphoniques des Princes, des Armes, la vie des Anges au service de Daniel, les Ordres de mission, le Bureau, même nous on l'appelle comme ça...
— Le Bureau ? C'est quoi ?
— C'est un endroit tellement secret qu'il n'existe pas. C'est un service où les Anges et les Démons travaillent main dans la main. Ou presque.
— Hein ?
— Ben oui, p'tit...
— Mais, vous tenez ça d'où ?
— C'est moi qui pose les questions, mon fils, pas toi... tu la vends combien ton Intervention Divine ?

CREDITS

Création: G.E. Ranne.

Mise en page: CROC.

Couverture: Greg Cervall.

Logo: Greg Cervall.

Dessins intérieurs: Varanda.

Corrections: Guillaume Delafosse et Sabine Wong.

SOMMAIRE

CREDITS 3

SOMMAIRE 4

NOUVELLE 5
Laura

AIDE DE JEU 8
Déroulement d'une première partie

AIDE DE JEU 12
Rapport de fin de mission (Anges et Démons)

AIDE DE JEU 16
Le passé des Anges et des Démons

AIDE DE JEU 25
Restructuration

AIDE DE JEU 28
Petit guide de l'Ange de Daniel

AIDE DE JEU 33
De nouvelles armes comme s'il en pleuvait

AIDE DE JEU 35
Les répondeurs de tous vos supérieurs

AIDE DE JEU 38
Le bureau

SCENARIOS 42
Pour le bureau

SCENARIO 48
Le supermarché

SCENARIO 57
L'immeuble

SCENARIO 63
Le centre culturel

AIDE DE JEU 68
Des tonnes de PNJs

"Laura !"
Elle gisait, là, immobile, à même le sol. Sa tête avait heurté le meuble avant qu'elle ne s'écroule. Le coup qui l'avait assommée avait été si puissant qu'elle devait probablement être déjà inconsciente quand elle s'était pris la desserte en pleine face. Sa position, désarticulée et repliée sur elle-même, faisait penser à quelque nouveau-né oublié au fond d'une nursery roumaine. Le sang qui avait maculé sa bouche et sa joue avait coagulé et ne subsistait qu'un énorme hématome bleuissant et une énorme tache sur la moquette.
Il s'agenouilla auprès d'elle. Il n'eut pas besoin de prendre sa tension pour savoir que les secours n'arriveraient jamais à temps. Son pouls était irrégulier et semblait s'affaiblir et fuir la pression de ses doigts sur ce poignet. Ce poignet de plus en plus froid. Il tenta de la réchauffer en la serrant contre lui. Il la secoua pour tenter de la faire réagir, dernier sursaut de son impuissance. Il s'affola, courut dans l'appartement, cherchant de l'eau pour lui humidifier les lèvres, des couvertures pour qu'elle n'ait plus froid, un coussin pour reposer sa tête. Quand il revint, elle était toujours dans la même position, encore plus froide, toujours plus froide.
Il n'y avait plus rien à faire.
Ce n'était pas juste ! Il n'avait rien fait ! Ils venaient de s'installer. Ils n'avaient jamais fait de mal à personne ! Pourquoi ? Et maintenant Laura allait mourir. Ils voulaient un enfant. Deux peut-être. Il avait tout arrêté. Pour elle. Et elle allait mourir. Il ne devait plus rien à personne. Ils avaient même déménagé pour ne plus être tentés. Pour ne plus tomber dans le piège. Mais en fait de piège, Laura était là. Pendant encore quelques secondes. Puis elle...
Non ! Ce n'était pas juste ! Elle qui lui disait toujours qu'ils allaient s'en sortir. Qu'elle savait que là-haut, Dieu les regardait et allait les guider. Dieu qui l'avait déjà tirée de l'enfer une fois et qui pourrait les aider maintenant qu'ils étaient deux.
Alors lui qui jamais n'avait été croyant se laissa tomber à genoux et pria comme jamais quelqu'un n'avait prié. Il pria pour sa vie. Il pria pour son âme. Il pria pour son salut. Et plus il serrait cette main glacée dans la sienne, plus il pleurait et plus il sentait la vie s'échapper.
Et au-delà des plans éthérés, au-delà même des Marches Intermédiaires, son appel fut entendu. En un instant qui dura peut-être une éternité, une décision fut prise. Et lorsque le Choix lui fut proposé, il n'hésita pas un instant.

Il était agenouillé près de cette femme qu'il n'avait jamais vue, complètement désorienté. Il tenta de percer l'obscurité qui l'entourait soudain, sachant qu'elle n'était que subjective et qu'il mettrait un certain temps à s'habituer. Il ne verrait plus Sa Lumière avant longtemps. Mais il n'avait pas besoin de ses yeux pour voir. Il palpa le corps tuméfié de cette femme. La vie s'accrochait encore pour quelques précieuses secondes et il lui fallait agir vite.
Il fit le vide en lui.
Le pouls reprit un peu de vigueur.
Le vide en lui...
Il sentit la tension remonter.
Le vide en lui...
Elle trembla, mais ce n'était pas suffisant.
Le vide en lui...
Elle ouvrit les yeux.
Il rencontra son regard. La surface de ses souvenirs fut agitée de remous. Il se rappelait de ces yeux, dans d'autres circonstances qu'il ne comprenait pas, quand leurs visages étaient proches l'un au-dessus de l'autre, si proches qu'ils pouvaient se toucher.
Il la prit dans ses bras, la serra contre lui, doucement comme on serre un enfant effrayé. Il lui caressa les cheveux, un peu comme on caresse un chien un jour d'orage.
Elle frissonna et ferma les yeux à nouveau, apaisée, la respiration régulière.

Déjà l'obscurité faisait place à une lumière blafarde. Il se leva, tenant toujours Laura (oui, cela lui semblait naturel. Elle s'appelait Laura) dans ses bras, il était encore faible mais il put la soulever sans problème, la porta jusqu'à la chambre (par là, derrière la porte, non, à droite c'est la salle de bain) et l'allongea sur le lit. Il voulut déployer ses ailes mais ce réflexe lui parut soudain stupide. Le miroir était là, qui lui renvoyait l'image d'un corps qu'il ne connaissait pas.

L'enveloppe semblait adaptée à la vie terrestre telle qu'il pensait la connaître. Il avait encore du temps devant lui, Laura ne se réveillerait pas tout de suite. Il se déshabilla entièrement et resta figé de longues minutes devant cette image grotesque qu'il allait être obligé d'accepter comme sienne.

Il erra un moment dans l'appartement, toujours nu, essayant de se remémorer au fur et à mesure la fonction des appareils qu'il voyait, testant les mécanismes. Il demeura longtemps devant les toilettes, avouant son incompréhension la plus totale. La fenêtre lui offrit sa première vue sur le monde extérieur. Le soleil baignait la rue de sa chaleur et de sa lumière, mais cette lumière lui semblait encore trop pâle. Il lui faudrait plus de temps.

Les humains qui se déplaçaient, trois étages plus bas, ne lui rappelaient rien. Leurs véhicules non plus. L'apprentissage n'allait pas être facile. Un bruit sourd attira son attention.

Il mit quelques minutes de plus à comprendre que la porte d'entrée était restée ouverte et qu'une vieille femme (vieille, sur quel critère pouvait-il juger ?) le regardait la bouche ouverte, un sac rempli de légumes renversés à ses pieds. Il lui sourit en s'approchant et très calmement, ramassa ses légumes. Elle ne bougeait toujours pas, et semblait complètement bloquée. Il essaya de la toucher, pour comprendre ce qui n'allait pas en elle. Elle aussi il pouvait peut-être la guérir, il n'était pas là exactement pour cela, mais il s'en sentait encore capable. A mesure qu'il approchait sa main, l'autre tenant le cabas d'où dépassaient quelques poireaux, la femme se raidit. Décidément, quelque chose n'allait pas en elle, c'était sensible. Elle se mit à hurler quand il la toucha. Un hurlement venant du plus profond du ventre, un cri qu'il n'avait jamais entendu auparavant. Il réagit par réflexe et elle s'écroula comme une masse. Il ne sut pas quoi faire d'elle et décida de la laisser là, devant l'ascenseur. De toute façon, elle se réveillerait bientôt, alors... Il commençait à prendre le pli.

Il ne pouvait pas effacer sa mémoire, mais l'absurde de la situation lui épargnerait bien des ennuis. La vieille madame Ravaillasse (une vague de souvenirs, tous désagréables) s'était évanouie en sortant de l'ascenseur. Elle avait eu des visions, c'est tout. Il referma soigneusement la porte derrière lui et retourna voir Laura. Elle dormait profondément. Ses blessures semblaient s'atténuer, son hématome n'était plus qu'une vilaine trace. Assis près d'elle, il se laissa absorber par ses formes, son visage, son corps qui ne représentait plus rien pour lui. Il le savait, les humains s'aiment d'amour physique mais il n'avait reçu que des cours théoriques à ce sujet, seul son corps semblait se souvenir et encore, pas de tout.

Le téléphone était à côté de lui, sur la table de nuit. Il décrocha, écouta la tonalité longuement et composa machinalement le seul numéro dont il se rappelait.

Il attendit longtemps, les relais téléphoniques transférant l'appel de central en central vers un poste qui n'avait aucune existence légale dans un local qui n'existait même pas. Il entendit les cliquetis du répondeur se mettre en marche.

La voix qu'il entendit à l'autre bout du fil, même si elle était enregistrée, lui fit chaud au cœur et un instant il se crut de retour, baignant dans Sa clarté.

"Votre arrivée est enregistrée. Une équipe d'accueil sera bientôt détachée. Bienvenue sur Terre."

Et alors qu'elle n'était plus sienne, il se prit à répondre à ce répondeur dans cette langue étrange.

Et dans son rêve, Laura crut entendre des oiseaux, de jeunes enfants, le vent dans les arbres, une source en montagne... Elle ouvrit les yeux, il tenait encore le combiné à la main.

Il n'eut pas le courage ni la force de la rendre au sommeil. Il l'a regarda en souriant. Elle l'observait un peu affolée.
"Qu'est-ce qui... ouhhh ma tête... Hé, mais Barthélémy, t'es tout nu... pourquoi ? Oh, j'ai mal...".
"Chut... repose-toi." Barthélémy... c'était donc ainsi qu'il se nommait. La consonance lui plaisait. La voix de Laura aussi, encore rauque de sommeil mais pleine de bon sens. Et elle avait raison, il était toujours nu. "Des gens vont venir, ils vont s'occuper de toi...".
"Serre-moi fort... J'ai mal... J'ai du mal à me souvenir... Je me suis évanouie ? C'est ça ?".
Non, ce n'était pas cela. On ne se tue pas en s'évanouissant. Du moins assez rarement. Elle se souviendrait assez tôt de ce qui lui était arrivé et il serait toujours temps d'aviser.
Elle frissonnait dans ses bras. Elle ne mit pas longtemps à se rendormir, naturellement cette fois.
La sonnerie retentit alors qu'il la rallongeait. Il regarda autour de lui, chercha quelque chose, et décrocha le téléphone.
Rien.
Encore cette sonnerie...
Il se leva et se dirigea vers ce qui semblait être la source du bruit, se retrouvant rapidement devant le placard à balais. La sonnerie venait définitivement de là, il en était sûr. Plusieurs coups furent frappés à la porte.
"Ho ! HO ! C'est quand vous voulez ! Il y a quelqu'un ? Police, ouvrez !"
Police (souvenirs vagues, police, manifestations, p.v., garde à vue...) ? Que venait faire la police chez lui ? Il était encore faible. Sauver la jeune femme l'avait épuisé. Mais il pourrait encore se battre...
"Ouvrez ! Il y a quelqu'un qui dort devant votre porte !".
Et encore cette langue, ces petits chants d'oiseaux, ces enfants qui babillent, cette langue qu'il ne pensait plus entendre si souvent.
Il ouvrit la porte immédiatement. Deux hommes se tenaient sur le pas de la porte, l'un deux un peu en retrait testait la vieille Ravaillasse du bout du pied pour savoir si elle était morte ou seulement assoupie. Il portait des lunettes noires.
La carte que Barthélémy avait sous les yeux ressemblait bien à une carte de policier, pour autant qu'il puisse en reconnaître une. C'aurait put être aussi bien une carte orange.
"Ah ben vous avez pas perdu de temps vous... Vous arrivez juste et il y a déjà quelqu'un par terre devant chez vous. Pour la discrétion, bravo. Bon je rentre ou je m'endors aussi...".
Il le fixa soudain de la tête aux pieds "Ah... J'avais pas remarqué... Pas étonnant qu'elle tombe dans les pommes, la vieille. Vous avez jamais entendu parlé de vêtements ?"
Il s'effaça pour les laisser entrer. La situation commençait à devenir un peu absurde. Il était là, nu, devant deux supposés inspecteurs de police qui ne s'étaient même pas présentés tandis qu'une vieille dormait devant un ascenceur, la tête dans son cabas rempli de poireaux. Et tout ça dans un immeuble bourgeois.
"Excusez-moi... vous êtes ?"
"Oui ! Je suis ! Bon trêve de plaisanterie, c'est nous la police, pas toi. Enfin je veux dire pas vous. C'est bien vous qui avez téléphoné à l'instant ? Pas quelqu'un d'autre ?"
Le second inspecteur n'avait toujours rien dit. Il étudiait l'appartement consciencieusement, pièce après pièce. Après tout, il faisait son métier. Inspecter. Il n'avait toujours pas retiré ses lunettes. Il siffla longuement en entrant dans la chambre.
"Une jeune femme est dans la chambre. Elle nécessite des soins..."
"On va s'en occuper, on est là pour ça. Bon, je me présente : Richard Revelaud, inspecteur principal à la PJ. Au service de Laurent. Et l'autre, c'est Philippe Caron. Un Emmanuel. Je sais plus si on dit aux ordres ou au service dans son cas. Enfin va savoir...".
Il se laissa tomber sur le fauteuil le plus proche. Tout ce poids sur ses épaules qui s'évanouissait. Toute cette tension qui disparaissait.
Ils avaient raison : Bienvenue sur Terre...

AIDE DE JEU

Le déroulement d'une mission

• La première aventure

Vos joueurs, Anges ou Démons, viennent de créer leur personnage : ils viennent également de s'incarner dans leurs corps humains. Vous aurez pris soin de choisir, pour cette première aventure, un scénario assez simple ou, du moins, qui ne fasse pas appel à une connaissance approfondie du background.

Plusieurs questions se posent cependant:

Depuis quand les joueurs sont-ils sur Terre?

A vous de décider : ils peuvent s'être incarnés dans leur corps la veille, ou même une minute avant le début de votre scénario.

Le mieux est cependant de leur dire qu'ils sont là depuis six mois à peu près ; le temps de s'habituer à leur corps, à leur environnement, le temps aussi d'apprendre à se conduire comme des humains et à ne pas faire de gaffes trop voyantes, comme Nikita dans le film du même nom. Ils n'auront effectué aucune mission officielle pendant ces six mois, mais si vous désirez qu'ils se connaissent ou qu'ils connaissent un PNJ important, vous pouvez leur raconter qu'ils ont rendu des petits services aux forces du Bien ou du Mal (protection d'une personnalité, surveillance d'un établissement, etc.).

Ils ont pu se rencontrer entre joueurs à cette occasion.

Quels sont leurs souvenirs de leur séjour En Bas ou En Haut ?

Une sorte d'amnésie semble frapper, sur ce sujet, les Anges et les Démons nouvellement incarnés. Ils savent qui ils sont et ce qu'est leur devoir, mais ne se rappellent - pour la plupart - pas de détails des deux royaumes. Leurs seules impressions rémanentes: pour l'Enfer , un grand flou rouge, de la douleur et de la puissance, des couloirs bruns interminables ; pour le Paradis , du bleu et du blanc, une impression de flottement, des reflets argentés.

Cette amnésie va disparaître peu à peu au fur et à mesure des missions. A vous, après avoir lu *Heaven & Hell* (extension n°13) de raviver doucement leurs souvenirs.

Que savent-ils du background ?

INS/MV est un jeu qui a déjà quelques années et qui en plus a eu (et a encore) du succès. Il y a donc toujours le risque que vos joueurs aient lu une, plusieurs ou toutes les extensions et connaissent les Archanges, les Princes-Démons, Notre-Dame, les dégats de l'acide et la 32ème Marche Intermédiaire, celle des Dragons, sur le bout des doigts. Dans ce cas, ils savent... ce qu'ils savent réellement, ne vous prenez pas la tête.

L'explication : l'Ange ou le Démon avait un poste relativement important dans l'administration d'En Haut ou d'En Bas et n'a pas subi, par hasard, l'amnésie consécutive à l'incarnation. Ce n'est pas pour cela qu'il va s'incarner en Ange ou Démon plus important, de Grade 1 ou 2, il était peut-être balayeur ou coursier et était au courant de plein de choses.

Si vos joueurs sont tous frais et n'ont rien lu, il faut cependant leur apprendre :

- Leur but : ce sont des Anges ou des Démons, sur Terre, en principe c'est la partie la plus facile.

- Le principe du grand jeu : une partie de baby-foot avec les personnages comme pièce d'échec.
- Les principes de Dieu ou de Satan (dont l'essentiel principe de Discrétion). Pas de problème, il suffit de les lire.

- Le nom de leur Archange ou de leur Prince-Démon, sa fonction, quelques traits de son caractère, en s'aidant de sa fiche dans le Scriptarium Veritas. Vous pouvez essayer de donner un peu de profondeur à l'Archange ou au Prince-Démon en citant quelques anecdotes puisées dans les nouvelles des éditions successives d'INS/MV.

- L'existence, le nom et la fonction de trois autres Archanges ou Princes-Démons (don: Dominique, si le personnage est un Ange ou Andromalius si c'est un Démon).

- Les notions de base du jeu : l'aura, qui rappelons-le n'est pas permanente ni visible, sauf dans des cas bien précis, le langage angélique ou démoniaque, le fait que les Anges et les Démons disparaissent quand ils meurent, le fait que leur corps ne vieillisse pas et qu'ils ne meurent que très difficilement (tu parles), mais qu'ils doivent en prendre soin néanmoins et le fait que d'une façon naturelle sans utiliser de pouvoirs, ils ne se reconnaissent pas dans la rue quand ils se croisent !!!!

Ajoutez à cela le numéro de téléphone de Notre-Dame pour les Anges... et rien pour les Démons.

C'est bon ? On est parti !

• Déroulement d'une mission type

L'arrivée d'un message

Les joueurs vaquent à leurs occupations quotidiennes quand ils reçoivent un message leur donnant un lieu et une heure de rendez-vous.

Ce message peut être apporté directement par un messager (un Ange au service de l'Archange Didier pour les Anges ; un Démon aux ordres de Baalberith pour les Démons ; les deux sous les looks les plus divers et les plus tarés, n'hésitez pas à piocher dans les différents scénarios pour trouver la description de vos PNJs préférés).

Il peut aussi apparaître de lui-même au domicile de l'Ange ou du Démon : lettre se téléportant sur un meuble ou sur le lit (avec un sceau en cire représentant une croix - à l'endroit ou à l'envers !), message apparaissant ex nihilo sur un écran d'ordinateur, un fax, un minitel ou un répondeur téléphonique, stylo qui se met à écrire tout seul alors que l'Ange ou le Démon l'avait en main, etc.
Ce peut être aussi, tout simplement, un coup de téléphone donné en langage angélique ou démoniaque !

Ou bien encore, lors d'une séance d'attente dans la salle du même nom, en disponibilité opérationnelle en quelque sorte, dans un presbytère ou dans l'arrière-salle d'un troquet quelconque, ils peuvent être tout bonnement la seule équipe qui reste disponible. Du coup, la mission est à eux. Qu'ils le veuillent ou non.

Le contact

Les joueurs, une fois au rendez-vous, sont abordés par un PNJ qui va devenir essentiel : leur contact. Celui-ci est généralement comme eux un Ange ou un Démon, dans ce cas souvent de Grade 2 ou plus, qui a comme boulot de gérer les missions d'une dizaine d'équipes, dont celle des joueurs.

Ce peut être aussi un serviteur particulièrement performant, comme un prêtre au courant du grand Jeu ou un dealer directement sous les ordres de Nisroch.

Il a leurs dossiers, leurs photos, leurs noms.

C'est lui qui leur explique en détail la mission qu'ils ont à accomplir et en donne les modalités : à finir en 48 heures, appelez-moi toutes les demi-heures, etc.

C'est lui qui peut, éventuellement, fournir de l'aide (les Anges peuvent le court-circuiter en passant par Notre-Dame); c'est lui, surtout, qui donne à la mission un caractère officiel en adjoignant le fameux "numéro de mission" (genre 58 QDF 58916388) sur leur ordre de mission. Le tout est qu'il soit suffisamment compliqué pour que les joueurs ne puissent pas s'en souvenir par hasard.

Ce numéro, ainsi que l'ordre lui-même permet aux autres supérieurs des Anges et des Démons de savoir de quoi parlent les joueurs s'ils demandent de l'aide. Il doit être rempli en trois exemplaires, mais les personnages n'ont pas le droit d'en emporter un exemplaire avec eux.

Les ordres de mission sont classés en fin de mission et servent aux statistiques. Enfin, le fait que la mission soit officielle permet aux joueurs d'acquérir leur point de pouvoir une fois la mission terminée !

L'aventure

Jouez le scénario !

La fin

Les joueurs retournent voir leur contact et lui expliquent ce qu'ils ont fait. Celui-ci décide alors s'il s'agit d'un échec, d'une victoire marginale, normale ou totale.

Il accorde les limitations ou les récompenses dues. Il remplit aussi les dossiers des joueurs ainsi que l'ordre de mission avec les petites ou grosses irrégularités repérées.

Si le dossier est trop plein, surtout en ce qui concerne la discrétion, il dénonce directement le joueur au service de l'Archange Dominique ou à celui d'Andromalius. Dans ce cas précis, une enquête sera décidée, mais entre la décision et l'arrivée d'un fouille-merde, cela peut parfois durer assez longtemps.

Bonne partie !

Quelques questions en vrac... et quelques réponses.

Tout est-il prévu depuis le début ?
Oui, aussi bien au niveau des joueurs qu'au niveau des personnages. Dans l'univers d'INS, Dieu est au courant de tout, puisque le temps s'écoule dans tous les sens devant lui. Quant à la création du jeu, elle aussi elle est prévue depuis le début. Si, si.

Pourquoi Jésus est-il né en 6 ou 7 avant lui comme il est indiqué dans Heaven & Hell ?
Tout simplement parce qu'historiquement, en considérant tout ce que l'on sait des observations des étoiles de l'époque et de ce qui est revenu jusqu'à nous, Jésus est né en -6.

En utilisant le pouvoir Passe-Muraille, peut-on prendre un adversaire ou une de ses parties, qui pèse moins lourd que VOx5 et le coller dans un mur ou dans le goudron pour l'y laisser ?
Non. Passe-Muraille est, comme il est indiqué dans les règles INS/MV 2, un pouvoir défensif. Coller la tête d'un Démon dans le bitume pour la faire exploser est considéré comme offensif.

Chrétiens et Musulmans peuvent-ils collaborer?
Bien sûr qu'ils le peuvent, pour une mission ou même plus. Heureusement, sinon, ce ne serait que Croisade sur Croisade. Et n'oublions pas que les Archanges musulmans sont d'anciens Archanges chrétiens. Idem pour les Princes Démons. Il leur en reste quelque chose.

Que fera Laurent, Archange de l'Epée, quand il retrouvera Khalid, Archange de la Foi ?
Il ne sera pas très content. C'est le moins que l'on puisse dire. Il se jettera sûrement sur lui pour essayer de lui mettre une volée. Mais bon, sur le papier, il est difficile de dire qui aura le dessus.

Un Ange et un Démon peuvent-ils se reconnaître comme ça dans la rue ?
Mais non ! D'où ça sort ce truc là ! Les Anges ou les Démons sont des gens comme tout le monde. S'ils ne sortent pas leur aura, il n'y a aucun problème. Pour qu'ils se détectent les uns les autres, il faut soit qu'ils manquent singulièrement de discrétion, en chantant Yesterday en angélique, par exemple, ou en utilisant un pouvoir de Détection du Mal, des ennemis, que sais-je encore.

Comment fonctionne le pouvoir Psychométrie ?
C'est très simple. Ce pouvoir permet de faire parler un objet. L'Ange ne prend ni sa place, ni ne remonte le temps, il discute simplement avec l'objet. Ce pouvoir n'apprend pas à lire aux objets. Il est donc impossible que l'objet vous lise quelque chose. Il ne peut reconnaître personne, il a déjà bien du mal avec certains concepts comme homme, femme, etc.

Peut-on passer Grade 2 si on possède un défaut majeur ?
Non, bien sûr que non. Si, par malchance, un personnage possède un défaut majeur, il devra avant d'arriver à 20 PP, sacrifier une de ses victoires pour éliminer ce défaut. C'est automatique s'il obtient une victoire totale, sinon, il doit faire une demande en trois exemplaires et on n'est jamais sûr du résultat.

Un Ange peut-il tuer un Archange ?
Techniquement oui, s'il le surprend, s'il lui met tout ce qu'il a dans le ventre en un seul coup. Dès le second round, l'Archange a le droit, s'il le désire, de tricher et de ne plus se servir de ses caractéristiques habituelles et cela risque d'être beaucoup plus dur pour le pauvre Ange. De toute façon, il n'y a aucune raison, on ne peut remplacer un Archange en le tuant, comme on peut le faire avec un Prince-Démon.

Peut-on jouer un Archange ?
Il faudra le répéter combien de fois ? Les Archanges et les Princes sont des PNJs. On ne peut pas les jouer. On ne peut pas non plus créer un nouvel Archange ou un nouveau Prince. Il y en a déjà assez comme ça, il n'y a plus de place libre aux conseils.

Mon personnage est Grade 3, qu'est-ce que je peux en faire ?
Rien. A moins que vous n'éprouviez un énorme plaisir à jouer des scénarios avec un personnage dont la puissance est complètement démesurée par rapport à celle des PNJs. A moins également que les autres joueurs y prennent également du plaisir. Dans ce cas, ok. Disons que nous encourageons plutôt les joueurs arrivés à ce niveau à créer un nouveau perso.

Qui c'est le plus fort ?
C'est une bonne question, ça. Merci de l'avoir posée. Elle revient en fait souvent, compte tenu des fiches de personnage d'Archanges et de Princes. Archange offre beaucoup d'avantages, le moindre étant d'accéder directement à la puissance divine, ce qui arrive très rarement quand on est un Ange. Pour les plus prosaïques d'entre-vous, on peut dire que les Archanges font beaucoup plus de 111 que les Anges et que les Princes font beaucoup plus de 666 que les Démons.

Si mon personnage fait une bêtise, Dominique ou Andromalius sont-ils tout de suite au courant ?
Mais non... Dominique ne voit pas tout ce qu'un personnage fait et Andromalius non plus. Il faut qu'il y ait témoin et/ou dénonciation. Dans ce cas Seulement, l'Archange, le Prince ou l'un de ses représentants directs peut faire quelque chose. Un Archange par contre sait tout ce que vous faites. Il s'agit d'Yves.

Où sont les caractéristiques de Valefor dans la seconde édition d'INS/MV ?
Il les a volées. Non, sans blague, les voilà:

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap	PP
1	2	5	5	5	3	45

Que se passe-t-il quand un joueur réussit particulièrement bien son invocation ?
Prenons deux exemples :

Christophe : Les personnages entendent tous le générique du Club Dorothée, ce qui terrorisera les plus intégristes parmi eux. L'archange apparaîtra comme l'un des Muscl©s©®™, le plus souvent le nain derrière sa batterie. Il sera complètement hilare et chantera le générique de Nicky Larson©®™¿∞† ou des Chevaliers du Zodiaque©®™Ý°¢. Il protégera en priorité son serviteur direct en lui accordant plusieurs fois son pouvoir privilégié, Chance, s'il le faut.

Si Christophe intervient physiquement dans un conflit, il utilisera une caisse en bois rouge avec quatre roues avec un joli logo 205©®™°†, avec laquelle il foncera dans le tas en rigolant bêtement.

Daniel : Ah... Les personnages entendront en même temps des cornes de brume dans une acoustique identique à celle du Parc des Princes, des chants patriotiques et sympathiques, des hurlements divers et variés (oohohohoohooo ! avec le ton, on comprend tout de suite mieux) et des insultes très ciblées (OM, on va te baiser !, Tapie; tu vas en prendre plein le...), ainsi qu'un fond musical très hard core (entre Mucky Pup et Bio Hazard).

Ça, c'est pour le son. Débouchant d'un nuage de fumigènes éclairé par des feux de bengale et des fusées éclairantes, un autocar amènera à pied d'œuvre une trentaine de skinheads joviaux, tous au service de Daniel et tous portant la très symbolique batte de base-ball. Avec lui, pas de détail, on tape dans le tas. Il faudra la présence d'un Prince très puissant et très bourrin, Baal ou Bifrons, pour le faire réfléchir.

Si cela se termine bien pour les personnages, Daniel ira prendre une bière avec eux avant de s'éclipser dans les toilettes du rade.

Ce document est la propriété de Dieu et ne peut être reproduit par un être humain sous peine d'excommunication.
Dieu© est une marque déposée par lui-même.

ORDRE DE MISSION

A remplir en trois exemplaires. Sans carbone.

Mission N° _____
Date de remise du dossier[1] _____

Intitulé de la mission _____
_____

Autorité responsable[2] _____

Composition de l'équipe

Nom	Nom de la couverture	Grade

Responsable de l'équipe[3] _____

La mission a-t-elle été réussie	O oui	O non
Si non a-t-elle été réussie partiellement	O oui	O non

Si non pourquoi ? _____
_____
_____

Date de clôture du dossier _____

DISCRETION

Utilisation des pouvoirs _____
_____
_____

Invocation des supérieurs _____
_____

Intervention Divine[4]	O oui	O non

Ce document est la propriété de Dieu et ne peut être reproduit par un être humain sous peine d'excommunication.
Dieu© est une marque déposée par lui-même.

Demande de renforts _____

_____

PERTES SUBIES ET INFLIGEES

	Type	Nombre
O	Archanges	_____
O	Anges	_____
O	Serviteurs	_____
O	Soldats de Dieu	_____
O	Psioniques	_____
O	Sorciers	_____
O	Vikings	_____
O	Familiers	_____
O	Démons mineurs	_____
O	Démons	_____
O	Princes-Démons	_____
O	Autres (précisez)	_____ _____

Contacts et renseignements obtenus sur l'ennemi _____

_____

_____

_____

_____

Cadre réservé à la délation[5] _____

_____

_____

_____

_____

CADRE RESERVE A L'ADMINISTRATION[6]

Avis sur la mission _____

_____

_____

Numéro de classement _____

Visa _____

1 Préciser le jour et l'heure.
2 Contact de l'équipe. Préciser son supérieur.
3 L'Ange le plus gradé.
4 Réussite critique à 111.
5 A remplir par priorité par l'Ange au service de Dominique s'il est au moins Serviteur. Sinon, par le plus gradé. Délation bien faite vaut mieux que mensonge inavoué.
6 A remplir par le contact de l'équipe.

Ce document est la propriété de Satan et ne peut être reproduit par un être humain sous peine de coup de boule.
Satan© n'est pas une marque déposée.

ORDRE DE MISSION

A remplir en trois exemplaires. Sans faire de ratures.

Mission N° _____
Date de remise du dossier[1] _____

Intitulé de la mission _____
_____

Autorité responsable[2] _____

Composition de l'équipe

Nom	Nom de la couverture	Grade

Responsable de l'équipe[3] _____

La mission a-t-elle été réussie O oui O non
Si non a-t-elle été réussie partiellement O oui O non
Si non pourquoi ? _____
_____
_____

Date de clôture du dossier _____

DISCRETION

Utilisation des pouvoirs _____
_____
_____

Invocation des supérieurs _____
_____

Intervention Infernale[4] O oui O non

Ce document est la propriété de Satan et ne peut être reproduit par un être humain sous peine de coup de boule.
Satan© n'est pas une marque déposée.

Demande de renforts _____

_____

PERTES SUBIES ET INFLIGEES

	Type	Nombre
O	Princes-Démons	_____
O	Démons	_____
O	Démons mineurs	_____
O	Familiers	_____
O	Psioniques	_____
O	Sorciers	_____
O	Vikings	_____
O	Archanges	_____
O	Anges	_____
O	Serviteurs	_____
O	Soldats de Dieu	_____
O	Autres (précisez)	_____ _____

Contacts et renseignements obtenus sur l'ennemi _____

_____

_____

_____

_____

Cadre réservé à la délation[5] _____

_____

_____

_____

_____

CADRE RESERVE A L'ADMINISTRATION[6]

Avis sur la mission _____

_____

_____

Numéro de classement _____

Visa _____

1 Préciser le jour et l'heure.
2 Contact de l'équipe. Préciser son supérieur.
3 Le Démon le plus gradé.
4 Réussite critique à 666.
5 A remplir par priorité par le Démon au service d'Andromalius s'il est au moins Serviteur. Sinon, par le plus gradé. Délation bien faite vaut mieux que mensonge inavoué. N'oubliez surtout par qu'Andromalius ne vous en veux pas personnellement. Il ne fait que son travail. Merci pour lui.
6 A remplir par le contact de l'équipe.

AIDE DE JEU

Quand le passé se réveille (INS/MV)

Comme vous le savez, Anges et Démons ont un passé. Ce passé remonte à la création de la Terre, il y a quatre milliards d'années, quand Dieu en profita pour créer aussi les Anges...

Quatre milliards d'années à flotter, à penser, à rêver au sein de la Cité aux Tours d'Argent du Paradis : jusqu'à ce que tout se précipite. C'est l'apparition de la vie sur Terre qui a secoué cette espèce de torpeur dans laquelle les êtres de lumière étaient tous plongés. Avec les dinosaures, les dissensions ont commencé : puis, il y a eu les humains, la révolte de Lucifer et la chute, où une moitié des Anges s'est retrouvée l'ennemie mortelle de l'autre. Les Démons étaient créés.

A partir de la naissance de Jésus-Christ, le vrai jeu a commencé : Anges et Démons se sont incarnés dans des humains.

Cela a duré pendant vingt siècles...

Pendant lesquels le nombre d'Anges et de Démons a très peu augmenté. Les humains qui ont réussi à obtenir cette promotion, d'un côté ou de l'autre, ont été très rares.

Ce qui veut dire que quand vous "tirez" un Ange ou un Démon, ce n'est pas un être neuf. C'est une entité qui a déjà quatre milliards d'années. Et qui a donc déjà pas mal vécu, qui a aimé, qui a haï, etc.

Et il est tout à fait possible que ce ne soit pas la première incarnation de votre Ange ou Démon dans un corps humain...

Malheureusement ou heureusement, Dieu, qui ne voulait pas de neurasthéniques dans ses deux équipes, a pris soin d'installer un système qui efface automatiquement les souvenirs d'avant, du Paradis, de l'Enfer ou des précédentes incarnations au moment de l'arrivée dans le corps humain.

Pourquoi ? Parce que le souvenir du Paradis et de l'Enfer, le passage d'un être aux pouvoirs presque illimités à la carcasse "claustrophobique" d'un corps humain serait trop déprimante et qu'un des premiers gestes de l'Ange ou du Démon serait de se suicider...

Des incarnations antérieures ?

Après la création d'un personnage, tirez un dé 6.

De 1 à 3 : C'est votre première incarnation.

De 4 à 6 : Il ne s'agit pas de la première incarnation de votre Ange (ou Démon). Mais pour l'instant, vous ne vous souvenez de rien...

Si le résultat a été positif (d'autres incarnations), tirez 1d6-1 (résultat minimum 1). Ce résultat vous donne le nombre de vos incarnations antérieures.

Tableau des incarnations antérieures

Ce tableau est à utiliser uniquement par le maître de jeu, une fois que le joueur a déterminé le nombre de ses incarnations précédentes (s'il y en a).

Tirez sur cette table autant de fois que le joueur a eu d'incarnations et notez les résultats. Ceux-ci ne devront pas être communiqués à votre joueur : vous lui révélerez petit à petit des bribes de souvenirs afin d'enrichir son personnage ou vous vous servirez de ces souvenirs à point nommé pour l'intrigue d'un scénario (voir plus bas : *Et la mémoire, bordel !*).

Alternez, pour les "réincarnations", entre les Tables Françaises et Etrangères.

Tables Françaises

Anges

Table (Dé 66)

11	Saint canonisé (n'importe quelle époque)
12 à 16	Chevalier pendant les croisades
21	Evangélisateur après la mort du Christ
22 à 26	Combattant pendant le haut Moyen Age
31	Prêtre (années 600 à 1000)
32	Lettré à la cour des Mérovingiens
33	Militaire (guerre de 14-18)
34	Résistant sous l'occupation
35	Juif pratiquant - Moyen Age[1]
36	Missionnaire en Asie
41	Membre de la famille royale des Capétiens
42 à 46	Moine
51	Militant chrétien gauchiste - années 60
52	Collaborateur pendant l'occupation
53 à 56	Combattant pendant la guerre de Cent Ans
61	Scientifique/Industriel du XIXe siècle
62	Professeur du XIXe siècle
63	Prêtre décapité pendant la Révolution Française
64	Jésuite - Missionnaire en Afrique
65	Homme politique (début XXe siècle)
66	Démon (repenti, passé Ange)

(D'innombrables autres possibilités existent...)
1 Oui, il y a des tas d'Anges juifs !

Démons

Table (Dé 66)

11	Ange (repenti, passé Démon)
12 à 16	Pillard pendant les croisades.
21	Trafiquant d'esclave
22 à 26	Mercenaire pendant le haut Moyen Age
31	Pirate (années 600 à 1000)
32	Philosophe - siècle des Lumières
33	Collaborateur sous l'occupation
34	Espion (guerre de 14-18)
35	Résistant sous l'occupation
36	Trafiquant d'opium en Asie
41	Membre de la famille royale des Capétiens
42 à 46	Instituteur/Philosophe/Scientifique "laïque"
51	Militant communiste - années 60
52	SS sous Hitler
53 à 56	Mercenaire - Pillard (guerre de Cent Ans)
61	Capitaliste du XIXe siècle
62	Psychanaliste - 1900
63	Sans-Culotte pendant la Révolution Française
64	Trafiquant d'esclaves vers les Etats-Unis
65	Homme politique (début XXe siècle)
66	Sade (ou Landru, ou Gilles de Rais, etc.)

(D'innombrables autres possibilités existent...)

Tables Etrangères

Anges

Table (Dé 66)

11	Pape (n'importe quelle époque)
12 à 16	Chevalier teutonique pendant les croisades
21	Evangélisateur après la mort du Christ - Palestine
22 à 26	Combattant pendant le haut Moyen Age
31	Prêtre orthodoxe (Constantinople, puis Russie, etc.)
32	Lettré à la cour de Charles Ier, roi d'Angleterre
33	Militaire allemand (guerre de 14-18)
34	Résistant yougoslave sous l'occupation
35	Juif polonais - Moyen Age!
36	Pionnier de la conquête de l'Ouest (USA)
41	Membre de la famille royale des Habsbourg
42 à 46	Moine (tous pays)
51	Militant chrétien gauchiste indien - (1960)
52	SS nazi.
53 à 56	Combattant (anglais) pendant la guerre de Cent Ans
61	Industriel du XIXe siècle - Etats-Unis
62	Instituteur - Roumanie - XIXe siècle
63	Rabbin - URSS - Purges staliniennes
64	Homme d'Etat africain chrétien
65	Homme politique australien
66	Démon (repenti, passé Ange)

(D'innombrables autres possibilités existent...)
! Oui, il y a des tas d'Anges juifs !

Démons

Table (Dé 66)

11	Ange (repenti, passé Démon)
12 à 16	Pillard arabe pendant les croisades
21	Trafiquant d'esclaves à Constantinople
22 à 26	Mercenaire teuton pendant le haut Moyen Age
31	Pirate (années 600 à 1000)
32	Lettré à Constantinople
33	Espion allemand (guerre de 14-18)
34	SS nazi.
35	Lettré sous Catherine de Russie.
36	Trafiquant d'alcool (prohibition, USA)
41	Nomenklatura stalinienne
42 à 46	Instituteur/Philosophe/Scientifique "laïque"
51	Militant socialiste en Italie - années 60
52	Promoteur en Australie
53 à 56	Mercenaire - Pillard (guerre de Cent Ans)
61	Capitaliste du XIXe siècle - USA
62	Psychanaliste autrichien - 1900
63	Démon musulman, Perse (1700)
64	Trafiquant d'esclaves aux Etats-Unis
65	Homme politique allemand (début XXe siècle)
66	Criminel de guerre

(D'innombrables autres possibilités existent...)

Et comment ça s'est passé, ces incarnations antérieures ?

Pour chaque incarnation précédente, le maître de jeu tire 1d6. Comme précédemment, gardez les résultats pour vous. La manière dont se sont passées les incarnations précédentes est notée sur le dossier de chaque joueur : chaque contact, chaque supérieur - ils ont tous lu le dossier - ont grâce à ces appréciations une opinion (neutre, globalement positive, globalement négative) du pauvre Ange ou Démon.

Pour chaque incarnation précédente (1d6)

Ange

1	L'Ange est passé Grade 3. Carrière exceptionnelle.
2	L'Ange est passé Grade 2. Excellents résultats.
3	L'Ange est passé Grade 2. Rien à signaler.
4	L'Ange est passé Grade 1. Rien à signaler.
5	L'Ange est mort rapidement. Petites erreurs.
6	Carrière marquée par au moins une lourde erreur. Retirez le dé : 1 à 3 : L'Ange était incompétent. 4 : L'Ange avait une limitation grave (66 et plus) 5 à 6 : L'Ange a trahi.

Démon

6 Le Démon est passé Grade 3. Carrière exceptionnelle.
5 Le Démon est passé Grade 2. Excellents résultats.
4 Le Démon est passé Grade 2. Rien à signaler.
3 Le Démon est passé Grade 1. Rien à signaler.
2 Le Démon est mort rapidement. Petites erreurs.
1 Carrière marquée par au moins une lourde erreur.
Retirez le dé :
4 à 6 : Le Démon était incompétent.
3, 2: Le Démon avait une limitation grave (66 et plus)
1: Le Démon a trahi.

Bien sûr, selon les résultats des dés, la carrière peut être tout à fait "erratique" : une incarnation où le personnage a été excellent, une autre où il a trahi, etc. A vous de décider, maître de jeu, en votre âme et conscience si le bilan est :

• **Neutre** : Aucune influence sur la carrière actuelle.

• **Globalement négatif** :
- Les inspections des services de Dominique ou d'Andromalius sont fréquentes, au domicile de votre PJ ou en mission..
- Les informations un peu confidentielles ne lui sont pas communiquées.
- Le passage en Grade 2 et en Grade 3 sera accompagné d'une importante mise à l'épreuve.
- Une colonne de malus pour l'invocation de son Archange ou de son Prince-Démon (facultatif).

• **Globalement positif** :
- Des supérieurs plus aimables, qui prennent en compte l'avis du joueur.
- Moins d'inspections.
- Des renforts ou des soins plus facilement accordés.
- On peut fermer les yeux sur une limitation (si le joueur se repent) pour un passage en Grade 2.
- Une colonne de bonus pour l'invocation de son Archange ou de son Prince-Démon (facultatif).

Et la mémoire, bordel !

Nous le répétons : au début, vos joueurs ne se souviennent de rien, que de l'instant où ils ont ouvert les yeux sur cette Terre dans cette nouvelle incarnation, celle de la feuille de personnage que vous tenez à la main.

Peu à peu, cependant, les souvenirs vont revenir. Pour chaque 111 (ou 666), pour chaque invocation (même ratée) et, si vous le voulez, pour chaque prière vraiment poignante, un petit déclic va se faire.

Chaque fois que votre joueur vit une expérience qui le rapproche de Dieu ou de Satan (les exemples énumérés à la phrase précédente) ou chaque fois qu'il va vivre une expérience réellement traumatisante - tomber dans le coma, par exemple, mais vous pouvez trouver d'autres circonstances, faites tirer au joueur un Jet de Volonté.

S'il est réussi, marquez une petite croix.

Attention : les expériences traumatisantes ne marchent pas deux fois.

Et au bout de deux invocations ratées, seules les invocations réussies donneront une petite croix.

De 1 à 3 croix :
Le joueur commence à se souvenir de ses incarnations précédentes (s'il en a eu). Jouez avec les rêves, les flashes de souvenirs, etc.

De 4 à 6 croix :
Les souvenirs des incarnations deviennent plus nets : vous pouvez lui donner les circonstances de sa mort, par exemple (quelles circonstances? Improvisez !). Vous pouvez, si vous êtes dans un bon jour, lui donner des talents qui correspondent à ce qu'il a fait dans ses vies antérieures : Arme de contact (Epée) s'il était chevalier, par exemple, ou Anglais s'il était anglais, etc.

Les souvenirs du Paradis ou de l'Enfer deviennent plus nets. Là, les mecs, vous arrêtez tout de suite la lecture et vous reprenez Heaven and Hell, l'extension consacrée à l'Enfer et au Paradis, et vous lisez l'aide de jeu "Enfer et Paradis" Guide Michelin des deux royaumes. Puis vous en lâchez quelques bribes à votre joueur.

De 7 à 9 croix :
Votre joueur se souvient de toutes ses incarnations, de toutes les langues qu'il a parlées. Soyez généreux avec les talents.

Les souvenirs du Paradis ou de l'Enfer sont très nets.

10 croix :
Votre joueur se souvient de tout. Parfaitement.

Une table de bonnes et de mauvaises rencontres...

Votre Ange ou votre Démon ont lié de nombreuses connaissances quand ils étaient chez eux, en Haut ou en Bas. Mieux que cela : ils en ont lié quand ils étaient tous en Haut, pendant les presque quatre milliards d'années où il n'y avait ni Anges ni Démons, mais des êtres de lumière qui flottaient dans la Cité aux Tours d'Argent et qui s'entendaient bien... la plupart du temps.

Aussi, quand un Ange rencontre un Ange, un Démon un Démon ou, mieux encore, quand un Ange rencontre un Démon, il y a une petite chance pour qu'ils se soient connus avant, au Paradis, en Enfer, ou au Paradis avant la chute... et que là, paf, boum, comme ça, ils se reconnaissent.

Pourquoi se reconnaîtraient-ils... allez-vous objecter. Après tout, ils ne voient que le corps humain et le corps humain est très trompeur : la preuve, quand un Archange s'incarne dans un humain, son propre serviteur est incapable de le reconnaître s'il ne porte pas un badge "Moi être Archange".

Eh bien c'est une bonne question, à laquelle personne n'a encore trouvé de réponse. Mais pourtant, inexpliquablement, ce phénomène de reconnaissance intervient de temps en temps.

Il doit s'agir d'une sorte d'aura invisible, de manière de bouger, d'inflexion de la voix... de la main de Dieu, peut-être...

Quand un Ange rencontre un autre Ange pour la première fois (Cha ba da ba da)

Tirez un dé 6
1 à 5 : Rien.
6 : Reconnaissance. Tirez un autre dé 6.
1, 2 : Ils s'appréciaient.
3 : Ils s'aimaient beaucoup.
4 : Leur amitié était très profonde. (s'il s'agit de deux Anges de sexe opposé, retirez un dé 6. 1 à 4 : c'était de l'amitié; 5 à 6 : ils étaient passionnément amoureux).
5 : Ils ne s'aimaient pas trop.
6 : Ils se haïssaient... et sentent bien qu'ils se haïssent encore.

Quand un Démon rencontre un autre Démon pour la première fois (Cha ba da ba da)

Tirez un dé 6
1 à 5 : Rien.
6 : Reconnaissance. Tirez un autre dé 6.
1, 2 : Ils s'appréciaient .
3 : Ils s'aimaient beaucoup.
4 : Leur amitié était très profonde (s'il s'agit de deux Démons de sexe opposé, retirez un dé 6. 1 à 4 : c'était de l'amitié; 5 à 6 : ils étaient passionnément amoureux).
5 : Ils ne s'aimaient pas trop.
6 : Ils se haïssaient... et sentent bien qu'ils se haïssent encore.

Ce genre de sentiments, amitié, amour, etc. paraît étrange quand on parle de Démons. Mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas de relations qu'ils ont liées en Enfer... mais, selon toute probabilité, qu'ils ont liées quand ils étaient des Anges comme les autres, avant la Chute. Cela dit, des millénaires de vie de Démon, ça laisse des traces... on peut donc supposer que ces souvenirs vont les toucher beaucoup moins que les Anges... Peut-être même que ça va les rendre fous furieux... Laissez faire le role playing !

Quand un Ange rencontre un Démon pour la première fois (Cha ba da ba da)

Tirez un dé 6
1 à 5 : Rien.
6 : Reconnaissance. Tirez un autre dé 6.
1 : Leur amitié était très profonde (s'il s'agit de deux êtres de sexe opposé, retirez un dé 6. 1 à 4 : c'était de l'amitié; 5 à 6 : ils étaient passionnément amoureux.)
2 : Ils s'aimaient plutôt bien.
3, 4 : Ils ne s'aimaient pas trop.
5, 6 : Ils se haïssaient... et sentent bien qu'ils se haïssent encore.

Bonne chance !

AIDE DE JEU

PARIS BRULE-T-IL ?

Les Forces du Bien et du Mal s'en souviendront de cette fin d'année 1993... Quel boxon ! Et tout cela à cause d'une tortue ! Une bête tortue géante au Paraguay et qui, sans le vouloir, est responsable de la restructuration totale des Forces du Bien à Paris. Et par conséquent des Forces du Mal qui depuis baissent un peu plus la tête que d'habitude et se font un peu plus discrètes.

Hein ? Vous ne comprenez pas tout ?
Vous ne suivez pas ?
Ok... Résumé des épisodes précédents...*

Ah, si la hiérarchie du Bien était aussi simpliste que la hiérarchie du Mal. Si un Ange pouvait dessouder son supérieur hiérarchique pour prendre sa place au lieu d'attendre bêtement et éternellement dans son ombre, ou plutôt dans sa lumière...

C'est exactement ce que se dit Cassiel, alias Philippe Pernoud, play-boy aux dents longues au service de Dominique et accessoirement superviseur du Bien à Paris, France. A dire vrai, Cassiel, Archange de la Justice sonnait assez bien mais bon, Dominique était en place et comptait bien le rester jusqu'à la fin des temps.

Mais alors que les forces du Mal sont assez libérales et voient d'un assez bon œil un jeune Démon de Grade 3 cartonner son supérieur, le Bien, lui, n'est pas aussi large d'esprit. Après tout, ne dit-on pas que les voies du Seigneur sont impénétrables ? Ca doit avoir un rapport.

Et Cassiel ne pouvait pas bêtement tuer Dominique puisque celui-ci se serait réincarné instantanément au Paradis. Et vous pouvez compter sur lui, il aurait tourné une fois de plus le règlement, il en a écrit une partie après tout, pour revenir aussitôt foutre une volée à Cassiel, accompagné par une squad de Grades 3 au service de Laurent.

Alors Cassiel attendit et visionna quarante-deux fois son film préféré "JFK". Surtout la scène où Lyndon Johnson prête serment dans Air Force One, l'avion présidentiel à l'heure où ce pauvre John "c'est sûr, avec la moitié de la tête on pense beaucoup moins bien" Kennedy n'est même pas encore mort.

Est-ce l'association d'idées ? Est-ce un déclic divin, pardonnez-nous l'expression, mais Cassiel avait sa solution. Et même sa solution finale.

Si Dominique ne pouvait mourir, un sorcier suffisamment puissant pouvait toujours l'invoquer et le coller de force dans un corps étranger et le lier pour le transformer de *grosse* légume en *gros* légume.

Durant de nombreux mois, Cassiel recueillit toutes les informations sur les sorciers, sur leurs allées et venues et se livra même, pour sa hiérarchie, à une véritable chasse aux sorcières en prenant bien soin de capturer les sorciers et non de les pulvériser contre un mur, ce qu'est tenté de faire tout Ange ou Démon qui se respecte quand il se retrouve face à une telle engeance.

Cassiel recruta dans le secret le plus absolu trois puissants sorciersqui avaient monté une sympathique petite société de services, poétiquement nommée Suicide Solution. Les services offerts par SS ? Tout simplement la disparition pure et simple pour les Anges et les Démons voulant arrêter de jouer et voulant retrouver leur libre arbitre. Le moyen ? L'Ange ou le

Démon se débrouille pour faire tuer son corps humain devant témoins, dans une baston par exemple. A ce moment précis, un des sorciers de Suicide Solution invoque son âme et la place dans un nouveau corps.

Pour sa hiérarchie, l'Ange ou le Démon est mort au combat (avant que l'on s'aperçoive, dans l'administration d'en Haut ou d'en Bas, que l'âme n'est pas dans la salle d'attente, il peut se passer des siècles, voire parfois des millénaires) et le renégat peut vivre dans son nouveau corps en toute tranquillité avec la même probabilité de se faire retrouver et punir que de gagner au Loto... Le paiement demandé par les sorciers : des informations, et particulièrement les vrais noms d'Anges ou de Démons nécessaires aux invocations, ainsi qu'un service, qui sera demandé au renégat à un moment ou à un autre de sa nouvelle vie.

Cassiel engagea alors SS pour réaliser le coup de leur vie : invoquer l'Archange Dominique et le coincer dans un corps inintelligent, avec une très grande espérance de vie. Comme ça, Dominique serait porté disparu et Cassiel sera forcé d'assurer l'interim. Ensuite, Dominique ne réapparaissant pas...

Le tout était maintenant d'attendre le bon moment. Le grand jour se présenta enfin: Dominique en personne descendait sur Terre pour circonscrire une concentration de Démons.

Vous l'aurez deviné, toute l'opération était un piège conçu avec amour par Cassiel. Les sorciers de Suicide Solution étaient prêts à invoquer l'âme de Dominique... il suffisait maintenant que le corps humain de celui-ci se fasse tuer. C'est pour cela qu'avec l'aide d'un des Démons renégats de Suicide Solution, Grö Syrill, il avait monté de toutes pièces cette petite sauterie. Grö Syrill, un ancien Démon de Grade 3 aux ordres de Baal réunit une petite armée démoniaque dont les membres ne comprirent pas tout à ce qui se passait, sur la bonne foi de son énorme aura.

Cassiel savait bien sûr que la puissance réelle d'un Archange est beaucoup plus importante que ce qui est inscrit sur son dossier de presse (sa fiche de caractéristiques que l'on trouve dans les règles ou dans le Scriptarium Veritas). Un Archange peut virtuellement utiliser n'importe quel pouvoir, même si celui-ci n'est pas marqué sur sa fiche.

Mais tous les pouvoirs du monde n'empêchent pas d'être pris par surprise. Et s'il est réellement surpris, Dominique n'aura pas le temps de se protéger. Il suffisait donc de taper vite et très fort pour le révoquer. A ce moment, ce sera aux sorciers d'agir.

Et ce qui devait arriver arriva. Durant l'attaque, Grö Syrill explosa littéralement Dominique et dans le même temps, les trois sorciers invoquèrent son corps là où il ne pourrait plus rien faire du tout. D'après vous qu'est-ce qui est vivant, qui vit très longtemps, qui mange de la salade et qui ne parle pas ? Mais non, pas votre grand-mère, une tortue géante dans le coma.

Et pour faire bonne mesure, une fois Dominique incarné en tortue, Cassiel comptait bien la mettre en hibernation pendant quelques siècles pour être tranquille.

L'Archange ne se réincarna pas au Paradis et le Bien commença à s'inquiéter. Comme il l'avait prévu, Cassiel fut nommé Grand Patron durant l'interim.

Mais tout n'est pas parfait, sinon nous n'en serions pas là.

Cassiel n'était pas le seul à être au courant de l'existence de Suicide Solution. Et certains Anges additionnèrent lentement mais sûrement deux et deux. Une équipe d'investigateurs fut alors envoyée pour infiltrer SS en se faisant passer pour des renégats. Pour faire plus vrai, ils furent même accusés à tort de quelque crime juteux. Poursuivis par tous les Anges au service de Laurent de France et de Navarre,

ils découvrirent le pot aux roses, c'est-à-dire la tortue, au Paraguay, et délivrèrent Dominique.

Tout bon film s'arrêterait là, les héros heureux et sentant bon le sable chaud tenant dans leurs bras musclés la jeune créature évanouie qu'ils vont s'empresser de sauter dès la dernière image du générique. Mais INS, ce n'est pas du cinéma. Et Dominique est du genre rancunier. Autant dire qu'une fois remis de ses émotions, il a hurlé un grand coup.

Et ce cri primal entraîna des changements dans l'organisation des Forces du Bien.

Les afficionados d'INS, ceux qui lisent tout et qui le comprennent me diront : "Mais Yves... Il devait bien être au courant ? Il sait tout après tout."

La réponse est simple : ben oui. Il était au courant. Ca le faisait bien rire d'ailleurs. Un rire calme, rien d'hystérique ou de mesquin. Un petit rire amusé. Les voies d'Yves sont impénétrables...

Dominique dans sa mansuétude nomma Marie Joseph Maillapartir à la tête de Notre-Dame. Marie Joseph, vieille fille cul-serré, était l'une des responsables sous les ordres de Cassiel et s'était distinguée durant l'enquête. Avec elle, Dominique fit un exemple. Il la nomma Grade 3 afin de récompenser ses bons et loyaux services.

Autant dire maintenant que Marie Joseph tente de conserver la confiance de son supérieur et de se montrer digne de lui. Bref, la discipline vient de changer de vitesse. On ne joue plus dans la même cour et Notre-Dame ressemble plus à présent à une annexe de l'Inquisition centrale qu'à un monument historique. Les rapports de mission (voir dans cette extension) doivent être obligatoirement remplis sous peine de sanctions graves, les équipes d'investigation doivent se confesser une fois par mois devant des équipes de Joseph et les Anges au service de Daniel ont dû aménager des cachettes dans les murs pour planquer bières et magnétoscopes. Cela sert d'avoir Passe-Muraille dans sa liste de pouvoirs privilégiés.

Le chamboulement de la petite ambiance parisienne a tout doucement gagné la province puis l'étranger, les autres QG des forces du Bien s'alignant sur la politique française. Tout cela a pour conséquence de durcir la politique vis-à-vis des Démons et des Forces du Mal et le Bureau, cet organisme qui n'existe déjà pas en règle générale (cf. dans cette même extension), existe encore moins en ce moment.

Le changement de situation se ressent même dans la vie de tous les jours. Des scandales politiques éclatent au grand jour. La droite conservatrice, voire un tantinet pétainiste, revient en force. Et les nouveaux venus au pouvoir tentent par tous les moyens d'installer leurs amis aux postes les plus importants pour modifier les lois de la République. Réforme de la loi sur l'enseignement privé, élection à l'Académie française d'un cardinal. C'est le retour en force de la Cathocratie, soutenue qu'elle est par les Forces du Bien.

Même à l'étranger c'est le bronx et on retrouve même des députés morts en porte-jarretelles, un sac sur la tête.

---

* Ce résumé concerne aussi bien ceux qui ont joué le scénario Promotion Canopy publié dans Casus Belli que ceux qui débarquent. Pour ceux qui ne l'ont pas joué, dommage pour eux. Si vous devez le jouer, arrêtez tout de suite la lecture ! Tout de suite ! On obéit, nom de Dieu ! Oups, je blasphème... Promotion Canopy, 15 pages de bonheur écrites tout petit, petit !

Marie Joseph Maillapartir

Ange au service de Dominique de Grade 3.

Fo2 Vo6 Ag4 Pe3 Pr3 Ap3 PP29

Talents : Discussion +2, Esquive +1, Stratégie +2, Intello +2.

Pouvoirs : Eau bénite +2 (124), Peur +0 (134), Armure +0 (211), Volonté supra-normale +2 (221), Invisibilité +0 (261), Polymorphe +1 (266), Détection du mal +2 (311), Psychométrie +2 (312), Mensonge +2 (316), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +2 (324), Volonté (341), Intégrisme (656), Jugement (Spé).

AIDE DE JEU

Le guide de l'Ange au service de Daniel à Paris

Avertissement : Hé, INS/MV c'est un JEU! On peut truander la réalité pour la rendre un peu plus marrante. Alors même si certaines adresses n'existent pas ou n'existent plus, ne nous pondez pas une pendule.

Toute ressemblance ou coïncidence avec des lieux, des personnages et des dates serait bien évidemment fortuite, vous nous connaissez, on ne plaisante pas avec ça.

ETRE AU SERVICE DE DANIEL, PLUS QU'UN METIER, UNE VOCATION !

Ah, les écharpes bleu blanc rouge du PSG, la tribune Boulogne du parc des Princes, le passage en douce des fusées éclairantes dans les gradins pour éclairer fort justement les exploits des ultras marseillais. On peut le dire, rien que pour les matchs de foot, être un Ange, ça aide beaucoup. Surtout pour faire apparaître une batte de base-ball bénite durant les bastons.

A la lecture des suppléments d'INS/MV, on pourrait croire que les Anges au service de Daniel sont des bourrins. *Soyons francs,* ce n'est pas tout à fait faux. Mais on les traite également de racistes, de nationalistes, de primaires de base. Alors bon, remettons les pendules à l'heure si vous le voulez bien. Dans le monde où les joueurs vivent, comme dans le monde où les personnages d'INS vivent leur vie, le pape refuse toujours d'admettre les préservatifs, l'avortement et les relations homosexuelles entre majeurs consentants. La masturbation vient d'être admise mais non autorisée et en plus elle rend de plus en plus sourd.

Et sans oublier que pour certains militaires, pas des moindres puisqu'ils sont à la tête du SHAT, le Service Historique de l'Armée de Terre, Dreyfus était *peut-être* innocent. Tout ça parce qu'il était juif. Ils ont sûrement oublié que Jésus aussi était juif. Mais c'était sûrement une couverture.

La connerie est partout, mais de tous temps, la religion catholique a été le privilège d'une certaine droite conservatrice voire, réactionnaire. A tel point que la religion est l'adversaire numéro un du communisme et vice versa. N'oublions pas non plus que cela fait peu de temps que les noirs ont officiellement une âme. Nous ne parlerons même pas des femmes. Encore moins des femmes noires. Cela répond-il à vos questions ?

Non que tous les Anges au service de Daniel soient des gros fafs, mais quand on a comme pouvoir privilégié une bande de skins, ça marque un homme.

Et on est bien forcé de s'adapter un peu pour pouvoir les comprendre afin de pouvoir leur parler et qu'ils comprennent. Vous avez suivi ?

Entre les matchs de foot, les prières dans les carrières ou à Notre-Dame et les retransmissions des matchs du PSG "Ouahhhhh Ginola !!!!!! Hé les mecs, le gardien du PSG est noir, c'est normal ?"

dans les sous-sols du Quartier Général des Forces du Bien et les missions, que font donc les Anges au service de Daniel ?

Ils vivent, dorment, se lèvent le matin, vont travailler, suivant leur couverture, mangent et se couchent le soir. Et durant leurs loisirs, ils font comme vous et moi, plutôt comme vous en l'occurrence, ils lisent, flanent et se promènent, mais avec une dizaine de skinheads derrière eux, soldats de Dieu ou serviteurs spécialisés.

LES ETUDES

Où un Ange au service de Daniel peut-il poursuivre ses études ? Deux cas de figures se posent : il est lycéen ou étudiant.

S'il est lycéen, il suivra les cours au Lycée Stanislas si c'est un garçon ou du couvent des "oiseaux" si c'est une fille. S'il n'aime pas les écoles libres, il pourra se faire inscrire au Lycée Henri IV, carrément gauchiste par rapport aux deux établissements précédemment cités, mais qui accueille tout du même une classe préparatoire à Saint Cyr (la dernière à Paris, la "corniche Leclerc"), si vous voyez ce que je veux dire. Tout n'est qu'une question de référence.

S'il est étudiant, la voie royale est Assas, ou plus précisément l'Université de droit, d'économie et de sciences sociales de Paris : 92 rue d'Assas, dans le 6ème, qui est tout de même la fac qui accueille le GUD, le Groupe Union et Défense et dont l'un des professeurs de finances publiques s'appelle Jean-Claude Martinez, ce qui doit vous rappeler quelque chose si vous suivez les infos en périodes électorales. Ah la belle université que voilà, où jamais, au grand jamais, on ne redoutera une quelconque version marxiste de l'histoire.

A la limite, on peut aussi aller à Dauphine, qui n'est pas mal non plus, mais un peu plus gauchiste.

QUELQUES LIEUX DE PROMENADE

Où se promener à Paris et passer à peu près inaperçu quand on est suivi par des jeunes gens très propres sur leur bomber et aux Docs 18 trous bien cirés qui, quand ils posent leur sac de sport, ça fait clonk ?

D'ABORD, LES AMBASSADES

Afrique du Sud : ambassade intéressante à plus d'un point car c'est en ce moment un laboratoire politique et sociologique en temps réél. Après avoir prôné pendant longtemps le développement séparé et harmonieux des diverses communautés raciales en tenant compte de leurs traditions et de leurs capacités respectives, l'Afrique du Sud a décidé courageusement de prôner l'égalité. Tout le monde est content. A part Ted.

Deux d'un coup : le Chili et le Paraguay. Ah les beaux pays que voilà. Pour une description objective du Paraguay, reportez-vous au scénario Promotion Canopy publié par Casus Belli il y a quelque temps. Le Chili, c'est un peu la même chose, mais en moins cool.

Ambassade d'Espagne : pour les nostalgiques.

Ambassade de Pologne : pour ceux qui aiment les Polonais. Il y en a.

Liban : une enclave chrétienne en plein milieu du conflit israélo-arabe. Un très beau pays en ruines.

LES MUSEES

Le musée de l'armée, place des Invalides, dont la visite est toujours instructive et récréative.

Musée de la chasse et de la nature. Tout simplement parce que "la nature est à droite". Et que les skinheads, etc.

LES ANIMAUX FAMILIERS

Là, pas le choix. Les animaux familiers, les vrais, pas les oiseaux ou les tortues, sont déconseillés aux Anges qui passent la plupart de leur temps en mission. Quand on dit les vrais, ce sont les chiens, ceux qui d'un coup de dents peuvent vous estropier. Et ça, c'est le seul animal familier dont peut rêver un serviteur de Daniel.

Trois races sont à retenir :

Le berger allemand, rien que pour son nom. Mais non, je plaisante. Mais son port altier, sa prestance et sa faculté à se laisser dresser en fait le chien préféré des beaufs. Et donc des serviteurs de Daniel qui se doivent de s'intégrer dans une certaine frange de la population.

Le doberman, malgré une exécrable réputation (tout ça parce qu'il gardait les camps de concentration durant la guerre) est un bon choix, musclé, racé et d'une robe feu du plus bel effet. Les puristes lui préféreront les bas-rouges, ou beaucerons, plus trapus, plus bruts de décoffrage.

Le pitBull qui, malgré sa réputation de tueur, est un chien adorable, les trois premiers jours après sa naissance. Ensuite, c'est un terrier et comme tous les terriers, il garde un petit caractère sympa. Ce n'est pas avec des caniches que l'on chasse l'ours ou le sanglier. Ce qu'il faut juste savoir sur les pits, c'est que ce sont des chiens très intelligents, et le plus souvent plus intelligents que leurs maîtres.

LES LECTURES CONSEILLEES

BANDES DESSINEES

Dans l'ordre, Tintin (farouchement anticommuniste et ayant comme modèle un véritable Ange au service de Daniel) : Blake et Mortimer, de Jacobs, l'un des collaborateurs (quel joli mot) d'Hergé, dans la ligne claire du maître ; Les Belles Histoires de l'Oncle Paul, récits historiques prônant le bon droit dans le journal de Spirou. On trouve également des biographies illustrées de Baden Powell (le père des scouts pour les ignares), de saint Vincent de Paul et de l'explorateur colonial Stanley. On peut toujours également collectionner les albums scénarisés par Jean-Michel Charlier, le père de Buck Danny, Tanguy et Laverdure, La patrouille des castors, Jacques le Gall, Valhardi et tant d'autres modèles pour les jeunes générations.

A éviter : Pif Gadget, même pour Docteur Justice et même si le gadget ce sont les Artemia Salina ou les haricots sauteurs.

LIVRES POUR LA JEUNESSE

La collection Signe de Piste.

Rééditée régulièrement et réactualisée, c'est la collection des Prince Eric que l'on ne peut que (très sérieusement) conseiller aux jeunes lecteurs. Ou aux nostalgiques d'une époque et de valeurs passées et dépassées. Signe de Piste, c'est 40 ans de librairie et d'édition pour la défense de la civilisation chrétienne. C'est la collection illustrée par Pierre Joubert qui aimait tant les jeunes garçons en short, ce sont les romans de Serge Dalens. C'est beau. Et Daniel possède la collection complète, en édition originale.

Bob Morane : le retour de la petite aventure. Morane est un Ange, c'est sûr (pour le maître de jeu, on peut signaler que la plupart des Bob Morane sont adaptables en scénar, il y en a pour tous les goûts, il y a des méchants vraiment méchants, des voyages dans le temps et des héroïnes pulpeuses que Morane ne touche jamais). Et en plus, les couvertures les plus belles sont illustrées par Joubert, le même que le Signe de Piste, mais il y a moins de jeunes garçons en short.

LES JOUETS

Deux types de jouets prédominent dans l'univers de l'Ange de Daniel :

Le train électrique. Roi des jeux, le train électrique est un jeu qui, par essence, implique un certain goût pour la logique, la discipline, voire l'ordre. Les convois doivent circuler dans le bon sens, se croiser, changer de voie et ce, sans jamais se percuter ou dérailler.

Un rail, dans son parfait parallélisme, donne une idée de l'infini. Ce qui nous ramène directement à Dieu.

Et il y en a pour tous les goûts, des Pullman aux troisièmes classes de la Deutsche Reichsbahn, des TGV aux motrices à vapeur Pacific 231.

Les soldats de plomb. Ah la belle occupation que voilà, les figuristes historiques apprécient toutes les époques et sont de fervents défenseurs des vrais valeurs. Quoi de plus beau sur une étagère qu'un régiment napoléonien ou que "l'Infanterie de Marine affrontant des Indigènes" ou bien encore l'armée anglaise, la vraie, celle de Kipling ou Baden Powell?

OU FAIRE DU SPORT ?

Eviter les salles de la police nationale qui sont infiltrées par tous les extrêmes et qui permettent essentiellement de s'y faire repérer. Un Ange au service de Daniel préférera emmener ses petits camarades faire du sport sur le tas en collant des affiches à Aubervilliers pour la messe de Saint-Nicolas-du-Chardonnet ou en les emmenant faire un tour durant la fête de l'humanité, voire durant un concert de SOS Racisme. Touche pas à mon pote ou, plutôt, me touche surtout pas mon pote (ou encore "Bouge pas mon pote").

Le plus dur pour un Ange de Daniel affublé d'une dizaine de skinheads ou, pire, d'une section d'enquête ou de combat est de tenir ses troupes tout en respectant encore et toujours les préceptes de son Seigneur. Et non, ce n'est pas la bonté et la gentillesse, c'est plutôt la discrétion et l'efficacité.

CALENDRIER

Toutes les manifestations auxquelles l'Ange au service de Daniel se doit d'assister et où il a le plus de chances de rencontrer son Archange, ce qui lui fera assurement plaisir.

19 Mars : Saint Joseph.
Avril : Remise du prix Saint-Louis de l'association de la presse monarchique et catholique.
Deuxième dimanche de Mai : Défilé de Jeanne d'Arc.
Pentecôte : Pèlerinage de Chartres (samedi, dimanche et lundi).
Juin : Procession de la Fête-Dieu à Saint-Nicolas-du-Chardonnet.
21 Juin : Solstice d'été en forêt de Fontainebleau.
23 Juillet : Messe en mémoire du Maréchal Pétain.
15 Août : Procession de l'Assomption à Saint-Nicolas-du-Chardonnet.
Septembre ou Octobre : Fête des Bleu-Blanc-Rouge.
Autour du 16 Octobre : Messe à la mémoire de Marie-Antoinette.
Novembre : Messe à la mémoire de Franco (pour mémoire).
11 Novembre : Cérémonie commémorative de l'armistice organisée par le cercle national des Combattants. Les petits jeunes coiffés tous courts sont toujours les bienvenus.
Décembre : Remise du prix des intellectuels indépendants (des quoi ?).
Décembre : Arbre de Noël du Front National (facultatif).
Deuxième dimanche de décembre : Quête au profit des moines du Barroux dans les églises traditionnalistes.
24 Décembre : Messe de minuit à Saint-Nicolas-du-Chardonnet : crèche, chœurs et trompettes.
21 Janvier : Messe à la mémoire de Louis XVI.

Toute l'année : Matchs du PSG au Parc des Princes.
Déplacement à l'extérieur pour suivre le PSG.

Un grand merci à Francis Bergeron et Philippe Vilgier, pour leur Œuvre, Française, cela va de soi. NdC: "Ah la saine lecture que voilà, comme diraient les auteurs".

AIDE DE JEU

Des armes, des armes, toujours des armes

Arme	Puiss	Prec	Talent	Note
Agrafeuse	-2	+1	Arme de contact	b
Aiguille à tricoter	-2	-	Arme de contact	
Assiette	Sp	-	Arme de contact	c
Balai	-1	-1	Arme de contact lourde	
Batte de criquet	Sp	-1	Arme de contact	c
Bibop®	-3	+1	Arme de contact	
Bouteille brisée	+1	+1	Arme de contact	
Bouteille pleine	Sp	-	Arme de contact	c
Brique	+1	+1	Arme de contact	
Brochette	-2	+1	Arme de contact	
Buche	+1	+1	Arme de contact	
Caddy	-2	-	Lancer	
Caméscope	-3	+1	Arme de contact	
Canne-épée	+0	+1	Arme de contact	
Canne à pêche	-3	-1	Arme de contact lourde	
Casserole	-1	-	Arme de contact	
Chaise	-2	-1	Arme de contact lourde	
Chandelier	-2	+1	Arme de contact	
Cimeterre	+2	-	Arme de contact	
Ciseaux	+0	-	Arme de contact	
Couteau à beurre	-2	-	Arme de contact	a
Couteau à découper	+0	-	Arme de contact	
Couteau à fromage	-1	-	Arme de contact	
Couteau à pain	+0	+1	Arme de contact	
Couteau à pamplemousse	-2	-	Arme de contact	a
Couteau de cuisine	-1	-	Arme de contact	
Couteau de lancer	+1	-1	Lancer	
Couteau électrique	+1	-	Arme de contact	
Coutelas	+1	+1	Arme de contact	
Crochet de boucher	+0	+1	Arme de contact	
Crochet de docker	+1	+1	Arme de contact	
Cuillère à café	-2	-	Arme de contact	a
Cuillère à dessert	-2	-	Arme de contact	
Cutter	+1	+1	Arme de contact	
Dague	+0	+1	Arme de contact	
Débroussailleuse	+0	-1	Arme de contact lourde	
Eau bouillante	+1	-1	Lancer	
Echelle	+0	-1	Arme de contact lourde	
Epée bâtarde	+2	+1	Arme de contact	
Epluche-patate	-2	+1	Arme de contact	
Faucille	+1	+1	Arme de contact	
Faux	+2	-1	Arme de contact lourde	
Fer à repasser chaud	+2	-	Corps à corps	
Fer à repasser froid	+0	-	Corps à corps	
Fleuret	+0	+1	Arme de contact	
Fouet	-2	-2	Fouet	
Fourche	+0	-1	Arme de contact lourde	
Fourchette	-2	-	Arme de contact	
Fourchette à huitres	-3	-	Arme de contact	a
Gants de boxe	-4	-	Corps à corps	
Grille-pain	-2	+1	Arme de contact	
Gros clou	+0	+1	Arme de contact	
Guitare acoustique	-2	-1	Arme de contact lourde	
Guitare électrique	-1	-1	Arme de contact lourde	
Huile bouillante	+3->	-1	Lancer	d
Katana	+3	+1	Arme de contact	
Lampe à huile	-1/+2->	-1	Lancer	m
Lance-pierres	+0	+1	Lance-pierres (Arc)	e
Machine à coudre	-2	+1	Arme de contact	
Maillet	-1	+1	Arme de contact	
Marteau	+0	+1	Arme de contact	
Masse	+1	-1	Arme de contact lourde	
Moule à gaufres	-2	-1	Arme de contact	
Napalm	+6->	-	-	f
Nunchaku (alliage)	+2	+0	Arme de contact	n
Nunchaku (bois)	+0	+0	Arme de contact	

Arme	Puiss	Prec	Talent	Note
Ouvre-boîte	-1	-1	Corps à corps	
Paintball	-4(+0)	-	Arme de poing	g
Parapluie	-2	+1	Arme de contact	
Parasol	-1	-1	Arme de contact lourde	
Patins à roulettes	-2	+1	Arme de contact	
Pavé	+3	-1	Lancer	
Peigne (fer)	-2	+1	Arme de contact	
Peigne (plastique)	-2	+1	Arme de contact	
Perceuse	+2	-	Arme de contact	
Pic à glace	+1	-	Arme de contact	
Pistolet à clou	+2	-1	Arme de contact	h
Pistolet à colle	+1	-	Arme de contact	i
Pistolet à grenaille	-3(+0)	-	Arme de poing	j
Plaque de cuisson brûlante	+2	-	Corps à corps	k
Poêle à frire	+0	-	Arme de contact	
Poinçon	+1	-	Arme de contact	
Ponceuse vibrante orbitale	+1	-	Arme de contact	
Porte	+0	-1	Arme de contact lourde	
Portemanteau	+0	-1	Arme de contact lourde	
Pot de chambre	-2	+1	Arme de contact	
Presse-purée	+1	-	Arme de contact	
Radiateur	+0	-1	Arme de contact lourde	
Rapière	-2	+1	Arme de contact	
Raquette de tennis	-2	+1	Arme de contact	
Rasoir à main (coupe-chou)	+1	-	Arme de contact	
Râteau	-1	-	Arme de contact lourde	
Roue d'automobile	-2	-	Arme de contact	
Roue de camion	-1	-1	Arme de contact	
Scalpel	+1	+1	Arme de contact	
Serpe	+1	+1	Arme de contact	
Serpette	+1	-	Arme de contact	
Skateboard	-2	-	Arme de contact	
Stylet	-1	+1	Arme de contact/Lancer	l
Stylo, crayon	-2	-	Arme de contact/Lancer	l
Table	-1	-	Arme de contact lourde	
Tabouret	-2	-1	Arme de contact lourde	
Taille-haie	+1	-	Arme de contact lourde	
Tasse	-2	-	Arme de contact	
Téléphone	-2	+1	Arme de contact	
Téléphone cellulaire	-3	+1	Arme de contact	
Tire-bouchon	-2	-	Arme de contact	
Tiroir	-2	-	Arme de contact	
Tondeuse à gazon	-1	-	Arme de contact lourde	
Torche	Sp/+2->	+1	Arme de contact	o
Tournevis	+0	-	Arme de contact	
Tournevis électrique	+1	-	Arme de contact	
Trident	+1	-1	Arme de contact lourde	
Tronçonneuse	+4	-2	Arme de contact lourde	
Verre	-2	+1	Arme de contact	
Vitriol	+3	-1	Lancer	
Vrille	+0	-	Arme de contact	

a : Possibilité de désorbiter l'adversaire en Corps à corps avec une précision de -2 et une puissance de +0.
b : Nécessité d'être au contact. Il s'agit des agrafeuses de tapissier et non de bureau.
c : Le résultat des unités donne le nombre de tours durant lesquels l'adversaire est sonné. Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage. La puissance est de +0.
d : Au premier tour, la puissance est de +4. Au deuxième tour, il faut retirer à nouveau des dommages à +1. Au troisième tour, on retire à -2.
e : Portée 15. Les dommages dépendent du projectile. Bille plastique ou de peinture, puissance -4. Bille d'acier +0.
f : Le talent Bombardement Tactique n'existant pas, le napalm considéré est artisanal (vous trouverez la recette dans n'importe quel dictionnaire) ou projeté à l'aide d'un Lance-Flammes. Au premier tour, la puissance est de +6. Au deuxième tour, il faut retirer à nouveau des dommages à +3. Au troisième tour on retire à +0.
g : Portée 25. Puissance à cette portée -4. Avec des billes congelées, -3. A bout portant, puissance +0.
h : Portée 1. S'utilise uniquement à bout portant (cf "l'Arme Fatale 2").
i : Projette à très faible distance de la colle en fusion.
j : Portée 5 (puis -3). A bout portant avec des cartouches appropriées de type Flaubert, peut causer de graves dommages (puis : +0).
k : La plaque est bien évidemment immobile, c'est l'adversaire qui se fait coller la gueule ou toute autre partie du corps dessus.
l : On peut lancer les stylos comme des fléchettes. Dans ce cas la puissance est de -3 et la précision de -1.
m : Puisance -1 pour le choc quand on la prend dans la gueule, puis +2 de dommage quand elle éclate, puis au deuxième tour +0 puis au troisième tour, -2.
n : Permet de tire-bouchonner son adversaire. Just Joking.
o : Le résultat des unités donne le nombre de tours durant lesquels l'adversaire est sonné. Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage. En plus, les dommages dus au feu sont de +2 le premier tour, +0 le deuxième et -2 le troisième.

AIDE DE JEU

Exclusif !

Les répondeurs téléphoniques des principaux Archanges et Princes-Démons.

Blandine : "Non, vous ne rêvez pas, vous êtes bien sur le répondeur de Blandine. Veuillez laisser un message après le signal sonore."

Catherine : "Biiiiip. Il n'y a plus d'abonné au numéro que vous demandez. Biiiiip. Il n'y a plus d'abonné au numéro que vous demandez. Biiiiip..."

Daniel : "PSG PSG PSG ! Burp. Oups pardon... vous êtes bien sur... heu... je suis pas là, laissez donc un message, après le signal sonore. Oïïï..."

Dominique : "Bonjour. Vous êtes sur le serveur vocal de l'Archange Dominique. Si vous avez quelque chose à vous reprocher, appuyez sur 1. Si vous voulez dénoncer quelqu'un, appuyez sur 2. Si vous avez un problème de foi, appuyez sur 3. Laissez-vous aller. Vous savez sûrement quelque chose... il suffit de le dire après le signal sonore. Biiiiip."

Emmanuel : "... uis pas là. Laissez un message après le Biiii

Asmodée : "Vous êtes bien chez Asmodée. Vous voulez parier que je ne suis pas là ?"

Baal : "REPONDEUR ! PARLEZ !"

Beleth : "Rrrrrrr hrrrrrrr veuillez laisser un message après le ronflement. Rrrrrrrrrr."

Belial : "Vous êtes bien aux urgences des pompiers. Veuillez laisser un message. "

Bifrons : "Merci d'appeler la case de l'Onc' Bifrons. C'est du Trash and carry. Vous tuez et on embarque. Nous avons des tarifs spéciaux pour les lundis et les jeudis. Nous ne pouvons pas répondre actuellement, mais laissez vos coordonnées après le signal sonore et nous viendrons nous occuper du cadavre dès que possible."

Caym : "Bonjour. Vous êtes bien chez Caym. Le conseil du jour : ne nettoyez jamais la cage de votre hamster avec un aspirateur... Biiiiip."

Furfur : "Bonjour, vous êtes bien chez SOS Suicide. Toutes nos lignes sont en service, mais si vous laissez vos nom et adresse, nous vous rappellerons aussitôt que possible. Ahahahahah ! Biiiiip."

Haagenti : "Je hais les répondeurs téléphoniques. Ils vous font perdre votre temps. En fait, il suffirait de dire "Je suis pas là, laissez un message" et tout irait mieux. C'est pourquoi j'ai décidé de faire un message court et simple. Grâce à moi, vous n'aurez plus jamais de longs messages barbants quand vous m'appellerez. Biiiiip..."

Kobal : "Allo oui ?"

Kronos : "Vous êtes bien chez Kronos. Je ne peux pas répondre au téléphone maintenant. Enfin je veux dire... Je suis au téléphone maintenant, en train d'enregistrer ce message, mais je fais ceci maintenant et vous l'écouterez plus tard, sauf que pour vous, c'est maintenant... Heu... je m'y perds un peu... Biiiiiip."

Malphas : "Bonjour, vous êtes bien sur le répondeur d'Andromalius. Laissez vos messages après le Bip."

Malthus : "Bonjour. La dernière personne à avoir parlé dans le combiné que vous utilisez vient de mourir du choléra. Bonne journée. Biiiip."

Mammon : "Bonjour et merci d'appeler le répondeur du parti communiste. Votre donation de 50 francs sera automatiquement débitée sur votre facture. Si vous voulez laisser un message..."

Morax : "Vous êtes bien sur la Hotline SM. Toutes nos opératrices sont attachées en ce moment. Laissez-nous vos nom, adresse et perversions, aboyez comme un chien et nous vous rappellerons aussitôt pour vous punir."

Nisroch : "Bonjour. Je suis le détective Adkinson de la DEA. Cette ligne téléphonique a été placée sous surveillance par décision de l'Attorney General. Afin de faciliter notre enquête, veuillez laisser vos adresses en Colombie, en Italie, à Miami et sur la Côte d'Azur. Biiiiiip."

Nybbas : "Bonjour, c'est Michel Drucker. Ah, Nybas, son talent, son humour, son Biiiiiiip."

Scox : "Merci d'appeler le répondeur de Scox. Veuillez laisser vos coordonnées, puis parlez-moi brièvement de votre enfance et dites-moi ce qui vous vient à l'esprit quand vous entendez les mots suivants : Orange... Maman... Licorne... Pénis... Biiiip..."

Uphir : "Vous êtes sur le répondeur d'Uphir. J'ai ramassé ce répondeur dans une décharge. Je ne sais pas s'il fonctionne. Vous pouvez toujours essayer de laisser un message, si je ne réponds pas, cela veut juste dire que la machine ne fonctionne pas."

Valefor : "Bonjour. C'est qui vous savez. Je suis où vous savez. Laissez votre message où vous savez, quand vous savez."

Vapula : "Ah, j'ai enfin un répondeur neuf. Bon, comment ça marche ? Hmmmm. Appuyer sur enregistrer. Ca, je l'ai déjà fait et la petite lumière devrait être allumée. Mais pourquoi il ne marche pas. Hmmmmm, mais à quoi sert donc ce bouton là? Biiiiiiip."

Vephar : "Plage de Malibu, j'écoute ?"

AIDE DE JEU

Le Bureau

ou

Comment - enfin ! - créer des équipes mixtes Anges/Démons

Nous vous avons parlé, le long des extensions, des scénarios ou des nouvelles du fameux téléphone rouge qui reliait l'Archange Dominique et le Prince-Démon Andromalius. Les deux êtres, avions-nous précisé, n'hésitent pas à s'échanger parfois des renseignements ou des listes de renégats.

Eh bien ce que nous vous avons dit n'était que partiellement vrai. Oui, ce téléphone existe et oui, Dominique et Andromalius s'échangent parfois des renseignements. Mais cela, c'est le sommet de l'iceberg... une sorte de couverture pour cacher la vérité. En effet, l'existence du Bureau, dirigé par Dominique et Andromalius ensemble, et qui n'hésite pas à constituer des équipes Anges/Démons pour aller régler quelques problèmes spécifiques n'est connue de personne... à part des Archanges, des Princes-Démons et, bien sûr, des Anges et Démons qui y travaillent.

Le Bureau - Pourquoi ?

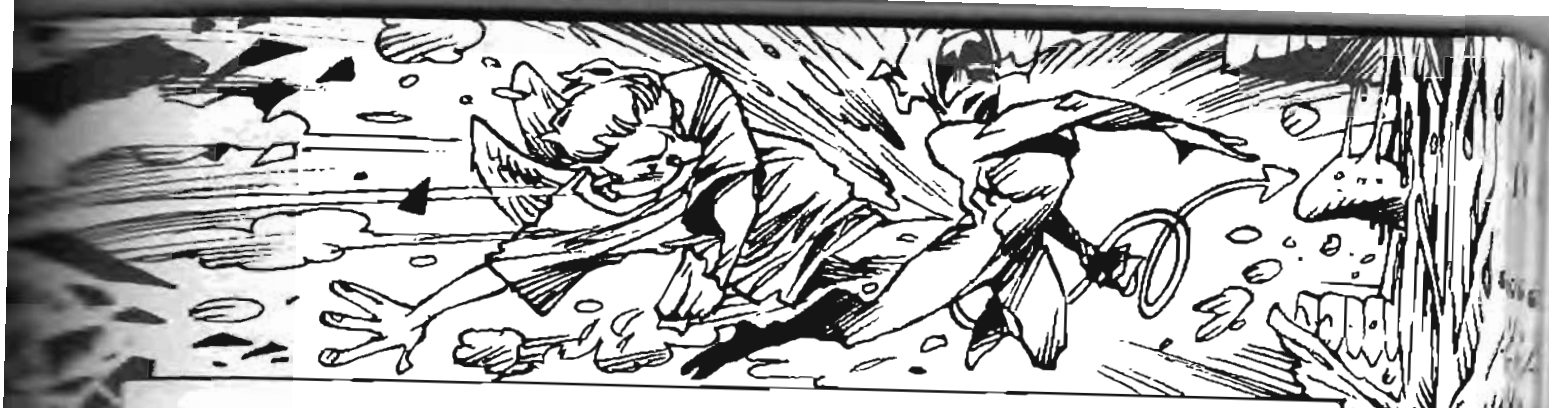
Dominique et Andromalius étaient - et sont toujours - frères. La chute les a séparé physiquement, a séparés pour toujours leurs opinions, mais n'a pas détruit l'estime et peut-être même un grain d'affection qu'ils ont l'un pour l'autre.

En effet, s'ils ne travaillent pas pour le même chef et s'ils n'ont pas la même vision du monde, leur opinion sur *comment* les choses doivent se faire, elle, est identique. Dominique et Andromalius sont pour l'ordre, la discipline, la rigueur. Ils pensent que les "gens" (Anges, Démons et humains pareils) ne sont pas "bons", qu'on ne peut pas leur faire confiance et que seule une discipline de fer et une surveillance de tous les instants peuvent les garder dans le droit chemin... quel que soit ce chemin. Le respect de la vie privée est quelque chose qu'ils ne conçoivent même pas : si on vit selon la règle, on n'a rien à cacher... Et si on veut cacher quelque chose, c'est qu'on est coupable.

La haine et le mépris des renégats les ont réunis très tôt. Paradoxal : car si on s'en tient à la logique la plus simple, un renégat d'un camp vient "enrichir" l'autre. Mais l'éthique des deux êtres voulait qu'on punisse la trahison et non qu'on la récompense... et, pensent-ils, seules des punitions exemplaires peuvent montrer l'exemple et éviter d'autres défections.

Dominique et Andromalius ont alors créé, en 1930, le Bureau. A l'époque, il n'employait que quatre personnes, deux Anges et deux Démons, les meilleurs et les plus "rigides" de leur "service". Les quatre êtres étaient envoyés par l'Archange et le Prince-Démon à la poursuite des renégats importants que leurs services n'arrivaient pas à trouver. L'idée c'était : s'unir et réunir nos atouts (pouvoirs, contacts, etc.) afin de mieux agir.

Puis, peu à peu, l'équipe est sortie de sa fonction première. En effet, les Archanges et les Princes-Démons ont tous demandé à l'équipe du Bureau, dont l'efficacité était indéniable, d'accomplir telle ou telle



mission que leurs Anges ou Démons ne parvenaient pas à mener à bout. Le Bureau, qui a réussi la plupart des choses qu'on lui demandait, s'est agrandi, s'est structuré, tout en restant totalement secret. Au bout d'un moment, Dominique et Andromalius ont mis le holà à la liste de missions qui s'allongeait et ont décidé de n'accepter que ce que les services normaux ne pouvaient pas faire pour une bonne raison. Si la discrétion devait être parfaite ou/et s'il y avait de la politique dessous, bref si c'était une mission "spéciale"... là d'accord.

Des équipes mixtes

Et c'est ainsi que le Bureau est devenu ce qu'il est aujourd'hui. Il emploie maintenant 30 personnes. 15 Anges, dont 13 au service de Dominique, un au service de Laurent et un au service de Walther, 15 Démons, dont 13 aux ordres d'Andromalius, 1 aux ordres de Baal et 1 aux ordres de Bélial. Ces trente personnes forment "l'administration" du Bureau et font le principal du travail : de la recherche, du recoupement de documents, de l'espionnage. Il arrive cependant qu'ils aient besoin "d'executives" : bref, d'équipes pour aller sur le terrain...

Dans un premier temps, ils ont essayé de ne faire là aussi appel qu'à des Anges de Dominique et des Démons d'Andromalius. Mais ils se sont vite aperçus que ce n'était pas concluant : si les équipes mixtes entre Archanges ou entre Princes-Démons avaient été inventées, c'était pour une bonne raison : c'était que les pouvoirs, les caractères, les talents, les manières d'enquêter étaient différentes, mais complémentaires... Aussi se sont-ils au bout d'un moment résignés à faire appel à des Anges et des Démons tous supérieurs confondus.

Mais le Bureau a un avantage par rapport aux équipes normales d'INS/MV : c'est que l'administration a pris comme principe de mêler à 50/50, dans toutes les équipes d'executives, Anges et Démons.

Pourquoi ?

- D'abord par principe : dans le Bureau, tout marche exactement à 50/50 Ange/Démon, pour garder un équilibre entre les deux frères : les équipes ne doivent pas faire exception.

- Ensuite, pour encore mieux respecter le principe de complémentarité : ce qui était vrai pour les différences de caractères et de pouvoirs entre les Anges de différents Archanges est encore plus vrai entre les Anges et les Démons.

- Ensuite parce que, de l'avis de Dominique et d'Andromalius, ce mélange de gens qui se haïssent mais qui restent ensemble par devoir va éviter toute collusion malhonnête, toute alliance pour trahir... Ils se surveilleront et se dénonceront les uns les autres.

Il ne s'agit là que de l'opinion des deux frères : la vérité est bien sûr plus compliquée et il arrive, même souvent, que des équipes mixtes Anges/Démons du Bureau s'entendent très bien et ne se dénoncent pas du tout... Mais laissons-les à leurs illusions.

Les bureaux du Bureau

Le Bureau est situé sous la Samaritaine, un sous sol plus profond que le célèbre sous-sol du grand magasin où on trouve tout sur le bricolage. C'est d'ailleurs par le rayon bricolage que se font l'entrée et la sortie du bureau, par une porte secrète derrière le rayon colle et enduit.

On se retrouve alors dans un dédale de couloirs. Une fois trouvé l'ascenseur, on descend un étage plus bas - de toute manière il n'y a qu'un bouton et on se retrouve dans les locaux. Ils sont propres et pas originaux : bureaux, ordinateurs,

boîtes d'archives, disquettes, etc. Pas de fenêtre sur l'extérieur, bien sûr, puisqu'on est au sous-sol...

Dominique ou/et Andromalius y font parfois de rares apparitions. Ils s'installent alors dans l'énorme salle de réunion, convoquent les quatre directeurs et leur donnent leurs ordres. Ils partent ensuite - en se téléportant ou en marchant -, n'adressant jamais la parole aux autres "employés" et les traitant avec un mépris hautain.

L'ambiance dans le Bureau ? Abominable. Tout le monde est très poli, mais tout le monde se surveille de très près, sursautant au moindre geste brusque. Imaginez : il s'agit quand même de 15 Anges et 15 Démons, la plupart très puissants, ensemble dans le même bureau... Que l'un d'entre eux ait un geste d'énervement et cela peut être une escalade létale.

Et les joueurs dans tout ça ?

Il arrive que des Anges et des Démons un peu expérimentés soient appelés à travailler pour le Bureau... Mais le mieux, si vous voulez créer une équipe mixte, est de tirer de nouveaux personnages. Sans limitations de nature 66 et quelques, bien sûr... Sinon, ce n'est même pas la peine d'essayer de rentrer dans le service.

Une fois ses beaux personnages prêts, l'équipe est convoquée dans le bureau d'un des quatre directeurs, Michel Parafreuny. Celui-ci, comme dans une mission normale mais en plus glacial, leur expliquera la nature de leur mission et le délai qu'ils ont pour l'accomplir.

Le sermon

Michel Parafreuny fera également un sermon. Il présentera tous les membres de l'équipe les uns aux autres... en expliquant bien, dès le début, ce qu'est une équipe Anges/Démons.

Quelques informations

• Jouer dans une équipe mixte est offert à tout le monde : il n'y a pas de limite d'âge, de points de pouvoirs, de grade ou d'animosité Archange / Prince-Démon.

• Pour régler les animosités internes de votre équipe, rappelez bien aux joueurs, une ou deux fois avant de jouer, que s'ils sont là c'est parce qu'ils ont décidé de s'entendre avec des Démons (ou des Anges) et qu'ils ont promis qu'ils étaient capables de se tenir.

• Ne pas oublier que tout cela est top secret et que la moindre allusion à l'existence du Bureau est aussitôt punie de mort.

Il n'y a que le Bureau qui constitue de telles équipes, et les Forces du Bien comme les Forces du Mal seraient épouvantablement traumatisées si elles apprenaient l'existence d'un tel sacrilège.

Il expliquera également qu'il ne s'agit en aucun cas d'une tentative d'entente ou d'un symbole de réconciliation entre les deux forces, mais juste de la mise en commun un certain temps de moyens contre des ennemis communs : la troisième force, les renégats, etc.

Les Equipes

Laissez votre équipe se contituer comme vos joueurs le désirent, même s'il n'y a pas 50% de l'autre camp... Pour la symétrie, on dira qu'une autre équipe du Bureau a le pourcentage inverse d'Anges et de Démons.

Quant à la manière de s'entendre entre caractériels de l'équipe ou la manière de résoudre les missions, c'est la même que d'habitude !

SCENARIOS

(INS/MV) ou Equipes mixtes Anges/Démons

L'homme au costume sombre regarda l'équipe qui était réunie devant son bureau. La rouquine aux cheveux ondulants, moulée dans sa mini robe rouge, imita la publicité pour Whirlpool et, littéralement, cracha du feu. Puis, avec un petit gloussement sensuel, elle se lécha le doigt d'une manière suggestive en regardant le prêtre tout raide à côté d'elle, avec son Uzi dans sa mallette et sa croix tatouée sur le front. Celui-ci se raidit, ce qui arracha un petit rire au petit garçon échevelé, qui cachait mal ses cornes sous son bonnet à pompon. Le grand black fit apparaître son armure dorée et sa batte et se pencha vers le gamin : "Tu te moques pas de mon pote, toi, compris ? Sinon, collaboration ou pas, j'te jure, je te renvoie rôtir chez toi !"
"Eh ben, ça promet", pensa l'homme. Il tapota légèrement sur le bureau. "Je vous ai réunis ici pour une mission délicate, qui demandera subtilité et discrétion..."

Dans l'aide de jeu "Le Bureau", vous avez vu qu'il était possible, dans certaines conditions très précises, de réunir en toute légalité des équipes Anges/Démons pour des opérations spécifiques.

Maintenant il vous faut des scénarios. Beaucoup de scénarios classiques d'INS/MV peuvent être recyclés pour une équipe mixte (voir à ce sujet l'encadré ci-dessous). Il suffit pour cela que le ou les méchants soient des renégats ou fassent partie de la troisième force... Ajoutez à cela des soupçons pesant sur des membres importants de la hiérarchie de l'une ou de l'autre administration : ce qui expliquera le recours à une équipe du Bureau, considéré comme plus neutre.

Nous vous fournissons ici quelques mini-scénarios qui vous permettront de jouer avec une équipe mixte. Nous avons essayé d'en faire des scénarios vraiment caractéristiques, c'est-à-dire de fournir chaque fois une vraie bonne raison pour laquelle il vaut mieux, pour résoudre l'histoire, disposer d'une équipe mixte plutôt que d'une équipe normale. Mais cela n'empêchera pas, vous le remarquerez rapidement, qu'avec peu, voire pas de modifications, les scénarios puissent être joués par vos équipes normales d'INS/MV...

Qu'est-ce qu'un mini-scénario ?

C'est, pour gagner de la place et vous fournir donc plus d'histoires, un scénario "normal" où on ne vous raconte que l'intrigue, les principaux rebondissements et quelques indications d'ambiance, en enlevant les descriptions et les fiches de personnage. Ce n'est pas, malgré ce que le nom peut vous faire croire, un scénario qui durera moins longtemps dans une partie, au contraire ! Et nous avons d'autant moins de remords à ne pas vous donner les caractéristiques des PNJ que nous vous avons donné une liste de PNJ génériques dans cette extension...

La plupart des scénarios, vous l'aurez remarqué, sont construits en trois actes... comme au théâtre ! Voilà pourquoi les mini-scénars sont structurés en Début - Milieu - Fin. A cela il faut ajouter l'Introduction, parfois assez détaillée : les motivations de l'enquête sont souvent quelque chose d'important qu'il ne faut pas négliger.

Bonne lecture !

D'un pas de rangers malencontreux, le grand black écrabouilla l'élégant escarpin.
"Aouch !" hurla la rouquine, furibarde.
"Désolé" souffla le black, un grand sourire aux lèvres. "J'ai trébuché."
La rouquine détourna les yeux, puis se frotta les épaules d'un air un peu lascif. "Ce qu'il fait froid, dans cette planque... Mon nez me pique... Aaah..."

Un grand jet de flammes carbonisa le visage de l'Ange, qui hurla de douleur, hagard, les traits ravagés.
"Désolée" dit-elle. "J'ai éternué."

Premier mini-scénar Aladin a lâché sa tête!

Introduction

Les joueurs sont convoqués au Bureau. D'après des informations confidentielles, un milliardaire islamiste saoudien (un des derniers!) est en train de mijoter un coup médiatique fort contre le christianisme... Quoi, où, comment... nul ne sait. Le milliardaire est, de plus, un Ange puissant au service de Hassan, Archange musulman de l'Unité. D'où problème : la situation dans les pays arabes étant explosive, ce n'est pas le moment, ni du côté du Mal, ni du côté du Bien, de se fâcher avec les musulmans : le retour de l'intégrisme islamiste étant quelque chose dont ni les Anges ni les Démons chrétiens n'ont véritablement envie...

Si enquête il y a sur le milliardaire - Nadek Ishbar -, elle doit donc se faire très discrètement. Le Bureau va même pousser le vice jusqu'à ajouter à la liste d'Anges et de Démons renégats que les forces musulmanes et chrétiennes s'échangent régulièrement les noms des joueurs...Ainsi, s'ils sont pris, les hiérarchies du Bien et du Mal ne seront pas considérées comme responsables. Le fait de mélanger dans l'équipe Anges et Démons permettra de rendre encore plus convaincante la thèse des "renégats".

Début

Enquête préliminaire...

- Nadek Isbbar habite une superbe propriété dans la banlieue de Londres, une propriété très surveillée dans laquelle sont données de grandes fêtes pour ses amis de la jet set internationale.
- Il a une passion pour le cinéma et spécialement pour tous les films de Walt Disney. Il collectionne tous les objets - du jouet Aladin Mac Donald à la magnifique statue grandeur nature de Blanche Neige - ayant trait à cette passion.
- Ne quittons pas le milieu du cinéma : il semble que Nadek ait récemment débauché, à prix d'or, des dessinateurs et des animateurs Disney pour un projet personnel.
- Les joueurs trouveront le corps de Bert Marson, un des créateurs d'Aladin. Celui-ci aurait refusé l'offre de Nadek... Il en savait trop et a été sauvagement assassiné.
- Les sociétés possédées par Nadek sont puissantes et riches et forment une véritable mégacorp... mais cela n'est pas véritablement une surprise.

Pendant cette enquête, les joueurs se heurteront à un mystérieux individu, beau parleur, intelligent et visiblement sur la même piste que les joueurs... Marid Berthier, un métis franco-arabe.

Pour compliquer les choses, ils peuvent se faire bastonner par une "vraie" équipe INS ou MV qui les a vus sur la liste des renégats et qui ne s'est pas posée de questions...

Milieu

Les joueurs doivent maintenant trouver un moyen de s'introduire dans la propriété de Nadek. Le meilleur moyen (mais ils peuvent en trouver d'autres) est de s'arranger, d'une manière ou d'une autre, pour faire partie des invités d'une des somptueuses fêtes du milliardaire. Il leur faudra éviter le service de sécurité, constitué en partie d'Anges au service de Khalid. Parmi les invités, ils reconnaîtront Marid Berthier, sous une fausse identité. Certains autres invités ont des capacités étranges... ni angéliques, ni démoniaques. Une attaque de Démons musulmans (aux ordres de Majûj), déguisés en terroristes irakiens, donnera du sel à la fête. Une fois les choses calmées, Nadek renverra tous ses invités... Aux joueurs de se débrouiller pour rester. Et le matin suivant, Nadek, dont les plans ont visiblement été accélérés par l'attaque des Démons, prendra un hélicoptère vers une destination inconnue. Aux joueurs de le suivre...

Fin

Les joueurs vont arriver... dans de véritables studios de cinéma, reconstruits dans la campagne londonienne. C'est au cœur de ces studios que se trouve le fameux "projet personnel" de Nadek.

Mais avant de l'atteindre, les joueurs devront affronter des reconstitutions parfaites des univers de Disney.

Nous disons affronter, car Nadek a créé, à base de familiers ou de Démons, des créatures monstrueuses et létales tirées des dessins animés : Shere Kan, la sorcière de Blanche Neige, celle de la Petite Sirène... Même les créatures gentilles (les sept nains, le tapis d'Aladin, la citrouille de Cendrillon, Baloo, etc.) sont maintenant méchantes. A chaque pièce correspond un univers (celui de la petite sirène est bien sûr plongé dans l'eau)... Les joueurs devront en traverser au moins trois ou quatre avant d'arriver au but.

Le grand secret ? Un dessin animé, conçu par les meilleurs créateurs de Disney, racontant l'histoire des Anges et des Démons "pour de vrai", sous un angle très négatif et expliquant qu'ils ont de tous temps manipulé l'humanité et qu'il faut les détruire...

Curieuse manière de promouvoir l'Islam : mais c'est que Nadek est en vérité un renégat qui s'est allié avec des Psis pour essayer de faire prendre conscience à l'humanité de la présence des Anges et des Démons.

Avec l'aide de Mârid, qui est en vérité un Ange au service de Khalid qui avait ses soupçons sur Nadek, il ne reste plus qu'à vaincre Nadek et ses alliés Psis... Puis à détruire le dessin animé.

"Avez-vous déjà pensé à vous rapprocher de Dieu ?" demanda le prêtre au petit garçon à cornes, assis devant lui sur le rocher.
Il y eut un silence. Le petit garçon jouait avec des cailloux.
"Dieu nous a abandonnés" souffla-t-il, finalement "Ne le saviez-vous pas ?"
"Dieu n'abandonne jamais les siens. Vous devriez faire acte de contrition."
L'enfant se retourna vers le prêtre, les yeux brillants.
"Dieu veut que cela soit ainsi. Cela l'amuse de nous voir souffrir, et tuer, et torturer. Sinon, pourquoi croyez-vous qu'il nous laisserait faire ?"
"Dieu nous donne le choix" répondit le prêtre. "De faire le mal ou d'arrêter."
Le gamin sourit, d'un beau sourire angélique.
"Je ne crois pas. Je crois plutôt que Dieu a bu un coup de trop, il y a très très longtemps, et qu'il n'a pas dessoûlé depuis..."

Deuxième mini-scénario
Lune de miel au Paradis

(Attention, scénario pour joueurs intelligents !)

Introduction

Le Prince-Démon Valefor a séduit l'Archange Blandine et tous deux, sous incarnation humaine, sont partis en lune de miel sur Terre. Une histoire doublement incroyable : non seulement en tant qu'Archange, Blandine devrait être largement au-dessus de la tentation, mais en plus il était déjà chuchoté dans les milieux bien informés que l'Archange aurait eu une petite préférence pour les femmes...

Des informations ultra-ultra-ultra-confidentielles, vous le pensez bien... La situation est réellement très délicate. Rien de tout cela ne doit filtrer hors du Bureau. Il semble que Dieu ne veuille pas punir les renégats... Pourtant, il faut bien mettre un terme à cette situation scandaleuse. Les Archanges ou les Princes-Démons pourraient bien sûr séparer de force les amoureux, mais cela ne résoudrait pas le problème principal : Blandine se languira encore plus pour son Prince-Démon et donnera un très mauvais exemple. Une seule solution : il faut les dégoûter l'un de l'autre... de manière à ce que Blandine pense avoir d'elle-même décidé de larguer Valefor après la découverte de sa véritable personnalité. Bref, intervenir pour les brouiller en ne montrant pas qu'il y a eu intervention...

Début

Premier problème : les repérer. Nul ne sait en effet où ils sont partis. Le moyen de les retrouver : éplucher les journaux et les faits divers pour voir si certaines actions ne seraient pas caractéristiques du couple...

Après quelques petites enquêtes où les joueurs se trouveront mêlés à des histoires très diverses (chaque fait divers étudié peut être un mini-scénario), nos PJ retrouveront enfin la piste des tourtereaux. (Blandine avait endormi dix policiers et Valefor volé les bijoux d'une princesse africaine en visite à l'Opéra).

Milieu

Les joueurs suivent la piste : Blandine et Valefor se baladent dans tous les pays, changeant de corps chaque fois que cela leur chante, ce qui ne facilite pas le travail des joueurs. Ils laissent derrière eux une traînée de "miracles" (utilisation à tort et à travers de leurs pouvoirs) qui fait que le principe de Discrétion n'est pas très respecté...

Tout en restant sur leurs traces, les joueurs devront veiller à bien faire disparaître les faits ou les témoignages trop compromettants.

Fin

Blandine et Valefor se sont enfin arrêtés de voyager : et c'est à Paris, destination normale des voyages de noces, qu'ils filent le grand amour. Aux joueurs, maintenant, de les "brouiller"... S'ils n'ont pas d'idées, leur contact pourra leur en fournir quelques-unes, du genre :

- Mettre dans les pattes de Blandine quelques superbes créatures (féminines) afin de réveiller ses tendances homosexuelles... et s'arranger pour que Valefor tombe en plein dessus. Eh oui, c'est du Feydeau !

- Faire la même chose avec Valefor : lui mettre dans les pattes quelques magnifiques gonzesses et s'arranger pour que Blandine tombe par hasard en pleine action.

- Pousser Valefor à commettre des actions démoniaques afin de dégouter Blandine... ou, si le Prince-Démon ne se montre pas coopératif, sacrifier des nouveaux-nés à sa place et faire croire à Blandine que c'est le Prince Démon qui l'a fait..., etc.

Bonne Saint-Valentin !

A noter : pendant toute la lune de miel, les joueurs (et le monde entier !) feront des rêves d'amour (et de sexe !) chaque fois qu'ils s'endormiront.

A noter (bis) : ce scénario, dont l'intrigue est mince (mais il peut être très drôle) gagnerait sans doute à être fait en même temps qu'un autre, comme histoire secondaire.

Le prêtre attrapa son compagnon noir par l'épaule. "Hé, Luc" souffla-t-il. "A ton avis, est-ce que Dieu a déjà fumé du shit ?"

Troisième mini-scénario
Composantes d'invocation

Introduction

Rien de spécial... tout va bien au Bureau, pas de mission en vue. On fait faire aux joueurs un peu de travail administratif sous la direction de la stricte et chiante Bernadetta, Démon aux ordres d'Andromalius. Entre autres détails - il ne faut pas qu'ils remarquent ça plus qu'autre chose -, ils la rencontrent un jour sortant d'un grand magasin, un entonnoir à la main.

Début

Enfin, du boulot ! Bernadetta les met sur une mission de recherche... Pas passionnante, mais c'est toujours mieux que de classer des dossiers : il leur faut réunir 200 aliénés graves dans une propriété dans la campagne, au calme : le Bureau va faire une expérience. Rien de grave, rassurez-vous, dit Bernadetta : il s'agit d'incarner des Anges dans leur cerveau pendant quelques minutes pour voir comment réagit un Ange à un cerveau "pas net". Cela ne peut en rien faire mal aux aliénés, qui seront ensuite remis dans leur asile respectif.

Comment faire sortir 200 aliénés des asiles : pas si facile ! Il faut une (fausse) raison valable, des autorisations médicales et donc des complicités médicales, des moyens de transport, etc. Bernadetta leur fournira toute l'aide possible, financière ou pratique (mais ne fera pas intervenir d'autres membres du Bureau, tiens, tiens...)

Milieu

Alors qu'ils sont en plein dans leur boulot, un Ange au service de Dominique, Jean, qui fait aussi partie du Bureau les réquisitionne quelques heures pour une toute autre tâche : il s'agit d'aller buter un puissant sorcier dans un appartement de Belleville... Après la bagarre - une bagarre mouvementée, car le sorcier avait lié deux Anges et

deux Démons -, toutes les affaires du "magot" - dont de mystérieux grimoires - sont ramenées au Bureau pour inspection.

Revenu au Bureau, Jean veut le lendemain étudier ces fameuses affaires... et s'aperçoit avec stupeur qu'elles ont disparu. Ce ne peut être que quelqu'un du Bureau qui les a volées... mais les recherches restent vaines.

Les joueurs continuent à réunir leurs aliénés. Ils apprennent un jour, par hasard, que la propriété où ils amènent les aliénés est un ancien hôpital psychiatrique. Une information sans réelle importance...

Jean, lui, est toujours inquiété par cette histoire d'affaires disparues. Il part, et sans les joueurs, se procure un grimoire de sorcellerie. Il reste la nuit au Bureau pour le lire... Le lendemain il a disparu, et le grimoire aussi. En fouillant son bureau les joueurs retrouvent sur un papier glissé malencontreusement entre deux dossiers les mots suivants : "Brosse à dents, entonnoir. Fous ? Eléphant rose !"

Fin

Les 200 aliénés sont réunis. Bernadetta et les joueurs partent pour la campagne, dans l'ancien hôpital psychiatrique où sont rassemblés les fous. Là, les joueurs, séparés de Bernadetta, sont attaqués par un Ange et un Démon, visiblement prêts à les éliminer. Ils survivent... A la propriété, Bernadetta n'a pas l'air si heureuse que cela de les voir revenir. Son attitude est étrange... ainsi que celle des "médecins" venus aider à l'experience. Un jour, les joueurs trouvent, dans un hangar, un des "médecins", assisté par Bernadette, en train de peindre un éléphant - oui, un vrai éléphant ! - en rose. Dans le bureau de Bernadetta, s'ils le fouillent, ils trouveront la clé du mystère : un grimoire de sorcellerie qui explique que les conposantes nécessaires pour invoquer Abalam, Prince-Démon de la sorcellerie, sont : une brosse à dents, un entonnoir, une camisole de force, un éléphant rose, un hôpital psychiatrique, deux cents aliénés...

Eh oui, Bernadetta est une sorcière, qui, avec ses amis (sorciers également), a l'intention d'invoquer et de lier Abalam. L'invocation est d'ailleurs en train de commencer... aux joueurs de l'arrêter à temps !

Ils arrêtèrent deux renégats, sauvèrent la vie d'un membre important du Bureau, déjouèrent un complot international. Le black et la rouquine ne s'entendaient toujours pas, mais une sorte d'estime était née. Quant au prêtre et au petit garçon, ils devaient disparaître un jour, sans laisser de nouvelles. Leurs compagnons les déclarèrent morts pour éviter des recherches. La rouquine se fit tuer, un mois après, dans une baston imbécile. Et le black se retrouva tout seul.
Le lendemain, il était dans une autre équipe. Pour l'impressionner, un Démon de Crocell cracha de la glace. Mais, curieusement, cela ne l'énerva même pas...

Et hop, on recycle !

Vous vous êtes décidé, ça y est : les équipes mixtes, ça vous branche définitivement beaucoup plus que tout le reste et vous abandonnez pour toujours les équipes classiques : seulement Anges ou seulement Démons, ça ne vous branche pas, c'est comme les Corn-Flakes, c'est trop simple... OK. Dans ce cas, les trois mini-choses décrites ci-dessus ne vous suffisent plus. Il vous faut plein de "vrais" scénarios. Nous avons donc, pour vos beaux yeux, fouillé dans les extensions précédentes pour en ressortir ceux qui pouvaient, grâce à quelques changements mineurs, être joués par votre nouvelle équipe...

Dæmonis Maleficorum : *Les guerriers du sommeil*, *Stormtroopers of God* et *Nuits de Chine, nuit câline* sont faciles à adapter : il suffit que les "méchants" soient des méchants renégats, contre lesquels les deux camps se sont ligués.

Berserker : *Pour qui sonne le gland* et *Qui veut la bite de Roger Rapeau* sont parfaits... Les méchants sont ou rejetés par leur camp, ou de la troisième force...

Mors Ultima Ratio : La campagne, d'un côté ou de l'autre, peut être jouée par une équipe mixte si les PJ étaient déjà collègues au moment du transfert.

Demonix Remix : *C'est Lundi, c'est ravioli* (une expérience du Bureau pour tester les réactions des joueurs) et *Accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle* sont tous bons !

Il était une fois : *Accroche tous aux clous*, le scénario sur Jésus, est le type même de scénario que peut jouer une équipe mixte : ni les Forces du Bien ni les Forces du Mal n'ont intérêt à ce que Jésus ne soit pas crucifié et que le christianisme ne marche pas...

Dementia Profundis : Supposez que le Bureau veuille sauver le dernier Dragon... *Mademoiselle, auriez-vous du feu?* devient alors un scénario "under cover" où les joueurs agissent contre les ordres des autres Archanges et Princes-Démons.

Heaven and Hell : *La pendule de Jean-Pierre Foucault* est également un bon choix : après tout, les forces du Bien et du Mal se liguent pour éviter l'attaque du Paradis...

SCENARIO

Un lieu, des scénarios : à quoi ça sert ?

L'idée de "Un lieu, des scénarios" est simple. Nous vous décrivons trois lieux : un supermarché contrôlé par des Démons, un immeuble dont les locataires sont un peu... particuliers et un centre culturel plutôt sous la coupe des Anges... bien que là encore, tout cela vous réserve bien des surprises. A quoi ça sert ? A tout ce que vous voulez. Au choix :

- A utiliser tout seul, comme scénario : au moins trois idées d'histoires qui se passent dans ce lieu seront données à la fin de chaque description... Il vous suffira de suivre l'une d'entre elles.

- A utiliser comme décor improvisé dans vos "campagnes" ou scénarios enchaînés : le supermarché, par exemple, peut être tout simplement la boutique la plus proche de la maison de l'un des joueurs, là où toute l'équipe va se fournir en nourriture et en matériel. A vous alors de jouer : parfois, quand ils vont y faire leurs courses, il se passe quelques petit trucs un petits peu bizarres... Vous en rajoutez un peu au scénario suivant, etc. jusqu'à ce qu'ils s'intéressent à ce qui s'y passe et qu'un "mini-scénario" s'enchaîne.

L'avantage : donner un sentiment de continuité entre vos scénarios, même si ceux-ci n'ont aucun rapport entre eux. Si les joueurs, dans un premier scénario, ont vu passer "Momo", un grand black qui balayait par terre dans le supermarché - un membre de l'équipe l'a cogné avec son caddie et s'est excusé - puis, dans un second scénario ou dans un troisième, ont discuté un peu avec Momo et ont remarqué quelques trucs bizarres, mais n'ont pas mené l'enquête, puis, dans un quatrième scénario, se sont engueulés avec Momo qui leur a foutu sur la gueule parce que Momo, c'est un Démon de Baal, ils vont se dire que le maître de jeu est vachement fort de s'être souvenu d'un PNJ mineur d'un scénario joué il y a de cela cinq séances... Alors, merci qui ?

Autre avantage : un scénario, une fois joué, est fini, terminé, il ne peut plus servir... sauf bien sûr avec une autre équipe de joueurs. Le lieu, lui, pourra vous resservir... A moins qu'il ne soit détruit (ce qui est toujours possible, une équipe d'Anges peut tout à fait décider de raser le supermarché, par exemple), les joueurs ne "résoudront" sans doute pas toutes les intrigues à la fois... et il vous restera sûrement quelques PNJ exotiques pour illuminer la vie de votre équipe.

Attention cependant :

Les lieux sont tous trois prévus aussi bien pour In Nomine Satanis que pour Magna Veritas. Il est cependant bien évident qu'il vous faudra utiliser votre jugeote pour les adapter selon la nature de votre équipe. Un exemple ? Des Démons peuvent très bien faire ami-ami avec la direction du supermarché... alors que des Anges auront plutôt comme réflexe de tirer à vue.

Bien sûr, n'hésitez pas, si vous le désirez, à dépasser ces réactions primaires : les Démons peuvent se haïr et s'entre-tuer, et des Anges peu scrupuleux peuvent, pourquoi pas, faire chanter des Démons ou faire du racket en menaçant de les dénoncer s'ils ne casquent pas...

Un lieu, des scénarios : Le supermarché. (INS/MV)

Un supermarché, 2 étages de 1000 m2, une musique sirupeuse, des caddies où il faut mettre 10 francs de consigne et tout, tout, tout dans les rayons, du carpaccio parfumé parmesan à la passoire à nouilles en passant par le bikini orange, la collection complète de Tintin et, bien sûr, le "kit de tournevis plus rape plus poinçon" (authentique) quotidiennement indispensable à toutes les ménagères averties.

Ce supermarché, donnez lui une identité (un Casino, Monoprix, G20... ce que vous voulez) pour faire plus véridique et fichez-le absolument n'importe où : il y en a aussi bien à Paris (plutôt dans le nord) que dans les villes de province ou même en pleine cambrousse.

Et encore une maison construite sur un vieux cimetière indien...

Un "gimmick" très connu du fameux jeu de rôles La Pelle de Rtoulou était "l'immeuble construit sur un vieux cimetière indien". Cela permettait de dire qu'une sorte de "magie rémanente" habitait les lieux et expliquait qu'en un seul endroit soient réunis plein d'ennuis : un sorcier, des goules, Nirelatautalpe, trois squelettes et deux chtoniens télépathes.

Même chose pour ce supermarché : il faut une raison valable, et artificielle, nous l'avouons, pour qu'il y ait tant de trucs bizarres dedans et autour. Alors voici notre "gimmick" : ce supermarché est construit sur une porte, qui donne directement sur l'Enfer. Le vrai, avec un grand E. Pourquoi ? Par hasard, parce que nous l'avons décidé et que c'est tellement plus amusant comme ça. La proximité de cette porte donne à l'endroit une sorte "d'aura maléfique" absolument pas quantifiable en termes de jeu, mais qui justifie que l'endroit attire les emmerdes. Cette aura maléfique n'est normalement pas perceptible, sauf par des personnes particulièrement sensibles (voir Germaine Perdrix) et quant à la porte vers l'Enfer, personne ne sait qu'elle est là, même les Démons qui dirigent le supermarché... Ils croient avoir choisi l'endroit par hasard, alors que ce qui les a attirés inconsciemment, c'est l'aura maléfique du lieu.

Moi ce que j'aime au resto indien, c'est l'agneau Tika

Lamb Tikkha, pakistanais d'origine et Démon de Mammon de son état, a pour mission comme tous ceux de son service de faire fructifier l'argent de Satan. Il a eu un jour le coup de foudre pour ce supermarché (nous savons pourquoi) et a décidé d'en devenir le gérant. L'administration démoniaque lui a fourni de l'argent à blanchir, venant des services de Nisroch, argent qui lui a servi de capital de départ. Le supermarché marche bien et Lamb Tikkha se fait des couilles en or. Il reverse la part qu'il doit à l'administration démoniaque, en réinvestit une partie et garde la troisième pour sa pomme.

Lamb Tikkha, Démon de Mammon, Grade 2

Fo 3 Vo 5 Ag 3 Pe 3 Pr 2 Ap 2 PP 21
Talents : Baratin +2, Discussion +1, Techniques commerciales +2, Droit +2, Comptabilité +1, Corps à corps +1, Esquive +1.
Pouvoirs : Volonté +1 (141), Régénération +0 (226), Détection du Bien +1 (311), Télépathie +2 (321), Dialogue mental +2 (322), Lire les pensées +2 (323), Corruption +1 (Spécial).

Lamb Tikkha est un petit pakistanais rablé, d'apparence joviale, avec une bonne tchatche et un accent à couper au couteau. Il est très dur avec ses caissières et ses subordonnés et très très aimable avec les clients, qu'il n'hésite d'ailleurs pas à venir saluer si ce sont des habitués. Son apparence et sa manière de

faire peuvent faire sourire, mais attention : Lamb est un homme, ou plutôt un Démon, rapace, odieux et cruel.

Il ne pense qu'à l'argent, ne rêve qu'à l'argent et place même l'intérêt financier avant celui des forces du Mal. Son supermarché roule de manière parfaite, il y veille et passe son temps à déambuler dans les rayons pour vérifier que tout va bien. Il vire sans hésitation tout employé malhonnête ou maladroit, sous-paye tout le monde et impose des horaires de travail déments et antisyndicaux. Tout voleur se fait emmener dans le stock et casser la gueule par Robert (voir plus loin), même s'il s'agit d'un gamin ayant piqué un sac de crocodiles Haribo. Contre un récidiviste, un syndiqué ou un chieur, Lamb n'hésitera pas à aller jusqu'à l'intimidation, voire jusqu'au meurtre.

Lamb Tikkha, vous l'avez sûrement remarqué, a le pouvoir de Détection du Bien. Il ne passe cependant pas son temps à l'utiliser : n'oubliez pas qu'il y a en moyenne 3 000 personnes par jour qui défilent dans son supermarché... De plus, même quand il repère un "être du Bien", Lamb Tikkha ne lui saute pas dessus : il est logique que, par hasard, il y ait des Anges qui viennent de temps en temps s'approvisionner là. Si un ou plusieurs Anges sont repérés, Lamb Tikkha préviendra aussitôt par "Dialogue Mental" ses associés. L'Ange sera alors l'objet d'une surveillance constante et discrète...

Si un ou plusieurs Anges entrent dans le supermarché, lancez deux d6 :
Si les Anges ne font rien de spécial (juste les courses) : Lamb les repère si vous faites plus de 63. Il se trouvera, que, par un complet hasard, il faisait juste une détection du Bien à ce moment-là...
Si les Anges font un truc spécial, quel qu'il soit - utilisation d'un pouvoir paranormal, bond par-dessus une pyramide de boîtes de petit pois, etc. Lamb les repère si vous faites plus de 33.

Si les Anges se sont fait repérer, relancez vos 2d6 :
De 11 à 61, Lamb se contente de les avoir à l'œil à chaque fois qu'ils mettent le pied dans "sa" boutique.
Plus de 61, Lamb, pris d'une crise de parano aiguë, est persuadé que "Ca y est, ils sont là, ils m'ont repéré" et envoie Roger et ses goons les tuer discrètement le lendemain.

Et en plus, y'a une viet et un rebeu

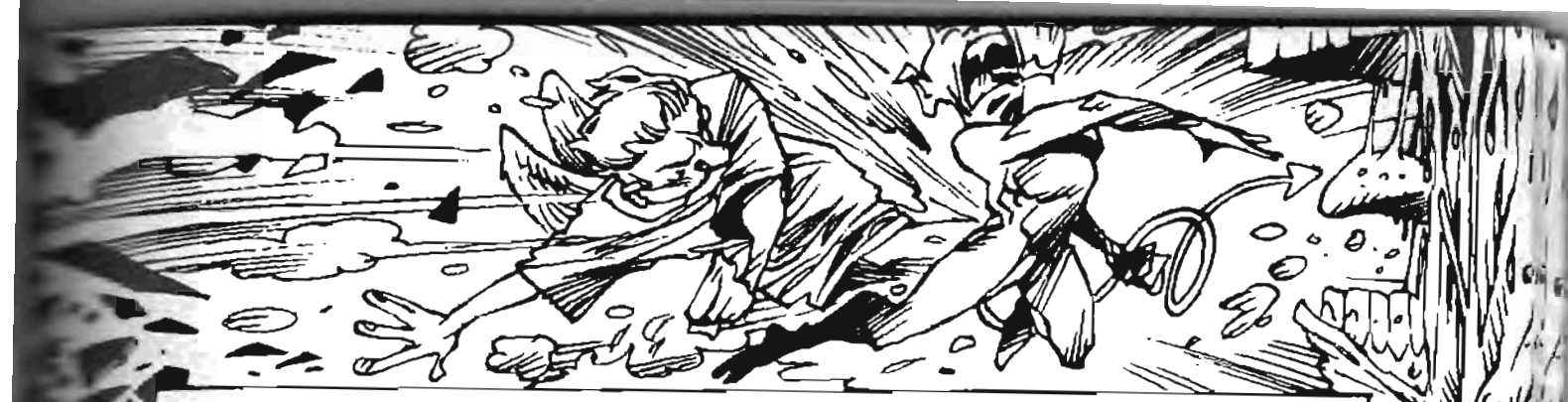
Lamb Tikkha a deux "associés", non financièrement mais moralement, auxquels il fait entièrement confiance. Il s'agit de Kim Guy, une ravissante jeune femme d'origine vietnamienne, Démon aux ordres d'Andrealphus à laquelle on donnerait le bon Dieu sans confession, et de Roger, un Démon musulman aux ordres de Majûj, gros mec un peu baveux qui a l'air, comme Lamb Tikkha, inoffensif à première vue.

Kim Guy, Démon aux ordres d'Andrealphus, Grade 1

Fo 2 Vo 4 Ag 4 Pe 2 Pr 2 Ap 4 PP 16
Talents : Séduction +2, Baratin +1, Discussion +1, Savoir-faire +2, Savoir-faire sexuel +2, Littérature +1, Art +1, Esquive +1.
Pouvoirs : Griffes +1 (113), Charme +2 (131), Absorption d'énergie sexuelle +1 (143), Lire les sentiments +1 (324), Orgasme mortel +2 (Spé).

Kim est une jeune femme mince et agile, d'une beauté à couper le souffle. Peau dorée, grands yeux noirs, démarche ondulante, voix envoûtante et conversation intelligente... Officiellement, Kim est la responsable du rayon vêtements et on la trouve en général dans le secteur, habillée d'un tailleur noir moulant mais classe, en train de conseiller d'une voix suave les messieurs venus au rayon lingerie chercher un cadeau pour leur femme.

Kim est également la maîtresse de Lamb Tikkha, son "œil" et son bras droit : elle surveille et dénonce, n'hésitant pas à se montrer encore plus impitoyable que lui. Elle mène également sa barque seule. En cachette de Lamb, qui est très jaloux, elle racole de beaux messieurs qu'elle invite ensuite à des séances hot dans son appartement. Selon son humeur, il s'agit juste d'une partie de jambes



en l'air normale qui peut se renouveler si le monsieur est galant, d'une occasion pour elle d'utiliser son pouvoir d'Absorption d'énergie sexuelle ou d'une occasion d'utiliser son pouvoir Orgasme mortel.

Si, parmi les joueurs qui entrent dans ce supermarché, il y en a un qui a une apparence de quatre ou plus (s'il y en a plusieurs, choisissez le joueur le plus charmeur), prenez 1d6 et jetez-le :
De 1 à 4 : Kim ne le voit pas ou le voit et s'en fiche.
5 ou 6 : Kim le remarque et l'aborde.
Jouez alors la scène soft et amusante : la jolie chef de rayon lingerie qui a remarqué un des joueurs et qui lui fait un peu de l'œil, n'est-ce pas mignon ? Si le joueur donne suite de manière charmeuse (s'il est nul ou lourd, Kim laissera tomber), arrangez-vous pour qu'au bout de quelques jours, ils se retrouvent tous deux dans l'appart de Kim avec bougies et champagne et reprenez votre dé 6.
De 1 à 3 : Partie de jambes en l'air normale (renouvelable si le joueur est sympa, à chaque fois, rejetez le dé).
4, 5 : Kim utilise son pouvoir d'Absorption d'énergie sexuelle.
6 : Kim utilise son pouvoir d'Orgasme mortel.

Roger, Démon musulman aux ordres de Majûj

Fo 5 Vo 3 Ag 5 Pe 2 Pr 2 Ap 1 PP : 27
Talents : Corps à corps +2, Esquive +2, Course +1, Manger tout le rayon pâtisserie en moins de cinq minutes sans vomir par terre +1.
Pouvoirs: Dents +1 (111), Langue +1 (112), Griffes +1 (113), Onde de choc +2 (124), Armure +1 (211), Volonté supra-normale +1 (221), Détection du danger +2 (315), Dialogue mental +2 (322), Téléportation +2 (331), Barbarie +2 (Spé).

Roger est un gros beauf, d'origine ardéchoise, vaguement converti à l'Islam parce qu'il avait lu un jour dans Paris-Match qu'il permettrait d'avoir quatre femmes. Devenu Démon après être mort étouffé dans son vomi pour avoir bu trop de bières, sa personnalité ne s'en est pas améliorée pour autant. Robert bouffe et boit maintenant d'une manière inhumaine et on le trouve dans les arrière-salles, affalé au milieu des caisses avec autour de lui des packs plastiques déchiquetés d'éclairs au chocolat et de babas au rhum à moitié décongelés qu'il fait passer à coups de packs de vin La Villageoise.

Ne sous-estimez cependant pas ce brave Démon. Roger n'est pas stupide et Lamb Tikkha ne s'est pas trompé en lui accordant le titre pompeux de "responsable de la sécurité". Dès qu'il s'agit de faire son boulot, Roger se réveille soudain, l'œil vif et la beigne facile. Il peut se montrer relativement subtil et est très, très tenace. Quand il a une proie dans le collimateur, il ne la lâche pas... C'est bien sûr lui que Lamb Tikkha envoie "en ville" terroriser ou tuer ceux qui l'embêtent.

Ses goons :
Roger n'agit pas seul. Il y a un peu partout dans le supermarché des grands mecs musclés à l'œil bovin, engoncés dans leur costume trop petit, qui essayent de se mêler discrètement à la foule pour repérer les voleurs à la tire. Ils ne portent pas de talkie-walkie : ces hommes savent qu'ils travaillent pour des Démons et sont reliés à tout instant à Lamb Tikkha et à Roger par Dialogue mental. A noter : la rapidité de réaction de Lamb, Roger, Kim ou des goons surprendra bien des joueurs avant qu'ils n'aient pensé à ce pouvoir.

Les autres responsables de rayon

Ils ne savent bien sûr pas qu'ils travaillent pour des Démons. Ils n'ont pour la plupart rien d'exceptionnel, tout en trouvant que "la direction" est pas très cool, mais que voulez-vous, c'est la crise...

Deux types intéressants, cependant :

Jean de Mercier, responsable du rayon sport, bricolage et jardinage (dans lequel on trouve aussi ce qui peut servir d'armes : fourches, battes de base-ball, etc).

Fo 2 Vo 3 Ag 1 Pe 3 Pr 3 Ap 2
Talents : Baratin +1, Discussion +1, Esquive +1.

Jean de Mercier est un dealer. Il ne travaille pas pour "la direction", et la direction ne connaît pas son petit trafic. Il profite de ce qu'il est habituel qu'au rayon bricolage les clients discutent longuement avec le chef de rayon pour demander avis et conseil et mène discrètos de longues négociations avec "ses" clients plus spéciaux... On voit parfois des mecs bizarres, à l'œil un peu vitreux, errer parmi les graines de pétunias, attendant un moment tranquille pour aller lui parler.

Bernard Villeux,
responsable du rayon boucherie

Fo 3 Vo 3 Ag 1 Pe 2 Pr 2 Ap 1
Talents : Droit social +1, Boucherie +1, Gueuler +1, Corps à corps +1.

Bernard est un... syndicaliste CGT ! Au chômage depuis trop longtemps, il a caché son appartenance au syndicat pour avoir cette place. Mais, depuis, écœuré par les entorses au droit social qu'il voit défiler devant lui (certaines caissières sont payées au noir et moins que le SMIC jeune, elles font des horaires affreux, il y a pas mal de harcèlement sexuel - surtout de la part de Roger -, tout le monde se fait licencier sans indemnité, etc.) sa "foi" s'est réveillée et il est en train, secrètement, de monter un dossier contre Lamb Tikkha qu'il compte aller dénoncer dans quelques semaines à l'inspection du travail. Evidemment, si Lamb Tikkha apprenait cela, Bernard risquerait sa peau... mais le brave homme n'en est pas conscient.

Les caissières

Il y a trente caissières, qui tournent selon les horaires du magasin. Kim Guy s'occupe de leur recrutement et de leur salaire, sous la surveillance étroite de Lamb Tikkha. Il arrive que Roger en viole une derrière les caisses du stock et terrorise assez la fille pour que celle-ci n'ose rien dire.

Les trente filles n'ont, à première vue, rien d'exceptionnel. Faisons cependant un gros plan sur :

Mina Mozzarella, tueuse psychopathe

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

Mina a 50 ans, est grosse, moche et complètement folle. A la caisse, elle est de temps en temps agitée par des secousses nerveuses, et a un petit rire un peu dément chaque fois qu'elle "passe" un produit pour enfants. Et puisque nous parlons enfants : Mina a toujours ses poches remplies de bonbons qu'elle offre aux petits gamins qui viennent à sa caisse. Plus tard, elle essaye de retrouver ceux qui habitent dans le quartier, se fait reconnaître "Je suis la gentille dame du supermarché qui t'a offert des bonbons... Viens chez moi, j'en ai plein d'autres à te donner...", les attire chez elle, puis les tue et les découpe en morceaux qu'elle range dans son congélateur.

Mina est devenue comme cela depuis que, descendue chercher un paquet au sous-sol, elle s'est retrouvée quelques secondes plongée en Enfer (voir paragraphe suivant).

Florence Lambert, jolie fille

Fo 2 Vo 3 Ag 3 Pe 2 Pr 2 Ap 3

Florence est une jeune fille de 18 ans, belle et intelligente. Elle est étudiante en psychologie et fait ce boulot pour gagner sa croûte. Elle est également kleptomane et, grâce à un double des clés des caisses qu'elle a fait faire discrètos, pique des sous dans les caisses de ses copines. Lamb Tikkha, qui s'aperçoit que de l'argent disparaît, est sur les dents et mène une enquête serrée... mais n'a rien trouvé pour l'instant.

A part ce léger défaut, Florence est vraiment une chouette gonzesse et un joueur pourrait bien avoir envie de la draguer. Robert a aussi l'œil sur elle et il se pourrait bien qu'un jour Flo passe à la casserole.

N'y aurait-il pas un joueur pour prendre pitié de la pauvre fille qui se retrouve du jour au lendemain avec l'air hagard et un œil au beurre noir ?

Germaine Perdrix, témouigne de Jéhovah

Fo 2 Vo 1 Ag 1 Pe 3 Pr 1 Ap 1
Talents : Laisser tomber les boites d'œufs en les passant à la caisse +1, Ne pas se laver les dents +1, Maudire les nègres et les arabes +1, Répandre des miasmes +1, S'embrouiller dans les touches de la caisse +1.

Germaine est une vieille fille rassise de 58 ans, qui sent mauvais et qui est peu aimable. Aux clients elle marmonne de temps en temps, tout bas, des trucs amusants style : "Dieu vous regarde"... ou "Ce supermarché est une porte de l'Enfer"... ou "Jésus est parmi nous"... ou "Le Malin hante ce lieu"...

Vous remarquerez qu'elle n'a pas toujours tort... Germaine est sans doute sensible à l'atmosphère spéciale de l'endroit.

Quelques clients

- Une bande de petits garçons font des raids sur les bonbons et vont même jusqu'à pickpocketter certains clients. Roger et ses goons essayent de les coincer dans des courses-poursuites homériques. Pour l'instant, ils n'y sont pas arrivés, mais c'est pour bientôt.

Un petit garçon

Fo 1 Vo 3 Ag 3 Pe 3 Pr 3 Ap 3
Talents : Esquive +2, Course +2, Sauter +2, Lancer +2, Jeter le contenu d'une bouteille d'huile d'olive sur les dalles pour faire glisser son poursuivant +2.

- Un homme portant une lourde pancarte en bois "Repentez-vous, la fin est proche."

Aristide Merlu, prophète

Fo 1 Vo 1 Ag 1 Pe 1 Pr 1 Ap 1

Aristide est un homme maigre et osseux. Ancien voleur, il a ouvert par hasard la fameuse porte livraisons du sous-sol et s'est, lui aussi, trouvé téléporté en Enfer. Depuis, il n'est plus le même et racontera à qui veut l'entendre que le jugement dernier se fera dans le sous-sol.

La porte de l'Enfer

La porte de l'Enfer est au deuxième sous-sol : c'est la porte verte marquée "Livraisons", là, derrière le pilier en béton.

Pour toute personne ouvrant cette porte, tirez discrètement un jet de volonté. S'il est réussi, tirez un dé. Si ce dé fait 6, envoyez la personne en Enfer.

Cela ne durera que quelques secondes, mais pendant ces longs instants d'éternité, le pauvre PJ se retrouvera véritablement dans un des cercles de l'Enfer, parmi les flammes et les damnés, au milieu des hurlements de souffrance, dans une atmosphère pesante, étouffante et maléfique... le choc, même pour un Démon. Au bout de 1d6 secondes, le PJ reviendra dans le sous-sol, la main sur la poignée de la porte, avec tous ses points de pouvoir en moins. Les autres n'auront rien vu : pour eux, le PJ sera juste resté quelques secondes la bouche ouverte et les yeux dans le vide.

Cette porte de l'Enfer est là pour rien. Sa présence est complètement gratuite. On connaît son existence dans l'administration démoniaque, mais les Démons (si vous avez une équipe de Démons) devront quand même remuer beaucoup de monde pour arriver à toucher le bureau compétent qui leur donnera cette information réjouissante : "Oui, nous confirmons qu'il y a bien une porte de l'Enfer donnant à travers les Marches Intermédiaires dans le sous-sol du supermarché de Saint-Ouen (c'est un exemple). Cette porte est à présent désaffectée." Personne dans l'administration démoniaque n'a bien entendu pensé à prévenir Lamb Tikkha...

De temps en temps, on retrouve un suicidé - camionneur ou livreur - près du garage. Ce qui pourrait donner à un moment ou à un autre la puce à l'oreille des joueurs...

Quelques pistes d'histoires

Quelques histoires sur lesquelles broder... ou pour faire un scénario complet, ou pour ajouter une petite histoire secondaire à un scénario déjà en cours.

I CGT vaincra !

Les joueurs sont témoins d'une engueulade entre une caissière et Lamb Tikkha, engueulade qui finit par le renvoi illico presto de la pauvre fille. Jusque là, rien à signaler... sauf que Bernard Villeux, le cégétiste responsable du rayon boucherie a assisté à la scène. Il ne dira rien sur le moment, mais essaiera de réunir des témoignages de gens ayant assisté à l'algarade et pouvant prouver que la caissière a été renvoyée sans cause réelle et sérieuse. Quelques jours plus tard, les joueurs recevront un mot de Bernard leur donnant rendez-vous... pour "une affaire très importante" qu'il ne précisera pas. Sauf que Bernard ne viendra jamais au rendez-vous... Lamb Tikkah s'étant aperçu de ce qu'il mijotait a envoyé Roger le tuer et a camouflé son meurtre en suicide.

Aux joueurs de remonter la piste...

II Attack of the Killer Tomatoes

Un début d'histoire très simple... Un ami d'un des joueurs est retrouvé mort. Sur son cadavre, de multiples traces de petites dents...

Il s'agit là d'une des victimes des abominables tomates tueuses, (voir encadré). Il reste quelques-unes de ces tomates dans le placard. Les autres se sont répandues dans l'immeuble, semant la destruction sur leur passage. Aux joueurs de rattraper les tomates maléfiques et de remonter à leur source : le supermarché.

III Le prophète

Aristide Merlu, le prophète, repère des dealers - des complices de Jean, le dealer du rayon jardinier - sur le parking du supermarché. Il va les morigéner... et se fait casser la gueule devant les joueurs. Vont-ils intervenir ? Si oui, Aristide leur fera son trip habituel : "Le jugement dernier se fera au sous-sol...". A eux de faire suite s'ils le désirent...

Un peu de shopping...

L'aura maléfique du lieu n'a pas qu'un effet sur les gens. Elle a aussi un effet sur les choses. Certains objets usuels du supermarché ont été, au fil des jours, inexorablement transformés. Ils sont disséminés au fil des rayons et les joueurs peuvent parfaitement tomber dessus par hasard. Les joueurs, mais aussi leurs voisins de palier, leur pire ennemi ou leur chargé de mission peuvent parfaitement tomber dessus par hasard...

• *Les abominables tomates tueuses*

Ces tomates ont une apparence tout à fait normale. Une fois dans une cuisine, en revanche, elles attendent leur heure... puis ouvrent leur gigantesque bouche pleines de petites dents pointues et se jettent sur le premier humain à leur portée pour le dévorer.

Elles commencent ensuite à explorer les alentours, se cachant dans les recoins sombres et attendent qu'un autre humain solitaire passe à proximité...

Immobiles, elles ne se distinguent en rien de tomates normales et ne sont ainsi pas repérables. Elles se conduisent avec une certaine intelligence, mais sont immunisées aux pouvoirs mentaux.

Tomates tueuses
Fo 5 Ag 5 Pr 5 PP 20
Talents : Esquive +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111).

• *Les ciseaux meurtriers*

Ces ciseaux, à l'apparence inoffensive, attaquent de temps en temps les clients qui passent devant leur étal, leur coupant et acidifiant cruellement les mollets ou le cou. Les ciseaux meurtriers choisissent de préférence un moment - tôt le matin ou tard le soir - où le client est seul dans le rayon, afin qu'il n'y ait aucun témoin. Les ciseaux peuvent également être achetés et effectuer leurs exactions dans la douceur du foyer.

Les ciseaux meurtriers
Fo 4 Ag 4 Pr 4 PP15
Pouvoirs : Acide +1 (126), Bond +1 (333).

• *Les battes de base-ball ensorcelées*

Dix battes de base-ball (rayon sport) sont en réalité ensorcelées. Dès que les lumières sont éteintes, leur poussent aussitôt deux pattes de canard jaune citron, qui leur permettent de se mouvoir. Les battes partent alors en chasse, détruisent les bacs d'agrumes - certaines nuits, des batailles homériques s'engagent contre les tomates tueuses - ou mêmes sortent dans les rues avoisinantes et terrorisent les rôdeurs à la faveur de la nuit.

Batte de base-ball ensorcelées
Fo 6 Ag 3 Pr 3
Talents : Esquive +2, Corps à corps +2.

• *La passoire à nouilles démoniaque*

Au rayon électroménager sont exposées de braves passoires à nouilles en plastique rouge, vert ou bleu. Une des passoires, d'un beau vert profond, n'est cependant pas ce qu'elle paraît : c'est une passoire dont le seul rêve est d'étouffer les gens en leur sautant sur le visage tel un face-hugger en rut, puis en diffusant un gaz toxique. La passoire à nouilles se déplace sur ses quatre petites pattes et, de même que tous les autres instruments maléfiques, choisit plutôt des proies solitaires.

Passoire à nouilles démoniaque
Fo 2 Ag 5 Pr 4 PP 18
Talents : Course +1, Esquive +0.
Pouvoirs : Bond +1 (333), Emission d'un gaz toxique + 1 (Spé).
Le pouvoir Emission d'un gaz toxique fonctionne sur la précision, utilise deux points de pouvoir et fait 4 de dégats.
Défense : Jet de Force.

Et que fait la direction ?

Lamb Tikkha, Kim Guy et Roger ne sont bien sûr pas au courant de la présence de ces objets démoniaques dans leur supermarché. Certains incidents inexplicables - des vieilles dames avec le mollet tranché, des pamplemousses explosés et des enfants mordus - leur ont cependant mis la puce à l'oreille... Quelque chose se passe, mais quoi? Lamb Tikkah penche pour un sabotage organisé par un concurrent, qui enverrait des mecs blesser des clients... Les goons sont donc à l'affût du moindre incident et Lamb a même mis des gardiens de nuit, que les objets maléfiques réussissent cependant à éviter facilement.

Attention : Lamb Tikkah ne veut surtout pas qu'une mauvaise réputation entache son établissement : il utilise donc l'argent ou l'intimidation pour éviter que les victimes ne parlent et aucune plainte à la police n'a jusque-là été déposée.

SCENARIO

Un lieu, des scénarios
L'immeuble

Un immeuble de quatre étages, avec une cage d'escalier qui sent un peu le poisson, une gardienne, un ascenseur trop petit et un ravalement qui se fait attendre. Bref, un immeuble comme tous les autres qui peut se trouver dans n'importe quelle ville ou village français... Le mieux serait, évidemment, qu'un de vos joueurs y habite. Dotez-le d'un grand appartement... Souvent, le PJ qui a un appartement confortable se retrouve squatté par le reste de l'équipe, qui en fait son QG. Mais cet immeuble peut également être celui de n'importe quel PNJ, ou peut apparaître au détour d'un de vos scénarios...

Et un peu de crépi verdâtre

L'immeuble a, nous l'avons dit, quatre étages. A chaque étage, deux appartements, de trois ou quatre pièces. Il y a un ascenseur, ce qui est étonnant pour un immeuble de moins de cinq étages, mais c'est comme ça. Au rez-de-chaussée, on trouve l'appartement de la gardienne et en dessous, les caves.

De l'extérieur, l'immeuble ne ressemble à rien : une construction du début du siècle, recouverte d'un crépi qui fut blanc il y a quarante ans de cela. La gardienne nettoie régulièrement le trottoir avec un grand seau d'eau et doit prendre un plaisir malin à jeter cette eau dans les pieds de vos PJ. A tout seigneur tout honneur, commençons par elle...

La gardienne
Maria de Sylva

Fo 2 Vo 2 Ag 2 Pe 2 Pr 2 Ap 1
Talents : Passer le balai et la serpillère +1, Nettoyer les escaliers +1.

Maria est d'origine portugaise, a une cinquantaine d'années et un look pas très frais. Le cheveux gras, le corps osseux, elle affectionne les robes tabliers bleus constellées de grosses fleurs oranges... son activité : gardienne, tout à fait normale et même plutôt consciencieuse... en effet, elle répond quand on tape à la porte, même en dehors des heures d'ouverture de la loge.

Maria aime deux êtres dans sa vie : son corbeau et sa fille.

Croâk, croâk, votre femme a une cicatrice sur la fesse gauche

Le corbeau est un familier (Pouvoir 535, INS), un vrai, qui a pris la tangente après la disparition inexpliquée de son maître. Allez savoir pourquoi, il a eu le coup de foudre pour Maria et Maria a aussitôt ressenti une affection intense pour le petit animal perdu.

Le corbeau, familier

Fo 2 Vo 4 Ag 3 Pr 2 Per 4 App 1 PP 10
Talents : Dire la vérité +2, Prédire l'avenir +1, Corps à corps +1
Pouvoirs : Peur +1 (134), Télépathie +1 (321), Contrôle des humains +1 (361),

Le corbeau a un don surnaturel, qui n'est pas lié à ses pouvoirs : c'est celui de connaître la vérité et de pressentir quelques éléments de l'avenir. Ne pouvant parler, il se sert de son pouvoir "Contrôle des humains" pour contrôler Maria et, par sa bouche, dire ce qu'il a à dire... Qu'a-t-il à dire, d'ailleurs ? Et bien, ce qu'il ressent en voyant une personne par la petite fenêtre de la loge. Un exemple : Maria passe le balai dans la courette (pour accéder à l'intérieur de l'immeuble il faut passer par une courette). Un homme passe, accompagné de son épouse (ils sont invités au quatrième). Le corbeau, qui les voit contrôle Maria et lui fait dire, en regardant le

18h00, estimez comme vous le sentez les chances pour que les soldats de Dieu du deuxième étage entendent du bruit et se mêlent à la bagarre...)

Quatrième étage

Appartement A (à droite)

C'est l'appartement de Marie Durand. Marie Durand est une vieille dame qui a atteint l'âge plutôt respectable de 92 ans. Elle a les cheveux gris, à peu près toute sa tête, et donne un peu d'argent tous les mois à Sue Ellen (la superbe fille de la gardienne) pour que celle-ci lui fasse ses courses et un peu de ménage. Marie Durand a un appartement vieillot mais propre, avec des fauteuils en velours vert foncé et un napperon sur la télévision. Sur sa fausse cheminée, à côté de la photo de son fils Henri, mort quand il avait 25 ans, il y a le Graal.

Oui, le Graal. Le seul, le vrai, le Saint Graal. Il a l'apparence, comme le savent les lettrés ainsi que ceux qui ont lu *Heaven and Hell* (Heaven and Hell est l'extension n°13 pour In Nomine Satanis / Magna Veritas. Vous y trouverez dans le Point Légende n°3, *Arthur, Merlin, le Graal et les autres*, tout sur le Graal, ses origines et la manière dont L'Archange Jésus l'utilise habituellement) d'une coupe en terre cuite (Marie Durand l'a peinte en bleu, pour faire joli, mais la peinture s'est un peu écaillée). La coupe a recueilli, il y a de cela presque 2000 ans, le sang du Christ et a été dotée ensuite par Jésus lui-même du pouvoir Miracle (Spé), pouvoir qui permet de faire absolument n'importe quoi.

Marie sait parfaitement qu'elle a le Graal chez elle et n'a rien à cacher : elle le dira si on lui demande (Bonjour madame ! C'est quoi, ce ravissant petit bol en terre cuite sur votre cheminée ? C'est le Saint Graal, jeune homme. Vous prendrez bien une tasse de thé ?). C'est Jésus lui-même qui le lui a donné, il y a de cela quinze ans. Le Graal veille sur Marie, la gardant en parfaite santé au fil des années.

A quoi ça sert pour les joueurs ? A pas grand-chose, en vérité. C'est à vous de décider si vous l'utilisez ou pas. Vous avez le choix: effets minimaux - conscience d'une présence bénéfique, rêves étranges pendant la nuit - effets maximaux - miracles inexpliqués, apparition de Jésus dans l'escalier, ou autres... Même si les joueurs mettent la main sur le Graal, ils ne pourront rien faire : il ne répond qu'à la commande de l'Archange Jésus et, parfois, aux désirs conscients ou inconscients de Marie Durand. Au bout d'un moment, il disparaîtra des mains des joueurs et réapparaîtra autre part... Voilà tout !

Nota bene : On dit... mais ce n'est sûrement que des menteries, que le Graal disparaît parfois de la cheminée de Marie pour aller faire un tour au rayon vaisselle d'un supermarché dirigé par Lamb Tikkah. Faites-en ce que vous voulez !

Ajoutons également que le Graal ne donne aucun "malus" aux Démons et sa présence, même si vous décidez qu'ils la ressentent, ne leur procure aucun sentiment de malaise. En effet l'Archange Jésus, qui est à l'origine de cette coupe, n'est pas très intégriste et n'a, au fond, aucune haine particulière envers les Démons. Après tout, comme il dit, "On vient tous du même Père... Moi un peu plus rapidement que les autres, c'est tout !"

Appartement B (à gauche)

Vide, désert, mort. Du plancher, de la poussière, rien à signaler.

Clik, clak, râcle-râcle-râcle : la cave

On accède à la cave par une porte en bois fermée à clef (chaque propriétaire ou locataire possède une de ces clés) et en descendant un escalier sombre et poussiéreux. Dans une première partie, on trouve les petits cagibis - un par propriétaire - dans lesquels sont rangés vélos, bouteilles de Perrier, caisses de magazines et chaussures de ski.

Dans la deuxième partie, accessible par une autre porte en bois au bout d'un couloir sombre lui aussi au bout des cagibis, il y a des squelettes. Explication ? Pendant la dernière guerre, des résistants ont abattu dans la cave cinq soldats allemands, puis les ont enterrés sur place. Malheureusement ou heureusement, ça dépend des points de vue, la présence du Graal au quatrième étage les a, d'une certaine manière, ressuscités. Sauf que ça a pas marché complètement : bref, il n'y a que les squelettes avec leurs casques allemands qui sont animés et qui se traînent, sans réelle conscience, tournant en rond dans leur bout de cave toutes les nuits en faisant des bruits d'os. Dès que le soleil se lève, ils se réenterrent à une profondeur d'une dizaine de centimètres.

Les squelettes attaqueront toute personne qui entre de nuit dans leur repaire. Ils ne sont cependant pas considérés comme des créatures maléfiques (ils ne réagissent pas à Détection du Mal). Disons que tout PJ ayant une Per de 4 ou plus a une chance de les entendre (Jet de Volonté, 2 colonnes de malus) s'il ne dort pas, entre minuit et trois heures du matin, à condition que l'immeuble soit plongé dans le silence.

Un squelette

Fo 2 Vo 1 Ag 2 Pr 2 Pe 1 App 1
Talents : Corps à corps +1, Faire clik-clak-clik-clak avec ses os +1
Equipement : Os, casque allemand et lambeaux d'uniforme.

L'ascenseur

Vous vous souvenez du film "L'ascenseur" dans lequel un ascenseur démoniaque terrorisait les habitants d'un immeuble avant d'être détruit par le gentil réparateur ? Non ? Vous n'avez rien manqué. Eh bien disons que dans l'immeuble, c'est le contraire. L'ascenseur, "touché" par la présence du Graal, a plutôt tendance à être sympathique, voire bénéfique. Que veut-on dire par "sympathique" ? Très simple.

- Alors qu'il s'agit d'un petit ascenseur baignoire avec marqué "Pas plus de deux personnes", on peut y tenir à quatre largement. Si on essaye.

- Ca sent bon à l'intérieur. L'odeur change : rose, violette, gigot au four, pain frais... selon les désirs inconscients des joueurs.

- L'ascenseur est toujours là quand on l'appelle ou, littéralement, se dépêche d'arriver. Il n'est jamais en panne.

On récupère 1 point de pouvoir dès qu'on entre dedans (une fois par jour). Ce point de pouvoir s'ajoute au maximum si le PJ y est déjà... Mais il perd ce "point bonus" au bout de 24 heures.

Son seul défaut : l'ascenseur est inconsciemment attiré par le quatrième étage, où est le Graal. Une fois sur trois à peu près, il ignorera l'étage demandé quand le PJ appuiera sur le bouton et conduira ses passagers au quatrième étage. Puis il se souviendra de ses devoirs et obéira à la demande suivante.

Quelques pistes d'histoires

I Le meilleur plan: celui que nous vous avons décrit dans l'introduction. Il s'agit de l'immeuble d'un des joueurs... C'est la manière la plus soft et la plus subtile de faire découvrir à votre équipe, au fil des scénarios, les mystères du lieu.

II Deuxième possibilité : un scénario copié sur Brazil. Les joueurs sont envoyés à la recherche d'un renégat... La piste les mène vers à l'immeuble. C'est une fausse piste : il s'agit du pauvre Martin Berthoux qui, à la suite d'une erreur de l'administration, a été confondu avec Marton Bertoux (sans "h") qui lui est bien un renégat. Alors qu'ils enquêtent, Hermann les repère et s'imagine que vos PJ sont là pour lui...

III Des voisins se plaignent des fameux "clik-clak" dans la cave. Les joueurs découvriront rapidement les squelettes... avec un peu de curiosité, ils se demanderont le "pourquoi" de la présence de ces tas d'os animés et enquêteront dans l'immeuble.

Vous pouvez, si vous le voulez, décider qu'Henri, le fils décédé de Marie Durand, était un des résistants qui ont tué les soldats dans la cave... Et puis est-il vraiment mort, ce brave Henri ? Un Démon a pu, par exemple, s'incarner dans son corps au moment où la Gestapo l'a abattu...

IV Une série de soixante-huitards étranges errent autour de l'immeuble, refusant de donner leurs raisons. Il s'agit en vérité d'allumés chrétiens gauchistes attirés par l'odeur du Saint Graal. Vous pouvez mettre, si vous êtes vraiment pervers, l'Archange Jésus parmi eux.

SCENARIO

Un lieu, des scénarios
Le centre culturel

Un centre culturel... Une baraque un peu vétuste de deux niveaux, réquisitionnée par la mairie pour "donner un os à ronger" aux jeunes et utilisée comme argument électoral aux prochaines cantonales. Un centre culturel qui reçoit ses subventions toujours en retard, où les animateurs sont sous-payés et où les parents vont se plaindre des milles problèmes de la vie quotidienne au directeur qui n'y peut rien...

Un centre culturel comme tous les autres, quoi. Il peut exister dans n'importe quelle ville de France, mais prendra toute sa vérité dans une banlieue un peu défavorisée ou dans un quartier pauvre de Paris.

Rapide description de l'endroit

Le centre culturel a été placé dans une maison appartenant à la mairie, maison qui, il faut bien l'avouer, a connu de meilleurs jours. Le maire, dans un élan de bonne volonté qui n'a duré qu'un an, lui a fait adjoindre une grande salle avec verrière d'à peu près 50 m2, agréable et lumineuse, qui sert de salle commune et où se déroulent à peu près toutes les activités.

Du sous-sol au grenier .

• **Au sous-sol** (on y accède par un escalier)
- Une cave bétonnée nickel, dans laquelle on ne trouve, contrairement à "l'immeuble", aucun squelette, mais des packs de Banga orange, des VTT pour l'été et une pile de Géos censés servir à l'éducation des gamins.

• **Au rez-de-chaussée :**
- La fameuse salle avec verrière, où il y a trois baby-foots d'excellente qualité, une petite cafèt où on vend café, chocolat chaud et coca (pas d'alcool), des tables et des bancs.
- Le bureau de Pierre Dumoulin.
- Le bureau de Maryse.
- Trois pièces vides qui servent parfois aux animatrices.
- Une grande cuisine où les animatrices déjeunent et préparent des casse-croûte ou des goûters pour les enfants.
- Une salle de projection où sont de temps en temps réunis les parents pour les impliquer dans la vie du centre.
- Du rez-de-chaussée au premier étage, deux escaliers : l'un, au bout d'un couloir, est en tellement mauvais état qu'il n'est jamais emprunté... sauf par les enfants et les lutins, en cachette ! Mais chut, c'est secret.

• **Au premier étage :**
- Un dortoir pour les tous petits.
- Une bibliothèque (300 livres).
- Des salles vides qui servent d'entrepôts et parfois de lieux d'activités calmes : peinture, pâte à modeler, etc.
- Du premier étage au grenier, un seul escalier : le moche et en mauvais état, celui qui n'est jamais emprunté. Même réflexion que ci-dessus.

• **Au grenier :**
- Un grenier comme dans les films... énorme, sombre, encombré de caisses, de vieux meubles et d'archives de la mairie oubliées depuis longtemps. Personne n'y monte jamais... sauf les enfants, qui viennent voir les lutins.

Un coup c'est pile, un coup c'est face...

Le directeur du centre culturel s'appelle Pierre Dumoulin. Vous vous dîtes, on va commencer soft, le directeur va être un type normal et, à son insu, il va se passer des trucs bizarres dans le centre... Eh bien non, c'est pas notre genre : on préfère

commencer tout de suite très fort. Pierre Dumoulin est en effet à la fois, et à son insu, un Ange et un Démon.

Pierre Dumoulin était un gauchiste vaguement chrétien parfaitement normal, cultivé et sympathique... un corps idéal pour un Ange au service de l'Archange Yves. L'incarnation est donc proposée à Pierre - rappelons qu'aucune incarnation d'Ange ne se fait contre la volonté du sujet - qui accepte. Mais voilà-t-y pas qu'au moment précis où l'incarnation est en train de se faire, Pierre meurt d'une crise cardiaque. Et s'incarne aussitôt dans son corps... un Démon aux ordres de Morax, qui attendait son heure. Du coup, dans le corps du pauvre Pierre cohabitent les deux entités. Parfois Pierre est commandé par l'une, parfois par l'autre. Pour tout arranger, l'Ange et le Démon ont tous les deux un peu été abîmés par ce transfert pour le moins inhabituel et en sont restés un peu sonnés. Et pour tout arranger (bis), aucun des deux ne se rend compte qu'il n'est pas tout seul dans le corps. Ils n'ont que des souvenirs flous des périodes où "l'autre" est aux commandes et s'imaginent qu'ils ont des problèmes d'amnésie et de contrôle du cerveau de l'hôte, ce qui arrive parfois.

Pierre Dumoulin, Ange au service d'Yves

Fo 2 Vo 5 Ag 3 Pe 4 Pr 3 Ap 3 PP 20
Talents : Baby-Foot +2, Droit +1, Baratin +0, Histoire-Géo +1.
Pouvoirs : Sommeil +1 (132), Absorption d'amour +0 (143), Calme +1 (166), Guérison de folie +1 (154), Volonté supra-normale +2 (221), Détection du Mal +0 (311), Philosophie +1 (Spé), Paresse (661).

Pierre, dans sa version Ange, est un intello à grand potentiel mais particulièrement éteint. Vous avez sûrement un copain un peu comme ça : très grand, très maigre, très intelligent, plutôt mal dans sa peau, peu bavard, qui traîne sous un pull à col roulé trop grand une sorte de déprime constante et de poil dans la main version Empire State Building. C'est tout Pierre. Il aime son travail, mais n'aime pas travailler, si vous voyez la nuance. Il s'occupe tout de même correctement des adolescents qui viennent dans le centre, pour lesquels il a une réelle affection. Il les écoute, leur donne de sages conseils, fait avec eux des parties homériques de baby-foot et a même réussi à convaincre certains de rester ou de revenir dans le droit chemin grâce à son pouvoir Philosophie. Il utilise également à bon escient son pouvoir de Guérison des folies pour soigner quelques traumatismes familiaux.

Par contre, il délaisse complètement ses devoirs administratifs, laissant tout faire à sa secrétaire Maryse.

Pierre Dumoulin, Démon aux ordres de Morax

Fo 4 Vo 3 Ag 4 Pe 2 Pr 2 Ap 3 PP 18
Talents : Baby-Foot +2, Droit +1, Baratin +0, Histoire-Géo +1, Séduction +2.
Pouvoirs : Energie +1 (123), Charme +1 (131), Faiblesse +1 (133), Peur +1 (164), Volonté supra-normale +1 (221), Détection du Bien +1 (311), Détection du futur proche +1 (314), Gentillesse (662).

Quelques nuances seulement différencient le Pierre version Démon du Pierre version Ange. Même gentillesse, même affection pour les adolescents, pas vraiment plus d'ardeur au travail : mais ce Pierre-là est nettement plus fort et, peu habitué à l'être, n'arrête pas de se cogner dans les portes et de briser sans faire exprès tout ce qui lui tombe sous la main. Il est nettement plus porté sur la gent féminine et a des aventures avec toutes les animatrices du centre (sauf Eve)... aventures dont il ne se souvient pas dès qu'il est redevenu Ange. Il s'amuse de temps en temps à partir dans des délires, à chanter, crier et sauter par-dessus les tables, ce qui amuse beaucoup les ados. De plus, il protège toute une colonie de petits lutins venus d'une autre Marche Intermédiaire, mais vous verrez cela plus tard.

Quel Pierre vos joueurs vont-ils rencontrer ?

Les changements de personnalité de Pierre ne suivent pas de règles, et demeurent totalement imprévisibles. Il peut parfaitement rester trois jours Ange, puis passer Démon pendant 5 minutes, puis redevenir Ange pendant trois heures, puis Démon pendant 48, etc. La personnalité Démon a un peu plus tendance à apparaître de nuit, et la personnalité Ange de jour.

Quand vos joueurs rencontrent Pierre, tirez un dé 66 :
De jour :
1 à 44 : Pierre version Ange.
45 à 66 : Pierre version Démon.
De nuit : Le contraire...

Attention : Vous l'avez remarqué. Pierre a Détection du Bien quand il est Démon et Détection du Mal quand il est Ange. Il lui arrive de se servir de ses pouvoirs : s'il repère quelqu'un du parti opposé, il lui intimera d'abord l'ordre de sortir et de ne plus jamais revenir, ne voulant pas faire de scandale dans le centre. Si "l'ennemi" refuse, il pourra attaquer, aussitôt qu'il sera dans un endroit discret.

Le reste du personnel

Maryse

Fo 2 Vo 2 Ag 1 Pr 3 Pe 2 App 1
Talents : Administration +1, Traitement de texte +1, Faire régner l'ordre en hurlant +1.

Maryse est la secrétaire de Pierre. Ronde, une cinquantaine d'années, un peu rèche, elle fait tout le boulot que Pierre ne fait pas. Elle est follement amoureuse de lui et a un peu tendance à le surprotéger. Pierre version Démon la saute dans son bureau, en levrette sur la table de travail... et se souvient plus de rien quand il est en version Ange. Maryse met alors son attitude sur le compte de la discrétion.

Les trois biches : Henriette, Véra et Aïsha

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

Les trois biches - nom que leur donne Pierre version Démon - sont les trois animatrices principales du centre. Elles sont d'une manière générale assez jolies, assez sympa et interchangeables. Servez-vous-en comme PNJ classiques et pas compliqués. Henriette, Véra et Aïsha couchent toutes avec Pierre version Démon, mais chacune est persuadée, comme Maryse, d'être la seule. Là encore, Pierre ne se souvient de rien quand il est en version Ange.

Eve

Fo 4 Vo 5 Ag 4 Pe 4 Pr 4 App 3
Talents et pouvoirs : inconnus.

Eve est une femme d'environ 30 ans, aux longs cheveux bruns, aux grands yeux noirs et à la peau un peu mate. Elle est un peu trop forte pour être réellement belle, mais il se dégage d'elle une sorte d'aura, de présence, de puissance qui fait qu'on se sent bien à ses côtés.

Eve parle rarement. Sa voix est grave et elle est d'un naturel plutôt sérieux. Elle ne vient au centre que le soir à partir de 18 heures - le centre fait "nocturne" le soir jusqu'à 24 heures, une initiative de Pierre : une bonne initiative, d'ailleurs, puisque beaucoup de jeunes viennent là au lieu de traîner dans les rues.

Eve sert à la cafèt et observe les jeunes. Elle ne leur fait pas de sermon mais Pierre, qui est sensible comme tout le monde à cette étrange personnalité, a remarqué que sa seule présence avait une influence calmante sur tout le monde...

Vous avez remarqué qu'Eve a des caractéristiques un peu spéciales et que nous gardons le secret sur sa véritable personnalité et ses pouvoirs. C'est voulu: nous la reverrons dans de prochaines extensions. Si vous avez des soupçons, n'hésitez pas à nous écrire...

Momo, Démon de Baal

Fo 5 Vo 1 Ag 4 Pe 2 Pr 3 Ap 3 PP 8
Talents : Arme de contact +2, Esquive +0, Corps à corps +1.
Pouvoirs : Dents +1, Langue +1, Art de combat +2 (Spé)
Equipement : Sac à dos, machette.

Momo est le balayeur du centre. Démon pas très malin, il s'est fait engager par Pierre à un moment où celui-ci était dans sa phase démoniaque. Quand il est Démon, Pierre le surveille d'un œil - avec les Démons de Baal, il faut toujours se méfier. Quand il est Ange, Pierre croit que Momo est un balayeur tout à fait normal.

Momo est plutôt un calme et n'est pas le genre à se poser de questions. Il dort dans une des pièces vides du rez-de-chaussée et sert donc plus ou moins de gardien au centre. Il n'aime pas qu'on lui marche sur les pieds et finira par attaquer si on le gonfle trop. Sa machette est dans un sac Adidas usé qui traîne toujours pas trop loin de lui. A noter : Momo adore Pierre et ira taper tous ceux qui essaieront de lui prendre la tête.

A noter également : Momo fait parfois des extras dans le supermarché de Lamb Tikkah...

Que se passe-t-il dans le centre ?

Si vos joueurs arrivent à l'improviste voilà ce qu'ils trouveront. Tirez un dé 666 :

De 111 à 222 : Cours de théâtre pour enfants. Les gamins hurlent une version expurgée du "Malade Imaginaire" de Molière. Henriette, qui donne le cours et qui n'est pas vraiment top, est complètement débordée. Pierre dort dans son bureau ou, s'il est en version Démon, est en train de peloter les seins de Maryse dans son bureau.

223 à 333 : Tournoi de baby foot. Une vingtaine de jeunes de seize à vingt ans sont en train de hurler (tout le monde hurle toujours, dans le centre, sauf quand Eve est là) en encourageant leurs champions. Pierre joue aussi, il est aussi excité que les autres, il hurle également et finit en général par gagner le tournoi.

334 à 444 : Séance vidéo. Des gamins et des ados de tout âge sont en train de regarder "Massacre à la tronçonneuse" sur une grande télé un peu crachotante. Ils ont l'air fasciués, il y a un silence de mort. A la cafétéria, Véra tricote.

445 à 456 : Conflit. Le gang des Reutag, dirigés par Ahmed dit Niktou, a cassé la gueule à deux skins qui empiétaient sur leur territoire. Ils sont venus se réfugier au centre, où ils se font engueuler par Pierre qui croyait bien les avoir "calmés" ces dernières semaines. La police est arrivée également et Pierre est en train de faire acte de diplomatie (il y arrivera, vu ses pouvoirs) pour ne pas que les flics embarquent ses jeunes.

461 à 555 : Descente de skins ! Dix skins ont décidé d'aller casser la gueule à tous ces Arabes et à ce salaud de gauchiste qui dirige le centre. Les enfants hurlent, les trois biches aussi, le gang des Reutags a sorti les couteaux et Pierre essaye de calmer le jeu.

556 à 666 : Même chose, sauf que Pierre n'a pas réussi à calmer le jeu et que les joueurs débarquent en pleine baston.

Un peu de quiproquo et de Feydeau derrière la porte

Un Ange ou un Démon qui s'incarne, ce n'est pas lâché tout seul dans la nature. Ca a un supérieur, des missions, etc. Or Pierre étant à la fois Ange et Démon, il a deux natures de contact : ses copains Anges et ses copains Démons... Deux groupes qui ignorent, bien sûr, que Pierre est aussi possédé par un être de "l'autre côté"... Pierre serait exécuté aussitôt si une des autorités d'en Haut ou d'en Bas apprenait la vérité.

Voici une liste de quelques visites que Pierre peut recevoir... A vous de tirer aux dés (selon la table donnée plus haut) si Pierre est alors Ange ou Démon. La rencontre peut alors être calme ou explosive... Faites advenir, évidemment, ses rencontres quand les joueurs sont là... Afin de leur mettre la puce à l'oreille et les pousser à enquêter.

Visite n°1 : Un Ange au service de Dominique venu faire une inspection surprise : il veut vérifier si Pierre est chaste, s'il fait le Bien comme il faut, s'il n'a pas de relation avec des Démons, etc.

Visite n° 2 : Trois Démons aux ordres de Nisroch sont en train d'organiser un trafic de drogue dans le quartier. Tout naturellement, ils s'adressent au contact Démon du quartier - Pierre - pour avoir de l'aide et des renseignements.

Visite n°3 : Un Ange au service de Daniel, skinhead de son état, a entendu parler des bagarres entre les skins et les jeunes du quartier de Pierre et vient demander à celui-ci de l'aider à arrêter les loubards.

Visite n°4 : Un Démon aux ordres de Bifrons incarné dans un enfant veut tuer deux ou trois enfants du centre et demande de l'aide à Pierre... etc.

Les lutins

Alors que Pierre était dans sa phase "Ange", un petit lutin (un vrai, 20 centimètres, avec un chapeau pointu) est venu lui demander de l'aide. Les lutins résidaient sur une Marche Intermédiaire à laquelle on accédait par la forêt de Brocéliande. De temps en temps, ils faisaient une petite excursion sur Terre pour aller tirer les doigts de pieds à quelques villageois bretons... Un jour, Brocéliande a brûlé (véridique, hélas). Et les lutins, qui étaient en train de faire une de ces petites excursions, se sont trouvés coincés sur Terre...

Après de longues errances, ils ont décidé de prendre contact avec un représentant de l'Archange Yves, le seul Archange qui les ait toujours un peu protégés. C'est tombé sur Pierre... N'écoutant que sa bonté naturelle, il leur a offert le grenier comme protection en attendant qu'un Ange d'Yves plus gradé que lui

trouve une solution à leur cas. Bien entendu, quand Pierre est dans sa phase Démon, il ignore complètement l'existence des petites créatures... Les lutins sont quinze et se sont creusé des petites maisons dans des vieilles boites d'archives. Malgré la promesse qu'ils ont faite à Pierre de rester sages, ils ne peuvent s'empêcher d'aller jouer avec les très jeunes enfants et d'aller faire des salades dans le quartier...

• Jouer avec les très jeunes enfants :
Les lutins ne se montrent qu'aux enfants de moins de trois ans. Ils profitent du moment de la sieste, alors qu'Henriette ou Véra ont installé tous les marmots dans le dortoir du premier étage et sont descendues prendre un café. Les lutins s'introduisent dans la pièce et jouent avec les enfants... les enfants adorent cela et de grandes amitiés se sont créées. Il arrive que les enfants racontent ensuite ce qu'ils ont fait à leurs parents : "Jouer Lu...ins, maman". Les parents n'y font pas attention, traduisant inconsciemment par "Jouer aux lutins" au lieu de "Jouer *avec* des lutins...".

Eve est la seule grande personne en qui les lutins aient confiance. Elle monte parfois leur rendre visite et un joueur invisible ou très très très discret pourrait la voir, assise sur les marches de l'escalier, entouré de trois ou quatre bonhommes au chapeau rouge.

• Aller faire des salades dans le quartier :
Les infernales petites créatures ne peuvent pas se retenir d'aller chaparder des trucs. Dès que la nuit est un peu noire, ils se répandent dans le quartier, font des niches aux passants (sans jamais se montrer), s'introduisent dans les maisons et volent de la nourriture, des bijoux et des pièces de monnaie. Il y a de nombreuses rumeurs qui courent dans le quartier sur "une bande de gamins voleurs"... que tout le monde dit avoir vue, mais que personne n'a réellement aperçue...

Lutins (15)

Fo 1 Vo 2 Ag 6 Pr 6 Pe 6 App 1 PP : 8
(Oui, ça fait plus de 20, mais c'est voulu)...
Talents : Esquive +2, Course +2, Discrétion +2, Pickpocket +2, Crochetage +2.
Pouvoirs : Régénération +1 (226), Caméléon +1 (262), Détection des Ennemis +1 (312).

Quelques pistes d'histoires...

I N'a pas de sot métier

Le plus simple, mais qui ne manque pas de charme : un des joueurs travaille au centre culturel. C'est sa couverture ; il est bien sûr au courant que Pierre est un Ange (si le joueur est un Ange) ou que Pierre est un Démon (si le joueur est un Démon). Il lui reste à découvrir tout le reste... au fil des scénarios !

II Je ne comprends pas ce qui m'arrive

Pierre est une connaissance des joueurs - même chose que ci-dessus : ils le connaissent en tant que Démon s'il s'agit d'une équipe d'INS, en tant qu'Ange s'il s'agit d'une équipe de MV. Un jour, celui-ci les appelle à l'aide : il a reçu une étrange visite... il a l'impression qu'il s'agissait de quelqu'un du camp opposé, mais il n'est pas sûr...

Un exemple, parce que dit comme cela ce n'est pas très clair :

Votre équipe est une équipe de Démons. Pierre, alors qu'il était sous sa personnalité démoniaque, a reçu la visite d'un Ange de Dominique venu faire sa visite d'inspection. Persuadé qu'il s'agissait d'un type d'Andromalius, Pierre s'est prêté de bonne grâce à l'enquête. Mais au fil des questions et à certains détails (genre une Bible dans le sac), il a commencé à avoir un horrible doute... Intelligemment, il a donné des réponses assez vagues pour que l'autre ne se doute de rien. Le type doit revenir le lendemain... et Pierre ne comprend pas : pourquoi diable (c'est le terme approprié) un *Ange* serait venu lui rendre visite ?

Le même début de scénario est bien sûr valable à l'envers...

III La piste du lutin

Une mère appelle les joueurs à l'aide (il faut que ce soit la femme d'un Ange ou d'un Démon de leurs amis pour que cela soit crédible) : son fils de trois ans a depuis un certain temps une attitude bizarre. Plus étrange encore : il disparaît littéralement pendant des heures avant de réapparaître comme si rien ne s'était passé...

En fait, le gamin, qui habite une maison proche du centre culturel, file une parfaite amitié avec un lutin qui l'emmène de temps en temps se promener. Aux joueurs de remonter le fil jusqu'au centre...

AIDE DE JEU

Création des PNJs

De temps en temps, au fil des publications des scénarios dans les revues plus ou moins professionnelles, on trouve des personnages qui semblent avoir été créés avec un autre système de jeu qu'INS.

Pourtant INS utilise un des systèmes de création de personnages les plus simples du jeu de rôles mondial. 6 caractéristiques qui varient de 1 à 5, 20 points pour les Anges, 18 pour les Démons et zou, à Créteil comme dirait Zlika...

Ensuite, les points de pouvoir c'est simple, c'est le nombre de niveaux de pouvoirs et pas le nombre de pouvoirs, comme le croient encore certains mal-comprenants, additionné à la Volonté du personnage. Bien sûr, il y a des petits problèmes quand on choisit de doter un perso d'une caractéristique à 6, ce qui, rappelons-le est impossible sans l'utilisation du pouvoir Augmentation de Caractéristique, puisque cette valeur symbolique est réservée aux Archanges.

Les pages et listes suivantes vous permettront à l'avenir de ne plus vous planter dans les caractéristiques des PNJs génériques. Ne le cachons pas, elles serviront également à nous faciliter la tâche et à gagner de la place dans les extensions futures : au lieu de se taper une longue liste de pouvoirs où l'on peut tous se tromper, il suffira de préciser dans les caracs des PNJs par exemple, "Démon aux ordres de Bélial de grade 1, 18 PP" pour savoir exactement quelles sont les caractéristiques et les pouvoirs d'un tel Démon. Il suffira de se reporter à la fiche des Démons aux ordres de Bélial dans cette extension.

De même, quand un Ange ou un Démon se présentera devant une équipe de personnages, le maître de jeu aura immédiatement sous la main ses caracs et pouvoirs, et ce même si c'est un Ange au service d'Alain. C'est dire.

Pour les Démons et Anges atypiques, nous continuerons à les détailler comme avant, c'est-à-dire plus en profondeur, pour connaître leurs motivations et les conflits qui les animent.

Mode d'emploi :
D'abord, les caractéristiques, qui tiennent compte de l'"esprit" de l'Archange ou du Prince. Ainsi, il est rare de voir un Ange au service de Dominique affublé d'une volonté de 1 et d'une App de 5, ce n'est pas dans la norme et ici, nous ne parlons que norme.

D'un côté, des chiffres et nombres, de 1 à 30 représentant les Points de Pouvoir. De l'autre, des pouvoirs avec des niveaux. Pour connaître le nombre et les niveaux des pouvoirs, il suffit de comptabiliser les pouvoirs depuis le premier PP et de s'arrêter à la puissance voulue. Dans le cadre de niveaux de pouvoirs supérieurs à 0, le niveau est indiqué +1, +2, etc.

Ces tables ne prennent bien sûr pas en compte les Démons et Anges biclassés. Seuls les Anges et les Démons bon teint et respectant les préceptes de leurs supérieurs sont concernés.

Tous les pouvoirs ont été déterminés avec la célèbrissime méthode statistique Oblère©.

Certains pouvoirs modifient de façon permanente ou temporaire certaines caractéristiques. Dans ce cas, on utilisera le format suivant :

Fo 5/6[13]

Ce qui signifie que l'Ange ou le Démon a 5 en Force, s'il a moins de 13 points de pouvoirs; mais qu'il a 6 points à partir de son 13ème PP en ayant choisi ou en ayant tiré au hasard le pouvoir Force 351. Dans ce cas précis, la ligne correspondant au 14ème PP sera vierge car l'augmentation permanente de Volonté ajoute automatiquement 1 PP supplémentaire.

ou

Fo 4/(6[13])

Ce qui signifie que l'Ange ou le Démon a 4 en Force, s'il a moins de 13 points de pouvoir mais qu'il peut l'augmenter à 6 points en utilisant le pouvoir Force 241, qu'il a choisi ou tiré au hasard lors de l'attribution de son 13ème PP. Il va sans dire qu'il possède ce pouvoir au niveau 0. S'il avait possédé le pouvoir au niveau +1, le format aurait été:

Fo 4/(7[13]), même si on ne peut posséder une caractéristique à 7, mais c'est juste pour ne pas oublier que le surplus est converti en colonnes de bonus.

Les personnages considérés n'ont pas de défauts majeurs, ils ne sont donc pas gênés pour passer leur Grade 2.

Ange au Service d'Alain, Archange des Cultures

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	4	3/(5m)	4	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Abondance +0	Spé
6	Pas de nourriture	215
7	Calme +0	166
8	Fertilité +0	152
9	Armes à distance	655
10	Agilité +0	243
11	Champ de force +0	251
12	Abondance +1	Spé
13	Rêve +0	325
14	Calme +1	166
15	Fertilité +1	152
16	Absorption	224
17	Faiblesse +0	133
18	Abondance +2	Spé
19	Détection du Mal +0	311
20	Invisibilité +0	261
21	Paralysie +0	135
22	Rajeunissement +0	153
23	Immunité (maladies et poisons)	212
24	Régénération +0	226
25	Lire les sentiments +0	324
26	Téléportation +0	331
27	Abondance +3	Spé
28	Volonté supra-normale +0	221
29	Beauté +0	156
30	Pas de nourriture	215

Ange au Service d'Ange, Archange des Convertis

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Attaque mentale +0	Spé
7	Volonté supra-normale +0	221
8	Régénération +0	226
9	Attaque mentale +1	Spé
10	Nuit	644
11	Immunité au froid	214
12	Coup de poing +0	112
13	Non détection	222
14	Calme +0	166
15	Déplacement temporel	336
16	Absorption	224
17	Armure +0	211
18	Attaque mentale +2	Spé
19	Détection du Mal +0	311
20	Volonté supra-normale +1	221
21	Détection du futur proche +0	314
22	Coup de poing +1	112
23	Eclair +0	121
24	Régénération +1	226
25	Lire les pensées +0	323
26	Attaque mentale +3	Spé
27	Psychométrie +0	312
28	Volonté supra-normale +2	221
29	Coup de poing +2	112
30	Champ de force +0	254

Ange au Service de Blandine, Archange des Rêves

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5/6m	2	4	3	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Rêve Divin +0	Spé
7	Sommeil +0	132
8	Rêve Divin +1	Spé
9	Non détection	222
10	Acte sexuel	651
11	Lumière +0	122
12	Lire les pensés +0	323
13	Rêve +0	325
14	Rêve Divin +2	Spé
15	Détection du danger +0	315
16	Sommeil +0	165
17	Lire les pensées +1	315
18	Calme +0	166
19	Rêve +1	325
20	Rêve Divin +3	Spé
21	Détection du futur proche +0	314
22	Guérison des folies +0	154
23	Charme +0	131
24	Volonté	353
25	-	-
26	Sommeil +1	165
27	Pas de nourriture	215
28	Télépathie +0	321
29	Mensonge +0	316
30	Régénération +0	226

Ange au Service de Catherine, Archange des Femmes

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4	4	3	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Conscience +0	Spé
6	Lumière +0	122
7	Amour +0	143
8	Rêve +0	325
9	Schizophrénie	635
10	Non détection	222
11	Lumière +1	122
12	Lire les pensés +0	323
13	Conscience +1	Spé
14	Guérison des folies +0	154
15	Charme +0	131
16	Lire les sentiments +0	324
17	Lire les pensées +1	315
18	Lumière +1	122
19	Bond +0	333
20	Invisibilité +0	261
21	Rêve +1	325
22	Conscience +2	Spé
23	Charme +1	131
24	Pas de nourriture	215
25	Arme à distance bénite	324
26	Réduction +0	265
27	Fertilité +0	152
28	Conscience +3	Spé
29	Amour +1	143
30	Téléportation +0	331

Ange au Service de Christophe, Archange des Enfants

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	4	4/(6m)	3	3	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Chance	Spé
6	Sommeil +0	132
7	Bond +0	333
8	Polymorphe +0	266
9	Monstres	642
10	Non détection	222
11	Réduction +0	265
12	Lire les sentiments +0	324
13	Dialogue mental	322
14	Absorption	224
15	Sommeil +1	132
16	Armure +0	211
17	Polymorphe +1	266
18	Esquive acrobatique +0	115
19	Bond +1	333
20	Invisibilité +0	261
21	Anneau	426
22	Téléportation +0	331
23	Scouts	551
24	Armure +1	211
25	Ecole	432
26	Réduction +1	265
27	Sommeil +2	132
28	Caméléon +0	262
29	Agilité +0	243
30	Bond +2	333

Ange au Service de Daniel, Archange de la Pierre

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4	3/4m	4	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	Chair en pierre +0	Spé
5	Skinheads	553
6	Peur +0	134
7	Armure +0	211
8	Restriction vestimentaire	615
9	Passe-muraille	335
10	Arme de contact bénite	411
11	Armure +1	211
12	Lumière +0	122
13	Esquive acrobatique +0	115
14	Immunité au froid	214
15	Chair en pierre +1	Spé
16	Anaérobiose	216
17	Armure +2	211
18	Volonté	353
19	-	-
20	Chair en pierre +2	Spé
21	Armure +3	211
22	Paralysie +0	135
23	Réduction +0	265
24	Peur +1	134
25	Détection du danger +0	315
26	Psychométrie +0	312
27	Chair en pierre +3	Spé
28	Paralysie +1	135
29	Régénération +0	226
30	Immunité (maladies et poisons)	212

Ange au Service de Didier, Archange de la Communication

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	4	3	4	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Message officiel	Spé
6	Rêve +0	325
7	Dialogue mental +0	322
8	Journaliste	564
9	Asexué	626
10	Eau bénite +0	124
11	Télépathie +0	321
12	Téléportation +0	331
13	Multiplication	223
14	Dialogue mental +1	322
15	Gentillesse	144
16	Détection du futur proche +0	314
17	Télépathie +1	321
18	Rêve +1	325
19	Téléportation +1	331
20	Immunité au feu	213
21	Détection du danger +0	315
22	Rêve +2	325
23	Projection de pouvoir +0	326
24	Forme gazeuse +0	263
25	Dialogue mental +2	323
26	Calme +0	166
27	Immunité au froid	214
28	Détection de l'invisible +0	313
29	Télépathie +2	321
30	Rêve +3	325

Ange au Service de Dominique, Archange de la Justice

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	5/6m	4	3	2	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Jugement	Spé
7	Peur +0	134
8	Mensonge +0	316
9	Lire les pensées +0	323
10	Intégrisme	656
11	Faiblesse +0	133
12	Psychométrie +0	312
13	Eau bénite +0	124
14	Volonté	353
15	-	-
16	Eau bénite +1	124
17	Arme à distance bénite	412
18	Peur +1	134
19	Détection du Mal +0	311
20	Volonté supra-normale +0	221
21	Psychométrie +1	312
22	Paralysie +0	135
23	Mensonge +1	316
24	Lire les pensées +1	323
25	Invisibilité +0	261
26	Danger +0	315
27	Téléportation +0	331
28	Lire les sentiments +0	324
29	Armure +0	211
30	Beauté +0	156

Ange au Service de Jordi, Archange des Animaux

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4/(6)	4	3/(5)	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Appel des animaux	Spé
6	Caméléon +0	262
7	Force +0	241
8	Détection du danger +0	315
9	Espaces fermés	645
10	Arme de contact bénite	411
11	Parc	443
12	Agilité +0	243
13	Lire les sentiments +0	324
14	Mammifères et marsupiaux +0	365
15	Esquive acrobatique +0	115
16	Volonté supra-normale	221
17	Caméléon +1	262
18	Immunité (maladies et poisons)	212
19	Régénération +0	226
20	Détection du danger +1	315
21	Reptiles et batraciens +0	365
22	Mammifères et marsupiaux +1	365
23	Pas de nourriture	215
24	Régénération +1	226
25	Oiseaux +0	363
26	Détection du danger +2	315
27	Lire les sentiments +1	324
28	Poissons et molluscques +0	366
29	Anaérobiose	216
30	Caméléon +2	262

Ange au Service de Joseph, Archange de l'Inquisition

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	5/(6)	3	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Torture +0	Spé
7	Mensonge +0	316
8	Peur +0	164
9	Lire les pensées +0	323
10	Paranoïa	631
11	Eau bénite +0	124
12	Torture +1	Spé
13	Mensonge +1	316
14	Psychométrie +0	312
15	Volonté	353
16	-	-
17	Danger +0	315
18	Mal +0	311
19	Eclair +0	121
20	Torture +2	Spé
21	Lire les sentiments +0	324
22	Peur +1	164
23	Arme de contact bénite	411
24	Torture +3	Spé
25	Mal +1	311
26	Mensonge +2	316
27	Lire les sentiments +1	324
28	Humains +0	361
29	Eclair +1	121
30	Psychométrie +1	312

Ange au Service de Laurent, Archange de l'Epée

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4/(6)	4	4/(6)	3	3	2

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Juste-Lame de Laurent +0	Spé
6	Armure +0	211
7	Volonté supra-normale +0	221
8	Arme de contact bénite	411
9	Intégrisme	656
10	Rajeunissement +0	153
11	Esquive Acrobatique +0	115
12	Juste-Lame de Laurent +1	Spé
13	Eclair +0	121
14	Mal +0	311
15	Combat	346
16	Force +0	241
17	Armure +1	211
18	Juste-Lame de Laurent +2	Spé
19	Danger +0	315
20	Téléportation +0	331
21	Danger +0	315
22	Armure +2	211
23	Agilité +0	243
24	Eclair +1	121
25	Régénération +0	226
26	Colère +0	145
27	Bond +0	333
28	Juste-Lame de Laurent +3	Spé
29	Esquive acrobatique +1	115
30	Armure +3	211

Ange au Service de Marc, Archange des Echanges

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5/(7)	2	4	3	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Contrat Divin +0	Spé
7	Calme +0	166
8	Lire les pensées +0	323
9	Contrat Divin +1	Spé
10	Schizophrénie	635
11	Comptable	543
12	Télépathie +0	321
13	Charme +0	131
14	Communication	344
15	Volonté supra-normale +0	221
16	Humains +0	361
17	Volonté +0	245
18	Anneau	426
19	Invisible +0	313
20	Rêve +0	325
21	Mensonge +0	316
22	Télépathie +1	321
23	Téléportation +0	331
24	Polymorphe +0	266
25	Lire les pensées +1	323
26	Contrat Divin +2	Spé
27	Charme +0	161
28	Humains +1	361
29	Mensonge +1	316
30	Contrat Divin +3	Spé

Ange au Service de Mathias, Archange de la Confusion

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Apparence Démoniaque +0	Spé
6	Danger +0	315
7	Polymorphe +0	266
8	Apparence Démoniaque +1	Spé
9	Mythomane	632
10	Détection du Mal +0	311
11	Ruse +0	345
12	Griffes (Démoniaque)	113
13	Apparence Démoniaque +2	Spé
14	Champ de force +0	251
15	Polymorphe +1	266
16	Lire les sentiments +0	324
17	Aride (Démoniaque)	126
18	Téléportation +0	331
19	Charme +0	131
20	Lire les pensées +0	323
21	Volonté supra-normale +0	221
22	Détection du Mal +1	311
23	Danger +1	315
24	Apparence Démoniaque +3	Spé
25	Lire les pensées +1	323
26	Détection +0 (Démoniaque)	312
27	Invisibilité +0	261
28	Polymorphe +2	266
29	Futur proche +0	314
30	Immunité au feu	213

Ange au Service de Michel, Archange de la Guerre

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	5	4	3	2	1

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Maîtrise +0	Spé
7	Attaques multiples +0	113
8	Combat	346
9	Armure +0	211
10	Asexué	626
11	Militaire	525
12	Eclair +0	121
13	Volonté supra-normale +0	221
14	Membre blindé	114
15	Champ de force +0	251
16	Attaques multiples +1	113
17	Maîtrise +1	Spé
18	Esquive acrobatique	115
19	Arme de contact bénite	411
20	Armure +1	211
21	Lumière +0	122
22	Champ de force +1	251
23	Régénération +0	226
24	Maîtrise +2	Spé
25	Coup de poing +0	112
26	Attaques multiples +2	113
27	Armure +2	211
28	Eclair +1	121
29	Immunité au froid	214
30	Maîtrise +3	Spé

Ange au Service de Novalis, Archange des Fleurs

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	4	2	4	4	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Pollen	Spé
6	Lire les sentiments +0	324
7	Fertilité +0	152
8	Rêve +0	325
9	Nourriture	852
10	Insectes et arachnides +0	364
11	Lire les sentiments +0	324
12	Calme +0	166
13	Amour +0	143
14	Beauté +0	156
15	Nuageau	423
16	Polymorphe +0	266
17	Caméléon +0	262
18	Sommeil +0	132
19	Fertilité +1	152
20	Lire les sentiments +1	324
21	Charme +0	131
22	Beauté +1	156
23	Lire les sentiments +2	324
24	Amour +1	143
25	Fertilité +2	152
26	Rêve +1	325
27	Calme +1	166
28	Sommeil +1	132
29	Polymorphe +1	266
30	Rêve +2	325

Ange au Service de Walther, Archange des Exorcistes

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4	5/(7)	3	3	3	2

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Exorcisme +0	Spé
7	Eau bénite +0	124
8	Volonté supra-normale +0	221
9	Exorcisme +1	Spé
10	Sens éliminé	611
11	Déplacement temporel	336
12	Lire les pensées +0	323
13	Paralysie +0	163
14	Détection du Mal +0	311
15	Absorption de volonté +0	141
16	Volonté supra-normale +1	221
17	Eclair +0	121
18	Croix	421
19	Humains +0	361
20	Exorcisme +2	Spé
21	Volonté +0	245
22	Eau bénite +1	124
23	Détection du Mal +1	311
24	Absorption de volonté +1	141
25	Eclair +1	121
26	Lire les pensées +1	323
27	Paralysie +1	163
28	Absorption de colère +0	145
29	Exorcisme +3	Spé
30	Eau bénite +2	124

Ange au Service d'Yves, Archange des Sources

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	5/6	2	2	3	5

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Philosophie +0	Spé
7	Calme +0	166
8	Télépathie +0	321
9	Calme +1	166
10	Ailes	625
11	Escouade anti morts-vivants	512
12	Charme +0	131
13	Guérison des folies +0	154
14	Sommeil +0	132
15	Lire les pensées +0	323
16	Communication	344
17	Philosophie +1	Spé
18	Volonté supra-normale +0	221
19	Sommeil +0	165
20	Futur proche +0	314
21	Volonté	353
22	-	-
23	Psychométrie +0	312
24	Lire les pensées +1	323
25	Editeur	526
26	Communication	344
27	Calme +2	166
28	Philosophie +2	Spé
29	Charme +1	131
30	Télépathie +1	321

Démon aux Ordres d'Abalam, Prince de la Folie

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Camisole +0	Spé
6	Lire les sentiments +0	324
7	Peur +0	134
8	Folie +0	154
9	Couleur des yeux	624
10	Zombies	511
11	Peur +0	164
12	Polymorphe +0	266
13	Camisole +1	Spé
14	Cauchemar +0	326
15	Hôpital	434
16	Télépathie +0	321
17	Phobie +0	155
18	Volonté supra-normale +0	221
19	Téléportation +0	331
20	Peur +1	164
21	Humains +0	361
22	Polymorphe +1	266
23	Cauchemar +1	326
24	Peur +1	134
25	Camisole +2	Spé
26	Lire les sentiments +1	324
27	Phobie +1	155
28	Volonté supra-normale +1	221
29	Télépathie +1	321
30	Cauchemar +2	326

Démon aux Ordres d'Andrealphus, Prince du Sexe

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Orgasme mortel +0	Spé
6	Charme +0	131
7	Abs. d'énergie sexuelle +0	143
8	Polymorphe +0	266
9	Perversion	655
10	Trasher	542
11	Orgasme mortel +1	Spé
12	Lire les sentiments +0	324
13	Stérilité +0	152
14	Griffes +0	113
15	Charme +1	131
16	Acide +0	126
17	Détection du Bien +0	311
18	Humains +0	361
19	Faiblesse +0	133
20	Polymorphe +1	266
21	Abs.d'énergie sexuelle +1	143
22	Dents +0	111
23	Charme +2	131
24	Forme gazeuse +0	263
25	Faiblesse +0	133
26	Invisibilité +0	261
27	Orgasme mortel +2	Spé
28	Liquéfaction +0	264
29	Acide +1	126
30	Polymorphe +2	266

Démon aux Ordres d'Andromalius, Prince du Jugement

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Humanité +0	Spé
7	Invisibilité +0	261
8	Vérité +0	316
9	Lire les pensées +0	323
10	Couleur des yeux	624
11	Humanité +1	Spé
12	Futur proche +0	314
13	Télékinésie +0	125
14	Volonté	353
15	-	-
16	Télékinésie +1	125
17	Arme à distance maudite	412
18	Futur proche +1	314
19	Détection du Bien +0	311
20	Volonté supra-normale +0	221
21	Télékinésie +2	125
22	Humanité +2	Spé
23	Vérité +1	316
24	Lire les pensées +1	323
25	Invisibilité +1	261
26	Danger +0	315
27	Téléportation +0	331
28	Lire les sentiments +0	324
29	Armure +0	211
30	Humanité +3	Spé

Démon aux Ordres d'Ange, Prince des Renégats

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Attaque mentale +0	Spé
7	Volonté supra-normale +0	221
8	Régénération +0	226
9	Attaque mentale +1	Spé
10	Grands espaces	645
11	Immunité au froid	214
12	Griffes +0	113
13	Non détection	222
14	Douleur +0	166
15	Déplacement temporel	336
16	Boomerang	224
17	Armure +0	211
18	Attaque mentale +2	Spé
19	Détection du Bien +0	311
20	Volonté supra-normale +1	221
21	Détection du futur +0	314
22	Griffes +1	113
23	Acide +0	126
24	Régénération +1	226
25	Lire les pensées +0	323
26	Attaque mentale +3	Spé
27	Ennemis +0	312
28	Volonté supra-normale +2	221
29	Griffes +2	113
30	Champ de force +0	254

Démon aux Ordres d'Asmodée, Prince du Jeu

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Pari Stupide +0	Spé
6	Vérité +0	316
7	Lire les pensées +0	323
8	Lire les sentiments +0	324
9	Kleptomanie	636
10	Goules	515
11	Volonté supra-normale +0	221
12	Pari Stupide +1	Spé
13	Absorption de Volonté +0	141
14	Non détection	222
15	Futur proche +0	314
16	Vérité +1	316
17	Multiplication +0	223
18	Lire les pensées +1	323
19	Volonté supra-normale +1	221
20	Pari Stupide +2	Spé
21	Artistique	342
22	Multiplication +1	223
23	Lire les sentiments +1	324
24	Déplacement temporel	336
25	Scientifique	343
26	Vérité +2	316
27	Futur proche +1	314
28	Volonté supra-normale +2	221
29	Pari Stupide +3	Spé
30	Lire les sentiments +2	324

Démon aux Ordres de Baal, Prince de la Guerre

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5/17	3	3	3	2	2

1	—	
2	—	
3	—	
4	Art de Combat +0	Spé
5	Griffes +0	112
6	Feu +0	121
7	Armure +0	211
8	Monomaniaque	634
9	Dialogue mental +0	322
10	Combat	346
11	Art de Combat +1	Spé
12	Arme de contact maudite	411
13	Feu +1	121
14	Griffes +1	112
15	Dents +0	111
16	Force +0	241
17	Téléportation +0	331
18	Futur proche +0	314
19	Acide +0	126
20	Feu +2	121
21	Art de Combat +2	Spé
22	Armure +1	211
23	Dents +0	111
24	Danger +0	315
25	Futur proche +1	314
26	Art de Combat +3	Spé
27	Armure +2	211
28	Acide +1	126
29	Téléportation +1	331
30	Armure +3	211

Démon aux Ordres de Bazlberith, Prince des Messagers

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Message officiel	Spé
6	Cauchemar +0	326
7	Dialogue mental +0	322
8	Communication	344
9	Ailes	625
10	Onde de choc +0	124
11	Télépathie +0	321
12	Téléportation +0	331
13	Multiplication	223
14	Dialogue mental +1	322
15	Force +0	142
16	Détection du futur +0	314
17	Télépathie +1	321
18	Cauchemar +1	326
19	Téléportation +1	331
20	Boomerang +0	224
21	Détection du danger +0	315
22	Cauchemar +2	326
23	Oiseaux +0	363
24	Forme gazeuse +0	263
25	Dialogue mental +2	322
26	Onde de choc +1	166
27	Immunité au froid	214
28	Détection de l'invisible +0	313
29	Télépathie +2	321
30	Cauchemar +3	326

Démon aux Ordres de Boleth, Prince des Cauchemars

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5/6*	2	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Cauchemar mortel +0	Spé
7	Sommeil +0	132
8	Cauchemar mortel +1	Spé
9	Non détection	222
10	Lumière	644
11	Lumière +0	122
12	Dialogue mental +0	322
13	Cauchemar +0	326
14	Cauchemar mortel +2	Spé
15	Détection du Danger +0	315
16	Sommeil +0	165
17	Dialogue mental +1	322
18	Peur +0	134
19	Cauchemar +1	326
20	Cauchemar mortel +3	Spé
21	Volonté +0	141
22	Folie +0	154
23	Cauchemar +2	326
24	Volonté	353
25	-	-
26	Sommeil +1	165
27	Pas de nourriture	215
28	Télépathie +0	321
29	Dialogue mental +2	322
30	Cauchemar +3	326

Démon aux Ordres de Belial, Prince du Feu

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Immunité au feu	213
5	Feu +0	253
6	Incendie +0	Spé
7	Feu +0	121
8	Mégalomanie	633
9	Vitesse +0	334
10	Incendie +1	Spé
11	Armure +0	211
12	Arme de contact maudite	411
13	Feu +1	121
14	Peur +0	134
15	Feu +1	253
16	Régénération +0	226
17	Arme à distance maudite	412
18	Incendie +2	Spé
19	Armure +1	211
20	Feu +2	121
21	Danger +0	315
22	Incendie +3	Spé
23	Anaérobiose	216
24	Bien +0	311
25	Feu +2	253
26	Armure +2	211
27	Feu +3	121
28	Danger +1	315
29	Forme Gazeuse +0	263
30	Feu +3	253

Démon aux Ordres de Bifrons, Prince des Morts

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Résurrection +0	Spé
5	Peur +0	164
6	Zombis	512
7	Résurrection +1	Spé
8	Odeur suspecte	621
9	Volonté supra-normale +0	221
10	Armure +0	211
11	Poison +0	161
12	Combat	346
13	Arme de contact maudite	411
14	Dents +0	111
15	Vérité +0	316
16	Douleur +0	166
17	Résurrection +2	Spé
18	Vieillissement +0	153
19	Griffes +0	113
20	Peur +1	164
21	Dents +1	111
22	Armure +1	211
23	Poison +1	161
24	Résurrection +3	Spé
25	Douleur +1	166
26	Peur +2	164
27	Vérité +1	316
28	Poison +2	161
29	Dents +2	111
30	Vieillissement +1	153

Démon aux Ordres de Caym, Prince des Animaux

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Transformation +0	Spé
5	Vol +0	332
6	Griffes +0	113
7	Poison +0	161
8	Violence	654
9	Faiblesse +0	133
10	Transformation +1	Spé
11	Forme gazeuse +0	263
12	Caméléon +0	262
13	Dents +0	111
14	Reptiles et batraciens +0	362
15	Arme de contact maudite	411
16	Téléportation +0	331
17	Oiseaux +0	363
18	Vol +1	332
19	Onde de choc +0	124
20	Vitesse +0	334
21	Transformation +2	Spé
22	Mammifères et marsupiaux +0	365
23	Griffes +1	113
24	Anaérobiose	216
25	Poison +1	161
26	Reptiles et batraciens +1	362
27	Vol +2	332
28	Transformation +3	Spé
29	Caméléon +1	262
30	Oiseaux +1	363

Démon aux Ordres de Crocell, Prince du Froid

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Immunité au froid	214
5	Glace +0	252
6	Froid +0	Spé
7	Glace +0	122
8	Couleur de la peau	622
9	Vitesse +0	334
10	Froid +1	Spé
11	Armure +0	211
12	Arme de contact maudite	411
13	Glace +1	122
14	Peur +0	134
15	Glace +1	252
16	Régénération +0	226
17	Arme à distance maudite	412
18	Froid +2	Spé
19	Armure +1	211
20	Glace +2	122
21	Danger +0	315
22	Froid +3	Spé
23	Anaérobiose	216
24	Bien +0	311
25	Glace +2	252
26	Armure +2	211
27	Glace +3	122
28	Danger +1	315
29	Liquéfaction +0	264
30	Glace +3	252

Démon aux Ordres de Furfur, Prince du Hardcore

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Suicide +0	Spé
5	Griffes +0	113
6	Armure +0	211
7	Griffes +1	113
8	Odeur suspecte	621
9	Rebond +0	255
10	Absorption de violence +0	145
11	Suicide +1	Spé
12	Bond +0	333
13	Vitesse +0	334
14	Arme à distance maudite	412
15	Immunité au feu	213
16	Armure +1	211
17	Réduction +0	265
18	Bond +1	333
19	Douleur +0	166
20	Acide +0	126
21	Griffes +2	113
22	Absorption de violence +1	145
23	Suicide +2	Spé
24	Boomerang +0	224
25	Immunité au froid	214
26	Armure +2	211
27	Vitesse +1	334
28	Douleur +1	166
29	Acide +1	126
30	Bond +2	333

Démon aux Ordres de Gaziel, Prince de la Terre

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	3	3	4	2	1

1	—	
2	—	
3	—	
4	Séisme +0	Spé
5	Onde de choc +0	124
6	Forme gazeuse +0	335
7	Zombis	364
8	Technologie	646
9	Queue +0	115
10	Anaérobiose	216
11	Griffes +0	113
12	Insectes et arachnides +0	364
13	Liquéfaction +0	264
14	Armure +0	211
15	Onde de choc +1	124
16	Téléportation +0	331
17	Séisme +1	Spé
18	Pas de nourriture	215
19	Forme gazeuse +1	335
20	Griffes +1	113
21	Champ de force +0	251
22	Onde de choc +2	124
23	Armure +1	211
24	Liquéfaction +1	264
25	Insectes et arachnides +1	364
26	Séisme +2	Spé
27	Forme gazeuse +2	335
28	Dialogue mental +0	322
29	Queue +1	115
30	Armure +2	211

Démon aux Ordres d'Haagenti, Prince de la Gourmandise

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Goinfrerie +0	Spé
5	Dents +0	111
6	Bond +0	333
7	Rebond +0	323
8	Tic	616
9	Volonté supra-normale +0	221
10	Ruse	345
11	Griffes +0	113
12	Feu +0	121
13	Goinfrerie +1	Spé
14	Acide +0	165
15	Immunité au feu	213
16	Dents +1	111
17	Immunité (maladies et poisons)	212
18	Régénération +0	226
19	Détection du Bien +0	311
20	Feu +1	121
21	Dents +2	111
22	Bond +1	333
23	Goinfrerie +2	Spé
24	Rebond +1	323
25	Acide +1	165
26	Griffes +1	113
27	Régénération +1	226
28	Goinfrerie +3	Spé
29	Feu +2	121
30	Ruse	345

Démon aux Ordres de Kobal, Prince de l'Humour noir

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3	4	4	3	3	3/(5*)

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Gag absurde +0	Spé
6	Invisibilité +0	261
7	Polymorphe +0	266
8	Cauchemar +0	326
9	Tueur psychopathe	635
10	Apparence +0	244
11	Vol +0	332
12	Téléportation +0	331
13	Télékinésie +0	125
14	Bond +0	333
15	Gag absurde +1	Spé
16	Télépathie +0	321
17	Polymorphe +1	266
18	Langue +0	112
19	Sommeil +0	132
20	Invisibilité +1	261
21	Cauchemar +1	326
22	Langue +1	112
23	Caméléon +0	262
24	Gag absurde +2	Spé
25	Vol +1	332
26	Télékinésie +1	125
27	Téléportation +1	331
28	Polymorphe +2	266
29	Télépathie +1	321
30	Cauchemar +2	326

Démon aux Ordres de Kronos, Prince de l'Eternité

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5/(6*)	2	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Projection temporelle +0	Spé
7	Paralysie +0	163
8	Télépathie +0	321
9	Déplacement temporel	336
10	Ancienne mode	615
11	Lire les sentiments +0	324
12	Futur proche +0	314
13	Vieillissement +0	153
14	Sommeil +0	132
15	Lire les pensées +0	323
16	Communication	344
17	Projection temporelle +1	Spé
18	Volonté supra-normale +0	221
19	Sommeil +0	165
20	Futur proche +1	314
21	Volonté	353
22	-	-
23	Anaérobiose	216
24	Lire les pensées +1	323
25	Paralysie +1	163
26	Communication	344
27	Faiblesse +0	133
28	Projection temporelle +2	Spé
29	Paralysie +2	163
30	Télépathie +1	321

Démon aux Ordres de Malphas, Prince de la Discorde

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5	2	2	2	5

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Discorde +0	Spé
7	Vérité +0	316
8	Lire les pensées +0	323
9	Polymorphe +0	266
10	Dandy	614
11	Communication	344
12	Télépathie +0	321
13	Charme +0	131
14	Discorde +1	Spé
15	Polymorphe +1	266
16	Invisibilité +0	261
17	Volonté supra-normale +0	221
18	Lire les sentiments +0	324
19	Vérité +1	316
20	Lire les pensées +1	323
21	Multiplication +0	223
22	Non détection	222
23	Charme +1	131
24	Discorde +2	Spé
25	Humains +0	361
26	Pierre précieuse (bague)	424
27	Polymorphe +2	266
28	Lire les sentiments +1	324
29	Discorde +3	Spé
30	Télépathie +1	321

Démon aux Ordres de Malthus, Prince des Maladies

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Immunité (maladies et poisons)	212
6	Infection +0	Spé
7	Maladie +0	151
8	Maladie +0	162
9	Etat cadavérique	611
10	Reptiles et batraciens +0	362
11	Liquéfaction +0	264
12	Griffes +0	113
13	Infection +1	Spe
14	Faiblesse +0	133
15	Maladie +1	162
16	Liquéfaction +1	264
17	Douleur +0	144
18	Anaérobiose	216
19	Faiblesse +1	133
20	Infection +2	Spé
21	Maladie +1	151
22	Douleur +0	166
23	Griffes +1	113
24	Maladie +2	162
25	Infection +3	Spé
26	Faiblesse +2	133
27	Reptiles et batraciens +1	362
28	Liquéfaction +2	264
29	Maladie +2	151
30	Griffes +2	113

Démon aux Ordres de Mammon, Prince de la Cupidité

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5/(7*)	2	3	3	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Corruption +0	Spé
7	Volonté +0	141
8	Lire les pensées +0	323
9	Corruption +1	Spé
10	Enfants	642
11	Scientifique	343
12	Télépathie +0	321
13	Charme +0	131
14	Communication	344
15	Volonté supra-normale +0	221
16	Humains +0	361
17	Volonté +0	245
18	Croix	421
19	Invisible +0	313
20	Cauchemar +0	326
21	Vérité +0	316
22	Télépathie +1	321
23	Téléportation +0	331
24	Polymorphe +0	266
25	Lire les pensées +1	323
26	Corruption +2	Spé
27	Charme +1	131
28	Humains +1	361
29	Vérité +1	316
30	Corruption +3	Spé

Démon aux Ordres de Morax, Prince des Dons Artistiques

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Œuvre d'art +0	Spé
6	Télépathie +0	321
7	Artistique	342
8	Volonté supra-normale +0	221
9	Cicatrice	613
10	Poltergeist	524
11	Œuvre d'art +1	Spé
12	Acide +0	126
13	Feu +0	121
14	Champ de force +0	251
15	Dialogue mental +0	322
16	Volonté supra-normale +1	221
17	Télépathie +1	321
18	Folie +0	154
19	Griffes +0	113
20	Phobie +0	155
21	Feu +1	121
22	Artistique	342
23	Œuvre d'art +2	Spé
24	Folie +1	154
25	Volonté supra-normale +2	221
26	Forme gazeuse +0	263
27	Acide +1	126
28	Œuvre d'art +3	Spé
29	Champ de force +1	251
30	Dialogue mental +2	322

Démon aux Ordres de Nisroch, Prince des Drogues

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	4/(6*)	2	3	2	5

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Immunité (maladies et poisons)	212
6	Volonté +0	141
7	Poison +0	161
8	Accoutumance +0	Spé
9	Couleur des yeux	624
10	Rat	531
11	Télékinèste +0	125
12	Polymorphe +0	266
13	Douleur +0	144
14	Charme +0	131
15	Griffes +0	113
16	Accoutumance +1	Spé
17	Faiblesse +0	133
18	Poison +1	161
19	Douleur +0	166
20	Volonté +0	245
21	Volonté +1	141
22	Forme gazeuse +0	263
23	Accoutumance +2	Spé
24	Télékinèste +1	125
25	Griffes +1	113
26	Charme +1	131
27	Poison +2	161
28	Téléportation +0	331
29	Forme gazeuse +1	263
30	Douleur +1	166

Démon aux Ordres de Nybbas, Prince des Médias

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Message subliminal	Spé
6	Vérité +0	316
7	Lire les pensées +0	323
8	Polymorphe +0	266
9	Odeur suspecte	621
10	Communication	344
11	Télépathie +0	321
12	Charme +0	131
13	Sommeil +0	132
14	Polymorphe +1	266
15	Invisibilité +0	261
16	Volonté supra-normale +0	221
17	Lire les sentiments +0	324
18	Vérité +1	316
19	Lire les pensées +1	323
20	Multiplication +0	223
21	Non détection	222
22	Charme +1	131
23	Sommeil +1	132
24	Humains +0	361
25	Champ magnétique +0	254
26	Polymorphe +2	266
27	Lire les sentiments +1	324
28	Vérité +2	316
29	Télépathie +1	321
30	Cauchemar +0	326

Démon aux Ordres de Ouikka, Prince des Airs

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Disparition	Spé
5	Onde de choc +0	124
6	Détection du danger +0	315
7	Téléportation +0	331
8	Kleptomanie	636
9	Hacker	566
10	Paralysie +0	163
11	Vol +0	332
12	Onde de choc +1	124
13	Arme à distance maudite	411
14	Bond +0	333
15	Coma +0	136
16	Champ de force +0	251
17	Non détection	222
18	Détection du danger +1	315
19	Vol +1	332
20	Vitesse +0	334
21	Combat	346
22	Onde de choc +2	124
23	Téléportation +1	331
24	Coma +1	136
25	Rebond +0	255
26	Champ de force +1	251
27	Bond +1	333
28	Détection du danger +2	315
29	Paralysie +1	163
30	Vitesse +1	334

Démon aux Ordres de Samigina, Prince des Vampires

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4/(6*)	3	3	2	2	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	Baiser vampirique +0	Spé
5	Forme gazeuse +0	263
6	Dents +0	111
7	Charme +0	131
8	Lumière	644
9	Laideur +0	156
10	Force +0	241
11	Vol +0	332
12	Baiser vampirique +1	Spé
13	Humains +0	361
14	Peur +0	134
15	Champ de force +0	241
16	Liquéfaction +0	264
17	Vampire	521
18	Mammifères et marsupiaux +0	365
19	Forme gazeuse +1	263
20	Télékinésie +0	125
21	Maladie +0	162
22	Dents +1	111
23	Charme +1	131
24	Peur +1	134
25	Forme gazeuse +2	263
26	Télékinésie +1	125
27	Vol +1	332
28	Champ de force +1	241
29	Humains +1	361
30	Baiser vampirique +2	Spé

Démon aux Ordres de Scox, Prince des Ames

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5	2	2	2	5

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Possession +0	Spé
7	Télépathie +0	321
8	Charme +0	131
9	Dialogue mental +0	322
10	Ancienne mode	615
11	Communication	344
12	Télépathie +1	321
13	Lire les pensées +0	323
14	Possession +1	Spé
15	Dialogue mental +1	322
16	Humains +0	361
17	Volonté supra-normale +0	221
18	Lire les sentiments +0	324
19	Vérité +0	316
20	Lire les pensées +1	323
21	Multiplication +0	223
22	Non détection	222
23	Charme +1	131
24	Possession +2	Spé
25	Humains +1	361
26	Pierre précieuse (bague)	424
27	Dialogue mental +2	322
28	Lire les sentiments +1	324
29	Possession +3	Spé
30	Télépathie +2	321

Démon aux Ordres de Shaytan, Prince de la Laideur

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Apparence +0	146
6	Décrépitude +0	Spé
7	Laideur +0	156
8	Armure +0	211
9	Enfants	642
10	Lire les pensées +0	323
11	Vieillissement +0	153
12	Griffes +0	113
13	Décrépitude +1	Spé
14	Faiblesse +0	133
15	Armure +1	211
16	Vieillissement +1	153
17	Douleur +0	166
18	Anaérobiose	216
19	Faiblesse +1	133
20	Décrépitude +2	Spé
21	Laideur +1	156
22	Douleur +1	166
23	Arme de contact maudite	411
24	Armure +2	211
25	Décrépitude +3	Spé
26	Faiblesse +2	133
27	Douleur +2	166
28	Liquéfaction +2	264
29	Laideur +2	156
30	Griffes +1	113

Démon aux Ordres d'Uphir, Prince de la Pollution

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Immunité (maladies et poisons)	212
6	Vengeance toxique +0	Spé
7	Acide +0	126
8	Acide +0	165
9	Odeur suspecte	621
10	Nausée	565
11	Liquéfaction +0	264
12	Griffes +0	113
13	Vengeance toxique +1	Spé
14	Faiblesse +0	133
15	Acide +1	165
16	Liquéfaction +1	264
17	Poison +0	161
18	Anaérobiose	216
19	Faiblesse +1	133
20	Vengeance toxique +2	Spé
21	Acide +1	126
22	Douleur +0	166
23	Griffes +1	113
24	Acide +2	165
25	Vengeance toxique +3	Spé
26	Faiblesse +2	133
27	Polymorphie +0	266
28	Liquéfaction +2	264
29	Acide +2	126
30	Griffes +2	113

Démon aux Ordres de Valefor, Prince des Voleurs

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Ouverture +0	Spé
5	Non-détection	222
6	Caméléon +0	262
7	Invisibilité +0	261
8	Armes à feu	643
9	Peur +0	164
10	Ouverture +1	Spé
11	Ruse	345
12	Charme +0	131
13	Apparence +0	244
14	Polymorphie +0	266
15	Bond +0	343
16	Volonté supra-normale +0	221
17	Téléportation +0	331
18	Détection du danger +0	315
19	Charme +1	131
20	Anaérobiose	216
21	Détection du danger +1	315
22	Invisibilité +1	261
23	Détection du futur +0	314
24	Lire les pensées +0	323
25	Caméléon +1	262
26	Ouverture +2	Spé
27	Polymorphie +1	266
28	Invisibilité +2	261
29	Bond +1	343
30	Ouverture +3	Spé

Démon aux Ordres de Vapula, Prince de la Technologie

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Invention	Spé
7	Energie +0	123
8	Courant d'air +0	253
9	Arme à distance maudite	412
10	Violence	654
11	Rebond +0	255
12	Douleur +0	144
13	Forme gazeuse +0	263
14	Energie +1	123
15	Sommeil +0	132
16	Armure +0	211
17	Douleur +1	144
18	Danger +0	315
19	Champ de force +0	251
20	Scientifique	348
21	Champ de force +1	251
22	Véhicule	554
23	Volonté +0	141
24	Immunité au froid	214
25	Energie +2	123
26	Vol +0	332
27	Champ de force +2	251
28	Sommeil +1	132
29	Vol +1	332
30	Energie +3	123

Démon aux Ordres de Vephar, Prince des Océans

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Vie subaquatique	Spé
5	Queue +0	115
6	Poissons et mollusques +0	366
7	Poison +0	161
8	Couleur de la peau	622
9	Glace +0	252
10	Liquéfaction +0	264
11	Armure +0	211
12	Caméléon +0	262
13	Dents +0	111
14	Poissons et mollusques +1	366
15	Arme de contact maudite	411
16	Téléportation +0	331
17	Griffes +0	113
18	Queue +1	115
19	Onde de choc +0	124
20	Vitesse +0	334
21	Liquéfaction +1	264
22	Armure +1	211
23	Griffes +1	113
24	Anaérobiose	216
25	Poison +1	161
26	Poissons et mollusques +2	366
27	Queue +2	115
28	Liquéfaction +2	264
29	Caméléon +1	262
30	Poissons et mollusques +3	366

Ange au Service d'Ell, Archange de la Création

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
3/(15)	5	3(5)	4	2	3

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Communication divine	Spé
6	Esquive acrobatique +0	115
7	Force +0	241
8	Invisibilité +0	261
9	Technologie	646
10	Arme de contact bénite	411
11	Rêve	325
12	Agilité +0	243
13	Lire les sentiments +0	324
14	Mammifères et marsupiaux +0	365
15	Esquive acrobatique +0	115
16	Volonté supra-normale	221
17	Esquive acrobatique +1	115
18	Immunité (maladies et poisons)	212
19	Régénération +0	226
20	Invisibilité +1	261
21	Reptiles et batraciens +0	365
22	Mammifères et marsupiaux +1	365
23	Pas de nourriture	215
24	Régénération +1	226
25	Oiseaux +0	363
26	Invisibilité +2	261
27	Lire les sentiments +1	324
28	Poissons et mollusques +0	366
29	Anaérobiose	216
30	Esquive acrobatique +2	115

Ange au Service de Hassan, Archange de l'Unité

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
2	5	2	4	3	4/(6+)

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	—	
6	Tolérance -0	Spé
7	Calme +0	166
8	Charme +0	131
9	Calme +1	166
10	Sommeil	653
11	Vitesse +0	334
12	Charme +1	131
13	Tolérance +1	Spé
14	Non détection	222
15	Humains +0	361
16	Charme +2	131
17	Communication	344
18	Lire les sentiments +0	324
19	Télépathie +0	321
20	Invisibilité +0	261
21	Volonté supra-normale +0	221
22	Tolérance +2	Spé
23	Calme +2	166
24	Colère +0	145
25	Champ Magnétique +0	254
26	Rêve +0	325
27	Apparence +0	244
28	Immunité (maladies et poisons)	212
29	Sommeil +0	132
30	Tolérance +3	Spé

Ange au Service de Khalid, Archange de la Foi

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4/(6+)	4	4	3	3	2

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Colère de Dieu +0	Spé
6	Armure +0	211
7	Volonté supra-normale +0	221
8	Arme de contact bénite	411
9	Intégrisme	656
10	Absorption	224
11	Esquive Acrobatique +0	115
12	Colère de Dieu +1	Spé
13	Eclair +0	121
14	Peur +0	164
15	Combat	346
16	Force +0	241
17	Armure +1	211
18	Colère de Dieu +2	Spé
19	Mal +0	311
20	Téléportation +0	331
21	Danger +0	315
22	Armure +2	211
23	Assassis	538
24	Eclair +1	121
25	Régénération +0	226
26	Colère +0	145
27	Bond +0	333
28	Colère de Dieu +3	Spé
29	Esquive acrobatique +1	115
30	Armure +3	211

Démon aux Ordres de Dajjâl, Prince de la Discorde

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4	4	2	2	2	4

1	—	
2	—	
3	—	
4	—	
5	Révolte +0	Spe
6	Charme +0	131
7	Lire les pensées +0	323
8	Polymorphe +0	266
9	Jeunesse	655
10	Communication	344
11	Volonté	353
12	-	-
13	Charme +1	131
14	Révolte +1	Spé
15	Polymorphe +1	266
16	Arme à distance intelligente	414
17	Volonté supra-normale +0	221
18	Lire les sentiments +0	324
19	Lire les pensées +1	323
20	Humains +0	361
21	Multiplication +0	223
22	Non détection	222
23	Charme +2	131
24	Révolte +2	Spé
25	Humains +1	361
26	Communication	344
27	Polymorphe +2	266
28	Lire les sentiments +1	324
29	Révolte +3	Spé
30	Télépathie +1	321

Démon aux Ordres de Majûj, Prince de la Bestialité

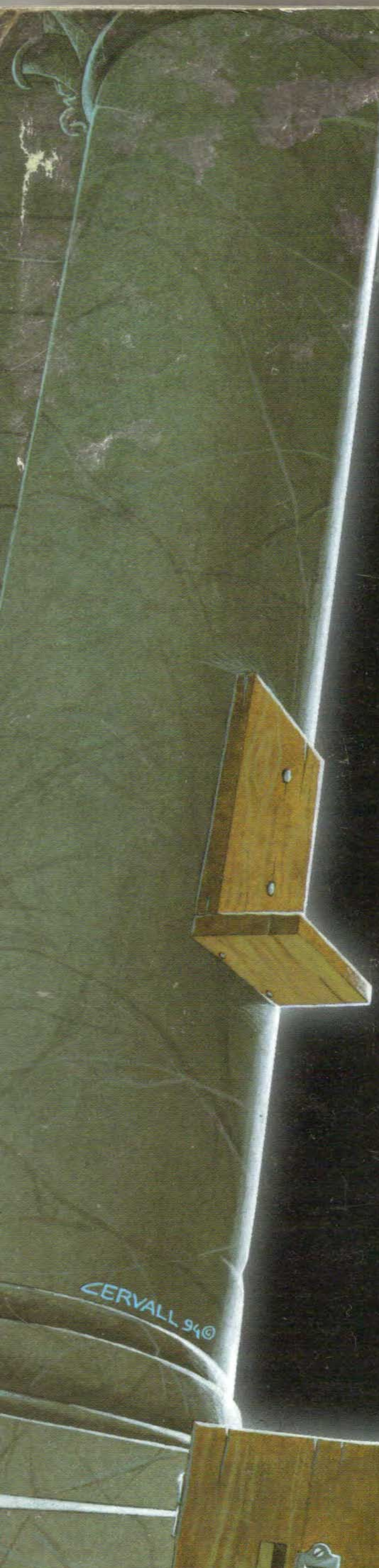
Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
4/(6+)	4	3	3	2	2

1	—	
2	—	
3	—	
4	Bestialité +0	Spé
5	Griffes +0	112
6	Feu +0	121
7	Armure +0	211
8	Violence	654
9	Glace +0	252
10	Combat	346
11	Bestialité +1	Spé
12	Arme de contact maudite	411
13	Feu +1	121
14	Griffes +1	112
15	Dents +0	111
16	Force +0	241
17	Téléportation +0	331
18	Futur proche +0	314
19	Acide +0	126
20	Feu +2	121
21	Bestialité +2	Spé
22	Armure +1	211
23	Dents +0	111
24	Danger +0	315
25	Futur proche +1	314
26	Bestialité +3	Spe
27	Armure +2	211
28	Acide +1	126
29	Téléportation +1	331
30	Armure +3	211

Démon aux Ordres de Ouikka, Prince des Airs

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

1	—	
2	—	
3	—	
4	Disparition	Spe
5	Onde de choc +0	124
6	Détection du danger +0	315
7	Téléportation +0	331
8	Kleptomanie	636
9	Hacker	566
10	Paralysie +0	163
11	Vol +0	332
12	Onde de choc +1	124
13	Arme à distance maudite	411
14	Bond +0	333
15	Coma +0	136
16	Champ de force +0	251
17	Non détection	222
18	Détection du danger +1	315
19	Vol +1	332
20	Vitesse +0	334
21	Combat	346
22	Onde de choc +2	124
23	Téléportation +1	331
24	Coma +1	136
25	Rebond +0	255
26	Champ de force +1	251
27	Bond +1	333
28	Détection du danger +2	315
29	Paralysie +1	163
30	Vitesse +1	334



Muchos Pesos Capharnaüm

— Confessez-vous mon fils...
— Oui mon père, j'ai péché.
— Mais encore mon fils ?
— Je joue à In Nomine Satanis - Magna Veritas.
— Ahhhh. Ce n'est pas très joli, joli, mon fils.
— Et j'ai toutes les extensions.
— Ah... Je vois. Toutes ?
— Heu... Oui, mon père. Toutes.
— Même le tout premier écran ?
— Oui, mon père...
— Même le mythique Daemonis Compendium ? Et Intervention Divine ?
— Oui, mon père, toutes je vous dis.
— Même Muchos Pesos Capharnaüm ?
— Hein ? Allo ?
— Muchos Pesos Capharnaüm c'est la dernière extension pour INS MV ! Elle est entièrement compatible avec la première édition et évidemment avec la seconde, on n'est pas des bêtes !
— Mais qu'est-ce qu'il y a dedans ?
— Tout ! Ou presque ! Des PNJs, des organisations, les répondeurs téléphoniques des Princes, des Armes, la vie des Anges au service de Daniel, les Ordres de mission, le Bureau, même nous on l'appelle comme ça...
— Le Bureau ? C'est quoi ?
— C'est un endroit tellement secret qu'il n'existe pas. C'est un service où les Anges et les Démons travaillent main dans la main. Ou presque.
— Hein ?
— Ben oui, p'tit...
— Mais, vous tenez ça d'où ?
— C'est moi qui pose les questions, mon fils, pas toi... tu la vends combien ton Intervention Divine ?

Edité par Idéojeux, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle Prix conseillé: 126 Francs.

Ecrit et réalisé par G.E. Ranne. Illustré par Varanda et Greg Cervall. ISBN: 2-908765-52-7