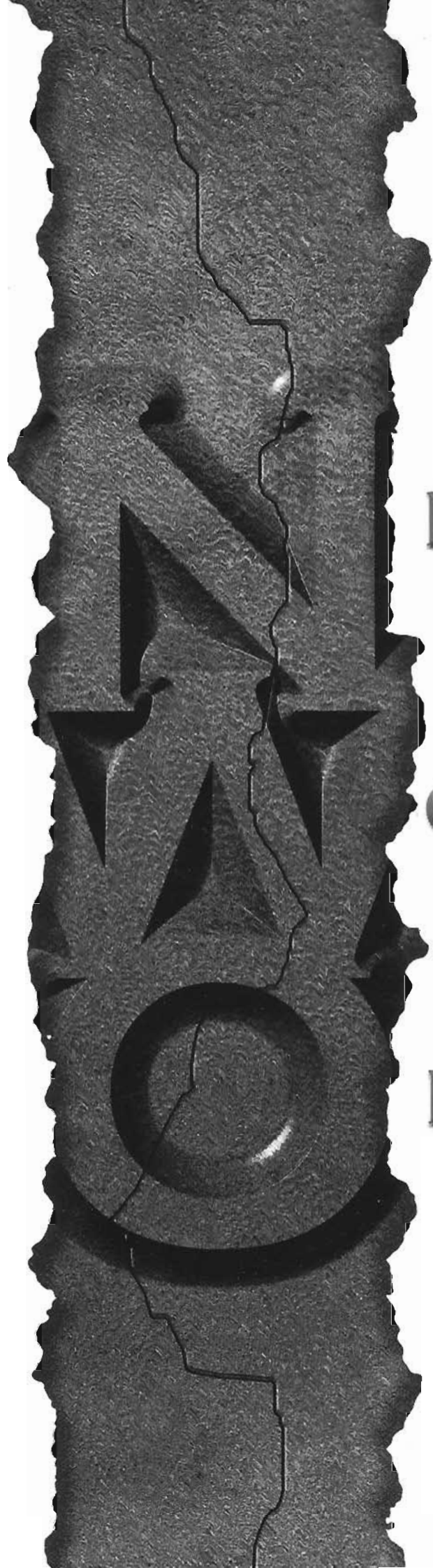


UNE EXTENSION INS/MV 3



EW

ORLD

RDER

PAR THOMAS BRIONNE
ET RIVA



Dieu ne joue pas aux dés avec l'univers, mais à un jeu ineffable de Son invention, qu'on pourrait comparer du point de vue des autres joueurs, à une version obscure et complexe du poker, en chambre noire, avec des cartes blanches, pour des enjeux infinis, face à une banque qui refuse d'expliquer les règles et qui n'arrête pas de sourire...

- **TERRY PRATCHET ET NEIL GAIMAN,**
DE BONNS PRÉSAGES

Sommaire	page 03
Introduction	page 04
Background : Il y a un bout de temps déjà... ..	page 05
Chapitre 1 : Gimme, gimme, gimme... a man after midnight	page 09
Chapitre 2 : Mamma mia, here I go again	page 13
Chapitre 3 : Load up on guns and bring your friends. It's fun to lose and to pretend	page 18
Chapitre 4 : As I walk to the valley of the shadow of death	page 21
Chapitre 5 : So, Annie, are you okay ? Are you okay, Annie ?	page 27
Chapitre 6 : We are what we're supposed to be, illusions of your fantasy	page 33
Chapitre 7 : Maria, you've gotta see her, go insane and out of your mind	page 38
Chapitre 8 : Tri martolod yaouank, O voned da voyagi	page 45
Chapitre 9 : So take my strong advice. Just remember to always think twice	page 50
Chapitre 10 : Auf ihrem Weg zum Horizont, Hielt man fuer Ufos aus dem All... ..	page 57
Aides de jeu	page 64
Les PNJ	page 70

Backgrounds et Campagne : Thomas Brionne et Riva

Illustrations intérieures : Stéphane Cochetoux (et Ange de la 4ème de couverture), Kara.

Plans et Cartes : CFC, Riva.

Corrections : Céline Barbé

Mise en page et Couverture : Riva

Le Maton : Croc

Les auteurs remercient CFC pour son coup de main précieux mais néanmoins secondaire.

CALL ME ON THE LINE. CALL ME, CALL ME ANY ANYTIME!

Siroz Productions et In Studio vous souhaitent la bienvenue à bord de New World Order, vol IN25 à destination du Jugement Dernier. Afin d'effectuer la maîtrise de cette campagne dans les meilleures conditions possibles, nous vous remercions de bien vouloir suivre ces quelques consignes de sécurité.

1. Nous vous rappelons que NWO est un supplément strictement réservé au meneur de jeu. Il est interdit aux joueurs de le lui emprunter et d'aller le lire dans les toilettes.

2. Une connaissance encyclopédique du background d'INS/MV n'est pas nécessaire à la bonne marche de NWO. Toutefois, les meneurs de classe Liber Angelis et Liber Demonis bénéficieront d'une approche plus approfondie de certains personnages ou organisations.

De même, les passagers bénéficiant de nombreuses heures de vol remarqueront sans doute des allusions à de très vieux éléments du background d'INS/MV.

3. Pour une meilleure compréhension de l'intrigue, le MJ est invité à lire plusieurs fois le plan de vol dans son intégralité. Les PNJ étant très nombreux, leurs caractéristiques et motivations ont été rassemblées dans un chapitre séparé. Vous êtes invité à vous y référer pour toute question les concernant.

4. En cas de dépressurisation de la cabine face à certains points obscurs, des encadrés tomberont automatiquement des chapitres concernés pour éclaircir votre lanterne. Ils concernent notamment la gestion de certaines factions tout au long de la campagne en

réactions aux initiatives sûrement imprévisibles de vos joueurs. L'utilisation d'un co-pilote dans la gestion de ces groupes pourra s'avérer utile et enrichissante tout au long de la campagne.

5. Afin d'agrémenter le voyage des joueurs, de nombreuses aides de jeu pourront être photocopiées et distribuées au moment opportun. Cela les occupera agréablement quand vous serez absorbé dans une révision de dernière minute du chapitre suivant.

6. Pendant la phase critique du décollage, il est déconseillé de tuer les personnages afin de ne pas foutre en l'air 80 pages écrites tout petit. Juste avant l'atterrissage, devant la puissance des forces mises en place, une fausse manœuvre pourra s'avérer fatale. A eux de regarder où ils mettent les pieds. Ils sont grands après tout.

7. Les plus mélomanes d'entre vous auront reconnu certains titres de chapitres. Ils ont tous un rapport, même ténu, avec le contenu du scénario et sont extraits de grands succès populaires de la variété niaise internationale. Les trois premiers passagers à envoyer le titre et l'interprète original de chaque chanson à l'adresse ci-dessous gagneront le collector ultime de cette fin de siècle: "In Nomine Magnae Veritatis" la version polonaise de INS/MV, rescapée des flammes de l'inquisition cracovienne. Même si vous n'avez pas toutes les réponses, envoyer tout de même, il se peut que personne n'ait toutes les bonnes réponses.

Siroz Productions et In Studio vous souhaitent un agréable voyage. Vous êtes invité à regagner votre écran et accrocher votre ceinture, le décollage est imminent...

IL Y A UN BOUT DE TEMPS DÉJÀ...

LES RACINES DU MAL

Cette histoire commence en l'an de grâce -2000, bien avant l'avènement du hippie céleste. Stan (comme l'appellent ses proches, enfin Satan quoi), a chuté et la guerre fait rage entre les bleu pastel et les rouge barbaque. Batailles épiques, mouvements de troupes, et Georges qui se déchaine et Baal qui se lâche. Cependant, malgré les premières estimations des bookmakers, la cote des bleus chute de jour en jour, passant de l'infini à un modeste deux contre un. Certains Archanges ne comprennent pas et Dominique, déjà aigri, se met à chercher partout d'éventuels traîtres minant son armée - enfin, celle de Dieu. Il envoie donc un de ses plus fervents serviteurs mener l'enquête. Au bout de quelques mois, le larbin ne donne plus signe de vie. Dominique l'a mauvaise et, déjà parano, pense que le salaud a tourné sa veste. Mais, le serviteur revient. Il s'était tout simplement fait bâcher par un cornu alors qu'il essayait de pénétrer dans un campement démoniaque. Les Anges n'étant pas encore incarnés dans des humains volontaires, le serviteur, au lieu de remonter au Paradis, rata une Marche. La chute fut rude mais, après des mois d'errance, il tomba sur une porte qui le remonta illico dans la Cité Eternelle. Et Dominique de jurer - mentalement - par ses grands dieux que s'il avait été là... bah... justement s'il avait été là ?

APPEL D'OFFRE

Dominique est convaincu qu'il faut un moyen afin que les serviteurs puissent contacter leur Archange si la chose est d'importance. Comme on ne connaît pas encore les ondes radios et que de toutes manières elles ne franchissent pas les Marches, il faut trouver autre chose pour appeler un patron qui se trouve au Paradis. Dominique va voir Dieu qui l'envoie aux indettes (Dieu ne dit pas de gros mots) ou alors d'aller voir Yves.

Dom' se rend donc chez son collègue et lui demande de trouver une solution. Yves accepte le boulot qui lui sied d'ailleurs pas mal. Mais monsieur estime qu'il a d'autres choses à faire (notamment jeter les bases du concours Lépine) et demande à ses meilleurs grade trois de brainstormer un peu. Celui ou ceux (Yves prône le travail d'équipe) qui trouveront le meilleur moyen pourront compter sur une récompense des plus sympathique. Les petits gars se mettent donc au boulot. Parmi eux se trouvent deux frères, Harut et Marut.

LES FRÈRES BOGDANOV

Les deux Anges sont des proches collaborateurs et n'hésitent pas à s'associer pour faire avancer le projet. Ils y travaillent d'arrache-pied d'autant plus qu'ils aspirent tous deux à de hautes fonctions. Surtout Harut, en fait, qui malgré des qualités de penseur incontestables a été relégué à la tâche, certes importante, mais néanmoins monotone de Gardien des Registres Angéliques (le Bottin Divin recensant tous les Anges existants). Ils se mettent donc rapidement au travail, avançant à pas de géants et obtiennent en quelques mois des résultats concrets. Grâce au hobby de Harut que sont les Marches Intermédiaires et au talent naturel de Marut, les deux compères parviennent aux conclusions suivantes : afin que le supérieur entende l'appel en provenance d'une autre Marche, il faut que l'appelant entonne une sorte de chant guttural en Angélique, une invocation, en citant le vrai nom du supérieur sur une certaine note afin que celui-ci soit le seul à l'entendre. La communication est donc possible, mais le transport reste une autre paire de manche. Cependant, les Anges (et les Démon) sont des êtres d'énergie éthérée (en partie symbolisés dans le jeu par les Points de Pouvoir). Certes, ils possèdent une forme et un esprit propres mais cela reste de l'énergie... une âme d'énergie.

ETHERAL TRANSFER PROTOCOL (BÊTA VERSION)

Et comment faire transiter cette énergie sur les distances souvent faramineuses qui relient les Marches au Paradis ? En utilisant les poutres du gratte-ciel, le schéma de structure de la Création, les ultimes points de densité énergétique : les ley lines. En empruntant une ley line, pas de risque de se dissoudre dans l'infini interdimensionnel ou de rester coincé sur une Marche vide. On ferme les yeux, on serre les fesses et on se laisse guider le long de la ligne. Il suffira à l'appelant de fournir juste un corps d'accueil afin de recueillir l'énergie. Cette dernière technique sera reprise plus tard au début du grand jeu lorsque les Anges et les Démons cesseront de se promener sur la Terre sous leur forme originelle et devront posséder des corps d'humains. Et comme le disent aujourd'hui les nerds du Reticulum, c'est un peu du téléchargement de supérieur. Afin d'assurer une livraison précise, l'appelant aura tracé au préalable une forme ésotérique visible par delà les Marches en agissant sur les ley lines comme un aimant qui les attire, les déforme, et qui servira dès lors de balise d'atterrissage ou si vous préférez de cible de parachutisme pour l'Archange en chute libre. Les big bosses pourront enfin être prévenus et se déplacer en cas de problème.

PISTONNAGE INDUSTRIEL

Fort contents d'eux, les deux compères vont voir Yves et lui présentent le dossier. Celui-ci le regarde quelques instants puis ouvre un tiroir et le fourre dans son bureau en disant : "C'est pas fameux les gars, je m'attendais à mieux de votre part, vous pouvez retourner à vos raches respectives...". C'est le genre de phrases qui font plus mal qu'une hache à deux mains dans le dos, mais les deux Anges obtempèrent tout en étant vert d'avoir travaillé des mois pour rien. Si le patron dit que c'est nul... c'est que c'est nul. Chacun retourne à ses moutons, la mine piteuse et les ailes en berne. Pendant ce temps, Yves fait appeler un de ses préférés, un certain Jean (qui n'a pas encore la particule "de la foudre") qui depuis le début patauge grave dans la semoule vu que les Marches et compagnie c'est pas vraiment son truc. Lui c'est plutôt les machines qui le font rêver, et sur Terre c'est pas encore ça... Donc Yves ressort le dossier de Harut et Marut, le tend à Jean tout en lui disant de le rafistoler un peu et de le lui

rapporter quand il aura fini. Oui, Yves est aussi un enculé mais non je ne l'ai pas dit. Jean se plonge dans le dossier et est plus que content d'y trouver un projet super balèze. Même s'il y a peut-être deux ou trois trucs à changer selon les notes du patron en bas de page, tout est vraiment de très bonne qualité et lui permettra d'enlever le concours haut la main.

DOWNLOADING SUPERIOR, PLEASE WAIT

Il modifie donc le cérémonial de façon suivante : l'invocation de son supérieur peut désormais être dite en n'importe quelle langue, ce qui facilite le contact pendant les situations d'urgences. Il suffit juste de garder un certain timbre de voix qui est inculqué aux Anges et devient un automatisme. Ensuite, plus de signe cabalistique à tracer ou de corps pour recueillir l'énergie. Jean se sert en fait d'une des particularités de l'Ange,

c'est à dire l'aura pour indiquer le lieu d'emplacement. Même pas besoin de flasher, le simple fait d'entendre l'appel permet au Supérieur de repérer le halo bleuté à travers les Marches. Quant au corps d'accueil, il disparaît au profit d'un séminaire pour Archanges intitulé "Comment se fabriquer un avatar à partir de l'énergie pure en 3 leçons". Voilà, l'invocation de supérieur est née. Jean remet le dossier à Yves qui le félicite. Dans toute sa mégalo, Jean est convaincu que c'est lui qui a fait tout le boulot. Quelques semaines plus tard, il est présenté en grande pompe au Conseil Divin et le projet est dévoilé. Tout le monde le félicite, on lui promet une carrière



fulgurante... et c'est là que ça coince. A la parution du dossier, Harut et Marut ne sont pas dupes, c'est leur boulot. Maquillé, travesti et rectifié, mais leur boulot quand même. Ils vont donc gueuler chez Yves. Gueuler tellement fort que ça lui casse les oreilles, à Yves. (C'est depuis ce temps là qu'on doit chuchoter dans les bibliothèques). Il fait virer les deux importuns par la sécurité et les dégrade au rang d'Ami... pour avoir ouvert leur gueule. Pour couronner le tout, Jean vient les narguer et en profite pour insinuer qu'ils veulent s'approprier son travail. Là, c'en est trop. Plein le cul. Harut pète un fusible et décide de se venger.

VÈNÈR' COMME LUCIFER

Il décide de rapporter l'invention chez ceux d'en bas afin d'obtenir la reconnaissance qui se doit. Marut refuse de le suivre mais lui promet de l'aider. Un soir, alors qu'ils passent le balais dans la Bibliothèque du Paradis, ils dérobent le dossier dans le bureau d'Yves qui, pour une fois, n'était ni fermé ni gardé (certains diront qu'il l'a voulu mais il s'agit sans doute d'un problème de sécurité). Ensuite, ils convainquent le garde de l'escalier de les laisser descendre. Oui, c'est difficile de résister à deux Anges d'Yves qui essaient de te convaincre. Harut descend donc avec une copie du dossier (l'original a été remis là où il faut) à mi-chemin entre le Paradis et l'Enfer : sur Terre. Il ne tarde pas à trouver un Démon (à l'époque ils sont carrément voyants) et arrive à le convaincre de l'écouter (après l'avoir charmé et attaché soit dit en passant). Le démon écoute, comprends (il s'agit d'un Andromalius) et voit tout de suite le profit qu'il pourrait en retirer. Il prend le dossier et promet de revenir dès qu'il aura consulté ses supérieurs. Harut, n'étant pas très au courant des choses du terrain à l'époque, gobe tout et attends, attends, attends, attends.... Le démon, Alakas, est bien allé voir ses chefs mais a prétendu avoir dérobé le dossier lui-même dans le camp Angélique. Il se fait mousser, monte grade trois et nada pour Harut. Au bout d'un mois, Harut comprend qu'Alakas, tout comme Yves, l'a berné. Il pète un second fusible et décide de faire payer les deux forces. Alors qu'il remonte au Paradis comme il était venu, il commence à ruminer sa vengeance. Pendant trois mois, après s'être fait réprimander pour n'avoir pas eu de permission de descendre mais ayant fourni une excuse d'étude sur le terrain, Harut se met à transformer le projet. En effet, durant son séjour en bas, il a vu les humains se faire manipuler comme lui par les deux cotés. Il a décidé de les aider et par là même d'accomplir sa vengeance, de permettre aux marionnettes de jouer aux marionnettistes...

ETHERAL TRANSFER PROTOCOL (SHAREWARE VERSION)

Ainsi, le schéma qui devait servir à se repérer devient un piège qui doit retenir le visiteur; l'incarnation n'est plus un appel mais un ordre que, quelques appâts aident à faire venir l'infortuné et le vrai nom de l'Ange permet de mieux cerner sa nature et donc de le manipuler plus facilement... La magie est née. On peut désormais appeler ainsi n'importe quelle créature céleste afin de l'emprisonner. Harut descend de nouveau sur Terre, à Babylone

cette fois, sans oublier d'emporter les 12 tomes (il en est le gardien) où sont classifiés les vrais noms d'Anges depuis la création (et donc Démons par la même occasion). Il enseigne son art aux plus brillants humains qu'il trouve. Ceux-ci, non seulement apprennent très vite mais développent le concept en inventant des "sorts" qui les aident dans l'invocation et qui permettent de manipuler ainsi l'être emprisonné. Le succès est fulgurant et malgré la difficulté de la tâche, la soif de pouvoir des humains brise toutes les barrières. Harut se retrouve vite à la tête d'un bon nombre d'adeptes, qui ont vite fait de prendre des initiatives. On retiendra celle d'un petit rigolo qui, à force d'interrogatoires d'Anges d'Yves et d'accumulation de bouquins, réussit à pénétrer dans la Bibliothèque du Paradis. Accueilli à grands coups d'éclairs, la visite sera de courte durée. Mais pendant ce temps, ses collègues ne chôment pas et les disparitions d'Anges s'accumulent...

DÉLIT D'INITIÉ

Une enquête est menée et le pot aux roses découvert par une équipe de haut gradés d'Yves... dont Marut. Celui-ci, voulant protéger son frère, descend alors à Babylone et le prévient juste avant qu'une escouade d'élite ne débarque pour tout raser. Elle ne trouve que quelques retardataires mais pas une trace de Harut. Une véritable chasse à l'homme commence alors pour trouver les survivants du massacre mais ceux-ci arrivent à se planquer et à enseigner leur savoir. La catastrophe est énorme car le savoir se disperse comme une traînée de poudre. Dominique retourne voir Dieu qui cette fois l'écoute et demande à Yves son avis. Celui-ci propose alors de multiplier les langues de la Terre afin d'endiguer autant qu'on le puisse l'avancée de la connaissance... rendre la communication entre les hommes plus difficile quoi. Certaines mauvaises langues diront que la pluralité linguistique forme la richesse culturelle et que Yves était loin d'être contre mais ce ne sont que de mauvaises langues... Dom' fulmine et demande plutôt à Dieu de faire table rase et de repartir de zéro, mais Dieu refuse (il a déjà donné pour les dinosaures) et suit l'idée de Yves. Désormais les humains parleront un grand nombre de langues. Au début, ceci ralentit en effet la propagation de la magie et la réserve aux érudits. Mais comme vous le savez maintenant, il en aurait fallu un peu plus décourager les humains.

CE N'EST PAS LA MOMIE QUE VOUS CHERCHEZ

Traqué, Harut se terre de caverne en catacombe. Peine perdue, il ne se passe pas un mois sans que les limiers du Paradis ne lui fassent reprendre la fuite. C'est alors qu'il décide de tenter une expérience des plus risquée afin de ne pas quitter la Terre de manière violente. Il se rend en Nubie et passe un marché avec l'un de ses meilleurs élèves: Himates, sorcier noir et officiellement architecte de tombes pour dignitaires nubiens fortunés. Contre quelques cours du soir supplémentaires, Himates fait creuser une niche à la taille d'Harut dans une gigantesque statue et l'y enferme. Une fois bien installé, l'Ange se lance le pouvoir

sommeil sur lui-même et ce n'est pas comme si derrière un mètre de pierre quelqu'un viendrait le réveiller. Himates est supposé briser le sort dans vingt ans et veiller sur la statue le temps que tout se tasse. Sauf que l'année suivante, le roi local meurt, le sorcier est enterré avec lui sans avoir pu réveiller son maître et Harut a comme qui dirait un gros problème. Son sommeil dure près de 5000 ans, le temps qu'un archéologue français tombe sur la tombe de Himates et y trouve ses derniers écrits. Enrobant le tout de circonlocutions foireuses et de métaphores ésotériques à deux balles, Himates y raconte comment il a enfermé son maître dans la statue d'un dieu. L'archéologue reconnaît immédiatement l'œuvre comme étant celle du musée du Louvre, demande une autorisation de l'inspecter sur la base des textes et l'obtient. Après un scan de la statue il apparaît qu'un corps s'y trouve en effet !

CE N'EST PAS LA MOMIE QUE NOUS CHERCHONS

Décision est donc prise, vu la petite valeur archéologique du caillou (des comme ça y en a des tonnes) de l'ouvrir afin d'extraire le corps. C'est ainsi que pendant un soir d'été, le conservateur, aidé de deux assistants, ouvre son Kinder surprise. Harut est enfin réveillé par les coups de piolet et sort se dégourdir les jambes. L'effet est garanti. L'un des assistants a une attaque cardiaque, le second prend ses jambes à son coup et seul Arthur, notre Champollion junior reste médusé face à l'apparition. C'est une chance pour l'Ange car l'archéologue est capable de parler avec lui en latin. Même si ses questions lui paraissent saugrenues, l'archéologue se laisse convaincre (toujours Philosophie) de mener Harut vers un abri sûr et accessoirement, de lui réapprendre la vie. C'est là que nos chers Anges entrent en scène.



GIMME, GIMME, GIMME A MAN AFTER MIDNIGHT

SYNOPSIS DU CHAPITRE

Dans cette partie, les joueurs vont être envoyés sur un phénomène étrange survenu au musée du Louvre et des morts qui s'en suivirent. Ils ne vont à priori rien découvrir d'extraordinaire. Ce n'est évidemment qu'un à priori comme vous le verrez par la suite. Tout le chapitre se passe au Louvre où un accident a eu lieu. Des scientifiques examinant une statue ont eu un accident qui a envoyé l'un d'eux à la morgue, l'autre chez les fous et a causé la disparition du dernier. Les personnages doivent savoir ce qui s'est passé et rendre un rapport pour le lendemain matin. Il s'agit bien évidemment de Harut qui a été éveillée de sa torpeur. Les deux scientifiques qui ne s'attendaient pas du tout à ça, en ont eu pour leur soif du savoir. Le premier, un conservateur plus tout jeune, en a profité pour nous faire une petite crise cardiaque, le second est devenu complètement maouille en voyant un ange (n'oublions pas que Harut est sous sa forme originelle) sortir de la statue et notre cher Arthur a été réquisitionné par Harut pour servir de guide. Quelques heures de conversation suffisent à Harut pour convaincre le professeur de l'aider activement. Veillez à faire jouer cette partie soit comme introduction d'un autre scénario, soit comme une petite aventure de routine, ce que l'on appelle à Notre-Dame une mission de vérification... Faites passer un à deux scénarios avant d'attaquer le chapitre suivant.

INTRODUCTION

Les personnages des joueurs sont contactés d'une façon moins brutale que d'habitude. Un simple coup de fil leur demande de se rendre le lendemain matin à 10H00, c'est à dire mardi matin, à la cathédrale afin d'être affecté à une mission de vérification.

Le lendemain matin, les personnages sont accueillis par un ange aux ordres de Walther dans les sous sols de ND. Le

personnage est calme, très calme, à la limite de la narcose. Il accueille les personnages et passe directement au sujet en leur tendant un dossier.

"Hier soir vers 20H00, un fait étrange s'est produit au musée du Louvre dans une des salles dédiée à l'égyptologie. Des archéologues en train d'examiner en profondeur une statue de l'époque ont apparemment eu un problème selon les dires de l'un d'eux. Selon ce seul témoin dont la mauvaise santé mentale ne fait aucun doute, quelque chose est sorti de l'intérieur de la statue. Un des archéologues est mort de ce que l'on pourrait qualifier d'arrêt respiratoire ou encore crise cardiaque, quand au conservateur, il a disparu avec la créature. Il a sans doute été enlevé. Le reste des informations se trouve dans le dossier. Nous souhaitons que vous éclairciez au plus vite cette affaire. J'attends de vous un rapport final pour demain matin. Nous penchons pour la thèse du zombie enfermé depuis des millénaires mais c'est à vous de conclure. Grâce à l'heure tardive et à une action des agents de Didier et de Blandine, nous avons réussi à étouffer l'affaire dans l'œuf en la faisant passer pour une simple tentative de cambriolage. Dans les dossiers, vous trouverez des cartes d'inspecteur de la police avec vos photos ainsi qu'un ordre de mission. Le mardi, le Louvre est fermé et vous aurez donc tout le loisir pour enquêter. Si vous avez besoin d'une quelconque assistance, vous pourrez l'obtenir grâce à votre numéro de mission auprès de l'administration de Notre-Dame. Merci, messieurs et à demain." Si les joueurs ont des questions, ils les poseront un autre jour. Leur interlocuteur a apparemment une affaire "pressante et de la plus haute importance" à terminer.

LE MUSÉE DES HORREURS

Même si les joueurs ont plusieurs possibilités envisageables il est fort de parier qu'ils se rendront d'abord au musée du Louvre. Comme les autres musées nationaux, celui-ci est fermé le mardi.

CHAPITRE 1

Les halls sont déserts à part quelques restaurateurs qui ici et là font leur travail.

En arrivant sur les lieux, les personnages sont accueillis par un vrai policier en tenue. S'ils se présentent comme des inspecteurs de police, il ne leur demandera même pas leur carte, il a été prévenu de leur venue. Il les conduit alors vers une pièce de travail situé du côté cour du Louvre. Celle-ci est obstruée par des gravats provenant d'une statue brisée en deux au milieu. La fenêtre est fracassée et une silhouette a été maladroitement dessinée à la craie par terre.

Le policier leur fera un topo sur la situation : le cambrioleur est entré par la fenêtre (nous sommes au rez-de-chaussée), il a dû faire tellement peur aux trois conservateurs travaillant sur la statue que l'un d'eux a eu une crise cardiaque, l'autre a péti un fusible. Le troisième, un certain Arthur Querdelec, a été enlevé par l'agresseur, sans doute pour couvrir sa fuite. Les empreintes relevées ne correspondent pas à un nom du fichier général. On n'aura pas pour l'instant les résultats des tests d'ADN car la machine est en panne. Voilà, voilà.

En fait, la machine n'est pas en panne mais a donné des résultats tellement fantaisistes (âge de la personne : 100000 ans etc...) que les flics ont demandé de la faire vérifier par un ingénieur.

QUE PEUVENT ESPÉRER TROUVER LES PERSONNAGES ?

Pas grand chose en fait. Une psychométrie apprendra que, le jour précédant, les archéologues ont décidé de dépecer la statue et qu'une créature en est sortie. Attention, la psychométrie fait parler les objets et non voir des images. Les personnages n'auront pas la description de la créature. Bref, ceci confirme les dires de Notre-Dame. Personne n'a vu dehors les deux individus sortir par la fenêtre ce qui est compréhensible vu que la cour du Louvre est déserte à ce moment tardif de la soirée. Et les caméras ? Déjà que tout le Louvre visitable n'est pas pourvu de caméras, il est clair qu'il n'y en a pas dans les ateliers de travail.

CHEZ JEAN D'ARC

L'hôpital de la Pitié, où a été temporairement admis Jean Denis, est un modèle de ce que l'administration peut engendrer de pire : un géant avec une multitude de services indépendants qui se marchent en permanence sur les pieds, une gestion abominable qui fait la joie des fournisseurs et des malades laissés souvent à eux-mêmes par manque de personnel soignant.

Les personnages, après avoir présenté leur carte de police, sont conduits dans le département psychiatrique. Ils sont accueillis par le docteur Adam Cournillet, qui les conduit vers Jean Lepetit. En chemin, il leur explique que Jean a subi un grave trouble psychologique sans doute dû à l'arrivée inopinée du voleur. Son esprit a refoulé l'information et l'a transformé en un événement plaisant : dans ce cas, il s'agit de l'apparition d'un être divin. Notre fin psychiatre nous analyse ça comme un

besoin du cerveau de se rapprocher dans ce moment de déprime d'un souvenir agréable, celui de sa famille profondément catholique. A part ça, le patient est tranquille et ne représente aucun danger pour son entourage.

Les personnages arrivent près de Jean qui est en train de prier agenouillé sur son lit. Le médecin insiste pour que les personnages le laissent finir. Il insistera aussi pour rester pendant tout l'interrogatoire. Il est clair que les personnages ont intérêt à se tenir au carreau. Si les personnages en viennent à être vraiment brusque avec le patient, Adam leur demandera de partir. S'ils n'obtempèrent pas, Adam a une solution pour les faire virer. Il appelle la gendarmerie en prétextant que des policiers "dans un état second sont en train de molester un de ses malades". La gendarmerie "trop heureuse de choper des flics" arrive aussitôt. Elle va essayer par tous les moyens de mettre les flics au trou juste pour pouvoir les libérer ensuite lorsque leurs supérieurs se présenteront. Bien sûr, les choses peuvent aller plus loin si les personnages commencent à résister et pire s'il y a des morts parmi les gendarmes.

Si Jean est interrogé par les personnages sur les événements de la nuit dernière. Il leur répondra d'un air un rien baba qu'un être divin est venu à lui pour qu'il expie ses péchés... un ange dans toute sa splendeur est apparu et lui a transmis la parole divine. Si les personnages en demande le contenu, Jean citera : "N'ai pas peur homme, tu seras bientôt vengé". Harut a transmis ces paroles en latin mais les personnages ne le découvriront pas s'ils ne demandent pas. Jean confirmera que la créature divine a emporté le professeur Arthur avec lui. Si les personnages demandent une authentification de l'ange, cela non seulement paraîtra curieux au médecin mais ils ne recevront rien d'autre que des description évasives et teintés de superlatifs. Il décrira cependant bel et bien ce qui semble être un ange avec ailes et compagnies mais sans auréole. L'entretien ne donnera rien d'autre d'intéressant.

CHEZ ARTHUR

La dernière piste que suivront les joueurs sera sans doute celle du disparu. Arthur Compani habite dans le 15ème arrondissement près de la tour Montparnasse. A son appartement, ils trouveront un agent en uniforme. Il n'a rien touché, tout est resté à sa place.

A l'intérieur de l'appartement, on peut se rendre compte facilement que quelqu'un a cherché à partir précipitamment. Les valises ont disparu, on trouve des affaires éparpillées un peu partout. Laissez les personnages fouiller l'appartement. Il n'y a que deux choses vraiment intéressantes dans l'appartement : le bureau de travail et le téléphone.

Sur le bureau de travail, on trouve tout un tas de livres, de manuscrits originaux. La majorité des textes sont en hiératique, la plus ancienne forme d'écriture en Egypte (évidemment, les joueurs ne le savent pas). Sur la table, une feuille est plus



particulièrement exposée et surtout, on peut trouver sa traduction en français courant juste en bas. Cette feuille est la transcription d'un texte récemment découvert en Egypte. Il s'agit du testament d'un grand architecte qui parle notamment d'avoir enfermé son maître à l'intérieur de la statue se trouvant dans le musée. Si on s'adresse au Louvre, on pourra apprendre par le biais d'un égyptologue, ou plus simplement d'un élève de l'Ecole du Louvre en égyptologie, qu'il était coutumier qu'un certain nombre de servants des rois étaient enterrés avec leur suzerain ce qui a été le cas de cet architecte et que l'on trouve des rouleaux funèbres près des momies antiques. Si on s'attarde sur la correspondance d'Arthur qui se trouve dans un des tiroirs du bureau, on pourra y découvrir toute une série de lettres échangées avec le ministère de la culture concernant une éventuelle ouverture de la statue.

Dans l'un des dossiers, on peut aussi découvrir un scan à ultrasons de la statue où l'on peut facilement deviner une forme humanoïde enfermée à l'intérieur de celle-ci. Dans un tiroir du bureau se trouve un pendentif. Décrivez le ainsi en le noyant sous d'autres détails : "un pendentif ovale en argent décoré d'une gravure de rose rouge". N'oubliez pas de décrire d'autres objets avec des petits détails afin que les personnages ne se focalisent pas que sur le pendentif.

Si les personnages font des recherches sur le pendentif en s'adressant par exemple au Louvre, ils apprendront que l'on a retrouvé quelques médaillons de ce genre dans tout le bassin méditerranéen et en Proche Orient mais que l'on ne sait pas ce qu'ils signifient. Certains archéologues pensent qu'il s'agissait d'un rite funéraire montrant des personnes munis d'un grand savoir. En effet, toutes les tombes où l'on a retrouvé le médaillon étaient des tombes d'érudits reconnus en leur temps.

Le téléphone, lui, est muni de la fameuse touche "Bis" qui rend, comme chacun le sait, d'énormes services aux forces du

bien pour poursuivre leurs enquêtes. En actionnant celle-ci, on tombe sur le service infoligne CCF - une banque. La personne au téléphone refuse de répondre aux questions ne pouvant identifier son interlocuteur. Elle propose en revanche aux personnages de se rendre à l'agence d'Arthur Compani, qui sied à deux rues de là. Les personnages peuvent aussi penser à s'y rendre en trouvant à côté du téléphone une lettre d'abonnement au service d'infoligne grande ouverte avec les numéros de passe. A la banque, après avoir vérifié leur identité, on leur révélera que Mr Compani est effectivement passé ce matin à l'ouverture afin de relever 10000 FF (on ne peut retirer autant en liquide avec une carte bleu) de son compte. A partir de là, les personnages peuvent faire toutes les suppositions qu'ils veulent.

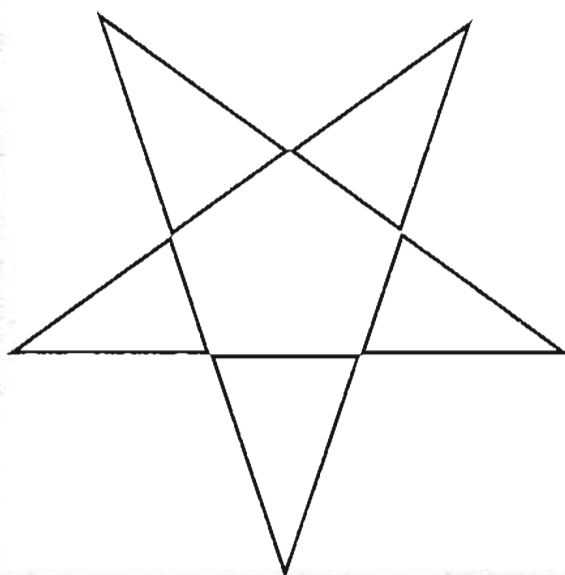
ET LE MORT ?

Rien de très intéressant. Une fois à la morgue, le médecin légiste confirmera le décès par crise cardiaque. La vie du mort n'étant pas plus réjouissante on peut passer à la suite.

CONCLUSIONS ET RAPPORTS

Les personnages ne découvriront rien d'autre. Le véhicule d'Arthur sera retrouvé vers 16H00 abandonné en stationnement interdit. Il est clair que les personnages risquent d'essayer d'interroger les amis et les collègues d'Arthur, cela ne donnera rien. Arthur ne sortait pas beaucoup à part une fois par semaine le mercredi pour s'amuser avec ses collègues dans un bistrot de la capitale, on ne l'y trouvera pas. En fait, il est fort possible que les personnages s'inventent même des pistes. Laissez les faire et faites passer le temps en improvisant, le lendemain matin ils doivent rendre leur rapport.

Si les personnages ne rendent pas de rapport en arguant qu'ils ont besoin de plus de temps, leur contact leur donnera deux heures pour rédiger un rapport sur la situation présente avec menace de sanctions si cela n'est pas fait. Si les joueurs suivent la théorie de Notre-Dame, ils s'en tirent avec des remerciements et puis rien. Si en revanche ils commencent à monter des théories, après une étude de dossier, on leur répondra qu'ils ne se fondent que sur le témoignage d'un fou et de vagues hypothèses et que Arthur s'est enfoui après avoir réussi à échapper un mort vivant (on le comprend)... si les personnages suggèrent quelque chose à propos de dieux égyptiens (ils ont tort) ou pire d'un renégat (d'un quoi ? dites-vous...), ils auront le droit à une limitation pour avoir osé contredire la hiérarchie et colporter des dires sur la défection des membres des forces du bien. Allez au dodo.



MAMMA MIA, HERE I GO AGAIN

CE QUI S'EST PASSÉ ENTRE LES DEUX CHAPITRES

Harut s'acclimate peu à peu à la terre du 21^{ème} siècle (celle-là, j'attendais de la sortir). La première chose importante fut de se faire oublier dans un hôtel sordide de la banlieue nord de Paris. La seconde chose fut de trouver des appuis. Ceci a pris quelques bonnes semaines à Harut qui a besoin d'entrer en contact avec des sorciers et en particulier avec sa propre mouvance de sorcellerie.

En effet, Harut, avant de partir pour son long sommeil, avait formé un large groupuscule. Ce groupuscule de sorciers a survécu dans une forme diminuée à travers les siècles. De nombreux sorciers connus en sont issus dont un certain... Hienet (voir Mors ultima ratio, Liber Demonis) mais on n'en est pas encore là. Ce groupuscule dont le nom a changé pendant des siècles pour échapper à la vigilance des forces du bien et du mal a pour nom actuel la Rose (authentique) et regroupe un certain nombre de sorciers plutôt puissants et très riches. Pourquoi riches me demanderez-vous ? C'est simple ! Lorsqu'on peut invoquer un ange de Janus pour faire des retrais d'un compte en banque (en fait d'une banque), on a une salle tendance à être riche. Harut publie donc dans la presse spécialisée une annonce codée de façon à respecter l'ancien code établi par la confrérie. Cette annonce mentionne qu'il serait vendeur d'un recueil antique de sorcellerie.

Le contact fut vite pris et le reste se passa facilement à partir du moment où Harut réussit à prouver son identité aux membres de la confrérie. Le maître est revenu, c'est la fête. Allez voir dans les aides de jeux pour la description complète de la confrérie. (voir aide de jeu n°9).

Une fois établi, Harut a cherché à en savoir le plus possible au sujet des forces en présence. Il a recueilli des bribes de rensei-

gnements chez ses disciples. Cependant, rien ne valait un rapport directement à la source. C'est alors qu'Harut s'est rappelé de son frère et ... l'invoqua.

La surprise de Marut fut complète en découvrant son frère. Les retrouvailles furent chaleureuses et Marut, comme auparavant, se mit du côté de son frère avec plaisir. En effet, depuis l'accident de Babylone, Marut était consigné au paradis dans la section administration et n'était plus revenu sur terre. Et je vous jure, c'est chiant l'administration divines pendant 5000 ans. Harut put ainsi apprendre ce qui se passait (Notre-Dame, le grand jeu, les archanges et les princes démons, les changements etc...) et certaines nouvelles, comme l'ascension de Jean au poste d'archange, ne lui firent pas plaisir. A partir de ces renseignements, Harut, aidé des autres sorciers, invoqua quelques séides (surtout des familiers) et commença à échafauder un plan pour finir ce qu'il avait commencé... c'est à dire tout péter.

Son plan mis en place (allez voir l'aide de jeux qui est consacrée au plan), il lui manquait un ingrédient, un des tomes avec les vrais noms. En effet, si la secte était encore en possession de 5 tomes de la bible des vrais noms, celui qui intéressait Harut pour invoquer Malphas manquait. Heureusement, le hasard joua cette fois en sa faveur. Harut avait désormais le savoir, le soutien financier et en hommes. Le jeu pouvait commencer.

SYNOPSIS DU CHAPITRE

Ce chapitre se passe environ deux mois après le premier.

Dans cette partie, les personnages vont servir de garçon de course. Garçon classe mais garçon tout de même. Ils seront envoyés par Notre-Dame, pour le compte de l'archange Yves, racheter un livre mis en enchères. On va leur confier une somme apparemment plus que suffisante pour racheter l'ouvrage.

CHAPITRE 2

Cependant, les choses ne vont pas se passer comme elles devraient. En fait, le livre intéresse beaucoup de monde dont Harut qui se fera représenter par... un ange. Il y aura aussi une succube - Marie et deux acheteurs "normaux" qui parient sur la valeur antique du livre. Selon les actions des personnages, ceux-ci parviendront peut-être à récupérer le livre. Si c'est le cas, vous aurez à jouer le chapitre 3, sinon ça vous fera les pieds.

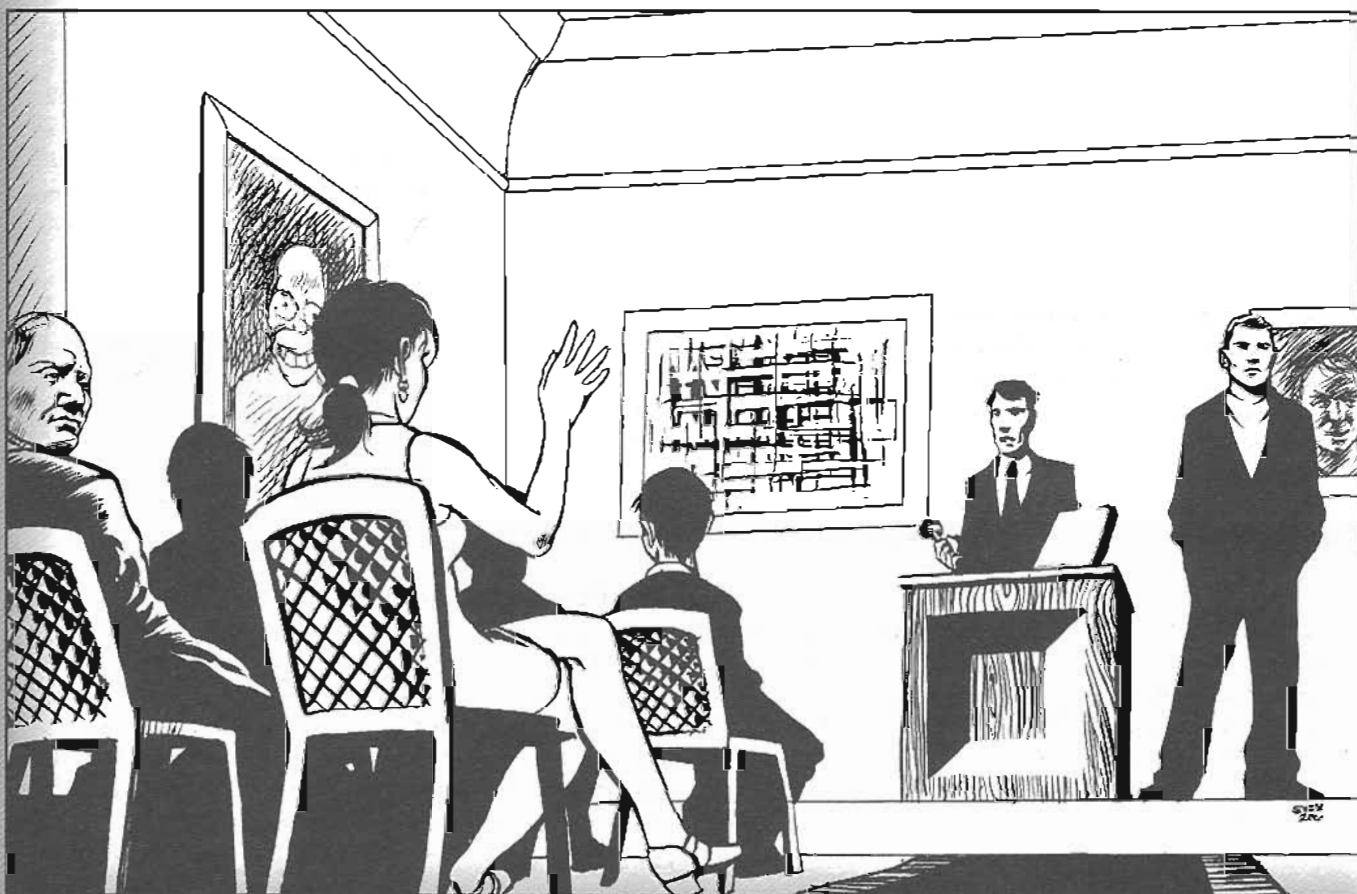
Explication : en fait, le livre est un des tomes de l'annuaire angélique, l'encyclopédie qui contient tous les noms d'anges nés immédiatement après la création de l'univers. A la disparition d'Harut puis de son élève, l'encyclopédie s'est dispersée au fil du temps et repose un peu partout à travers le monde. Un des anges d'Yves est tombé par hasard sur le catalogue de vente et l'a rapporté à son archange qui a décidé de se procurer l'ouvrage. C'est le livre contenant les noms allant de A à D (et oui, le vrai nom de Malphas, c'est Dariel...) qui est à vendre.

INTRODUCTION

Les personnages sont contactés par téléphone par un homme qui se présente comme étant François Nazareth, Ami des sages. Celui-ci leur demande de se rendre chez lui, à Ville d'Avray afin de leur confier une mission. Tout cela se passe en Angélique afin que les anges n'aient pas de doute quant à l'identité de leur contact. Le rendez-vous est pris pour le soir même. Si les

personnages téléphonent à Notre-Dame et se renseignent, ils se verront confirmer que l'ange Nazareth habite bien à l'adresse indiquée. En revanche, on ne leur dira pas s'il est sur une mission ou non, secret défense. Nazareth habite une superbe maison sur les hauteurs de la ville d'Avray, ville de bourgeois s'il en est. Si vos personnages sont paranos, ils pourront faire rapidement le tour de la maison et de ses alentours avant de se rendre chez Nazareth. La ville est un patelin plutôt joli mais démunie de toute âme. C'est le genre de ville où les joueurs de clubs de jeux de rôle jouent à ADD MPT (monstre piège trésor) ou Vampire tout en lisant des BD et des magazines dans une ambiance digne du bar de chez Marcel. Enfin, vous voyez le genre. Bref, rien de suspect à l'horizon, les fendus peuvent laisser le hachoir à la maison.

Le soir venu, les personnages sont, selon leur allure, invités par François, soit à prendre un cognac dans le salon soit expédié rapidement dans le bureau. Dans les deux cas, Nazareth tient à peu près le même discours : "Bonsoir, messieurs. Demain à 10 heures aura lieu une vente aux enchères à l'Hôtel Binnot, dans le 1er arrondissement de Paris. L'archange Yves veut vous y voir acheter pour lui un objet qui lui tient à cœur. [Il ouvre un catalogue de vente à une page représentant un livre austère à la couverture jaunie par le temps.] Voilà l'objet du délit si je puis m'exprimer ainsi. Il s'agit d'un ouvrage assez précieux à nos yeux. La mise à prix comme vous pouvez le voir est de 5000 FF et nous ne pensons pas que les enchères monteront au-dessus



de 10000 FF, le livre n'étant pas vraiment convoité. Pour se garantir de toute mauvaise surprise, nous allons vous confier une somme de 25000 FF afin de vous laisser de la marge. Cette somme est bloquée sur un compte dont le commissaire priseur a la connaissance. Vous pouvez donc surenchérir jusqu'à ce niveau mais nous vous demandons d'économiser le plus possible, bref, faites votre travail convenablement. Si vous avez des problèmes, vous pourrez me contacter à ce numéro. Je compte sur vous. Une fois la tâche accomplie, prenez contact avec moi afin qu'on se fixe un rendez-vous."

Les personnages reçoivent un RIB et une garantie bancaire sur un compte de la cathédrale Notre-Dame. Ils recevront aussi chacun une invitation à la vente aux enchères. S'ils veulent un ordre de mission, ils se font expliquer qu'il ne s'agit pas d'une mission mais d'un travail de routine. En fait, c'est Nazareth qui devait s'occuper du rachat du livre mais il a un gros défaut : c'est Paresse. Par conséquent se lever à 8H00 pour aller à Paname est pour lui une tâche insurmontable. Si les personnages demandent le pourquoi de la valeur du livre, Nazareth leur dira qu'il ne sait pas mais que son archange est connu pour son amour des livres rares. Le catalogue ne leur apprendra pas grand chose de plus. Le livre est décrit ici comme "un livre de personnel datant du bas moyen-âge, œuvre originale, écrite à la plume de cygne et à l'encre de poulpe" sans plus de précision. Des personnages très 20ème degré pourraient deviner qu'il est possible que ce livre ait attiré à l'organisation des forces du bien grâce à la plume de cygne.

A L'HÔTEL BINNOT

L'hôtel Binnor est un hôtel particulier où se tient la vente aux enchères. Les personnages sont accueillis par un majordome qui vérifie leur invitation et les conduit à la salle d'exposition. Malgré un service de sécurité imposant, les personnages ne sont pas fouillés (on ne fouille pas quelqu'un qui est peut-être venu dépenser 100 patates chez soi). Dans la salle d'exposition sont présentés tous les objets de la vente, derrière des gabelotes blindées, ainsi que le livre qui intéresse nos personnages. Cette fois, le livre est ouvert et les personnages peuvent admirer une superbe écriture remplissant les pages de l'ouvrage. Mais si l'un des personnages demande à lire le texte. Il verra qu'il s'agit apparemment d'une liste comme suit : "Aerisioun, Aesiaven, Aeunergin, Aemasinis, Aia etc...". En fait, il s'agit de vrais noms d'anges et les personnages peuvent s'en douter vu la consonance de leur propre nom mais ne le leur faites pas remarquer s'ils ne s'en rendent pas compte tout seuls. Si les personnages essaient par hasard de voler le livre, sachez qu'il faut une force de 5 pour briser la vitre blindée à mains nues et que par la suite, il faut encore passer la sécurité. Espérons que les personnages ne choisissent pas cette solution. Si les personnages agissent violemment, reportez-vous au paragraphe "Ca flingue, Jacques !" En passant dans les rayonnages, les personnages risquent d'avoir quelques surprises... En plus des traditionnels tableaux, vaisselles, meubles, les personnages pourront découvrir des ouvrages aux noms évocateurs tels que "Master the Demon, a

threaty of high sorcery", "Codex Daemonis", "Invocation des séides célestes" ainsi que des objets comme des dagues avec des formes bizarres et des signes cabalistique dessus. Le tout est bien sûr soit en édition originale soit le deuxième ou troisième tirage et les prix sont démentiels. Si les personnages cherchent des renseignements sur les propriétaires, on les aiguillera vers une femme d'environ 40 ans.

Elle se présentera comme Estelle d'Aguiller, héritière de son père Ernest. Elle expliquera aux personnages que son père était un grand collectionneur de livres et que sa passion était les livres traitant de sorcellerie et de rites ancestraux. En fait, la vérité est tout autre. Ernest était un sorcier accompli qui a réussi à protéger son secret même de sa famille. A sa mort, dans un accident de voiture tout con mais violent, sa fille a découvert dans le manoir familial un passage secret dans la cave en faisant l'inventaire (ouais je sais, ça vous fait penser à des Soggoths au chocolat avec de la chantilly dessus). Il menait jusqu'au repère où son père s'adonnait à la magie. La fille, dont la famille est très croyante (et l'une des plus grandes donatrices privées de Notre-Dame) a préféré se taire. Elle a choisi de vendre tous les objets de son père et a inventé cette histoire de collectionneur en cas de questions indiscretes. Evidemment, les personnages peuvent découvrir ceci grâce à des pouvoirs ou encore à un peu de psychologie (voir PNJ de cette partie). Nazareth est indisponible au téléphone, ça sonne dans le vide (en fait, il ne s'est pas encore levé). Si les personnages téléphonent à ND en faisant un court rapport, c'est un ange de Marc de grade 3 (en fait le comptable de ND) qui les rappelle en leur disant d'arrêter de faire chier leur monde et de laisser la famille D'Aguiller tranquille, secret défense. Si les personnages agissent violemment, reportez-vous au paragraphe "Ca flingue, Jacques !".

La vente commence à 10H10, le temps que tous les conviés arrivent. La salle est bondée. Reportez-vous au croquis de la salle pour repérer l'emplacement des personnages et celui des autres PNJ importants. Reportez-vous ensuite à la section des PNJ pour comprendre les objectifs de chacun.

Lorsque la salle est pleine, Marie lance un Détection du Bien et sa surprise est grande lorsqu'elle découvre que des anges sont assis à côté d'elle. Au lieu, de changer de place ce qui paraîtrait suspect, elle engage la conversation avec l'un d'eux. Elle se présente comme étant une étudiante en sociologie. Elle prépare actuellement sa thèse qui doit traiter du lien entre les rites anciens et les comportements de nos jours. Elle essaie discrètement de savoir pourquoi les personnages sont là en essayant de s'en faire des relations... Si elle apprend ce que sont venu chercher les personnages, elle ne surenchérira pas sur l'ouvrage mais dévoilera aux personnages qu'elle voudrait jeter un coup d'œil à deux ou trois livres mais qu'elle ne pense pas avoir les moyens de se les acheter. Elle demandera aux personnages si elle pourra jeter juste un coup d'œil au leur. S'ils refusent, elle paraîtra déçue mais rien d'autre. En fait, il y a peu de chances que les personnages se rendent compte qu'il s'agit d'un démon

CHAPITRE 2

et ce serait pratique pour la suite du scénario.

Les enchères débutent par de la vaisselle et un peu de mobilier puis on passe à un premier livre. Là, les prix s'envolent, 4 hommes sont en train de faire du commissaire priseur un homme riche. Les deux premiers livres partent à plus de cent mille francs. Les personnages doivent commencer à s'inquiéter pour leur bien. Cependant, à l'annonce de l'enchère de leur livre, les quatre hommes ne réagissent pas, les personnages peuvent sans peine donner la première offre. Seule une personne, un jeune homme d'environ 22 ans (Mike) essaie de soutenir la cadence (et Marie, si les personnages ne lui ont pas fait part de leur envie d'acheter le livre). Mais à 10000 FF, ils décrochent. Alors que les personnages croient avoir gagné, un autre homme (Marut) se met de la partie. Alors que les enchères arrivent à 23000 FF, Marut, impatient, surenchérit à 50000 FF. Les personnages ne peuvent que constater leur échec. Si les personnages essaient une quelconque action psychique sur Marut, ils risquent d'avoir un léger souci.

Marut s'en va chercher son acquisition. Si les personnages l'attendent dehors et le suivent, rendez-vous au paragraphe suivant. Sinon, rendez-vous à "Conclusions et rapports". Si les personnages restent jusqu'à la fin de la vente aux enchères, tous les objets ésotériques seront enlevés par les quatre sorciers.

OISEAUX DE MALHEUR

Des personnages prudents attendront que Marut s'éloigne de la propriété afin de ne pas être inquiété par la sécurité qui le raccompagne jusqu'à la porte. Une fois sorti, Marut traverse la rue jusqu'à sa voiture. Lorsqu'il est au milieu, deux corbeaux aussi grands que des bergers allemands l'attaquent en vol. Les deux corbeaux sont évidemment les deux familiers de Marie qui tentent de récupérer le livre. Marut essuie la première attaque qui lui déchire le bras. Alors que le second familier s'apprête à frapper (ils n'utiliseront pas leur pouvoir de feu de peur de brûler le livre), Marut se retourne et envoie un éclair (vous savez, le truc super visible et qui fait un boucan qui s'entend à plusieurs kilomètres de rayon) qui rate de peu le familier le déséquilibrant au passage. Marie, qui est en contact télépathique avec les familiers, leur ordonne alors de s'enfuir et de ne pas risquer d'avantage surtout que les personnages sont déjà sans doute en train d'arriver en renfort. Marut étant sur terre depuis seulement quelques semaines, après des millénaires d'absence, n'a pas encore bien compris le principe de discrétion et la surprise de l'attaque, l'a fait réagir instinctivement.

La rencontre entre les personnages et Marut peut se passer de deux façons. Soit les personnages arrivent en courant vers lui sans crier gare et ils auront alors le droit à un second éclair, cette fois dans leur direction. Soit, les personnages prennent leurs précautions et se présentent comme des anges. Marut acceptera alors de les écouter (il n'a pas vraiment le choix vu que les personnages sont sans doute beaucoup plus nombreux). Il se

présente comme Anariel, ange de grade 2 au service de Yves. Il peut apparaître curieux à certains personnages que cet ange se présente par son vrai nom. Cependant, la vérification d'aura et le langage angélique ne donneront rien de concluant. Marut essaiera de garder le livre par tous les moyens pacifiques. Il expliquera qu'il est un collectionneur passionné et qu'il a acheté le livre car il lui semblait intéressant de découvrir de quoi il s'agissait vraiment. Cependant, son plus cher désir est que les personnages le laissent partir en paix (sans passer par la case Notre-Dame). Si les personnages insistent en lui signifiant que ce livre a été commandé par l'archange Yves, Marut le leur remettra afin de pouvoir partir tranquille.

A priori, il n'y a pas de raisons que les personnages interpellent Marut. Cependant, si c'est le cas, Marut se laissera faire. Arrivé à Notre-Dame, si les personnages sont un minimum gradés et/ou s'il y a un Dominique ou un Joseph parmi eux, Marut sera conduit dans un service spécial de vérification.

Quelques heures plus tard, les personnages seront recontactés par Notre-Dame qui les priera de venir tout de suite. Un ange de Dominique les accueillera plutôt froidement et leur posera des questions sur Marut (avez-vous des liens avec ce personnage ? Que vous a-t-il dit ? Vous êtes sûrs ? etc...). On leur apprendra ensuite que la vérification d'identité a révélé que le prévenu avait menti sur ce point. L'ange a finalement dénié avouer qu'il était vraiment. En attendant d'être Questionné par des anges de Joseph, il a été enfermé dans une cellule. Lorsque les anges de Joseph sont venus le chercher quelques heures plus tard, l'ange avait disparu. C'est très grave car cela remet en question la sécurité de ND et l'intégrité morale de ses occupants. L'ange de Dominique est convaincu que le suspect a bénéficié de l'aide d'autres anges pour s'échapper.

En fait, Harut a tout simplement rétrovoqué son ami lorsqu'il ne l'a pas vu revenir ni donné de nouvelles. De plus, un de ces hommes ayant vu des "gars" l'embarquer et des événements étranges se passer, Harut a décidé de ne prendre aucun risque. Le temps nécessaire à la préparation de l'invocation et Marut était de retour.

CA FLINGUE, JACQUES !

Si pour une quelconque raison, les personnages commencent à être violent à l'intérieur de la propriété, ils auront à faire face au service de sécurité. 14 membres au total ont été engagés par les vendeurs afin de protéger la collection qui vaut tout de même quelque 20 millions de francs si on additionne la vaisselle, les meubles, les livres et les tableaux de maîtres. Tous ces hommes sont d'anciens flics/ militaires/ mercenaires et sont donc entraînés au combat. Ils sont disposés comme suit : 2 dans le jardin de la propriété (derrière), 4 dans la salle de vente, 4 dans la salle d'exposition, 1 qui fait la ronde dans tout l'hôtel et surtout dans les étages, 2 devant l'entrée de la propriété et le dernier dans une Renault Espace garée devant la propriété. Tous ces hommes sont armés que de pistolets cal 44 mais celui de

L'Espace peut à tout instant sortir armé d'un fusil d'assaut qu'il dissimule pour les "coups durs". La réaction de ces hommes varie selon le danger que représente l'agresseur.

Si celui-ci est armé, qu'il s'agisse d'une arme à feu ou blanche, la sécu tire sans sommation, de préférence dans les jambes mais si ça part plus haut ce sera "un malheureux accident".

Si la personne n'est pas armée, les gardes essaient de la maîtriser avec des bombes lacrymo.

Une fois le plus urgent réglé, la sécu appelle la police.

FAUSSE PISTE À FOISON

Les personnages peuvent vouloir exploiter quelques pistes à côté de la piste principale.

Si les personnages arrivent à se procurer près du commissaire priseur les données de Marut, ils sauront que la personne en question officiait pour des intérêts particuliers aux caraïbes. Il s'agit évidemment d'un paradis fiscal qui ne répond à aucune question. La piste s'arrête là.

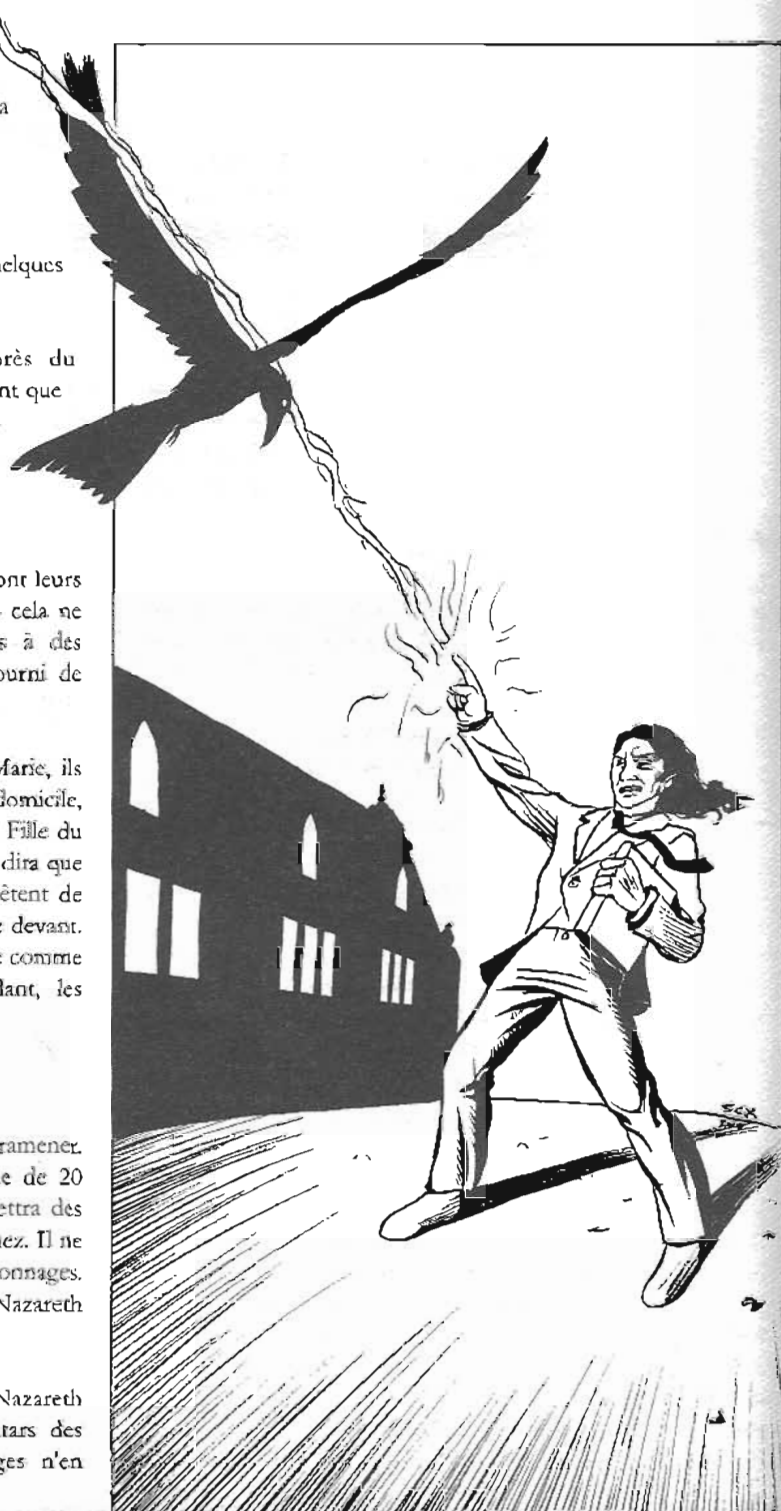
Si les personnages s'intéressent aux 4 sorciers et ont leurs coordonnées, ils peuvent y faire une descente mais cela ne donnera rien. Les adresses correspondent toutes à des sociétés de domiciliation à qui les sorciers ont fourni de fausses coordonnées.

En revanche, si les personnages enquêtent sur Marie, ils trouveront quelque chose de plus intéressant. A son domicile, ils tomberont sur sa sœur (qui rappelons-le est une Fille du seigneur, relisez les PNJ) au service d'Ange qui leur dira que sa sœur n'est qu'une simple humaine et qu'ils arrêtent de l'embêter sinon elle va leur péter toutes les dents de devant. Anne protège sa sœur même au péril de sa propre vie comme c'est décrit dans les PNJ. Allez dehors. Cependant, les personnages feraient bien de s'en souvenir.

CONCLUSIONS ET RAPPORTS

Les personnages ont tout de même un bouquin à ramener. S'ils ne le font pas, Nazareth va tirer une tronche de 20 mètres, les traiter d'abrutis congénitaux, leur promettre des centaines de limitations et leur claquera la porte au nez. Il ne voudra même pas écouter les explications des personnages. Les personnages n'en entendront plus jamais parler. Nazareth se fera taper sur les doigts...

Si au contraire, les personnages ramènent le livre, Nazareth les remercie et ne s'intéresse pas plus aux racontars des personnages. Au revoir et merci. Les personnages n'en entendront plus parler, non plus...



LOAD UP ON GUNS AND BRING YOUR FRIENDS IT'S FUN TO LOSE AND TO PRETEND

Le chapitre qui suit n'a lieu seulement que si les personnages ont réussi à récupérer le livre dans le chapitre précédent. Harut, n'ayant pas le vrai nom de Malphas, va tenter de l'invoquer sans filet. Evidemment, on a beau être un super sorcier, sans le matos nécessaire, on a beaucoup plus de mal avec un prince démon. Bref, Harut n'arrive pas à maîtriser Malphas à son arrivée et celui-ci fait des dégâts avant qu'Harut ne réussisse à le calmer et le convaincre de l'écouter. Les personnages vont être envoyés enquêter sur le cas d'une invocation qui a mal tourné. A eux d'en tirer les bonnes conclusions...

Ce chapitre se passe le jour suivant la récupération du livre par les personnages et n'a pas lieu s'ils ne l'ont pas retrouvé.

RÉVEILLEZ-VOUS !!!

Les personnages sont réveillés par un coup de fil. Leur contact, qui leur parle en angélique, leur ordonne de se rendre immédiatement 4, place des Vosges à Boulogne-Billancourt. Il s'agit sans doute d'agissements sataniques. Leur contact leur précise que le lieu du crime se trouve dans la cave 2B et qu'il leur reste 1H30 avant que les flics n'arrivent sur les lieux.

Le bâtiment place des Vosges est un immeuble moderne de style médiocre. Pas de gardien, pas de code, l'entrée est libre. Alors qu'ils descendent à la cave, ils aperçoivent un skin qui monte apparemment la garde devant la porte. Il s'agit d'un ange de Daniel qui habite cet immeuble et qui a prévenu les autorités. A l'arrivée des personnages, il leur demande leur identité. Il est là afin que personne de non-autorisé ne rentre ni ne sorte. Une fois les présentations faites (voir PNJ), il leur racontera ce qu'il sait. Il s'est réveillé sans raison vers 4H du matin avec un affreux mal de crâne. Il est allé se boire une bière pour le faire passer et c'est alors qu'il a entendu du bruit à la cave (il habite le RDC). Au départ, il a pensé qu'il s'agissait de mômes qui se prenaient une murge pendant la nuit mais quelques instants plus tard, il a

entendu comme des coups de feu. Il a décidé d'aller voir mais en sortant dans le couloir, il est tombé nez à nez sur un gars, avec un uzi, qui lui a collé trois bastos dans le buffet ce qui l'a mis K.O. (il montre des impacts de balles sur sa poitrine). Lorsqu'il est revenu à lui, il a eu juste le temps d'apercevoir une Chrysler Voyager or métallisé démarrer en trombe. Non, il n'a pas eu le temps de relever la plaque. Ensuite, il est descendu à la cave et en voyant le spectacle il a appelé la hiérarchie. Personne n'est rentré dans les caves depuis.

LE SPECTACLE

En entrant dans la cave 2B, les narines des personnages sont assaillies d'une odeur mélangeant allègrement sang, encens et odeur de brûlé. Le sol du centre de la pièce est recouvert d'un pentacle tracé à la chaux. Trois corps gisent éparpillés dans la pièce. Ils ont tous été tués par balles, sans doute les balles des uzis qu'ils tiennent entre leurs mains. Un jet moyen de volonté permet de comprendre que ces hommes se sont entre-tués (Malphas a utilisé discorde sur eux lorsqu'il est arrivé). Le seul corps qui ne possède pas d'uzi est celui d'Arthur Quardelec, notre archéologue favori de la première partie. Les personnages trouveront aussi dans la pièce un contrat de vente d'armes illisible car carbonisé. Pour les vieux routards de INS/MV, cela peut leur permettre de conclure que l'invocation avait quelque chose à voir avec Malphas.

Il n'y a rien d'autre de vraiment concret. Les deux gars aux uzis ne sont pas identifiables et il n'y a pas d'autres indices dans la pièce. Les armes ne sont pas répertoriées, leur numéro de série a été limé. Le seul indice se trouve dans une des poches d'Arthur Quardelec. Il s'agit d'un passe de sécurité pour les bâtiments de Météo France. Le badge est au nom d'un certain Henri Valere, responsable d'entretien du secteur micro informatique. Derrière le badge se trouve griffonné un numéro de 7 chiffres.

En quittant le bâtiment, les personnages qui réussissent un jet de perception moyen se sentiront observés mais ne pourront pas déterminer la source de leurs inquiétudes sauf si l'un d'eux possède détection de l'invisible et qu'il l'utilise. Il pourra alors détecter une présence un peu plus loin de l'autre côté de la rue. Si les personnages tentent d'intercepter le curieux, celui-ci s'évanouira avant que les personnages ne le rejoignent. C'est Marut qui est resté sur place pour voir la réaction des forces du bien à leur petite escapade et sa surprise est grande lorsqu'il découvre que se sont les mêmes gars qui ont essayé de l'intercepter la veille qui sont chargés de cette mission. C'est ce qui décidera Harut et Malphas de piéger justement les personnages. Si les personnages n'ont pas récupéré le livre dans la partie précédente, c'est le fait qu'ils étaient présents à la vente aux enchères et qu'ils n'aient pas réussi à récupérer le livre qui décidera du choix des personnages.

Rien de vraiment concret à première vue dans cette partie sauf évidemment le badge de sécurité qui conduira les personnages vers le bâtiment de Météo France. Cependant, des personnages perspicaces feront immédiatement la jonction avec l'affaire du Louvre. Les vieux routards commenceront à cogiter sur un sorcier qui invoque des gars de chez Malphas et les paranos commenceront à se sentir très à l'étroit dans leurs souliers. Des éléments inutiles à première vue mais qui risquent d'être primordiaux plus tard dans la campagne.

A MÉTÉO FRANCE

Bon, il reste toujours Météo France à aller voir. C'est justement ça qui va être difficile, les voir. L'adresse indiquée est celle d'un bâtiment de deux étages dans la zone industrielle de Velizy-Villacoublay. Le bâtiment est surprotégé (grillage de quatre mètres de haut, maître chien et toutou) ce qui peut sembler curieux pour les personnages. S'ils se renseignent un peu plus (sur internet ou encore en demandant tout simplement à Météo France), ils apprendront que c'est dans ce bâtiment qu'est située toute la logistique de Météo France dont le fameux super calculateur méga puissant que Météo France vient de payer la peau des fesses. Oh, coïncidences, Arthur travaillait justement à la section informatique.

En fait, il y a trois possibilités. Demander à Notre-Dame des papiers officiels pour fouiller les lieux. Difficile. Il faudrait que les personnages prétextent un lien avec une mission précédente (celle du Louvre). On leur demandera alors le numéro de mission... et il est peu probable que les personnages gardent un numéro de mission d'il y a trois missions. Si par hasard cela arrive, ils obtiendront un rendez-vous avec un ange de Dominique qu'il va falloir convaincre de la nécessité de les laisser pénétrer chez Météo France et c'est pas facile surtout s'ils ont rendu un rapport qui a déplu à Dominique (à vous de juger leurs arguments). S'ils n'ont pas le numéro, l'affaire s'arrête là puisqu'il est impossible à Notre-Dame de retrouver la mission des personnages et de juger de l'intérêt de cette demande. Refus catégorique.

Si les personnages ont le moyen de se procurer des papiers de la police ou de la gendarmerie (ou encore s'ils se souviennent des cartes de police qu'on leur a confié pour l'enquête du Louvre et qui n'ont pas été jetées), ils pourront aller à MF en prétextant une enquête sur Arthur et le fait que l'on a retrouvé sur son corps une carte de sécurité avec une fausse identité. Si les personnages ne font pas trop de gaffe, le directeur ne posera pas de vrais problèmes (il n'a aucune raison de se méfier des personnages) et les personnages pourront fouiller librement dans Météo France. Il n'y a pas de secrets à garder ici, ce n'est qu'un centre de traitement.

La dernière possibilité est de pénétrer la nuit. Si c'est carrément difficile pour un humain, c'est tout à fait jouable pour un ange. La nuit, le bâtiment est surveillé par 4 gardiens qui peuvent déclencher l'alarme à tout moment depuis le centre de contrôle. La police met alors 7 minutes pour arriver (Bâtiment d'état oblige). Il suffit dès lors de maîtriser les 4 gardiens et on a accès à l'ensemble du site. Les portes de sécurité s'ouvrent à partir du centre de contrôle. Même si des alarmes se déclenchent, il s'agit d'alarmes silencieuses qui atterrissent au poste de sécurité donc pas de souci. Deux gardiens sont en permanence au poste de sécurité qui se trouve dans un préfabriqué situé derrière le bâtiment de MF. Les deux autres font des tours avec leurs clébars et talkie-walkie. Ils sont tous armés de pistolets de défense (Voir PNJ du chapitre 3).

CE QUE PEUVENT APPRENDRE LES PERSONNAGES

Quelque soit la façon dont les personnages ont pénétré chez Météo France, ils peuvent découvrir les éléments suivants.

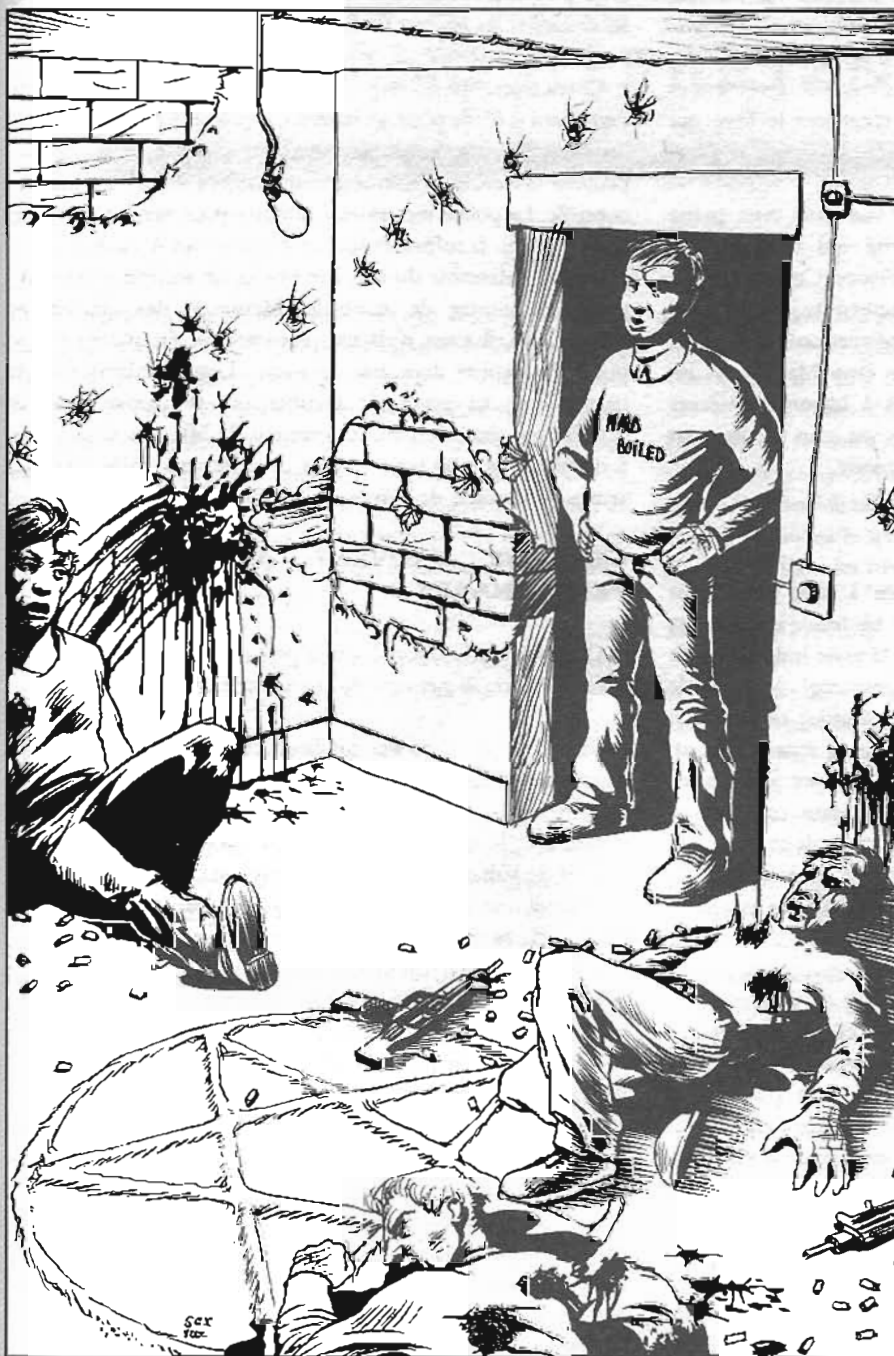
S'ils y ont accès ou s'ils fouillent le dossier du personnel, ils découvriront que Henri Valere a été engagé il y a deux semaines en tant qu'opérateur sur le supercalculateur. En vérifiant, l'adresse et le nom sont faux. Cependant, chose curieuse, le dossier de Valere n'a toujours pas été traité par l'administration du travail car il est toujours dans le bureau du chef du personnel. Si on demande son avis au personnel ou si on demande si Valere n'avait rien fait qui sortait de l'ordinaire, on aura presque toujours la même réponse de ses collègues : incapable notoire. Les techniciens du centre ne comprenaient pas ce que Valere faisait là car ses compétences étaient quasi nulles. Cependant, ils n'ont pas osé ouvrir leur gueule car apparemment, il avait le soutien du chef du personnel. Lorsqu'on interroge celui-ci, il craque rapidement. François Degranger (c'est son nom) explique qu'un homme est venu le voir il y a trois semaines. Il lui a dit qu'il tenait sa fille et que s'il voulait la revoir vivante, il valait mieux qu'il coopère. On lui a juste demandé d'engager une personne qui viendrait se présenter à lui le lendemain en tant qu'opérateur de la première équipe sur le supercalculateur. On lui a promis de lui rendre sa fille dès que l'homme aurait accompli sa tâche. Sa fille n'est toujours pas là et il commence à être désespéré (en fait, il ne la

CHAPITRE 3

revera jamais, le corps de sa fille servira pour une invocation). Sa femme confirme sa version des faits si elle est interrogée.

Si les personnages demandent à voir sur quoi travaillait le suspect, un technicien se chargera de visiter le poste suspect. Tout a été effacé mais après une heure de recherche en fouillant les fichiers log de l'ordinateur, le technicien affirmera qu'Arthur faisait tourner un programme étranger sur le système depuis

deux semaines. Le programme était tellement bien caché que l'administrateur du système ne s'en est pas aperçu et la chute de puissance de calcul a été amputée au fournisseur qui devait dépêcher demain une équipe pour vérifier tout cela. Aucun moyen de savoir ce qui a été effectué sur l'ordinateur. Si les personnages pénètrent par effraction dans l'immeuble, la fouille de l'ordinateur demandera un mot de passe qui se trouve en fait au dos de la fameuse carte de sécurité. Arthur avait une très mauvaise mémoire des chiffres et notait tout jusqu'au numéro de sa carte bleu.



Le casier n'est à priori pas plus intéressant. Les personnages y découvriront la tenue de travail d'Arthur, un bloc de post-it et un crayon. Cependant si un personnage demande à examiner le post-it, un jet moyen de perception lui permettra de remarquer que ce qui a été griffonné sur la feuille précédente s'est imprégnée sur le post-it qui paraît vierge. Un coup de crayon magique et les personnages découvriront le message de l'aide de jeu n°7. Ce message est important car il leur permettra de localiser plus facilement les points d'ancrage du pentacle plus tard dans la partie. Si par hasard les personnages comprennent qu'il s'agit en fait de la latitude et de la longitude de points géographiques, donnez les leur, l'administration angélique n'y donnera de toute manière pas suite mais ça pourra les aider dans la suite de l'aventure. Attention, ce post-it n'est pas indispensable à la bonne marche de la campagne.

Les pistes disponibles s'arrêtent là, les ravisseurs ne recontacteront plus les parents au sujet de leur fille et rien d'autre d'intéressant ne se présentera.

CONCLUSION ET RAPPORT

Le rapport est assez sommaire. La hiérarchie conclura à un essai d'invocation qui a mal tourné et classera l'affaire. L'affaire de Météo France n'aura pas non plus de suite vu le manque d'éléments.

AS I WALK TO THE VALLEY OF THE SHADOW OF DEATH

Harut et Malphas se sont donc associés pour déstabiliser grâce à l'Aphte et les pouvoirs d'Harut le Conseil Divin afin de provoquer une crise assez grave pour laisser le temps à Harut d'agir. Malphas va donc s'employer à monter un scénario digne des pires "Mission impossible" afin de piéger un archange à l'aide d'anges... et devinez qui c'est les anges... Bah, oui. Le groupe des personnages commence à franchement chauffer les oreilles d'Harut et comme en plus ils sont sous la main...

MJ, CETTE MISSION SI VOUS L'ACCEPTEZ...

C'est sans doute la partie la plus délicate à mettre en place de la campagne. Cependant, si vous suivez nos conseils, vous devriez vous en sortir sans peine.

Tout d'abord, faites passer un scénario entre ce chapitre et le chapitre précédent. Relisez l'organisation de l'Aphte à la page 91 du Liber Daemonis. Ensuite lisez, deux fois la petite explication qui suit. Vous remarquerez sans doute que ce chapitre est extrêmement linéaire. C'est normal et on ne peut faire autrement. Cependant, les personnages ne doivent en aucun cas se sentir dirigés vers une direction et doivent croire qu'ils ont tout découvert eux-mêmes.

SI VOUS OU L'UN DE VOS HOMMES...

Voilà le plan de l'Aphte. L'équipe qui s'en chargera, sera composée de deux démons, un Vapula (pour les effets spéciaux) et un Malphas, d'un ange renégat - ex-serviteur d'Emmanuel, d'Harut et de Malphas Himself qui veut admirer le spectacle (voir PNJ de la 4ème partie pour plus de détails).

Depuis environ un mois avant le début des hostilités, Harut et Malphas ont mis en place un véritable trafic d'enfants en reprenant une filière d'un démon de chez Mammon et en la modifiant (en dégageant tous les Démons). Les hommes qui en

font partie ne sont bien sûr au courant de rien en ce qui concerne le grand jeu mais ont sans aucun problème accepté de changer de patron vu que la paye a plus que triplé. Leur nouveau patron, qu'ils voient régulièrement deux fois par semaine, est une jeune et belle femme très autoritaire. En fait, il s'agit de l'ange d'Emmanuel qui se polymorphe en une exacte copie de l'avatar de Blandine. L'Aphte a pu photographier Blandine grâce à la capture d'un haut gradé de celle-ci qui après quelques jours d'intense torture avec privation du sommeil leur a non seulement révélé les habitudes de son patron mais aussi ses fréquentations et son planning. Ceci a aussi permis à l'Aphte de coordonner les apparitions de Blandine avec ses séjours sur la marche des rêves au cas où les personnages seraient un peu plus perspicaces que prévu. Une fois ceci mis en place, un des enfants capturés s'évadera miraculeusement et sera guidé (à coup de Charme et de contrôle des humains) tout droit vers un ange de Christophe que l'Aphte a repéré après trois semaines de recherches intensives (12 démons de l'Aphte mobilisés) dans les écoles parisiennes (à coup de détection du bien dans les cours de recreé). L'information remontera à la vitesse de l'éclair chez Christophe (qui faillit s'étrangler avec une sucette) au paradis qui ira hurler chez Dominique pour qu'on envoie immédiatement un groupe sur place (et comme Christophe ne pique sa crise qu'une fois par an et bien on l'écoute.). En effet, après la Belgique, ça commence à bien faire les pédophiles.

L'ordre est donné mais en chemin se trouve un certain Marut. Celui-ci, ne l'oublions pas, même s'il n'a plus les codes corrects des serveurs du reticulum (une enquête a été ouverte au paradis concernant sa disparition et les codes ont été changés), connaît assez bien les faiblesses du système de protection. Il était au Paradis dans l'administration concernant justement la communication entre la Terre et le Paradis et donc les ordres de mission. Le démon de Vapula n'a aucun mal à s'infiltrer ainsi sur le Reticulum angélique (oui, la sécurité de l'Internet est pour le moment assez ridicule) et à modifier l'ordre de mission en

remplaçant les présélectionnés par le groupe des personnages. Tout ceci en restant discret. Parallèlement, un autre groupe de l'Apte dresse le portrait psychologique et physique du groupe des personnages. D'ailleurs, il ne faut pas hésiter à intégrer, dans le scénario précédant cette partie, le fait que vos joueurs aient l'impression d'être constamment observés sans jamais parvenir à localiser la source de cette surveillance. Les démons de l'Apte vont méthodiquement relever les habitudes des personnages, leurs pouvoirs, leurs faiblesses... afin de parer à toute éventualité. En fait, les personnages sont envoyés sur une mission officielle, ce qui accentuera encore plus le caractère fortuit de la mise en scène. Vous vous demandez peut-être pourquoi Blandine ? Facile, des bruits circulent depuis longtemps sur les mœurs sexuelles étranges de l'Archange des Rêves et Dominique n'est pas le dernier à pouvoir coller une preuve sur ces dires.

Le groupe des piégés (les personnages) sera convoqué par téléphone et message officiel. C'est un ange de Christophe qui se pointe et qui donne la mission aux personnages en se présentant comme un grade trois. La mission des personnages est simple : enquêter sur un trafic d'enfants en partance du Vietnam. L'enquête est en fait une rapide mise en scène et celle-ci aboutit à un club privé dans le 15^{ème} arrondissement de Paris après être passée par une cave où les personnages découvriront une dizaine d'enfants. Au club, les personnages vont tomber sur leur coupable présumé et découvriront qu'il s'agit de Blandine (en fait un ange renégat d'Emmanuel) qui tentera soi-disant de leur faire peur. Grâce à une manœuvre subtile, les personnages seront amenés à raconter ce qu'ils ont vu à Notre-dame s'ils ne le font pas du premier coup. Ils seront même confrontés à trois archanges qui cherchent à éclaircir le problème.

JIM, ON COMPTE SUR VOUS...

Au petit matin, les personnages sont réveillés par un coup de fil. Une voix monocorde qu'ils reconnaissent être un message officiel leur demande de se rendre au café Bastille dans deux heures et de s'asseoir à la table juste à côté des flippers. Une fois assis au Bastille, les personnages remarqueront tout de suite un gamin d'environ 13 ans en train de s'exciter comme un malade sur un flipper. Lorsqu'il a fini sa partie, il vient s'asseoir, commande un Sprite et expose leur mission aux personnages après avoir un instant fait flacher son aura. (Lorsqu'il parle aux personnages, Gregory va employer un langage simple, ponctué de mots sortants tout droit du dictionnaire d'un gamin de 12 ans (bien élevé). On peut déceler dans sa voix une certaine note de colère cependant.

"Lus les gars. Bon, je m'appelle Gregory Benoit mais mes potes m'appellent "la grenouille". Je suis un ami de Chris et on a un blême. Hier, tard dans l'après-midi, un gamin d'origine vietnamienne a été découvert dans un état pitoyable. Une fois soigné, on lui a demandé ce qui s'est passé et il nous a raconté une histoire horrible. Apparemment, il a été vendu par sa famille et transporté en fond de cale jusqu'en France. Une fois à Paris, il s'est retrouvé dans une cave avec pleins d'autres garçons et filles. En fait, on les utilisait pour faire "des choses" si vous voyez ce que je veux dire. Cette bande de dégénérés doit être punie et on vous confie la mission. Cependant, si on n'a pas encore envoyé une escouade de Laurent nettoyer le tour au lance-flammes, c'est qu'on veut démanteler le trafic en entier et intercepter le chef. Teo nous a décrit une grande et belle jeune femme qui semble être le chef de toute cette merde et qui vient parfois à leur repaire. Je la veux... si vous réussissez à la ramener en entier pour que les petits-princes s'occupent d'elle, Chris sera super content et vous ne le regretterez pas. Vous avez quasiment carte blanche et on vous couvre en cas de blême. Si vous avez le moindre souci, voici ma ligne directe à Notre-Dame. Voici aussi le numéro de mission et le dossier. Ah oui, en fait, une



camionnette remplie de soldats de dieu (voir PNJ) vous attend dehors au cas où vous devriez avoir usage de la force. Trois consignes : tous les gosses doivent en sortir vivants, on veut avoir le chef et on veut démanteler le trafic. Quoi ? Les petits-princes ? C'est rien t'occupe."

Dès la sortie des personnages du bar, ils seront suivis par l'équipe de l'Aphte qui, le jour précédant, a piégé leur voiture avec des micros, des micro-cameras et des émetteurs. Par ailleurs, l'Aphte est équipé de micros directionnels et peut pour ainsi dire entendre tout ce qui se dit entre les personnages où qu'ils soient.

CE MESSAGE S'AUTODÉTRUIRA...

Dans le dossier, les personnages ont un plan sommaire de l'appartement et son adresse (voir plan, aide de jeu n°6). Le bâtiment se trouve dans un coin pourri du 18ème arrondissement de Paris. L'appartement se trouve au R.d.C et communique directement avec la cave. Il s'agit en fait de l'appartement qui est normalement destiné au gardien. La méthode

qu'utiliseront les personnages n'a pas beaucoup d'importance. Les trois gars qui sont dans l'appartement se défendront au début s'ils sont attaqués de front mais se rendront dès qu'ils verront qu'ils ne sont pas de taille. Si par hasard les personnages tuent tous les malfaiteurs et ne peuvent pas en interroger, L'APHTE a aussi prévu le coup. En fouillant soit les cadavres, soit le bureau (ou les deux) (reférez-vous au plan), les personnages découvriront un agenda dans lequel sont marquées des dates avec des phrases évocatrices comme "transporter la petite dernière au Bitch Club". D'ailleurs un transport est prévu deux heures après l'arrivée des personnages. Il y a un numéro de téléphone pour le Bitch Club dans l'agenda. Si on se renseigne (sur Minitel) à propos du nom du Bitch Club ou du numéro de téléphone, on apprendra qu'il s'agit d'un club privé dans le 15 ème arrondissement de Paris, à côté de la tour Montparnasse.

Toutes ces pièces sont évidemment fabriquées par l'APHTE pour l'occasion. Il y a un miroir sans teint dans la pièce d'où les personnages sont observés par le démon de Malphas. Si les personnages fouillent méthodiquement la pièce, le miroir sera découvert mais le curieux sera parti depuis belle lurette par une porte dérobée. Pour donner le change aux personnages, la pièce est aménagée comme une cabine de peep-show ce qui peut laisser supposer qu'il s'agissait d'un lieu discret pour les clients éventuellement de passage.

A la cave, les personnages découvriront une dizaine de gosses terrorisés avec de cruels manques d'hygiène et de nourriture. Certains d'entre eux ont été battus.

AU BITCH CLUB...

Le Bitch club se trouve dans un bâtiment bourgeois près de la tour Montparnasse. L'entrée du Club (qui donne sur la rue) est constituée d'une porte rouge en fer (force 5 pour la défoncer ou au moins 10 points de force si les personnages s'y mettent à plusieurs ou encore bêler dont un superbe exemplaire est disponible dans le camion des soldats de dieu.) accompagnée d'une caméra.

En fait, il y a deux possibilités d'entrer : en force et... en force. Si les personnages frappent à la porte, un malabar avec une tête de criminel endurci (les humains du projet n'ont pas été choisis par l'Aphte par hasard) viendra leur ouvrir la porte. Si les personnages veulent entrer, on leur dira de se faire foutre et de dégager. Si les personnages disent qu'ils connaissent le patron, on leur demandera de se présenter et le gars reviendra quelques minutes plus tard en leur disant d'aller se faire foutre et de dégager. Si les



CHAPITRE 4

personnages essaient de corrompre le portier, on leur dira de se faire foutre et de dégager. Si les personnages disent qu'ils sont des flics, on leur demandera de présenter une dérogation du juge ou d'aller se faire foutre et de dégager. Bref, on leur dira toujours d'aller se faire foutre et de dégager...

Il reste donc la possibilité de pénétrer les lieux en force (la deuxième possibilité). Faire péter un pouvoir mental c'est aussi pénétrer en force. Si vous vous reportez sur le plan (aide de jeu n°6), vous verrez que le club présente une architecture plutôt simpliste. Après avoir passé la porte, les personnages se retrouvent dans une antichambre avec deux autres portes. Celle de gauche donne dans un vestiaire et celle en face dans la pièce principale. La sécurité du club est constituée de deux humains, le malabar assis dans le vestiaire et un porte-flingue dans la salle principale (voir PNJ). Du moment que les personnages ne se montrent pas insistants, on essaie de les foutre dehors à coup de santiags mais au moindre signe de danger on sort les flingues.

La pièce principale est tout ce que l'on peut appeler un club avec son bar en teck norvégien, ses canapés en sky rouge et vert, ses lumières tamisées bleu et jaune, sa musique à vous exploser les tympans (pour couvrir les pleurs des enfants) et un délicat parfum de sueur qui soulève les narines. Cependant, ce qui frappe les personnages en entrant dans la salle, ce n'est pas ce délicieux spectacle mais une jeune femme d'une beauté époustouflante (Sefex a 6 en apparence grâce à la polymorphie) toute nue embrassant la poitrine d'une gamine de 5 ans à moitié nue et pleurant. (le truc bien gerbant quoi...). Lorsque les personnages entrent, la jeune femme lève la tête et d'une voix autoritaire leur hurle, afin de couvrir le bruit de la musique "Mais qui êtes-vous ? Dégagez d'ici !!!". C'est fait exprès, durant toute la scène les voix de tout le monde seront couvertes par la musique et ceci afin que les personnages ne puissent pas bien identifier la voix de Blandine s'ils sont confrontés à l'Archange (malin les gars de chez l'APHTE)

La suite sera sans doute plus chaotique mais vous devez garder à l'esprit les trois choses suivantes :

- Dès que les personnages auront manifesté leur nature angélique (utilisation des pouvoirs, aura, langage angélique, propos ...), Sefex fera péter son aura et hurlera "Arrêtez bande de cons, je suis l'archange Blandine et je vous ordonne d'arrêter" (ou quelque chose d'approchant selon la situation). Là, il y a deux possibilités. Soit les personnages obtempèrent et Sefex, en se faisant passer pour l'archange Blandine, les menace des pires représailles s'ils parlent. Puis se casse en se téléportant. Soit les personnages continuent à cogner, Blandine (Sefex) les menace alors des pires maux en une phrase et disparaît (Téléportation). Si les personnages essaient de ramener Blandine (Sefex) à Notre-Dame ou ailleurs, elle se téléporte en les menaçant (genre "vous ne verrez pas le jour se lever si vous parlez" et compagnie.).

- Vous devez garder à l'esprit que Sefex doit à tout prix survivre sinon le plan part à l'eau. Heureusement, avec esquives

multiples et immunité, vous pouvez vous en sortir facilement.

- Vous devez garder à l'esprit que Sefex n'est pas là pour buter les personnages car ils doivent témoigner contre Blandine mais si elle a l'occasion d'en shooter un, elle n'hésitera pas en cas de combat (voir ses caractéristiques).

Une fois ceci accompli, les personnages peuvent finir le nettoyage. Dans la pièce de fond, se trouve un mini-studio d'enregistrement où l'on trouvera une dizaine d'heures d'ébats sexuels entre la présumée Blandine et des gosses de tout âge. Si les personnages ne pensent pas à fouiller, les soldats de dieu s'en chargeront.

C'EST LA MOVING PARTY

C'est l'heure de rendre un rapport à Notre-Dame. La grenouille attend les personnages avec impatience et commence par les féliciter pour avoir sorti les gosses. Quand les personnages lui exposent les faits, il prend un air grave et leur explique qu'il doit en référer à son supérieur vu qu'il s'agit d'accuser un archange de pédophilie. Il prend les preuves et le rapport des personnages et demande aux anges de se tenir prêt à se rendre rapidement à Notre-Dame. Pendant un rapide visionnage des cassettes, les personnages remarqueront le pourquoi du sobriquet "la grenouille" : au fur et à mesure que la colère de Gregory enfla, ses joues font de même. Trois heures plus tard, les personnages sont recontactés par message officiel qui leur demande de se rendre de toute urgence à Notre-Dame.

Si par hasard, les personnages cachent les faits à leur contact, c'est les soldats de dieu qui feront leur rapport. En effet, il s'agit d'un groupe spécial sélectionné par Christophe. Tous ces hommes ont perdu tragiquement leurs enfants dans des meurtres et enlèvements. Le contact de Christophe viendra alors voir les personnages personnellement et s'il le faut se déplacera avec son archange pour tirer les vers du nez des personnages.

PENDANT CE TEMPS À VERA CRUZ...

L'APHTE n'est pas resté démuni après le départ des personnages, loin de là. Malphas va personnellement téléphoner à un haut gradé de Blandine (ils ont eu le numéro par l'ange de Blandine capturé) en se présentant comme un ange de Dominique qui désire garder son anonymat pour des raisons évidentes. En effet, il a intercepté une note de son patron signifiant à un groupe spécial un piège afin de discréditer l'Archange Blandine. Il n'est pas partisan de ces méthodes lâches et c'est pour cela qu'il prévient la hiérarchie de l'Archange afin que celui-ci puisse s'opposer à la tentative de discrédit. Non, il ne désire pas venir témoigner. Comment a-t-il eu le numéro ? Mais il a dit qu'il était un ange de Dominique. Non, je ne signerais rien non plus. Allez au revoir. Ce coup de fil sera bien sûr passé au dehors, d'une simple cabine téléphonique. L'information est rapidement relayée à l'archange qui prend cette information au sérieux et contacte quelques "amis"

Didier, Francis, Guy et deux ou trois autres pour avoir du soutien si quelque chose devait lui arriver. C'est alors qu'elle est convoquée par le conseil à Notre-Dame.

CE SOIR, ON DANSE À NAZILAND...

Lorsqu'ils arrivent sur place, les personnages sont immédiatement conduits dans une partie qu'ils n'ont sans doute jamais encore visitée, celle réservée ordinairement aux archanges qui séjournent sur Terre.

Les personnages sont laissés dans une petite antichambre et quelques minutes plus tard, ils sont introduits dans une vaste salle, des plus simples et sans grande décoration. Au milieu siège une table avec trois hommes assis derrière. Sur la gauche se tient un homme et une femme que les personnages reconnaîtront comme étant Blandine. Sur la droite se tiennent deux hommes : leur contact et un enfant.

En fait, sont attablés Yves, Dominique et Joseph. Blandine et l'ange qui a reçu le coup de fil du prétendu agent de Dominique à la gauche; Christophe et La Grenouille à la droite.

Les personnages sont assis face à la table en tant qu'interrogés. Dominique se lève et débite le monologue suivant:

"Malgré les apparences, ceci n'est pas un procès mais seulement une confrontation afin d'éclaircir quelques points sombres d'une bien triste histoire. L'archange Christophe ici présent aurait reçu un rapport de mission et des preuves mettant en cause l'archange Blandine, ici présente. Afin de rendre juste et équitable cet interrogatoire, j'ai invité l'Archange Yves, connu pour sa neutralité et son objectivité, ainsi que l'archange Joseph pour son rôle d'Archange de l'inquisition. Moi-même, Dominique, présiderai les débats. Que les choses soient claires, vous n'êtes pas ici des accusés mais seulement des témoins et je réponds personnellement de votre sécurité. Nous n'avons que quelques questions à vous poser..."

Malgré ce calme olympien, Dominique mouille dans son slip et a même failli s'étrangler de plaisir avec sa dose quotidienne d'antidépresseurs en voyant les cassettes ramenées par les personnages tout en chopant une sacrée gaule. Il faut le comprendre. Ça fait des années qu'il essaie de coincer Blandine



CHAPITRE 4

sur ses préférences sexuelles et là, ça lui tombe tout seul du ciel avec un véritable film où il ne manque plus que Rocco pour faire la complète...

Tout d'abord, les personnages se verront lire leur rapport et on leur demandera une confirmation. C'est là que pour la première fois, Blandine se mettra en rogne en disant que le rapport n'est qu'un ramassis de conneries et que les personnages sont à la solde de Dominique. On lui demandera de se calmer et on continuera.

Ensuite, on continuera en demandant de confirmer si la personne qu'ils ont rencontrée dans la pièce est bien présente ici et de la désigner. Si les personnages désignent Blandine, celle-ci se mettra encore une fois dans une rage folle (faites en des tonnes, elle est vraiment furax) et traitera Dominique d'enculeur de moutons. Ce à quoi Dominique répondra : "Vous devez en effet avoir une large connaissance de la question mais là vous faites fausse route.". Nouvelle crise de Blandine, Yves demande à tout le monde de se calmer.

On passera par la suite à une projection de la cassette, et au bout de six minutes, c'est Christophe, n'y tenant plus qui pétera un plomb et se jettera sur Blandine en la traitant de tous les noms. Il faudra toute la détermination de Joseph pour séparer les deux Archanges. On demandera juste aux personnages de confirmer que ces cassettes ont bien été retrouvées au bar. Dominique présentera en même temps le rapport des soldats de dieu. Lorsque les personnages auront donné leur confirmation, Blandine va se planter un couteau dans le dos. Persuadée que les personnages sont à la solde de Dominique, elle demandera à ce qu'un ange neutre fasse une détection du mensonge sur les personnages. Dominique hésitera un moment mais devra se ranger à cette idée. L'ange appelé sera un grade trois de Walther connu pour sa droiture et exorciste en chef de Notre-Dame. Le problème c'est que les personnages disent la vérité (tout du moins ce qu'ils croient être la vérité) et l'ange de Walther le confirmera.

Si les personnages émettent des doutes sur ce qu'ils ont vu, on en prendra note mais on les coupera assez vite. On ne leur demande pas leur avis, juste des faits.

Vous me demanderez mais pourquoi ne fait-on pas une lecture des pensées sur Blandine ? Tout simplement parce qu'il est ridicule de tenter une lecture des pensées sur un archange spécialisé dans la modification d'esprit. De plus, Blandine ne le permettra pas car si elle n'a pas commis d'actes de pédophilie, des autres penchants sexuels ne sont pas moins condamnables aux yeux de la justice divine

Une fois ceci accompli, Blandine prendra un sérieux coup au moral et les personnages seront invités à se retirer, le reste devant se passer en conseil restreint au Paradis. On leur demandera la plus grande discrétion sur ce qui s'est passé. Ça décourage les troupes de savoir que des soupçons de pédophilie

pèsent sur un archange. L'ange de Christophe sortira en même temps qu'eux et les félicitera (ou pas s'ils n'ont pas été à la hauteur pour leur prestation.).

CONCLUSIONS ET RÉCOMPENSES

Si les personnages ont joué la carte Christophe jusqu'au bout et n'ont cherché à cacher aucune preuve, ils reçoivent le super Bonus, c'est à dire un pouvoir au choix et un point de pouvoir. Ils peuvent choisir en outre le pouvoir spécial de Christophe : Chance comme le pouvoir au choix. Christophe les considère comme des gars bien. Si au contraire, ils ont dissimulé des preuves, on leur donne une limitation.

Cependant, le plus important, c'est ce qui se passe là-haut au conseil divin. Dominique engage en effet une véritable croisade contre Blandine. Elle demande une mention au Conseil afin de juger Blandine. Malgré les nombreux soutiens de Blandine et les nombreux ennemis de Dominique, la mention passe de justesse au vu des preuves présentées. La date du procès est fixée à dans deux mois et pendant ce temps, Blandine est consignée au Paradis. Les anges de Blandine sont momentanément confiés aux ordres de Didier. Depuis Georges, le conseil n'avait pas connu ça et le paradis se partage vite en deux camps : ceux qui sont persuadés de l'innocence de Blandine (et que c'est un coup de Dominique) et ceux qui sont des pro Dominique qui se retrouvent avec des alliés inattendus comme Christophe (normal) ou Michel (plus curieux). Et que fait Yves ? Il prend des notes et reste neutre comme d'habitude.

Tout ceci déteint sur la terre et les différents services des différents archanges commencent à se tirer dans les pattes provoquant de graves dysfonctionnements dans les forces du bien. C'est le bordel total et le chaos n'est pas loin. Les anges mettent plus de temps à se foutre sur la gueule (pas physiquement évidemment) qu'à bosser et l'administration angélique déjà connue pour son inefficacité notoire devient carrément stalinienne et inutile pour les anges en mission. N'hésitez pas, à partir de ce moment là, à faire ressentir cette désorganisation aux personnages. Bref, pour le moment, le plan d'Harut se déroule sans accroc. Bon allez, on passe à la partie suivante avec le vrai début des hostilités.

SO, ANNIE, ARE YOU OKAY ? ARE YOU OKAY, ANNIE ?

Cette 5ème partie se passe trois semaines après la partie où les personnages ont sans doute accusé Blandine de pédophilie. Si vous le pouvez, faites jouer aux personnages un petit scénario du style retrouver un gars où ils doivent avoir beaucoup à faire avec l'administration angélique. Vous devez leur démontrer dans ce scénario les grands dysfonctionnements de l'administration (requêtes qui restent sans suite, personne qui n'est pas à son poste à ND etc...). En effet, tous les archanges et leurs soumis directs (grade 3) sont en ce moment beaucoup plus intéressés par ce qui se passe au niveau du procès qui ne devrait plus tarder que par ce qui se passe sur terre. D'autre part, certains anges à Notre-Dame font de la résistance passive pour protester contre le procès qui est attenté à Blandine.

Comme vous le pressentez, cela peut poser d'énormes problèmes pour le fonctionnement des missions et les personnages doivent avoir au cours de la campagne de plus en plus l'impression qu'un bordel général règne, que tout part en couille et qu'ils doivent se démerder par eux-mêmes...

Dans cette partie, les personnages seront envoyés enquêter sur un étrange meurtre. Il s'agit bien évidemment d'Harut et sa troupe qui ont planté le premier point d'encrage du pentacle... Ils vont y rencontrer Marie-Jolie, la succube, qui va tenter de s'immiscer dans leur groupe car toute seule elle nage un peu... Ceci risque de donner un certain piquant à toute cette affaire... Avant de commencer, lisez l'aide jeu n°10.

CONVOCATION MINEURE

Les personnages sont convoqués par téléphone à 18H30 au café le Maritime de la gare Montparnasse. Là-bas, Henri Sezame, ami des fidèles, attend les personnages. Dès qu'ils arrivent, il passe une commande au barman et commence son briefing.

"Ce matin à 6 heures, le corps de Hanna Levenbargen, une touriste Danoise, a été découvert dans le village de Rennes-le-château, à environ 30 Km de Carcassonne. Comme vous pouvez le voir sur les photos, le corps de la jeune femme a été horriblement mutilé. Nous n'aurions pas à nous occuper de cette affaire si ce n'est que le crime a été commis dans l'église du village et que le corps a été retrouvé par l'abbé Stanislas Montangis. Le meurtre est à caractère rituel. Nous pouvons présumer que le coupable appartient à une secte satanique. Il est évident que l'on ne peut laisser passer un tel affront, alors allez sur place et débusez les responsables. Éliminez les démons et ramenez les humains pour que des gens compétents puissent s'en occuper. Si vous pensez avoir du mal à vous trimbaler les humains jusqu'à Paris, remettez-les à la Gendarmerie... Les Dérails sont dans le dossier ainsi que 10000 FF pour subvenir à vos besoins, et des billets en Thalys pour dans une heure. Vous arriverez à Carcassonne demain matin. Vous y trouverez des bus en partance pour Rennes-le-Château environ une fois par heure... Bonne chance..."

Le contact leur donne son numéro personnel au cas où et s'en va vaquer à ses affaires... Le dossier est très succinct et contient à peu près les mêmes renseignements que ci-dessus.

BOU DIEU...

Lorsque les personnages arrivent à Carcassonne, il se retrouve, par cette caniculaire journée d'août, dans le sud. Le Deep South, comme diraient les Américains, de leurs contrées non civilisées mais ici point de vieux Bourbon ou de menthe (et donc encore moins de Mint Julep), juste du mauvais pastis à l'eau pas fraîche... Dans ce paradis où tout le monde voudrait vivre mais pas habiter, les personnages s'embarquent pour Rennes-le-château où ils arrivent une demi heure plus tard. L'activité du village bat son plein avec des tonnes de touristes que déversent les cars des différents tours opérateurs...

Lorsqu'ils descendent du car, les personnages se trouvent au milieu d'une foule compacte composée pour la majorité de simples touristes mais aussi de férus d'ésotérisme (reconnaissables au fait qu'ils regardent tout le monde comme si c'était des abrutis complets) et de néo-nazis (reconnaissables au fait qu'ils regardent les férus d'ésotérisme comme s'ils étaient de pauvres abrutis). Pourquoi des férus d'ésotérisme et des néo-nazis ? Simplement parce que Rennes-le-château est célèbre pour son église et un prêtre du nom de Saunier. Ce dernier découvrit dans l'église un certain nombre de parchemins qui laissaient supposer que le trésor de Salomon était enterré dans le village (sans doute ramené par les Templiers de retour des croisades). La hiérarchie angélique a vite fait de ridiculiser l'affaire pour faire taire le prêtre. En effet, les templiers avaient bien reporté le trésor de Jérusalem et par facilité, il a été entreposé dans le village, sous l'église. En 1921, lorsque l'affaire du prêtre arrive, la hiérarchie angélique sort précautionneusement le trésor et le disperse aux quatre coins du monde - une chose qui aurait dû être faite depuis des siècles. Ayant séjourné si longtemps dans un seul et même endroit, le trésor a agi sur la réalité et a créé tel Stonhegde ou d'autres lieux mystiques, un point de concentration de ley lines. De plus, la populace qui a été attirée par la nouvelle n'a fait depuis qu'entretenir cette réalité et a déformé la marche à cet endroit C'est pour cela qu'Harut choisit ce lieu afin d'en faire son premier point d'encrage. L'ordinateur de Météo France avait en effet calculé cette possibilité comme un point sûr et stable... Mais pourquoi les nazis, me direz-vous ? En fait, les deux sont liés. Les néo-nazis ont depuis longtemps pénétré les cercles des fanas d'ésotérisme afin de distiller leur venin (comme diraient les médias). Le fana moyen est un homme qui cherche des réponses... qui n'existent pas et qui se crée presque à chaque fois une vie imaginaire aspirant à de hauts faits. C'est en quelque sorte une espèce de mythomane qui se ment à lui-même. Les groupes Néo-nazis sont là pour lui fournir des réponses et pour entretenir cette mythomanie d'une vie destinée à un grand accomplissement. Le plus célèbre de ces groupes est Fiat Lux avec une sorte de mauvaise symbiose entre la Toya Jackson et Patrick Sébastien (physiquement) comme gourou. Il en existe cependant des tas d'autres et certaines sont bien mieux dissimulées que Fiat Lux avec une doctrine nazie très distillée. Leurs points de recrutement favori sont les lieux touristiques où abondent les fanas d'ésotérisme dont Rennes-le-Château.

Le village en lui-même n'est rien d'autre qu'une bourgade comme les autres mais une bourgade très riche au vu du nombre de touristes en short qui arpentent ses rues tout l'été. La présence de la gendarmerie se fait clairement sentir déjà d'ordinaire et celle-ci a encore été renforcée après le meurtre de la jeune danoise. Le meurtre n'empêche cependant pas la populace de vaguer à ses occupations, exception faite de la fermeture de l'église qui empêche les curieux d'admirer ses superbes vitraux et ses diabolins rouges. Heureusement que les marchands en tout genre sont là pour vendre toutes sortes de conneries qui vont de la tour Eiffel en plastoc jusqu'à des

portraits du célèbre prêtre en passant, par des tonnes de gadgets plus ou moins inutiles. En fait, il s'agit d'une représentation typique d'un village banal.

Il serait judicieux que les personnages se trouvent tout d'abord un hôtel... Les 3 hôtels du village (il y a plus de chambres que d'habitants) sont pris d'assaut et il ne reste plus que deux appartements de libres (pouvant contenir chacun 3 ou 4 personnes à 3900 FF la nuit) au Holiday Inn. Si les personnages trouvent ça hors de prix, ils peuvent se rabattre sur les bungalow du camping à 595 FF la nuit.

L'enquête peut dès lors commencer... Les personnages ont plusieurs possibilités s'ils ont consulté le dossier que leur a remis leur contact. Ils peuvent aller voir le prêtre et l'interroger, aller se rancarder à la gendarmerie ou encore se débrouiller par eux-mêmes.

LE PÈRE VORACE

L'abbé Stanislas est un homme de 29 ans, un moufler dans l'ordre temporaire de l'église catholique. En fait, Stanislas est devenu prêtre plus par nécessité que par vocation. Après une enfance bercée dans un catholicisme pur et dur, Stan, comme personne ne l'appelle, a arrêté ses études générales en classe de 5ème. Après un C.A.P. d'électricien manqué de peu, il se tourna vers la seule voie qu'il connaissait, celle de l'église. Il est clair que Stanislas n'a pas la foi ni la vocation nécessaire pour être prêtre mais sait tirer parti de la situation. Par un heureux hasard, il est devenu curé de Rennes-le-château et a réussi à s'y construire un véritable empire à sa mesure... Depuis 3 ans qu'il est à Rennes-le-château, Stan a usé de toute l'influence de l'église sur la population locale pour faire pression sur le maire, les élus locaux et les commerçants. Stan pratique un véritable raquet qui lui permet de connaître des fins de mois plus agréables que ses confrères. (voir PNJ de la 5ème partie)

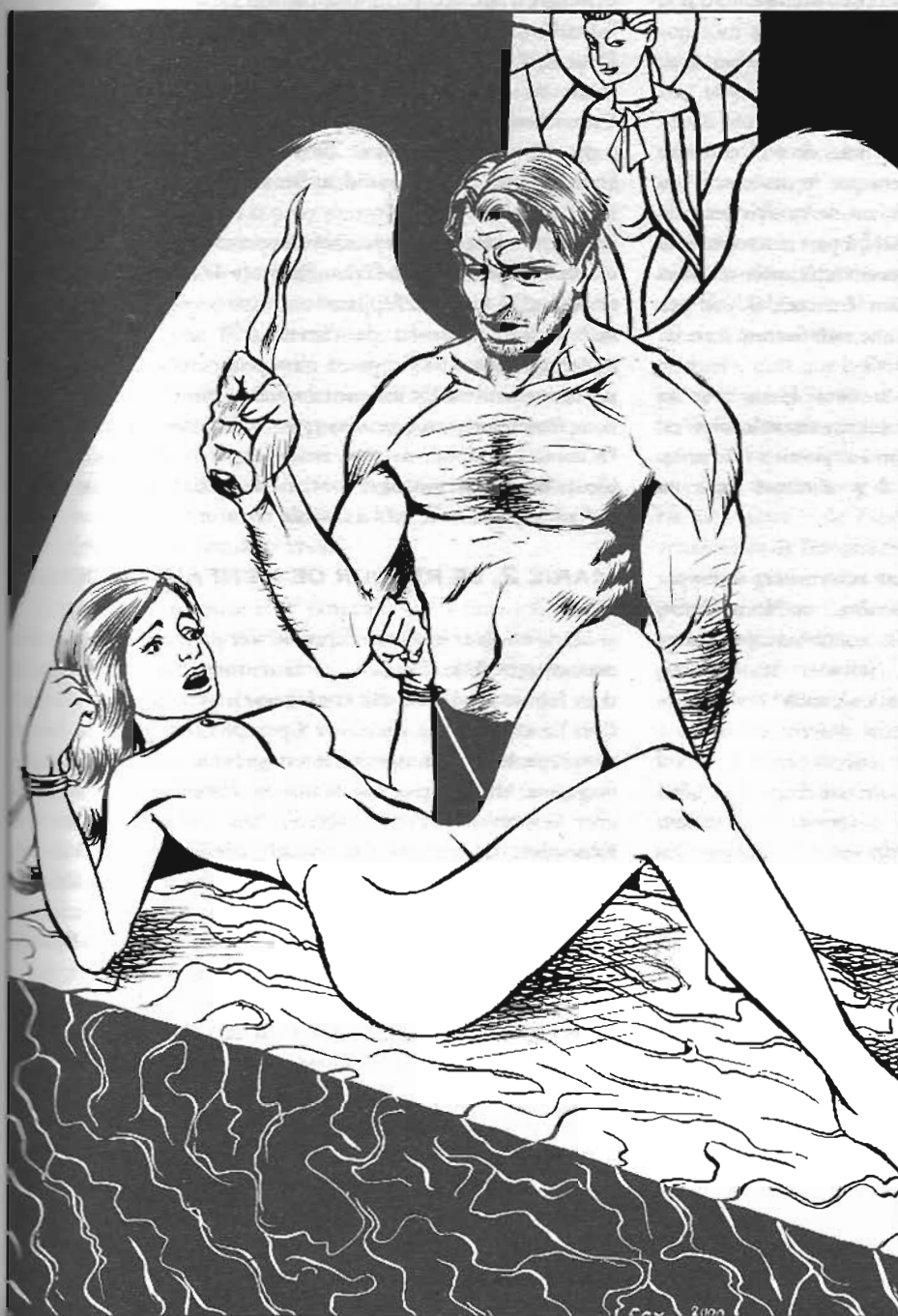
Si les personnages vont l'interroger et se présentent comme des journalistes, ils se feront jeter et Stan appellera les pandores. S'ils se présentent comme des curieux, des détectives ou quoi que ce soit d'autres... ils se feront aussi jeter mais Stan n'appellera personne. En fait, la meilleure solution consiste à appeler Notre-Dame qui demandera aux prêtres de répondre à leurs questions. Cependant, cela prendra 24 heures avant que Stan n'ai reçu un coup de fil de sa hiérarchie. Les personnages peuvent évidemment utiliser la force (attention aux conséquences avec les pandores si Stan parle...) ou encore les pouvoirs psychiques. Si Stan parle, il répétera la même histoire qu'aux pandores : il s'est levé comme chaque petit matin et a constaté le meurtre de la jeune femme devant l'autel de l'église. Si les personnages n'ont pas eu accès au dossier des gendarmes, il pourra préciser que la poitrine de la femme a été ouverte en deux et que le devant de l'autel était maculé de sang. Il pourra même les faire pénétrer dans l'église par la porte de la sacristie pour éviter les pandores.

Le spectacle que découvrent les personnages est assez particulier pour une église. Un corps a été dessiné à la craie sur l'autel de l'église. L'autel est par ailleurs le centre d'un grand pentacle profondément gravé dans le sol de l'église (la gravure est profonde de 5 mm et large d'un centimètre). Le prêtre expliquera, si les personnages viennent de la part de Notre-Dame, que les musées nationaux doivent passer demain pour la restauration du sol. En effet, comme toute église un peu ancienne, L'église de Rennes-le-château est propriété de l'état et l'église n'en a que locataire. En contrepartie, l'état finance une bonne part des frais de l'établissement (une idée de Marc pour réaliser des économies d'échelle). En fait, cela peut paraître sans importance mais les musées nationaux décideront comme dans

bon nombre de cas de vandalisme sur des monuments classés qu'il est préférable d'attendre. Ceci laissera au pentacle le temps de s'encrer dans la réalité pour le plus grand plaisir d'Harut.

En fait, le prêtre ne dit pas tout aux anges si ceux-ci ne le découvrent pas. Ils peuvent tout de même finir par s'en rendre compte s'ils utilisent des pouvoirs spéciaux ou encore la force. Un jet de Perception permet de remarquer que le prêtre est assez nerveux. Si on insiste sur le sujet, Stan répétera toujours son histoire sans jamais dire ce qui s'est véritablement passé. Il s'avère que Stan s'était endormi la nuit du meurtre dans le

confessionnal après avoir picolé toute la journée en douce. Il fut tiré de son sommeil par des cris étouffés de femme. Il vit alors 4 personnes entrer dans l'église par la porte arrière (il décrira Harut, Marut et deux autres hommes, voir PNJ) avec une jeune femme attachée. Stan ne bougea pas. Il les vit attacher la jeune femme sur l'autel, puis un des hommes se mit à tracer le pentacle sur le sol puis à installer des cierges à chaque point du pentacle et un brasero à côté de l'autel. Ce qui frappa Stan, fut la vitesse avec laquelle cet homme (Marut) exécuta la tâche. Mais ce n'était rien vu ce qui allait suivre. L'homme, qui semblait être le chef (Harut), s'approcha de l'autel une fois le pentacle fini. Il enleva son blouson et c'est alors que Stan a commencé à halluciner. Deux énormes ailes de cygne toutes blanches se déployèrent dans le dos de l'homme. Il prit une dague d'une forme étrange et la leva au-dessus de la femme qui essayait de se libérer... il commença alors à réciter une sorte d'incantation et les trois autres hommes semblaient l'assister. Tout à coup, le pentacle se mit à luire de plus en plus fort et lorsque l'incantation fut arrivée à son point critique, l'homme poignarda la femme, lui ouvrit la poitrine, déchira le cœur et le jeta dans le brasero... A ce moment, une clarté blanche emplit la pièce et Stan fut aveuglé (l'église étant un peu à l'écart du village, personne d'autre n'aperçut le phénomène). Lorsqu'il retrouva



son esprit, les hommes étaient en train de sortir de l'église par le même chemin que celui par lequel ils étaient venus.

Stan est alors resté cloîtré deux heures dans le confessionnal. Une fois sorti, il est alors allé prévenir les gendarmes.

Si on questionne Stan sur un éventuel indice ou ce qu'avaient dit les hommes... Stan répondra que les trois hommes parlaient latin entre eux... Alors que les personnages se pencheront sur le prêtre avec espoir, celui-ci avouera qu'il est mauvais en latin comme c'est pas permis pour un prêtre. Il n'a réussi à comprendre que quelques bribes de ce qui se disait. A un moment de l'incantation, l'homme aurait prononcé "verrou puisse se fermer", puis à un autre "par cette offrande je te relis à ta deuxième sœur". Enfin, il a reconnu un autre mot que l'invocateur a prononcé en parlant avec l'homme qui avait fabriqué le pentacle : marouette.

Evidemment, Hurut a prononcé le nom de son compère Marut mais les personnages ne peuvent pas le deviner. Si on cherche, la signification latine du mot, on ne trouve rien. En français, la marouette est une plante... Bref, à part réorthographier le nom et demander à Notre-Dame une vérification ou alors chercher dans les textes arabes ou sur Internet, il y a peu d'espoir que les personnages trouvent une signification à ceci.

Si les personnages essaient de trouver Harut par sa description au village, ils ne trouveront aucune trace de lui. C'est normal, Harut n'a fait que passer la nuit en question à Rennes-le-château. Pendant les préparatifs, il a séjourné dans un mobilhome à 60 Km de là.

Les personnages doivent cependant commencer à flipper grave, ils vont sans doute appeler leur contact ou Notre-Dame. A ND, on leur répondra qu'il faut qu'ils contactent leur chargé de mission car ici ils sont débordés... (toujours la désorganisation qui prend le pas). S'ils se mettent en contact avec Henri, celui-ci leur dira qu'il transmet et qu'ils doivent continuer à enquêter et essayer de retrouver l'ange renégat présumé. Il faut noter qu'Henri a été chargé parallèlement par Ange d'enquêter sur les personnages dès que celle-ci a appris que l'on leur confiait une mission dirigée par un de ses subordonnés. En effet, Ange est persuadée que les personnages sont à la solde de Dominique pour piéger Blandine et pense qu'il s'agit du maillon faible de l'archange en vu du procès qui se prépare. Henri est donc en train de fouiller méthodiquement les appartements des personnages, d'enquêter sur leur vie privée, de remuer toute la merde qu'il trouve et il est très fort dans ce qu'il fait. Il traite la mission au second plan et fait parvenir les rapports à Notre-Dame par courrier normal car, tout simplement, il s'en fout et il n'a pas le temps de faire les deux. La mission que lui a confiée son supérieur prime.

Vu le bordel à ND, les rapports de mission qui parviennent par courrier simple sont traités en dernier. Bref, avec deux semaines de retard.

LA GENDARMERIE

Quelle que soit la façon dont les personnages vont s'y prendre (pouvoirs ou relations), voilà les renseignements qu'ils peuvent recueillir au commandement de la gendarmerie de Carcassonne.

Le dossier médical est simple : la victime a été poignardée et son cœur extrait de la poitrine. Cause de la mort : absence du cœur. Heure de la mort : environ 4H00 du matin. Violences exercées mais pas de viol. On a retrouvé un cheveu étranger sur le corps de la victime. Echantillon inutilisable : résultats non concluant.

Malgré l'absence totale des papiers de la victime, on a pu l'identifier. Il s'agit de Hanna Levenbargen, 26 ans, citoyenne de Danemark. Elle a disparu il y a deux semaines dans sa ville natale de Tustrup. Par pure chance, un des pandores de Carcassonne a vu récemment sa photo transmise par Interpol et a pu reconnaître la victime (le visage est intact). Ses parents attendent son retour pour identifier le corps.

Si on se rencarde sur le cheveu retrouvé et non identifié, le médecin expliquera que l'échantillon est de mauvaise qualité. Si on insiste, il dira que l'appareil a donné un âge complètement délirant au possesseur du cheveu (999 ans). En fait, c'est beaucoup plus mais l'appareil n'est programmé que pour agir sur trois nombres. En insistant davantage pour avoir un examen complémentaire, on leur dira que sauf erreur de la machine, l'homme est blond, de type caucasien, d'environ 1m70, yeux bleus. Si les personnages ont vu le prêtre, c'est la même description que celle qu'il a donnée d'Harut.

MARIE 2, LE RETOUR DE L'ENFANT PRODIGE

Marie est dans le village depuis le soir précédant l'arrivée des personnages. Elle devance de ces derniers car elle est entrée dans l'église pendant la nuit et a fait une psychométrie sur l'autel. Ceci lui a permis de découvrir à peu de choses près la même chose que les personnages en interrogeant le prêtre mais sans le langage et d'une façon moins précise. En gros, elle sait qu'un gars ressemblant à un ange s'amuse avec des pentacles. Cependant, en examinant le pentacle, elle lui découvre dans sa forme une similitude avec certains papyrus d'incantations de l'ancienne Egypte. Précisons que Marie est une étudiante de l'école du Louvre. Elle réussit ainsi à remonter jusqu'à Himates qui est le fondateur d'une secte de sorcier. Cependant, il lui manque un élément pour relier Himates à Harut, c'est le médaillon que les personnages ont vu dans le chapitre 1. Le cul entre deux chaises, Marie décide donc de s'infiltrer chez les personnages pour pouvoir bénéficier de leurs renseignements et de leur protection en cas de coups durs. En plus, elle est sûre que les anges pataugent autant qu'elle dans la semoule. Et comment fait-elle ? Facile. Elle les a repérés facilement grâce à ses deux corbeaux qui survolent en permanence le village. Elle décide donc de mettre en œuvre le plan "la petite fille sans aucune défense".

Alors que les personnages sont entraînés de marcher dans les rues de Rennes-le-château, de préférence la nuit ou le soir quand il n'y a presque plus personne dans dehors, ils tournent dans une petite ruelle où ils aperçoivent une jeune fille en train de marcher dans leur direction à une vingtaine de mètres de là. Un jet de volonté permet de se souvenir de la fille de la vente aux enchères. C'est alors qu'un cri de corbeau résonne dans la nuit au-dessus d'eux et les personnages aperçoivent distinctement un immense corbeau fondant l'air en direction de la jeune fille qui ne l'a apparemment pas vu. Les personnages vont agir sans doute pour sauver la fille en train d'être attaquée par un familier. Dès qu'un personnage agit à l'encontre du corbeau (c'est Kruk, voir PNJ), celui-ci imite une déstabilisation en vol (Faire quelque chose de crédible, un coup de feu, un éclair ou un personnage voulant l'attaquer au corps à corps ou un pouvoir mental seront un bon prétexte pour Kruk de se déstabiliser en vol). Juste après son imitation de cassage de gueule en vol, Kruk lâche une rafale de feu juste à côté de Marie afin de faire croire que la déstabilisation lui a fait manquer son coup. Il s'élèvera et se préparera à attaquer de nouveau mais en voyant les personnages accourir, il "renoncera" à son attaque pour s'envoler hors de portée de tir et de pouvoir. A ce moment, Marie prend le relais en jouant parfaitement son rôle de fillette terrorisée. Tout d'abord elle reste prostrée en répétant sans cesse "C'était quoi ???", puis elle se met à chialer puis se laisse calmer par les personnages. A ce moment, elle s'élance autour du coup du personnage qui a l'air le plus gentil avec elle en le remerciant de lui avoir sauvé la vie. Elle demande tout de suite aux personnages ce que c'était.

Si les personnages ont fait une action surnaturelle, elle questionne la personne aussi en feignant la peur. Les personnages n'ont que deux choix.

Soit, ils lui "expliquent tout" (anges, démons etc...). C'est une solution radicale et la meilleur. Si les personnages ont vu sa sœur, ils peuvent même penser qu'il s'agit d'une fille du seigneur. Si les personnages lui révèlent tout, elle ouvrira grand les yeux mais (sans doute à la surprise des personnages) les "croira". Elle expliquera qu'un jour elle a vu sa sœur se transformer en petit nuage pendant la visite d'un représentant en brosse à dents puis elle a vu le représentant se prendre la tête, s'effondrer et enfin disparaître dans un nuage de souffre. Sa sœur était persuadée que Marie dormait dans sa chambre mais en fait, elle "regardait par le trou de la serrure". Depuis, elle a observé sa sœur et des faits étranges se produisaient assez souvent. Elle a pensé que sa sœur était unique dans le genre et là "surprise" y en a d'autres. En fait, Marie ne semble pas prendre trop mal l'idée de l'existence de dieu et de Satan et comme elle le dira elle-même "J'ai toujours senti dieu près de moi" ce qui devrait finir de convaincre les personnages de la véracité des dires de Marie.

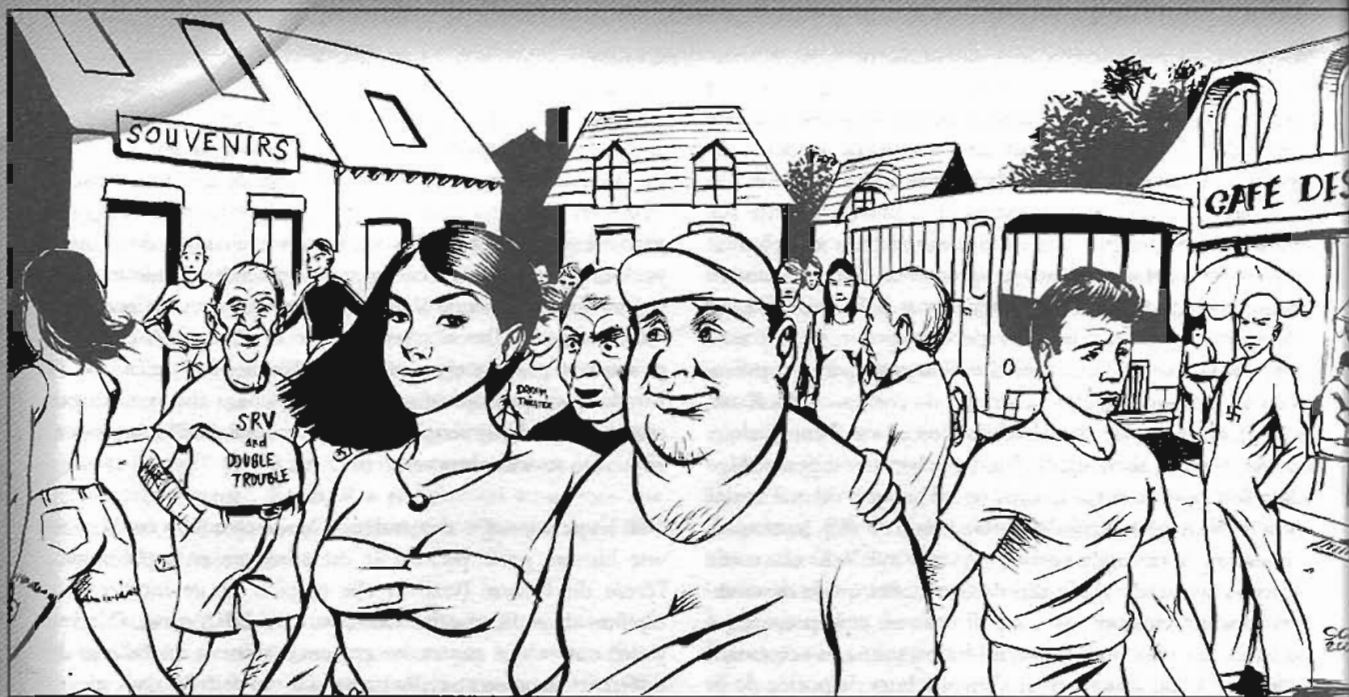
Soit les personnages tentent de faire intervenir ND pour "laver" le cerveau de Marie. On leur répondra que ND n'est pas le SAMU, qu'ils sont grands et qu'ils n'ont qu'à se démerder ou téléphoner à leur contact de mission. S'ils le font, Henri leur demandera d'agir à leur guise. S'ils le pressent pour prendre la

décision à leur place, il leur dira de mettre la fille au courant et de la tenir à l'œil pour qu'elle ne file pas. Les personnages peuvent aussi téléphoner à sa sœur. Celle-ci paraîtra très furax et demandera aux personnages de lui passer sa sœur. Après un entretien bref mais intense dont les personnages ne peuvent saisir que les oui sœur et non sœur de Marie, le personnage qui récupérera le phone entendra Annie leur dire qu'ils révèlent l'histoire à Marie en douceur mais qu'ils gardent un œil sur elle. Et oui, Annie adore sa "frangine", elle l'a vu pousser et grandir et ce n'est pas l'éventuelle exécution des personnages qui la fera changer d'avis d'autant plus que si le pot-aux-roses est découvert, elle risque elle aussi de faire un tour en enfer. On revient alors au premier cas.

Si les personnages demandent à Marie ce qu'elle fait là, elle a une histoire toute prête. Elle est étudiante en archéologie à l'école du Louvre (vrai) et elle prépare en ce moment son diplôme de recherche de l'EDL, sorte de DEA (vrai). Elle veut y démontrer que toutes les croyances dans la sorcellerie des différents peuples et civilisations qui ont fait de nous ce que nous sommes aujourd'hui, proviennent de la même source qui remonterait aux premiers temps de l'homme (vrai et faux, c'est en effet la thèse de Marie comme le montre sa description mais ce n'est pas sa thèse de diplôme). Si elle était à la vente aux enchères, c'est que le livre qu'elle voulait acheter faisait, à priori partie d'une collection de 12 livres légendaires qui contiendraient les vrais noms des puissants (elle ne dit pas anges ni démons) et qui servirait à se faire obéir d'eux. On retrouve la mention de ces ouvrages tout au long de l'histoire de l'homme sous une forme ou une autre : de l'ancienne Egypte (et même avant) à la renaissance de l'ésotérisme en passant par la cabale. (vrai et c'est un bonus gratuit pour les personnages que Marie leur donne en pâture pour faire sérieux). Si elle s'est rendue ici, c'est que le pentacle qui a été montré à la télé (faux mais les personnages ne peuvent pas vérifier) comporte dans ses branches un symbolisme dont la formulation remonte à de rares textes nubiens qui en ont hérité des sorciers mésopotamiens (vrai, bonus 2). Elle voulait savoir qui était capable avec une telle habileté de reproduire des signes aussi complexes et anciens. Elle espérait qu'il pourrait, une fois capturé, lui fournir quelques indications (vrai mais elle voulait le trouver toute seule).

Si les personnages lui demandent plus de précision, elle leur dira que résumer 3 ans de travail lui prendrait sans doute plusieurs semaines si elle voulait le faire en détail car il faut appréhender les complexités de l'ensemble avant de passer au concret etc... (bref, si vous voulez une mine de renseignements, prenez-moi avec vous. C'est ce que vous devez faire comprendre aux personnages). Si les personnages mentionnent qu'ils sont sur les mêmes recherches, Marie proposera avec insistance de les accompagner disant qu'elle connaît le sujet par cœur, qu'elle les aidera de son mieux, qu'elle ne sera pas dans leurs pattes et qu'elle veut savoir si elle avait raison et "avec des anges il ne peut rien m'arriver, non ?". Si on lui demande si elle saurait pourquoi le familier voulait sa peau, elle prendra une

CHAPITRE 5



moue pensive puis déclarera "Je ne sais pas vraiment, peut-être à cause de ce que je sais".

Si les personnages ne sont pas convaincus de l'honnêteté de Marie et essaient de la tester encore une fois, n'oubliez pas son pouvoir immunité et son expérience du test de l'eau bénite... bon si les personnages tentent de lui en déverser tout un seau sur la gueule, elle esquivera et s'enfuira mais continuera à suivre les personnages grâce notamment à ses corbeaux et cela où qu'ils aillent. Vous aurez loupé une partie marrante de l'intrigue mais la campagne continue. Pour vous donner une idée, sur les 5 tables qui ont testé cette campagne, toutes ont au départ pris Marie avec elle et ont deviné avec plus ou moins de rapidité, qu'il s'agissait d'une succube. Utilisez l'aide de jeu n°10 "la vie trépidante de Marie en milieu angélique" pour vous aider à gérer ce Pnj. Si vous jouez votre rôle correctement, vous devriez intégrer Marie sans problème au milieu des personnages.

Il reste cependant un problème à régler, ce sont les corbeaux. S'il y a des familiers, il y a forcément un Démon quelque part. Si les personnages cherchent activement le démon, fourrez leur quelques fausses pistes sous le nez. Les corbeaux seront encore en ville la journée suivante (pour donner le change aux personnages et à distance confortable et en hauteur) mais disparaîtront sur l'ordre télépathique de Marie, une fois le soleil couché à l'horizon.

RÉFLÉCHISSONS UN PEU...

Les personnages commencent à reconstituer les pièces du puzzle. Des morceaux viennent s'imbriquer aux autres mais comment continuer. Il y a bien la victime qui vient de Tustrup au Danemark. En effet, pourquoi avoir enlevé une femme au Danemark pour la transporter sur 3000 kilomètres au risque de

se faire prendre et la sacrifier à Rennes-le-château s'il n'y avait pas une bonne raison. S'ils se renseignent à propos de Tustrup, ils verront tout de suite qu'il s'agit d'un lieu aussi particulier que Rennes-le-Château (pour plus de renseignements, lisez la description de Tustrup dans le chapitre suivant).

S'ils téléphonent à leur contact, celui-ci leur répondra qu'il faut continuer coûte que coûte car l'affaire a l'air importante et qu'il a reçu des ordres bien clairs. En fait, il s'en bat royalement les couilles mais il cherche à gagner du temps car n'ayant pas trouvé de preuves contre les personnages avec une fouille simple et une enquête sur leurs carrières, il décide de démonter les maisons/appartements/lieu d'habitation des personnages, latte de plancher par latte de plancher à la recherche d'un quelconque indice. Ainsi, si par hasard, les personnages demandent s'ils doivent aller à Tustrup, il sautera sur l'occasion et leur allouera même un budget supplémentaire de 20000 FF pour s'y rendre, qu'il leur fera parvenir par mandat postal ou même Western Union (argent disponible une demi-heure après envoi) si les personnages semblent vraiment pressés.

Si au bout de tout ça, les personnages décident de rentrer à Paris, ils entendront à la télé ou à la radio, le flash spécial suivant juste avant de partir : "Flash spécial : les sectes s'internationalisent de plus en plus. Un nouveau meurtre rituel, en tout point semblable à celui de Rennes-le-Château vient d'être commis à Tustrup au Danemark". S'ils décident de partir d'eux-mêmes, ils entendront ce flash dans l'avion qui les conduit au Danemark via Berlin. Le vol se passe sans encombre, rendez-vous au chapitre 6.

WE ARE WHAT WE'RE SUPPOSED TO BE, ILLUSIONS OF YOUR FANTASY

ou

Qui veut la batte de Roger Rypo

Cette partie a trois objectifs : faire comprendre à vos joueurs - si besoin est - le principe de formation du pentacle, introduire un certain nombre de protagonistes dans la suite de la campagne, leur rappeler combien un humain, fût-il barbu, c'est fragile.

FIAT LUX: OH LA BELLE VOITURE!

A moins que certains aient des idées saugrenues genre trimballer des armes dans les aéroports, le vol vers Copenhague devrait se passer sans problème. Il ne reste plus qu'à louer une voiture, prendre le bateau jusqu'à Grenaa (le gros port du coin) ou quoi que ce soit de mobile pour se rendre à Tustrup, dans le comté d'Arhus (voir carte). C'est dans les derniers kilomètres que vous pourrez commencer à faire monter la pression : deux grosses Mercedes blanches semblent prendre un malin plaisir à se relayer pour leur coller au train. Les jets de Perception sont Très Difficiles pour les remarquer, Difficile seulement s'ils font attention. En cas de RU supérieur ou égal à 6, ils comprennent qu'en fait les deux véhicules sont indépendants : ils ne pratiquent pas du tout une filature concertée, et semblent même se gêner à certaines intersections. La première benzbenzbenz contient des joyeux drilles de Fiat Lux, sémillante organisation dont vous avez entendu parler au chapitre précédent, et la deuxième des hommes de main de la Rose (voir leurs caractéristiques en annexe). Les deux voitures éviteront à tout prix la confrontation en lieu public, faisant demi-tour au milieu de l'autoroute si besoin est. Gardez ces joyeux automobilistes au chaud, vous en aurez besoin plus tard. En cas de réelle embrouille (drive-by shooting de la part des PJ ?), les Fiat Lux se la joueront profil bas, ils sont là pour espionner. La Rose elle, frappera dans le tas : ils ont été envoyés par Harut pour se faire une idée de la puissance de l'équipe, par la force si besoin est. C'est que notre emplumé caractériel entend bien rationaliser un peu son plan...

L'EMMERDANT, C'EST LA ROSE...

Depuis Rennes-le-Château, les affaires sérieuses ont commencé, et Harut va redoubler de prudence. Selon l'attitude des joueurs lors de leur première rencontre (Chapitre 2), il les considérera comme des ennemis ou, dans le meilleur des cas, comme une nuisance. Pour commencer, Marut cessera de les surveiller en personne. Il reléguera cette tâche à quelques sorciers de la Rose accompagnés de leurs Familiers. Ensuite, les deux frères ne se déplaceront plus que par invocations interposées. Comment ça marche ? Pour Harut, c'est très simple: comme il est sur Terre sous sa véritable apparence, seul son Nom suffit : les sorciers de la Rose l'appellent et zou, le voilà à 21000kms, frais comme un gardon et en n'ayant pas dépensé un PP (c'est comme ça qu'il s'est évadé de Notre-Dame si vos joueurs l'y ont coffré dans le Chapitre 2). Pour Marut, il faut utiliser la grosse méthode qui tâche : on trouve un corps, on invoque et zou, un Marut sur lit de pentacle. Evidemment, ça ne va pas être simple pour l'équipe de repérer un gars qui change de corps tout le temps, sans compter la polymorphie... Dès le sacrifice effectué, les deux Anges se font invoquer et ne laissent sur place que leur agent local, histoire d'assurer le "ménage", prendre des notes et faxer le tout à l'étape suivante. L'agent local, Camilla Sørensen, est une sorcière prometteuse de 35 ans. Elle a été engagée comme sommelière à l'hôtel il y a quinze jours.

STIMOROL CONNECTION

Or donc, la troupe arrive dans la charmante bourgade de Tustrup. La comparaison avec Rennes-le-Château est envisageable (ce sont tous les deux des patelins paumés) mais Tustrup c'est quand même la classe au-dessus : moins de touristes craignos, moins de boutiques de souvenirs et surtout, surtout, moins d'occultistes fascisants. Enfin, jusqu'à un certain sacrifice rituel. Ledit sacrifice n'a pas eu lieu dans l'église locale, mais sous quelques tonnes de pierres taillées. Tustrup possède en effet un

CHAPITRE 6

patrimoine mégalithique hors du commun, dont une superbe tombe à passage, sorte de combinaison de dolmen et de caveau primitif. Tout ça date du néolithique, puis a été entouré d'un temple en bois, histoire que les Vikings puissent y faire leurs dévotions. Hélas, cet ajout n'a pas survécu au temps. Ce genre de détails est disponible au musée du coin, une charmante bâtisse tout en longueur et en bois scandinave. Le musée contient également des expositions d'art viking et nombre de brochures, bouquins et autres pin's parlants pour Anges d'Yves en mal d'indices.

Là où ça se complique, c'est que comme la grotte de Lascaux, Tustrup bénéficie d'une réplique à l'identique accessible aux touristes. Ce qui se trouve dans le jardin du musée n'est donc qu'un clone en carton pâte, aussi bien exécuté soit-il. Si les joueurs s'étonnent de l'absence de pentacle avec cadavre cardiectomisé, ou de "police line do not cross", laissez les farfouiller avant de se rendre à l'évidence : Harut ne s'est pas contenté de la copie mais a réalisé son petit sacrifice dans le tombeau original, trois kilomètres plus loin.

Toute la zone du monument, déjà interdite aux touristes, est maintenant délimitée par du joli scotch jaune et un panier à salade contenant trois pandores qui s'ennuient ferme (les caracs sont dans l'escalier). Pour la petite histoire, c'est Claus Norreen, conseiller technique du musée qui, au cours d'une inspection matinale, a découvert le corps.

HARUT AVEC LE POIGNARD SOUS LE DOLMEN

Le pentacle a été tracé à même la terre battue, selon un schéma identique à celui de Rennes-le-Château (mais cette fois il pointe vers le nord). Le sol étant ici friable, Harut a utilisé une sorte de torche à acétylène pour éviter que n'importe qui ne l'efface (le déplacement des ley lines se fait progressivement, et un effacement dans les 24 heures pourrait diminuer son efficacité). Selon la promptitude des joueurs, la scène du crime aura été plus ou moins nettoyée. Quoi qu'il arrive, le cadavre ne sera plus là lorsqu'ils arriveront (les flics n'allaient pas le laisser pourrir là rien que pour que de vulgaires PJ puissent l'examiner). On peut toutefois remarquer des traces de sang séché sur le sol et de noir de fumée au plafond (le cérémonial, avec bougies et nari quanti sera le même pour toutes les étapes). Les dieux vikings ne disposant pas de prêtre alcoolique en faction ce jour-là, la scène n'a eu aucun témoin. C'est bien ce qui embête les inspecteurs danois chargés de l'enquête, Hans Jorgensen et Maren Paaske. Les deux blondinetes sont inséparables, complémentaires, plutôt calmes pour des flics et font leur travail consciencieusement. Pour arranger le tout, Hans, l'homme est un ancien top-model et Maren Paaske, la femme est experte en kung-fu shaolin mais est grosse et moche. Occupés depuis plusieurs jours à interroger les riverains, ils vont maintenant diriger leurs investigations vers les clients de l'hôtel, le Scandic Hotel Kongens Ege pour être plus précis. Si vos Anges opèrent pour l'enquête de voisinage, ou se demandent tout simplement

où ils vont passer la nuit, continuez tranquillement votre lecture. S'ils décident de se préoccuper du corps d'abord, passez donc au paragraphe : "Sta si ti ? Srbin ili Hrvat ?".

ENTER MARCELIN CHARNU

Le Scandic Hotel Kongens Ege est en plein bordel, malgré l'efficacité et le professionnalisme légendaires de son personnel trilingue (danois/anglais/allemand). D'ordinaire si tranquille, la charmante bâtisse est mise sans dessus dessous par un certain nombre de groupes plus ou moins occultes. Dans la catégorie pas occulte du tout, on note Hans et Maren, notre couple de kisdés, qui interrogeront un par un la soixantaine de clients de l'hôtel aux heures de bureau (après, ils rentrent à Randers, la grande ville du coin). Toujours dans cette catégorie se trouve le premier type sur qui les PJ vont tomber en mettant le pied à la réception, Marcelin Charnu. Français de nationalité, Marcelin est le Président de la Société Mégalithique Franc-comtoise qui tient justement son XXIIIème Congrès dans l'hôtel. Ou plutôt tenait car le meurtre a légèrement bousculé le planning. Les sociétaires ne sont pas contents et on les comprend : ils avaient obtenu la permission exceptionnelle de visiter le vrai tombeau (pas la reconstitution) et voilà qu'un Ange vieux de quelques milliers d'années fait tout rater. Marcelin hurlera dans un anglais pitoyable qu'il compte bien coller un procès à tout ce beau monde dès qu'il sera rentré en France, et se fera une joie d'expliquer tout ça à des compatriotes si les PJ semblent y porter le moindre intérêt (en omettant la partie sur l'Ange vous l'aurez compris). S'ils ne le font pas (et si elle est là), Marie-Jolie se fera un plaisir d'engager la conversation, qui déviara bien vite sur ce sujet passionnant que sont les rites mystico-agraires des civilisations mégalithiques. D'une manière générale, et si Marie-Jolie n'est pas là le meilleur moyen de mettre ce tocard dans sa poche est de jouer la carte du patriotisme. L'alcool ne marche pas mal non plus. Le reste des 27 sociétaires est un peu plus calme (surtout leurs femmes en fait, qui commencent à s'ennuyer ferme dans ce trou paumé). Leurs valises contiennent des effets personnels tout ce qu'il y a de plus normal, pellicules photos, etc... On peut également trouver l'Équipe et des bouquins d'histoire néolithique pour monsieur ou Gala et des bouquins de Mary Higgins Clark pour Madame (Sexisme ? Qui a dit sexisme ?).

MEN IN WHITE

Vous vous souvenez des Mercedes blanches du début du scénario ? Elles ont terminé leur petit bonhomme de chemin et sont arrivées à destination. Si un personnage observe les environs de l'hôtel, il pourra voir les deux voitures entrer dans le parking par deux routes différentes. Trois hommes en costume blanc sortent de la première et se dirigent droit vers la deuxième. Après une brève conversation en anglais, les hommes en blanc hochent la tête et s'éloignent du véhicule. Selon la distance à laquelle le personnage se trouve, à vous de voir ce qu'il a pu obtenir de la conversation. Les rigolos sont des membres de Fiat Lux, cette secte christiano-occultisante qui dispose d'environ un millier de membres surtout en Allemagne,

Autriche et Suisse. Uriella, le gourou de la secte ressent des vibrations cosmiques depuis un certain temps, et sait que la fin du monde est pour bientôt. Elle l'avait déjà prédit pour 1998, mais a attribué ce fumble à son incapable de mari. Le sacrifice de Tustrup peut donc vouloir dire pas mal de chose pour elle, et notamment qu'une secte plus grosse qu'elle est en train de lui monopoliser sa fin du monde et ça elle n'apprécie pas, mais alors pas du tout. Elle a donc envoyé trois de ses membres, que nous appellerons Franz, Teo et Andreas afin de se renseigner et, le cas échéant, effrayer la concurrence. Les trois types viennent donc de mettre un coup de pression aux occupants de la deuxième voiture : "On sait qui vous êtes. Rendez-vous ce soir dans le petit salon de l'hôtel". Les dits occupants ont acquiescé de la tête tout en essayant d'avoir l'air sérieux. C'est qu'un sorcier de la Rose (Werner Klemperer) et ses deux Démonés liés (un Belial et un Asmodée), ça rigole bien quand un sectaire vient essayer de l'impressionner. Tout ce petit monde va donc aller prendre une chambre dans l'hôtel, l'air hyper naturel et décontracté. A priori, rien ne distingue le sorcier et ses goons d'une joyeuse bande de businessmen quinquagénaires bedonnants, tout en costume trois pièces et attachés-cases en pure vachette. Dans le civil, Werner est comptable à la CDU (les chrétiens démocrates allemands) et il a pris soin d'invoquer ses petits amis dans des corps discrets (d'autres comptables de la CDU). Mais des comptables qui font bip-bip à la détection du mal quand même. Pour ceux que ça intéresse, les valises des Fiat Lux contiennent des vêtements - tout blanc -, quelques breloques étranges (des capsules d'eau distillée, des pots de pommade non étiquetés), quelques boîtes de tranquillisants et des pistolets de petit calibre (on ne sait jamais). Celles de la Rose ne contiennent rien de spécial à part des micros HF et des fumigènes déclenchables à distance. Il ne reste plus qu'à vous présenter les derniers occupants de l'hôtel.

HYDROMEL OU CANADA DRY ?

En voyant les corbeaux (familiers d'Odin, c'est bien connu), puis que la victime est danoise, et enfin les vestiges mégalithiques de Tustrup, vos joueurs, s'ils se comportent en bons néolites de base, vont se focaliser sur les Vikings... Hélas, les pauvres chevelus alcooliques n'ont rien à voir avec le schmilblick. Mais bon, ils veulent de la troisième force à cornes et à poils ? Il ne faudrait pas les décevoir... Les ersatz du jour, c'est Asatru, une bande de gars ni occultistes ni néo-nazis mais presque. Leur doctrine est simple : les peuples européens (celtes, germaniques, anglo-saxons) sont les descendants des Vikings et héritiers d'une culture supérieure. Au centre de cette culture se trouve la religion Nordique (Thor, Loki, Iron Man et tout le tintouin). Ça a donc la couleur du Viking, l'odeur du Viking, le goût du Viking, mais les joyeux membres d'Asatru sont des pauvres ricain. Et pas n'importe lesquels : de la pure white trash, des bouffeurs de hamburger arriérés qui croient tous sincèrement descendre de Niels Olgeron et Bjorn Borg. Après tout, ce sont les Hommes du Nord qui ont découvert l'Amérique, non ? Ils croient aussi que la Californie sera le théâtre d'affrontement entre les forces d'Odin (eux) et de

Quetzalcoatl (ces salauds d'hispaniques avec leurs méchantes divinités aztèques sanguinaires) mais ceci est une autre histoire...

Pour l'instant, ils sont tous logés au deuxième étage de l'hôtel. Ils passeront la majeure partie de leurs journées en excursion dans les bois environnants histoire de se dégourdir les jambes avant leur cérémonie qui doit se dérouler bientôt. C'est que Soren Rasted, leur chef, un peu refroidi par l'abondante présence policière, a décidé que les étoiles n'étaient pas encore propices et exige un peu d'exercice forestier histoire de se décrasser les artères et communier un peu avec la terre de leurs ancêtres. Outre l'attrail du tourisme moyen, les bagages contiennent tous des pendentifs, breloques, et autres livres sur la culture nordique (en anglais, sauf chez Soren où ils sont en VO).

En fouillant bien, on peut même trouver un ou deux casques à cornes et des pompes de randonnée gravées de runes ! Sur 18 membres, le seul problème vient de cinq militaires en permission issus d'une base de l'OTAN allemande. Tout heureux de rencontrer enfin leurs compatriotes Asatru comme eux, qui ont apporté leurs jeeps (deux charmants véhicules kaki dans le parking de l'hôtel) ainsi que leur matériel de camping et ... leurs armes (car un guerrier ne doit jamais voyager sans sa lance, c'est Odin qui l'a dit). Quand la lance en question est un M-16 flambant neuf, forcément, on se sent plus rassuré avec.

PANIQUE AU SCANDIC

Maintenant que tout le monde est bien installé, les choses sérieuses peuvent commencer. Pour simplifier le tout, voici une chronologie possible des événements susceptibles de se produire. Bien évidemment, vous l'adapterez en fonction des diverses initiatives et autres bavures que les joueurs auront pu commettre pendant le séjour.

J-3 : Les Asatru arrivent à Tustrup (depuis New-York).

J-2 : La Société Mégalithique Franc-comtoise arrive à Tustrup (depuis Paris). Le soir, Harut, Marut, Camilla Sørensen et Mark Bhar-Nabey sacrifient Kresimir Vlasic. Harut et Marut se font invoquer à Popovo Polje, Daniel rentre chez lui en train et Camilla Sørensen retourne chambrier du Sauvignon au Scandic.

J-1 : Claus Norreen inspecte la tombe pour préparer la visite de la Société Mégalithique Franc-comtoise prévue le lendemain. Il tombe sur le cadavre de Kresimir Vlasic, sans cœur, au milieu du pentacle. La police arrive sur les lieux dans la journée et emporte le cadavre à la morgue de Renders.

Jour J : Suivis par la Rose (Werner et ses Démonés) et Fiat Lux (Franz, Teo et Andreas), les PJ arrivent à Tustrup. Franz, Teo et Andreas donnent rendez-vous à Werner le lendemain à 23h45 dans le petit salon de l'hôtel. Les flics interrogent le personnel

de l'hôtel. Marcelin Charnu décide de faire une promenade en forêt pour aérer ses Sociétaires et gagner du temps. Il y croise les Asatrucs en pleine séance de méditation contre les arbres ("c'est normal, ils ne sont pas comme nous ces nordiques"). Le soir, Franz Teo et Andreas essaient de tirer les vers du nez de Werner, qui leur monte un gros pipeau comme quoi il est de la Scientologie et qu'ils s'attaquent à trop gros pour eux. Les trois faces de craie gobent tout et le laissent tranquille.

J+1 : Les flics interrogent les Asatrucs. Les militaires montent sur leurs grands chevaux en faisant valoir l'amitié millénaire entre frères vikings. Vu que ni Hans ni Maren ne semblent émus, ils commencent à hurler à l'incident diplomatique (ils sont militaires et américains). Franz, Teo et Andreas observent les actions des PJ le plus discrètement possible et fouillent leur chambre en leur absence. Werner prend contact avec Camilla et ils se mettent mutuellement au courant dans la nuit.

J+2 : les flics tentent d'interroger les Sociétaires. Marcelin Charnu crie à la bavure policière, au totalitarisme, et débite un superbe couplet sur le thème de "Ah, ils ont bon dos les scandinaves, à nous donner des leçons en matière de justice sociale, fascistes !". Soren Rasted révèle aux Asatrucs, après une longue randonnée matinale en forêt, que leur cérémonie aura lieu le soir même, dans le vrai tombeau. Ils doivent donc s'équiper, et ceux qui n'avaient pas encore de casques à cornes vident la boutique de souvenirs du musée à grands coups de cartes de crédits. Les Démon de Werner, qui les suivaient, balancent tout à leur maître. Celui-ci les envoie tchatcher avec les flics dans le panier à salade pendant qu'il va faire un petit repérage dans la vraie tombe. Il y plante quelques micros et des fumigènes, et met Camilla au courant. Pendant que les vikings méditent, Franz, Teo et Andreas fouillent leurs chambres, hallucinent et font un rapport par téléphone à Uriella. Celle-ci leur intime l'ordre de se tenir prêt à intervenir, et d'en interroger un si possible. Camilla, au cours du déjeuner, apporte du vin à la table des PJ en tenant bien en évidence un petit papier près du goulot. Au moment de servir, elle déclare s'être trompée de table, et va servir une table d'Asatrucs en tournant le dos à l'équipe. Si les Anges demandent aux "vikings" ce que contenait le petit papier, ils les regarderont avec de grands yeux bovins ("quel papier ?") et diront la vérité. Camilla ne leur a donné aucun petit mot, c'était juste pour titiller la curiosité des PJ. Si ceux-ci lui demandent directement, elle répondra que le mot venait de Soren Rasted et disait "Rituel. Ce soir" et c'est la vérité. Elle dira également qu'elle l'a passé aux hommes de Soren, mais ça c'est un gros pipeau. Libre à l'équipe de la cuisiner à ce moment-là. Le soir, comme promis, les Asatrucs passent à l'action, et se fauillent discrètement dans la tombe avec leur gros sac à dos contenant toutes leurs petites affaires. Werner et ses démons font semblant d'y aller aussi mais se cachent entre deux pierres à l'entrée du dolmen.

BÂCHEZ DANOIS

C'est maintenant aux joueurs de réagir. S'ils se contentent d'observer de loin, ils ne risquent pas de suivre grand-chose. Werner & CO sont déjà plus près, et suivent tout ça en duplex grâce aux micros plantés dans la journée. Camilla suit également le tout sur son walkman, depuis l'hôtel. Rappelez-vous que la chambre funéraire elle-même fait trois mètres sur dix, ce qui n'est pas grand-chose. Elle est donc complètement pleine une fois les Asatrucs dedans. Soren fait son speech, récupérant le coup du pentacle comme une résurgence des forces ancestrales dans la région, un signe d'Odin leur indiquant qu'ils sont sur la bonne voie etc... Werner rigole doucement, le pentacle n'est donc pas en danger (ça aurait été de vrais vikings, peut être que là...).

Si les PJ se décident à agir, il se fera tout petit, attendra que ça dégénère bien et ira observer le combat (toujours pour jauger le groupe). Si ça ne dégénère pas, il enverra les fumigènes.

Si les PJ ne se décident pas à agir, ils se font prendre par surprise par les Fiat Lux, qui les accusent de vouloir déclencher l'apocalypse sans Uriella (et ça c'est pas cool). Ils les emmèneront régler ça dans la tombe, histoire que ça dégénère.

Si les PJ tentent de s'en débarrasser dehors, Franz, Teo et Andreas se mettront à hurler des psaumes, histoire d'ameuter l'attention d'Uriella, Jésus et Marie sur leur sort. Ça ameutera surtout Werner qui déclenchera ses fumigènes histoire que ça dégénère. Inutile de préciser qu'au moindre bruit suspect (coup de feu, éclair perdu...) les flics en faction chargeront, maglite puis magnum au poing. Donc ça dégénère. Pour les Asatrucs, c'est une profanation en règle d'un lieu mythique ancestral, marqué par les dieux qui plus est. C'est peut-être ça, le froid ou l'alcool, mais à ce moment là, les ricains à barbe pètent complètement les plombs : certains se revêtent de fourrures, casques à cornes et haches de bataille. D'autres entonnent des incantations païennes et agitent des gris-gris en tout sens. Vos joueurs doivent vraiment croire que ça y est, c'est la baston finale. Soulignez l'aspect terrifiant des guerriers, de leurs armes etc. En cas de meurtre des civils, les renforts, complètement largués et persuadés d'aller au Valhalla chargeront, mais cette fois-ci, M-16 au poing. Rajoutez-en sur les gerbes de sang qui giclent de leurs blessures, la mauvaise visibilité, la fumée (parfum fraise) qui vous prend à la gorge. Poussez les à faire un carton, à se lâcher face à la menace païenne. Une fois qu'ils auront massacré quelques humains innocents, faites leur comprendre la portée de leur geste. Les cadavres éparpillés dans le tumulus, les hurlements des blessés, les larmes, le sang. Peut-être qu'ils seraient mieux de se carapater après tout. S'ils ont vraiment abusé, ils doivent sincèrement s'attendre à une limitation... qui ne viendra pas. Les services de Dominique étant tellement obnubilés par l'affaire Blandine, ils ralentissent de fait les procédures de punition pour manquement grave au principe de discrétion.

Et si personne ne se bouge, c'est normalement leur contact

qui se charge de ce genre de délation. Ben justement, n'ayant toujours rien trouvé chez eux (ou alors pas grand chose), Henri se lance dans une enquête de voisinage auprès de leurs contacts à Notre-Dame, anciens commanditaires etc. Vu l'agitation qui règne actuellement la vénérable cathédrale, il a de l'espoir, et les éventuels meurtres des PJ resteront pour le moment impunis.

STA SI TI ? SRBIN ILI HRVAT ?

Que les PJ aient vécu tous les événements décrits plus haut ou non, ils vont peut-être s'intéresser à un moment donné à la nationalité de la victime. Et c'est là que ça devient drôle : le pauvre sacrifié qui repose maintenant à l'institut médico-légal de Rends est apatride. Ça ne veut pas dire qu'il est né nulle part mais que, vu qu'il n'y a pas et n'y aura jamais de nationalité mentionnée sur le rapport de la morgue, ça ne va pas accélérer les choses. Pourquoi Harut sacrifierai un apatride ? Pour braquer encore plus les pistes ? Non, mais c'est le premier gars né à Popovo Polje que la Rose a trouvé. Bien intégrée dans tout ce qui se fait d'illicite sur son territoire, la branche allemande de la Rose (das Stieg?) a repéré un certain Kresimir Vlasic. Celui-ci, outre du transport de prostituées pour le compte de la mafia russe, faisait de l'agitation dans les milieux nationalistes Croates émigrés en Allemagne. Quelques verres et une lecture des pensées plus tard, il fut établi que le gars venait en fait de Popovo Polje, en Bosnie-Herzégovine. Suite à un micmac de papiers durant la guerre en Yougoslavie, il s'est retrouvé apatride et n'en est pas mort pour autant. Pour Harut, ce qui comptait c'est qu'il soit né au troisième point du pentacle, et pour vos

joueurs, c'est la panade. Comment s'en sortir ? Deux solutions : si les joueurs ont assuré comme des bêtes à Tustrup, ils peuvent faire parler Werner et/ou Camilla qui balanceront le nom du responsable de das Stieg : Friedrich Wanderscherflein. Friedrich habite dans un superbe triplex à Berlin, et une fois bien cuisiné, pourra révéler les noms et origines de Kresimir Vlasic. Il ne sait rien d'autre d'utile, pour lui, comme pour nombre de membres de la Rose, Harut est plus un dieu qu'un Ange. "Les Anges, ça n'a pas sa présence, sa luminosité... Ça s'invoque comme on commande une pizza et ça fait la vaisselle et... aïe, pas la tête". En désespoir de cause, les PJ pourront se passer les nerfs sur le mobilier, dont fait partie une fabuleuse collection de gravures représentant des sorciers sur le bûcher.

La deuxième solution est d'attendre : après avoir vu sa photo en première page de Bild, les copains du défunt iront reconnaître le corps, et lui donneront une sépulture chrétienne. Tout personnage surveillant un peu la morgue pourra les repérer et tenter une prise de contact, ce qui ne sera facilité ni par les circonstances, ni par le passé trouble du défunt. En désespoir de cause, les Anges pourront trouver son nom, sa date et son lieu de naissance sous la rubrique nécrologique des journaux, les potes de Kresimir ayant passé une annonce pour informer les amis restés au pays. Comme dirait l'autre, et zou, à Popovo Polje !



MARIA, YOU'VE GOTTA SEE HER, GO INSANE AND OUT OF YOUR MIND...

Au programme de cette septième partie : de la spéléo, de la guérilla souterraine, les explications sur la Rose d'un PNJ providentiel, un cours de phonétique pour faire couleur locale, et des Daniels patibulaires (pléonasme ?). Mais d'abord...

ON SE CALME CINQ MINUTES !

Bah oui, c'est bien gentil de vouloir coller au train des méchants sacrificateurs, mais est-ce que vos Anges ont demandé la permission ? Henri, leur commanditaire, fort occupé avec toutes ses fouilles, découvertes de micros et interrogations administratives décide finalement de calmer le jeu, et de se garder les PJ sous la main. Sachant qu'il n'a pas imposé de prise de contact à heure fixe, il attendra leur prochain rapport pour exiger un retour immédiat à Paris. La réaction de vos joueurs dépendra un peu de leur kilométrage : des vieux routards seront sans doute partis directement à Popovo Polje en téléphonant pendant le voyage, des scrupuleux auront demandé des ordres et des débutants seront rentrés à Paris en se félicitant d'avoir réussi le scénario en butant les Vikings. Quoi qu'il arrive, Henri ne marchandera pas : retour à Paris, et c'est tout. Si vos joueurs vous sortent un rôleplay du tonnerre, donnent des garanties sérieuses etc., il peut leur accorder 72 heures, pas plus. S'ils suivent les ordres, ils poireauteront deux jours à Paris avant d'apprendre la nouvelle par les lèvres charnues de Béatrice Schunberg : "Sacrifice Bestial en Bosnie-Herzégovine. Le petit village d'Orasje a été secoué par la découverte d'un cadavre féminin atrocement mutilé... blablabla.. les enquêteurs n'excluent pas la piste du jeu de rôles (promis-j'ai-pas-dit-j'le-frai-plus)". Là, normalement, ça devrait les titiller quelque part, même s'ils n'ont rien compris aux deux scénarios précédents. La réaction normale serait de demander à Henri de les coller sur l'affaire. Celui-ci n'y peut rien, il ne fait que transmettre les ordres de missions que lui fournit Notre-Dame (et magouiller pour Ange, qui ne lui a toujours pas répondu). A eux donc de se décider à aller enquêter comme des grands ou à passer à côté

de l'affaire. Après tout, Henri ne leur a jamais prouvé qu'ils devaient rester à Paris : c'est un ordre émanant de sa petite personne et non de la hiérarchie. D'accord, ils ne le savent peut-être pas. De plus, Rennes-le-Château/ Tustrup/ Orasje ça fait déjà un bien joli triangle sur leur carte, et les plus tordus commenceront peut-être à calculer des barycentres et à se demander ce que la Forêt Noire va faire là dedans. Si en plus ils ont récupéré l'indice avec les coordonnées des points au Chapitre 3, ils devraient être déjà en route, non mais !

POPOVO QUOI ?

En serbo-croate, polje signifie champ, et tout Ange de Daniel (oui, même un Rude Boy, on ne se refait pas) pourra vous expliquer qu'il s'agit d'une des rares étendues plates, entourées de hautes falaises, dans un relief karstique. Karstique ? Le karst, c'est une formation géologique rigolote : des terrains calcaires dissous par endroits par le ruissellement d'eau de pluie légèrement acide. Cela donne des centaines de kilomètres carrés au relief abrupt, troué comme du gruyère, avec tout ce qu'il faut de grottes, rivières souterraines, glissements de terrain foudroyants et autres tremblements de terre imprévisibles. Un vrai paradis quoi. En plus, c'est incultivable, sauf dans les poljes, justement. Si ça vous dit pour les vacances, les Causses en sont un bon exemple en France. Mais le karst du jour est en Bosnie-Herzégovine. Sans faire un cours de géopolitique dont je serais bien incapable, disons que la Bosnie a été la région la plus touchée par la guerre en Yougoslavie à cause de sa grande diversité ethnique. Croates catholiques, Serbes orthodoxes, et Bosniaques musulmans constituaient une sorte de patchwork qui est parti en vrille quand chacun a essayé de délimiter sa part de territoire. Le pays actuel, la "République de Bosnie et Herzégovine" est un état souverain constitué de deux entités s'interpénétrant : la Fédération croato-musulmane et la République serbe. La fédération comporte deux parties. La plus grande est bosniaque - composée de musulmans et croates -, et

QUE VIENT FAIRE HARUT LÀ-DEDANS ?

Un ou deux jours avant l'arrivée des PJ, il a sacrifié la charmante Heather Chisolm dans une grotte du Popovo Polje, à 200 mètres sous le village d'Orašje. Il a fait ça discrètement, accompagné de son toujours fidèle Marut, d'un membre de la Rose local, Tomislav Domanović, et de Mark Bahr-Nabey, le gars ayant déjà participé aux deux premiers points d'ancrage. La légende veut que cette grotte ait servi de lieu de culte aux Bogomiles, l'hérésie chrétienne à l'origine des Cathares. Vous pouvez laisser spéculer les plus tarés sur un éventuel lien avec Rennes-le-Château, ça les occupera. La cavité circulaire, d'une trentaine de mètres de diamètre est étonnement bien aérée malgré sa profondeur (les voies des vents karstiques sont impénétrables). Cinq sarcophages de pierre sculptée sont disposés en un cercle grossier, correspondant étrangement aux cinq pointes du pentacle tracé par Marut (à l'acide cette fois ci, et s'oriente vers le sud-ouest). Les bas-reliefs représentent des personnages humains, des chevaux, des croix gammées (vieux



symboles mystiques indiens avant d'être récupérés par un fils de pute à moustache), le soleil et la lune. Des croix chrétiennes ont été également ajoutées à l'ensemble, mais sans doute bien plus tard. Les premiers sculpteurs ne seraient donc pas les Bogomiles, mais des païens utilisant la grotte pour leurs rites magiques. C'est ce mélange de paganisme et de chrétienté hérétique qui a retenu ce lieu comme point d'ancrage lors du calcul à Météo-France. Le cadavre a été découvert par une équipe de spéléologues croates descendus par un gouffre avoisinant. Le but de cette mission scientifique était de cartographier un bras de la Trebišnjica, une rivière qui devient souterraine sous le Popovo Polje. Mondialisation et sponsoring obligeant, la descente dans le gouffre s'est effectuée webcam au casque et a été retransmise en direct par satellite. C'est trois mètres avant de toucher le fond qu'un des spéléos, déséquilibré par un fort courant d'air, a découvert un conduit menant à la grotte. La police a été instantanément prévenue mais n'est pas encore descendue dans le puits, faute de matériel et d'inspecteurs formés pour ce genre d'expédition. Les chercheurs sont donc en train de poireauter au fond du gouffre depuis maintenant 24 heures. Les images de la webcam sont passées sur nombre de télévisions mondiales, circulent sans arrêt sur Internet et les voitures de reporters à scandale affluent vers la région. C'est que trois opérations à cœur ouvert en moins de 15 jours, ça commence à déranger. Plus le scénario avancera et plus les abords du gouffre seront joyeusement piétinés par la presse, et plus la police aura du mal à les empêcher de tomber 240 mètres plus bas. A moins de se la jouer commando ou de se rendre invisible et d'y aller en volant, les Anges n'ont aucune chance de passer par là.

POPOVO, POPOVO, MORNE PLAINE

Harut, lui, n'est pas descendu en volant, et encore moins en rappel. Il a simplement rouvert une vieille entrée secrète utilisée par les Bogomiles. C'est Tomislav Domanovic, l'agent local, qui a effectué toutes les recherches préliminaires sur la grotte, et en a localisé l'issue d'après de vieux écrits hérétiques. Il a donc passé pas mal de temps dans le polje, théodolite sur l'épaule et grimoire antique sous le bras. Un théodolite est un appareil à trépied utilisé pour mesurer les angles, c'est super cool pour faire de la cartographie par triangulation et autres réjouissances. Tomislav a raconté à chaque fois un gros pipeau aux fermiers du coin pour squatter leurs champs et est maintenant connu comme "le géologue sans-gêne" dans tout le Popovo Polje. Au bout d'une semaine de travail acharné et de vérification de calculs, il est finalement descendu dans la fosse septique d'une ferme abandonnée. Un coup de téléphone portable à Harut, un gros coup d'éclair pour blâster la paroi de la fosse et l'affaire était dans le sac. Façon de parler : l'éclair de Marut a provoqué un petit glissement de terrain qui a englouti la moitié de la ferme. Si l'équipe compte se taper une enquête régionale dans les règles de l'art, ce sera en anglais ou en allemand, parce que la France, ici, on s'en moque pas mal. L'agitation supplémentaire dans cette région au passé trouble est d'ailleurs assez mal perçue par la

population, et on les comprend. Il faudra faire preuve de doigté et de patience (quelques verres d'alcool local peuvent également aider). Si les joueurs s'enquerraient d'événements inhabituels, la réponse viendra rapidement : "à part votre arrivée ?". En creusant un peu, ils pourront apprendre le dernier glissement de terrain de la ferme abandonnée. A l'autre question traditionnelle "vous n'auriez pas vu d'autres gens bizarres dans le coin c'est dernier temps ? ", les paysans se feront un plaisir de mentionner le "géologue". Ils feront également la réponse traditionnelle "c'est marrant, un type m'a posé exactement la même question hier". Ils décriront un asiatique "bizarre", plutôt mince, avec une barbe, des cheveux longs et un accent anglais. Le type en question, c'est Bartholomew Kwong, un des rares popes orthodoxes de Hong Kong.

CHOW-YUN SLIM

C'est aussi Nikitas, ange de Joseph de grade 2, un des premiers chasseurs de sorciers du monde, très vieux et très très aigri. Nikitas était le chef du groupe d'Anges chargé du nettoyage des conneries d'Harut (dont faisait partie Marut). Trahi par ses propres troupes (vous vous souvenez que Marut avait prévenu son frère juste à temps), la mission fut un bide. Nikitas traqua sa proie pendant des mois, causa de nombreuses pertes dans les rangs de la Rose mais ne retrouva jamais leur leader. Si Marut fut muté à la relecture des ordres de mission, Nikitas eut carrément droit au traitement de faveur : corvée de chiottes dans la Cité Eternelle pendant quelques siècles. Et à chaque fois que le hasard de l'administration l'autorisait à s'incarner, ses éventuelles promotions s'arrêtaient au rang de Serviteur. Techniquement, Nikitas est un Ami, mais Dominique a toujours œuvré pour que ce grade ne lui soit jamais accordé. Autant vous dire que Nikitas a conservé une certaine dent contre Harut. Au cours des siècles, il a accumulé un dossier épais comme ça sur les agissements de la Rose, et le ressort à chaque incarnation. Il est actuellement en train de s'approcher de la fosse septique de la ferme, bâton de géomètre et sonar qui fait bip-bip à la main. Il faut dire qu'il vient juste de recevoir des nouvelles fraîches. Il a réussi à débusquer Tomislav le "géologue" qui espionnait les alentours de la ferme à la recherche d'éventuels fouineurs. Nikitas lui a refait le portrait, l'a interrogé à coup de Torture pendant quelques heures puis l'a achevé proprement. Son cadavre est momentanément caché dans un tas de fumier. Les PJ devront être hyper discrets s'ils espèrent surprendre l'ange de Joseph. Selon leur attitude, la rencontre variera de la baston pure et simple à l'association directe. En effet, Nikitas manque d'information sur les deux premiers meurtres et se fera un plaisir de l'échanger contre des données générales sur la Rose (Tomislav lui a permis de mettre à jour ses fiches). Il ne révélera jamais la vraie nature d'Harut pour deux raisons. Il tient à garder l'anonymat pour ne pas se compromettre davantage vis-à-vis de la hiérarchie (il devrait être en train de dire la messe à Hong Kong à l'heure qu'il est). Mais surtout, il veut se faire Harut en personne, d'Ange à Ange, et ne compte pas du tout (mais alors pas du tout) le livrer aux PJ sur un plateau. En attendant, il peut être un allié de poids, qui

s'entendra à merveille avec Marie-Jolie. Les deux sont très érudits et passeront la majeure partie du scénario à échanger des théories fumeuses sur le retour des rites ancestraux. Il ne s'apercevra pas qu'elle est une succube, et la traitera comme un Ange si personne ne le met au parfum.



CHTHONIAN PARADISE

En s'y mettant à plusieurs (jet de Perception Difficile) sans l'aide de Nikitas, l'entrée est trouvable en 10-RU heures de recherches. Au moment où toute la fine équipe se décide à descendre sous terre, un hélicoptère leur passe au-dessus de la tête. C'est la police Bosnie-herzégovine qui a finalement décidé d'hélicitreuiller le cadavre. En théorie, un inspecteur doit d'abord descendre au fond du gouffre, prendre toutes les photos nécessaires et réquisitionner les spéléologues pour déplacer le cadavre. Toutes les caméras se braquent donc sur le pauvre fonctionnaire qui, engoncé dans son harnais, descend lentement dans les profondeurs de la Terre. La scène peut être suivie par la radio, une TV portable si les joueurs en ont une, ou même un ordinateur connecté au net par satellite. Un site de news à scandales, www.apbnews.com, a même acquis en tant record l'exclusivité des futures images filmées par la webcam. Les spéléos vont donc laisser le gadget branché pendant toute la durée de l'opération. On peut voir le flic arriver au fond du puits, s'encorder avec les scientifiques et pénétrer dans l'étroit conduit qui mène à la grotte. Le groupe pénètre donc et arrive sur le lieu du crime, se rapproche du spectacle puis l'image se brouille, filme n'importe quoi, comme si la camera avait été projetée contre le mur. La dernière image visible est celle d'un homme au crâne rasé, armé d'une batte de base-ball, se ruant vers le groupe. La police et la presse hallucinent. Des renforts sont immédiatement appelés et l'accès au gouffre devient encore plus difficile. La seule voie praticable semble celle de la fosse septique. La paroi de béton a complètement explosé sous l'effet de l'éclair de Marut, ce qui a eu pour conséquence d'agrandir l'accès au souterrain et de carboniser les restes d'excréments sur toute la surface de la fosse. Un couloir d'un mètre de large s'enfonce doucement dans la terre sur une dizaine de mètres. Puis il débouche dans une gigantesque cavité au sol constellé de bassins circulaires. Certains sont extrêmement profonds et donnent, par des voies détournées, sur la Trebišnjica. Deux issues "sèches" s'offrent aux joueurs, une qui donne au bout de trois cent mètres de galerie sur un couloir éboulé, et l'autre qui descend quasiment à la verticale. En regardant bien, des prises semblent avoir été creusées dans le calcaire il y a bien longtemps. Certaines semblent plus marquées que d'autres et témoignent du passage précipité d'Harut et ses potes. En observant bien les murs dans les zones les plus étroites, on peut même déceler des dépôts de duvet (venant des ailes d'Harut).

MEDICOPTER OU PAS?

Bon, je vous laisse décrire la magnificence du monde souterrain, stalactites, stalagmites et autres, on a une campagne à avancer, hein ? A partir de leur descente sous terre vous pouvez jeter 1D66 sur la table d'événements en milieu karstique par heure de jeu. Le dernier conduit débouche dans un des cinq sarcophages (tous vides) de la grotte. Le soulever demande une force de 4. Gros-bills les Bogomiles ? Non, ils s'y mettaient à deux, tout simplement. Les spéléologues et le policier gisent sur

le sol de la grotte, inanimés. Les lampes de leurs casques donnent à la salle un éclairage confus et morbide. Deux d'entre eux sont morts, les autres peuvent encore être sauvés s'ils reçoivent des soins intensifs dans les cinq minutes (le gouffre est à deux pas). La plupart des radios fonctionnent encore, et peuvent donc servir à appeler les secours. A moins que vos Anges soient tous de chez Guy, il faudra peut-être songer à hélitreuiller les blessés, les remonter jusqu'à la ferme étant impensable. A eux de voir ce qu'ils estiment être le plus important : la vie de quelques humains innocents ou leur "fameuse enquête". Sans oublier le principe de discrétion, car il faudra bien expliquer aux sauveteurs ce qu'ils foutaient là. Ils sont grands, ils se débrouillent. En parlant de discrétion, la webcam fonctionne toujours. Fixée au casque d'un des spéléologues, elle a volé quand celui-ci s'est pris un coup de batte dans la tête, et son champ a été obstrué par le corps de son propriétaire. Celui-ci a réussi à se traîner sur quelques mètres vers la sortie avant de tomber dans le coma. Les PJ, depuis leur sortie du sarcophage, sont dans le champ et le resteront jusqu'à ce qu'ils quittent la grotte. Repérer sa minuscule diode verte dans la semi-pénombre est un jet Difficile de perception, Moyen s'ils fouillent méthodiquement les environs. Comprendre ce qui s'est passé demande une inspection du plafond : de nombreuses cavités, creusées par les écoulements d'eau se sont formées, et communiquent avec tout un réseau de tunnels et autres cavernes. C'est par là que sont arrivés le skin et sa batte de base-ball.

UNDERGROUND BATTLEGROUND

Que les Anges aient assisté à la scène via Internet ou pas ne changera pas grand-chose : s'ils se font la courte échelle pour passer par un des trous du plafond, ils déboucheront dans le "labyrinthe". On peut voir des traces de pas ensanglantés dans un des tunnels, mais la piste s'arrête à une grotte-piscine : soit le fugitif est passé à la nage soit, il a disparu. Quelle que soit la direction qu'ils prendront, ils auront toutes les chances de se paumer (jet de Perception moyen puis de Volonté difficile). Une fois qu'ils auront bien zoné dans le réseau, vous pouvez envoyer l'artillerie : un mini tremblement de terre fait s'effondrer en partie le toit de la grotte où ils se trouvent, et un squad de skinheads armés lourdement leur tombe dessus par surprise. Ce sont des Démons de Gaziél qui font partie de la Croisade. Pour ceux qui n'auraient toujours pas le Liber Daemonis, la Croisade est un groupe de Gaziél se faisant passer pour des Soldats de la Terre Creuse (voir les petites affaires du MJ, dans INS/MV3). Certains poussent même le vice jusqu'à se raser la tête pour ressembler à des Anges de Daniel passés à l'ennemi : l'effet sur le moral de leurs ennemis est immédiat. A l'origine un gigantesque terrain d'entraînement pour la Croisade, les sous-sols du karst Herzégovinien sont maintenant une zone de combat entre Anges et Démons. Une fois qu'il a estimé ses troupes prêtes, Gaziél les a envoyées à une quarantaine de kilomètres au nord-ouest d'Orasje, sous le sanctuaire de Medugorje. La zone est un lieu d'apparition de la Vierge depuis

1981 et est devenue un lieu de pèlerinage mondial. C'est encore une source d'emmerdes pour les forces du Bien, car les miracles, pourtant quasi mensuels, ne sont pas reconnus par le Vatican. Ça n'empêche pas les Franciscains qui tiennent l'endroit d'accueillir des millions de visiteurs chaque année et d'en profiter pour leur balancer des sermons sur le caractère sacré et croate de la région. Les Croates de Croatie s'en foutent pas mal, considèrent ça comme du nationalisme ridicule mais on dénombre plus de 60 000 pages web consacrées aux apparitions et des dizaines de tours-opérateurs organisent des pèlerinages. Le denier du culte explose, le sentiment nationaliste aussi bref, c'est un business qui roule, sans même un coup de pouce des Anges de Marc ! Autant vous dire que quand des chapelles entières ont commencé à disparaître sous terre, des pentacles se graver sur les places du sanctuaire accompagnés des mentions de "nouvel ordre mondial", la réaction des autorités angéliques a été immédiate. Et zou, un contingent de Daniel bien décidé à bouter les sorciers nazillons hors du karst. Une fois que les vrais rasés ont mordu à l'appât, les Gaziél se sont prudemment retirés (les églises de Medugorje sont carrément gros-bills) et on a déplacé le conflit vers... Popovo Polje, vous l'aurez compris.

GUÉRILLA DANS LA TERRE CREUSE

Le combat doit être rude : si les PJ ne sont ni des foudres de guerre ni équipés spéléo, ils risquent bien d'y passer. Si vous jouez avec une bande de bourrins, profitez-en, ressortez vos plans de donjons aléatoires (vous savez, ceux avec les bords qui communiquent comme dans Pac-man) et défourez à tout va. N'oubliez pas que, comme Olive et Tom, les Gaziél ont la connaissance du terrain, sont super-entraînés et ont développé des tactiques de groupe particulièrement efficaces. L'une d'elle consiste à faire du bruit dans une grotte pour attirer l'ennemi, plonger dans un bassin profond et y attendre que les victimes pénètrent dans la grotte (Anaérobiose pour tenir). Une petite détection des ennemis pour s'assurer de leur présence et zou ! une demi-douzaine de Gaziél sortent de l'eau, kalachnikov maudite au poing. N'oubliez pas que vu les conditions parfois exiguës, toute arme plus grande qu'un fusil se révélera extrêmement gênante. Donc pas de M-60, merci. Après avoir bien fait souffrir vos Anges, (plus ou moins vite selon leur puissance) laissez les s'échapper quand ils arrivent à un ou deux points de force de la mort. Si Nikitas est avec eux, ils pourront observer la machine à tuer en action. Par contre, il n'aura pas l'occasion d'inspecter les cadavres vus que ce sont tous des Démons et des familiers. Cela le troublera fortement car il pensait être tombé sur des paramilitaires engagés par la Rose ou un truc humain équivalent. De nombreux objets (chargeurs, lambeaux de vêtements) sont par contre récupérables, et l'abondante iconographie occulto-nazillonne qui les recouvre ne devrait pas laisser de doutes aux joueurs quant à leur origine. Marie-Jolie, elle, se jettera à terre à la première bastos tirée et hurlera de peur pour faire plus vrai. Elle n'a strictement aucune théorie sur ce qui est en train de se passer et, à vrai dire, proposera de se barrer le plus vite possible vu qu'il ne semble y avoir nulle trace de leurs pentacleurs préférés. Nikitas est de cet

avis, et il n'a pas envie de crever bêtement dans un tunnel pour retourner récurer des WC fussent-ils divins. Accessoirement, il a une vengeance à assouvir. Alors qu'ils tenteront de se diriger vers la sortie, rebelotte, une bande de skins leur tombe dessus.

CRAMPED HEADQUARTERS

Mais cette fois-ci, ce sont les Daniels qui mitraillent, pensant être tombés sur une patrouille de Soldats. Si vos joueurs sont vraiment mal en point, ils peuvent vraiment y passer. A eux de tenter quelque chose : se rendre, parlementer en angélique etc... Au bout de quelques secondes, les Daniels se rendront compte que l'équipe n'est pas exactement constituée de militaires endurcis et encore moins de sorciers fachos. L'heure est donc aux explications. Après moult palabres, toute la petite troupe sera conduite sous bonne garde au QG de campagne, une caverne plus grande disposant de nombreuses ouvertures sur l'extérieur. Ice, le chef de la soixantaine d'Ange présents, est un skin de taille moyenne. Son visage buriné est orné de rouflaquettes à faire pâlir d'envie un Whog Shrog, et il a la sale habitude de chiquer du tabac en toutes circonstances. Il écouterait la version des PJ, demanderait un numéro de mission, et s'ils se montrent convaincants, il leur expliquerait la situation telle qu'il la connaît (les méchants Soldats voulaient faire sauter Medugorje etc...). Oui, il pourra les ramener à la surface (après tout, c'est pas leur guerre) mais pas tout de suite : il doit en référer à son supérieur hiérarchique à Notre-Dame. Si les Anges lui rient au nez, il ne comprendra pas. Isolé sous terre depuis des semaines, il n'est pas au courant des derniers ragots Blandinesques et de l'état de désorganisation exceptionnel qui règne dans la cathédrale. Il mettra leur version des faits à l'épreuve en appelant son boss sur sa ligne privée. Sa grimace indique que les PJ avaient raison : la super-ligne-mega-cryptée-d'urgence débouche sur le répondeur de la secrétaire de son boss. Bon, ben on va attendre... Les personnages sont invités à se reposer, et quelques Daniels bourrus se feront une joie de panser leurs blessures. C'est le moment idéal pour faire plus ample connaissance avec Nikitas.

Si les Anges ne l'avaient pas encore rencontré, ils verraient un homme mince, asiatique et barbichu. Il doit avoir dans les quarante ans, est habillé de noir (gros pull, treillis et rangers), et est en train de se faire bander le bras. Il est lui aussi descendu dans le dédale et s'est fait choper par deux patrouilles de Gaziels. Seule l'arrivée inopinée des hommes d'Ice l'a sauvé d'une fin tragique. Souvenez-vous qu'il désire en apprendre un maximum sur les deux premiers sacrifices, et qu'il distillera les informations sur la Rose en échange, mais au compte-gouttes. Cinq heures et un casse-croute plus tard, le téléphone d'Ice se mettra à vibrer et il s'éloignera du groupe.

Après deux ou trois hochements de tête, il fera signe à ses hommes de se jeter sur les PJ (pas Nikitas ni Marie-Jolie) pour les immobiliser tous.

PRISONER OF ICE

Vu leur état de santé ça ne devrait pas être trop dur mais on ne sait jamais : jouez la bagarre avec honnêteté (allez, un petit effort). Nikitas s'interpose, Marie-Jolie hurle des insultes mais rien n'y fait. Les ordres de la hiérarchie sont formels, les PJ sont de dangereux renégats à incarcérer immédiatement. Si l'un d'eux parvient à s'échapper, pas de problème, il pourra toujours suivre le convoi de prisonnier de loin. Le convoi en question se compose d'un van blindé banalisé où les personnages seront enchaînés (pieds et poings), et de deux pick-up tout-terrain. Tout ce petit monde rejoint la route, direction : Medugorje. Les conducteurs feront un énorme détour pour éviter les abords du gouffre ou règne l'anarchie la plus complète : soit les journalistes se demandent qui sont les mystérieux sauveteurs, soit tout le monde en est encore à attendre le retour du flic et des spéléologues. Maintenant que tout se calme, passons aux explications. Ice obéit effectivement à la hiérarchie, ou plutôt croit obéir : l'ordre émane en fait de l'APHTE. Vous vous souvenez qu'ils avaient espionné les personnages afin de les utiliser dans le Chapitre 4 pour se payer Blandine. De plus, Henri avait découvert les micros dans leurs appareils et avait laissé ces trucs aux techniciens de chez Ange. Résultat, plus de traces des PJ pour l'APHTE. Pour s'assurer que rien ne clochait, ils ont mis sur écoute toutes les fréquences d'urgence Angéliques via le Reticulum (merci Marut). Quand Ice a appelé, son appel a été enregistré comme les autres. Le temps que les ordinateurs isolent les noms des PJ et localisent l'origine de l'appel, l'APHTE rappelait le Daniel en chef en prenant un ton alarmiste. C'est clair, il fallait les coffrer jusqu'à nouvel ordre, et plus vite que ça. Afin d'assurer une sécurité maximum, Ice a donc ramené tout ça à Medugorje. L'APHTE n'a rien contre les PJ en particulier, et les laissera d'ailleurs moisir là jusqu'à nouvel ordre. Pendant ce temps, on sait où ils sont et ils ne risquent pas de faire grand mal. Bénéfice annexe, ça fera autant de Daniels de moins pour casser du Gaziel. Les joueurs, eux, n'ont aucun moyen d'apprendre ça et se contenteront de spéculer entre une saute d'humeur d'Henri et leur dossier chargé qui aurait enfin été traité à Notre Dame. Une heure de route plus tard, le convoi arrive en vue de Medugorje.

ESCAPE FROM MARYLAND

Seuls les moteurs des véhicules brisent le silence du sanctuaire. On est dimanche, il est quatre heures de l'après-midi et toute la foule est rassemblée sur "Apparition Hill", la colline où six gamins ont littéralement vu la Vierge en 1981. Les skins rentrent le van dans un garage, et font descendre leurs prisonniers dans la cave du bâtiment. Voilà les PJ en cabane, pas pour longtemps j'espère. Souvenez-vous que les Daniel sont des soldats, pas des matons. De plus, ils ne se sentent pas exactement à l'aise de séquestrer des Anges dans un lieu en théorie sacré, et carrément éloigné de toute autorité angélique. Certains se disent même qu'ils feraient mieux de cogner du Soldat au lieu de perdre leur temps avec de simples renégats. Les Anges, hormis les menottes aux poings et aux pieds, auront

droit à un traitement de faveur : nourriture correcte glissée par une trappe sous la porte, possibilité d'écouter Radio France Internationale et même prière quotidienne avant le petit-déj. C'est grâce à cette fameuse radio qu'ils pourront apprendre, quelques jours plus tard, le sacrifice de Mariusz Winkowski, représentant américain de Round Table Pizza en Europe. Et Notre-Dame qui n'envoie toujours pas la suite des ordres... Il serait peut-être temps de songer à une évasion. Les Daniel sont sur leurs gardes, mais si vos joueurs trouvent quelque chose d'intelligent et d'original, laissez-les tenter l'impossible. On a dit original, hein, donc pas le coup du "malade" qui se tord de douleur pour attirer le geôlier à l'intérieur, car c'est un peu éculé. Une tentative audacieuse, et à laquelle les skins n'auront pas pensé, est de faire appel à la foule. Après tout, ils sont dans un patelin visité par des milliers de personnes tous les jours...

Le programme de prière a une régularité de montre suisse: chapelet (dix Ave maria suivit d'un Pater, le tout quinze fois de suite) de 18h à 19h tous les jours, messe de 19h à 20h puis bénédictions et fin du chapelet. Adoration du saint sacrement (l'hostie) le mercredi et samedi de 22h à 23h, et le jeudi juste après la messe. Adoration et prière supplémentaire le vendredi après la messe. Tous les dimanches à 16h, chapelet pour la paix sur Apparition Hill. Le vendredi à 16h, prière devant une des croix plantées sur les collines avoisinantes. La confession est disponible tous les jours avant la messe. Ce planning plutôt chargé cause de grands mouvements de foule dans le village et les collines avoisinantes, donc attirer l'attention d'un pèlerin par le soupirail de la cave doit être jouable. Hurler bêtement à l'aide ne servira pas à grand-chose (les Daniel écarteront d'éventuels sauveteurs), mais un peu de Charme ou un excellent Baraïn pourraient faire l'affaire. Bien sûr, si l'un d'eux a Passe-Muraille, ça facilitera grandement les choses. Si tout échoue ou si vous voulez vraiment leur montrer combien ils sont incapables, envoyez la cavalerie : Nikitas, et/ou Marie-Jolie.

FILER À L'ANGLAISE

Si Nikitas pense encore pouvoir tirer quelque chose d'eux ou de Marie-Jolie, il rejoindra Medugorje avec sa BMW de location laissée quelque part dans le polje. Marie-Jolie, au pire, viendra en stop et fera tout pour les retrouver. Non seulement ils peuvent lui être utiles, mais peut-être qu'elle commence à s'attacher à eux après tout ça... La technique d'évasion prônée par Nikitas sera de faire sortir les PJ un par un avec Passe-Muraille puis de se mêler à la foule. Ensuite, Charmer quelques pèlerins, échanger leurs vêtements et les envoyer courir dans les collines pour attirer les Daniel. Pendant ce temps-là, une BMW de location roulera à toute allure vers la France. Nul doute que les PJ préconiseront de ne pas s'attarder en France ou même de contourner carrément le pays pour se rendre en Angleterre. Ils peuvent aussi vouloir aller faire la peau à Henri Sézame, c'est comme ils le sentent. Celui-ci a déménagé et se planque en attendant les instructions de son Archange. Direction donc la

ville natale de la pauvre Heather Chisolm : Amesbury, commune limitrophe de Stonehenge.

TABLE D'ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES EN MILIEU KARSTIQUE

11-26	Rien
31-33	Au loin un grondement se fait entendre... le tonnerre sous terre?
34-36	Un cours d'eau large et profond d'1D6 mètres barre la route aux PJ
41-43	Tremblement de terre léger (plus de peur que de mal)
44-45	Des voix déformées par l'écho se font entendre... impossible de les localiser ou de comprendre quoi que ce soit
46-51	Des coups de feu retentissent on se bat à l'arme automatique dans la région
52-53	Tremblement de terre moyen: le sol commence à se fissurer, jet d'Esquive moyen pour ne pas se tordre la cheville
54-55	Douche: une colonne d'eau glaciale se déverse sur la tête des PJ
56-61	Des pans entiers du plafond se détachent: 3 jets d'esquive Difficiles (Puissance +2 en cas d'échec)
62	Poursuite à la Indiana Jones: un énorme rocher se met à glisser/rouler dans le boyau exigü où se trouve l'équipe: jet de course Moyen, Puissance +3 en cas d'échec)
63	Balle perdue: une bastos touche le PJ en tête de groupe, impossible de déterminer l'origine du tir (calibre au choix)
64	Tremblement de terre: impossible d'avancer pendant une demi-heure, le fracas est assourdissant
65	Poursuite à la Indiana Jones II: cette fois-ci, c'est une rivière qu'il faut éviter (3 jets de Course Difficiles, En cas d'échec, 2 jets de Natation Difficiles pour ne pas se perdre. Si échec, comptez 1D6 heures pour se retrouver tous)
66	Apocalypse souterraine: le plafond s'écroule, le sol s'ouvre et les PJ atterrissent dans un torrent en furie (3 jets d'esquive Difficiles, Puissance +3, puis 2 jets de Natation Difficile. En cas d'échec, dégâts dus à la noyade Puissance +0 et 2D6 heures pour se retrouver)

TRI MARTOLOD YAOUANK, O VONED DA VOYAGI

Nous voilà arrivés dans le dernier tiers de New World Order et ça va commencer à grave partir en couille, comme diraient les jeunes d'aujourd'hui. D'abord, les personnages devraient se sentir un peu traqués et limite fugitifs. Bien. A la fin de ce scénario, ils le seront vraiment. Ensuite, la hiérarchie angélique, trop occupée à se chercher des poux, va commencer à négliger sa "veille médiatique" habituelle. Les bavures les plus graves étaient d'ordinaire effacées par Blandine, elles ne le seront plus dans les prochains jours pour des raisons évidentes. La presse va donc commencer à carrément s'intéresser aux sacrifices. Mais niveau pentacle, pas de révélations transcendantes à Stonehenge, juste une petite cameo de la Saint Patrick Irish Crew, des néo-paiens-crypto-anars, quelques possibilités de trahison et surtout, surtout, le retour de Marcelin Charnu.

ROULE BRITANNIA !

Ah, l'Angleterre, patrie du beau temps, du five o'clock tea et du prince William qui couche avec Britney Spears (vous ne savez pas ?). Au niveau des forces du Bien, la Perfide Albion n'est pas top au top. Les coincés à la Dominique n'ont jamais apprécié la création de l'Anglicanisme, et les alternatifs à la Yves ou Michel préfèrent de loin l'Irlande et son côté plus "authentique". Enfin, ils ont quand même Stonehenge, et c'est bien ça qui leur permet de figurer dans cette campagne. Le fameux monument mégalithique fait fantasmer anglais et amateurs de petits gris depuis des siècles, et les pires conneries ont été proférées à propos de ses créateurs et sa fonction originelle. Pour résumer, Stonehenge fait environ 90m de diamètre, a été construit en plusieurs fois, entre 3100 et 1550 avant JC mais ni par des druides, ni par des romains et encore moins par des lémuriens géants. Ce qui est sûr, c'est que les joyeux entrepreneurs sont allés chercher leurs pierres à des dizaines voire des centaines de kilomètres, et ont dû bien se galérer pour monter les grosses là, tout en haut. Aujourd'hui, il en manque pas mal, en partie à cause des seigneurs médiévaux

qui ne se privaient pas pour venir piocher dans cette réserve de matériaux à ciel ouvert. Nettement plus tard, un rigolo a remarqué que l'axe nord-est du monument était dans l'alignement du lever de soleil le jour du solstice d'été. Depuis, on a droit à tout et n'importe quoi, dont la fameuse théorie dite de "l'ordinateur", selon laquelle Stonehenge serait une gigantesque machine à calculer les éclipses, l'ascendant du capitaine Haddock et le prochain tirage du loto. En attendant, ça sert à faire survivre la petite ville d'Amesbury et planter le quatrième point du pentacle d'Harut. Contrairement à Tustrup ou Popovo Polje, Stonehenge reçoit environ un million de visiteurs par an - plus que Rennes-le-Château, c'est vous dire. Le sacrifice a donc été rapide, net et sans bavure. Harut, Marut, Mark Bhar-Nabey et William Lockyer sont arrivés à Stonehenge en voiture (une départementale passe juste à côté). Ils ont assommé les gardiens du site, sorti Mariusz Winkowski du coffre de la voiture, installé les cierges, tracé le pentacle au milieu des pierres et zou, un pizzaïolo de moins sur terre. L'ensemble a pris moins d'un quart d'heure, mais a laissé des traces évidentes et un témoin. Les traces font la une de tous les tabloïds d'Angleterre dès le lendemain matin : "Cérémonie sataniste à Stonehenge", "La vengeance des druides", "Meurtre du représentant de Round Table Pizza : Pizza Hut se refuse à tout commentaire" "le Prince William couche avec Britney Spears !" "On ne se moque pas impunément du mythe arthurien !" "et autre "la fin du monde est proche". Pour ceux qui n'auraient pas appris les news par la radio à Medugorje, Mariusz Winkowski était le représentant de Round Table Pizza en Europe. Cette firme implantée aux Etats Unis et en Asie propose, dans un décor médiéval de pacotille, des spécialités comme la "suprême roi Arthur" (pepperoni/merguez) ou la "délice jardinier de Genièvre" (végétarienne). Mariusz a été choisi par la maison mère basée en Californie pour ses origines et sa connaissance des us et coutumes du Vieux Continent. Il a fait un foin du diable en communiqués de presse et William Lockyer a juste eu à transmettre une coupure de journal à la

Rose qui s'est chargée de son enlèvement. Selon le jour d'arrivée des personnages, les lieux seront plus ou moins surpeuplés. On distinguera trois vagues de gêneurs : la police, puis la presse et les touristes.

999, C'EST 666 À L'ENVERS

Les flics du Wiltshire, la région de Stonehenge, ne sont pas contents. Ils sont aimés de leurs concitoyens, ont le réseau de "sos-délation-voisinage" le plus dense d'Angleterre, un des taux de délinquance les plus bas et leur cheftaine à un doctorat. Alors quand des rigolos viennent tracer des pentacles chez eux, ils n'aiment pas, mais alors pas du tout. Le lendemain du meurtre, les habitants du village d'Amesbury ont tous reçu une lettre du commissariat du genre "si vous avez des renseignements sur les actes de vandalisme et le meurtre, appelez le (01980) 623822". Pour info, les urgences c'est le 999. Tout le village est donc sur ses gardes et cherche désespérément des types louches genre un peu basanés pour se trouver un coupable. L'accès à Stonehenge, d'ordinaire limité par une barrière afin de préserver le site, est dorénavant impossible. Une cinquantaine de flics patrouillent la plaine et un très joli cercle de barbelés fait le vide autour du monument. La route avoisinante, par contre est un bouchon continu, tous les automobilistes ralentissant à proximité des pierres pour jeter un coup d'œil. En plus des flics locaux, Londres a dépêché sur le coup le Security Service (MI5), Interpol a fait bouger le National Criminal Intelligence Service et deux techniciens d'Europol sont venus faire des relevés. Ça fait beaucoup de types en imperméable et badges autour des barbelés. Les impers, c'est pas pour faire FBI, c'est parce que depuis le meurtre, il n'arrête pas de pleuvoir. La classique enquête de voisinage sera rendue difficile par cette abondance de condés : se faire passer pour un flic relèvera de l'impossible et poser des questions "innocentes" attirera plus l'attention que des révélations croustillantes. Le MI5 et le NCIS demanderont à leurs témoins et suspects une description de toutes les personnes les ayant déjà interrogés. Outre le petit côté "guerre des polices" qui est exploitable, cela grillera surtout les joueurs auprès d'organisations trop fortes pour eux. Rappelons que si les forces du Bien infiltrent beaucoup de structures comme la police, les hôpitaux etc, ils sont beaucoup plus circonspects dans des domaines sensibles comme l'espionnage international. A moins de faire preuve d'un génie criminel hors du commun, toute bavure risque de leur coûter très cher. D'ailleurs, s'ils ont déjà fait parler d'eux dans d'autres pays européens, leurs dossiers sont déjà aux mains du NCIS. Interpol n'a pas d'agent sur le terrain, mais fait transiter l'information sur un réseau informatique crypté entre les polices des 177 pays membres. A Amesbury, ces messieurs des forces de l'ordre se sont répartis ainsi : le MI5 à l'Antrobus Arms Hotel (pas mal), le NCIS au Fairlawn Hotel (déjà plus chic), et Europol au Druids Motel (restriction budgétaire oblige). Ce sont d'ailleurs les trois seuls hôtels libres de la région,



avis aux PJ à la recherche d'un toit. Fouiller leurs chambres relève du suicide, mais permettra d'avoir une vision externe de l'affaire. Par exemple, Fiat Lux, fait partie des organisations suspectées et des investigations poussées qui semblent être actuellement en cours dans les milieux satanistes. Comme précisé au-dessus, si les Anges ont déconné, leurs photos figurent dans les dossiers au chapitre "suspects".

HELLO MY BABIES, JE SUIS MASSMEDIA

Les premiers sur place sont les journalistes locaux (on s'ennuie ferme dans la région) puis les journaux à scandales genre le Sun et le Daily Mirror. Bien sûr, la télé est de la partie, mais la plupart des équipes ne restent pas longtemps : on arrive, on filme et on rentre à Londres. Quelques journalistes indépendants s'installent en ville, et commencent à fouiner partout, espérant décrocher le papier de l'année. L'un d'eux, Marvin Swari, fait un meta-reportage classique : une enquête sur les enquêtes. Il prendra donc le chou aux diverses forces de polices, aux journalistes et... aux PJ. Un des trucs qui risque de les griller est le fait de se trimballer en groupe. Les équipes d'Ange sont en général assez hétérogènes, et c'est le genre de détail qui attirera l'œil de Marvin (et d'autres collègues si le cœur vous en dit). Il se contentera d'abord de les suivre histoire de mieux connaître leurs habitudes, savoir où ils crèchent, d'où ils viennent etc, puis laissera un mot à leur hôtel du style "j'ai des renseignements exclusifs à échanger, rendez-vous au bar à 17h00". Si les PJ viennent au rendez-vous à la rôliste, c'est à dire 20 minutes en avance et armés jusqu'aux dents, tant mieux ! Cela ne fera que confirmer les soupçons de Marvin. Il leur balancera de très bonnes photos du cercle de pierre et des principaux enquêteurs, prises au téléobjectif. Il affirme connaître les noms de tous ces hommes ainsi que leurs fonctions, performances passées etc. Ce n'est pas du bluff mais ce n'est pas transcendant non plus. A moins que les PJ ne soient vraiment fichés partout, ils n'auront pas grand-chose à faire avec les services secrets anglais. Stuart est intéressé par cette histoire de pentacle, mais surtout par la raison de la présence des joueurs. Ils sont français, certains sont peut-être voyants, ça le titille et il gôbera à peu près n'importe quoi. Ce qui compte est que les joueurs aient l'air sérieux et défendent leur pipeau avec des preuves. Toute tentative d'intimidation ne fera qu'éveiller la curiosité du journaliste. S'il se sent en danger, il fera le coup de l'enveloppe contenant leurs photos, empreintes vocales etc. prêtes à être envoyées automatiquement à tous les journaux nationaux. Là non plus, il ne bluffe pas : il a filmé et photographié les personnages de loin et porte un micro scotché sous sa chemise. Si la première rencontre se passe bien et que les Anges se montrent coopératifs, il les rappellera le lendemain pour organiser une interview. A noter que, en échange de l'interview ou d'un scoop équivalent, il refilera les coordonnées de Garth Paltrow, le techno-babos-berger-new-age qui reste quand même le seul témoin de cette sale histoire. Et puisqu'on parle de chevelus en peau de mouton, voici donc les touristes.

STONESTOCK

Outre les classiques touristes à appareil photo, gamins qui pleurent et cœurs jaunes, de nombreux groupes "alternatifs" se sont donné rendez-vous dans les champs près d'Amesbury. En vrai, on notera des travelets, une catavane de véhicules dépareillés trimballants des jeunes rebelles de coins paumés en festival de rock, les associations de renaissance de la culture celtique, des pratiquants du new-age qui sont venus se

ressourcer aux pierres et même un petit groupe de Black Méral qui compte bien tourner son clip dans le pentacle de Stonehenge. Parce que c'est daaaaaaark. Les "travelers", devant l'abondante présence policière, laisseront leurs véhicules à distance et se contenteront de rôder un peu dans la plaine pour voir ce qui s'y trame. Les new-agers exécuteront quelques séances de méditation avec lunettes à ondes alpha près du cercle de flics pour purifier les pierres de ce trop plein de karma négatif, et les rockers tenteront une percée dès la première nuit, guitares sous le bras et caméscope au poing. Le réel intérêt vient des groupes celts qui, chaque année, se frottent avec la police pour pouvoir fêter les divers solstices et autres éclipses au sein du cercle de pierres, au-delà des barrières. Ils ont décidé de surprendre la police en venant à une date plutôt neutre, et sont arrivés en force. Leurs tentes sont plantées dans le champ de Garth Paltrow, fermier local complètement barge qui anime un site web psychédélique sur le mouvement celtique et fait paître des moutons non loin des pierres.

La population est persuadée qu'il a quelque chose à voir avec le pentacle, et tout Amesburien interrogé dirigera les investigations des PJ vers sa ferme. Les flics et les espions y sont déjà passés mais n'ont rien pu tirer de lui : il affirme avoir passé la nuit à aider une de ses brebis à mettre bas. C'est une vérité partielle. L'accouchement s'étant bien passé, il est allé rendre grâce aux esprits de la terre près du cercle et c'est là qu'il a suivi, allongé dans l'herbe et jumelles à la main, la petite cérémonie Harutienne. Ça l'a plutôt fait flipper et a chassé le peu d'esprit rationnel qui lui restait loin dans les limbes de son inconscient. Quand on n'aime déjà pas les chrétiens, voir un Ange arracher le cœur d'un mec au milieu d'un pentacle dans un lieu mystique, ça choque un peu. Il n'en a donc parlé à personne, et fait de son mieux pour décourager ses visiteurs chevelus de tenter une percée : seule Gaia sait ce qui pourrait arriver. Pour se détendre et gagner leur pitance en attendant le jour J, ses hôtes sont donc partis arpenter la ville, interpréter avec plus ou moins de bonheur des chants traditionnels et vendre des brochures sur les bienfaits de la macrobionique. Ils feront également de la pub pour leur assemblée générale qui se tiendra le soir même au Boar's Head (voir juste en dessous). Dans le public clairsemé par la pluie, on peut remarquer une quinzaine de jeunes gens propres sur eux qui regardent ça d'un air amusé, et un petit grincheux pas inconnu des PJ.

FAUT PACTISER EN GRANDE-BRETAGNE

Ces jeunes gens bien comme il faut, sont étudiants au Sarum College de Salisbury. Ils ont cet air particulier de venir de tous les coins du monde, d'être de toutes les fois chrétiens et de recevoir un enseignement œcuménique. C'est déjà très bien, mais le meilleur reste à venir : ils sont les cobayes d'une expérience pilote des Archanges Yves et Christophe visant à tester les effets d'une éducation mixte entre croyants normaux et humains bénis, fils du seigneur etc... Pour l'instant ça a l'air

de marcher pas mal, et c'est justement la date de l'inspection annuelle par des hauts gradés d'Yves. Les heureux gagnants de cette année sont les membres du Saint-Patrick Irish Crew, la Tierce Celte. Ceux que les mots Tierce et Crew feraient tiquer se tourneront vers le Liber Angelis et un dico d'anglais respectivement. Savoir que ce sont des grade 3 d'Yves méga-puissants chargés de missions spéciales devrait suffire. Ils observeront d'abord les étudiants de loin, puis discuteront quelque peu autour d'une bonne Guinness et enfin testeront leur réaction face à une menace maléfique. La phase d'observation est terminée, et la discussion va se faire ce soir, au Boar's Head, un pub de renommée d'Avesbury qui retransmet Arsenal/Manchester United sur écran géant. Pour le test de réaction face au mal, il n'a vraiment rien à voir avec la campagne et sera peut-être traité dans un prochain scénario. Le lobby footballistique de Sarum College est extrêmement puissant et la secte pro-Guinness ne s'en sort pas mal non plus. Attention, ce n'est pas l'ambiance pitoyable des soirées d'écoles d'ingénieur ou de commerce. Les étudiants de Sarum savent apprécier et modérer leur consommation de substances psychoaffectives. Ils ne vomissent donc pas partout et se draguent de manière plus intelligente que n'importe quel membre d'un BDE ou gadzarts. Des gens bien, quoi. Au cours de la soirée, entre deux commentaires sur la défense de Manchester, un certain débat philosophique prendra place, lancé par des membres de la "Stonehenge campaign" un des groupes celtisant visant à obtenir un accès libre aux pierres toute l'année. De nombreux étudiants se joindront au débat, alimenté discrètement par Saint-Patrick lui-même (ça l'amuse beaucoup de voir les gens se tripoter sur son rôle dans la christianisation des traditions païennes). Le débat volera extrêmement haut et les étudiants sont ravis de trouver à qui parler. Les membres de la Tierce resteront en retrait, jugeant les réactions estudiantines et la portée de leurs idées. Au bout de trois heures, ils quitteront le bar et iront faire un tour dans la ville. Les étudiants continueront leur causerie jusqu'à la fermeture du pub, et laisseront les païens abasourdis par la qualité des leurs arguments et leur ouverture d'esprit. Ils sont parfaits, je vous dis. D'accord, un ou deux ont Philosophie, ce qui aide pas mal. A l'autre bout du pub, loin de ces discussions métaphysiques, un groupe de touristes français honore le 54ème anniversaire de son leader charismatique : Marcelin Charnu.

RETURN OF THE MARC'

Et oui, Marcelin est de retour. Selon toute probabilité, les actions des PJ dans le Chapitre 6 n'ont pas amélioré le planning du XXIIIème Congrès de la Société Mégalithique franc-comtoise. Suite à la pression des Sociétaires et une fine suggestion de sa femme, Marcelin a décidé de laisser tomber Tustrup et de se rabattre sur Stonehenge. C'est carrément moins underground, pas top-top hype et hyper mainstream, mais de toute façon Marcelin n'utilise pas ces mots là, et il a bien raison. Bien entendu, pendant le vol Copenhague/Londres, le pentacle a été tracé, Amesbury mis sans dessus dessous par la police etc. Mais ce soir c'est la fête. Les français sont facilement

remarquables aux chansons à boire en VO et ne manqueront pas de se plaindre haut et fort du manque de vin rouge sur la carte. Le lendemain, le groupe tournera autour de Stonehenge, Marcelin gueulera tour à tour contre ces salauds de rosbifs, ces pédés de gauchistes, et ce temps de chiottes. Il devient plus grossier, c'est vrai, mais la gueule de bois y est pour beaucoup. C'est en théorie aujourd'hui que Marvin Stuart donne l'adresse de Garth Paltrow aux Anges, et ils peuvent donc aller rendre visite au fermier. Celui-ci est en train de se faire conspuer par la foule des babas car il refuse de les accompagner dans leur "marche pacifique pour la reconquête des pierres". Interrogé, il ressortira la même excuse maëutique qu'aux flics. Un petit pouvoir mental bien placé ou une démonstration de la nature surnaturelle des persos lui fera cracher le morceau. Ils peuvent se faire passer pour des esprits de la terre (regarde comme je suis résistant) pour s'attirer sa sympathie voire son admiration. Ils peuvent jouer la carte de la peur en montrant tout truc un peu chrétien (objet magique, limitation : ailes...). Garth est vraiment terrorisé, au bord de la folie, mais ne craquera pas sans débauche d'effets spéciaux, c'est comme ça. Pendant ce temps là, des mouvements de foule vont se produire autour du monument. Les black métalleux qui se sont fait gauler pendant la nuit avec leur camera ont passé la journée au poste et viennent d'être libérés. Ils ont illico migré vers un autre site mégalithique de la région pour y tracer un pentacle et enfin tourner leur clip. Un riverain qui passait par-là en vélo a tout de suite appelé la police, et les espions sont déjà sur place. Un contingent de pandores local, puis les techniciens d'Europol, et enfin quelques journalistes à sensations quittent ainsi le site. Pour arranger le tout, un hold-up a eu lieu dans la banque centrale de Salisbury, il y a dix minutes, et la voiture des criminels vient d'être signalée près d'Amesbury. Trois voitures de police supplémentaire quittent donc les lieux, toutes sirènes hurlantes. C'est ce moment que va choisir l'Ordre Ancien des Druides Anglais pour aller prendre la tête aux plantons de service.

LE CHAMP DES DRUIDES

Une quinzaine d'hommes en robe blanche sort d'un car de tounste et se dirige droit vers les barbelés. La dizaine de flics restants, déjà stressés par la soudaine baisse d'effectifs, tentent de les repousser le plus poliment possible. Croyant que les barbus organisent une diversion, la "stonehenge campaign" se rue vers les pierres, jette des dizaines de nattes de bambou sur les barbelés et pénètre en masse dans le cercle. Ils sont instantanément suivis par Arthur Pendragon - on ne rigole pas -, un leader druide/celtisant tout content de pouvoir dégainer son Excalibur retrouvée (on ne rigole toujours pas les flics l'avaient confisquée à la dernière manif). Quelques illuminés cra-cra suivent le leader à l'intérieur des pierres. Ça commence à faire du monde et les flics sont complètement désespérés. Si les PJ comptaient inspecter le pentacle, c'est le moment. Il a été tracé à la chaux, et sa pointe est dirigée vers le nord-ouest. Le contour du corps de Mariusz, tracé à la bombe de peinture, est encore visible. Quelques new-agers sortent leurs accessoires, des musiciens leurs cornemuses et Arthur Pendragon fait signe à ses

confrères druides de passer par le tapis de nattes. Les vieux en robe blanche, un à un, se risquent à l'intérieur du cercle et entament une prière de bénédiction. Pour leur permettre de terminer la cérémonie, la Stonehenge Campaign forme une grande ronde autour du monument. Les flics appellent des renforts et dix minutes plus tard, chargent tout ce beau monde matraque au poing. La scène se passe bien entendu devant les caméras de la BBC et de quelques chaînes câblées. Inutile de rappeler une dernière fois le principe de discrétion et tout ce genre de chose, vous commencez à être au courant. Une demi-heure plus tard, deux cars de flics venus de Salisbury embarquent tout ce beau monde, direction le commissariat central. Seuls quelques étendards abandonnés, deux ou trois branches de gui et un képi témoignent de l'événement. Amesbury ne regagnera pas son calme pour autant : pendant ce temps, le corps d'Heather Chisolm a été extrait de la grotte de Popovo Polje et identifié par sa famille. C'est toute la ville qui sera en deuil, et les joueurs n'ont sans doute plus rien à y faire. Garth Paltrow comme électrisé par la nouvelle, ira peindre des entrelacs celtiques sur la façade de la petite église d'Amesbury, accompagnés de quelques slogans du genre : "Anges : assassins !" "Après Sodome et Gomorrhe, Amesbury " et "Paix à Heather et Mariusz, martyrs de Gaia". Il est maintenant tellement barge qu'il décrira par le menu la cérémonie du sacrifice à qui veut bien l'entendre. Si cela se fait en un lieu un tant soit peu public, il se prend une balle dans la tête au bout de 30 secondes. C'est William Lockyer, l'agent de la Rose qui a eu des ordres stricts : pas de fuites. Il tirera donc avec un fusil de sniper depuis le toit de l'immeuble d'en face si le groupe est dans un bar ou un appartement, ou de sa voiture si la scène se passe dans la rue. Il s'enfuira alors, roulant à tombeau ouvert sur les routes du Wiltshire au volant de son Austin Mini GT Turbo. Selon la motorisation de l'équipe, la poursuite est envisageable ou pas. Rattrapé et interrogé, Lockyer avouera avoir reçu comme ordre de trouver un homme né à Cracovie et participer au tracé du pentacle. Il ne sait rien de plus, organisation de la Rose oblige. Si Nikitas a rejoint l'Angleterre avec l'équipe, il aura mené des investigations de son côté, échangeant de temps en temps des nouvelles avec le groupe. Il n'hésitera pas à Torturer Lockyer pour en apprendre un maximum. D'un autre côté, si vous estimez que le groupe n'a pas assez souffert, il peut décider de se débarrasser d'eux sur-le-champ. Il tentera ça un par un et si possible par surprise, mais il sait que l'équipe constituera un obstacle à sa vengeance personnelle. De plus, il les croit officiellement renégats depuis leur arrestation par Ice, et pense qu'ils ne seront pas regrettés par leurs supérieurs. Marie-Jolie continuera de jouer les humaines innocentes, mais comptera plus que jamais sur ses corbeaux pour faire le ménage dans le groupe. "L'assaut" de Stonehenge par les druides et leurs potes sera une occasion rêvée pour se débarrasser d'un d'entre eux. La confusion générale, la foule et la pluie permettront difficilement aux PJ d'élaborer une tactique défensive correcte. En revanche, elle peut s'avérer une alliée de poids, car elle cherchera tout d'abord à niquer Nikitas. En effet, elle se méfie grandement de ce Joseph qui n'a pas l'air commode. Cependant, elle se chargera elle-même du gars afin de sauvegarder l'existence de ses

familiers en profitant de la confusion afin que les personnages ne la remarquent pas (à votre jugement) et de la surprise sur Nikitas qui ne se méfiera pas d'une simple humaine. En fait, tout cela risque de créer une belle bataille rangée avec des effets spéciaux un peu partout, des haches de Guerre, des armes qui se meuvent toutes seules, des armures dorées, une confusion totale de qui est avec qui... et des caméras de télévision...

SAME AS IT EVER WAS

De retour à leur hôtel/tente/siège de voiture, un petit message officiel les attend. "Vous êtes invités à vous rendre à Notre-Dame de toute urgence." Cette fois-ci, c'est un vrai : les dossiers des personnages sont arrivés à Notre-Dame, ont été traités tant bien que mal et les forces du Bien ont mis un certain temps à les localiser (leur dernière trace date du message d'Ice sur le répondeur de son chef). La conclusion de la hiérarchie est sans appel : à partir de Tustrup, les Anges ont agi sans ordre et doivent répondre de leurs actes. Si les Anges se conforment à l'appel, un squad d'Anges de Laurent les attend à l'aéroport, "camouflés" en escouade du GIGN : arraisonnement à la sortie de l'avion, police, menottes, prison. S'ils veulent faire du grabuge allez y, il y a autant de grade 2 de Laurent que de personnages. Si ces derniers ont laissé des cadavres derrière eux, ou sont passés à la télé, doublez le nombre. S'ils ont fait les deux, triplez le. Si les Anges se laissent faire, ils sont jetés au cachot sous Notre-dame. Ils risquent d'y moisir un certain temps. Des Anges de Dominique et de Joseph viendront régulièrement leur poser les mêmes questions : "Pourquoi ? Qui est cet Henri Sezame ? Et ce Nikitas vous dites ? Bon on va vérifier... Et cette Marie-Jolie ? Une humaine, hein ?" Harcelez-les. S'ils ne crachent pas le morceau assez vite, les Joseph les Tortureront. S'ils avouent tout et n'importe quoi, ils resteront au cachot en attendant leur procès. C'est à dire longtemps. Encore que si vous estimez qu'ils ont droit à une chance, ils pourront jouer l'épisode final (tous les détails sont au chapitre 10). Et s'ils ne se laissent pas faire ? Ah, que voilà une saine réaction ! Entre les ordres fumeux d'Henri et les intoxic de l'APHTE, ils devraient être méfiants. D'ailleurs, ils se croient peut-être renégats depuis leur captivité à Medugorje. Raison de plus pour ne pas répondre à l'appel, et prendre le prochain vol pour Cracovie. S'ils décident effectivement de ne pas se livrer à Notre-Dame, leur signalement est donné à toutes les polices et forces du bien d'Europe en moins de 24h : l'épisode suivant risque d'être coton. Pour conclure la liste des bonnes nouvelles, et si le groupe compte un hacker fou, il va halluciner. En cas de connexion au Reticulum, le terminal affiche n'importe quoi, les liens aboutissent n'importe où et pour finir en beauré, l'ordinateur explose. Que ce passe-t-il ? Toutes les réponses sont au chapitre neuf. Allez, bye.

SO, TAKE MY STRONG ADVICE JUST REMEMBER TO ALWAYS THINK TWICE

Voilà les personnages arrivés presque au bout du périple ce qui ne veut pas dire que les choses vont être plus faciles pour autant. Au contraire, leurs actions passées risquent de leur compromettre sérieusement la tâche. Ainsi, si les personnages sont là, c'est qu'ils sont sans doute considérés comme renégat. Selon, ce qui s'est passé au chapitre précédent, Marie-Jolie et Nikitas sont présents ou pas. Les personnages vont devoir démanteler la Rose locale afin d'apprendre que la fermeture du pentacle doit avoir lieu à la Forêt Noire et enfin ils apprendront à quoi sert le pentacle. Pendant ce temps, ils vont devoir échapper à une bande de Daniel qui veulent la peau des renégats, collaborer avec Annie, la sœur de Marie Jolie et se démerder pour s'en tirer vivant. C'est tout un programme.

C'EST LA PANIQUE PARTY TIME

Avant d'en venir aux personnages, voyons ce qui se passe à 2000 kilomètres de là à Notre-Dame, ça vous aidera à mieux cerner le contexte dans lequel vont évoluer les personnages. En fait, c'est un bordel sans nom dans lequel patauge Maillapartir, le bras droit de Dominique et chef de Notre-Dame. Si au départ, il y a eu quelques erreurs d'incarnation qui ont été mis sur le compte de dérèglements administratifs, depuis 24 heures, la situation, n'a fait qu'empirer. Il n'y a plus aucune incarnation depuis 24 heures, le reticulum débloque complètement et on a dû ressortir les machines à écrire des tiroirs et les dossiers papiers. Mais ceci n'est pas le pire, il n'y a plus aucune possibilité d'invocation ni de communication entre la Terre et le Paradis. C'est comme si on avait tordu l'antenne dira un technicien à Maillapartir qui aura bien du mal à se retenir de lui balancer un éclair. Pire encore, les anges n'ont plus de récupération de PP spécifiques à leur archange ce qui ne gêne pas à Notre-Dame mais le standard est submergé d'appel d'anges en missions qui ne comprennent pas vraiment ce qui se passe, qui gueulent, qui demandent s'ils sont renégats et avec les dossiers papiers, c'est pas facile de leur répondre à tous rapidement... Ceci provoque

de plus en plus de défection car un ange en mission qui perd la récupération de ces PP ne peut penser que deux choses : soit il est renégat (même s'il ne comprend pas pourquoi), soit son archange vient d'être démis de ses fonctions. Devinez ce qu'il choisit ? Il est convaincu d'être renégat et là se pose deux autres options : soit il rentre et il espère qu'il s'agit d'une erreur... soit il se tire dans la campagne mais en tous cas il abandonne dans la plupart des cas sa mission. Enfin, sauf les anges de Blandine qui eux pensent tout simplement que Dominique a évincé leur archange sans autre forme de procès et là ça provoque de graves ennuis car si 70% rentrent direct à ND pour défendre leur cause et gueuler un bon coup (et se rendent compte qu'ils ne sont pas les seuls dans ce cas), 10% passent direct renégat (par choix) et 20% hésitent, ne sachant pas s'ils doivent se rendre avec les autres à ND ou alors devenir renégat, et restent chez eux pour piquer un somme.

Bref, Maillapartir se retrouve donc dans l'impossibilité de contacter Dominique ou d'ailleurs qui que ce soit au paradis (et ça commence à lui rappeler les sombres heures d'une certaine tortue) avec un bordel grave administratif à Notre-Dame qui, on peut le dire, ne fonctionne plus. Des déflections, des anges de Blandine qui font des manifs dans le hall d'entrée et des rumeurs d'Armageddon commencent à filtrer dans ND.

Cependant, si Maillapartir est à ce poste de responsabilité, c'est qu'elle est efficace et compétente et comme dans toutes organisations militaires (oui Nd est géré comme un corps d'armée), il y a un protocole qui prévoit le cas de figure ci-dessus. Maillapartir déchire donc la petite enveloppe dans laquelle elle trouve le plan "Loi Divine", c'est à dire la loi martiale appliquée à des anges et le met immédiatement en application. Ce plan prévoit qu'une quarantaine d'anges sélectionnés sur le volet (des Dominique, des Joseph et quelques escouades d'anges supra-intégristes de Laurent) prennent sur eux toutes les fonctions de commandement à Notre-Dame et

rétablisse l'ordre. De plus, on applique désormais une justice rapide et expéditive à tout manquement à l'ordre. Bref, la plus petite connerie, le plus petit haussement de voix ou manquement au nouveau règlement très stricte et c'est caput, on se retrouve devant un peloton d'exécution. Pour faire bonne mesure, bon poids, Maillapartir prend les plus récalcitrants et les plus vociférants de tous et les envoie directement devant les bourreaux et ceux qui osent protester les suivent. Tout de suite, il y a moins de gars qui protestent. Cependant, les mauvaises surprises ne sont pas finies... Au moment de l'exécution, il se passe un phénomène étrange... Au lieu d'un magnifique flash de lumière et plus rien, il y a un magnifique flash de lumière et... une forme éthérée d'énergie qui flotte dans la pièce. Quoi ?!!!! En effet, si les anges ne peuvent plus venir s'incarner sur terre, c'est parce que la terre est coupée du reste des marches par le pentacle. Par conséquent, l'énergie angélique ne peut pas non plus en sortir et reste coincée dans la marche sous forme de... fantômes. Maillapartir arrête immédiatement les exécutions en plaçant les deux seules victimes sous contrôle de quelques anges portés vers l'esprit et en enfermant les autres dans des cellules de Notre-Dame et en demandant le silence aux exécuteurs. Officiellement elle annonce que les 12 condamnés ont été exécutés. Ah, oui, Maillapartir commence à avoir sérieusement les boules graves.

N'oubliez pas que cette règle de l'impossibilité s'applique à tous les anges et démons à partir de l'épisode de Cracovie et donc à vos joueurs. Ce phénomène se manifeste de la façon suivante : après la disparition du corps, une petite boule d'énergie bleu ou rouge selon le cas flotte dans l'air à deux mètres du sol. Elle a les mêmes caractéristiques qu'une aura angélique ou démoniaque, c'est à dire qu'elle n'est visible que par les êtres extraordinaires : démons et anges. Ne l'oubliez pas dès qu'il y a un mort. Ainsi par exemple, si Marie bute un des personnages, elle va avoir un sacré choc et risque d'être troublée en revenant vers le groupe. En ce qui concerne la forme d'énergie, elle est consciente, se déplace ou elle veut mais n'a aucun pouvoir et ne peut pas interagir ni mentalement ni physiquement avec l'environnement avant de retrouver un corps (nouvelle incarnation ou invocation) à part si on tente de l'extérieur de lui appliquer une télépathie ou un dialogue mental (faut y penser, on peut communiquer avec elle. De la même façon, on peut l'attaquer mentalement (Vo égale à celle de l'ange ou du démon) mais elle ne subit plus de dommages mais ressent une terrible douleur au moment de l'attaque (c'est comme ça qu'on arrive à garder tranquille les deux anges exécutés à Notre-Dame) pouvant l'obliger à répondre aux questions ("l'ange ou le démon" ont le droit à un jet de Vo avec 3 colonnes de malus à cause de la douleur).

CRACOVIE, 12H00, TOP CHRONO

Lorsque les personnages débarquent de leur direct Londres-Cracovie, après 2H30 de vol, dans l'aéroport de Balice Jean Paul II à Cracovie, ils peuvent se sentir comme opprimés. En effet, ils ne sont pas tout seuls. Le petit aéroport international (prenez

Charles de Gaulle et divisez par 500 la superficie totale du hall d'embarquement) est bondé de journalistes de la plupart des grandes chaînes de télé européennes. Ça se bouscule, ça parle, ça vocifère, ça téléphone et ça gueule. Les douaniers ne sont pas aimables pour deux sous et font passer les gens en grande vitesse tout en essayant de virer tout ce beau monde dehors. Lorsque les personnages arrivent enfin à franchir la foule compacte des journalistes du hall d'entrée, ils se retrouvent dans une nouvelle foule de journalistes qui cette fois essaient de trouver un taxi disponible. Insistez sur cet afflux de journalistes afin que les personnages ne soient pas surpris d'en trouver dans leurs pattes à chaque moment à Cracovie. En fait, tout ce remue ménage profite surtout aux chauffeurs de taxi qui n'hésitent pas à facturer 100 dollars une course qui coûte d'habitude moins de 80 francs... Tous les journalistes sont là pour la même raison, le nouveau meurtre rituel du tueur psychopathe européen...

Cependant avant de continuer, situons un peu, ô maître, où nous nous trouvons afin de vous permettre de mettre en place cette partie du scénario.

La Pologne est un pays européen situé de l'autre côté de l'Allemagne. La langue officielle est le polonais. Il y a 96% de catholiques romains dont 75% sont pratiquants et 25% complètement fanatiques. Le PIB, on s'en fous, il est super bas et la population est plutôt jeune.

Ce qui nous intéresse un peu plus est la ville où ont débarqué les personnages. Cracovie est l'ancienne capitale de la Pologne au temps où ce pays s'étendait de Berlin à Moscou et de la Baltique à la Mer Rouge. Si vous voulez une image constructive à quoi ressemble le centre ville de Cracovie (c'est là que les personnages passeront la majorité de leur temps), il s'agit d'une élégante combinaison entre Vienne et Prague. La ville se veut être le centre culturo-pseudo-intelelo-barbant du pays. Ce caractère semble être renforcé par la population complètement obscène d'étudiants dans la ville qui se répartissent entre les campus et les cités dorts en dehors de la ville. Bref, en cet été, les décolletés parlants et les jupes courtes sont de rigueur. La jeune femme polonaise étant plutôt belle, ça ne gâche rien. D'ailleurs, comme diraient certains, faut revenir ici en célibataire. Bref, en résumé la ville est belle, les femmes sont jolies et les cafés terrasse en jardin ou donnant sur les châteaux ou la vieille ville (la ville est résolument tournée vers le tourisme), ne manquent pas. Voilà pour le côté sympathique de la ville, passons maintenant aux choses qui fâchent. Tout d'abord, la température. Nous nous trouvons dans un climat continental rude et cet fin d'été, la température atteint les 38 degrés à l'ombre mais il n'y a pas d'ombre, ni de vent d'ailleurs, ni de nuages et le soleil est haut dans le ciel. La température accompagnée de la forte humidité de l'air fait qu'il est très difficile de faire autre chose que de rester sous un parasol à siroter un long drink bien frais. Cependant, le plus important, c'est le caractère très religieux de la ville. Rappelons au lecteur

CHAPITRE 9

peu assidu que Cracovie est la ville de naissance d'un certain Karol Wojtyla, qui devint Métropolitain de Cracovie (une sorte de chef des évêques) puis cardinal et enfin pape (euh... Jean Paul II quoi). Bref, dire que la ville est religieuse est un pléonasme. Il y a plus de cent églises dans la ville et dans le centre historique, on a droit à une église tous les 200 mètres et de surcroît puissante car ancienne. On croise à tous les coins de rue, un prêtre, une division de nones, des commandos IVG (enfin, j'exagère à peine) et les drapeaux vaticinaux (blanc et jaune) flottent un peu partout dans la ville. Les personnages qui sont sans doute considérés comme renégats risquent de se sentir à l'étroit dans leurs souliers. Ah oui, un dernier détail, la Pologne a signé un concordat avec l'église. Quesako un concordat ?

En fait, cela signifie en gros que l'état reconnaît la primauté de la religion catholique comme religion de l'état et permet à l'église de se mêler de la politique. Ce n'est pas encore une république religieuse comme l'Iran mais on s'en approche (catéchèse dans les écoles publiques, politique dans les églises etc...).

ENQUETER, SE CACHER, SE TIRER !!!

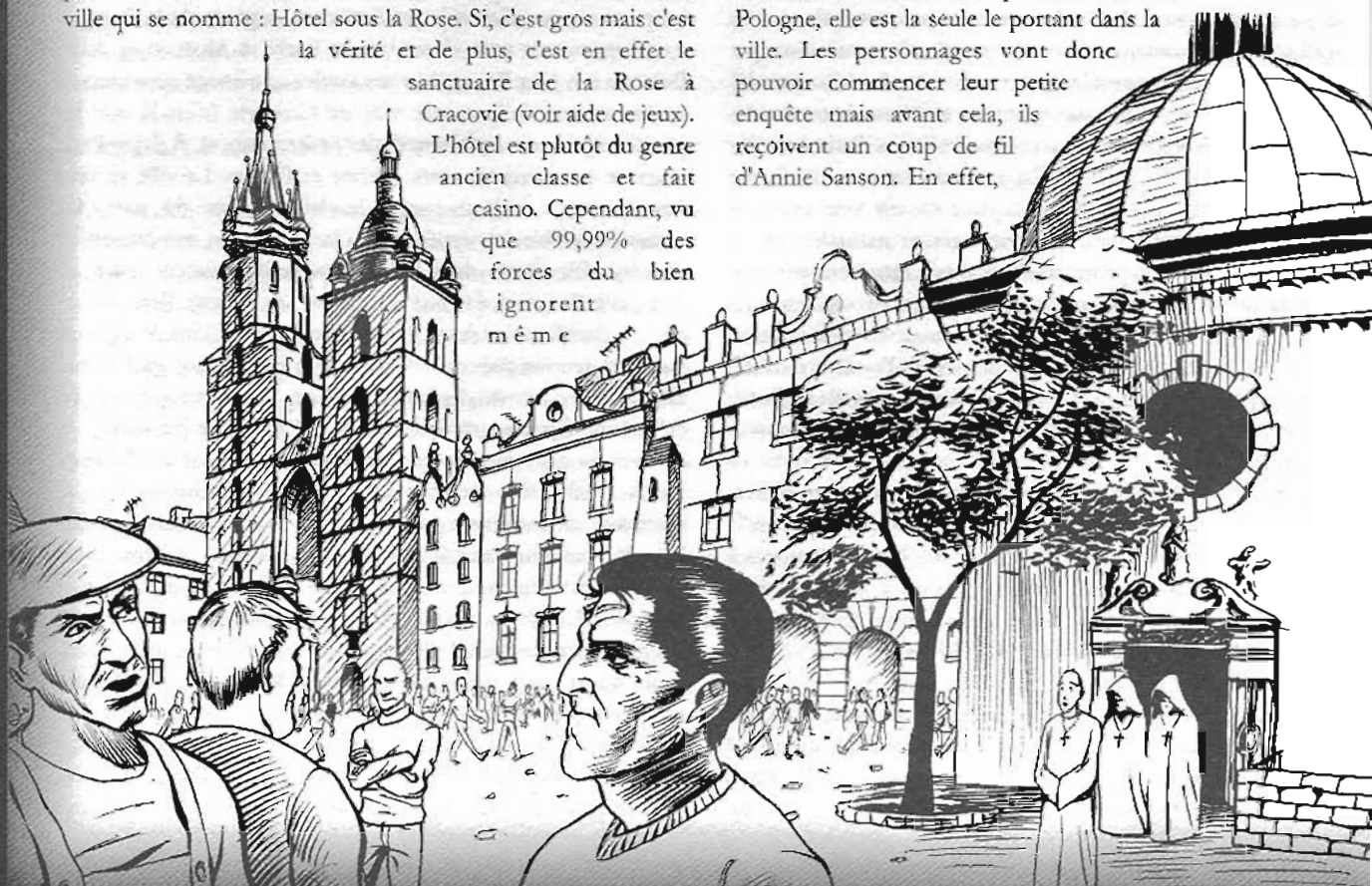
Les personnages débarquent donc à l'aéroport puis dans le centre ville sans doute à la recherche d'un hôtel. Bien évidemment ils sont bondés et sont pris d'assaut par les journalistes qui viennent d'envahir la ville et les seule place qui restent est une suite à l'Elektor, un petit hôtel très sélect en plein centre ville à 1500 DM la nuit. Cependant, ce qui est le plus intéressant pendant la recherche de l'hôtel, c'est l'un des 7 hôtels du centre ville qui se nomme : Hôtel sous la Rose. Si, c'est gros mais c'est

la vérité et de plus, c'est en effet le sanctuaire de la Rose à Cracovie (voir aide de jeux).

L'hôtel est plutôt du genre ancien classe et fait casino. Cependant, vu que 99,99% des forces du bien ignorent même

son existence, l'hôtel ne risque pour ainsi dire rien. Cependant, même si les personnages tiquent immédiatement, le problème reste entier. 99% de l'hôtel pratique des activités tout à fait légales (enfin, aussi légales que puissent être les activités d'un casino) et seulement quelques personnes sont des membres de la Rose (3 en fait). Afin de passer tout à fait normalement ce fait, voici la liste des hôtels du centre ville que recevront les personnages : Hotel Saski, Hotel Europejski, Hotel Elektor, Grand Hotel, Hotel Polski, Hotel Francuski et enfin Hotel pod Roza (se prononce Rougen). Ne donnez pas la traduction aux personnages sauf s'ils la demandent et ils ne tomberont pas immédiatement sur cet indice.

Ensuite, les personnages vont sans doute vouloir connaître les détails du dernier sacrifice. Pour cela, il suffit d'ouvrir n'importe quel journal polonais (le concierge de l'hôtel se fera un plaisir de traduire aux personnages espérant un bon pourboire) ou étranger pour voir l'affaire à la une. Le crime a eu lieu dans la plus prestigieuse église de la ville, à 200 mètres de l'hôtel des personnages, l'église Mariacki sous le fameux autel mécanique de Wit Stwosz. Le modus operandi a été le même qu'à Rennes-le-Château (sacrifice après avoir assommé/tué les gardes et traçage du pentacle à la scie diamantaire). Le meurtre a eu lieu le jour précédant l'arrivée des personnages (sauf retard inopiné). La seule différence, c'est la victime... Elle est du coin et il s'agit d'une certaine Agnieszka Ralif. Elle a été égorgée et son cœur a été enlevé de sa poitrine. Dans les journaux, on peut trouver qu'il s'agit d'une polonaise pure souche, habitant à Cracovie. Retrouver son adresse n'est pas difficile. Elle est dans l'annuaire et vu son nom peu commun en Pologne, elle est la seule le portant dans la ville. Les personnages vont donc pouvoir commencer leur petite enquête mais avant cela, ils reçoivent un coup de fil d'Annie Sanson. En effet,



cette dernière commence à être sérieusement inquiète pour sa sœur/ ses fesses/les personnages surtout depuis qu'elle est tombé sur le dossier des personnages. En effet, tous les anges Parisien qui ne sont pas en mission ont été récupérés à ND pour s'occuper de désengorger les services... Annie a été tout à fait normalement placée là pour s'occuper des anges d'Ange et c'est dans ses mains qu'est tombé tout naturellement les rapports d'Henri (si, si souvenez vous, le gars qui a donné la mission de Rennes-le-Château aux personnages). Elle est allée le voir et après une discussion plutôt animé et des menaces pas très en l'air, Henri lui a raconté qu'il devait profiter de l'absence des personnages pour l'enquête de son archange (trouver si les personnages ne travaillent pas pour Dominique) et que pour gagner du temps il a envoyé des rapports de mission complètement bidonnés à ND pour justifier du fait que les personnages soient on ne sait où. Il lui raconte aussi l'histoire des micros et compagnie avec laquelle il ne sait plus trop quoi faire car il n'arrive évidemment pas à contacter Ange. Annie prend les choses en main et mène une enquête rapide. Pendant celle-ci, elle s'aperçoit de l'homme qui la suit depuis qu'elle est sortie de l'un des appartements des personnages et le chope en le mettant K.O. Une fois l'individu réveillé, elle s'aperçoit qu'il s'agit d'un démon de Malphas. Cependant, celui-ci ne sait rien. On lui a juste demandé de surveiller les allers et retours dans l'appartement et de savoir de qui il s'agissait. elle continue son enquête avec les gamins et les éventuels survivants du gang qui séquestraient les enfants et elle commence à trouver ça louche car entre des micros, des démons qui surveille les appartements et des témoignages qui à priori s'agencent parfaitement, mais tellement parfaitement qu'elle commence à trouver ça bizarre. Elle sent qu'il y a anguille sous roche et que les démons trempent leurs doigts dedans mais ne peut le prouver. Si on ajoute à ceci le bordel à Notre-Dame et les meurtres en série sur lesquels enquêtent les personnages et qui défraient la chronique, elle est sûre qu'il y a un gros poisson sous le lagon et que les personnages peuvent très bien être la canne à pêche. Elle appelle donc les personnages et veut absolument les rencontrer. Elle dit qu'elle veut les rencontrer car elle sent qu'il y a quelque chose de très gros qui se prépare. Non, le fait qu'ils soient renégats ne l'intéresse pas car elle est persuadée de leur innocence. Elle leur raconte même l'histoire d'Henri s'il le faut. Assez rapidement, avant de donner leur localisation, elle leur demande de la rappeler sur son numéro (sa sœur a son numéro) avec un autre appareil que leur portable car celui-ci pourrait être écouté. Si les personnages vérifient, ils trouveront en effet deux petits micros cachés, courte distance, dans leurs portables (c'est l'Aphte qui les a mis là et n'a plus eu l'occasion et l'intérêt de les retirer).

Les personnages ne sont pas écoutés en ce moment (l'Aphte est resté à Paris) mais peuvent penser que si et devenir assez paranos. Enfin, Annie va essayer de convaincre les personnages par tous les moyens possibles de la rencontrer quitte à leur dévoiler les micros, Henri, le démon de Malphas et cie... Si les personnages acceptent, Annie atterrit à Cracovie à 23H30 de la même journée. Les personnages peuvent remarquer que sa sœur n'est pas enchantée à l'idée de la voir...

AGNIESZKA RAFIL

Les personnages vont sans doute vouloir en premier lieu s'intéresser à la victime. Ils peuvent soit l'apprendre par l'annuaire soit en payant le groom de service qui leur trouvera l'adresse sans aucun problème. En arrivant sur place, les personnages remarqueront qu'il ne va pas être facile de pénétrer l'immeuble qu'habite la famille Rafil. L'immeuble est cernée par la police et les journalistes. En fait, il est quasi impossible de parler à la mère de la victime qui est sa seule famille à moins d'une action commando la nuit où les journalistes se font plus rares et où il ne reste plus qu'une seule voiture de flic devant la porte de l'immeuble.

Si les personnages arrivent à s'introduire dans l'appartement, ils vont tomber sur la mère de Agnieszka qui pleure sa fille toute la nuit. En fait, il y a deux possibilités : soit les personnages montrent leur nature angélique et la mère persuadée que Dieu les envoie pour lui dire que sa fille est au paradis répondra volontiers à toutes les questions, soit les personnages se conduisent comme les premiers bandits venus et la mère donne l'alerte ce qui va amener les flics et seule la menace la fera parler par la suite. En fait, la mère de Agnieszka ne sait pas grand chose tout en sachant tout. Je m'explique. Sa fille est étudiante à AGH (Université technique) où elle étudie la géologie. Le jour précédant (le jour du meurtre quoi), elle est sortie car elle avait répondu à une petite annonce et a obtenu un entretien d'embauche à l'hôtel pod roza (attention, pour apprendre ceci, il faut savoir parler polonais ou trouver un moyen de communiquer sinon on apprend rien) à 17H00 et depuis on ne l'a pas revue. Les flics sont allés contrôler déjà l'hôtel où on leur a dit que Rafil s'est bien présentée mais que le poste ne lui correspondait pas et qu'elle est repartie aux environs de 17H30.

Tout ceci est bien évidemment faux. Dès que Rafil est arrivée, Harut l'a jugé digne d'être scarifiée et s'en est occupé. Mais pourquoi une habitante du coin me demanderez vous ? C'est simple, Cracovie est le dernier point d'encrage et il n'est pas nécessaire qu'Harut le relie à un autre point. Il a juste passé une annonce afin d'avoir une personne qui corresponde au mieux à ses goûts. Si les personnages lisent la petite annonce et la compare avec la photo, ils remarqueront que Rafil correspond tout à fait aux critères physiques exigés.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes mais si les personnages sont entrés et ont effrayé la vieille et ne l'ont pas supprimée, elle donnera leurs descriptions approximatives à la police et les personnages se verront afficher (enfin leurs portraits robots) dans toute la presse polonaise le lendemain matin.

De toutes façons, si les personnages pénètrent chez la mère Rafil, qu'ils se fassent passer pour des anges (d'autant plus) ou pour des bandits, la mère de Rafil va le raconter au petit copain de sa fille (ils étaient fiancés) qui n'est personne d'autre qu'un ange de Daniel, skin de son état. Et justement, la description des personnages vient d'arriver au Q.G. des forces du bien en

CHAPITRE 9

Pologne qui se trouve dans la cathédrale de Wawel à Cracovie. Marcin (car tel est son nom humain) va rapidement faire le rapprochement avec les personnes décrites par son ex-futur belle mère et se convaincra de suite que ce sont ses renégats qui l'ont tuée. Il décide de s'en occuper personnellement sans prévenir la hiérarchie (et heureusement). Pendant leur séjour, les personnages vont être recherché par trois skins/Anges de Daniels qui veulent leur faire la peau.

L'EGLISE MARIACKI

Le lieu du crime est cerné par les flics 24H/24H à cause des journalistes et l'église est fermée momentanément. Si les personnages y pénètrent quand même, ils ne découvriront rien d'intéressant à part peut-être la confirmation qu'il s'agit en effet de l'exacte réplique du modus operandi de Rennes-le-Château. Cette fois-ci personne n'a rien vu ni rien entendu. Il n'y a pas de cameras dans l'église. Si les personnes arrivent par on ne sait quel moyen à avoir un contact dans la police, celui-ci leur confirmera juste la façon dont est morte la personne, arrachage du cœur... il n'y a vraiment rien d'autres à trouver par ici.

L'HOTEL SOUS LA ROSE

Pour poser des questions à l'hôtel, les personnages devront avoir une bonne raison (cependant un traducteur n'est pas indispensable, l'homme qui les reçoit est Phil d'Argent, un membre de la Rose qui fait aussi patron d'hôtel). Etre un journaliste est une bonne raison, être un flic est une bonne raison, être un curieux n'est pas une bonne raison. Les gens qui ont de mauvaises raisons se font rapidement reconduire à la porte. S'ils insistent, ils se font reconduire un peu moins poliment. S'ils insistent trop, l'hôtel appelle la police. De toutes manières, s'ils se pressentent comme des journalistes, ils recevront la réponse d'usage puis dehors s'il vous plaît et il n'est pas possible qu'ils se fasse passer pour des flics ou alors s'ils trouvent un moyen, on leur ressort l'histoire de la fille qui est venu et qui est reparti. Cependant un jet difficile de volonté contre le baratin de Phil ou encore un pouvoir permettra de savoir qu'il ment. Si les personnages utilisent lecture de pensées, ils liront "on l'a sacrifiée" et un charme ou un contrôle des humains fera dire à Phil toute l'histoire, c'est à dire qu'ils sont allés avec la fille, Harut et Marut (il les nommera) à l'église et qu'ils ont fait le sacrifice. Pourquoi ? Bah pour fermer le pentacle pardi. Cependant, les choses n'arriveront jamais à ce point car Phil les reçoit toujours dans le hall d'Hôtel accompagné de deux gorilles qui sont en fait un ange et un démon et qui sont là pour vérifier que rien n'arrive à Phil et qui sont les curieux. Bref, une détection du bien et du mal. Dès qu'ils ont détecté les personnages, ils les suivent discrètement ce qui est facile vu qu'il y a trois cent mètres entre les deux hôtels et que les rues sont bondées de monde. Phil a en fait reconnu immédiatement les personnages vu qu'il vient de recevoir leurs portraits par fax de la police. Harut les a aussi reconnus et commence à en avoir marre de les avoir dans les pattes tout le temps. Il décide qu'il

faut que soit les personnages le rejoignent soit qu'ils disparaissent une fois pour toutes. Car, oui, Harut est encore à Cracovie car il attend un ou deux jours pour que les frontières de l'état deviennent plus facilement passables. La police a décidé de faire un contrôle stricte pendant les premières 24 heures au cas où le meurtrier voudrait passer la frontière rapidement. Ils espèrent qu'il garde des traces de ses victimes dans sa voiture ce qui provoque des attentes interminables aux postes frontières. C'est ainsi que dès que les personnages reviennent à leur hôtel, ils reçoivent de la part du Concierge un petit mot qui est en fait une invitation au casinos sous la Rose ce soir à 00H30. Si les personnages ne reviennent pas à temps, c'est le concierge qui les prévient sur leur portable et dans le pire des cas, vous pouvez toujours décaler l'heure du rendez-vous. Un petit mot est joint à l'invitation : "Je pense que nous devrions nous parler, enfin...". Le mot est signé H. Si les personnages ont bien écouté ce que leur a dit Nikitas deux chapitres avant, ils doivent pouvoir se douter de qui vient le mot. N'oubliez pas qu'Année arrive à 23H30 et qu'elle peut venir leur prêter main forte. Pourquoi Harut fait-il ça ? Il est sûr de lui car il vient de finir son pentacle et il connaît la situation désastreuse des personnages (ou tout du moins ce que l'APHTE lui a appris) au niveau de leur hiérarchie. Il est donc convaincu qu'il peut s'en faire des alliés et ainsi éliminer le dernier noyau de résistance. Enfin, il est sûr de pouvoir les éliminer s'il n'arrive pas à les convaincre.

FAUT RÉFLÉCHIR DEUX FOIS AVANT D'ACCEPTER LES RDV À LA CON

Si les personnages décident de ne pas se rendre au RDV, ils n'auront d'autre choix qu'une action physique contre l'hôtel ce qui revient à peu près à la même chose comme vous le verrez en parcourant ce paragraphe.

Lorsque les personnages arrivent, ils sont accueillis par un gorille qui n'est personne d'autre que anselm l'un des deux anges de Laurent invoqués par Harut. Il les conduit au casino qui se trouve au rez-de-chaussée de l'hôtel. Une des tables de roulette un peu à l'écart de la foule a été réservée et Harut se tient assis d'un côté. Les personnages sont invités à s'asseoir de l'autre. Des boissons non droguées leur sont servies et Harut passe tout de suite au fond du sujet. Tout d'abord il explique qui il est et qui est son compagnon (Marut) qui se tient à quelques mètres de là. Il explique ses origines, son travail (si Nikitas ne l'a pas fait avant) mais surtout le pourquoi du comment du pentacle. Il précise surtout qu'il ne lui suffit plus qu'à le fermer pour être enfin seul maître à bord (il ne précise pas où il doit aller pour le fermer) et ensuite il essaye de convaincre les personnages d'adhérer à sa cause et de débarrasser la terre des gêneurs, d'être de ceux qui commandent etc... Et quand je dis qu'il essaye de les convaincre, c'est qu'il utilise tour à tour Philosophie sur chacun d'entre eux. Dès qu'il commence à convaincre un personnage, prenez votre montre et comptez deux minutes puis faites un jet de pouvoir derrière l'écran et le jet de résistance du personnage aussi derrière l'écran sauf si celui-ci a Volonté Supernormale et dans ce cas, faites lui passer un mot comme

quoi il est sujet à une attaque mentale. Dès qu'un personnage est sous "contrôle", passez lui un papier que vous aurez préparé à l'avance lui expliquant qu'il est sous l'effet d'une philosophie et qu'il est désormais tout à fait d'accord avec Harut. A lui de le jouer en conséquence. Si les personnages ne font rien ou ne se rendent compte de rien, ils risquent d'être rapidement convaincus et de se mettre du côté d'Harut (la campagne s'arrête).

Cependant, si Marie Jolie est encore avec les personnages ou/et si sa sœur est là, elles réussissent à résister au pouvoir (Immunité pour Marie Jolie et grosse volonté pour Annie). Le même cas se présente pour Nikitas s'il accompagne encore les personnages (peu vraisemblable). Si l'une de ses personnes voit que l'affaire tourne au vinaigre, elle déclenche les hostilités ce qui arrête toute tentative de Philosophie. Et le fight commence. Si Marie n'est plus avec les personnages et que sa sœur n'est plus là non plus, soyez sympas (si elle sont en vie), faites la/les arriver tel Zorro sur ses corbeaux noirs. Elle rentre en fracassant une fenêtre et massacrant tout ce qui bouge ce qui a pour effet de stopper les philosophes et de démarrer le fight.

Que ce soient les personnages ou l'un des Pnj qui démarrent le combat, la répartition des rôles est la même. D'un côté, il y a les PJs, Marie (si elle est vivante et bien que les personnages l'ont démasquée, elle les a, dans le pire des cas, suivis à la trace et rentre dans la danse quand elle entend les premiers bruits du combat afin d'éliminer Harut), Annie (à priori) et Nikitas (peu de chance) et de l'autre il y a 2 anges de Laurent et 2 démons de Bifron sous contrôle d'Harut, Marut et 8 membres de la Rose (voir PNJ). Quant à Harut, au premier émoi de combat, il est évacué selon un système prévu à l'avance et les personnages n'ont aucune chance de le suivre (il part pour la forêt noire grâce à un hélico qui l'attend sur le toit de l'hôtel).

En ce qui concerne le combat, faites ça apocalyptique avec ses sectaires qui tirent à l'Uzi à l'aveuglette sur tout ce qui bouge (les PJ mais aussi les clients du casinos), les deux anges et les deux démons qui attaquent les personnages, Marie qui fait flamber tout ça et ses corbeaux qui font un massacre parmi les sectaires, les clients qui hurlent, qui pleurent, qui meurent, de la cervelle partout avec des bouts d'os volants dans la pièce. Annie, qui fait exploser la tête d'un des démons avec attaque mentale et qui se transforme en petite aura rouge flottante. Des attaques viennent de tous les côtés et la moitié du dos des personnages. Ça doit être un monstrueux bain de sang à la Quentin Tarantino.

Repassez-vous aussi Braindead pour bien juger de la quantité de sang nécessaire.

VITE FAIT, BIEN FAIT

Une fois la bataille terminée (en espérant que les personnages soient encore vivants), il ne reste plus qu'à interroger l'un des survivants sectaires de la Rose (si les personnages n'ont pas fait de prisonniers, Marie ou Annie l'ont fait). Celui-ci leur dira que la fermeture du spectacle doit avoir lieu dans la forêt noire et

plus particulièrement dans la ville de Hammerstein dans exactement 20 heures ce qui laisse à peine le temps aux personnages d'arriver vu qu'ils doivent sortir en catimini du pays.

Reste cependant un problème à régler si Marie Jolie est encore vivante.

Si à la fin du combat (faite comprendre aux personnages qu'elle s'est battue de leur côté), les personnages se jettent sur Marie (elle est gravement blessée), celle-ci se téléporte et les personnages risquent de se tourner vers sa sœur pour des explications (rôleplay). Ceci n'empêche pas Marie de continuer à suivre les personnages grâce aux corbeaux et d'être présente à la forêt noire.

Si au contraire, les personnages parlent avec Marie et lui proposent une alliance jusqu'à la destruction d'Harut, celle-ci accepte tout en se méfiant des personnages en cas d'une attaque dans le dos. En fait, elle compte encore une fois se servir des personnages et les éliminer quand tout sera terminé.

Tout ceci va devoir se faire cependant très rapidement car si d'habitude le centre ville est déjà très policé (sécurité des touristes oblige) mais surtout par des flics en civil, vu les événements des derniers 24 heures, le nombre de flics a doublé avec en plus des renforts des commandos parachutiste de l'armée en cas de coup dur. Bref les flics sont là deux minutes après le début du combat et encerclent le bâtiment, une escouade de parachutistes arrive dans les 5 minutes qui suivent et si les personnages s'enterrent, une escouade d'anges de Laurent vient leur régler leur compte 15 minutes après le début des festivités. N'oubliez pas que tous les personnages morts, se retrouvent en petite aura bleutée. Ils perçoivent tout ce qui se passe mais ne peuvent interagir sur le monde physique et communique si et seulement si quelqu'un leur balance une télépathie ou un dialogue mental. Ah oui, ils sont invisibles pour des humains. Ceci aura son importance car selon les actions de leurs collègues, ces anges peuvent de nouveau être incarnés.

Enfin passons, vous saurez sans problème gérer cette situation en vous reportant à l'aide de jeu "La vie trépidante de Marie Jolie en milieu angélique" et aux PNJ. Si tout va bien Marut est mort et les personnages doivent se dépêcher de buter Harut dans le chapitre dix.



AUF IHREM WEG ZUM HORIZONT, HIELT MAN FUER UFOS AUS DEM ALL

Ca y est, vous y êtes, l'apothéose, le déchirement, la résolution de l'énigme en une ultime révélation fracassante et une baston finale orgasmique ! Au programme du jour, le grand Œuvre d'Harut, le grand retour de Fiat Lux et des étudiants du Sarum College, le grand retard des Soldats de la Terre Creuse, de la grosse basse qui fracasse et des gros lasers qui exaspèrent.

TRANSKITCHMEGATRON HIPKONOR

Comme vous l'aurez remarqué, Harut a quitté la rixe polonaise en hélicoptère tel le méchant moyen dans James Bond, et pas en se faisant invoquer. C'est que maintenant que le pentacle est fermé, il se sent enfin près du but et ne veut pas prendre le risque d'une invocation par un sorcier de la Rose. Si un de ses alliés venait à le trahir (ce qui lui est déjà arrivé deux fois), Harut ne serait même plus là pour réparer les pots cassés (normalement il devrait passer à l'Hotel pod Roza). Harut se déplace donc tranquillement de Cracovie à Hammerstein, charmant petit village du Baden-Württemberg, à l'extrême sud-ouest de la forêt noire. C'est, selon le calculateur d'étoiles propices de Météo France, l'endroit idéal pour contrôler au mieux la puissance du pentacle. Contrôler ? Oui, en réalisant sa petite étoile européenne, Harut a fait un nœud avec les marches intermédiaires, il a "tordu l'antenne". Mais son but ultime n'est pas d'isoler temporairement la Terre du reste des Marches : les tarés d'en Haut et d'en Bas genre Blandine ou Bebeth arriveraient sûrement à trouver un moyen de passer outre. Il faut donc se débarrasser définitivement des gêneurs. Comme il est impossible de les détruire, la solution selon Harut est l'emprisonnement à perpétuité. La Terre étant déjà déconnectée du reste des Marches, elle fera une bonne prison. Et pour empêcher un Ange ou un Démon de bouger au sein d'une Marche, qu'est-ce qu'on utilise ? Un pentacle. Harut va donc tout simplement invoquer un par un tous les Anges (au sens large du terme) jamais créés par Dieu. Leurs petits noms étant tous écrits dans le fameux Bottin Divin (sauf ceux des demi-humains et des

convertis), notre Ange renégat n'a qu'à faire l'appel par ordre alphabétique, c'est lui qui tient la "clé" du pentacle. Et le seul endroit lui permettant d'ouvrir/fermer le robin et la ley lines se trouve au centre du pentacle, à Hammerstein. Bien oui, c'est complètement impossible à réaliser mais comme on vous l'a dit déjà, Harut a perdu les pédales et tout sens des réalités depuis un certain temps et en plus vu que son plan semble réussir, il se dit que tout va bien. Evidemment, vos personnages ne le savent pas non plus que ça ne peut pas marcher et donc ils vont foncer. Enfin, il faut signaler que si personne n'empêche d'agir Harut, au bout de 14 heures d'invocations continues, bah, il risque de ne plus y avoir grand monde au paradis et en enfer à part quelques incubes de secondes zones ce qui va provoquer un bordel monstre. Le tracé va être un peu spécial cette fois-ci. Pendant son séjour à Cracovie, Harut a lancé un appel d'offre à l'échelle de l'Europe pour l'organisation logistique, la communication et la programmation musicale d'une gigantesque rave à Hammerstein. De nombreuses entreprises ont répondu présent, et la plus rapide d'entre elles fut la Booming System Korporation. Habitée à organiser des soirées à la carte, un peu spéciales, les directives d'Harut lui ont paru plutôt simples à mettre en œuvre : "je trace moi-même le schéma général et vous construisez dessus au dernier moment". Booming System a donc commencé à faire monter la pression dans toute l'Europe, annonçant "Europhoria, l'événement techno de l'année" à grands coups de rumeurs, postages sur des forums internet et flyers dans les boutiques de disques. Dans le même temps, les gars des ressources humaines ont déboursé des sommes folles pour se payer les meilleurs DJ mondiaux et le service logistique prépare déjà le matos à Hammerstein, tout en gardant le lieu secret. Dès qu'Harut est descendu de son hélio, il a empoigné une bombe de peinture, s'est dirigé vers une gigantesque clairière toute proche et a commencé à tracer son pentacle. Comme ça, de tête, en suivant son feeling et les ley lines toutes tordues. Les grutiers et autres techniciens de Booming System se sont mis au boulot, montant les énormes piliers de métal

selon le schéma tracé dans l'herbe. Puis Harut est monté dans une nacelle une pile de bottins sous le bras, et s'est fait hisser par une grue à quelques dizaines de mètres au-dessus du pentacle. Confortablement installé dans les airs, il a piqué un petit somme histoire d'être en forme pour la fête.

SPACE-RAVE OLITECYBORG-IZE

Pendant ce temps, le lieu de la rave a été révélé sur Radio Nova, FG et toute cette sorte de médias dits "jeunes-branchouilles-underground-et-pédé-si-affinité". Donc pas sur Fun radio, Skyrock ou TF1. C'est que chez Booming System, on veut du public de qualité: ils se sont décarcassés pour obtenir des DJ comme Wladimir from Beziers, John de La Garrenne-Bezon ou Laurent Palmolive, et ils ne comptent pas jeter des perles aux cochons. Pourquoi tant de moyens et de conscience professionnelle pour une boîte qui ne fait rien qu'organiser des teufs? Parce que la Korporation est une des nombreuses sociétés écrans du projet UV.

Si vous ne connaissiez pas l'APHTE et la Croisade, "projet UV" ne doit pas vous dire grand chose non plus. Dans le Liber Daémonis, vous auriez appris que Furfur et Vapula se sont associés pour un projet complètement dingue: déclencher des émotions, des pouvoirs etc. à travers un support sonore. Les possibilités d'Ismaël Vibrations, ce pouvoir très spécial, sont énormes: faire péter le cerveau d'un psi, abrutir des Anges d'Yves ou même activer le jet d'acide d'un Baal rien qu'en leur faisant écouter du Richard Clayderman. Remarquez, il n'y a pas besoin de pouvoir spécial pour abrutir ou énerver quelqu'un avec du Richard Clayderman. Le projet UV en est encore à sa phase de test, et les limites d'Ismaël Vibrations n'ont pas encore été clairement définies. La megateuf commandée par Harut va servir à étudier en profondeur un des effets classiques du pouvoir: l'apparition d'aura. Au sein de l'armée de mécanos et électriciens qui s'agitent sur les poutrelles en pleine forêt noire, il y a donc cinq Démons de la division Yumade (spécialisée dans les expérimentations en soirée techno) et un Vapula chargé de la supervision technique. Afin d'avoir des cobayes pour l'apparition d'aura, ils ont cherché des renégats pendant des mois et ont finalement trouvé un contingent de soldats de la terre creuse suisse contenant deux Anges de Daniel, un de Laurent et un Démon d'Andromalius (en plus des classiques sorciers humains). Ils leur ont fait croire que la fête allait être un rassemblement d'Anges sans défense et donc le lieu idéal pour pogromiser de l'emplumé.

Pour l'instant tout va bien, mais ils vont bientôt tirer la gueule. D'abord ils ne savent pas qui est Harut ni qu'il risque d'y avoir effectivement énormément d'Anges ce soir. Ils ne savent pas non plus que la Terre a été coupée du Paradis et de l'Enfer. Or, pour mener à bien leur test, ils comptaient récupérer des points de pouvoir au cours de la soirée, grâce à leur Prince Démon. Furfur étant resté coincé comme les autres en l'Enfer, ils devront se débrouiller sans lui.

AND TEKONOMORSHIT

Selon leur vitesse de réaction à la fin du scénario précédent, les personnages arrivent avec le gros de la foule à Hammerstein ou dans les derniers. Ce village d'ordinaire si tranquille est complètement retourné par l'arrivée en masse de dizaines de milliers de ravers. La branche communication de Booming System a très bien fait son boulot et des cars entiers de technophiles en provenance de Berlin, Moscou ou la place de la Nation commencent à sévèrement embouteiller le patelin. Face aux charmantes maisons à colombages, chalets tout de bois couverts et autres boutiques de coucous, les tarés à T-shirt moulants et choupa-choups aux lèvres font un peu tâche, forcément. Mais une fois ravitaillés en vitamine C et energy drink, ils se dirigent droit vers la source des basses qui secouent déjà les environs, la fameuse clairière à trois kilomètres au nord. Là c'est déjà la fête: d'illustres inconnus passent des classiques histoire de "chauffer la salle" et les V-Jay et autres Ligt-jockey-c'est-momo règlent leurs lasers et rampes de spots. Les fameuses poutrelles sont soutenues par dix gigantesques piliers métalliques: un à chaque pointe du pentacle et à chaque croisement. Là où les techniciens ont innové, c'est que chaque pilier dispose de son propre "mur d'enceinte".

Malgré la superficie énorme du site, le volume et la qualité sonores sont donc quasiment identiques en tout point du pentacle. Evidemment, quand on s'en éloigne, la puissance diminue. Les collines boisées qui entourent le pentacle serviront donc de "chill out" pour ceux qui auraient besoin de souffler un peu (ou qui apprécient les étreintes furtives au fond des bois mais c'est un autre problème).

Pour éviter les débordements, Booming System a engagé une petite armée de vigiles, maîtres-chiens etc. tous armés de bombes lacrymogènes, de tonfas et de boules quies. Ils sont reliés par radios mais n'enlèvent leurs bouchons d'oreilles que si leurs communicateurs se mettent à vibrer (ils n'ont pas envie de finir sourds). A ce propos, pour rendre l'ambiance si particulière créée par les quelques milliers de watts des enceintes, n'hésitez pas à jouer en musique. Tout truc créé par ordinateur fera l'affaire: ce qui compte c'est que ça soit fort et ça empêche tout le monde de se comprendre. De toutes façons, si certains sont déjà morts, ils n'auront le droit de parler que par pouvoir mentaux alors...

Dès qu'ils pénètrent dans la clairière, faites leur ressentir le vacarme assourdissant qui leur compresse les tympans (on s'y fait très vite), les basses qui secouent rythmiquement le sternum et les effets lumineux qui font voir des petites étoiles tout partout. Pour animer la soirée d'événements "normaux", n'hésitez pas à jeter un dé 66 par demi-heure sur la table d'événements aléatoires en milieu Europhorique. Les autres événements seront causés par les divers protagonistes qui se sont donné rendez-vous: la division Yumade, le Saram Collège en vacances, Fiat Lux, la Terre Creuse, Harut, Marie Jolie et Annie.

INTERFÉRENCES

Pendant toute l'après-midi, les cinq Démons de Furfur et le Démon de Vapula ont joué à Tarzan dans les structures métalliques, branchant un câble par-ci, réglant un potentiomètre par là. Dès la nuit tombée, Charles Robinets, parrain de la House Music américaine, monte dans une des cinq cabines de DJ située aux extrémités du pentacle et met le feu aux platines. C'est la fête, tout le monde est content et personne ne remarque le type avec une gigantesque paire d'ailes dans le dos, là-haut dans la nacelle. Surtout pas les Furfur qui, trop occupés à observer la foule à la recherche de leurs cobayes, ne verront pas Harut prendre le Tome Un du Bottin Divin, à la lettre A, et entonner d'une voix limpide, en Angélique : "Aahrous, Aanamos...".

A ce moment, un joueur de lyre chute du haut des tours d'argents du Paradis. Une seconde plus tard, un diabolotin coprophage est arraché à son repas dans la cité de Dis. Juste après, un Démon qui s'apprêtait à finir un prêtre au fusil à pompe se retrouve à Hammerstein, légèrement désorienté et... pas dans le même corps. Harut utilise en effet les danseurs en transe comme corps d'accueil pour ses Anges et Démons invoqués. Des hommes de la Rose, reliés par radio à leur chef, sont postés dans les sapins avec des fusils à lunette et dans la foule avec des couteaux. Ils assassinent les danseurs sur commande : désignée par Harut, la victime s'effondre puis se relève illico, avec le nouvel hôte. Comme pour toute invocation, l'être invoqué ne peut pas sortir du pentacle. Ah, en fait, si un des personnages s'est pris un nom d'ange du genre "Aaaaaaaaaaaaaaaaaaarghhhh", il risque rapidement de se retrouver sans corps mais là c'est tant pis pour sa gueule. Tout pourrait continuer comme ça jusqu'à "Zeadkiel" si la division Yumade ne commençait pas à faire Vibrer Ismaël. Ils ont repéré leurs cobayes et ont envoyé une Apparition d'aura. Tellement bien envoyé qu'ils font un 666. Résultat, tout le monde a le droit à un jet de Volonté pour résister au pouvoir (puissance +). Les Anges et Démons invoqués, très désorientés, les rateront tous. Et zou ça flash une aura par ci, une aura par-là, c'est très joli, ça se mélange avec les lasers et les stroboscopes mais bien sûr aucun humain ne peut le voir. C'est encore plus impressionnant si l'être invoqué vient d'En Haut ou d'En Bas. L'Apparition d'Aura permet d'apercevoir sa forme originelle tomber du ciel ou s'arracher au sol, engloutie dans une bande lumineuse (la ley line qui le fait rejoindre la terre).

C'est sans doute la première fois que les Anges verront autant de leurs collègues sous leurs formes originelles depuis leur incarnation, et ça leur fait tout drôle... Des images fugitives du Paradis remontent à la surface... Les nuages, la lumière, les grands escaliers de marbres, les sièges en skai de la cafer'... On en oublierait presque la musique. Mais l'heure n'est pas à la nostalgie ! Vont-ils laisser tout ce beau monde se faire invoquer comme ça sans rien faire ? Non ! Faut que ça cesse, et plus vite que ça. Faites leur quand même faire leur jet de Volonté pour vérifier si leur petite aura à eux est visible, et pendant combien de temps. Idem pour Marie Jolie : s'ils ne s'étaient par encore

rendu compte de sa nature, le joli halo rouge sombre qui l'entoure actuellement ne fait plus aucun doute. Effet secondaire des invocations d'Harut, l'éclat éthéré de dizaines d'auras convergeant le long de gigantesques ley lines est insoutenable.

Vu de dessous, l'Ange d'Yves est complètement noyé dans une lumière divino-infernale. En s'éloignant du pentacle, on y voit déjà beaucoup plus clair.

VOUS-Z-ICI, JE VOUS CROYAIS Z-AUX-Z-EAUX?

Au cours de l'avancement de la rave, les alentours de la clairière vont être de plus en plus chargés. Les Anges et Démons de la Terre Creuse, repérés par la division Yumade, vont subir l'apparition d'aura et observer le feu d'artifice des ley lines. Les sorciers qui les accompagnent ne comprendront pas tout, mais une fois mis au parfum, ils indiqueront à leurs collègues surnaturels ce qui se trouve au centre des flashes étheriques : la nacelle d'Harut. Des jets de Perception Très Difficiles permettent aux Anges de repérer la direction globale de la lumière, mais pas la nacelle précisément. C'est que de nombreuses grues, camion à treuils et autres poclain ont étendu divers appendices au-dessus du pentacle : pour effectuer des réparations d'urgence, prendre des photos aériennes, etc... Il faudra donc courir tout autour de la structure métallique en clignant bien des yeux pour repérer la bonne machine. Au cours du déplacement dans la foule, un important contingent d'auras bleutées apparaît soudainement. Des renforts ? Et non, ce sont les étudiants en théologie du Sarum College de Salisbury. Partis en échange scolaire avec la Black Forest Academy, un pensionnat américain chrétien situé dans le village de Kandern, à deux kilomètres au nord. Ils ont fait le mur pour assister à la fête (ah, les jeunes) et s'éclatent comme des petits fous. Enfin jusqu'à ce que les aura des humains bénis et des fils de Dieu commencent à apparaître. Au début, ces derniers se la jouent nouveau-mutant-zen ("j'ai encore du mal à contrôler mes pouvoirs, ça n'est pas sale") mais commencent à flipper si quelqu'un leur fait la remarque. Cela peut être les Anges qui s'enquière de la présence des forces du Bien à cette soirée de débauche (et qui risquent d'halluciner en reconnaissant les philosophes du pub d'Amesbury). Si les PJ leur ont laissé un bon souvenir, les étudiants les supplieront de les embarquer dans leur offensive contre Harut. Mais cela peut aussi être les Soldats de la Terre Creuse qui y voient la fameuse "présence Angélique sans défense" dont on leur avait parlé.

Ce serait donc plus intéressant si, sur le chemin de la grue d'Harut, les PJ apercevaient divers flashes en son et lumière : oh, une aura bleue (fils de Dieu), oh une rouge (les Andromalius), oh, un beat à contretemps (coup de feu d'un sorcier) oh une épée à deux mains (un Laurent s'énervé). Une baston risque donc de déclencher incessamment sous peu, en plein milieu de la foule. Marie-Jolie en profitera pour se faire la malle : elle a repéré Harut et compte bien lui faire sa fête. A tout moment,

vous pouvez faire entrer en jeu les dindons de la farce : les Fiat Lux, qui sont venus en masse. Leur quartier général est à quelques kilomètres, ce qui rend la zone plutôt sensible pour eux. Ils sont juste venus jeter un œil à la rave, en tout bien tout honneur. Ils observeront tranquillement, tentant de convertir les ravers qui se reposent près des sapins, jusqu'à ce qu'un des gourous repère un membre de Fiat Lux parmi les soldats de la Terre Creuse ! Et oui, Cyril von Bummeln und von Weibschenberg est un gros naze qui se la joue futur expert en occultisme, et fait partie des deux organisations (les Soldats ont accepté de lui apprendre un chouilla de sorcellerie en échange d'importants versements). Cela créera comme qui dirait une certaine tension avec accusation de trahison et complicité. Les deux groupes arrêteront ce qu'ils sont en train de faire et iront discuter dans les sapins. Au bout de quelques minutes, la grande fraternité des aryens fascisant reprendra le dessus :

les Fiat Lux s'écrasent devant les Soldats qui semblent copains comme cochons avec Uriella, leur gourou. En effet, la tarée qui prêche son nouvel ordre mondial abstinent et végétarien n'est qu'une marionnette entre les mains des Soldats (il faudrait en interroger un pour l'apprendre). Tout ce beau monde se dirigera donc vers les grues.

CRANE FIGHTING

La grue d'Harut est une version géante du genre d'engin utilisé par les élagueurs d'arbres ou les techniciens d'EDF pour voir ce qui se trame en altitude. Il y en a une copie conforme à l'opposé du pentacle, et la nacelle contient un électricien qui pour l'instant est en train de réparer un spot. Les nacelles de ces grands modèles ont leurs propres commandes. On peut trouver trois versions plus petites, avec des commandes situées dans une cabine au sol. Deux sont garées à l'extrémité de la clairière, et une d'entre elle est occupée

par des gars de la division Yumade. La troisième est actuellement en mouvement et se dirige vers une des cabines de DJ qui menace de s'effondrer. Il faut vite en libérer Super Werner car il a le vertige et commence à vomir sur la foule ce qui fait désordre. Une troisième option est une grue classique (en forme de potence) qui a servi à transporter les poutrelles et est pour l'instant "garée" à l'orée du bois. Dernière possibilité, pour ceux qui ont de l'humour, le camion de pompiers avec sa grande échelle là, juste derrière. Exception faite des possesseurs du pouvoir de Vol, chaque groupe va donc tenter de s'emparer d'une grue pour atteindre le point de convergence de tout ce bazar. Vous pouvez y ajouter les Furfurs qui, voyant tout à coup des tas d'auras flasher à diverses altitudes, vont aller vérifier ce qui se passe, mais de loin. Nous n'avons malheureusement pas la place pour vous proposer un mini-wargame tenant compte des caractéristiques de chaque véhicule, de l'altitude et



du vent du nord qui commence à souffler grave, mais imaginez la situation. Il faut d'abord se débarrasser du vigile qui garde chaque engin. Pour les grues "normales" c'est un humain, pour la grue "yumade" ce sont deux Démons de Belial et trois Bifrons, donc oubliez. Pour le camion de pompier, ce sont douze gaillards bardés de cuir et en pleine forme physique, mais humains. Une fois les gêneurs écartés, il faut manœuvrer tout ça. Comptez un jet de Volonté Moyen pour comprendre le principe, puis un jet de Précision Difficile par action envisagée. Tout échec grave (RU supérieur ou égal à 5) au jet de précision demande un jet d'Agilité difficile au pauvre gars perche là-haut pour ne pas tomber. A noter qu'on ne tient pas à plus de 3 dans une nacelle, que la grue classique ne dispose pas de nacelle (juste un crochet). Tous les jets la concernant ont un niveau de difficulté de plus et il est impossible de modifier son altitude, supérieur à la nacelle d'Harut. Le camion de pompier demande également des jets plus difficiles en cas d'échec (mais il y a de la

place sur l'échelle). Si les Anges choisissent une des trois petites grues à nacelles, ils devront terminer à pied, car le bras de leur engin n'arrive pas à la hauteur du perchoir tant convoité. Pendant tout le combat, pensez aux angles de tirs, aux balles perdues, au pauvre type qui se retrouve nez à nez avec ses ennemis suite à une mauvaise manœuvre, aux abordages de la grue adverse, aux coups de nacelle (vide) dans l'échelle des pompiers... N'oubliez pas que la première personne à avoir réagit c'est Marie-Jolie. Elle est déjà à mi-chemin entre le sol et Harut. Si, comme elle, certains se sentent l'âme d'un alpiniste, il faudra 8 jets difficiles d'escalade réussis pour arriver en haut (tout échec fait perdre un "étage", si le RU est supérieur ou égal à 5 c'est la chute, +1 dé de dégât par étage passé le deuxième). Marie attaquera toute personne située au-dessus d'elle ou l'empêchant d'avancer, sans faire de détails (si un électricien humain passe par là je ne donne pas cher de sa peau).

Elle laissera ses corbeaux se charger de ceux situés sous elle. Les Soldats Anges et Démons taperont sur tout ce qui porte une aura et utiliseront les Fiat Lux comme diversion : "mais si, Dieu est pour le nouvel ordre mondial, les vrais aryens vaincront, allez-y, nos pouvoirs vous protègent des balles". Les sectateurs se feront très vite repérer (les vêtements blancs dans la nuit ça flash) et normalement exploser sans trop de problème. Les Yumade, bien équipés en jumelles et autres circuits de caméras vidéos sur les poutrelles, attendront que ça se calme. S'ils pensent pouvoir prendre le dessus, ils enverront leurs bourrins dans une nacelle. Sinon, ils se carapateront sans demander leur reste. N'oubliez pas que pendant ce



temps la fête continue, la musique hurle toujours autant et personne ne remarque rien (au pire, les ravers qui regardent en l'air penseront à une performance genre "cirque moderne"). Si quelqu'un s'avisait de vouloir couper le courant, deux groupes électrogènes de secours sont cachés dans le bois.

RENCONTRE AU SOMMET

La chasse est ouverte, et c'est en fait une course de vitesse : si les PJ ne se bougent pas, Marie-Jolie arrivera la première en haut et attaquera l'Ange de toutes ses forces. Il ne risque pas de tenir un round : aussi étrange que cela puisse vous paraître, le grand méchant de la campagne est une lavette. C'est un serviteur d'Yves, un philosophe, un théoricien. Il a monté toute cette histoire avec son intelligence divine et ses pouvoirs de persuasion, pas à coup d'éclairs. Par contre, Marie-Jolie, bien qu'affublé d'un prénom ridicule et d'un physique de bimbo est une véritable foudre de guerre par rapport à lui. Elle n'en fera qu'une bouchée si personne ne bronche (voir plus bas). Si les Anges mettent vraiment des heures à réagir, Harut aura même eu le temps d'invoquer Abalam. Pour le Prince de la Folie, être invoqué par un renégat d'Yves dans le corps d'un fan de techno défoncé au poppers qui vient de se prendre une balle dans le cœur, c'est une expérience plutôt intéressante. Honteuse au niveau de la cour démoniaque, mais plutôt intéressante. Si les Anges dépassent la succube et arrivent en premier au bad guy, celui-ci continuera ses invocations tout en tentant de discuter avec eux. S'ils ne semblent pas disposer à l'écouter (ils ont déjà eu droit à un entretien à Cracovie), il tentera de les Charmer et, en désespoir de cause, en viendra aux mains. Il n'hésitera pas à balancer un PJ par-dessus bord ou à en emporter un dans sa chute : son corps est très résistant (dégâts divisés par 5) et en cas de problème, il utilise Vol. A ce propos, s'il décèle une quelconque possibilité de fuite, il oriente la nacelle vers l'extérieur du pentacle puis s'envole vers une des poutrelles en emportant un maximum de bottins. Il continue à invoquer une fois posé en lieu sûr (allongé sur une enceinte, assis sur une boule à facette...). La poursuite peut donc continuer sur la structure métallique qui surplombe la foule. N'oubliez pas les éventuels survivants de la guerre des grues : s'ils repèrent leurs ennemis tranquillement en train de tchatcher en leur tournant le dos, ils ne se priveront pas pour faire un carton. Marie-Jolie, si elle est encore vivante mais à la traîne, attaquera les PJ qui ne sont plus qu'un obstacle à ses rêves de grandeur Baalienne. Harut en profitera pour essayer de s'envoler bien loin. De même, les snipers de la Rose viendront instantanément en aide à leur chef, et seront difficilement repérables. Si les Anges réussissent à maîtriser Harut, ils peuvent tenter de le faire parler histoire d'éclaircir un peu les événements de ces derniers mois. Souvenez-vous bien qu'il ne sait pas tout : de nombreux événements étaient indépendants de sa volonté. Il y a plus intéressant que l'interrogatoire : le forcer à invoquer un supérieur. Il refusera, mais si un joueur arrive à le contrôler, il peut l'obliger à faire apparaître le supérieur de son choix. Selon le supérieur invoqué, celui-ci apparaîtra en personne (s'il était

déjà sur Terre sous sa forme physique) ou dans le corps d'un danseur (s'il était au Paradis). Cela peut donc entraîner la mort d'un danseur de plus, mais peut valoir le coup si les Anges veulent absolument livrer leur proie vivante à la hiérarchie. Selon la personnalité de chaque Supérieur (relisez-leur fiche !), la manière de régler l'affaire variera légèrement, mais les grandes lignes resteront les mêmes : il demandera aux Anges de démanteler le pentacle (enlever une partie d'une poutrelle suffit) puis se téléportera, en emportant Harut.

VOIES ALTERNATIVES

Comment gérer Annie ? Sa première priorité est de protéger sa sœur. Cela la conduira à agir un peu bizarrement au cours du combat. La deuxième est de ne pas se faire choper par les forces du bien à fricoter avec une succube. Pour cela, elle échangera ses informations sur l'affaire APHTE/Blandine en échange du silence de l'équipe.

Par ailleurs, si certains (comment ça, tous ?) PJ sont morts, ils se trimballent sous forme d'aura mais peuvent toujours agir mentalement, il leur est donc toujours possible de maîtriser Harut. Si c'est Marie-Jolie qui mène la danse, les snipers lui tirent dessus dès qu'elle atteint la nacelle. Si elle arrive à maîtriser Harut, elle le force à invoquer Baal sur-le-champ. Là, les Anges doivent faire dans leur froc... Et Baal apparaît, colosse majestueux dans son costume sombre et sa cravate Mickey. Il observe les environs d'un œil de professionnel détendu. Puis Marie-Jolie pose un genou à Terre, et lui demande de passer sous ses ordres. Baal regarde autour de lui. La rave qui bat son plein, les cadavres, Harut, les Anges, Annie, Marie-Jolie. "Faut voir. Mais il faudrait penser à faire le ménage d'abord. Dis à cette lopette d'invoquer Michel histoire de faire ça dans les formes." Pas de panique ! Baal ne veut pas se fritter avec l'Archange de la Guerre ! Comme le problème vient d'un Ange et qu'il concerne Enfer et Paradis, le Prince veut mettre les You-yous au courant pour ne pas créer d'incident diplomatique (en plus il est en position de pouvoir alors...). Michel apparaît, géant rouquin, la hache au côté. Il jauge la situation du même genre de regard et s'adresse à Baal rapidement : "Je m'occupe du sorcier de mes deux. La gamine semble vouloir que tu t'occupes d'elle. Les rigolos ici présents vont s'occuper du pentacle. On se revoit où tu sais, dans douze heures. Ca te va ?". Baal opine du chef et les deux supérieurs attendent que les Anges aillent arracher un bout de rampe de spot pour rompre le charme. A ce moment, ils disparaissent tenant Harut par le coup ou Marie-Jolie par l'épaule.

AFTER PARTY

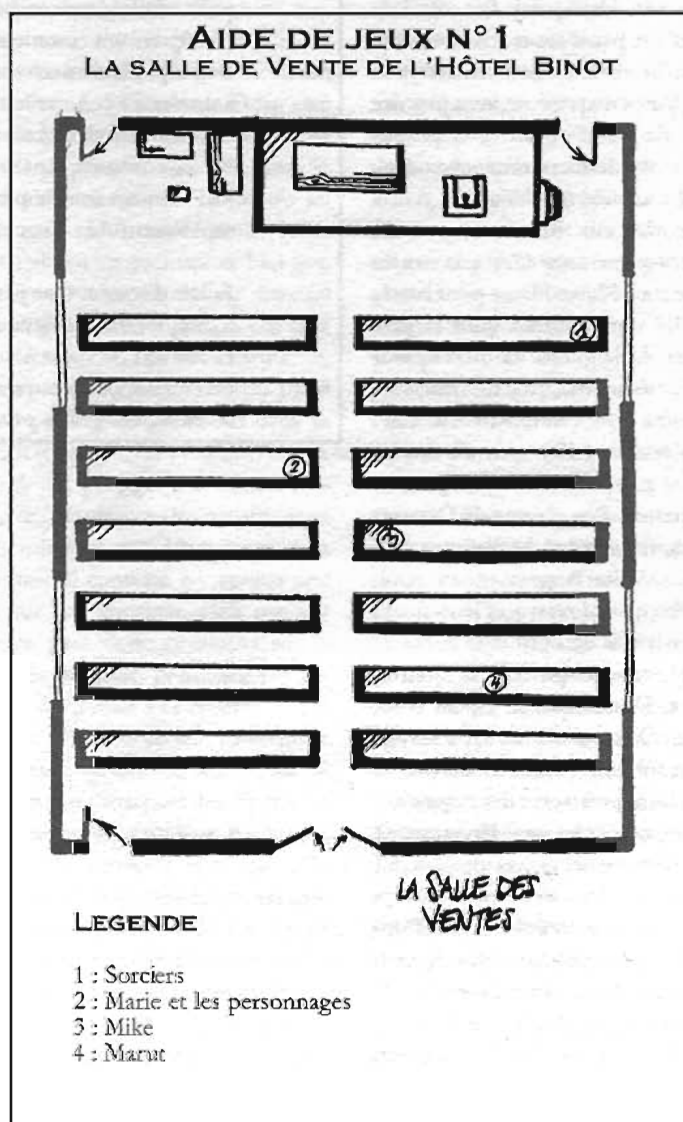
Quoi qu'il arrive, il faut donc démanteler le pentacle, ce qui peut se faire de manière plus ou moins rapide et plus ou moins violente. Si les Anges attendent la fin de la rave pour toucher à la structure métallique, ils sont bons pour une exécution sommaire... on ne fait pas attendre un supérieur. Dès le pentacle brisé, les divers Anges et Démons invoqués peuvent aller et venir à leur bon vouloir, et le ou les supérieurs invoqués se

réporteront... ailleurs. Harut doit être remis aux autorités angéliques pour interrogation. Maintenant, c'est le spectacle européen qu'il faut effacer. Pour cela il faut qu'un Archange ou Prince Démon efface chacun des points, car seule une forte aura peut causer la distorsion nécessaire à la rupture d'un nœud de ley lines. Comment faire quand ils sont bloqués au Paradis ou en Enfer ? Ils ne le sont pas tous : Michel, Daniel, Novalis et Alain sont sur terre. À moins que vous ayez envie de faire jouer la recherche des supérieurs, qui va se révéler longue et fastidieuse (surtout pour Alain), on admet que Notre-Dame réussit à les contacter tous (Novalis à Kingston, Daniel au Parc etc...) et qu'ils se font un plaisir d'effacer ces cochonneries. Au moment où le cinquième point est ainsi brisé, les ley lines reprennent leurs formes originelles, et la Terre est à nouveau reliée au Paradis et à l'Enfer. Est-ce la fin pour autant ? Les Anges sont toujours renégats et doivent se justifier devant leurs supérieurs. Un procès exemplaire est donc organisé dans le plus grand amphithéâtre de Notre-Dame. Dominique est juge, de nombreux grade 3 composent le jury, Maillapartir fait office de procureur général et les Anges n'ont pas d'avocat. Assommez-les de questions, faites les répondre de leur moindre acte peu discret au cours de la campagne (j'espère que vous avez pris des notes, ça vous servira aussi de best of de ces parties mémorables). Poussez-les dans leurs derniers retranchements, ils doivent vraiment éprouver un sentiment d'injustice vue la teneur des accusations portées contre eux. Rébellion, meurtre, falsification, mais après tout ils ont gagné non ? C'est pas eux les gentils ? On les conduit en cellule sous Notre-Dame pour laisser le temps au jury de délibérer. Ils sont ramenés dans la salle d'audience 3 heures plus tard, et vu la gueule de Maillapartir (oui, pire que d'habitude), ça ne s'annonce pas folichon. Au moment où tout semble perdu, une voix s'élève dans l'amphi : c'est Annie qui vient faire ça déposition. Elle sort un dossier épais comme ça et explique point par point la machination de l'APHTE (sans la nommer, elle parlera d'un groupe de Démons secrets comprenant des Malphas), l'innocence de Blandine et le bien-fondé des actions de Anges. Si les Anges ont un demi-neurone, ils devraient comprendre que ce n'est pas le moment de parler du lien de parenté entre la fille de Dieu et la Succube. Devant ce nouvel apport de preuves, le procès est ajourné. Retour en cellule. Le lendemain, Dominique proclame d'une voix glaciale l'innocence des PJ et "laissera une note de service à leur supérieur respectif quant à l'éventuel octroi de récompenses ou limitations". Selon la prestation des Anges lors du procès (est-ce qu'ils ont réussi à cacher les pires bavures etc.), le modificateur sur la table de récompense variera de -2 à +5. Mais cette fois, les pouvoirs ou les limitations arriveront en temps et en heure. C'est pas beau d'avoir sauvé le monde (2, le retour) ? Enfin, en ce qui concerne les différents protagonistes de cette histoire, faites comme vous le sentez. Les relations entre les PJ, Marie et Annie risquent d'être plutôt compliqués. La Rose (ou plutôt ce qui en reste) va sans doute vouloir faire la peau aux personnages etc. Nous, on va considérer que les deux sœurs s'en tirent et que la Rose bien qu'affaibli se remettra rapidement sur pieds. Vous les retrouverez peut-être dans des prochaines extensions.

TABLE D'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES EN MILIEU EUPHORIQUE

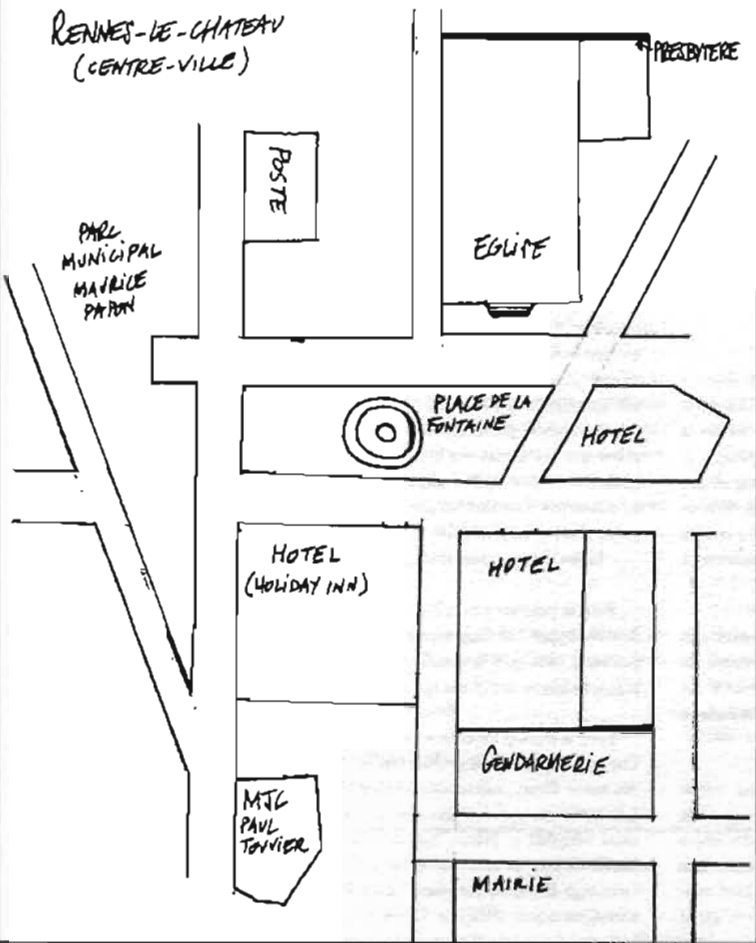
- 11- 36 : Mouvement de foule. Il y a des milliers de personnes ici, et ils semblent s'être donné le mot pour empêcher l'équipe d'avancer pendant 5 minutes.
- 41-56 : T'en veux ? Des petites frappes profitent de la fête pour vendre leurs cochonneries à tout le monde : l'équipe réagit comme elle le sent.
- 61-63 : Bad trip. Un danseur se met à flipper grave, s'accroche à un des PJ et lui vomit dessus.
- 64 : Baston de dealers. La concurrence est rude, et certains de ses connards sont armés. On se plante donc joyeusement sous le spectacle, la foule s'écarte rapidement. Les Anges peuvent prendre un mauvais coup.
- 65 : Pillule d'amour. Une personne du sexe approprié (c'est à dire opposé) se dénude et lui offre son corps chaud et couvert de sueur à un des PJ.
- 66 : Overdose. Un danseur s'écroule raide devant les PJ, les neurones grillés par la chimie moderne.

AIDES DE JEU

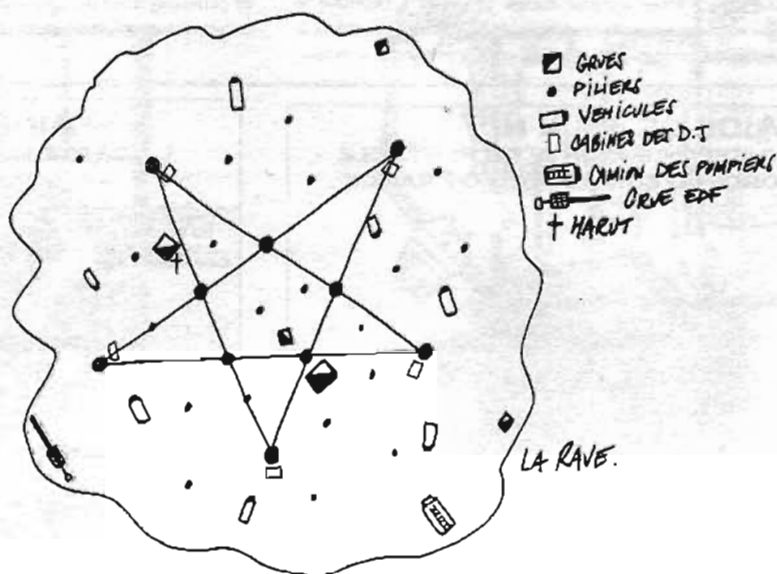


AIDE DE JEUX N°2 RENNES-LE-CHÂTEAU (CENTRE)

RENNES-LE-CHATEAU
(CENTRE-VILLE)



AIDE DE JEUX N°3 LA RAVE PARTY DU CHAPITRE 10



AIDE DE JEUX N°4 LE PLAN D'HARUT

Le plan d'Harut est d'une facilité et en même temps d'une complexité inouïe. Cependant, avant de continuer, relisez l'introduction et en particulier le chapitre concernant l'invocation des supérieurs, la magie et l'incarnation des anges sur terre. Pendant que vous y êtes, relisez les passages sur les marches de Deus ex Machina et Dementia profundis (disponibles dans tous les bons vidéoclubs) et si vous avez la chance d'avoir un Heaven & Hell, bah relisez aussi.

Harut veut donc se venger en mettant en péril toute la structure du grand jeu et il va bien entendu se servir de ses talents propres pour y parvenir. Vous vous souvenez des ley lines, ces lignes magiques véhiculant l'énergie mystique à travers la terre. Ces lignes servent en fait non seulement à communiquer entre le paradis, la terre et l'enfer mais aussi à faire incarner les anges et les démons sur terre et aux archanges et princes démons pour se promener sur terre avec leurs avatars. Si vous avez bien relu l'introduction, vous savez qu'Harut avait conçu un système à la base d'un pentacle qui permettait de magnétiser, d'attirer les ley lines afin de montrer à l'archange l'endroit où se poser.

Vous savez aussi que ce système (les ley lines) sert aux forces en présence afin d'incarner leurs séides car il a été repris bien plus tard au moment du début du grand jeu. Vous savez aussi qu'un système similaire (modifié par Jean) sert à vos anges à appeler leurs supérieurs. En fait, vous comprenez bien qu'une grande base du système actuel sur terre repose sur les ley lines.

Harut s'est posé alors la question, que se passerait-il si pour une raison quelconque, ces lignes cessent de fonctionner... plus d'invocation d'archange ni de prince démon, plus de nouveaux anges ni démons et l'impossibilité quasi chronique à quiconque du paradis de descendre sur terre. En effet, l'énergie nécessaire à la construction des avatars ne passerait plus par les ley lines. La théorie c'est bien mais comment faire... Eh bien Harut se dit que s'il concevait un pentacle géant, genre plusieurs milliers de kilomètres de surface qui attirerait les lignes vers lui d'une façon démesurée... celles-ci changeraient leur direction en tirant d'autres lignes qui commenceraient à s'entremêler de façon chaotique et créeraient au final un mega court circuit d'énergie magique. En effet, essayez de se faire toucher une dizaine de fils sous tension à nu les uns avec les autres et vous verrez ce que cela fait (je plaisante, ne le faites pas). Toute nouvelle énergie propulsée à l'intérieur se trouverait déviée de sa course, prisonnière d'un véritable labyrinthe de corridors se renfermant sur eux-mêmes. Les anges et les démons, venu se réincarner, se trouve-

raient coincés à l'intérieur d'un immense maelstrom de pure énergie et n'en sortiraient jamais. La baise quoi...

Il reste cependant trois problèmes à régler :

- le premier est de connaître l'emplacement précis des points d'appuis du pentacle. En fait, il s'agit d'analyser des milliards de positions possibles et leurs combinaisons respectives. Pour calculer cela, il faut un sacré de micro, je dirais mieux un super calculateur... un truc qui développe une puissance de calcul suffisante pour que le calcul ne dure pas plus d'un mois.

- Le second problème est d'avoir le temps de poser tous les points d'encrage avant que les forces du bien ne leur tombe sur le palteau. Bref, il faut que la hiérarchie soit occupée à autre chose, quelque chose qui ferait qu'ils ne prêteraient au début pas attention au problème. Lorsqu'ils se rendraient compte de ce qui se passe, il serait trop tard.

- Enfin, il faut poser tous les points d'encrages.

Pour le premier point, Harut veut utiliser l'ordinateur de Météo France, capable de développer 133 Gigaflops de puissance de calcul. Cependant, tout ne se passera pas aussi bien qu'il le voulait, les personnages vont s'en mêler. Malgré sa réussite, Harut va laisser des traces qui risquent de mettre la puce à l'oreille des personnages.

Pour le second problème, Harut va rentrer en contact avec l'APHTE (voir Liber Daemonis) par le biais de Malphas lui-même. Il va l'invoker en s'aidant du registre des noms divins concernant la lettre M, qu'il va racheter à une vente aux enchères à la barbe des personnages (ou tout du moins essayer). Une fois le pacte conclu entre Malphas et Harut, Malphas va mettre l'Aphte sur le plus géant des coups jamais réalisé par celle-ci, mettre le boxon dans le conseil divin en faisant accuser l'archange Blandine des pires choses. Pire, ce sont les personnages qui vont à la fin témoigner contre Blandine. Le conseil divin sera tellement occupé à s'entre déchirer qu'il risque de se rendre compte trop tard de ce qui se passe.

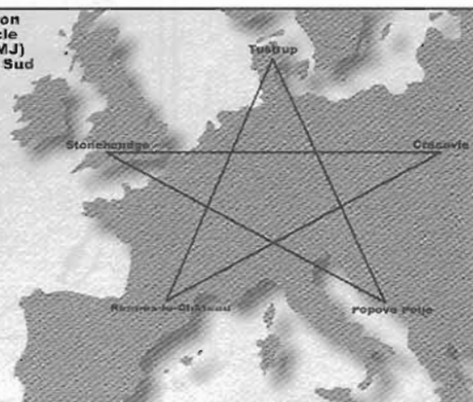
C'est alors que débutera la pose des points d'encrages. Les personnages seront envoyés enquêter sur un étrange cas de sorcellerie et alors commencera la poursuite derrière Harut. Bien sûr, Yves est derrière ce concours de circonstances qui envoie les personnages sur des pistes très proches et en fait sur la même affaire mais ça, les personnages ne le sauront peut-être jamais.

AIDE DE JEUX N°7 COORDONNÉES DES POINTS DU PENTACLE SELON L'ORDINATEUR DE METEO-FRANCE



AIDE DE JEUX N°8 LA CARTE EUROPÉENNE DU PENTACLE

Localisation
du Pentacle
(carte du MJ)
Orientation Sud



AIDE DE JEUX N°5 LA MISE EN PLACE DU PENTACLE

Cette petite aide de jeu va vous montrer comment Harut veut placer et activer son mega verrou.

En fait, la chose est simple. Tout d'abord, Harut a déterminé les points nécessaires à sa réalisation grâce à l'ordinateur. S'en suit la création du premier point du pentacle qui est lui-même un pentacle. Cependant, vu la distance à parcourir entre les points, ceux-ci doivent être reliés les uns aux autres. Pour ce faire, Harut utilise à chaque fois un sacrifice humain. L'humain en question est en fait une personne habitant l'endroit où doit être placé le point suivant du pentacle. En effet, relié émotionnellement à l'endroit en question, la victime qui va mourir d'une façon horrible va relier de par ses souvenirs et son âme le lieu de son sacrifice à son lieu de naissance / habitation. De plus, les personnes sélectionnées auront toujours une famille qui les aime et qui pleurera leur mort ce qui aura pour effet de renforcer et de maintenir le lien entre les différents points.

Voilà comment cela va se dérouler en réalité :

Harut repère tout d'abord les points que lui a indiqué le programme que ses amis sorciers ont écrit et qui a tourné sur l'ordinateur de Météo France (voir chapitre 3), c'est à dire :

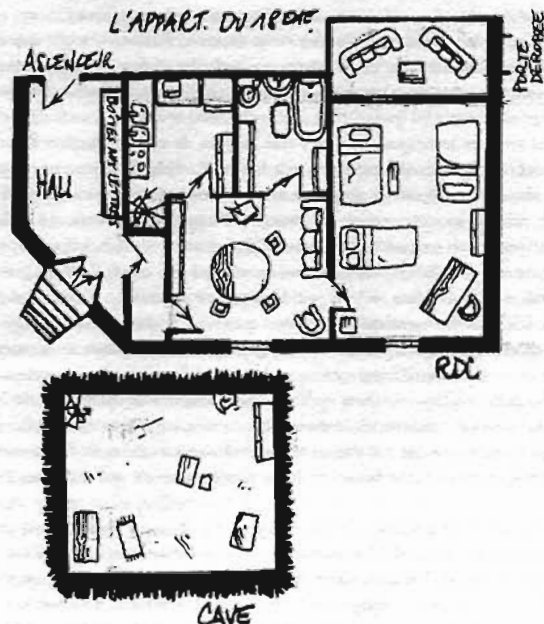
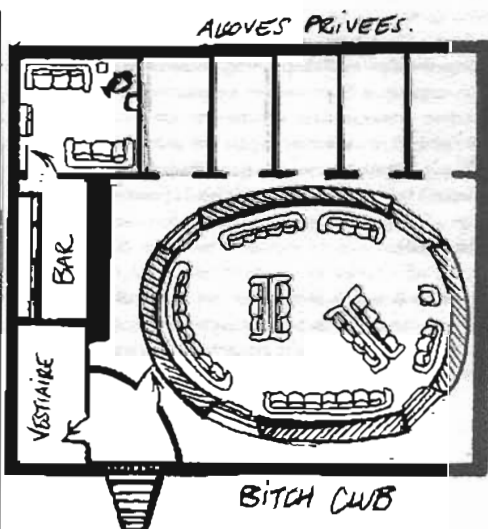
- 0° Est / 44° Nord : Rennes-le-château. (France)
- 10° Est / 57° Nord : Tustrup (Danemark)
- 20° Est / 44° Nord : Popovo Polje (Bosnie-Herzégovine)
- 0° Est / 50° Nord : Stonehenge (Angleterre)
- 20° Est / 50° Nord : Cracovie (Pologne)

Puis il enlève une première personne à Tustrup et la sacrifie à Rennes-le-château. Pendant ce temps, il fait enlever, par un de ses hommes, une personne à Popovo polje et la sacrifie à Tustrup et ainsi de suite. Une fois qu'il aura achevé tous ces points, il va définitivement fermer le pentacle et donc le verrou à la Schwarzwald Klinik et là c'est finito marcelo, plus de mana.

Cependant, le pentacle commence à agir dès le premier point en octroyant une colonne de malus à tous les personnages pour l'invocation de leurs supérieurs pour chaque point placé. Ceci va faire 5 colonnes de malus une fois les 5 points placés... Ce malus doublera si Harut réussit à fermer complètement le verrou à la Klinik. De même au quatrième point placé, les anges et les démons arrêtent de récupérer leurs points de pouvoir octroyés par leurs supérieurs mais seulement un tous les 24 heures.

Comme c'est déjà expliqué dans le chapitre concernant les objectifs d'Harut, le pentacle va commencer à provoquer aussi des erreurs d'incarnation. Tout d'abord occasionnelles, un ange devant s'incarner dans le corps d'un chômeur à Paris, arrive dans le corps d'une vache au Mali. Puis cela deviendra de plus en plus fréquent au fur et à mesure que de nouveaux points du pentacle seront construits par Harut. L'incarnation deviendra impossible si la fermeture devient effective après Schwarzwald Klinik... tout ceci marche aussi bien pour les anges que les démons...

AIDE DE JEUX N°6 LES REPÈRES DU CHAPITRE 3



AIDE DE JEUX N°9 LA ROSE

La rose est le groupuscule de sorciers dont Harut est à l'origine. En effet, avant et pendant sa fuite, Harut a su s'entourer des plus brillants sorciers de leur temps et a constitué une des premières sociétés secrètes dont le but était la sauvegarde du savoir occulto-magico-hérétique. L'organisation qui ne s'appelait pas encore la rose survécut grâce à la puissance de ses membres à toutes les inquisitions et à la disparition de leur maître. Cette dernière affecta beaucoup l'organisation qui se réduisit à une peau de chagrin mais le souvenir du maître fut transmis de chef de caste à chef de caste et c'est ainsi que chaque dirigeant de la rose au fil du temps attendit patiemment le retour d'Harut croyant sincèrement que le maître resurgirait un jour.

Le nom de la Rose apparut au 9ème siècle après Jésus-Christ. Pourquoi la rose me demanderez-vous ? En fait, c'est assez simple. Depuis le bas moyen âge, la rose a été le symbole du silence puis par extension du secret et de la conspiration.

ORGANISATION

Schématiquement, qu'est-ce que la Rose ? Il s'agit en fait d'un réseau d'influence tout ce qu'il y a de plus commun avec la particularité d'être constitué seulement de sorciers. Les sorciers qui font partie de la Rose sont tous sélectionnés sur le volet et pas seulement sur un critère de savoir magique mais surtout sur un critère d'influence afin de permettre à l'organisation de vivre tranquillement. En échange de leur soutien, la Rose fournit à ses membres la protection, le soutien des autres membres et une base de savoir magique sans cesse renouvelée. En effet, si la société secrète a beaucoup évolué, ses principes (édités par Harut pour faire circuler rapidement le savoir) sont restés les mêmes : la libre circulation du savoir. En effet, la Rose est parvenue à ce que nos chers scientifiques ne parviennent jamais : la libre circulation de l'information. Chaque membre de la Rose peut demander à un autre membre un conseil ou un coup de main. C'est là qu'arrive le meilleur atout de la Rose : son organisation ou plutôt son manque d'organisation centralisée. Je m'explique. Chaque membre de la Rose ne connaît que le membre qui l'a introduit et les membres qu'il a lui-même introduits plus un ou deux autres qu'il a pu rencontrer au cours de ses pérégrinations. Si le sorcier a besoin d'un coup de main, il contacte les membres de la Rose qu'il connaît et si ceux-ci ne peuvent l'aider directement, ils transmettent l'information aux membres qu'ils connaissent qui à leur tour relèvent l'information jusqu'au moment où quelqu'un peut aider le membre qui a demandé de l'aide. Cela peut sembler archaïque mais avec nos moyens de communication actuels, cela prend en général quelques heures tout au plus. Ce système a pour avantage que si un membre est découvert, il y a tout au plus une dizaine de membres qui tombent avec lui et la société continue à exister. Il n'y a pas d'organe central à la Rose qui une fois détruit rendrait caduque toute l'organisation. En fait, il y a une personne importante à la Rose mais personne ne sait qui elle est. Il s'agit du gardien du savoir, celui qui détient les plus grands secrets de la Rose dont l'existence d'Harut. En fait, tous les membres savent que quelqu'un comme ça existe mais aucun membre ne sait qui il est. Le rôle du gardien est de protéger et transmettre le savoir occulte ce qu'il fait en restant très discret (presque aucune invocation) et en choisissant un des membres qu'il connaît comme son successeur. Si l'un des membres veut contacter le Gardien pour une affaire grave en cours, il fait circuler l'information comme s'il s'agissait d'un vulgaire service mais l'information est reléguée à tous les membres de la Rose. Ainsi, on est sûr que le gardien l'a reçu.

En fait, le seul semblant d'organisation de la Rose est constitué par des lieux appelés sanctuaires, où chaque membre peut venir se réfugier afin d'échapper à d'éventuelles persécutions. Cette tradition remonte au temps de l'inquisition où les sorciers devaient envisager de pouvoir fuir et se réfugier à tout moment dans un endroit tranquille. Il y a 26 de ces sanctuaires de part le monde, répartis comme

le permettent les moyens de la société secrète. Ces lieux vont du sordide appartement deux pièces sans toilette à Brooklyn à des palais de mille et une nuits aux Emirats Arabes Unis. Ces lieux sont tenus secrets même si certains d'entre eux ont une devanture publique.

En Europe (quand on parle de l'Europe, on parle de l'Europe géographique qui va à l'ouest jusqu'aux îles Canaries et à l'est jusqu'en Oural et non de la CEE), il y a 6 sanctuaires : Monaco, Londres (Royaume-Uni), Hambourg (Allemagne), Istanbul (Turquie), Saint-Petersbourg (Russie), Cracovie (Pologne).

En Asie, il y a 7 sanctuaires : Iakoustk (Russie), Pékin (Chine), Fukuoka (Japon), Hong-kong (Chine), Singapour, Katmandou (Népal), Bombay (Inde).

En Afrique, il y a 7 sanctuaires : Riyad (Arabie Saoudite), Louxor (Egypte), Casablanca (Maroc), Johannesburg (Afrique du sud), Mombasa (Kenya), Yaoundé (Cameroun), Jérusalem (euhh... Pas de polémiques).

En Amérique du Nord, il y a 5 sanctuaires : San Francisco (USA), New York (USA), Québec, Miami (USA), Wrigley (Canada).

En Amérique du Sud, il y a 7 sanctuaires : Kingston (Jamaïque), Caracas (Venezuela), San José (Costa Rica), Rio de Janeiro (Brésil), Lima (Pérou), Assomption (Paraguay), Santiago (Chili).

En Océanie, il y a 4 sanctuaires : Sydney (Australie), West port (Nouvelle Zélande), Darwin (Australie), Samarinda (Indonésie).

Les pays choisis le sont d'abord pour leur position géographique mais aussi à cause de la stabilité de leur régime et en fonction des besoins de chacun ce qui fait que la répartition n'est pas toujours homogène sur la carte du globe.

Enfin, les membres de la Rose ont un seul signe de reconnaissance afin de pouvoir s'identifier : une rose rouge dont la tête se recroqueville du côté gauche.

Si la taille de la Rose a grandement évolué durant les siècles, ses rangs n'ont jamais été si importants qu'aujourd'hui (moyens de communication aidant). Cependant, vous devez garder à l'esprit qu'une organisation de sorciers, aussi importante soit-elle, reste une organisation de sorciers. De nos jours, la Rose compte environ 150 membres actifs sorciers de part le monde mais peut compter sur environ 1000 autres personnes qui ne sont pas initiées et qui pensent faire partie d'une organisation à la Illuminati (en fait, il s'agit de pantins).

LES MOYENS D'ACTION

Les moyens d'action de la société secrète sont très importants du fait de la nature de ses membres (car on ne le répètera jamais assez, quand on peut invoquer un Marc, on ne perd jamais son investissement). Cependant, au vu de l'organisation de la Rose, ils mettent plus ou moins de temps à arriver.

En ce qui concerne la monnaie, tout membre de la Rose qui a une raison valable, peut disposer de : 1 Million de dollars en 24 heures, 10 millions de dollars en une semaine, 100 millions de dollars en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes.

En ce qui concerne la force de frappe, tout membre de la Rose qui a une raison valable, peut disposer de : 1 unité de gardes du corps entraînés avec un armement léger (équivalent à du GIGN) en 24 heures, 1 unité de mercenaires super entraînés

avec un ou deux familiers dedans en une semaine, 3 Anges/Démons de combat en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes. En ce qui concerne les renseignements, tout membre de la Rose qui a une raison valable, peut disposer : de tout renseignement occulte non-officiel ou officiel (Services secrets et Cie...) en 24 heures, d'un savoir occulte commun (ingrédients d'invocation, sort mineur,

aide magique...) en une semaine, d'un savoir occulte secret (vrai nom d'ange, Codex Spiritis, Grimoire très ancien, Dominique dans une tortue...) en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes. La rose comme vous le voyez est une organisation puissante et d'autant plus efficace qu'elle reste très discrète.

AIDE DE JEUX N° 10

LA VIE TRÉPIDANTE DE MARIE JOLIE EN MILIEU ANGÉLIQUE

Afin de vous aider à gérer la présence de Marie Jolie dans le groupe des personnages, voici quelques conseils utiles.

Tout d'abord, une fois que Marie se sera infiltrée, elle commence par se faire oublier. Elle n'intervient que très peu ou alors seulement si les personnages sont dans une impasse. En effet, l'un des buts de ce PNJ est de remettre les joueurs sur la piste s'ils sont trop perdus.

Ensuite, à partir de Tustrup, Marie va commencer à modeler le groupe de personnages à son image. Je m'explique. Tout d'abord, elle va commencer à essayer de se lier d'amitié et de paraître super sympa à tout le monde. Si par hasard, elle rencontre des résistances ou des méfiances au sein du groupe, elle tentera de l'autre côté de se faire des alliés pour les tourner contre d'autres personnages. Elle essaiera d'accentuer son trait petite fille sans défense, sa nature profondément humaine. N'hésitez pas à lui faire ouvrir de grands yeux lorsque les personnages usent de facultés spéciales. Elle pose tout un tas de questions du genre "C'est quoi, ça ?" ou "Tu sais faire autre chose ?". Ceci a en fait deux buts, d'un côté la faire passer pour l'humain de base et l'autre d'en apprendre plus sur les capacités des personnages en vue de leur future élimination. Vu que Marie est une comédienne hors pair, vous pouvez la jouer sans remords en regardant vos personnages gober.

Cependant, Marie n'a pas l'intention de passer sa vie au milieu des anges. C'est trop dangereux et même si grâce à Humanité, les églises ne sonnent pas toutes à son approche, la plus petite gaffe peut la faire rapidement revenir en enfer. En fait, elle utilise les personnages pour assouvir ses propres objectifs, retrouver et terrasser le sorcier. Et plus le scénario avance plus elle est convaincue qu'il s'agit là du coup de sa carrière qui la fera passer chez Baal grade 3. Elle n'a pas du tout envie de partager la victoire avec des anges et compte bien s'en débarrasser dès qu'ils auront découvert l'endroit où l'on peut attraper Harut. Cependant, elle va rapidement commencer à faire le ménage. Quand je dis rapidement, c'est qu'à partir de Popovo polje, elle va charger ses deux familiers (ils voyagent avec elle dans les soutes des avions) d'éliminer les suivants des personnages (soldats et serviteurs de Dieu) dès que ceux-ci sont séparés du groupe et constituent des proies faciles. En fait, dès que l'un d'eux ou un petit groupe est envoyé faire quelque chose de particulier un peu plus loin, les corbeaux lui tombent dessus à deux (même dans les grottes à Popovo Polje s'il le faut). Il est clair que les personnages risquent de trouver très bizarre la soudaine mortalité de leurs suivants mais d'ici qu'ils suspectent Marie, il y a un gouffre. Même s'ils voient les corbeaux, ils peuvent penser que ce sont des familiers à la solde du sorcier.

À partir de Cracovie, les choses vont s'accélérer... Plus les personnages progressent, plus Marie va être tentée de les éliminer. Ce qui était valable pour les suivants dans les chapitres précédents, devient aussi valable pour les personnages peu enclins au combat (les gars qui ont du mal à se défendre tout seul contre deux familiers). Dès qu'un Yves / Blandine / Janus / Guy sans épée à deux mains se sépare du groupe pour faire son intéressant, les corbeaux lui tombent dessus.

Marie a déjà eu quelques jours pour juger de la capacité des personnages au combat et saura donc désigner mentalement à ses familiers qui attaquer. Vos personnages risquent gros ? Oui, ils feront attention la prochaine fois pour prendre quelqu'un dans le groupe.

Cependant, Marie a une faiblesse qui risque de la perdre. C'est son Besoin d'acte sexuel. Si elle arrive à se retenir jusqu'à Stonehedge, à partir de là elle commence à se sentir vraiment mal (les personnages le remarquent) et va tenter de baisser un des personnages. Ayant eu le temps de se familiariser avec eux, elle choisira celui qui aura l'air le plus enclin à coucher avec elle. Si votre groupe est composé de Dominique purs et durs et que Marie n'arrive pas à séduire l'un des personnages (c'est étonnant, elle est vraiment jolie), elle se rabat sur un soldat de Dieu ou un serviteur. Au pire des cas, elle cherche une autre victime. D'ailleurs, si ça arrive, les personnages pourraient l'apprendre et peut être en tirer des conclusions. En revanche, si elle arrive à se faire l'un des personnages, deux cas peuvent se présenter :

1°) Ça arrive avant Cracovie et on en reste à la pure partie de jambes en l'air.

2°) Ça arrive à Cracovie et la malheureuse victime a droit en plein orgasme à une absorption d'énergie sexuelle suivi d'une hache à deux mains maudite entre les deux yeux. Considérez que la victime a trois colonnes de malus pour le jet de volonté et que Marie se débrouille pour se trouver assise sur lui au moment de lui planter sa hache (un jet d'opposition Force contre Force avec un malus de trois colonnes pour le personnage pour pouvoir esquiver ou même utiliser esquive acrobatique).

En effet, à partir de Cracovie, lorsque les personnages apprendront où doit se tenir le rituel de fermeture du pentacle, Marie tente de les éliminer un par un en essayant de les séparer du groupe. À sa première victime, elle revient avec des brûlures (et les éventuelles blessures infligées par son adversaire) et comme dans un pur sitcom elle explique aux personnages en pleurant qu'elle et le personnage mort se sont fait attaquer et que bla bla bla il s'est fait tuer en la protégeant. Si les personnages gobent, tant pis pour eux. Marie va recommencer le même coup avec un autre personnage. Bon, si là les personnages n'ont pas compris, c'est qu'ils sont complètement neuneu et ils n'ont qu'à crever, ça leur fera les pieds.

Si au contraire, les personnages ne se laissent pas prendre au piège et réagissent violemment, Marie se tire avec une téléportation. Cependant, il faut qu'elle élimine les personnages car sinon elle et sa sœur risquent de connaître un sale quart d'heure. Elle va donc tenter de les éliminer dès qu'une occasion se présentera, un par un de préférence.

Au cas où Marie serait découverte avant Cracovie. Elle tente de suivre les personnages grâce à ses corbeaux et prend toujours le vol suivant pour la destination (les corbeaux prennent le vol des personnages pour les suivre). Elle tente évidemment de les éliminer (voir plus haut).

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

PNJ IMPORTANTS

LES FRÈRES BOGDANOV

HARUT

Ange renégat anciennement aux ordres de Yves

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	4	2	4	3	24

Talents : invoquer (6), connaissance de la magie (6), connaissance des marches (6), esquive (2), discrétion (3), discussion (4), baratin (3), administration angélique (2), langues mortes (4).

Pouvoirs : sommeil (3), philosophie (4), Talent : connaissance des marches, volonté supranormale (4), lire les pensées (3), détection du danger (3), esquive acrobatique (2), télépathie (4), charme (1) vol (1) Limitation : Ailes.

Description : Harut est une créature humanoïde ressemblant comme deux gouttes d'eau à un humain de type caucasien à part le petit détail de deux énormes ailes de cygne dans le dos qu'il planque sous une veste. Il est par nature un non-violent et essaiera d'éviter la confrontation autant que se peut. Il déteste tout ce qui représente de près ou de loin les forces du bien et du mal et leur autorité. Attention, Harut n'est pas non plus un grand humaniste : l'humanité est pour lui plus un outil qu'autre chose. Il ne lutte pas pour un idéal, il est là pour se venger et faire le plus de dégâts possibles aux deux parties. En fait, c'est un archétype d'anarchiste de la pire espèce, celui qui a tout renié, même les siens. Il aurait très bien traîné avec les recalés de chez Andromalius (voir Liber Demonis) s'il avait fait partie de l'autre camp. Mais là où les Démons ont réussi à garder leurs éléments instables "sous contrôle", les Anges n'ont jamais voulu admettre que de telles personnes puissent exister dans leur propre camp.

Les millénaires que Harut a passé dans la statue ont en plus grandement détérioré sa santé mentale. Il n'hésitera pas à tout faire péter si les circonstances l'imposent. Il n'a plus aucune attache et personne ne compte vraiment pour lui. Tout cela se passe évidemment à l'intérieur : il ne ressemble pas à un fou dangereux avec les yeux exorbités et un hachoir dans la main.

Au contraire, si les personnages ont l'occasion de lui parler, ils découvriront un homme calme et posé. Harut ne regarde jamais son interlocuteur dans les yeux, parle sans jamais élever la voix... tout ça à la limite de la timidité. Pour information, il est sur terre sous sa forme originelle, ce qui fait qu'il divise ses dégâts par 5 et non 3.

MARUT

Ange aux ordres de Yves de grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	3	2	5	4	21

Talents : Connaissance de l'administration angélique (4), Esquive (2), Langues mortes (4), Connaissance des marches (4).

Pouvoirs : sommeil (2), philosophie (3), volonté supranormale (3), lire les sentiments (3), détection du futur proche (3), contrôle des animaux (2), éclair (4), télépathie (2), Paralysie (2). Limitation : Aucune

Description : Physiquement, Marut est incarné dans le corps d'un homme d'une trentaine d'années. Il est plutôt d'envergure rachitique, a une petite calvitie qui pointe son nez, les cheveux bruns et les yeux verts. Sous sa forme originelle, Marut ressemble à un hippie New Age avec des cheveux noirs lui descendant jusqu'aux genoux, une barbe de 4 jours et sent en permanence l'hydromel (l'alcool quoi...). Il y a cependant peu de chances que les personnages le voient ainsi. Marut est le frère

de Harut, il n'a jamais oublié leur séparation forcée et c'est avec une joie non dissimulée qu'il a rejoint son frère lorsque celui-ci l'a invoqué sur Terre. Si on était dans une relation sado-maso, on pourrait dire à propos des relations entre les deux Anges que Harut est dominant et Marut le dominé. Ce dernier voit bien que son frère ait changé pendant tous ces millénaires d'enfermement mais ne fera rien pour essayer de le raisonner... au contraire. En effet, Marut a passé l'essentiel de son temps au paradis à ranger et classer les dossiers au paradis et quelques millénaires de travail de bureau sont aussi efficace pour la SAN (comme on aurait dit dans un autre jeu) qu'un cthulhu myopathe surgi de son verre à whisky. Marut a en effet l'impression d'être de nouveau libre mais surtout de pouvoir faire quelque chose de concret et il ne cédera cette liberté pour rien au monde. Il ne trahira jamais Harut même lorsque tout paraîtra perdu... C'est ce que l'on appelle plus communément un suiveur mais Marut est plus que ça, il est l'archétype de suiveur.

LES SŒURS KINSKY

ANNIE SANSON

Fille du seigneur de grade 2 au service d'Ange

Pour les caractéristiques, prenez l'ange d'Ange à 22 PP du Hell on Wheels.

Description : Annie est le fruit de l'amour entre un Ange et une humaine. Le bonheur était total dans la famille pendant de nombreuses années et le potentiel de la jeune fille se releva rapidement à la grande joie de son père qui la fit entrer dans les rangs des forces du bien. Cependant, par une froide nuit de printemps, le père d'Annie ne revint pas de sa mission. Sa mère, qui n'était au courant de rien sombra dans la dépression. Annie voyait sa mère se consumer de l'intérieur mais n'y pouvait rien. Un jour alors qu'elle s'était absentée plus d'un mois au cours d'une importante mission, de retour chez elle, elle aperçut un couffin dans sa chambre. Sa mère avait retrouvé le sourire en adoptant un bébé de la DASS. Elle avait enfin une raison de vivre. Si Annie était ravie au départ, elle découvrit rapidement que le hasard fait souvent mal les choses et que sa demi-sœur n'était rien d'autre qu'une succube en puissance. Cependant, elle n'a jamais su se résoudre à tuer le bébé. Les raisons pouvaient être multiples (peur de voir sa mère replonger dans la dépression, pitié...) et l'appartenance aux rangs de l'archange Ange n'y est sans doute pas étrangère. Depuis ce temps, Annie doit faire avec sa demi-sœur. Elle s'y est habituée et a même réussi à installer une sorte de complicité entre les deux femmes. Annie ne désespère pas de faire changer Marie de camp. Ne croyez pas cependant qu'Annie approuve ce que fait sa sœur mais elle est condamnée à la supporter ou à la supprimer ce à quoi elle ne peut se résoudre. Si par hasard, les services de Dominique apprenaient ce qui se trame sous le toit d'Annie, elle se retrouverait les ailes coupées, suspendue pour l'éternité dans les grôles de Notre-Dame. Par conséquent, non seulement elle ne dénonce pas sa sœur mais au contraire l'aide lorsque leurs existences sont menacées. Cette protection d'Annie s'est accrue

depuis la mort de leur mère. En effet, Annie pense que Marie est tout simplement une femme qui n'a pas eu de chance dans la vie (être succube est en effet ce que l'on pourrait appeler ne pas avoir de chance ans la vie) mais que son fond (comme celui de tous les hommes) est bon. Bref, elle fera tout pour protéger sa sœur et l'empêcher de nuire à d'autres.

Physiquement, Annie est une femme agréable à regarder d'environ 30 ans aux cheveux blonds bouclés et des yeux d'un noir d'ébène. Elle porte en général des vêtements de goûts avec une préférence pour les vêtements noirs serré près du corps. Son caractère n'est cependant pas vraiment en harmonie avec son physique. Annie est une vraie casse burnes, sûre d'elle à la limite de l'arrogance. Elle sait toujours ce qu'elle veut et ne se laisse pas se marcher sur les pieds (vous pouvez vous inspirer du personnage de Barb Wire dans le film du même nom). Les personnages vont rencontrer Annie assez tard dans la campagne à part une possible interaction dans le chapitre 2.

MARIE-JOLIE SANSON

Succube de grade 2 au service d'Andromalius

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	4	4	3	3	28

Talents : Arme de contact (6), Esquive (6), Comédie (4), Baratin (4), Archéologie (2), Séduction (2).

Pouvoirs : Talent de combat (Esquive), Talent de combat (Arme de contact), Immunité, Augmentation permanente de la volonté (1), Augmentation permanente de la force (1), Armure (3), Absorption énergie sexuelle (2), Dialogue mental (1), Jet de flammes (3), Arme de contact maudite (Hache à deux mains), Arme de distance mobile (revolver 44), Familiars (corbeaux x2), Détection du danger (1), Humanité (3), Détection du bien (1), Téléportation (2). Limitations : Besoin d'acte sexuel.

Description : Marie est ce qu'on pourrait appeler l'archétype parfait de la femme moderne (je sens que je vais me faire des amis). Née du viol d'une jeune étudiante française par un sectaire finlandais de passage à Paris et accessoirement Démon à ses heures perdues, Marie développe dès sa naissance des prédispositions certaine pour sa nature maléfique en tuant involontairement sa mère lors de l'accouchement. Placée dans un orphelinat (la pauvre mère n'avait plus de famille), Marie s'acclimate très bien à son existence. C'est alors qu'entre en scène la famille Sanson qui l'adopte. Grâce à la relative faiblesse de caractère de sa sœur d'adoption, Marie arrive à survivre et à rejoindre les forces du Mal sous les ordres d'Andromalius. Celui-ci qui admire au début son potentiel offensif sans cesse grandissant, commence peu à peu regretter sa décision de la prendre sous ses ordres à fur et à mesure que se développe l'appétit de la fille pour le pouvoir. La jeune succube se fait très

bien voir de plusieurs Princes-Démons en remplissant pour eux des missions particulièrement délicates.

Andromalius, pas bête, voit clair dans le jeu de la succube qui a de plus en plus tendance à ignorer ses directives. Il refuse par trois fois l'accession de la jeune succube au grade 3 (car ensuite il ne peut y avoir qu'un seul grade 4 comme dirait son "ami" Malphas). Ce n'est pas comme si Andromalius craignait pour son poste mais il ne supporte pas cette winner qui peut se targuer d'un beau palmarès alors qu'elle ne suit pas vraiment ses directives. Décidant finalement de s'en débarrasser, il commence par l'envoyer sur deux ou trois missions suicidaires desquelles Marie revient avec les honneurs. Finalement, il décide de se débarrasser purement et simplement d'elle en lui envoyant deux types de sa garde personnelle car un démon en enfer a beaucoup moins de possibilités d'avancement. Le problème c'est que la fille se débarrasse des deux tueurs et comme elle n'est pas conne elle comprend vite d'où viennent ces deux

connards. Elle décide donc de prendre pendant un congé sabbatique et va se planquer chez sa sœur (qui est inconnue évidemment des forces du mal). Pendant ce temps, Andromalius décide de calmer le jeu car il n'est plus très sûr de vouloir que la gamine (comme il l'appelle) revienne baver en enfer sur sa garde personnelle et met le dossier de Marie au placard pour être sûr que personne ne viendra lui poser des questions. Marie comprend bien qu'elle dispose d'un petit répit et qu'il est temps de changer de supérieur. Mais pour ce faire, elle a besoin d'un gros coup. Elle continue à suivre parallèlement quelques cours par correspondance au Louvre et tombe sur l'affaire de Harut. Elle s'y intéresse tout de suite et commence sa petite enquête. Elle comprend rapidement que quelque chose de gros se prépare. Elle en fait part à sa hiérarchie qui l'envoie chier : vu où son dossier se trouve, ça doit être une looser.

Finalement, elle contacte une de ses connaissances, un grade 3 de Baal et lui propose de passer sous les ordres de son patron.



Le gradé en réfère à Baal et celui-ci se montre intéressé vu qu'il a déjà pu voir son efficacité dans une mission qu'il lui a confié. Sa réputation a fait le reste. Cependant, Baal étant un gars plutôt casse couilles, il lui demande une action d'éclat pour prouver son engagement à son côté. Marie accepte et sans piper un mot à la hiérarchie, se met sur l'affaire de Harur qu'elle sent prometteuse. C'est alors qu'elle va rencontrer les personnages et va tenter de les utiliser pour qu'ils l'aident dans sa tâche....

Physiquement, Marie est une belle jeune femme de 25 ans, aux jambes élancées, à la taille fine, aux cheveux noirs et aux yeux verts. Ayant en plus un fort potentiel pulmonaire, elle risque d'attirer à elle tout mâle moyen qui se respecte (et qui ne se respecte pas d'ailleurs aussi). Ceci peut être l'un des personnages.

Au niveau du caractère, Marie se montre une personne charmante du moment qu'il faut soutenir une identité. Elle est assez maligne pour connaître la façon de faire avec les gens : c'est son sens féminin. En revanche, en tant que succube, c'est une vraie garce, pas aimable pour deux sous, sûre d'elle et arrogante... une succube quoi...

Sinon, dernière précision. Comme vous pouvez le voir, Marie est une vraie machine à tuer. C'est normal, elle doit tenir toute la campagne toute seule contre un groupe entier de personnages donc elle a du répondant.

Les relations avec sa sœur sont plus que compliquées. D'un côté, elle déteste sa nature angélique mais de l'autre côté, les deux femmes se donnent des coups de mains mutuels afin de rester sur terre en bonne santé. Marie attribue cette faiblesse à sa nature à moitié humaine qui respecte la personne qui aurait pu la renvoyer en enfer. Vous remarquerez que Marie Jolie a à son actif deux familiers corbeaux un peu surdimensionnés et qui ne reflètent pas exactement ceux des règles de base mais on est pas grade 2 pour rien.

KRAK

Familiers corbeau de Marie Jolie

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

Talents : Vol (3), Corps à Corps (2)

Pouvoirs : Feu (3), Télépathie (1), Détection du Bien (2). Limitations : Loyauté.

Description : C'est un grand corbeau noir. Sa grande particularité est être totalement loyal envers sa maîtresse. Il serait capable de "mourir" pour elle. Vous remarquerez que ce n'est pas un Familiers de base, Marie lui a rendu sa loyauté sous forme de deux pouvoirs supplémentaires lors de la réussite de quelques missions.

KRAK

2ème Familiers corbeau de Marie-Jolie

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

Talents : Vol (2), Corps à Corps (3)

Pouvoirs : Griffes (3), Télépathie (1), Poison (1). Limitations : Aucune.

Description : Pareil à son compagnon mais moins loyal donc moins récompensé mais tout de même. La grande spécialité de Krak comme vous pouvez le voir est le corps à corps. En cas d'opposition dure, les deux familiers tentent d'attaquer leur ennemi simultanément à la manière des petits dinosaures de Jurassic Park, un de chaque côté afin que leur ennemi ne voie pas venir l'une des attaques (et ne puisse donc pas l'esquiver).

PNJ DE LA 1ÈRE PARTIE

REPRÉSENTANT DE L'ORDRE STANDARD
(GENDARME/ FLIC)

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

Talents : Arme de poing (2), Esquive (2), Corps à Corps (2)

PNJ DE LA 2ÈME PARTIE

MADemoiselle D'AGUILLER

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

Talents : Comédie (2), Droit (1), Faire un Brandy Alexander (1)

Description : La riche héritière est une femme de 40 ans bien conservée avec de superbes cheveux roux et un sens développé pour le faux cul et les apparences. Son sourire Pepsodent ne la quitte jamais même lorsqu'elle peut se sentir insultée. C'est ce que l'on appelle une chrétienne fervente apparente. Je m'explique. D'Aguiller ne croit pas en Dieu mais afin de bien se montrer à ses proches et amis, elle va tous les dimanches à l'église, proteste contre l'IVG et verse des sommes rondellettes aux œuvres chrétiennes. Elle fera tout pour sauvegarder les apparences et cacher le hobby de son père.

LES QUATRE SORCIERS ET MIKE

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	2	1	2	1	—

Talents : Invoquer (2), Occultisme Non-euclidien (2), Accumuler les vieux bouquins poussiéreux (2)

Description : Ces quatre là sont des sectateurs de base qui ne connaissent pas la valeur du livre. Les personnages peuvent s'y intéresser. Les sorciers n'ont aucun atout dans la poche et sont dans ce cas précis traités comme de simple humains. Leur but est de racheter le maximum de livres mais en occurrence pas celui que convoitent les personnages. Ils n'ont rien à voir avec Harut. Seul Mike qui est aussi un sorcier mais un peu plus doué que les 4 vaches est venu pour le livre mais lui non plus n'a rien à voir avec Harut.

A la fin de la vente, il viendra voir l'acquéreur du livre en lui proposant 10000 FF pour faire une copie du livre. Si les personnages apprennent son adresse et la fouille, ils apprendront l'identité de Mike (c'est un sorcier) et prendront sans doute les dispositions qui s'imposent. A, un petit détail, le caniche de Mike présent dans l'appartement est un familier de Béliar protégeant la maison qui n'hésitera pas à faire des grillados de PJ si ses derniers l'ignore en entrant dans l'appartement.

LA SÉCU DE LA VENTE AUX ENCHÈRES

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	1	2	3	1	—

Talents : Arme de poing (3) sauf un qui a Arme d'épaulé (3), Esquive (1), Corps à Corps (1)

Description : Ce sont des mercenaires reconvertis dans la sécurité privée. C'est pas des pédés (comme ils le disent eux-mêmes) et les personnages feraient mieux de s'en souvenir. Vu l'importance de la vente, ils sont armés de pistolets sauf un qui a toujours un Famas qu'il a gardé comme souvenir de son ancien boulot. Ils ont tous des gilets par balles.

PNJ DE LA 3ÈME PARTIE

ALEXANDRE TAMAIRE

Ange de grade 1 aux ordres de Daniel (11PP)

Description : Sinon, Alex est un ange de Daniel plutôt commun mais non fascinant (la bête se fait rare depuis la nuit des longues battes). C'est pas pour cela qu'il est agréable à vivre mais s'écrasera devant tout ange de grade supérieur. Côté physique, c'est un grand chauve à l'air paubulaire atténué par la chemise de nuit verte et les chaussons à carreaux qu'il porte sur lui au moment de rencontrer les personnages.

LA SÉCU DU CENTRE MÉTÉO FRANCE

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1	—

Talents : Arme de poing (1), Esquive (1), Corps à Corps (2), Conduite (1), Belote (1)

Description : Ces des pauvres gars qui n'ont pu ou voulu faire rien d'autre que gardien. Ils essaient de bien faire leur boulot sans pour autant s'interposer si l'opposition semble trop forte (ils comptent rentrer chez eux après le boulot). De toute manière, ils appellent les flics à la moindre entourage. Le reste du temps, ils jouent à la belote qui comme chacun le sait détruit les neurones. Comme ils y jouent presque tous les jours, ils sont désormais cons comme des balais.

PNJ DE LA 4ÈME PARTIE

SOLDAT DE DIEU DE BASE

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

Talents : Arme d'Epaule (3), Esquive (2), Corps à corps (2).
Pouvoirs : Armure (1), Attaques Multiples (1) Spécial : Volonté Supranormale (2)

Description : Les soldats de dieu spécial Christophe. En fait, il s'agit de soldats de dieu de base mais ses membres sont tous soit d'anciens enfants maltraités, soit des parents qui ont perdu leur enfant. Jouez les comme des soldats de dieu normaux sauf pour les questions touchant à l'enfance où ils montrent beaucoup de zèle et de rigueur Armement : Famas, Gilets par Balles, Casquette, Como.

SEFEX

Ange renégat d'Emmanuel

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	3	2	3	18

Talents : Esquive (2), Comédie (3), Baratin (2)

Pouvoirs : Sommeil (2), Apparence démoniaque (2), Polymorphie (3), Volonté supranormale (4), Téléportation (1), Immunité, Détection du danger (1), Esquive Acrobatique (1).
Limitation : Sens éliminé (Odoat).

Description : C'est le renégat qui joue Blandine dans le piège à cons et il s'en tire à merveille. Sa vraie apparence est celle d'une belle femme d'âge mûre aux cheveux bruns et aux yeux verts. Elle est passé renégat après avoir compris que son but sur terre

était de se marrer et non de servir un quelconque camp. Un jour, elle a été contactée par l'APHTE et la proposition lui a plu immédiatement.

MEMOREX

Démon de grade 1 au service de Vapula

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

Talents : Electronique (6), Mécanique (6), Informatique (6), Surveillance électronique (3), Chimie (3), Esquive (2).

Pouvoirs : Talent scientifique (x3), Invention, Jet d'énergie (2), Champ de force (2), Charme (2), Volonté Supranormale (2)
Limitation : Mégalomanie.

Spécial : L'invention de Memorex est un palm pilot avec les pouvoirs Vol (1) et non-détection.

Description : Le Vapula de base sauf que là il bosse pour Malphas parce que c'est vraiment plus fun que de passer ses journées enfermées dans un labo à expérimenter tout plein d'appareils sur des humains à la con même pas résistants. C'est notre cher ami qui a construit le boîtier (bien connu depuis Demonix Remis) qui permet de faire paraître l'aura d'une créature deux fois plus grosse que réellement pendant quelques secondes en appuyant sur un bouton.

C'est lui aussi qui est le responsable de la surveillance des personnages et des micros et mini-caméras qui sont dans leur voiture et appartement. A cause de son défaut, il a laissé les micros et caméras après leur utilisation sur les lieux (voitures et appartements des personnages) persuadés que les personnages ne les trouveront jamais. Une erreur qui risque de lui coûter cher.

HERBEN SOU

Démon de grade 2 aux ordres de Malphas (22PP)

Description : C'est le chef de l'équipe chargé de superviser l'opération et il est vraiment capable. Les personnages ne le rencontrent à priori jamais sauf coïncidence malheureuse.

LES PORTE FLINGUES

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

Talents : Arme de poing (2), Esquive (2), Corps à Corps (2),

Description : Des pauvres types qui risquent de se faire massacrer. Armement : Cal.44.

PNJ DE LA 5ÈME PARTIE

LE PÈRE STANISLAS

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

Talents : Sermon (2), Baratin (2), Corruption (1)

Description : La vie du père Stanislas est décrite en détail dans le corps du texte. C'est un homme plutôt grand, cheveux bruns et coupés courts, yeux bleu et soutane bien propre. A part ça, il flippe comme un malade depuis qu'il a eu affaire au surnaturel et sa nervosité est plus que voyante.

MARK BHAR-NABEY ET DANIEL CONSTANTIN

Sectateurs de la Rose

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

Talents : Invoquer (3), Savoir-faire (1), Langue morte au choix (1)

Description : Les deux individus qui accompagnent Harut dans l'église sont des sorciers de la Rose. Reportez-vous à l'aide de jeu du même nom pour connaître leurs petites habitudes. Mark Bhar-Nabey est un homme d'environ 40 ans, rondlet mais grand (en fait, c'est une masse) avec une chevelure rappelant un mouton mal tondue. Les personnages peuvent tomber sur lui au chapitre 6 ou 9. Daniel Constantin est un individu quelconque. De toutes façons, tous les invocateurs "annexes" du pentacle sont interchangeable: Bhar-Nabey sera réutilisé plusieurs fois car, tant qu'il est "chaud", ça accélère la procédure. Mais en cas de problème, n'importe quel sorcier de la Rose peut le remplacer au pied levé. Equipement: vêtements chics, signe de reconnaissance, candélabres et autres accessoires.

PNJ DE LA 6ÈME PARTIE

FRANZ, TEO ET ANDREAS

Fouineurs de chez Fiat Lux

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

Talents: Corps à corps (2) Arme de poing ou Voiture (1)
Esquive (1) Se faire gourouetter par Usiella (1)

Description: tout habillés de blancs, ces membres de l'Ordre Fiat Lux ont fière allure dans leur Merco immaculée. Ils sont

végétariens, refusent toute relation sexuelle même pendant le mariage et ont perdu il y a longtemps leur dernière trace d'esprit critique. Equipement: des cal.22, quelques boîtes de Lexomil, de l'eau purifiée par Uriella (contre le cancer) et de la pommade blanche nauséabonde (contre le sida), des exemplaires de Mein Kampf (contre l'humanité).

CAMILLA SØRENSEN, WERNER KLEMPERER, FRIEDRICH WANDERSCHERFLEIN ET LES "FAMILIERS"

Agents de la Rose

Werner, Camilla et Friedrich ont les caractères des sectateurs typiques de la cinquième partie, leurs collègues sont un Belial (12PP) et un Asmodée (14PP).

Description: une jolie blonde en tailleur et trois bons gros comptables aryens en costume croisé, tout ce qu'il y a de plus respectables et discrets. Werner et Camilla ont roulé leur bosse dans les milieux occultes et reconnu les Fiat Lux pour ce qu'ils sont : des petits joueurs. Ils ne seront pas impressionnés par les Anges et essaieront de jouer aux plus fins, ne laissant passer aucune occasion pour s'en débarrasser. Equipement: carte des vins, signes de reconnaissance, micros HF, fumigènes en quantité et télécommandes.

HANS JORGENSEN, MAREN PAASKE ET CIE...

Voir les caractères des flics du chapitre 1. Hans et Maren ont Arme de poing (1), Hans a défilé en roulant du cul (1) et Maren Kung-fu shaolin (3).

MARCELIN CHARNU ET LA SMF

Sociétaires mégalithiques franc-comtois

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

Talents: Dire du mal du pays où ils sont (3) Lire des trucs tout nazes (1) Histoire (1)

Description: les français à l'étranger dans toute leur splendeur, mépris et grossièreté inclus. Ils s'engueulent leur conjoint toute la journée, demandent du rab' au restaurant, volent les savonnettes de l'hôtel et se font extrêmement chier en ce moment. Equipement: des journaux de beau, des romans de gare et des livres sur les mégalithes.

SOREN RASTED ET SES ASATRUCS

Vikings wannabes

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

Talents: culture scandinavo-raciste (1), corps à corps (1), armes

de contact (1), déguisement (1), esquive (2) Soren a esquive (1) et danois (1)

Description: les néains à l'étranger dans toute leur splendeur, gentillesse et inculture incluses. Ils sont très polis entre eux et avec les Danois, demandent des hamburgers au restaurant, achètent de l'artisanat local et ne comprennent pas pourquoi les flics sont si méchants avec eux. Equipement: des colifichets pseudo-vikings, des livres genre "Asatru for Dummies", des survêtements et des casques à cornes. Pour les militaires, des treillis et des M-16.

PNJ DE LA 7ÈME PARTIE

BARTHOLOMEW "NIKITAS" KWONG

Angé de Joseph chasseur de sorcier, 26 PP

Description: ancien chef du projet Harut Hunt, il revient et n'est pas content. Brimé par sa hiérarchie, incarne dans un corps "de garage", il va tout faire pour retrouver sa proie, y compris trahir les Anges si nécessaire. Il connaît la majeure partie de ce qui est écrit dans l'aide de jeu sur la Rose. Histoire de ne pas foutre la merde à Popovo Polje, il s'est habillé en civil (pull et jeans noir). Dès qu'il quitte l'Herzégovine, il se rhabille en pope, ce qui est nettement moins discret. Equipement: bâton de géomètre, sonar, théodolite si besoin.

LES CROISÉS

Démons de Gaziél de la Croisade 20PP

Description: bande de rigolos déguisés en neo-nazis pour faire piéger les Anges de Daniel. Au début réticents à l'idée de servir de chair à canon, ils se sentent en fait comme des poissons dans l'eau dans le karsk et n'hésitent pas à ouvrir de nouvelles grottes à coups d'onde de choc et de séismes. Certains se sont fait le look skin, d'autre "meneur gestaltiste" (mèche, imper noir et petites lunettes). Equipement: Fusil-mitrailleurs (certains avec lance-grenades), quelques bâtes de base-ball, protections en Kevlar, matériel de spéléologie décoré de croix gammées, bouquins de sorcellerie révisionniste, Mein Kampf (édition du Reader's Digest)

ICE ET SES TROUPES

Anges de Daniel 24PP et 16PP

Description: combattants des tunnels aux crânes rases mais aux idées larges, ils sont bien décidés à éradiquer ceux qu'ils croient être des Soldats de la Terre Creuse. Ils suivent les ordres d'Ice à la lettre et celui-ci fait de même avec la "hiérarchie". Equipement: Fusils mitrailleurs, beaucoup de bâtes de base-ball, protections en kevlar, matériel de spéléologie, la Bible, France-football.

PNJ 8ÈME PARTIE

LES AGENTS TRÈS SPÉCIAUX

MI5, NCIS, Europol

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

Talents: investigation (2), interrogatoire (1) armes de poing (1), esquivé (1) loi (1)

Description: : des types 100% banals en imper qui se marchent sur les places-bandes les uns les autres et s'accordent pour mépriser les flics locaux. Ils ne rigolent pas beaucoup, font leur boulot consciencieusement et ne feront pas de cadeaux aux Anges Equipement: cal.45, micros, magnétophones, appareils photos, mallette de prélèvements, dossiers confidentiels sur tout le monde, portables avec codes d'accès au réseau Interpol

MARVIN STUART

Fouille-merde

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

Talents: baratin (2), investigation (2), filature (1), théories conspirationnistes (1)

Description: la quarantaine, cheveux chatain-moche, peau violacée, barbe mirée, petit bide et dents jaunâtres. C'est un chieur qui fera tout pour son papier, tout en croyant contrôler les risques qu'il court. Equipement: carnet d'adresses bien rempli, gros téléobjectif, ordinateur portable

LES DRUIDES, GARTH PALTROW ET SES BABOS

Païens à la petite semaine

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

Talents: rituels (1) ou informatique (1), agriculture (1), discussions oiseuses (1), syncrétisme à la petite semaine (1), musique (1), esquivé (1)

Description: chevelus, barbus, parfois édentés, pas bien méchants mais quand même bien allumés. Ils sont intégristes anti-chrétiens et gobent à peu près toutes les autres croyances en un melting-pot douteux et bancal. Ils sont plus ou moins pacifistes mais aucun n'est réellement dangereux. Les druides sont des mythes qui se croient réellement descendants des druides celtes alors que leur ordre date du XIXème siècle. Equipement: triskels et autres pendentifs, étendards couverts d'entrelacs, binou, dulciner, cromorne ou psalterion,

marijuana, mocassins en peau de bouc, fromage de chèvre, robe blanche pour les druides.

LES BLACK-METALLEUX

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

Talents: faire du bruit avec une guitare (1), déguisement (1), raconter des conneries pour passer à la télé (2), course (1), boire du jus de tomates en en mettant partout (1)

Déscriptions: des jeunes cons qui ne savent pas quoi faire de leurs journées et rêvent de devenir des megastars du black métal Equipement: guitares désaccordées, impers en Skaï noir, grosses bottes ferrées, pentacles inverses en pendentifs, piercings sur les tétons, brandings sur le ventre et tatouage sur la langue, T-shirts "fuck me Jesus", pantalons à trou/lacers/fermetures éclairs, teinture et maquillage L'Oreal noirs, caméscope

LES ÉTUDIANTS DU SARUM COLLEGE

Quelques fils et filles du Seigneur parmi une flopée d'humains normaux (baissez les caracs pour ces derniers)

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

Talents: théologie (4), discussion (3), talent scientifique au choix du meneur (2) tenir la guinness (2), football (1), esquivé (2), musique (1)

Description: des jeunes gens charmants, ouverts et cultivés, qui ne négligent pas leur corps non plus. Ils se comportent en chrétiens éclairés, respectent leurs interlocuteurs et ne ratent pas une occasion de faire la fête. Tellement parfaits que ça en devient exaspérant. Equipement: Traduction Œcuménique Biblique, bouquins de philo, vêtements repassés, carte d'étudiants

WILLIAM LOCKYER

Sorcier de la Rose de base

Description: William est un quinquagénaire blond à lunettes au visage constellé d'acné. Il s'habille très "vêtements de chasse" et fume la pipe. Confronté aux Anges, il tentera de s'enfuir par tous les moyens, et offrira n'importe quoi pour survivre (des millions de dollars, un Démon lié). Si Nikitas est là, il risque de se faire Torturer puis abattre sans autre forme de procès Equipement: fusil à lunette, micro directionnel, micro directionnel

LE SYMPATHIQUE IRISH CREW

Tierce celt

Description: trois gaillards (dont un carrément gras) habillés en marins pour la circonstance (ils sont venus en bateau d'Irlande pour prendre leur temps). La perspective de passer du temps sur le sol anglais ne les enchante guère mais les étudiants du Sarum

College leur ont remonte le moral. Ils apprécieront donc le débat et la bière à leur juste valeur. En cas de baston, ils attendront de voir comment les jeunes se débrouillent et ramèneront le calme si la soirée part vraiment en vrille. Une chose est sûre, il vaut mieux pas être dans le camp adverse s'ils se décident à frapper. Equipement: gros pulls, sacs de marin avec barres de base-ball, tatouages celtiques et odeur de bière

Leurs caracs sont dans le Liber Angelis. Si vous ne l'avez pas considérez les comme des Anges d'Yves de 36PP.

LES ANGES DE LAURENT

Prendre l'ange de Laurent de 21 PP de Hell on wheels

Description: ce sont des graves de chez grave, intégristes, violents et en plus parfaitement organisés. Equipement: uniformes du GIGN, FAMAS, gaz lacrymogènes, fumigènes, cal.45, épées longues dans des malles de fusils à lunette

PNJ DE LA 9ÈME PARTIE

LES GARDES DU CORPS DE HARUT

Ce sont des démons de chez Belial et Bifrons avec 17PP (Voir Hell on Wheels).

MARCIN ET SES POTES

Ce sont trois anges de daniel de grade 1 accompagné par une division de skins (Pouvoirs : groupe affiliés skinsheads). Ils sont armés de battes et de... battes

PNJ DE LA 10ÈME PARTIE

LE DANSEUR DE BASE

Humain ?

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

Talents: se déhancher avec une nonchalance toute feinte (2) tenir toute la nuit (2) consommer des trucs nuisant à la santé (2)

Description: ben.. un jeune, de n'importe quel couleur, sexe ou pays d'origine. Habille dans ce qui ce fait de plus mode (pas d'exemple, le temps que ce supplément sorte ce sera déjà démodé), il est là pour passer une bonne soirée et communier avec ses camarades d'assourdissement. Rien de bien méchant donc. Equipement: walkman, laroscorbine, chupa chups, le tout dans une sacoche en polyacrylamide de phenylbenzene.

LES VIGILES D'EUPHORIA

Prenez les gardiens du centre Meteo-France de la 3ème partie

LES SNIPERS DE LA ROSE

Prenez la sécu de la vente aux enchères de la deuxième partie (ils ont tous armes d'épaules)

LES FIAT LUX

Les mêmes que dans la sixième partie, en plus nombreux

LES SOLDATS DE LA TERRE CREUSE

Les sorciers sont identiques aux membres de la Rose, ils ont idéologie nazie (1) à la place de savoir-faire. A part de cheveux bien courts, et un calibre 45, rien ne les distingue des journalistes venus couvrir la rave. Ils sont accompagnés de deux Anges de Daniel (11 et 13PP), un Laurent (12PP) et deux Andromalius (10 et 15PP). Reportez-vous à Hell on Wheels.

CYRILLUS VON BUMMELN UND VON WEIBSCHENBERG

Tâcheron occultiste

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

Talents: invocation (1) déblatérer des incipies (1) jouer à Magic (3)

Description: maigrelet, blondinet, même pas laid, le jeune von Bummeln est un fils de la vieille noblesse autrichienne qui dilapide la fortune familiale en bouquins de sorcellerie pour les nuls, donations à Fiat Lux et jeux de cartes. Il a commis la faute de goût de venir à Euphoria en imper noir et culottes de cheval, et les vrais Soldats se tiennent donc un peu à l'écart pour ne pas attirer l'attention. Quand ses frères de Fiat Lux lui demanderont ce qu'il fait là, il expliquera calmement qu'en fait, il infiltre les Soldats de la Terre Creuse pour les détruire de l'intérieur. Et on ne rigole pas, hein!

LA DIVISION YUMADE

Cinq Démons de Furfur (19PP, Ismael Vibrations (5)) en baggy shorts, sweat à capuche et basket de marque. Ils sont accompagnés par Tony Loco, Démon de Vapula de 20PP habillé en costume traditionnel d'Alsacienne. Son invention est une théière volante qui siffle en morse suédois. Mais il est très compétent. Le service d'ordre en bas de la grue est constitué de deux Démons de Belial (12PP) et trois Bifrons (11PP)

LES ÉTUDIANTS DU SARUM COLLEGE

Les mêmes que le scénario précédent (ils ont laissé leurs bouquins à la Black Forest Academy).

Il n'y a plus d'abonné au numéro que vous avez demandé
 Deux heures que vous appelez à l'aide, mais personne ne réponds.
 Vous avez trouvé une Danoise cardiectomisée dans une église de l'Aude.
 Vous ne pouvez plus vous brancher au Reticulum sans faire exploser votre PC.
 Vous ne prononcez plus le nom de Blandine à Notre-Dame sans vous prendre un bourre-pif.
 Même votre dernière Limitation n'a pas été livrée à temps.
 Et pour couronner le tout, votre chargé de mission a changé de numéro de téléphone.
 Si c'est pas la fin du monde, en tout cas ça y ressemble.

Abysus Abysum Invocat
 L'abîme appelle l'abîme
 L'erreur appelle l'erreur
 Certains rêveront toujours
 D'un Nouvel Ordre Mondial

New World Order est une campagne destinée à des personnages de tous grades n'ayant pas froid aux yeux. Ils devront savoir-faire des choix capitaux, parfois remuer la merde, au sens propre du terme, mais toujours gérer initiatives subtiles et coups de force opportuns. Et s'ils survivent jusqu'à la fin, ils vont apprendre l'un des secrets les mieux gardés du monde d'INS/MV. Cette extension indispensable met les personnages aux prises avec un adversaire qui risque à jamais de changer la face du monde d'In Nomine Saranis/Magna Veritas. La routine, quoi? Pas exactement, non...



IN
STUDIO

SIROZ
PRODUCTIONS

Take your passion
make it happen

Prix : 126 FF - 19,2 €