

RIGOR MORTIS



Extension N°16 pour ENSAIV
Par G.E. Ranne

SIREZ
93

— Hé bien... je prendrais bien une bière...

Gentille mise en page : Croc

Et puis les autres, ils se reconnaîtront, mais on va pas en faire une liste hein, on a une extension à faire...

Enquête sur l'existence des Anges Gardiens
Répertoire des Anges
Le Monde Diplomatique
Voici
La Vie
Aerola

Tori Amos, nous aussi on aime...
Blue Oyster Cult, même pas morts, blessés seulement...
Black Sabbath, parce que.
The Brain Surgeons, parce que c'est Albert Bouchard, l'ancien batteur de BOC.
Therapy?, parce que Jeff m'a remonté le moral ce jour là.

Pradel, n'importe quelle émission, il est trop !
 Highlander
 NYPD Blue
 Seinfeld
 Dream On
 Twin Peaks

Nightprowler est sorti ! Le nouveau jeu de Croc ! Chez Siroz.
Conspirations aussi, un jeu de Jonathan "Ars Magica et plus si affinités" Tweet, chez Halloween Concept.

Rubrique copinage	1
Sommaire	2
Advanced B&B	3
Un petit coin de Paradis	13
Viens à la maison, y a le printemps qui chante	20
Le monde à Lambert	26
J'y crois, j'y crois pas	30
La garde blanche du Vatican	31
Soldats de Dieu, plus qu'un métier, une passion	34
Tortue Blues	37
La concierge est dans l'escalier	39
La vérité sur les Anges gardiens	71
Et en conclusion	73
Nouvelle	76

Advanced B&B

OU

Bureau, règles avancées

Dans Muchos Pesos Capharnaüm, extension réputée s'il en est, nous vous avons présenté le Bureau.

Rappelons en quelques mots son principe.

Le Bureau est une institution ultrasécète créée en collaboration par l'Archange Dominique et le Prince-Démon Andromalius. Son but : faire travailler des équipes mixtes (Ange+Démon) dans des missions qui intéressent les deux hiérarchies.

Il est étrange, nous direz-vous, que Dominique et Andromalius, dont nous avons démontré tout au cours de cette extension les intentions réformatrices, et dont la première intention est de ranimer la flamme de la guerre entre les deux camps, soient justement les initiateurs de ce système. Ce n'est cependant paradoxal qu'en apparence : Dominique et Andromalius, dans leur infinie sagesse, savent qu'il faut toujours laisser un pot d'échappement à une marmite, si vous nous pardonnez cette métaphore plus que vaseuse... et que les mauvais éléments peuvent toujours être pressés avant d'être jetés.

Voyez par exemple la Légion étrangère. L'armée, dont les membres ne sont en général pas gauchistes et qui pensent (en simplifiant outrageusement) que les mauvais éléments n'ont pas leur place dans la société, a pourtant inventé une institution — la Légion étrangère, justement — qui recueille et utilise ces mauvais éléments.

Le Bureau, si on voulait le définir également de manière simpliste, c'est un peu ça : un mélange entre des services secrets et la Légion étrangère...

Et quand on dit services secrets, on parle de services vraiment très secrets. Dominique et Andromalius pensent que la connaissance de cette institution serait néfaste à la motivation des troupes. Après tout, pourraient penser Anges et Démons, si on peut travailler ensemble, pourquoi se battre... Or, comme nous vous l'avons démontré, c'est le genre de raisonnement que nos deux chefs veulent à tout prix éviter.

Officiellement, donc, seuls sont au courant de l'existence du Bureau Archanges et Princes-Démons, quelques éléments de Grade 3 particulièrement fiables... et, bien sûr, les Anges et Démons employés, eux, par le Bureau, et tenus au secret sous peine de renvoi immédiat là-haut ou ici-bas.

Et officieusement ? Eh bien, comme on dit, il n'y a pas de secret si bien gardé qui ne se sache... et l'exis-

tence du Bureau est une rumeur qui court depuis déjà pas mal de temps. Allez donc jeter un coup d'œil à l'aide de jeu "Chez Régis®" si vous voulez savoir, entre autres, qui la colporte...

I Le service A

Et qui c'est qu'a tué Kennedy ?

Il y a deux façons d'entrer au Bureau. La première est sans conteste la plus agréable : il s'agit du recrutement pour l'entrée au service A.

Le service A correspond, si nous reprenons notre image Bureau = Services Secrets + Légion étrangère, aux Services Secrets. Dans le langage du Bureau, ce service est surnommé la CIA.

La CIA ne recrute que de bons éléments, c'est-à-dire les Anges et Démons sans limitation grave, de bonne réputation et qui viennent de réussir une mission complexe. Une fois intégrés (le processus complet est décrit un peu plus bas), ces Anges et ces Démons deviennent des privilégiés qui possèdent la carte A ainsi que la confiance de leurs supérieurs. Ils ont accès à toutes les installations et facilités du Bureau. On leur donne les missions les plus délicates. Délicates peut vouloir dire dangereuses, mais aussi et surtout subtiles, quand une extrême discrétion doit être recommandée ou que certaines règles doivent être transgressées.

Bref, ce sont aux équipes de la CIA qu'on doit normalement faire appel quand une mission touche au "mythe fondateur" d'INS/MV. Quand les joueurs vont mettre le nez sur une vérité qui n'est pas bonne à dire, ou un mystère qui ferait bien de ne pas être révélé...

Un exemple... Il y a quelques extensions (dans Dementia Profundis, pour être précis), nous vous avons parlé d'une rumeur qui disait que le Prince-Démon Valefor et l'Archange Blandine avaient une liaison. C'était même plus qu'une rumeur, étant donné qu'un mini scénario était consacré à régler le problème.

Voilà une mission qui aurait dû être confiée à une équipe de la CIA... D'abord parce que le secret devait être gardé — imaginez la rigolade des deux côtés si les choses se savaient... mais aussi parce que la mission des joueurs était, en elle-même, une trans-

Comment devenir membre de la CIA

et qui n'en feraient pas partie... Si le/les joueurs font la fine bouche, les recruteurs répèteront leur demande de manière plus insistante, en exposant les raisons ci-dessus. Le ou les joueurs un peu bouchés qui refuseront encore seront purement et simplement éliminés.

Et zou, en salle d'attente pour quelques siècles...

• Troisième étape :

Les nouveaux venus sont admis au centre opérationnel de la CIA, sous la Samaritaine. Là, ils rencontrent leur nouveau contact, qui s'occupera d'eux pendant trois missions, ainsi que les nouveaux membres de leur équipe.

Le nouveau contact leur exposera plus en détail le principe du Bureau, ainsi que les quelques règles d'or qui sous-tendent toutes les missions de la CIA. (voir encadré).

• Quatrième étape :

L'équipe, moitié Démon, moitié Anges est maintenant composée (voir plus bas : règles de composition d'une équipe du Bureau). Les joueurs seront envoyés en mission trois fois, dans une ambiance exécrationnelle. Le contact sera désagréable avec eux, ne leur fera confiance sur rien, ne leur enverra pas les renforts demandés, ne les aidera pas dans leurs recherches. Ils seront surveillés de près par des inspecteurs, soupçonnés de tout, obligés de justifier leurs moindres actions.

A la troisième mission réussie, le ton changera du tout au tout. Il y aura un pot pour les féliciter... Oui, un pot bien glauque et bien ringard, comme pour le départ à la retraite de quelqu'un, avec des kirs, du coca, des cacahuètes pas fraîches et quelques chips... et on leur donnera leur carte A.

Les règles d'or de la CIA

Voici, en substance, ce qui sera expliqué aux joueurs au moment de la constitution de leur équipe :

- L'existence du Bureau, de ses établissements ou de son personnel est ultra-secrète. Aucune mention ne doit en être faite à l'extérieur. Toute infraction à cette règle sera punie de mort.
- Le Bureau réunit les meilleurs éléments des Forces du Bien et des Forces du Mal. Ensemble, réunis dans des équipes complémentaires, ils combattent les ennemis communs aux deux partis et assurent la pérennité du christianisme.
- Cette collaboration temporaire, pour des missions précises, et dans un but purement utilitaire, ne remet pas en cause la lutte éternelle entre le Bien et le Mal ni entre ses séides. En aucun cas, elle n'est la preuve qu'une entente puisse être atteinte entre les deux partis.
- Cependant, entre tous les membres du Bureau, que leur origine soit angélique ou démoniaque, la trêve est complète et permanente. Aucune rancune, aucune haine idéologique ne doit se mettre en travers des missions, ralentir leur accomplissement ou nuire à l'entente interne de l'équipe.
- La réussite est le seul objectif du Bureau. Après trois échecs d'une mission officielle, les membres de l'équipe seront punis de mort.

Impressionnant, n'est-ce pas ? Le contact des joueurs ajoutera à son discours un "conseil perso" : "Avec toute la bonne volonté du monde, la collaboration Ange/Démon peut s'avérer difficile. Sachez éviter, dès le début, les petites réflexions désagréables, les menaces voilées et les "blagues" lourdingues sur la religion de chacun. Ce sont ces petites piques qui, la plupart du temps, dégénèrent en haine durable et pourrissent l'ambiance entre les personnages."

Ce conseil n'empêchera sans doute pas les joueurs de se disputer, mais bon, on l'aura dit...

Parlons maintenant de la fameuse peine de mort. Il s'agit, bien sûr, de la mort du corps humain, l'âme retournant là-haut ou en bas. Bien que la hiérarchie du Bureau le laisse entendre, il ne s'ajoutera pas au renvoi de malus en termes d'années avant de retrouver un nouveau corps. Le joueur jettera normalement les dés pour savoir combien de temps il restera en salle d'attente.

Cela dit, cette peine n'est que très rarement appliquée. La hiérarchie serait prête à le faire en cas de transgression caractérisée de la règle d'or n°1 (le secret), mais il est assez difficile de prendre quelqu'un sur le fait, et, nous l'avons dit plus haut, des rumeurs sur l'existence du Bureau courent déjà dans la nature...

Quant à la règle d'or n°5, on vous l'avoue, mais ne le dites surtout pas à vos joueurs, c'est du pipeau. Elle n'existe que pour motiver les équipes et les obliger à donner vraiment tout ce qu'elles ont : en fait, repérer, former, créer des équipes d'Anges ou de Démons compétents et fiables coûte cher, en temps et en énergie dépensée... on ne va pas les tuer comme ça ! Surtout que la hiérarchie du Bureau le sait bien, les missions données aux équipes de la CIA sont — par définition — les plus difficiles. Parfois, on ne sait absolument pas contre qui ou contre quoi les équipes sont envoyées... Trois échecs sont donc monnaie courante ! A partir du moment où, en gros, les équipes donnent satisfaction, cette règle est donc joyeusement enterrée.

Elle ne fera surface que si la hiérarchie désire, pour une raison ou pour autre, éliminer les joueurs...

• Cinquième étape :

A partir de là, les joueurs font vraiment partie de la maison. Plus de contact désagréable et soupçonneux, mais des réunions de briefing avant chaque mission, avec une exposition intelligente de la situation et des experts pour les aider. Les bureaux leur sont ouverts à toute heure, les gens sont aimables avec eux, du matériel de pointe leur est fourni, les renforts arrivent en temps et en heure, une secrétaire tapera les rapports pour eux... et on fera même une petite fête (encore des cacahuètes et du coca) à chaque mission importante réussie.

Bref, une situation presque idéale. Il faut dire que les membres de la CIA sont "l'élite" des forces du Bien et du Mal, ceux auxquels on confiera les missions les plus complexes. On a donc intérêt à ce qu'ils se sentent bien et à ce que leurs missions réussissent.

Habitué que vous êtes à la lenteur et à l'inefficacité kafkaïenne des administrations du Bien et du Mal, vous vous demandez sans doute pourquoi tous les problèmes sont résolus dans ce service particulier et pas ailleurs... Là encore, pour vous répondre, comparons avec un élément existant : l'administration française. Elle est également d'une lenteur et d'une inefficacité kafkaïenne... sauf dans les services où sont engagés, un, de gros moyens, et deux, comme ils disent à la télévision, une véritable volonté politique. Les Services secrets, par exemple (enfin espérons !) ou certains groupes d'intervention comme le RAID...

• Sixième étape :

Le personnage signe le contrat d'entrée avec son sang.

II Le service B

Il existe une autre face du Bureau, largement plus sinistre. Il s'agit de l'aspect Légion étrangère — le service B — qui regroupe non pas l'élite des forces du Bien et du Mal, mais plutôt leurs déchets.

La Légion étrangère

Le service B recrute les Anges et les Démons ayant commis des crimes tellement graves contre la hiérarchie qu'ils devraient normalement être éliminés. Les recruteurs leur donnent une seconde chance en leur proposant de se racheter en effectuant des missions suicides.

Comme pour la CIA, il n'y a pas de refus possible. Comme pour la CIA, les équipes formées seront mixtes : moitié Anges, moitié Démons. Seul l'accès aux locaux, au matériel, l'ambiance et les "avantages" sont différents : les membres de la Légion (c'est devenu le surnom du service) sont traités

comme des chiens, ne sont au courant de rien, et sont envoyés — c'est le principe même de la chose — sur des missions où ils ont de grandes chances de finir en chair à pâté.

Comment entrer dans la Légion

• Première étape :

Un/plusieurs Anges/Démons ont commis une faute grave. Il peut s'agir :

- d'avoir trahi en vendant un renseignement ou en aidant l'autre parti;
- d'avoir fui (bref, d'être passé renégat) en compagnie d'un membre de l'autre parti;
- d'avoir fui seul;
- d'avoir tué un membre de son parti sans raison valable;
- d'avoir désobéi sciemment à un ordre majeur;
- d'avoir enfreint gravement, et de manière délibérée, le principe de discrétion;
- d'avoir une limitation extrêmement grave, qui, depuis longtemps, handicape la bonne marche des missions et fait du personnage un danger potentiel pour les autres.

Ajoutons, pour les Anges :

- d'avoir fauté sexuellement en dehors du mariage. La gravité de la faute est différente selon l'Archange auquel le personnage appartient et la nature de la perversion... En ordre croissant de gravité : avec une femme (pour un homme), avec une mineure, avec un homme, avec un mineur, avec un cheval, avec un Démon;
- d'avoir tué un ou plusieurs innocents. Là, il faut avouer que c'est vraiment à la tête du client et selon les circonstances.

Autre raison d'être condamné, plus floue mais utilisée par les deux hiérarchies : avoir perverti la foi. Cette accusation correspond un peu à celle d'hérésie, que l'Inquisition utilisait à la brouette aux siècles passés contre les humains. Avoir perverti la foi correspond... à un peu n'importe quoi, selon l'humeur de l'inquisiteur.

Cela peut être, pour un Ange, d'être trop violent — ou d'être pacifiste... de considérer que les Anges et les Démons doivent se rapprocher... ou qu'ils devraient avertir les humains de leur présence sur Terre... de raconter partout que l'inquisition est trop sévère (ça, c'est très mal vu) et que la hiérarchie est incompétente (divulgaration de secret d'Etat)... de semer le bruit que Blandine est lesbienne... ou que certains Archanges pourraient être des Princes-Démons sous une autre identité... ou tout simplement d'être en désaccord avec la politique menée par les Forces du Bien à un instant précis.

Cela peut être, pour un Démon, d'être trop violent — ou d'être pacifiste... de considérer que les Anges et

trouver moyen de prendre la poudre d'escampette. Attention, s'il est rattrapé, les inquisiteurs ne lui laisseront pas de seconde chance...

- Le but des inquisiteurs va être, pendant au moins une semaine, de détruire physiquement et mentalement le prisonnier. Interrogatoires sans fin sur ses actions et ses trahisons, sur sa foi et ses croyances, pénitences interminables et obligation de répéter pendant des heures des prières ou des professions de foi, exploration mentale crucifiante... et bien sûr de la vraie bonne torture bien de chez nous : gégenne, coups, allumettes sous les ongles, voire (primitif mais efficace) les brûlures au fer rouge. Les Anges se serviront abondamment du crucifix comme symbole de rédemption.

- Le coupable une fois à point, c'est-à-dire réduit à l'état de loque, est ensuite abandonné deux jours dans sa cellule sans manger ni boire.

• **Troisième étape :**

Au bout des deux jours de cellule, le coupable est sorti de son trou et amené dans un bureau moderne du centre opérationnel du Bureau. Moquette, ordinateur, chaises et cafetière : le paradis pour quelqu'un qui vient de passer une bonne semaine en enfer. Un membre du Bureau, en général Pierre de Vermont s'il s'agit d'un Démon (voir plus bas), sera hypocritement compatissant en apprenant les atrocités dont le condamné a été la victime. Il est pourtant désolé de lui annoncer qu'étant donné les aveux accablants de culpabilité recueillis pendant les interrogatoires, la décision prise est celle de la peine de mort... et donc renvoi là-haut ou en bas, avec un malus de 1000 ans (c'est-à-dire, pour parler règles, que quel que soit le résultat obtenu par les dés au moment du tirage de réincarnation, 1000 ans y seront ajoutés).

A moins que...

L'homme présentera alors rapidement le principe du Bureau et celui du service B — sans faire aucune allusion au service A. La mixité Anges/Démons, les missions dangereuses, les équipes suicides. Cet enrôlement a deux avantages : quand le condamné trouvera la mort au cours d'une de ces missions, le malus de 1000 ans sera remplacé par un bonus de 500 ans. Autre avantage : les très bons éléments pourront se racheter et être réintégré dans un service spécial.

Cette réintégration, vous l'avez deviné, est un passage du service B au service A. Elle est normalement très rare (il s'agit plutôt d'un moyen de motiver les "légionnaires" en leur donnant un espoir), mais s'il s'agit de vos joueurs, et après trois ou quatre belles missions, on fera une exception...

• **Quatrième étape :**

Le personnage signe le contrat avec son sang.

Les règles d'or de la Légion

Ce sont exactement les mêmes que les règles d'or de la CIA... voir page 5. La seule différence est que la dernière règle, celle de la mort au bout de trois missions ratées, est réellement suivie... Dans ce cas, le malus de 1000 ans est toujours appliqué.



III Constitution de l'équipe

Les règles régissant la constitution d'une équipe du Bureau sont les mêmes, qu'il s'agisse de la CIA ou de la Légion.

- Toute équipe du Bureau est obligatoirement mixte (Anges + Démons).
- Une équipe du Bureau doit être, si cela est possible, constituée d'un nombre égal d'Anges ou de Démons.
- Tout membre d'une équipe qui blesserait ou tuerait volontairement un autre membre de son équipe serait aussitôt éliminé.

Une autre règle, officieuse celle-ci, est que le Bureau choisit, la plupart du temps, des Anges et des Démons d'un minimum de 18 Points de Pouvoir. Au-dessous, les recrues ne sont pas assez puissantes... et surtout, sans carrière préalable, une bonne estimation de leur caractère et de leur foi est impossible.

Et vos joueurs ? Comme vous le savez, la constitution d'une équipe d'In Nomine Satanis/Magna Veritas étant uniquement due à la volonté des joueurs, elle est en général hétéroclite. Bien sûr, il y a toujours des discussions de bazar, genre :

- " Ça va pas, hé, patate, si tu prends un Ange de Blandine y'aura que des intellos dans l'équipe. Qui c'est qui va taper, hein ?

— Ouais, bon, OK, d'accord alors, je prends un Ange de Daniel à la place, j'm'en fous moi je joue tout le monde pareil, de toute manière. "

Mais le résultat final n'est pas vraiment calculé comme une belle machine à tuer... Au contraire, quand vous créez une équipe de PNJs du Bureau, vous pouvez sans remords créer les personnages de manière à ce que leurs pouvoirs se complètent parfaitement : la hiérarchie a choisi volontairement de les réunir dans ce but.

S'il s'agit d'une équipe de joueurs, trois possibilités se présentent :

- Vos joueurs (d'un point de vue du roleplaying, c'est la meilleure solution) ont déjà une belle campagne et donc un passé derrière eux au moment où vous décidez de les faire entrer dans le Bureau. Le problème de la complémentarité de leurs pouvoirs est donc résolu : on prendra ce qu'il y a.

Il est tout à fait possible que seule une partie de votre équipe corresponde aux critères du Bureau, ou, à l'inverse, que quelques-uns de vos joueurs ne puissent pas, s'ils veulent rester fidèles au roleplaying de leurs personnages, accepter d'y rentrer. Tant mieux. Les fiches de ces personnages passeront donc au rencard (morts, renégats, à la retraite...) ou dans une autre campagne... Les joueurs prendront alors de nouveaux personnages : des Anges si l'équipe était constituée de Démons et des Démons si l'équipe était constituée d'Anges.

N'oubliez pas, en effet, que l'équipe doit être obligatoirement mixte et, si possible, moitié Anges, moitié Démon. Si aucun joueur de votre équipe ne veut donc démissionner, vous pouvez décider :

- d'en forcer deux ou trois... Dieu, c'est vous, après tout...

- ou d'ajouter à l'équipe deux ou trois PNJs du côté opposé pour faire bonne mesure. Avantage : dès qu'un de vos joueurs mourra, il pourra reprendre un de ces PNJs. Désavantage : avant que cet heureux événement ne survienne, l'équipe sera lourde à gérer...

- Vous créez ex nihilo une nouvelle équipe pour son entrée dans le Bureau.

Parfait. Respectez la règle moitié-moitié (sauf si vous êtes en nombre impair, bien entendu). Vous pouvez en profiter pour pousser, avec délicatesse et psychologie, vos joueurs à choisir des Archanges, Princes-Démons ou pouvoirs complémentaires. L'excuse, répétons-le, est que les membres du Bureau cherchent à constituer des groupes à efficacité maximum. N'oubliez pas, dans ce cas de figure et dans celui qui précède, de "monter" les personnages une fois créés à au moins 18 Points de Pouvoir.

- Vous choisissez une équipe du Bureau prête à jouer dans l'aide de jeu qui suit, ou vous en créez une prête à jouer vous même. Avantage : les joueurs ont le nombre de Points de Pouvoirs ad hoc, la complémentarité et la mixité sont respectées. Vous pouvez également donner à vos personnages un passé intéressant, ce qui est souvent un grand plaisir. Désavantage : aucun.

IV La chouette vie quotidienne d'une équipe du Bureau

Les lieux

Voici les trois lieux principaux où se retrouvent les équipes du Bureau :

- Le centre opérationnel, sous la Samaritaine (en argot du Bureau : la Samar')

Juste quelques salles (décrites dans *Muchos Pesos Capharnaüm*) auxquelles on accède par le sous-sol de la Samaritaine, au rayon bricolage. Malgré l'aspect vétuste des lieux : murs jaunâtres, plafond bas, ordinateurs datant de l'antiquité et fonctionnaires à l'aspect étriqué, c'est là que travaille le top du top de la hiérarchie du Bureau. Tous ces fonctionnaires en pantalon en tergal et à la cravate tachée d'œuf mimosa sont des Anges au service de Dominique et des Démons aux ordres d'Andromalius de Grade 2, voire Grade 3. Dans leurs meubles d'archives en métal rouillé, ils ont des dossiers explosifs sur les plus hauts membres des deux hiérarchies, voire sur les Archanges et Princes-Démons eux-mêmes. Andromalius et Dominique passent eux-mêmes pas mal de temps ici. Un bureau et une salle de conférence leur sont réservés.

Juste un gag : pour déjeuner, les Anges et Démons du centre vont souvent au restaurant de la Samaritaine, au dernier étage, qui a une très belle vue sur Paris. Si (dans une mission qui n'aurait rien à voir avec le Bureau) vos joueurs y faisaient un scandale, les résultats pourraient être amusants...

Service A :

Les équipes de la CIA apprendront vite à connaître la Samar'. Dès que leur période d'essai sera heureusement passée, tous leurs briefings et debriefings de mission se feront là, dans une des salles de conférence. Il ne s'agit pas de la même que celle où Dominique et Andromalius discutent de leurs dossiers... Bien qu'il leur arrivera de faire une apparition en personne pour donner des éléments à une équipe ou pour insister sur l'importance d'une mission. N'affirmons pas qu'ils iront jusqu'à être aimables, ce serait mauvais pour leur image, mais ils seront nettement moins désagréables qu'ils ne le sont avec les Anges et les Démons de base... vos joueurs en ont sans doute des souvenirs un peu chauds. L'Archange et le Prince-Démon iront même, en cas de mission réussie avec brio (Avec qui ? Avec brio...) jusqu'à féliciter leurs "hommes" et à leur serrer la main. Il s'agit, après tout, de leur élite...

Les autres membres de la hiérarchie seront, nous l'avons dit, aimables et surtout coopératifs. Le but de tout le monde est que la mission réussisse, et tout le monde y mettra du sien. Incroyable, non ?

Service B :

Les équipes des services B ne verront officiellement ces lieux que deux fois : au moment où ils signeront leur contrat d'admission et au moment où ils changeront de statut. Soit que par une chance inouïe, ils intègrent le service A, soit qu'ils aient fait une grosse bêtise ou raté trois missions et qu'un conseil réduit du Bureau (deux Anges de Dominique, deux Démons d'Andromalius) ait été réuni pour statuer sur leur sort. En général, la mort est la seule décision prise.

Ça, c'était officiellement. Officieusement, il peut arriver qu'une équipe du service B soit envoyée à la Samar' pour recevoir une mission qui nécessite une exposition un peu détaillée, ou pour aller chercher un dossier... Ils y trouveront une ambiance excrable. On les regardera de haut, avec même un peu de dégoût. On se méfiera d'eux — évidemment — et on leur fera bien comprendre qu'ils ne sont que de la mauvaise graine et de la future chair à pâté.

• Le couloir

Il ne s'agit pas d'un lieu à proprement parler... Mais d'un passage secret, comme dans les films. Ce passage relie la Samar' au troisième sous-sol de Notre-

Dame, auquel nous avons déjà fait allusion ici. C'est ce troisième sous-sol où les Anges condamnés par l'inquisition se font emprisonner et torturer, c'est là où des Anges de très haut Grade sont enchaînés au-dessus d'un gouffre infernal pour l'éternité.

Le passage, un couloir moderne et humide, éclairé par des néons, couvre à peu près six cents mètres. Les deux portes principales (une à la Samar', une à Notre-Dame) sont fermées à clef... clef que possèdent Dominique, Andromalius et une dizaine de membres de la haute hiérarchie du Bureau.

Le long de ce couloir, on trouve d'autres portes... verrouillées elles aussi. L'une donne sur le métro, l'autre sur les égouts, et une autre sur laquelle est marqué "escalier de service", qu'on ne peut ouvrir par aucun moyen magique, donne sur l'escalier qui va de l'Enfer au Paradis en passant par les Marches Intermédiaires (plus de détails dans l'extension Heaven and Hell)... Seuls Dominique et Andromalius en ont la clef.

Il peut arriver qu'un Démon, membre du Bureau, passe par ce couloir pour effectuer une mission dans le troisième sous-sol de Notre-Dame. La vieille cathédrale ne réagira pas, sachant parfaitement qu'il s'agit d'un Démon "autorisé". Celui-ci a quand même intérêt à se faire sacrément discret parce que les Anges qui s'y baladent, eux, ne le savent pas...

• Marly-le-Roy (en argot du Bureau : le hangar)

Trois énormes hangars dans la zone industrielle, officiellement des lieux de stockage appartenant à Mammouth.

Dans le premier, le plus petit, on trouve les dortoirs (quatre lits par chambrée, douches au fond du couloir, ambiance genre service militaire en pire)... où résident la plupart des mecs du service B. Une distribution de sandwiches froids et de faux Coca y est faite deux fois par jour. Quand il s'agit de mission d'espionnage, certains sont autorisés à garder leur domicile et leur identité précédente.

Dans le second se trouve classé du matériel utile pour les missions. Armes, munitions, matériel de surveillance, documents, etc. y sont intelligemment classés et rapidement disponibles. En parfait état, au top de la technologie voire au-dessus (des éléments de Jean et de Vapula travaillent pour le Bureau), ce matériel n'est en aucun cas disponible aux Forces du Bien ou aux Forces du Mal "classiques". Il s'agit là d'un tout autre réseau... C'est ce matériel qui est mis à disposition du service A, et parfois — mais plus rarement — du service B.

Le troisième hangar, humide, froid et mal éclairé, sert de centre opérationnel mineur au service B. C'est là, sur une table en métal bancale, que sont données les missions. Le hangar sert aussi, selon les besoins, de salle d'entraînement ou de détention... voire d'exécution.

ratées équivalent à une condamnation à mort. Il aime faire des descentes au hangar et jouer au tyran, martyrisant les mecs comme un sergent en période de "classes". Il apprécie particulièrement le viol, principalement celui des petites Angettes terrorisées à l'idée de devoir obéir à des Démons...

Un de ces jours, l'une d'entre elles, plus puissante que les autres, craquera et le descendra malgré ses pouvoirs... Elle se fera sans doute hacher menu aussitôt par les autres, mais ce sera bon débarras. Cela dit, en attendant, il est toujours là...

Thérèse Doulos, Ange au service de Dominique

Grade 3. PP : 34

Couverture : Conseillère spéciale attachée au ministère de l'intérieur.

Rôle dans le Bureau : Directrice du service A.

Plutôt jolie fille, blonde, la trentaine, aimant porter (à la grande horreur de ses collègues du Bureau et de ceux du ministère de l'intérieur) beaucoup de couleurs baroques, Thérèse est une vraie chieuse. Du genre qui pinaille, vérifie, contrôle, classe, surveille. Elle avait donc tout pour faire carrière chez Dominique... ce qu'elle a fait. Cette fourmi a parfois, cependant, des idées brillantes : c'est elle qui a proposé à Dominique, dans les années 50, de rouvrir le Bureau, instrument de coopération entre Anges et Démons qui n'avait existé, pendant une assez courte période, que deux fois dans l'histoire.

Thérèse aime son travail et est ravie de la manière dont il se déroule. Elle apprécie, comme Dominique et Andromalius, "ses hommes", ceux du service A, qu'elle considère un peu comme ses enfants. Toute mission réussie est, pour elle, une victoire personnelle... Grâce à son travail au ministère de l'intérieur, elle a accès à des informations confidentielles politiques et économiques très utiles.

Attention cependant. Ce portrait peut paraître idéal, mais il ne l'est pas. Si Thérèse avait le cœur tendre, elle ne serait pas à la tête du service A. N'oubliez pas que la dame est une maniaque de l'ordre, des règles, de la "chose bien faite". Elle éliminera sans état d'âme tout ce qui peut nuire à la bonne marche de son service, que ce soit les choses ou les gens. Avec la conscience parfaitement claire, d'ailleurs : on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs, il faut savoir virer les éléments indésirables pour le bien du plus grand nombre, et tout ça.

De plus — défaut commun à beaucoup d'Anges au service de Dominique — elle n'attache pas vraiment de prix à la vie humaine. Son premier souci, ce sont les Anges (et les Démons) de son service. Elle les

vengera s'ils se font tuer dans l'exercice de leurs fonctions, elle les récompensera et les félicitera chaleureusement s'ils réussissent, elles les exécutera s'ils déconnent vraiment trop, et si des humains se font massacrer dans l'affaire... eh bien c'est triste, bien sûr, mais comme on disait plus haut, on ne fait pas d'omelette...

Le grand credo de Thérèse, c'est le principe de discrétion. Il n'est jamais assez respecté, et elle insistera plus que tout pour que ses équipes le prennent en compte. Avec elle, aucun témoin humain d'une scène "surnaturelle" ne doit être laissé intact. Si on ne peut trouver un moyen de détruire son témoignage ou de magouiller son esprit afin d'effacer ses souvenirs, il ne reste plus qu'une solution...

Et la fameuse carte A ?

La carte A est une carte toute simple, qui ressemble à une des nouvelles carte d'identité de la taille d'une carte de crédit. Elle comprend le nom humain de l'Ange, son adresse et son numéro de Bureau, qui lui est attribué dès son entrée au service A. Un petit logo holographique qui représente un B est plaqué sur le coin en haut à droite.

Cette carte permet à son porteur de faire reconnaître son identité à l'intérieur du Bureau, d'obtenir certains avantages précis (comme la réquisition des chambres au Méridien) mais surtout... d'avoir la priorité pour la demande de renseignements ou de renforts dans les deux hiérarchies. Le Bureau n'a en effet pas en stock toutes les informations que possèdent les deux administrations, il y en a trop. Citer le numéro de la carte A à un membre de l'administration angélique ou démoniaque permet d'obtenir en priorité absolue le renseignement demandé, ainsi que d'avoir accès à tous les dossiers sauf ceux classés Priorité A (réservés aux Archanges ou aux Princes-Démons, selon le camp). Chez les Anges, cette carte donne aussi accès à la bibliothèque de Notre-Dame.

Fini les attentes insupportables au standard... Dès le numéro de carte énoncé, la standardiste passera aussitôt quelqu'un de compétent et d'aimable...

Enfin... ça, c'est la théorie

Allo ? Hein ? Quoi ? Répétez s'il vous plaît. Pardon ? Votre numéro n'est pas dans les listes. Plus de lait dans mon thé, s'il te plaît, Josiane. Comment ça, urgent ? Ah... Je crois qu'on nous a coupé... Monsieur ? Monsieur ?

Un petit coin de Paradis

- " Tu sais quoi ?
- Non ?
- Il paraît que Blandine et Valefor...
- Non...
- Si...
- Je te crois pas...
- Si...
- Ça me troue le cul...
- Ben justement... "

Que pensez-vous que font les Anges et les Démons quand ils ont terminé leur service ?

Même si Dominique, Archange de la Justice, qu'il soit remercié pour sa bienveillance, exige de ses serviteurs qu'ils soient à son service 24 heures sur 24, et même un peu plus si affinités, la plupart des Anges, déchus ou non, préfèrent suivre des horaires correspondant peu ou prou à des horaires de bureau. Sauf bien sûr lorsqu'ils sont en mission et dans ce cas, ils notent leurs heures supplémentaires.

N'oublions pas, et précisons-le pour ceux qui l'ont oublié, que les Anges et les Démons ont une vie professionnelle, ils ont un métier, une couverture, une identité, et même parfois des femmes (des quoi?) et des enfants. Pour ceux qui ne comprennent rien à rien, rappelez-vous de Nikita, le film de Besson. Nikita est en disponibilité opérationnelle permanente, mais elle a une vie ou du moins un semblant de vie, sauf quand le passé la rattrape à grands pas.

Tout ça pour dire qu'Anges et Démons se sentent parfois bien seuls. Ils ont beau faire illusion, ils ont beau savoir que c'est sur Terre qu'ils sont le mieux, qu'ils sont le plus libres, même s'ils doivent répondre à des supérieurs psychotiques et accomplir des missions plus ou moins agréables. Ils n'ont rien à attendre de la mort et ils le savent.

Assez récemment, certains Anges et certains Démons ont ressenti une certaine nostalgie, un certain mal du pays. Le seul problème, c'est qu'il est impossible qu'un Ange retourne au Paradis, ou qu'un Démon retourne en Enfer, c'est la même chose, à moins qu'il ne meure. De plus, les relations qu'il a avec sa hiérarchie sont assez basiques, du type binaire : ça va, ça va pas. La plupart du temps, ça va pas.

Cela, les Archanges et les Princes s'en foutent royalement. Pour eux, les serviteurs sont là pour obéir aux ordres, point final. Le reste ne les intéresse pas.

Il n'y a qu'une seule exception parmi la hiérarchie : Yves, qui voit tout et sait tout. C'est même ce qu'il fait de mieux.

Pour Yves, Anges et Démons font partie de la même expérience que l'humanité. Qu'est-ce à dire ? Qu'il se substitue à Dieu pour savoir ce qui est bon pour les hommes et pour les créatures célestes ? Que nenni ! Disons plutôt qu'il est en parfaite adéquation avec son patron. Et comme de toute façon, le barbu suprême est complètement sénile, il faut bien que quelqu'un pilote le navire.

Ta mère, c'est Marie!

Rares sont les Anges qui se souviennent de leur création et de leur vie avant la Chute de Lucifer (cf. Heaven & Hell, excellente extension s'il en est). Mais même si la hiérarchie intégriste, comme Dominique, Walther ou Laurent, veut étouffer l'affaire, les Anges et les Démons sont frères. Si, si.

Yves est puissant, mais il lui fallait un allié pour son plan. Un allié capable de réaliser le moindre de ses vœux, capable s'il le veut d'apporter la paix et la prospérité sur le monde : Jésus (pourquoi il n'apporte pas paix et prospérité sur le monde ? ça le branche pas...).

Jésus, Archange de Dieu, est l'Archange le plus puissant du conseil Divin. Il n'a aucun serviteur, mais son pouvoir spécial suffit largement à combler cette lacune. Jésus est le fils de Dieu et Dieu fait ce qu'il veut, ça s'appelle un miracle. En bref, Jésus est un enfant gâté.

Yves alla donc voir Jésus. Il frappa de nombreuses fois à la porte et se décida à entrer malgré l'absence de réponse et le vacarme assourdissant qui s'en échappait. Yves fut tout de suite assailli par l'odeur écœurante de patchouli qui flottait dans la chambre en léger désordre. La Gibson Flying V sur les genoux, Jésus était en pleine période psychédélique et écoutait Jimi Hendrix (les inédits) au casque avec John Lennon. Yves eut du mal à lui expliquer ce qu'il

voulait, l'œil attiré par les posters de Janis Joplin nue qui couvraient les murs, et dut même utiliser plusieurs fois son pouvoir Philosophie pour que le fils de Dieu tombe spontanément d'accord avec lui. Il est à noter que le pouvoir Philosophie fonctionne sur Jésus. C'est normal, me direz-vous. Ben oui, répondrai-je. L'idée d'Yves était bonne. Avec Jésus, elle allait devenir réalité.

Chez Régis©

L'idée d'Yves était la suivante : créer un lieu convivial où Anges et Démons pouvaient se rencontrer sans haine ni animosité pour échanger leurs sentiments, leurs ragots. Un lieu de vie à l'opposé de l'ordre imposé par la hiérarchie. Quoi de plus convivial qu'un bon rade ? Un bar dans lequel on peut déconner sans crainte de se faire taper sur les doigts ? Un bar où l'on peut chanter «Dominiqueniquenique s'en allait chemin faisant» en chœur ? Un bar pour boire des canons sympa entre potes et manger des cacahuètes ? Un bar où l'agneau n'a pas peur du lion mais finit tout de même en brochettes ? Un bar où un Ange au service de Novalis peut échanger des souvenirs avec un Démon aux ordres de

Baal sans crainte de se faire déchirer la tronche, ni à l'intérieur, ni à l'extérieur? C'était cela l'idée d'Yves. Il en était assez fier.

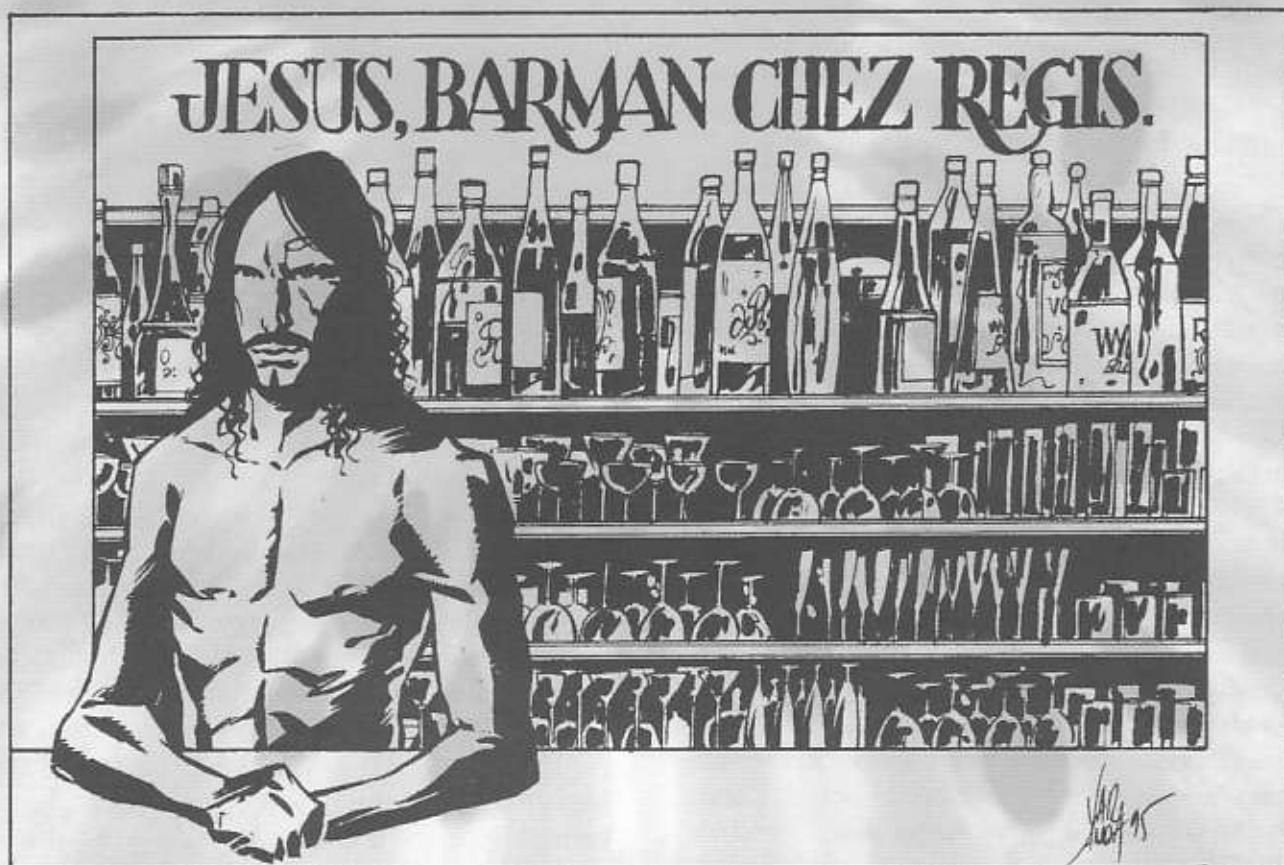
Le nom du bar fut laissé à la discrétion de Jésus. Il choisit «Chez Régis», allez donc savoir pourquoi. Il aurait pu choisir «L'éléphant rose» ou le «Pétard fumant», mais il préféra «Chez Régis», c'est vrai que c'est un peu plus discret. Certaines personnes pensent que c'est à cause d'un rade situé tout près d'un magasin de jeux de rôles à Paris où s'assemblent souvent les joueurs d'un certain jeu de cartes à collectionner bien connu. Scoop, Jésus joue à " Magic The Gathering " ! Et il a toutes les cartes rares en édition alpha.

Jésus s'attela à la tâche et réfléchit au produit en écoutant Yves avec patience.

Il faut bien avouer qu'il s'occupa avant tout de l'aspect pratique des choses, contacter les fournisseurs, les décorateurs, engager des barmen, etc.

L'idée originale d'Yves consistait en une chaîne de bars, tous identiques. Cette idée plut à Jésus, mais il y ajouta un détail comme nous le verrons tout à l'heure.

Pour aller boire un pot Chez Régis, que l'on soit Ange ou Démon, il suffit d'en avoir envie et de



le désirer, où que vous vous trouviez. En ce qui concerne les règles, cherchez pas, elles sont décrites ci-dessous. N'importe quand, n'importe où, Chez Régis est ouvert 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, qui dit mieux ?

Mieux !

Trouver Chez Régis revient à faire une invocation. On peut évidemment le trouver par hasard, mais dans ce cas-là, il faut vite se demander si c'est vraiment le hasard.

Lors de la recherche de Chez Régis, plusieurs facteurs entrent en ligne de compte, mais le plus important est qu'il faut être cool pour trouver ce bar. Pensez donc, vous entrez souvent dans les rades avec l'intention évidente et affichée de tout péter ? Chez Régis, c'est la même chose.

Si l'invocation réussit (cf. règles), le personnage verra quelque chose apparaître dans l'angle mort de son champ de vision, là, sur le côté des yeux, là où on devine plus les choses qu'on ne les distingue.

A ce moment, la devanture de Chez Régis apparaîtra où que soient le ou les personnages : s'ils sont en pleine rue en ville, Chez Régis apparaîtra entre deux boutiques ou deux maisons, comme s'il avait toujours été là. Quand il disparaîtra, les souvenirs de tous ceux qui l'ont vu, et qui ne sont pas autorisés à le voir, s'effaceront. Le processus par lequel Chez Régis apparaît est une recomposition de la réalité : dans le désert, Chez Régis fait pop et cela ne change rien, mais dans une rue, c'est différent. Pratiquement, cela demande un boulot fou : déplacer les boutiques, les pousser de chaque côté, apparaître, imprimer sa volonté sur la conscience de tous ceux qui l'entourent, que ce soit un chien, un passant, un aveugle. Cela donne une idée du pouvoir de Jésus, capable s'il le veut de modifier la réalité elle-même et de la plier à sa volonté.

C'est ce même pouvoir qui interdira à tout Archange ou Prince-Démon belliqueux de découvrir le bar comme nous le verrons plus tard.

Une fois Chez Régis apparu, il suffit de pousser la porte, sur laquelle sont scotchées des affichettes de Renaud, Brassens, Tori Amos et Formule 4 pour pénétrer dans le saint des saints, le rade le plus sympa. On notera simplement un petit vertige, mais on s'y habitue très vite. Pour sortir, c'est le même topo, le même

vertige et on ressort exactement là où on est entré, même endroit, même rue. Le temps s'écoule à la même vitesse à l'intérieur comme à l'extérieur. Si on prend un canon cinq minutes, on ressort cinq minutes plus tard, pas cinq mois. On n'est pas dans Ambre. Par contre, quant à savoir si Chez Régis se déplace dans le temps, c'est pareil, on voit ça plus loin...

Tous les Chez Régis ont des caractéristiques communes. Il y a un nombre de tables et de chaises suffisant, quelle que soit la foule dans le bar. De même la taille du comptoir varie suivant la population. Quand un car de supporters du PSG au service de Daniel débarque pour boire un canon sympa, il n'est pas question qu'il prenne toute la place. Chez Régis s'adapte à sa clientèle. Les serveuses sont accortes, court vêtues mais pas trop et sont prêtes à prendre les commandes, n'importe quelles commandes. Chez Régis ne manque jamais de rien..

En cas de brouhaha intense, par exemple si un car de supporters du PSG au service de Daniel vient de débarquer pour boire un canon sympa, les autres consommateurs ne seront pas dérangés par leurs chansons. Ceux qui n'ont jamais entendu un squad de Daniel chanter en chœur ne savent pas de quoi je parle : "En sautant sur Varsovie avec mes bottes cloutées" sur l'air d'En passant par la Lorraine, à tue-tête, ça fait un max désordre. Dans ce cas, Chez Régis crée une zone de calme sonore autour des convives qui veulent un peu de discrétion.

Pour faciliter la communication entre êtres différents, de nationalité comme d'affiliation, Chez Régis agit comme un super traducteur universel de Star Trek. Tous les clients parlent automatiquement la même langue, qui se trouve être un sabir mélangeant des termes et des sonorités des langages démoniaques et angéliques. Certains murmurent qu'il s'agit en fait du langage originel, celui que parlaient tous les Anges avant la Chute.

Ach ! Déco !

La première fois que l'on prend un canon Chez Régis, on est un peu surpris de la tête du barman. En effet, il s'agit de Jésus lui-même, himself. La seconde fois, où l'on découvre Chez Régis, même dans un autre pays, on est encore plus surpris : c'est encore Jésus. Après, on s'habitue.

Après tout, ce n'est pas très surprenant, n'est-ce pas ? Jésus a bien multiplié les petits pains, il s'est peut-être bien multiplié pour faire le barman. En fait, c'est un peu plus complexe que cela, comme nous le verrons un peu plus loin.

La décoration de Chez Régis est une décoration intelligente, semblable en cela à certaines Marches Intermédiaires qui s'adaptent à leurs visiteurs. Marche Intermédiaire ? Kesaco ? On va pas faire un résumé de plus, cherchez donc dans vos extensions précédentes, ou dans la seconde édition d'INS/MV, il y a tout ce qu'il faut pour vous renseigner, ou encore demandez à votre revendeur préféré, il se fera un plaisir de vous expliquer. Comment je fous la merde ?

La décoration s'adapte à la majorité des clients, du moins à la majorité de leur Volonté. Un exemple : prenons le car de supporters du PSG de tout à l'heure, ils sont trente-cinq. S'ils sont seuls, Chez Régis risque fort de ressembler à un rade de banlieue avec des télévisions qui diffusent des matchs en boucle et des coupes sur les étagères. Sans oublier les fanions. Ah, les fanions... Dans le même temps, si un groupe de Démons aux ordres de Furfur se pointe et que la somme de leur Volonté est supérieure à la somme de la Volonté des PSG au service de Daniel, la déco changera pour prendre le look salle de concert hardcore, posters sur les murs et sono à fond. Pour la sono à fond, ça ne changera pas.

J'en connais qui sont encore traumatisés après avoir pénétré par erreur dans le bar lors du congrès annuel des Anges au service de Novalis. Les chemises à fleur et la tisane passent encore, mais chanter "C'est une maison bleue..." pendant des heures en s'accompagnant à la guitare et à l'harmonica, c'est un peu too much, même pour le Démon le plus solide. Surtout pour le Démon le plus solide...

Un des endroits les plus en vue de Chez Régis sont les toilettes : elles sont divisées en quatre zones : Anges, Angettes, Démons et Démonettes. On y trouve également des savonnettes, mais c'est pour se laver les mains, il ne faut pas confondre.

Protection accordées par Chez Régis

Passons aux choses sérieuses.

Chez Régis est un lieu très pratique lorsqu'il s'agit d'obtenir des informations. En effet, où peut-on côtoyer autant d'Anges, de Démons, de

créatures célestes de toutes sortes, renégates ou pas, sans risque de s'en prendre plein la gueule et de retourner fissa chez sa mère ? A vrai dire, c'est devenu une annexe du Bureau ou de la Maison, les deux organisations concurrentes. Tiens, vous voulez un scoop ? Même si le Bureau est utilisé par Andromalius et Dominique pour piéger certains Archanges et Princes et monter des dossiers sur les personnalités importantes (reportez-vous au Bureau dans l'extension précédente), et même si Yves s'oppose à son action, puisqu'il est une de ses cibles privilégiées, le vieux vicelard ne peut s'empêcher d'apprécier un instrument qui rapproche Anges et Démons, son vieux rêve. Qui a dit que c'est lui qui a soufflé l'idée à Dominique ? Pas moi...

Chez Régis est aussi devenu un havre de paix pour des créatures célestes, de plus stressées par leur hiérarchie.

Comme tout lieu de liberté, Chez Régis serait proscrit par certains Archanges et Princes-Démons, si seulement ils apprenaient son existence. Et ils ne sont pas près de l'apprendre. Vous trouverez plus loin une liste des Supérieurs concernés par cette mesure, ce sont les plus intégristes parmi les intégristes. L'Archange Daniel n'en fait pas partie car il connaît la valeur symbolique d'un bon canon entre potes.

Chez Régis n'apparaîtra jamais si l'un de ces Archanges ou Princes est dans les parages. Niet, pas question.

Pire encore, un Archange ou un Prince de cette liste de persona superbalesa non grata, aussi puissant soit-il ne pourra pas découvrir de souvenirs, de pensées, voire d'indices concernant le bar dans l'esprit d'un de ses clients, même s'il le torture, s'il le passe à la question ou s'il utilise ses pouvoirs. Il n'y aura même pas un grand vide, qui révélerait quelque chose, mais bien rien du tout. L'Ange ou le Démon sera aussi innocent que l'agneau qui vient de naître et ne pourra être soupçonné de quoi que ce soit, ce qui est bien pratique lors des tests de pureté pour les passages de Grade. Et ce n'est pas terminé. Un Ange au service de Dominique, client de Chez Régis, ne pourra même pas faire un rapport à son supérieur. Quand il essayera, il ne pourra rien dire. Rien du tout. Il aura oublié sur-le-champ ce qui se passe. Il ne pourra bien sûr pas l'écrire non plus. Il est baisé, y a pas d'autres mots. C'est également valable pour



n'importe quelle personne qui désirerait parler de Chez Régis quand l'un des concernés est présent. Soit il se taira automatiquement, soit le concerné en question n'entendra pas. C'est magique.

C'est pour cette raison que ceux qui figurent sur la liste ne seront jamais au courant de l'existence de Chez Régis. Ils ne peuvent pas l'être. A moins bien sûr qu'ils fassent acte de bonne volonté et qu'ils changent d'attitude. Bref, qu'ils deviennent gentils. Quand on voit les tronches de coincés ou de brutes qu'ils trimbalent, on est en droit de douter.

Chez Régis est également le seul lieu au monde où les bastons ne sont jamais dangereuses, du moins si les Anges et les Démons se foutent sur la gueule, ils ne risquent rien. L'utilisation de pouvoirs offensifs quels qu'ils soient, physiques ou mentaux, pouvoirs défensifs utilisés à mauvais escient, est impossible.

Pour ceux qui doutent, rappelons que les pouvoirs magiques des Anges sont des dons de Dieu et qu'il les annule quand il veut. Et comme son fils obtient tout de lui...

Anges et Démones peuvent donc s'en donner à cœur joie et si une partie de billard dégénère, on

est sûr de ne pas voir des morceaux de chair voler ou des jets d'acide dénaturer le paysage. Pour conserver à Chez Régis sa neutralité légendaire, ces pouvoirs sont automatiquement annulés quand l'Ange ou le Démon sort du bar pour ne pas qu'ils sortent s'étriper dehors. Les pouvoirs reviennent quand l'Ange ou le Démon est effectivement en lieu sûr ou quand il n'y a plus de risque de dérapage. L'Ange ou le Démon bénéficiera également temporairement du pouvoir Humanité (Spécial d'Andromalius) et de la Non-Détection, afin qu'il ne se fasse pas suivre à la trace à la sortie. On est jamais trop prudent.

Néanmoins, si l'Ange ou le Démon sert de cible à quelque sniper ou à des, je sais pas moi, des voyous, pourquoi pas, ses pouvoirs reviennent à vitesse grand V, voire maintenant-tout-de-suite quand il en a besoin.

De toute façon, dans la mesure où les Anges et les Démons sortent au même endroit qu'ils sont entrés, si une baston dégénère et qu'un Démon attende patiemment la sortie de l'Ange pour lui faire la peau, il peut attendre longtemps. Si cela se trouve, il est ressorti dans un tout autre pays. Si les persos sont assez mesquins pour se tenir

la main quand ils sortent du bar (ou alors quand un Ange et une Démonette de rencontre vont se livrer à des actes que la morale et les autorités religieuses réprouvent mais qui font vachement plaisir à Yves), ils ont une chance sur deux de se retrouver chez l'un ou chez l'autre. Une dernière chose, mais cela dépend du maître de jeu, alors on est pas rendu. Compte tenu de la très spécifique nature de Chez Régis et de sa clientèle, le maître de jeu est autorisé à dévoiler certaines informations liées au scénario en cours. Il faut bien sûr les mêler à d'autres ragots sans importance, à des bruits de chiottes et à des fausses pistes. Disons simplement que les probabilités ne répondent pas aux mêmes lois Chez Régis que sur notre bonne vieille Terre. Et comme ils ne vont pas passer leur temps dans le rade, ils ne vous saouleront pas. Enfin, ça vous donnera une occasion d'aider vos joueurs s'ils sont carrément mongoliens. Ce qui m'étonnerait, les joueurs d'INS/MV font partie des joueurs de rôles les plus intelligents au monde. C'est pas moi qui le dit, c'est le résultat d'un sondage effectué parmi un échantillon représentatif de joueurs d'INS/MV. C'est vous dire si c'est vrai.

Comment ça marche en vrai ? La vérité vraie

Jésus ne s'est pas dédoublé, même s'il en est capable (certaines filles s'en souviennent encore) : le bar "Chez Régis" existe en fait en un seul exemplaire. Pas deux, ou trois, mais bien un seul. Il est posé sur une Marche Mouvante (cf. Deus Ex Machina, du type de la Marche Celtique). Cette Marche n'est pas fixe dans le grand escalier du multivers. Elle obéit à son patron, en l'occurrence Jésus, qui possède la clé et il s'agit effectivement d'une Marche intelligente capable de changer d'apparence.

Le bar utilise toute la surface de la Marche. Par de subtils transferts de matière, il peut sembler s'agrandir, mais il n'est pas capable des mêmes prouesses que le Tardis de Dr Who, la cabine de police qui est plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Comme toute la surface de la Marche est occupée par le bar, sa façade (au bar) se situe à sa limite (de la Marche). Elle agit comme une zone de contact entre la réalité, la nôtre, et la zone occupée par la Marche. Quand un personnage ou un groupe de personnages désire boire un

canon sympa et que l'invocation fonctionne, la Marche Chez Régis s'approche du plan terrestre et la façade du bar entre en contact tangentiel avec la Terre. C'est pour cela que les personnages qui entreront dans le bar ressentiront un léger malaise. Il n'y a pas de pénétration de la Marche sur le plan terrestre. Elle est juste posée dessus et le personnage traverse une infime épaisseur de... de quoi d'ailleurs... Qu'est-ce qu'il y a entre deux Marches ? Ah ça, vous le saurez peut-être un jour, mais ce n'est ni le jour ni le lieu... Mais autant dire que ça craint. Là, j'en ai trop dit.

Un p'tit mot sur le temps

Chez Régis existe donc sur une Marche Mouvante qui se déplace dans le multivers et qui frôle la Terre de temps en temps quand certains individus veulent boire un canon sympa. La plupart du temps, Jésus garde la marche sous contrôle, mais il arrive que... ça dérape un peu. On murmure, mais est-ce bien certain, que la Marche sur laquelle se trouve Chez Régis peut se déplacer aussi bien dans le temps que dans l'espace, et qu'Yves l'utilise parfois pour des missions secrètes. Comment le sait-on ? La décoration de Chez Régis varie avec ses clients. Et certaines fois, quelle n'est pas la surprise des habitués qui entrent dans une taverne du Moyen Age qu'ils voient sous leurs yeux se transformer en bar tex-mex.

Un ivrogne raconte même qu'il a vu Yves un jour avec un gros chaudron très mystérieux. Il avait l'air assez tendu. Mais peut-on croire un ivrogne ?

Chez Régis, les Règles

Comment trouver Chez Régis : en le cherchant, bien sûr. Pour cela, il faut que les personnages se promènent dans la rue et que l'un d'eux, et un seul, fasse un petit jet de dés un peu spécial. S'il le réussit, Chez Régis apparaîtra dans son angle mort, comme il est indiqué ci-dessus. N'oubliez pas qu'il est tout à fait possible de chercher et de trouver un Chez Régis lors d'une enquête, c'est même parfois recommandé (hint ! hint !), mais qu'il n'est pas possible de le trouver lors d'une baston ou lors d'une poursuite. Ce n'est pas un lieu saint, une terre neutre pour éviter de se faire massacrer la tronche.

Pour commencer, il faut déterminer la Caractéristique «Trouver Chez Régis». Rien de plus simple, il suffit de prendre la moyenne entre la Volonté et la Perception. Il faut ensuite faire un jet de «Trouver Chez Régis» à +0 avec cinq colonnes de malus en appliquant les bonus et les malus supplémentaires ci-dessous :

Keskispasse	Modificateur
Par Ange et Démon qui cherchent effectivement	+1
Par Ange ou Démon dont le supérieur fait partie de la liste des non grata ci-dessous, même s'il ne cherche pas avec ses petits camarades	-2
Par Ange ou Démon dont le supérieur fait partie de la liste des grata ci-dessous, même s'il ne cherche pas avec ses petits camarades	+1
Par Ange ou Démon qui fait preuve d'intégrisme*, même s'il ne cherche pas avec ses petits camarades	-2
Par Ange ou Démon qui fait preuve de mauvais esprit*, même s'il ne cherche pas avec ses petits camarades	-2
Par Ange ou Démon qui veut aller boire un canon dans un endroit sympa et qui le dit à voix haute	+1
Par renégat dans l'équipe	+3
Par Ange ou Démon au service/aux ordres d'Ange**	+2
Par Ange ou Démon qui est déjà venu Chez Régis	+0,5***

Liste des non grata Archanges et Princes accordant à leurs serviteurs un malus à la découverte de Chez Régis et ne pouvant eux-mêmes jamais le découvrir même s'ils essayent très fort :

Dominique, Joseph, Walther, Laurent, Michel, Baal, Belial, Bifrons, Crocell, Andromalius.

Liste des grata Archanges et Princes accordant un bonus à la découverte de Chez Régis :

Alain, Guy, Jean-Luc, Novalis, Blandine, Didier, Marc, Yves, Janus, Francis, Emmanuel, Daniel, Abalam, Andrealphus, Asmodée, Haagenti, Kobal, Malthus, Morax, Scox, Beleth, Baalberith, Kronos, Malphas, Nybbas, Valefor.

Bien sûr, le maître de jeu est libre d'accorder des bonus et des malus à sa convenance. C'est un peu lui le chef, quand même.

Il est tout à fait possible que le personnage découvre Chez Régis complètement par hasard. C'est au maître de jeu de gérer les bonus et les malus, de déterminer la Caractéristique secondaire «Trouver Chez Régis» et de tirer secrètement pour le joueur. Il peut faire tirer le jet au joueur s'il le désire. Dans ce cas, Chez Régis apparaîtra dans le coin de l'œil du personnage, c'est au maître de jeu à lui faire croire que c'est par hasard qu'il voit l'entrée du café.

* Dans les deux cas, c'est un peu à la convenance du maître de jeu, mais bon. L'intégrisme peut prendre plusieurs formes. Il peut s'agir d'un excellent Roleplay. Si le personnage possède le défaut, là, pas de pitié. Le mauvais esprit ne doit pas être confondu avec l'intégrisme. Il s'agit là de la dénonciation de ses petits camarades, le fait de leur faire des crasses, des croche-pattes, des mesquineries, etc. Rappelons que Chez Régis est tenu par Jésus et que c'est pas un bar de bikers. C'est un endroit qui n'apparaît que quand les gens sont super cool.

** Rappelons qu'Ange est officiellement Archange des convertis dans l'édition officielle d'INS/MV. Il est par contre très possible que les joueurs aient obtenu le résultat contraire dans leur campagne Baron Samedi. C'est encore une fois au maître de jeu de décider. On dirait que c'est tout de même vachement important le MJ. C'est dingue, ça...

*** Arrondir à la valeur inférieure.

Viens à la maison, y a le printemps qui chante...

ou
36-15 crode Cloco

On a beau aimer l'ordre et la discipline, y a des jours où l'attitude de types comme Dominique et Andromalius fâche. Même quand on est extrêmement tolérant. Pourtant, plus tolérant qu'Yves, il faut chercher. Mais quand même, cette histoire de Stella Inquisitorus lui échauffe un peu les oreilles (voir "La concierge est dans l'escalier"). Afin de mettre quelques bâtons dans les roues de ces deux gaillards sans s'opposer ouvertement à eux, Yves a décidé de donner un peu plus de fil à retordre aux membres du Bureau. Si l'idée de cet organisme lui semble bonne, l'application en est des plus discutables. C'est pourquoi il a créé la Maison.

And I'd like to thank Lord Jesus... Et je tiens à remercier Luigi...

(Michael Chang, traduction de Nelson Monfort)

Si vous avez lu avec soin les précédentes extensions (dont Mindstorm), vous savez qu'être renégat, ce n'est pas marrant tous les jours. Non seulement on n'est plus immortel et on a un mal de chien à récupérer ses points de Pouvoir, mais en plus une bande d'Ange ou de Démons intégristes est sûrement sur vos traces pour vous faire la peau. Et si on meurt, c'est pour la vie... euh... l'éternité. Rien de bien folichon, donc. Mais, en général, un renégat a bien pesé le pour et le contre avant de choisir de désertir et ce ne sont pas ces quelques inconvénients qui le feront revenir sur sa décision. Quoique.

Il faut dire que le statut de mortel, la vulnérabilité, la fuite en avant, la paranoïa soigneusement cultivée et l'isolement sont des raisons souvent suffisantes pour introduire quelques regrets dans l'esprit rationnel d'un renégat moyen. D'autant plus qu'une désertion s'effectue souvent par passion (amour, haine, dégoût ou envie subite de collectionner des cartes). Tout ça pour dire que certains renégats seraient presque prêts à réintégrer leur ancien camp,

s'ils n'encouraient pas les châtiments que l'on sait ou s'ils pensaient qu'après tout, ça pourrait bien s'améliorer un jour.

C'est là qu'intervient Jil.

Lorsqu'un renégat désœuvré traîne Chez Régis®, il a de bonnes chances de trouver une oreille compatissante attachée à la tête d'un beau jeune homme brun, vêtu d'un jean bien repassé, d'un t-shirt blanc et d'une veste de cuir marron (sans parler des Nike neuves). Jil n'a pas son pareil pour reconforter les âmes bannies en peine. C'est normal, c'est son boulot. Après avoir fait connaissance, et peut-être au bout de plusieurs rencontres, Jil glissera quelques mots d'une organisation faite pour son nouvel ami : la Maison.

I gave at the office

(Gag récurrent chez les membres de la Maison)

La Maison est plus qu'une simple organisation secrète. Si vous n'alliez pas lire la suite (et en particulier "Le monde à Lambert"), vous pourriez presque la qualifier de religion parallèle. N'exagérons tout de même pas !

Cependant, la Maison est plus qu'une simple organisation secrète (combien de fois faudra-t-il vous le répéter ?). On ne peut y entrer qu'en prêtant allégeance à Jil et, bien sûr, avec son consentement. De plus, la Maison est presque uniquement réservée aux renégats. Nous verrons pourquoi plus tard. La Maison a pour vocation de venir en aide à tous ceux qui sont "sortis du système", au risque d'être écrasés par la meule de la politique céleste ou infernale. Le pardon est certes divin, mais il semble que, ces derniers temps, c'est devenu une de ses prérogatives (à Dieu), tant les Anges et les Démons sont revanchards. Or, la plupart des renégats agissent par conviction et c'est bien le comble pour une religion de condamner quelqu'un pour ses idées. C'est du moins ce que pensent les responsables de la Maison. Mais qui sont-ce-

t-ils donc, me demanderez-vous-t-il dans un français approximatif ? Essentiellement Yves et Jil. Yves et qui ça ? Ben Jil quoi.

On n'attrape pas des mouches avec du vinaigre et un Archange ou un Prince-Démon risque d'avoir bien du mal à pousser un renégat à rentrer dans le rang. C'est pourquoi Yves a créé le personnage de Jil qui peut passer pour un renégat auprès d'un renégat, pour un Ange auprès d'un Ange, pour un Démon auprès d'un Démon, pour un autocuiseur auprès... bon, vous avez compris. Jil a pour mission de recruter tout azimut parmi les renégats, mais aussi de manière préventive parmi les déçus des hié-



rarchies angéliques et démoniaques (avant qu'ils ne passent à l'ennemi ou ne renégatent). Pour se faire, Jil a de sérieux arguments (voir plus bas) et beaucoup de bagou. Protéiforme et subtil, Jil fera tout pour mettre une recrue potentielle en confiance. Il peut même se permettre de mentir un peu pour la bonne cause car il offre quelque chose de très précieux, sa protection.

XVI règles

Mais à part ça, qu'est-ce qu'on gagne ? Que ce passe-t-il pour un renégat qui devient membre de la Maison ?

Tout d'abord, il redevient immortel, c'est-à-dire qu'il ne vieillit plus. Ensuite, il se met de nouveau à récupérer ses points de Pouvoir au rythme d'un par jour. Il ne regagne cependant pas les bonus de récupération de son ancien supérieur (ni d'ailleurs les pouvoirs associés à ses anciens grades). En contrepartie, présenter un nouveau renégat à Jil rapporte 3 points de Pouvoir. Mais les deux pouvoirs acquis les plus impressionnants sont de nature bien différente. Tout d'abord, il a la possibilité d'invoquer Jil. Son titre est "Jil, Protecteur des Solitaires, Guide des Égarés, Unificateur des Rebelles, Absolveur des Renégats" et son facteur d'intervention est de 4. De plus, tout comme dans le cas d'un 111 pour un Ange ou d'un 666 pour un Démon, certains jets de dés peuvent provoquer l'intervention bienveillante et généralement cruciale de Jil. En clair, Jil a une chance sur six d'intervenir quand la somme des dés du jet d'un de ses

fidèles est de seize (soit 466, 556, 565, 646, 655 ou 664). Pourquoi seize ? Peut-être parce que la Maison doit son nom à l'arcane XVI du tarot divinatoire, "La Maison de Dieu", qui représente une tour foudroyée. Mais ça serait terriblement païen et ironique, alors ça ne doit pas être ça. Quoi qu'il en soit, glisser un nombre 16 dans la conversation est sou-

vent un moyen qu'utilisent les serviteurs de Jil pour se reconnaître entre eux ("J'aime les Renault 16", "Il est pas loin de 16 heures", "Servez-moi une 1667", "Le rugby à 16, ça devrait être interdit"). C'est pas génial comme méthode, mais ces ex-renégats ne regagnent ni leur aura, ni leur langue angélique ou démoniaque, alors il faut bien trouver un truc.

Alternativement, ils peuvent aussi évoquer d'une manière détournée le nom de Jil ("La pub Gilette, elle est nulle", "Les Gilles de Bruges sont très belges", "Jil ! 16 ! Putain, t'es vraiment bouché toi !"). Enfin, nous verrons plus loin ce qui arrive à leur âme quand ils meurent de mort violente.

Organisation, grades, missions...

Vous voulez rire ? Ce n'est pas après avoir quitté une hiérarchie pesante qui, au mieux, leur prenait la tête que les renégats vont rempiler. Mais comme les renégats ne sont pas les plus cons parmi les créatures célestes (la preuve, ils se sont rebellés), ils savent que l'on n'a rien sans contrepartie. Leur raconter que l'aide qui leur est accordée ne sert qu'à contrer les plans du Bureau froisserait la fierté de plus d'un d'entre eux et leur ferait envoyer Jil sur les roses. C'est pourquoi Jil parle d'une alliance plutôt que d'une inféodation. Il promet de ne pas abuser de son statut de "supérieur hiérarchique" à leur rencontre tout en leur demandant leur aide ponctuelle dans des situations impliquant leurs intérêts respectifs. En gros, des missions, même si la dénomination n'apparaît jamais dans le discours de Jil et que l'ambiance est nettement plus cool. Il est plus valorisant pour les recrues de se voir comme des alliés dans une lutte contre l'obscurantisme (car c'est bien ainsi que Jil présente les choses) que comme des pions dans le jeu des Archanges et des Princes-Démons, ce dont ils ont probablement soupé.

En fait de lutte contre l'obscurantisme Jil, tout comme les renégats, prône le droit à la différence, à la conscience, ce qui est rarement accordé dans le cadre d'une religion dogmatique comme la leur. Cette communion de vues et le caractère légèrement anarchiste des activités de Jil ne peuvent que convaincre les renégats. Ceci est d'autant plus vrai que, comme il le promet, Jil sollicite rarement l'aide de ses serviteurs si ceux-ci ne lui en font pas la demande. Environ un quart des renégats ainsi passés au service de Jil coulent des jours paisibles, attendant presque avec impatience qu'une équipe du Bureau les retrouve pour en découdre. Les trois autres quarts sont plus militants et ont épousé la cause de Jil.

Les serviteurs de Jil ne reçoivent pas de grade, ni de pouvoirs supplémentaires. Jil peut néanmoins leur accorder une récompense en cas de "mission" réussie, sous la forme d'un nouveau pouvoir. Il est très rare qu'il inflige une limitation. Un serviteur incapable sera plutôt rayé de la liste des membres actifs. Si un de ses serviteurs désire le quitter ou le renier et si Jil estime ne pas pouvoir lui faire confiance (il ne tient pas à ce que son existence soit révélée à d'autres créatures célestes), il le tuera. Les cas de renégats se rebellant une seconde fois sont de toute façon extrêmement rares.

Qui, combien et pourquoi (et aussi comment) ?

D'abord, qui. Même si Yves est très puissant, il ne crée pas d'êtres aux pouvoirs comparables à ceux d'un Archange ou d'un Prince-Démon d'un revers de manche. Alors, qui est-ce Jil ? Quelle créature céleste a le temps et les moyens de s'occuper des renégats ? Bon, je vous le dis, c'est Emmanuel. La chasse aux Anges de Mathias ne lui remplit pas son planning, d'autant qu'il y en a de moins en moins ces jours-ci. Ca lui laisse amplement l'opportunité de remplir le rôle qu'Yves a conçu pour lui. De plus, quoi de mieux pour l'Archange des Arrivistes que de profiter de son alliance objective avec Dominique pour aider Yves à contrer ses plans ? En fait d'aider Yves, c'est plutôt Emmanuel qui fait tout le boulot, l'Archange des Sources étant un non-interventionniste notoire. Il a bien briefé Emmanuel sur ses objectifs et sur les aides qu'il pouvait espérer et lui a laissé la bride sur le cou. Il n'a d'ailleurs pas eu à s'en plaindre. En moins de cinq ans, la création de la Maison remonte à la promotion d'Emmanuel, "Jil" a converti plus de cinq cents renégats et rallié une centaine de créatures célestes à sa cause. Son pouvoir d'Apparence démoniaque lui permet en effet d'aller prospecter jusqu'en Enfer pour trouver des déçus du système, des pions dans le grand jeu céleste qui en ont plus que marre des brimades et de la perspective d'un avenir éternellement glauque à servir des entités fascistes et égoïstes.

Tout ce petit monde lutte en fait contre l'intégrisme (religieux ou institutionnel, c'est la même chose). Certes, quelques centaines de bonnes volontés contre des millions de soldats

obéissants, ce n'est pas grand-chose, mais c'est toujours un début. Les actions des membres de la Maison peuvent mieux être qualifiées de réactions. Grâce à son réseau d'informateurs placés à des postes stratégiques dans les hiérarchies divines et infernales, Emmanuel prend connaissance des missions les plus sensibles et y affecte des hommes à lui pour les faire échouer, dans la discrétion et la subtilité la plus totale... ou alors sans laisser de témoins.

Car si le Bureau peut être assimilé à un croisement entre la CIA et la Légion étrangère, la Maison c'est l'enfant du Mossad et de la franc-maçonnerie. Personne ne sait que cette organisation existe, pas même (et surtout pas) les membres du Bureau. Emmanuel, sous la forme de Jil, prend bien soin de ne jamais apparaître sur les lieux d'une mission en même temps qu'un autre Archange ou qu'un Prince-Démon. Dans ce cas, ses serviteurs savent qu'ils sont cuits et préfèrent se battre jusqu'au dernier plutôt que de révéler son existence. Ça se comprend, ils ont retrouvé la foi en un idéal. Si par contre Jil intervient, il y a fort à parier que ses ennemis n'auront rien à raconter avant plusieurs centaines d'années au minimum.

Voisins, voisines

Le talent d'Emmanuel a été de constituer une véritable infrastructure logistique pour la Maison, tant en ce qui concerne les informations que l'aide matérielle. Les modèles du Mossad et d'une société secrète conviennent parfaitement car Emmanuel a su tirer parti des avantages d'une diaspora et des organisations à caractère initiatique. S'il n'y a pas de hiérarchie, les membres de la Maison sont classés par le niveau de confiance qu'on leur accorde et la quantité d'informations dont ils disposent. Il n'y a pas de grands buts secrets dans la Maison, chacun sait à quoi il s'engage, aussi le seul mystère est-il de savoir qui sont les alliés de Jil. Une nouvelle recrue se verra présenter un à trois contacts (parmi lesquels se trouve presque toujours Alix Cervantes - voir plus loin), appelés "voisins", qui lui permettront de rester reliée à l'organisation. Les premiers voisins sont toujours des renégats passés au service de Jil. Après qu'elle a fait montre à ces voisins de son désir d'aider Jil, l'Archange confiera personnellement sa première mission à la recrue. Au bout

de quelque temps, si la recrue donne satisfaction, on pourra la mettre en contact avec de nouveaux "voisins" dont, éventuellement, des membres des hiérarchies divines ou infernales. Quand la recrue aura vraiment fait ses preuves, elle pourra rencontrer les alliés les plus précieux et les plus nombreux de Jil, les humains.

Brisant, une fois n'est pas coutume, le pacte millénaire qui interdisait aux êtres célestes de révéler leur existence aux infidèles, Emmanuel et ses serviteurs ont pris contact avec des mortels triés sur le volet. Pourquoi ça ? Même si Emmanuel est un super bastonneur et que la Maison est maintenant dotée d'une bonne force de frappe, on ne combat pas un intégriste en lui tapant sur la tête. Au contraire, soit ça le tue et ça énerve ses copains, soit ça ne le tue pas et il énerve ses copains. Pour combattre l'intégrisme, il faut prêcher la tolérance. Mouais... En fait, pas vraiment. A quoi ça sert de tolérer un type qui vous met une bombe chez vous parce que vous ne portez pas le bon couvre-chef ou parce que vous vous trompez dans les déclinaisons latines ? Pour combattre l'intégrisme, il faut éviter que les gens soient des moutons.

Intégration et intégrisme... c'est pas la même racine ?

Eduquer les masses, c'est également là le but des Archanges les plus modérés comme Ange, Christophe, Catherine, Guy, Jean-Luc, Hassan et Yves bien sûr et, dans une certaine mesure, Blandine. Jordi et Novalis sont un peu trop partis pour que les réalités du monde les atteignent; Didier se fait ses plans dans son coin, comptant les points; Francis, lui, est trop conciliant pour prendre parti. Du côté démoniaque, ces idées ne reçoivent pas beaucoup d'écho sauf chez Dajjal, Kronos, Malphas et Morax, ou chez ceux qui s'ennuient (comme, en ce moment et étrangement, Scox et Baalberith). L'intégrisme inquiète en fait tous ceux qui font autre chose que détruire, car rien n'est plus ennuyeux (et facile) pour une créature céleste que de manipuler un intégriste. Tous ces Archanges et ces Princes-Démons se contentent d'accentuer leur action dans le domaine qui est le leur, afin de ne pas perdre complètement leur influence lors des réunions face à des types comme Walther ! Il faut bien le dire, leur action feutrée n'a pas grand effet, même si elle part d'un bon senti-

ment. Les troupes célestes ne sont pas assez nombreuses pour changer les mentalités au niveau planétaire tout en conservant une attitude relativement non interventionniste. Certes, Christophe et Jean apprennent la tolérance aux enfants en les branchant dès leur plus jeune âge sur Internet, mais les victimes mineures des guerres ethniques au Rwanda se comptent par dizaines de milliers...

Dans sa démarche interventionniste, Emmanuel a été surpris de trouver des alliés de poids en les personnes de Marc et Mammon. Il faut dire que les ventes d'armes ne les amusent plus comme avant et que le climat mondial qui s'aggrave nuit sérieusement au commerce international. Grâce à eux, en gardant l'air de ne pas y toucher, Emmanuel est parvenu à entrer en contact avec des pontes des finances et de la politique (c'est la même chose) et a pu se faire plein de nouveaux "voisins". Il est vrai que le discours de Jil passe très bien auprès de ces personnes. Ainsi donc, Emmanuel s'est fait des alliés dans les cercles du pouvoir, de l'industrie, du commerce, mais aussi dans les milieux traditionnellement les plus réceptifs à ses idées : les enseignants, les chercheurs, les artistes, les organisations humanitaires, etc.

Il n'a pas révélé l'existence des Anges et des Démons à tous, seulement celle d'une organisation secrète qui avait besoin d'eux, mais cela a parfois été nécessaire pour convaincre les plus puissants et les plus incrédules qui ne pensaient pas que les choses pouvaient réellement changer.

De là à dire qu'Emmanuel a le pouvoir de changer le monde, il y a un pas qu'on ne franchira

pas aussi alertement. Aujourd'hui, il est au moins capable d'intervenir rapidement dans pratiquement n'importe quel secteur pointu et influent afin de contrecarrer les plans des Anges et des Démons les plus intégristes. Il est évident qu'il n'est pas au courant de tout (Yves pourrait être un excellent informateur, mais il ne le souhaite pas) et ne peut agir que lorsqu'un de ses contacts célestes le prévient mais, l'un dans l'autre, il commence à faire du bon boulot. Sa frénésie est contrôlée par son désir de ne pas mettre ses informateurs en danger et de préserver par-dessus tout le secret de l'existence de la Maison. De plus, même s'ils sont relativement nombreux, ses serviteurs ex-renégats ne peuvent pas être sur tous les coups.

Welcome home

Tout ça c'est bien-t-il beau, me direz-vous dans un français qui ne c'est pas amélioré, mais à quoi ça sert ? Et ben, ça sert à plein de choses.

Tout d'abord, vous pouvez avoir envie de changer un peu le type d'aventures que vous proposez à un joueur renégat (ou à un groupe de renégats). Jusqu'à présent, surtout si vous avez lu les règles sur le Bureau, ça devait plutôt ressembler à des épisodes du Fugitif. Maintenant, vous pouvez leur permettre d'inverser les rôles. Vous verrez quel plaisir ils auront à déjouer les plans de leurs anciens supérieurs. L'idéal est de leur apprendre l'existence



de Chez Régis©, soit grâce à un de leurs rares amis, soit en les y amenant "par hasard" (les chances pour qu'un groupe de renégats découvre cet endroit étant considérables). Là, ils pourront rencontrer un membre de la Maison ou même directement Jil. S'ils lui donnent leurs vrais noms, il est même possible que Jil sache qui ils sont. En effet, il a depuis peu réussi à se procurer les listes des Anges et des Démons renégats. Il est fort probable que, vu ce que Jil a à leur offrir, vos joueurs lui prêtent une oreille plus qu'attentive.

Alternativement, toujours si vos joueurs incarnent des renégats, Jil peut les repérer et décider de les tester pour voir s'ils sont dignes de rentrer à la Maison. Grâce à ses contacts, il peut arranger une sorte d'arnaque qui les mettra directement dans les pattes d'un groupe d'Ange ou de Démons dont il veut faire échouer les projets. Si les personnages s'en tirent bien, il se présentera à eux et prétendra que leur aide involontaire lui a tiré une sacrée épine du pied. Si au contraire les choses tournent mal, mais que Jil juge que les personnages pourraient tout de même faire de bonnes recrues, il apparaîtra tel leur sauveur providentiel et, du coup, ils lui seront redevables.

Si votre groupe est plus classiquement composé uniquement d'AnGES (ou uniquement de Démons), donnez-leur une mission bien lourdingue commanditée par un des énervés de leur conseil, du genre aller faire le service d'ordre dans une manif du Front National (ou provoquer des émeutes raciales dans une banlieue). Quand des membres de la Maison mettront en péril le succès de leur mission, ils pourront avoir un cas de conscience. Ne vaut-il pas mieux profiter de cette bonne occasion pour qu'une mission aussi craignos foire ? Si c'est le cas, nul doute que Jil prendra contact avec eux. Si au contraire ils persistent et luttent contre les forces de la Maison, faites intervenir une troisième faction, celle-là carrément intégriste, qui poussera les personnages à s'allier aux membres de la Maison. A eux de voir s'ils sont prêts à devenir des taupes pour Jil, à désertier ou s'ils s'en lavent les mains, en espérant que Jil les laisse en vie (ce qui est peu probable s'ils ont découvert l'existence de la Maison).

Il est presque certain, à moins que votre groupe de personnages soit en majorité composé d'anges de Daniel, de Michel et de Laurent,

que vos joueurs n'épousent pas réellement les convictions de leurs supérieurs les plus bellicistes. L'opportunité de découvrir une nouvelle facette des luttes d'influence au cœur des hiérarchies célestes devrait les séduire, surtout si elle leur permet de sortir du carcan institutionnel. L'ambiance est beaucoup plus cool à la Maison que chez les Anges ou les Démon. Plutôt que de reproduire les relations de supérieurs à subordonnés auxquelles les personnages sont habitués, les membres de la Maison qui se connaissent sont pour la plupart des amis les uns pour les autres. Et puis, lutter pour un idéal, même aussi ténu, peut les emballer plus que d'accomplir les basses besognes de leurs supérieurs.

Enfin, vos personnages peuvent être des membres du Bureau. Emmanuel ne possède pas d'informatique au Bureau, les contrôles sont trop stricts et la paranoïa qui y règne trop grande. Il est donc peu probable que des membres de la Maison soient envoyés pour saboter une mission d'agents du Bureau. Ça se produit toutefois à certaines occasions, quand le Bureau a besoin de l'aide d'un autre service pour acquérir des informations et qu'une taupe de Jil s'y trouve. Il est plus probable cependant que vous enverrez vos joueurs sur les traces de la source de ces étranges coïncidences qui font échouer tant de missions sensibles ces derniers temps. A vous de voir les dispositions de vos joueurs. Sont-ils assez téméraires (et inconscients) pour trahir Dominique et Andromalius et rallier Jil ? Vont-ils au contraire essayer d'infiltrer la Maison ? Si Emmanuel se méfie d'eux, il leur donnera rendez-vous Chez Régis©. Leur capacité à trouver l'endroit lui donnera déjà une petite idée de leur état d'esprit.

Personnages À Jouer

- *Alix Cervantes*

Ancien Démon de Morax, 26 PP.

Devenir renégat, quand on est grade 2, ce n'est pas courant. C'est pourtant le choix qu'a fait cette grande fille blonde aux yeux verts d'environ 25 ans. Son petit nez retroussé avait beau contraster avec son regard assombri par des paupières tombantes et ses lèvres pincées, on se doutait tout de même qu'elle n'était pas bien dans sa peau. Pourtant, elle semblait tout avoir

pour réussir: la beauté, le talent, l'argent... Ses tableaux à tendance surréaliste s'arrachaient à prix d'or, mais ça ne lui suffisait pas.

Il faut dire que même un Démon peut prendre l'art au sérieux et Alix ne concevait pas sa tâche comme une simple besogne. Elle avait étudié la peinture, bien sûr, mais aussi la littérature, en particulier la poésie des romantiques, et la philosophie. Et bien sûr elle était parvenue à la même conclusion que ces centaines d'artistes et de penseurs avant elle : seule la mortalité de l'auteur lui donnait la force suffisante pour créer une œuvre qui transcendait le temps. Ses œuvres à elle, elle le savait, manquaient de flamme, de cette énergie que l'artiste met sur sa toile car c'est la dernière fois qu'il tracera ce trait, qu'il mêlera ses couleurs ainsi... La décision avait été facile à prendre puisqu'elle abandonnait une immortalité pour en gagner une autre. Et du jour au lendemain sa peinture changea. Son trait se fit plus sûr, ses compositions plus limpides, ses couleurs plus évocatrices... mais personne à part elle ne le remarquait jamais.

Le désespoir la poussa à contempler l'une de ses anciennes toiles assortie d'une folie suicidaire. Jil la sauva alors qu'elle se précipitait en crachant du feu vers un puits de pétrole texan. Il la reconforta et lui offrit un verre Chez Régis©.

Alix est aujourd'hui un pilier de Chez Régis©. Elle a sa table et même sa bouteille attirée (contenant un cocktail verdâtre que personne d'autre n'ose boire de toute façon). Le patron posséderait plusieurs de ses toiles dans sa chambre. Alix guette les nouvelles têtes, les désœuvrés et tente de leur redonner un peu le moral. Si elle sent que le courant passe, elle prévient Jil que la Maison pourrait peut-être s'enrichir d'une nouvelle recrue...

• **Justin Pérignac**

Ange de Daniel, Grade 2, 24 PP.

Justin fait tache chez les skins. Son blazer bleu marine et sa casquette de capitaine lui valent, il le sait bien, les quolibets de ses subordonnées. Ils le dégoûtent, à se vautrer dans le dortoir qui leur a été attribué à Notre-Dame, parmi les canettes de bière et les battes de base-ball. Ils n'ont aucun respect pour cet édifice. Pire, ils le polluent. Alors que Justin, en charge des travaux de rénovation, fait tout pour que la cathédrale redevienne le magnifique écrin de la foi chrétienne qu'elle était jadis. De la confiture pour les cochons, oui. Jil les mettra au pas et ils n'auront que ce qu'ils méritent.

• **Pablo Escabot**

Magnat vieillissant

FO 1 VO 3 AG 1 PE 2 PR 1 AP 2 PP 0

Talents : Tous les talents de communication à +2

Actionnaire majoritaire d'une grosse compagnie de raffinage en Inde, Escabot, sur les conseils de Jil, a transformé plusieurs de ses usines de textile en universités cachées. Il y fait enseigner secrètement aux femmes qui sont supposées y travailler (il leur règle également un salaire factice).

Le monde à Lambert

ou

Y glander

"Ca, c'est une bonne idée..."
(un plagiaire célèbre)

Au début, il n'y avait rien.

Et il y eut un bang. Et un autre.

Et du silence retrouvé vint le verbe.

Et le verbe était entré.

Et il était conjugué à l'impératif.

Et c'était une erreur, car Jules entra, armé de son fusil à pompe béni.

"Tu nous a fait courir, ordure!", dit Jules qui ne portait pas Grégoire dans son cœur. Il faut dire que rares sont les subordonnés de Dominique à porter des renégats dans leur cœur. Faisant entrer sa lourde et corpu-

lente anatomie dans la pièce, il révéla le chétif Démon qui se tenait derrière lui. Même chétif, ses griffes rougeoyantes ne disaient rien qui vaille à Grégoire. D'autant plus que ce dernier était totalement nu et dans un état d'ébriété avancé - sinon, il n'aurait jamais confondu le son du poing de Jules frappant sa porte avec le délicat grattement produit d'ordinaire par la fine main d'Alice, sa maîtresse du moment. La scène était cependant suffisamment effrayante pour dégriser rapidement Grégoire. L'expérience d'une vie passée à fuir les agents du Bureau lui permit d'évaluer la situation avec acuité. Il n'avait aucune chance. La voix un peu pâteuse, il se mit néanmoins à déclamer.

"Jil, Protecteur des Solitaires, Guide des Égarés,

Unificateur des Rebelles, Absolveur des Renégats, vient à mon aide ! Hic !"

"Gilles ?", s'enquit Jules. "Qu'est-ce que c'est que ces salades ?"

"Jil", dit la douce et calme voix émanant du coin de la pièce encore récemment occupé essentiellement par un

emballage Pizza Hut presque vide. "J-I-L.". Le halo de l'halogène révéla un homme brun d'une vingtaine d'année, vêtu d'un jean aux plis impeccables et d'un blouson de cuir marron ciré de frais. Il tenait négligemment une splendide épée à la main.

La décharge bénite frappa l'apparition de plein fouet, ravageant son blouson. Agacé, Jil trancha Jules de l'épaule gauche à la hanche droite puis pourfendit le Démon avant que ce dernier ne puisse réagir.

"Un peu de prudence ne te ferait pas de mal", dit-il d'un ton mi-moqueur, mi-bienveillant à Grégoire.

Et il disparut avant que celui-ci ne puisse lui bredouiller ses remerciements.

Dans la porte restée ouverte se tenait Alice. Grégoire se préparait à trouver une explication plausible à ce qui venait de se passer quand un sourire carnassier se peignit sur le visage de la jeune fille.

"Bien", dit-elle, "Ton protecteur ne pourra plus te sauver maintenant. J'étais sûre que de permettre au Bureau de te retrouver te pousserait à l'invoquer. Maintenant, donne-moi ta tête." Une épée apparut dans sa main.

"Hein ? Qu'est-ce que c'est que ces conn-"
Et dans la pièce, il n'en resta plus qu'un.

Comment ça marche ?

Cette histoire de serviteurs de Jil, c'est quand même louche, non ? Redonner presque tous les attributs d'une créature céleste à un renégat sans le transformer en Ange, c'est un peu fort.

En fait, y a un truc. Pour convertir un renégat à la cause de Jil, Emmanuel utilise un pouvoir que lui a donné Yves. Ce pouvoir coûte 10 PP à Emmanuel à chaque fois qu'il le lance (c'est un pouvoir mental auquel on ne peut résister, puisqu'il faut être volontaire pour en être la cible). Le renégat ciblé profite alors de tous les effets décrits dans "Viens à la maison, y a le printemps qui chante...". Ce qu'il ignore, c'est que lesdits effets ne sont pas dus à sa nouvelle allégeance mais sont les conséquences de l'utilisation de ce pouvoir (l'invocation de Jil se faisant grâce à Yves qui prévient Emmanuel). Une fois sous l'influence de ce pouvoir, l'ex-renégat se retrouve nimbé d'une



aura énergétique invisible et indétectable. C'est cette énergie qui fortifie son corps, le rendant immortel, et qui accélère la récupération des points de Pouvoir. Ou plus exactement, elle amplifie les capacités déjà possédées par la créature céleste pour lui redonner ses caractéristiques d'antan (c'est pourquoi utiliser ce pouvoir sur un mortel "normal" ne produit aucun effet).

Mais alors, cette histoire de religion parallèle et tout ça, c'est de l'arnaque ? Ben, un peu. La seule consolation pour un Démon renégat qui meurt au service de Jil est que son âme, au lieu d'être envoyée en Enfer pour l'éternité, va droit au Purgatoire, comme celles des Anges renégats. Faible gain, mais c'est déjà ça.

D'ailleurs, parlons-en un peu de la mort d'un membre de la Maison...

Un menu McLeod, s'il vous plaît

(avec un McBacon sans la tranche de pain supérieure)

Tout ça est né d'un terrible malentendu. Lorsqu'un serviteur de Jil meurt, l'aura qui l'entoure disparaît et l'énergie qu'elle contenait est dissipée, provoquant auparavant quelques petits éclairs. Normalement.

Par un curieux effet non prévu dans la conception du pouvoir, si un autre serviteur de Jil se trouve à proximité lors de la libération de l'énergie, son aura la capte et l'emmagasine. L'effet immédiat est d'augmenter le total (maximum) de points de Pouvoir du "receveur" d'un point définitivement et de recharger à fond ses PP. Ce n'est certes pas négligeable, mais ce n'est pas tout.

Une des premières fois que ce phénomène s'est produit, deux serviteurs de Jil finissaient péniblement une mission quand l'un d'eux se fit tuer. Le second, boosté par la mort de son compagnon, se défait rapidement de son adversaire du moment. Pour récompenser le survivant d'avoir accompli sa mission, Emmanuel lui accorda un nouveau pouvoir. Mais le serviteur n'était pas très malin (et regardait sûrement trop la télé) et il s'imagina qu'il n'avait gagné ce pouvoir qu'en le "pom-pant" de son ex-compagnon. Derechef, il se mit en quête d'autres membres de la Maison pour leur couper la tête et vérifier son hypothèse. Atterré par ce comportement mais curieux de voir où tout cela mènerait, Yves décida d'accorder un nouveau pouvoir à chaque survivant d'un tel combat. Il est bon de noter que le pouvoir ainsi acquis ne rajoute pas encore un nouveau point de Pouvoir.

La nouvelle de cette découverte se répandit vite parmi les membres de la Maison. Si la plupart n'y prêtèrent pas attention (certains pensant même qu'il s'agissait d'une blague de Kobal), une proportion non négligeable d'entre eux fut sérieusement ébranlée, pour ne pas dire choquée. Bientôt, des renégats se mirent à parcourir les rues sombres à la recherche de leurs semblables afin de leur trancher la tête. Pourquoi la tête ? Simplement parce que le transfert ne fonctionne que si on est près de sa victime et qu'une créature céleste, c'est résistant. Il vaut donc mieux s'assurer de son trépas d'une manière radicale.

Drôle de façon de trier le bon grain de l'ivraie, mais les voies d'Yves sont impénétrables.

Tranches d'immortadelle

L'âge de la chevalerie est passé depuis longtemps et, dans la quête pour le pouvoir, il n'est pas bon faire trop de manières. Si un "éclairé", comme ces combattants s'appellent à cause des effets spéciaux produits par la mort de l'un d'eux, a l'occasion d'occire son adversaire durant son sommeil, il n'y a pas de raison qu'il s'en prive. Il existe cependant quelques règles.

- Un éclairé doit s'assurer que sa cible est un serviteur de Jil avant de l'éliminer. Pourquoi ? Parce que s'il suffisait de taper sur tout ce qui bouge pour devenir plus balèze, ça se saurait. Si un de vos joueurs décide d'incarner un éclairé et massacre allègrement toute personne lui semblant louche, Yves ne lui accordera rien et vous avez même ma permission de l'assommer avec cette extension.

- Il est interdit de se battre dans certains lieux, appelés terrains neutres, pour des raisons évidentes : Chez Régis®, parce que c'est tout simplement impossible; dans une église ou une cathédrale assez vieille ou assez puissante pour donner l'alarme; dans une bibliothèque, à cause du lien avec la bibliothèque d'Yves (personne n'est censé savoir qu'il est déjà au courant).

- C'est tout. Le marquis de Queensbury ne fait plus école.

Tous les coups bas sont permis. On a vu un éclairé se précipiter sur le corps d'un membre de la Maison fraîchement abattu par un autre pour lui voler son énergie. Une victime a préféré se jeter d'une falaise plutôt que de mourir sous les coups

d'un éclairé. Une autre s'est suicidée pour booster son compagnon afin qu'il abatte un éclairé...

Il va sans dire qu'un éclairé est mis au ban de la société secrète qu'est la Maison. Jil ne répondra plus à ses appels et les membres qu'il connaît seront mis en garde contre lui. Il est d'ailleurs bon de noter qu'un ex-renégat qui veut devenir éclairé doit s'arranger pour rencontrer un maximum de membres de la Maison auparavant, car il ne disposera d'aucun autre moyen pour les reconnaître, l'accès aux ressources de l'organisation lui étant évidemment refusé.

Cela a pour conséquence que la plupart des éclairés s'éliminent entre eux. Ils se fixent des rendez-vous pour des duels, soit en se rencontrant Chez Régis®, soit par l'intermédiaire de petites annonces codées. Attention cependant, dans le cas des annonces, à ne pas attirer l'attention d'un troisième larron qui serait ravi de décapiter deux combattants affaiblis.

Et s'il n'en reste qu'un...

Comment introduire un éclairé dans vos scénarios, vous interrogez-vous ? Avec beaucoup de bruit et de fureur. Un éclairé qui a à son tableau

de chasse, plusieurs victimes n'est pas le genre de personnage avec qui on peut discuter. Il faut quand même se rendre compte que c'est un type qui, après avoir rejeté son camp et avoir subi les pires problèmes à cause de cela, trouve des compagnons d'infortune, s'allie à eux puis décide de leur trancher la tête pour augmenter sa puissance.

C'est lamentable. Néanmoins, un éclairé "gentleman", ne combattant que loyalement les autres éclairés qui le défient en duel et gagnant ces combats, peut constituer un PNJ mémorable. D'autant que s'il a remporté plusieurs victoires, il doit être très puissant. Il pourrait demander aux personnages d'être ses témoins dans un prochain duel et de veiller à ce que tout se passe loyalement.

Il est bon de noter qu'un membre de la Maison qui en tue un autre par accident ou en état de légitime défense ne devient pas automatiquement un "éclairé". Il s'agit d'une décision volontaire de la part de l'éclairé ou collégiale de la part de la Maison si des membres, ou Jil, estiment que l'éclairé a commis un meurtre à dessein.



J'y crois, j'y crois pas

Un orage approche

Comme disait ma postière, qui a des lettres, le XXI^{ème} siècle sera mystique ou ne sera pas. Elle ne croyait pas si bien dire. Pour peu que vous vous soyez penché sur Stella Inquisitorus, vous n'avez aucun doute en ce qui concerne le XXI^{ème} siècle : il sera carrément craignos.

Si Dieu et Satan trouvent toujours la situation très satisfaisante et souhaiteraient que rien ne change pour l'instant, ils sont nombreux les Anges et les Démones qui voudraient bien que les mortels se mettent à les respecter comme ils le méritent. On pourrait croire cette campagne orchestrée par le duo Dominique-Andromalius, mais ces deux-là respectent bien trop leurs supérieurs pour agir contre leurs directives. Le problème, c'est les fayots.

Il y a toujours un lèche-cul pour devancer les désirs de son maître. Et là, les désirs se voient comme le nez au milieu de la figure. Dominique et Andromalius, même s'ils ne cautionnent pas de telles attitudes, auraient mauvaise grâce à fustiger leurs subordonnés avec trop de sévérité. Cependant comme, même lorsqu'il se retient, les remontrances d'Andromalius sont nettement plus douloureuses que celles de Dominique, cela calme un peu l'ardeur des Agnans démoniaques.

Jésus-Christ superstar

Vous avez ouvert un journal ou un magazine ces derniers temps ? Regardé la télé ? Etes allé à la messe ? C'est clair, le religieux est partout et en plus, c'est vendeur.

Pourquoi maintenant et pourquoi n'a-t-on pas déjà été submergé d'histoires d'anges-gardiens auparavant ? Mais on l'a été ! Il y a juste eu un petit tassement de quelques siècles quand Didier et, plus tard, Nybbas ont appliqué les nouvelles directives de leurs patrons respectifs. Ils ont un peu ralenti les gros titres sur les miracles, les apparitions et tout ça pour laisser les grands chefs faire une petite expérience.

Dieu et Satan en étaient venus à s'interroger sur la nature de la foi. Que ferait l'homme si, par jeu, on lui fournissait tout un système de pensée qui donnerait des explications non divines à tout ce qu'il voyait. Le seul hic serait bien sûr que pour que cette "logique" fonctionne, l'homme devrait y croire sans

pouvoir jamais obtenir de preuve de sa véracité. En fait, Dieu voulait voir si une religion pouvait marcher sans dieu ni miracle, si l'homme pouvait avoir foi en un système de valeurs qui ne reposait sur rien. A son grand désarroi, ça a marché, mais pas pour les bonnes raisons. La réussite de la science et la foi de l'homme en la logique ne tinrent pas au fait que ce système lui donnait les réponses qu'il cherchait, mais à celui qu'il était incomplet et indémontrable. Enfermé dans une culture religieuse, et donc dogmatique, depuis des siècles, l'homme reproduisait les mêmes schémas de pensée avec la science : tous les inventeurs étaient au mieux des fous et au pire des hérétiques. Mais il y avait toujours de nouvelles choses à découvrir et on ne pouvait presque jamais prouver qu'un inventeur avait tort. En gros, Dieu avait fait une boulette de plus.

Au début, ce n'était pas si grave car la science restait un petit culte aisément contrôlable. Mais son pouvoir se mit à s'étendre, tout simplement parce qu'elle laissait des tas d'objets derrière elle de nature à convertir de nouveaux adeptes. Jean et Vapula furent dépêchés pour mettre bon ordre à cette gageure que les hommes appelaient le "progrès". Ils ne parvinrent cependant qu'à ralentir le flot de la science et même pas à le détourner. Aujourd'hui, ce culte est devenu une religion à part entière, mais une religion complètement vide dont les hommes attendent tout sans, pour la plupart, en connaître rien.

Que faire alors pour redorer le blason d'une religion 100% véritable ? Il n'y a pas trente-six solutions... il faut faire des miracles et il faut que ça se sache. Le problème était tout de même de taille car l'homme disposait maintenant d'un outil pour "prouver" l'existence de Dieu. Or, si l'existence de Dieu était prouvée, c'était la fin de la foi sincère et spontanée et, soyons clairs, le début de la guerre sainte contre les pragmatiques. Il fallait donc agir avec finesse, en convainquant suffisamment de gens sans fournir de preuves tangibles. Quelques milliers d'anges instruits par les fayots décrits ci-dessus s'y sont mis, à coup d'invisibilité, de contrôle et des différents pouvoirs de communication mentale. Un petit coup de pouce de Didier, et c'était reparti.

A quand les photos de Démon en armure chitineuse dans un magazine ou un CD de chants angéliques ? Pour bientôt. Pour très bientôt.



Et le pouvoir religieux dans tout cela ? D'après vous, Jean-Paul II, il est pas un peu grave ?

Il y a une bonne raison. Dès 1973, Karol Wojtyla, alors évêque de Cracovie, Pologne, venait à Rome à l'invitation de l'Opus. Ensuite, ce n'est qu'une suite d'échanges de bons procédés, l'Opus propulse Wojtyla à la papauté, après la mort bien mystérieuse de Jean-Paul Premier qui n'a pas dû comprendre ce qui se passait. Jean-Paul II béatifie vite fait Escriva de Balaguer (lors du procès de béatification même Raymond Barre fut appelé à témoigner, c'est dire si c'était sérieux) 17 ans seulement après sa mort. S'il est béatifié, c'est bien la preuve que c'est un saint homme, non ? L'Opus finance Solidarnosc, le petit syndicat polonais qui a collé le premier coup de pied dans les couilles du communisme. Par sympathie, Jean-Paul II offrit à l'Opus Dei la prélature personnelle, c'est-à-dire l'équivalent d'un diocèse et de ses avantages, sans contraintes territoriales. Depuis, le prélat de l'Opus, Mgr Javier Echevarria Rodriguez, relève directement du Pape. On est jamais aussi bien servi que par soi-même.

De qui se moque-t-on ?

De vous... l'Opus s'implante facilement dans les pays latins, la tête de pont en Amérique du Sud tient bien, après la nomination de plusieurs évêques membres de l'Opus par Jean-Paul II, moins bien dans les pays anglo-saxons, où les méthodes de l'Œuvre ne sont pas très bien acceptées.

Cela n'empêche pas quelques gags sordides : après l'assassinat de Mgr Oscar Romero, évêque de San Salvador, par l'extrême droite, JPII a décidé de nommer à sa place, Fernando Saenz Lacalle, qui en plus d'être membre de l'Opus était tout de même évêque des armées. Et ça ne choque personne, ni sur Terre, ni aux cieux. De toute façon, c'est Dominique qui s'occupe de tout ça, alors...

Si l'Opus s'est cassée les dents en Grande-Bretagne et aux États-Unis, elle essaye d'attaquer par l'infiltration des organisations internationales. Maintenant, vous savez enfin à quoi sert le pouvoir 231 des Anges.

Soldats de Dieu, plus qu'un métier, une passion

Ma chère maman,

Ca y est, ton fils préféré est enfin policier, comme papa. Bien sûr, ma première affectation laisse à désirer, mais ils m'ont dit que c'était à cause de mes notes. Le Val Fourré n'est pas ce que l'on pourrait appeler un quartier agréable, surtout si on le compare à Montpellier et le travail y est difficile. Néanmoins mes camarades sont extrêmement sympathiques. Ils sont très joueurs et je me suis très bien intégré. Ils ont jugé bon de me bizuter, bite au cirage, nuit au gnouf avec les ivrognes, mais ils m'ont promis ma première mission de pénétration et de surveillance dans la cité pour bientôt. Entre eux, ils appellent ça une petite ratonade. Ils ont l'air tous très excités et je ne leur en veux pas. Tu m'as toujours dit qu'il fallait que je m'intègre.

J'ai demandé les papiers dont je t'avais parlé. Si tout va bien je pourrai passer brigadier bientôt. C'est papa qui serait fier de moi.

Je t'embrasse et je t'écirai dès que possible.

Maman,

J'ai compris beaucoup de choses ces derniers temps. La discussion est possible avec les habitants des cités, mais à la seule condition qu'ils arrêtent de nous jeter des frigidaires sur la figure à la moindre occasion. Nous traversons une mauvaise passe au commissariat. Nous ne pouvons plus pénétrer dans la cité, c'est devenu trop dangereux et je ne comprends pas pourquoi. Robert, un collègue, s'est fait agresser. C'était un ancien d'Algérie, pratiquement en fin de carrière. Il est rentré en slip. Il a raconté qu'ils l'avaient tabassé, qu'ils l'avaient menacé de lui couper les parties et de les lui enfoncer dans la bouche. Il n'avait pas l'air d'être blessé, pourtant. L'enquête de l'IGS en décidera. Pour l'instant, il est encore à l'infirmerie. Il nous parlait des brûlures de cigarettes, des gégènes qu'ils cachent dans les caves et des attentats. Tout cela est lié d'après lui. Il parlait de tout cela et des problèmes de se battre dans le désert avec le sable et le soleil. Il devait parler du désert culturel. Ils n'ont jamais lu un livre ici. Même pas le dernier prix Goncourt. Il exagérait peut-être, mais à la vue de son slip, il avait dû avoir très peur. Il a eu tout de même le temps de se servir de son arme de service, les nouvelles, celles qui tirent des balles en caoutchouc. Cela frappe aussi fort qu'un direct de Mike Tyson. Enfin, de Marcel Cerdan, tu comprendras mieux. Il ne faut surtout pas tirer dans les yeux, c'est tout, sinon cela peut les crever. Je n'ai pas très bien compris ce qu'il a dit. Il parlait de rater sa cible. Je ne sais pas s'il parlait de l'homme ou des yeux. Il s'est fait voler son arme. Heureusement que nous avons ces nouvelles armes. Je n'aurais pas aimé savoir un .357 en goguette dans le Val. Enfin, l'infirmerie nous a dit que Robert allait un peu mieux. Ils pourraient le détacher bientôt. Il a essayé de mordre une infirmière kabyle, il paraît. Que va-t-il se passer si les banlieues s'enflamment spontanément ? Nous ne pouvons rien faire. Je croyais être là pour faire respecter la loi sinon la justice, mais ils ne veulent pas de la loi, de la nôtre ou d'une autre. Elle ne représente rien pour eux.

Nous avons été forcés d'appeler la 14ème CRS pour mener une opération de sécurité. Mes collègues appellent cela une opération de représaille. Mais ils parlent souvent en code. Ils appellent tous les habitants des bougues. C'est dire : il y a pourtant ici beaucoup plus d'africains que de maghrébins.

Ah, il y a une sonnerie, je dois répondre. Gros bisous.

Ma maman,

Tu nous a vus à la télévision ? J'ai regardé les informations et j'ai vu le commissariat au moment où ils parlaient des accidents dans les cités. Nous étions à l'intérieur à ce moment-là. Il faisait très chaud et nous essayions d'éteindre la porte de derrière qui prenait feu.

Mais ce n'est pas le plus important. Ce ne sont pas des accidents. Ce sont des émeutes. Ils ont saccagé l'hypermarché, ils ont tout volé. Et personne n'a rien fait. Il est vrai qu'on ne peut pas faire grand-chose devant quelqu'un avec un sac rempli dans une main et une serpette dans l'autre. Nous n'avons même pas le droit d'agir. Cela nous est interdit. Il paraît qu'ils ne veulent pas payer des indemnités à vie et des pensions. Ils préfèrent tirer dans le tas. C'est ce qu'ils ont fait la dernière fois. Cela n'arrangera rien, surtout s'ils tirent mal et qu'ils tuent les innocents. Les collègues pensent que c'est la solution. Qu'un par un, ce n'est pas suffisant. Ils parlent de fours, de charters, de wagons plombés. Ils exagèrent toujours, mais j'aime de moins en moins leur humour. Avec tout cela, je ne peux pas réviser pour les concours et je crois que je vais encore perdre une année. Alors j'essaie de me rendre utile. J'essaie de discuter avec les jeunes à la frontière symbolique entre notre territoire et le leur, entre la civilisation et la jungle.

Les attentats n'arrangent rien. Ils nous font miroiter des plans vigipirates. Je ne sais pas ce que c'est. Les autres ne sont pas très contents.

On a retrouvé l'arme de Robert, tu sais, celui qui s'était fait agressé. Enfin, on a retrouvé une des munitions de son arme. Elle est arrivée dans son œil. Son agresseur visait bien. Et il courait vite aussi. Robert va pouvoir prendre sa retraite. Il dit qu'il ressemble encore plus à Jean-Marie maintenant.

Sinon, il commence à faire chaud ici. Et pourtant nous sommes forcés de porter des gilets pare-balles. Quand je vois l'œil de Robert tout collé sur sa joue, je me dis que je préférerais un casque. Je t'embrasse.

Ma chère maman,

Je suis très déçu par mes camarades.

Cela fait plusieurs mois que je suis là et ils continuent à me bizuter. Ils m'ont fait quelque chose avec un balai qui m'a valu plusieurs jours d'infirmerie. Je te laisse deviner quoi. Je me suis bien vengé depuis, j'ai laissé l'un d'eux au plein cœur de la cité lors d'une patrouille de routine. J'ai eu du mal à m'expliquer avec l'IGS, mais j'ai eu ma vengeance quand j'ai été lui rendre visite à l'infirmerie. Il en a pour plusieurs mois d'après l'infirmier. Personne ne comprendra jamais pourquoi le chauffe-eau lui est tombé dessus du troisième étage. Et il a eu de la chance, il lui est juste tombé sur l'épaule. Il est dans le plâtre jusqu'au cou et il ne peut plus bouger. Je lui ai apporté un livre.

Comme quoi, la discussion avec les habitants du Val peut arranger bien des choses.

La télé est revenue dans le quartier. Une émission de caméra cachée, c'est ce qu'ils ont dit après dans les journaux. Pour montrer qu'il existe un trafic d'armes dans les banlieues et que l'on peut acheter ce que l'on veut dans les caves. C'était complètement bidonné. À tel point, je le dis mais ne le répète pas, que les armes filmées viennent directement de notre armurerie et de la collection du brigadier-chef Dupouilly.

Il paraît que c'est pour diaboliser la banlieue. Comme si elle avait besoin de cela.

En attendant, je t'embrasse.

Très chère maman,

Il m'est arrivé quelque chose de très bizarre qui me fait réfléchir.

Tu sais que les banlieues sont des nids d'intégristes musulmans. Nous avons reçu la visite d'un prêtre au commissariat. Il nous a expliqué les fondements de l'Islam pour que nous puissions mieux comprendre ceux que nous étions censés protéger et contre qui nous nous protégeons. Il était très sec, avec des petites lunettes cerclées d'acier et un regard pénétrant.

Il employait des mots simples pour que tous comprennent ce qu'il disait. Durant son exposé, il gardait

parfois le silence durant de longs moments et nous fixait bizarrement. Il semblait lire en nous comme dans un livre et tu sais quoi ? Il revenait toujours sur moi. Je l'ai vu après parler avec le brigadier-chef. Ils parlaient tous les deux assez vite et semblaient assez énervés. Surtout le brigadier-chef. Le prêtre restait très calme. Il s'appelle le père Cyril du Fafe, il vient de Paris. Un drôle de nom pour un prêtre, s'il n'était si âgé, il deviendrait sûrement archevêque ou quelque chose comme ça. Sûrement pas pape tout de même.

A très bientôt, gros bisous.

Ma chère maman,

Je viens d'être muté à Paris. Je ne comprends pas pourquoi. Je suis arrivé dans un petit commissariat à côté de Notre-Dame où le taux de jeunes recrues, aussi âgées que moi, est très important. Ce sont tous des jeunes qui viennent de quartier à risques. Nous nous ressemblons tous par certains côtés. Nous sommes tous très optimistes. Je crois que je verrai plus souvent le père Cyril à présent. Il est déjà venu nous rendre visite, il habite à côté après tout. Il nous a dit que nous avons été choisis pour une unité assez spéciale, et qu'ils ne peuvent rien nous dire de plus. Sûrement une unité comme le Raid ou le GIPN. Je trouve tout de même assez bizarre que ce soit un prêtre qui nous révèle cela. Mais depuis mon arrivée dans la police, j'ai tant vu de choses bizarres que celle-ci ne me choque pas plus que les autres.

On nous a donné nos emplois du temps. Ils laissent une grande place au sport et à l'entraînement physique, ce qui me conforte dans mes conclusions. Il y a également des cours de théologie. Ce n'est pas très ennuyeux et nous apprenons plein de choses sur le fonctionnement du monde.

A très bientôt.

Chère maman,

Nous venons d'effectuer notre première mission de terrain. Nous sommes visiblement attachés à une unité assez spéciale de combat. Nous servons de support. Tu ne croiras jamais ce que j'ai vu. Même si j'ai appris beaucoup de choses sur la cruauté des hommes et sur ce que les miracles de Dieu sont capables de faire, c'était incroyable. Notre unité, enfin celle que nous supportons, dispose d'un matériel effarant. Des visées-laser, des armes automatiques, des véhicules blindés. Il y a même des commandos dotés d'armes énergétiques, ce doit être des prototypes, mais c'est comme dans les films, ils lançaient des éclairs et nos adversaires disparaissaient comme dans " Les envahisseurs " quand ils étaient touchés. Enfin pas tous, certains se tordaient de douleur sous la chaleur et l'énergie dégagées. Certains même se sont enflammés, c'est dire.

Le père Cyril nous a fait le débriefing, je n'ai pas très bien compris. Il a dit que l'armée du Seigneur et que Dominique étaient fiers de nous et qu'un jour viendrait où nous serions dignes de le rencontrer. Dominique doit être le nom de son supérieur, je ne sais pas comment cela s'appelle le supérieur d'un prêtre.

Plus j'y pense, plus je suis sûr d'être entré dans les Services secrets.

A très bientôt, maman, je ne sais pas quand nous aurons une permission, mais je compte descendre dès que possible.

Madame Bernard,

Nous avons le regret de vous annoncer la mort de votre fils Patrick.

Malheureusement, compte tenu des activités de notre corps, il nous est impossible de vous donner plus de détails. Il nous est tout autant impossible de rapatrier le corps. En tant que légataire, vous recevrez par la poste ses effets personnels. Vous continuerez à percevoir sa solde pendant douze mois, à quoi s'ajoutera la gratification de sa décoration de l'ordre du Mérite Agricole à titre posthume.

N'ayez aucune crainte, Patrick Bernard a été enterré suivant les rites chrétiens et son âme est sûrement à la droite de Dieu à présent.

Pour le responsable du service décoration florale,

Hubert Petibon

Tortue Blues

Tout a commencé par une bête tortue, au Paraguay. Ah, le Paraguay, ses palmiers, son soleil et ses anciens nazis...

Pour la petite histoire, et pour ceux qui n'ont pas lu le long scénario subtilement intitulé *Promotion Canopy* paru dans un ancien numéro de l'excellent magazine *Casus Belli*, Dominique s'est fait bête-ment piéger par un subalterne un peu trop zélé qui, aidé par un sorcier ma foi assez puissant, l'a invoqué dans une tortue modèle galapagos centenaire. Autant dire que Dominique n'était pas très heureux. Il est revenu tout rouge et très fâché.

Néanmoins, cela lui donna une idée.

Depuis des lustres, Dominique était harcelé par les supplices de ses serviteurs qui demandaient des familiers, comme en disposent les Démons. Après tout, pourquoi eux et pas nous? demandaient-ils. A cela, Dominique répondait invariablement la même chose : Dégage !

Jusqu'à cette malheureuse aventure et à ce séjour dans ce corps étrange, sous cette lourde carapace, au centre de ce pentacle (le sorcier n'était pas fou) qui lui otait toute volonté.

Après tout, pourquoi pas ?

Dominique a toujours sous la main un bon nombre de dossiers d'Ange pas très réguliers, plus abonnés au tableau d'engueulades qu'aux honneurs et aux médailles (la plupart du temps, chose amusante, il s'agit des personnages incarnés par les joueurs. C'est amusant, non ?). Une punition sur Terre ne rime à rien, toujours le bon vieil adage du "Je suis plus heureux ici qu'au Paradis, même à faire la plonge pour le conclave vatican II". Il n'est pas non plus possible de renvoyer sans autre forme de procès un Ange au Paradis pour des pécadilles du genre insubordination ou rasage insatisfaisant le matin du rapport, cela reviendrait à une exécution pure et simple.

Et les limitations me demanderez-vous ? Il faut bien avouer que celles-ci ne facilitent pas le travail des Anges : un ange affublé d'une aura permanente a un certain mal à rester discret dans le quartier général des méchants, surtout s'il fait nuit. Ne parlons pas de celui qui a la peau d'une drôle de couleur, surtout s'il s'agit d'une armure permanente. On voit ce que ça donne dans *Goldfinger*. C'est pas spécialement discret.

Par contre, il est tout à fait possible d'incarner ces anges récalcitrants dans un autre corps durant un certain temps, histoire de leur apprendre la vie. Après avoir pensé aux beurs de Mantes-La-Jolie, Dominique se dit que c'était tout de même trop méchant. Mais un corps d'animal...

Mon fox terrier, c'est un Ange...

Pour cela, deux solutions, soit un acte de Dieu, c'est instantané, mais assez rare : Dieu ne répond que rarement à une demande aussi futile même de la part de Dominique. Pour les petits malins, c'est vrai, Dominique est un Archange et il fait à peu près ce qu'il veut, mais quand il utilise un pouvoir exceptionnel, comme celui-ci, il demande la permission à Dieu à vitesse grand V, qui lui accorde quand il veut bien. Ca revient au même.

La deuxième solution, c'est l'artisanat. Il faut accomplir une véritable invocation et incarner de force l'âme immortelle de l'Ange dans son nouveau corps d'accueil à plusieurs pattes. Mais pour cela, il faut un sorcier, vivant de préférence et acceptant de travailler sous les ordres des forces du bien.

C'est fou ce que l'on trouve comme sorciers sympathiques et acceptant de travailler pour les forces du bien quand on cherche un peu. Autant dire que depuis la décision de Dominique, les sorciers gardent un profil bas. A la moindre erreur d'invocation, au moindre sort raté, ils sont repérés et impitoyablement recherchés pour être enrôlés de force dans le pool de Dominique. Ceux qui acceptent de collaborer sont emmenés dans des centres de formation, les autres apprennent le proverbe "Il y a pire que la mort" par la manière forte. Le corollaire au proverbe "Tout ce qui ne te tue pas te rend plus fort" n'étant pas reconnu par les serviteurs de Dominique. Eux, ce serait plutôt : tout ce qui ne te tue pas n'était pas assez fort, on recommence.

L'important dans toute l'opération est de conserver le corps humain de l'Ange, en coma et de s'assurer que le sorcier n'en profitera pas pour faire une bêtise.

C'est pourquoi toute l'opération est menée en milieu hospitalier, ou presque, dans les sous-sols de Notre-Dame de Paris, ou des QG nationaux équivalents.

Le corps humain de l'Ange sera conservé au frais sous perfusion afin de ne pas l'abimer durant la punition du fautif.

Il y a plusieurs avantages à cette opération de Dominique.

Un, punir plus efficacement les Anges qui ne se tiennent pas bien à ses yeux et que les limitations n'effrayent plus.

Deux, garder un stock de corps frais déjà volontaires, c'est important, en cas d'incarnations urgentes. De plus, comme ces corps se trouvent dans les sous-sols de Notre-Dame, il peut être utile de s'en servir en cas d'attaque massive contre la vieille église, un peu comme la version moderne des paras sautent sur Kolwesi. Comme quoi, Dominique pense à tout. Ou alors, il s'adapte vite. Trois, garder un pool de sorciers sous la main, de quoi faire soit un petit autodafe qui va bien, au cas où il est besoin de raffermir sa poigne sur les Forces du Bien. Des sorciers en nombre sont aussi particulièrement utiles s'il s'agit de lancer une opération de déstabilisation dans les rangs adverses, après tout, un Démon peut tout aussi bien se faire incarner dans un animal ou dans n'importe quoi d'autre. Et puis... cela lui est déjà arrivé à lui...

Quelques règles

Qui peut se faire transformer en bestiole à poils ou à plumes ? N'importe quel Ange bénéficiant d'une limitation et qui s'en chope une seconde. Ca calme hein ? Serrez les fesses les mecs, c'est pas fini. Dominique ayant pratiquement déclenché la loi martiale, il peut à sa guise condamner n'importe quel Ange à cette punition, pour une durée provisoire, si sa gueule ne lui plaît pas ou, plus simplement si le poste qu'il occupe l'intéresse et qu'il n'a aucun autre moyen de le récupérer. L'Ange n'aura pas d'autres solutions que de se soumettre ou de passer renégat en attendant que ça se tasse.

En quoi peut-on se faire incarner ? En à peu près n'importe quoi. Chiens chats, veaux, vaches, cochons, poulets, coqs, on peut à peu près tout faire, quoique les insectes soient franchement déconseillés. Pour des questions de discrétion, les services de Dominique choisissent plutôt les animaux domestiques sympas, type chats et chiens.

Petite consolation : dans le cas où un Ange se fait incarner dans un animal, il gagne les capacités propres à cet animal. Pour un chien, l'odorat surdéveloppé (50000 fois plus que nous en moyenne), pour un chat la vision de nuit, etc. Tous les pouvoirs de l'Ange fonctionnent sauf ceux qui deviennent

impossibles à utiliser (une arme par exemple, à moins d'être incarné dans un chimpanzé, tiens d'ailleurs c'est une idée...). Par contre une arme mobile fonctionnera comme si de rien n'était. Les limitations trop visibles sauteront par intervention directe de Dominique, on a rarement vu un pitbull avec des ailes, ou un pitbull avec une aura permanente qui brille la nuit. Aucune communication orale ne sera possible, sauf si l'incarnation a été faite dans un mainate ou un perroquet. Toute communication télépathique est possible, même si le cerveau de la bestiole essayera de résister. Elle n'a sûrement pas franchement l'habitude de se faire sonder.

L'Ange ressortira un petit peu traumatisé de cette expérience, ne serait-ce qu'à cause des souvenirs de l'animal et de la forme de pensée complètement étrangère.

On raconte que Dominique a fait incarner un groupe de ses serviteurs dans un groupe de dauphins pour mener une opération sous-marine contre un complot de Vephar. Une fois la mission terminée, 60% des effectifs survivants ont disparu dans le grand bleu et les 40% restants sont en soins intensifs chez Blandine en train de regarder le plafond et de faire des bulles.

Qui peut se faire confier un tel animal ? D'abord les Anges qui sont sympathiques et qui demandent gentiment. Ensuite, pour des questions pratiques, si l'un des persos de l'équipe se fait incarner dans un p'tit chien parce qu'il vient de marcher sur le pied de Dominique, il restera dans l'équipe et jouera son rôle de p'tit chien.

Si l'un des membres de l'équipe a envie d'un familier, après une demande en bonne et dûe forme et en de multiples exemplaires de paperasserie inutile, il lui sera attribué une bête, au choix du MJ. Il peut tout aussi bien en recevoir un lors d'une mission réussie, à la place d'un objet magique, par exemple. Alors maintenant, la minute sympa : le MJ n'est pas obligé de donner l'origine de la bestiole à l'Ange. Après tout, les voies de Dominique, si elles ne sont pas impénétrables n'en sont pas moins discrètes. Pour l'Ange, le bestiau peut être aussi conscient qu'une arme intelligente, c'est-à-dire pas des masses.

Comme la bestiole ne pourra pas parler, elle sera bien marrie pour lui raconter la vérité, surtout que dans ce cas-là, c'est le MJ qui la jouera. Et j'ai vu des MJ jouer comme des bœufs, mais incarner des bœufs, jamais...

La concierge est dans l'escalier

Campagne pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Y'en a marre

(Introduction)

Cette campagne est conçue pour s'adapter à toute équipe de joueurs, quelle que soit sa force ou sa composition.

Le point central de cette histoire est une lutte pour décider de l'avenir du combat entre le Bien et le Mal. Comme vous le voyez, on joue gros. Deux partis sont en lice.

Nous avons, d'un côté, Andromalius, Prince-Démon du Jugement et son allié de toujours, Dominique, Archange de la Justice, qui trouvent que cela fait déjà quelques extensions (quelques années, pardon, notre langue a fourché) que les choses dégénèrent et qu'Anges et Démons ont perdu la foi simple qui était la leur au départ.

Et de l'autre, nous avons Yves, Archange des Sources, et quelques-uns de ses copains qui semblent être heureux que les choses soient complexes et qu'Anges et Démons se rapprochent au fil des ans.

Comment ça, Anges et Démons se rapprochent ? Oui... Réfléchissez une seconde avant de hurler.

Au début, disons quelque part vers la sortie du jeu et d'*Intervention Divine*, la première extension, les choses étaient simples. Il y avait deux partis en lice, les Anges et les Démons, et ils se foudroyaient sur la gueule.

Puis, il y a eu les Vikings. Puis il y a les Psis. Puis il y a eu les renégats, les musulmans, les Marches Intermédiaires, les Archanges qui étaient des Princes-Démons et les Archanges qui étaient Renégats, voire des Archanges qui n'étaient même pas des bons chrétiens et que Dieu supportait quand même...

Il y a eu aussi des tas d'histoires sur la création du monde, avec des types incroyables qui racontaient qu'Archanges et Princes-Démons étaient frères au départ... Y en a même qui ont

soutenu que c'était Dieu qui avait voulu que Lucifer tombe, afin de créer le Mal et mettre un peu d'ambiance, si c'est pas malheureux d'entendre des blasphèmes pareils.

Bref, le monde est devenu complexe. Anges et Démons ont perdu un peu de l'animosité qui était la leur au départ. C'est vrai : quand on est frère, que parfois — et même de plus en plus souvent — on a les mêmes buts, les mêmes ennemis et que de toute manière, on se demande bien à quoi sert tout le schmilblick, pourquoi se battre ?

Cette situation ne déplaît pas à certains... aux Archanges et Princes-Démons intellos, comme on dit. Citons, au hasard et dans le désordre, Yves, Kronos, Janus, Abalam, Scox, Ange, Blandine, Valefor... et bien d'autres, qui, pour des raisons tout à fait diverses (ils sont favorables à un rapprochement entre Anges et Démons/ça les fait bien rigoler/ils pensent que cela va leur permettre de pervertir le camp adverse plus facilement), apprécient que le fascisme d'antan ne soit plus complètement de mise.

Mais, nous le disions au début de ce chapitre, Andromalius et Dominique, eux, trouvent la situation scandaleuse et dangereuse. Or ils sont tous deux extrêmement puissants dans leur hiérarchie respective, et possèdent des alliés de poids : Laurent, Michel, Baal, Belial... Ce parti, que nous appellerons le parti de la rigueur, possède aux deux conseils la majorité des voix. Il a donc réussi, au conseil de la semaine qui précède juste celle où ce scénario commence, à imposer une nouvelle vision des choses.

Et certaines des décisions qui y ont été prises risquent de changer dramatiquement la vie quotidienne des Anges et des Démons sur le terrain.

Mais l'Archange Yves et ses alliés, bien qu'en minorité, n'ont pas dit leur dernier mot...

Première partie

Aqua Center blues

Un p'tit coin de paradis

Les joueurs sont convoqués d'urgence par leur contact habituel. Celui-ci leur annonce que la mission qui leur est attribuée est de routine, et d'une grande simplicité - ce qui est toujours ce qu'il dit, quel que soit le contenu du boulot.

Il y a du rififi à l'Aquablue Center. L'Aquablue Center, à Paris (ou dans n'importe quelle autre grande ville où vous désirez faire jouer votre équipe), est un complexe de loisir bâti sur le thème de l'eau, avec piscines, toboggans, cascades, jets d'eau, bar et "plage" artificielle, où, pour 50 francs l'entrée environ, on peut passer une demi-journée à se détendre et s'amuser. "Aussi reposant qu'une semaine sur la côte d'Azur... et tellement moins cher !", dit le dépliant publicitaire.

Conçu pour concurrencer l'Aqua Center du sud de Paris, l'Aquablue Center marchait plutôt bien... jusqu'à ce matin. Les forces du Bien/du Mal (rayez la mention inutile) ont en effet capté un SOS de la police : il semblerait que des événements surnaturels s'y déroulent. Il est quinze heures. Or, depuis neuf heures ce matin, heure d'ouverture du complexe, de nombreux clients sont entrés... et aucun n'est ressorti. Des événements étranges - sur lesquels le contact n'a pour

l'instant pas de détails - se déroulant, la police a envoyé une équipe... et personne n'est revenu. Les policiers qui cernent maintenant l'établissement ont parfois des visions étranges, d'océan, de dauphins, de grande lumière blanche, des visions qui ne leur font aucun mal mais qui sont franchement déroutantes.

"S'il y a bien du surnaturel là-dessous, explique le contact, il ne peut s'agir que de deux choses : des gens de chez eux, ou des gens de chez nous. Si ce sont des gens de chez eux, il faut aller tout de suite mettre fin à leurs agissements. Si ce sont des gens de chez nous, même topo. En effet, dans les deux cas, un principe majeur est en train d'être enfreint : le principe de discrétion".

Un petit rappel pour ceux qui auraient dormi depuis la sortie du jeu : le principe de discrétion est le plus important d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Si Anges et Démons, Archanges et Princes-Démons, Dieu et Lucifer sont d'accord sur un truc, c'est bien celui-là : les humains ne doivent pas savoir que les Anges et les Démons sont sur terre et ne doivent être témoins d'aucune force surnaturelle en action.

La mission des joueurs : veni, vidi, vici. En français : y aller, voir ce qui se passe, régler le problème. Et vite. Très vite. Les médias ne sont pas encore sur les lieux, car les forces de l'ordre veulent éviter toute panique. Mais sincèrement, ça ne va pas tarder.

Allez, zou. Vous n'êtes pas encore partis ?

Contre un coin de parapluie



L'Aquablue Center, comme son presque homonyme l'Aqua Center, est installé à l'intérieur d'un hôtel de luxe. Les deux établissements tirent profit de de cette situation : les clients de l'hôtel peuvent accéder à prix réduit au centre, ce qui les incite à choisir l'hôtel. Le centre apprécie, bien sûr, cet afflux régulier de clientèle.

Pour accéder à l'Aquablue Center, il suffit de passer par l'accès principal de l'hôtel. Celui-ci est gardé par des

forces de police, installées à peu près discrètement à l'intérieur. Les clients de l'hôtel ne comprennent pas vraiment ce qui se passe, et la police ne leur dit rien pour l'instant. Le troisième étage, un petit centre commercial (un Hippopotamus, un Go Sport, un café, un Relais H), a par contre été évacué.

L'entrée de l'Aquablue Center est à deux pas de l'Hippo. Il y a tout simplement un guichet, où l'on paye l'entrée, puis un escalier qui descend dans le centre (qui occupe une bonne partie des trois étages de l'hôtel). Une immense baie vitrée donne sur la piscine principale, avec ses jets d'eau, ses toboggans, son bar décoré de palmiers en plastique et ses baigneurs heureux, ce qui est supposé donner envie aux clients de l'hôtel et du minicentre commercial de courir prendre un ticket... après avoir acheté un maillot de main au Go Sport d'à côté.

Enfin, normalement. Parce que là, la baie vitrée est noire. Entièrement noire, parfaitement opaque, comme si elle avait été recouverte d'une peinture très épaisse. On ne voit donc rien. Il est impossible de la casser, et elle résistera à tous les pouvoirs : impossible de la brûler, de la geler, de la traverser en étant immatériel... rien. Déjà une preuve claire de la présence du surnaturel...

Le seul chemin logique est donc le guichet (gardé par deux flics inquiets et nerveux) et l'escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terr... pardon, du centre commercial.

Si les joueurs sont des Anges

Il leur suffira de demander le commissaire Martoni (aucune relation avec la famille de Monaco) et de citer le nom de leur contact. Le commissaire Martoni, qui en est - c'est un Ange au service de Jean-Luc -, était prévenu de leur arrivée. Il les fera passer pour des envoyés d'un groupe d'intervention spécial et les conduira directement à l'escalier.

Si les joueurs sont des Démons

La situation est un peu plus complexe. Les Démons n'ont aucune relation dans la police... enfin si, mais bon, c'est top secret et on ne devrait même pas vous l'avoir dit. En tout cas, ils n'ont aucune relation qui puisse leur être utile dans la situation présente.

La scène est la même que décrite ci-dessus : des

clients d'hôtel inquiets, des flics partout (une trentaine en tout) et un Ange de Jean-Luc, le commissaire Martoni, assez stressé par toute cette histoire. Pourtant, il leur faut accéder au guichet décrit ci-dessus.

Vous me direz : il doit bien y avoir des entrées de service. Oui, il y en a, mais elles sont bloquées, opaques et impossibles à franchir comme la baie vitrée. Décidément, il y a du louche là-dessous...

La meilleure solution est sans doute de se faire d'abord passer pour des clients de l'hôtel, de s'approcher ensuite le plus près possible du centre commercial, puis de se débrouiller pour arriver jusqu'à l'escalier malgré la police... Par force, par ruse ou / et par magie... en tout cas, le plus discrètement possible !

Si les joueurs bloquent déjà sur cette part du scénario, leur contact peut peut-être les aider à organiser quelque chose... une diversion, par exemple.

Il ne s'agit pas en effet de perdre trop de temps sur ce passage. Le vif du sujet, c'est après !

Elle avait quelque chose

L'escalier s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Il y a bien, quoi, quinze marches de béton gris décorées de petits soleils jaunes et de petites vagues bleues dessinées au pochoir avant d'arriver au niveau du dessous.

Devant les joueurs s'étalent à peu près trois cents cabines (pour se changer) vides, fermées par des petites portes bleu azur. A côté, la consigne : le même nombre de petits casiers, pour ranger ses affaires pendant la baignade. Il faut une pièce de dix francs pour les faire fonctionner... Ils ne s'emmerdent pas, à l'Aquablue Center.

Les cabines sont vides. Un fond musical résonne dans l'atmosphère : les joueurs reconnaîtront rapidement l'inoubliable morceau "Vamos a la Playa, ha, ha, ha, ha, ha", de je ne sais plus qui. A l'intérieur des consignes, s'ils y jettent un coup d'œil, ils ne trouveront rien que de très logique : des habits, des chaussures, des sacs à main, des lunettes. Personne ne traîne dans le coin. Une rapide exploration du niveau révélera : des douches (une salle pour les hommes, une salle pour les femmes), des toilettes, des pièces administratives fermées à clef mais pas difficiles à ouvrir : le bureau du directeur, deux

trois autres bureaux, une salle de surveillance vidéo, une salle d'archives, etc. Rien d'habituel : des ordinateurs, des dossiers, des cafetières. Par contre, personne.

Trois escaliers à différents endroits de l'étage conduisent au niveau d'en dessous. Dès les premières marches, les joueurs entendent du bruit. Des bruits, en fait. Des voix, d'hommes, de femmes et d'enfants, criant, parlant et riant, des bruits d'eau, "Splash", "Splish", "Sploush", des bruits de vagues et de cascades.

Les quelques marches sont vite descendues.

Devant les joueurs s'étale un spectacle incroyable : une cinquantaine de touristes s'ébattent tranquillement dans l'eau de l'Aquablue Center. En maillot, en riant, en mangeant des glaces. Bref, tout est absolument et désespérément normal.

Si les joueurs essayent de remonter le dernier escalier, celui qui mène au guichet, ils s'apercevront qu'une porte noire, opaque comme la baie vitrée, est apparue. Rien ne peut l'abattre ou la traverser. Ils sont coincés...

D'un Ange

L'Aquablue Center est très étendu, et les joueurs vont avoir largement le temps d'en faire le tour. Ils y trouveront :

- La piscine principale.

En forme d'énorme haricot flanqué de deux bassins plus petits, elle fait approximativement 40X30 mètres. Entourée de palmiers et d'hibiscus en plastique, très colorés, elle descend doucement comme une sorte de plage, pour atteindre une profondeur de deux mètres environ au centre. L'eau, d'un turquoise éclatant, fait environ 20°. Au centre se trouve un petit bar, auquel on ne peut donc accéder qu'en nageant, tenu par un grand mec bronzé au cheveux blonds qui prépare des cocktails, alcoolisés ou non, à environ quarante francs.

Toutes les quatre minutes, la piscine est agitée de vagues artificielles, hautes de cinquante centimètres environ. Les enfants sautent dedans en criant et en riant. Toutes les quatre minutes également, mais pas les mêmes, des jets d'eau de deux mètres surgissent et arrosent tout dans un large rayon. Deux petits bassins adjacents, eux aussi en forme de haricots, accueillent les enfants. Un vrai bar, sur la terre ferme, avec trois barmans, des tabourets et diverses boissons, décoient le mur sud.

- Les toboggans.

La grande attraction, ce sont les toboggans. Hauts d'environ cinq mètres, on y accède par un escalier en colimaçon, puis on se laisse glisser dans des gros tubes turquoises pour arriver dans un bassin assez profond. Hurlements de tout le monde garantis.

- Les deux piscines secondaires.

Des couloirs d'eau animés par un courant artificiel mènent les nageurs vers deux autres salles, dans lesquelles se trouvent un bassin d'eau plus chaude (27° environ), avec une fausse lumière style tropique et un air à 24°, parfumé à la fraise. Pourquoi la fraise ? Pourquoi pas... Des bouquets de palmiers en plastique et des petites cabanes en faux rondins où les amoureux peuvent se retrouver font de ce lieu un endroit idéal pour se cacher.

L'autre piscine, c'est la même chose, en plus froid. L'eau est d'un bleu un peu plus pâle, et à la température polaire de... 18°. Le décor en stuc, plastique et carton pâte est supposé représenter le pôle Nord. Des statues de pingouins "ornent" l'endroit. Enfin, des maîtres nageurs déguisés en ours polaires font faire du sport (brasse, crawl, dos crawlé) aux quelques clients qui ont ainsi l'impression de perdre des calories.

Vous auriez payé 50F pour ça ? Moi non plus.

Pour les joueurs, l'endroit doit au début donner une impression labyrinthique. En fait, ce n'est pas si grand, mais les architectes intérieurs ont bossé, fabricant des coins, des recoins, des couloirs, des couloirs aquatiques, des petites places, des minibassins, des séparations de pailotes ou de palmiers pour donner l'illusion d'un endroit tordu et gigantesque.

Et les gens ? Nous vous le disions... normaux. Parfaitement inconscients de ce qui se passe au-dessus d'eux. Les joueurs peuvent les interroger : ils se conduiront de manière habituelle, répondront à leurs questions... mais, étrangement, refuseront de croire, ou même de prendre en compte la moindre allusion au fait que tout n'est pas parfaitement normal, que tout ne se passe pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. Si les joueurs expliquent que personne n'est sorti depuis des heures, ils se mettront à rire gentiment, sans y croire. Si les joueurs insistent, ils diront "Mais oui, mais oui" aimablement et s'éloigneront. Si les joueurs en attrapent un par la peau du cou et l'emmènent constater

de visu qu'il est impossible de sortir - la fameuse porte noire bloque le passage -, il contempera la paroi sans vraiment la voir, comme si elle n'existait pas pour lui, et demandera à retourner se baigner.

Tout le monde a cette attitude, même le barman dans son île à cocktails. A la limite, lui, il est tellement dans sa bulle qu'il paraît un peu déjanté.

Cela dit, au bout de quelques minutes, les membres de notre petite équipe auront la désagréable impression d'être observés.

Un p'tit coin de paradis

La vérité est qu'une autre équipe d'investigation est arrivée un peu avant les joueurs. Elle est là exactement pour les mêmes raisons qu'eux - mais, vous l'aurez deviné, elle appartient à l'autre bord.

Entendant du bruit, "ils" se sont mêlés aux baigneurs. "Ils" (Démon si les joueurs sont des Anges, Anges si les joueurs sont Démons) sont trois. Vous trouverez leurs caractéristiques un peu plus bas. Deux hommes, Duncan et Jonas, et une fille, une superbe rouquine avec une silhouette d'enfer ou de paradis, au choix, dénommée Tori. Aucun des trois n'était en maillot de bain. Quand ils ont vu les joueurs arriver, et n'ayant pas de maillot de bain, ils ont pris des mesures drastiques pour se mêler aux baigneurs. Duncan et Jonas se sont mis torse nu et se sont installés derrière le bar, comme s'ils étaient serveurs. Quand à Tori... Elle a gardé son short en jean et s'est installée, torse nu, sur une chaise longue pour bronzer. Disons simplement que sa poitrine attire plus les regards que celles de ses comparses.

Permettez-nous, cher maître de jeu, de vous exposer la situation. Il faudrait - c'est lié à la ligne directrice de cette campagne - que les deux équipes deviennent potes. J'entends déjà les hurlements : c'est pas possible, mais qu'est-ce que vous croyez, et puis quoi encore. Bon, OK. Disons peut-être seulement qu'ils pourraient devenir alliés quand les circonstances l'exigeront. Il va vous falloir jouer fin pour réussir ce tour de force : en effet, et malgré tous les éléments que nous avons exposés en introduction, le réflexe de beaucoup de joueurs quand ils voient des êtres de l'autre bord est de tirer à vue.

Le réflexe de Jonas, Duncan et Tori aurait été le même s'ils n'avaient pas la désagréable sensation d'être largués. Ils savent un peu qui est responsable de la situation (ils l'expliqueront aux joueurs si ceux-ci ne les découpent pas en rondelles), mais ne comprennent pas ce qui se passe et ne savent pas quoi faire. En observant les joueurs quelques minutes, ils ont vite compris de qui il s'agissait (Tori a en plus le pouvoir de détection approprié). S'entre-tuer, oui, pourquoi pas... mais ça n'avancerait à rien. Autant s'allier... au moins le temps de résoudre le problème.

Ils vont donc aller se présenter aux joueurs. Faites-le de la manière que vous sentez la plus intelligente pour qu'une trêve s'instaure. Voici une proposition : Tori s'avance vers eux, les seins nus, la main levée en signe universel de paix. Profitant de la surprise admirative des membres mâles de votre équipe, elle annonce tout de suite la vérité... Etre subtil pourrait en effet faire penser aux joueurs qu'elle dissimule quelque chose et ils pourraient réagir violemment. Sa phrase d'introduction pourrait être : "Bonjour, nous sommes des Démons/Anges (rayez la mention inutile) et nous sommes là pour la même raison que vous. Je propose une trêve."

Si les joueurs tirent à vue, ne vous inquiétez pas pour la belle Tori, elle a de quoi se défendre. Ce serait dommage cependant... Reportez-vous alors à l'encadré correspondant : Si l'OM et les joueurs ne parviennent pas à s'entendre.

Tori, Démon aux ordres de Valefor

Grade 2, PP : 28

011

Tori, Ange au service de Janus

Grade 2. PP : 28

Profession : Cliché.

Tori est une très très très belle fille. Rousse, peau laiteuse, yeux verts, silhouette de rêve avec des pousmons gros comme ça, elle a aussi un caractère enjoué et rieur. Comme beaucoup de Démones aux ordres de Valefor/Anges au service de Janus (rayez la mention inutile), elle prend la vie du bon côté, ne se prend vraiment pas la tête avec les règles et n'est pas du tout, mais du tout du genre fanatique... surtout si ça doit mettre sa vie en danger. Elle est une compagne agréable, aime bien boire et bien rire... mais non (au cas où ça aurait traversé l'esprit de quelqu'un), elle ne couche pas avec le premier venu¹. Il faut vraiment

être très séduisant pour que ça marche... Par contre, une fois décidée, et même si elle est un Ange, aucun scrupule religieux ne l'arrêtera.

Jonas, Démon aux ordres de Vephar

Grade 2. PP : 23

ou

Jonas, Ange au service de Jordi

Grade 2. PP : 23

Profession : Professeur de géographie.

Jonas est une vraie baraque. Grand, musclé, solide, brun aux yeux gris; les cheveux coupés très court, il a un goût pour la mode assez contradictoire avec la philosophie de son Prince-Démon/Archange (rlmi)... mais bon, c'est comme ça. Il dépense une fortune en fringues, passant du look Armani + Kenzo à un autre, plus grunge mais profondément étudié à un côté hyperpunk pour lequel il n'hésitera pas à se faire le mohawk violet de la mort ! Bien sûr (si c'est un Ange de Jordi), il évitera le cuir et les manteaux de fourrure... A part ça, caractère expansif, avec un humour un peu spécial et parfois envahissant. Il est également dragueur.

Duncan, Démon aux ordres de Vapula

Grade 3. PP : 30

ou

Duncan, Ange au service de Jean

Grade 3. PP : 30

Profession : Chômeur.

Petit blond silencieux, Duncan est assez timide. Il est passionné par la technologie - vous vous en doutiez un peu - et est toujours prêt à étudier de nouvelles machines, techniques ou théories. Sous son côté "scientifique caricatural" il est courageux et n'hésite pas à se battre. Il faut dire qu'il en a vu des vertes et des pas mûres avant de devenir Grade 3 !

Quelques mots sur l'équipe...

Les trois Démons/Anges (rlmi) sont exactement le symbole de ce que Dominique et Andromalius tentent d'éradiquer. Une équipe cool, de mecs qui - tout en obéissant aux ordres - apprécient leur vie sur

Terre et font leur boulot parce qu'ils y sont bien obligés, avec l'enthousiasme d'un tourneur-fraiseur qui se lève le matin pour aller au turbin.

La religion, ils y croient (bien obligés !) mais toute cette histoire de lutte entre le Bien et le Mal, c'est



pour eux assez lointain et ça n'a pas grande importance. Ce qui les a rendus comme ça ? Ils étaient, bien sûr, prédisposés à la nonchalance par leur caractère et par la philosophie de leur supérieur. Vous aurez en effet remarqué que le Prince-Démon ou Archange dont ils dépendent ne figure pas parmi les plus intégristes... Il y a aussi le fait qu'ils ont beaucoup bossé : ils sont puissants, ils ont donc résolu de nombreuses missions... et ils en ont donc vu assez sur le monde d'INS/MV pour savoir que la réalité est beaucoup plus complexe que la vérité officielle... ce qui les a rendus philosophes.

Vous voyez : exactement ce dont on vous parlait dans l'introduction !

A part ça, ils forment une équipe très unie et aiment par-dessus tout boire et faire la fête. On les retrouvera d'ailleurs bientôt Chez Régis©...

Ils ont donné à leur groupe un surnom : l'OM (allez savoir pourquoi) et ne se lancent pas dans l'action sans un "Allez l'OM !".

Voilà voilà voilà...

Centre un coin de parapluie

Tori, Duncan et Jonas (que, pour simplifier, nous appellerons maintenant l'OM) se présenteront donc aux joueurs... tout à fait honnêtement et calmement. Il faut dire qu'étant donné leur puissance, ils ne pensent pas avoir grand-chose à craindre de notre équipe.

Pourquoi sont-ils là ? Nous l'avons dit, pour comprendre ce qui se passe et arrêter le plus vite possible les frais, avant que le principe de discrétion ne soit trop écorné. Simplement, ils ont des informations sur la nature de l'ennemi... et proposent de les partager avec les joueurs en échange de leur collaboration.

Laissez les joueurs s'habituer un peu à cette nouvelle situation et poser leurs questions. Le fait que Tori soit un Ange de Janus/Démon de Valefor devrait, curieusement, les rassurer. Même si leurs personnages ne sont pas censés être au courant, la plupart des joueurs chevronnés d'INS/MV savent que Janus et Valefor ne font qu'un - Comment ? Vous ne le saviez pas ? Oups ! - et ils auront l'impression que la jolie rouquine est un peu de leur bord...

L'OM leur proposera ensuite un marché. Ils ont déjà travaillé, dans diverses circonstances, avec des équipes de l'autre côté, et ont remarqué que les "trêves" n'étaient efficaces que quand des règles claires étaient établies : une limite de

Si l'OM et les joueurs ne parviennent pas à s'entendre

Si vos joueurs sont des bourrins ou si, au contraire, il existe un ou plusieurs intégristes (du Bien ou du Mal) parmi eux, il est tout à fait possible qu'aucune trêve ne soit conclue.

- Si la mauvaise entente en reste à des insultes, une sorte de collaboration peut quand même s'instaurer. Elle risque cependant de finir par une trahison de la part de votre équipe : dès que Flipper sera détruit (voir plus loin), il y a de grandes chances qu'ils attaquent sans prévenir. Dans ce cas, arrangez-vous (puisque l'Aquablue Center sera redevenu normal) pour que l'OM parvienne à s'enfuir.

Les contacts futurs prévus dans le scénario n'en seront évidemment pas facilités. A vous de faire de votre mieux pour que la méfiance se transforme peu à peu en curiosité.

- Si un combat se déclenche dès la première rencontre, il n'y a pas grand-chose à faire : il se finira sans doute par la destruction complète d'une des deux équipes. Sans force de frappe supplémentaire, vos joueurs auront sûrement du mal à détruire Flipper... tant pis pour eux !

Pour la suite du scénario, le mieux est de créer de toutes pièces une autre équipe du même bord que l'OM qui, pour une autre mission, se trouvera dans les mêmes ennuis que les joueurs. Les deux équipes ne se connaîtront pas... il faudra trouver des intermédiaires (Ange ou Démon) qui sauront les rapprocher.

temps, un délai pour s'éloigner une fois la trêve finie, et la mise sur la table de tous les éléments en possession sur l'affaire. Ce qui pourrait donner, dans la situation présente :

Limite de temps : jusqu'à ce que le problème soit résolu.

Délai pour s'éloigner avant (éventuellement) de reprendre les hostilités : une heure.

Éléments en possession : c'est là que cela devient intéressant. Si la trêve est conclue, nos amis de l'OM expliqueront ce qu'ils savent.

Le fauteur de troubles est un mec de chez eux. Un Ange/Démon (rlmi) renégat, réfugié là parce qu'en disgrâce avec sa hiérarchie. Il s'agit d'un type puissant et instable qui était toléré à

cause de ses pouvoirs très particuliers. Puis, il a vraiment lâché sa tête et tué son supérieur. Craignant — à raison — les représailles, il s'est réfugié ici et s'y terre.

Mais pourquoi se réfugier dans un Aquablue Center ? Cela a à voir avec la nature spéciale de cet être, dont le nom de code est Flipper.

Si les joueurs sont des Anges...

Flipper est un Démon aux ordres de Vephar qui a également reçu les grades de Kronos.

Si les joueurs sont des Démons...

Flipper est un Ange au service de Jordi qui a également reçu les grades de Blandine.

Dans les deux cas...

Flipper est puissant et complètement jeté. Il a surtout reçu, grâce à son parrain/marraine Kronos/Blandine (bon, on arrête de mettre *rlmi* vous avez compris : rayez la mention inutile), le pouvoir de lier la réalité aux Marches Intermédiaires. Il était utilisé uniquement par les Archanges/Princes-Démons pour des missions touchant aux fibres même de la réalité.

Après le meurtre de son supérieur, la hiérarchie a décidé de l'éliminer. Flipper s'est enfui et, son idéal étant l'élément marin, s'est réfugié ici.

L'OM n'en sait pas plus. Quant aux "parois noires" et à la curieuse attitude des baigneurs, ils n'y comprennent rien non plus...

Je ne perdais pas au change

La découverte de l'OM, les discussions, la conclusion d'une trêve... tout cela prendra du temps... pendant lequel les joueurs vont finir par s'apercevoir d'un étrange phénomène.

L'Aquablue Center est coincé dans une boucle temporelle.

Ce qui veut dire, en français, que le temps s'y répète régulièrement. Toutes les demi-heures, pour être précis. Les pendules — il y en a une de bien visible dans chaque salle — font l'aller-retour entre 10H30 du matin et 11H. Arrivées à 11H, paf ! elles se remettent à 10H30.

Et encore, s'il n'y avait que les pendules... Mais tous les événements, toutes les actions et les pensées des baigneurs se répètent elles aussi. Sauf, heureusement, celles des joueurs et de l'OM, extérieurs à toute l'affaire.

Comment s'en apercevront-ils ? Par les pendules, évidemment, mais aussi en remarquant que de tous petits incidents vont se reproduire à la chaîne. Introduisez-les sans insister dans

vos descriptions des faits — mais pas tous, et pas à tous vos joueurs — puis répétez-les, là encore sans insister, une demi-heure (temps virtuel) plus tard. Quelques idées vous sont proposées dans l'encadré ci-contre : *Exemple de boucle temporelle*. N'hésitez pas à l'enrichir.

Exemple de boucle temporelle

10H30

Les aiguilles de la pendule se remettent sur 10H30. Deux maîtres nageurs surveillent tranquillement une femme enceinte qui avance lentement à la brasse.

10H32

Un petit garçon pousse sa sœur jumelle, une petite blonde de sept ans en maillot de bain rose dans un des grands bains. Furieuse, celle-ci crie : "Enculé !" d'une petite voix fluette.

10H35

Les jets d'eau se mettent à cracher, éclaboussant le journal ("Minute") d'un gros homme en caleçon violet. Celui-ci se lève, furieux.

10H45

Trois gamins font une course en crawl. C'est un petit asiatique râblé qui gagne.

10H51

Une série de vagues artificielles. Huit enfants d'une école voisine sautent dedans en poussant des cris aigus. Une grande black sexy habillée en maillot de bain rouge frappe dans ses mains pour maintenir le calme.

10H59

Deux maîtres nageurs commencent à s'engueuler à propos d'une histoire de primes sur salaire. Ils se jettent à la tête des trucs genre : "J'ai plus d'ancienneté que toi !", "Oui, mais t'as déjà touché 1500 balles le mois dernier !", "J'y peux rien s'ils pensent que je suis plus compétent...", "Evidemment, c'est facile quand on baise la sœur du patron...". A ce moment-là, l'un d'entre eux lève la main pour foutre sur la gueule à l'autre et...

11H

Les aiguilles se remettent sur 10H30.

Répetons-le : ni les joueurs, ni l'OM ne sont affectés par ce phénomène. Cela ne sera donc qu'une question de temps avant qu'ils ne s'aperçoivent de ce qui se passe.

Que faire ? Au début, la situation paraîtra sans issue. Il est impossible de sortir et les habitants de l'Aquablue Center ne seront sensibles à aucune exhortation. Comme pour l'histoire de la sortie bouchée, ils refusent de voir la réalité et prennent les joueurs pour des fous. Les deux équipes essaieront sans doute ensuite diverses tentatives : changer les événements pour voir s'ils se répètent quand même (ce sera le cas) ; détruire des choses matérielles pour voir si elles sont réparées lors de la nouvelle boucle (curieusement, elles resteront cassées) ; pourquoi pas taper dans les murs ou même, si ce sont des Démons, décideront-ils de blesser ou tuer des gens pour voir si ceux-ci revivent... (et heureusement, ça sera le cas).

Tout ceci n'aura pas de conséquences directes : la boucle temporelle continuera à se répéter. Mais, et c'est là l'important, tous ces actes feront lentement monter le taux d'agressivité dans ce miniunivers créé par Flipper, le responsable de toute cette histoire.

Pardi

L'OM a raison, Flipper est en effet au cœur de tout. Être à la fois très puissant et pas vraiment sain d'esprit, il a complètement perdu la tête au moment de la mort de son contact et s'est réfugié dans le premier endroit rassurant possible... l'Aquablue Center, à cause de l'eau. Là, il nous fait un trip "autiste" et décide de se détacher de tout... de créer, dans l'espace et dans le temps, un monde merveilleux, un pays joyeux des enfants heureux, des monstres gentils, oui c'est un paradis (pardon, je m'égare.) Son corps initial, celui d'un grand brun aux yeux gris perdus dans le vague est allongé sur une chaise longue, un chapeau sur le visage. Flipper a cependant abandonné ce corps et son esprit, qui est sa véritable forme - comme tous les Anges et les Démons, ne l'oubliez pas, - habite l'Aquablue Center... Il est devenu, littéralement parlant, les murs, la piscine, les palmiers en plastique, les nageurs... bref, il est le petit univers qu'il a créé. Son corps respire encore, mais n'a plus une étincelle d'intelligence. C'est un légume sans âme et même le tuer ne servirait à rien. Flipper est maintenant ailleurs... et roupille à moitié dans son nouvel état de conscience.

La seule manière de le réveiller est de faire ce que nos deux équipes sont en train de faire :

déranger son monde, en secouant les gens, en criant, en cassant des choses. Tant que les joueurs ne faisaient que se balader, Flipper n'était même pas vraiment conscient de leur présence. Mais le ronronnement qu'il a créé est maintenant dérangé.

Flipper va donc être sensible à la montée de l'agressivité. Au fur et à mesure (c'est à vous, maître de jeu, d'évaluer ce changement), l'ambiance de l'Aquablue Center va changer.

D'abord imperceptiblement : la lumière qui faiblit... les palmiers en plastique qui se fanent et qui se rabougrissent... puis qui se changent en cactus... Les filles qui deviennent moches, ou vieilles... Le vent qui se lève...

Puis plus clairement : les gens vont commencer à se disputer... certains vont se battre... l'eau va devenir brûlante, ou glacée...

Enfin le sol va se craqueler...

Et c'est là que les requins vont faire leur apparition.

Les changements devront être subtilement dosés, et chaque étape importante devra intervenir après un acte "agressif" des joueurs ou de l'OM. Cela peut prendre du temps... n'hésitez pas à faire monter la tension.

Les requins, donc. Ils apparaîtront, comme dans un film bien connu, sous la forme d'un, puis de plusieurs ailerons fendant la surface de l'eau. Au début, laissez croire aux joueurs qu'ils n'ont pas bien vu... que c'est un cauchemar... jusqu'à ce que les requins décident de déjeuner en croquant quelques enfants.

Le sang rouge se mêlera à l'eau bleue ; hurlements et panique vont alors envahir le centre. Seul avantage de ces meurtres : la boucle temporelle va aussitôt s'arrêter... drastiquement, puisque la pendule se bloquera à l'heure de la mort du premier innocent. Cela n'aura cependant aucune influence visible (personne ne se bloquera avec les aiguilles !) et les événements vont se précipiter.

- Les requins attaqueront d'abord uniquement dans l'eau : les joueurs ne seront pris à partie que s'ils plongent dans les piscines... pour sauver des nageurs, par exemple. Il y aura d'abord 2 requins, puis 6.

Cette situation durera le temps que les joueurs en blessent ou tuent quelques uns des requins... (s'ils ne le font pas, passez à l'étape d'après quand même).

• Etape suivante : d'un coup, le sol "dur" va disparaître et tout l'étage ne sera qu'une gigantesque piscine, tandis que les issues (les escaliers) s'évanouiront tout simplement. Tout le monde, absolument tout le monde, se retrouvera donc dans l'eau... d'une profondeur variant de soixante centimètres à cinq mètres. Arrangez-vous, tant qu'à faire, pour que ceux qui ne savent pas nager se retrouvent en eau profonde.

Flipper a enfin repéré les intrus et a décidé de les éliminer.

Tout le monde hurle en se retrouvant soudainement dans l'eau glacée mais les dégâts sont mineurs... la plupart des gens qui raquent 50 F pour aller se baigner savent en général nager.

Par contre, les requins (s'il en reste) foncent directement sur les membres des deux équipes avec la ferme intention de les croquer.

Requins "à la Flipper" (De 2 à 6)

Fo 3 Vo 3 PP : 10

Pouvoir : Dents +1

Talents : Mordre+1, Nager+3.

Les requins, bien que dangereux, ne sont que des émanations de l'imagination de Flipper. En tant que tels, ils sont traités comme des créatures de la Marche des Rêves. Tous les jets sont donc tirés sur la Volonté.

Physiquement, les requins de Flipper n'ont rien de particulièrement réaliste. Ce sont plus des phantasmes de requins que de véritables poissons agréés par Cousteau. Gris métallique, ailerons noirs, dents démesurées et tranchantes comme de l'acier... Leur vitesse est d'approximativement cinq mètres par seconde.

A noter : toutes les créatures "à la Flipper" ne sont en fait que des extensions de leur créateur. Conséquence : elles diviseront les dégâts comme lui... Comme un Démon si les joueurs sont des Anges, comme un Ange si les joueurs sont des Démons.

• Au bout de trois requins tués... ou quand vous le jugerez bon, le paysage change de nouveau. Furieux de la résistance imprévue des microbes, Flipper perd vraiment les pédales et l'Aquablue Center bascule carrément dans la Marche des Rêves.

Les murs se tordent soudain pour devenir une sorte de tunnel sans fin, recouvert de carrelage de piscine, se précipitant vers les profondeurs de la Terre. L'eau, qui reste malgré tout d'un

turquoise phosphorescent, tourbillonne en emportant les nageurs hurlant vers une destination mystérieuse. Pour ne pas paniquer et se noyer, il faut réussir un jet de Nage (trois colonnes de malus)... ou réussir à s'accrocher à un nageur adulte plus talentueux, qui aura à réussir, lui, un jet à cinq colonnes de malus.

• Arrivée... Tout le monde se retrouve soudain dans une sorte d'immense globe en verre, aux proportions démesurées. L'eau, toujours turquoise, le remplit complètement. Il est donc impossible de respirer... Le spectacle de tous ces "civils", hommes, femmes, enfants complètement paniqués, en train de se noyer, est cauchemardesque. L'air ne sera cependant que le moindre des soucis des joueurs car de nouveaux arrivants attaquent...

Pieuvres "à la Flipper" (3)

Fo 5 Vo 5 PP 10

Pouvoir : Acide +1

Talents : Attraper +2, Esquiver +1.

Monstres gluants et immondes (corps d'un mètre de diamètre, tentacules longs de deux mètres), les pieuvres "à la Flipper" n'ont, comme les requins, rien à voir avec les vraies pieuvres... Il s'agit plutôt de monstres de dessin animé, avec de gros yeux globuleux et neuf tentacules de couleur vive, jaune, bleu et rose fluo (oui, c'est ridicule).

Les bestioles ont trois manières d'attaquer : en crachant de l'acide par des sortes de fentes qu'elles ont dans les tentacules, en frappant ou en étouffant. Le duel sera alors la Volonté de la pieuvre contre la Force du joueur.

• Revenons au manque d'air. L'eau n'étant pas vraiment de l'eau, mais un élément du rêve de Flipper, la noyade sera plus lente que dans la réalité... heureusement. Il faudra vingt rounds avant que l'inconscience frappe, trente rounds avant de mourir, pour les joueurs, pour les membres de l'OM comme pour les "civils"... Espérons que nous n'arriverons pas jusque-là. Il suffit en effet de tuer les pieuvres pour que la situation change encore.

• La dernière pieuvre disparaît... et l'univers semble se contracter sur lui-même ; le globe rétrécit et tous ses occupants également. La sensation est atroce, comme si toutes les lois de la

physique étaient brusquement inversées. Le haut du globe s'ouvre et la surface de l'eau redescend légèrement. En remontant, il est enfin possible de respirer. Une main gigantesque, démesurée, attrape le globe et le soulève. A leur grande horreur, les pauvres nageurs s'aperçoivent qu'ils sont tous petits, dans un aquarium, et que cet aquarium est en train d'être pris dans la main de... de... Oui ! Jacques-Yves Cousteau !

La chanson est finie

Un Cousteau géant, d'environ vingt mètres de haut, exactement comme à la télé, avec son petit bonnet rouge sur la tête, est une vision que je ne souhaiterais pas à mon pire ennemi. Surtout quand il approche son œil gris et vitreux de la paroi de l'aquarium pour observer avec un sourire sardonique les petites créatures minables qui s'agitent dans l'eau. Puis, lentement, sadiquement, il renverse le contenu du globe sur une sorte de gigantesque table en carreaux blancs et turquoises. Tout le monde se retrouve, en plus ou moins bon état, sur la surface trempée. Et avec un joyeux éclat de rire, Cousteau abat sa main sur un nageur, l'écrasant comme une mouche.

Ça fait " Splat ". Le sang et la cervelle giclent partout, c'est immonde. Avec un second éclat de rire, Cousteau se prépare à frapper de nouveau, choisissant cette fois un joueur pour cible. C'est le moment de réagir...

Flipper (alias Cousteau)

Si les joueurs sont des Anges...

Flipper est un Démon de Grade 2 aux ordres de Vephar qui a également reçu les grades de Kronos (1 et 2). PP30.

Si les joueurs sont des Démons...

Flipper est un Ange de Grade 2 au service de Jordi qui a également reçu les grades de Blandine (1 et 2). PP30.

Aucune fuite n'est possible, sachant que l'univers du rêve de Flipper est un univers fermé. Aucune subtilité intellectuelle n'est nécessaire non plus : il faut le frapper jusqu'à ce qu'il meure, c'est la seule solution. Malgré sa grande taille, qui n'est qu'une illusion, il encaissera les dégâts normalement.

Une fois mort, tout disparaîtra. L'aquarium, les morts, tout... et les joueurs, ainsi que tous les

clients se retrouveront à l'Aquablue Center comme si rien ne s'était passé.

La pendule marque 16H. Aucun mort n'est à déplorer, même celui qui s'est fait écraser par le plat de la main de Cousteau. Seuls les joueurs ou les membres de l'OM morts le restent pour de bon. Tout est redevenu comme avant et les nageurs n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé après 10H30.

Les portes sont redevenues normales et la police va débouler dans l'établissement, armes à la main... pour tomber sur un spectacle parfaitement normal.

Cette histoire restera pour eux un mystère... Mais pour les joueurs, c'est une victoire.

Conditions de victoire

Flipper tué : Victoire totale.

Quoi que ce soit d'autre : Echec.

Seule exception à ce choix simple : une entorse au principe de discrétion (il faudrait que vos joueurs aient été vraiment mauvais !). Celle-ci transformerait la victoire totale en victoire partielle... voire en échec, si l'entorse a vraiment été grave.

Nota Bene : Ami lecteur, le couplet d'une chanson se trouve dissimulé dans cette première partie de scénario. Sauras-tu la retrouver, ainsi que son auteur ?

Deuxième partie Y'a pas de justice

J'étais tranquille j'étais peinarde

C'est un triomphe (enfin espérons) ! Bien qu'elles n'aient pas tout compris, les deux équipes ont fait disparaître le responsable des troubles, aucun mort (en tous cas parmi les civils) ne semble à déplorer et à moins que notre équipe n'ait commis une gaffe quelque part, le principe de discrétion ne semble pas avoir été mis à mal.

L'OM profitera d'un moment d'inattention des joueurs pour disparaître dans la nature : bien qu'ils aient l'intention de tenir leur promesse de non-agression, ils ne savent pas trop si votre équipe fera preuve d'honnêteté...

Il ne reste plus aux joueurs qu'à reprendre contact avec leur chargé de mission et lui racon-

ter leur succès. Celui-ci écouterait leur récit et, en effet, se montrerait satisfait... si du moins cela correspond à son caractère. Leur victoire est totale, leur point de pouvoir leur est attribué, tout va bien. Il faudra cependant qu'ils remplissent avec attention leurs feuilles de mission (à photocopier dans *Muchos Pesos Capharnaïm*)... leur contact faisant allusion, vaguement, à un resserrement des formalités administratives.

Vont-ils, ou non, parler de leur rencontre avec l'OM et de leur arrangement (si arrangement il y a eu)... à eux de le décider. Il serait plus sage de ne pas le faire, bien que cette précaution se révélerait inutile par la suite, comme vous allez le voir. Quoi qu'il en soit, le chargé de mission n'a pas spécialement l'air de réagir à leur récit.

Accoudé au comptoir

Deux jours passent... tout va toujours bien. Puis les joueurs sont envoyés par leur contact faire une petite mission de documentation : il s'agit de faire une recherche sur la symbolique du poisson dans l'ère chrétienne. Réunir tous les documents, photos, reproductions de tableaux ou de statues concernant cette mythologie, faire une bibliographie des livres consacrés au sujet, et cætera. Les Anges auront le boulot facilité par le fait qu'il leur suffira d'aller à Notre-Dame pour avoir tout sous la main. Les Démons, eux, devront faire le parcours classique de l'étudiant : la FNAC, la bibliothèque nationale — ou la TGB (la bibliothèque de France) puisque dans le monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, elle est déjà ouverte², ainsi que les librairies catholiques spécialisées... où traînent d'ailleurs pas mal d'Anges.

Bien que la mission soit sans danger, elle ennuiera sans doute profondément les éléments les plus remuants de votre équipe. Il faut cependant la faire, le contact est formel. Quand le dossier lui paraîtra assez complet, il enverra les joueurs et leur boulot dans un lieu de réunion sûr... Notre-Dame pour les Anges, le deuxième étage du Banana Café (ou tout autre café à la mode) pour les Démons.

Là, notre équipe va rencontrer... des publicitaires. Eh oui, dans les forces du Bien/du Mal il y a, comme partout, des gens chargés de la communication. Et ceux-ci sont en train de travailler sur un concept de décoration lié au poisson. Lié de manière positive si nous parlons des Anges, lié de manière négative si nous parlons des

Démons. De la décoration pour quoi faire ? Vous allez rire : pour décorer les bars de "Chez Régis®".

Stop. Avant de lire plus avant, reportez-vous tout de suite à l'aide de jeu concernant "Chez Régis®", que vous trouverez dans cette extension.

C'est fait ? Bien. Lisez-la, maintenant. Tous les mots, même ceux de plus de quatre syllabes. Même le passage sur les oursins.

OK ? Parfait, on continue.

Si vos joueurs ne connaissent pas l'existence de ces bars, c'est le moment de leur faire découvrir — ce scénario est d'ailleurs, entre autres choses, prévu pour ça. S'ils connaissent déjà, ils sauront de quoi on parle.

Comme vous l'avez compris, ces bars sont à la frontière de la légalité d'INS/MV. Dominique et Andromalius les détestent, mais ont les mains liées parce qu'il s'agit là d'une initiative de Jésus. Et même Lucifer ne peut rien contre le fils du patron, que Dieu soutient à plein. La plupart des Archanges et des Princes-Démons, eux, trouvent ça plutôt rigolo. En fait Didier, Archange de la Communication, et Scox, Prince des Ames, qui s'occupent depuis longtemps du secteur de la pub, ont décidé que puisque ces bars étaient là pour longtemps, autant en profiter... et faire un peu de décoration/propagande adaptée. Cette déco : affiches, cendriers, sous-bocks, assiettes, tasses, verres, sera proposée à Jésus qui choisira la gamme qu'il désire pour tous ses "Chez Régis®".

Choisira-t-il la gamme angélique ou la gamme démoniaque ? Jésus a beau être Archange, personne n'en sait rien. Car la seule chose qu'on sait de Jésus, c'est qu'il est totalement imprévisible. Aussi deux équipes, une de chaque bord, sont-elles en train de bosser... en concurrence, comme deux agences de pub en train d'essayer de décrocher un contrat.

Les joueurs vont servir d'assistants à la production et aider l'équipe développement à mettre au point les produits. Pour cela, ils devront aller dans plusieurs bars de "Chez Régis®" pour faire le point sur les couleurs des murs et des fauteuils, afin que les projets s'harmonisent bien avec les tons des établissements. L'équipe de pub leur demandera aussi de prendre des pots avec les clients de manière à "sentir" l'atmosphère du lieu et à s'en imprégner... Tout cela, vous l'avez compris, pour pousser les joueurs à découvrir les lieux et à rencontrer les habitués.

La création des prototypes doit être bouclée en vingt-quatre heures. Si les joueurs ne s'y intéressent pas, laissez les pubards s'en occuper, mais le plus "roleplaying" serait qu'ils donnent des idées, qu'ils participent à la création... Nous espérons bien que "Chez Régis©" deviendra un endroit régulier de rencontre, où les joueurs iront discuter et se ressourcer au cours de leurs parties. Il serait donc amusant qu'à chaque fois, ils y retrouvent la déco et boivent dans des tasses qu'ils ont eux-mêmes conçues...

Les mecs, on est complètement charrette débordée

(Ne lisez cet encadré que si vos joueurs décident de participer à la conception des gammes de "Chez Régis")

- Description rapide des trois pubards avec lesquels ils collaboreront

JFD, Ange au service de Didier/Démon aux ordres de Scox. Grade 2.

Le pubard des années 70. 50 ans, genre dandy, chemise rose saumon ou vert amande. Dirige (ailleurs) une grande agence de pub — du moins c'est ce qu'il dit — et préfère se faire appeler par ses initiales. Caricature du créatif un peu hystérique qui saute d'un concept à un autre en poussant des petits cris aigus.

Loulou, Ange au service de Blandine/Démon aux ordres d'Abalam. Grade 1.

La pubarde des années 80. Jolie (elle a servi de modèle pour la pub Loulou de Cacharel), parle tout le temps avec des anglicismes et des mots de plus de cinq syllabes.

Jeff, Ange au service de Didier/Démon aux ordres de Scox. Grade 1.

Le pubard des années 90. Débutant plein de talent, environ 25 ans. Taille moyenne, brun aux yeux bruns, beau et intelligent. L'avenir, quoi...

- Les gammes à créer

Dans son briefing, Jésus a demandé :

- Une gamme vaisselle : grandes assiettes, petites assiettes, soucoupes, tasses.
- Des sous-bocks.
- Des serviettes en papier.
- Des posters.

Le type est entré dans le bar

(Attention Maître de Jeu... veuillez ne pas faire jouer cette partie du scénario aux joueurs de moins de seize ans. Si si, c'est sérieux !)

Les vingt-quatre heures de création se passent calmement. Chez Régis®, dans le cinquième arrondissement. Jésus viendra s'installer à une table, avec les deux équipes, celle du Bien et

Il suffit d'un prototype par modèle.

- Ce que feront les autres :
Si les joueurs sont des Anges, voici la gamme que créeront les Démons :
 - Sur les assiettes : un dessin de poisson (symbole du christianisme) en train de se faire dévorer vivant par un petit Démon hilare.
 - Sur les soucoupes : juste la tête du poisson, rigolard, avec des petites cornes de Démon.
 - Sur les sous-bocks : des suppliciés subissant toutes les sortes de tortures imaginables dans des assiettes de raviolis.
 - Sur les serviettes en papier : des règles inédites d'Intervention Divine.
 - Sur les posters : Jésus et Marie-Madeleine essayant toutes les positions du Kama-Sutra.

Si les joueurs sont des Démons, voici la gamme que créeront les Anges :

- Sur les assiettes : un dessin de poisson (symbole du christianisme) avec une auréole.
- Sur les soucoupes, une petite Ange mignonne comme tout, dont la robe blanche révèle quand même un peu les formes voluptueuse.
- Sur les sous-bocks : des images des croisades, avec des croisés en train d'embrocher du Sarrasin (sans doute une erreur stratégique, car les Anges musulmans risquent de peu apprécier).
- Sur les serviettes en papier : des règles inédites d'Intervention Divine.
- Sur les posters : Marie-Madeleine aux pieds de Jésus.

Comme vous le voyez, les Démon ont été plus créatifs (c'est normal !) que les Anges. Peut-être les joueurs vont-ils trouver mieux...

celle du Mal. Il étudiera avec attention les deux gammes : et finira par choisir un mix, prenant le modèle de l'assiette chez les uns, les modèles de sous-bock chez les autres... Si les joueurs ont fait des efforts, faites que Jésus choisisse leur modèle préféré et leur fasse même des compliments... qu'ils soient Anges ou Démons, ça reste rigolo.

Une fois le choix fait, Jésus les invite à tous rester pour faire la fête avec les habitués. C'est bière à volonté, gratuite, pour tout le monde pendant toute la nuit...

L'ambiance, peut-être un peu tendue au départ — il s'agit quand même d'Anges et de Démons — va rapidement se détendre... en fait, que les joueurs le veuillent ou pas, car Jésus va délibérément influencer sur tous les esprits, même sur ceux des joueurs les plus intégristes... au point que tout le monde, une fois le soir tombé, se trouvera dans un état d'ébriété avancé (même s'ils n'ont pas bu !) et dans un état d'esprit amical les uns vis-à-vis des autres.

C'est le moment que choisiront les membres de l'OM pour faire leur apparition. Un hasard... qui n'en est pas complètement un, puisque les membres de l'équipe sont des véritables piliers de l'établissement. Quelle que soit l'atmosphère au moment de leur séparation, de toute manière, la trêve est ici nécessaire puisque aucune agressivité n'est tolérée.

Tori, Jonas et Duncan, ravis de faire la teuf, vont tout à fait s'intégrer dans le nouvel état d'esprit. Rapidement, les joueurs se retrouveront coude à coude avec eux au bar, tels de vieux combattants, en train de détailler leurs actions de l'Aquablue Center, à se raconter des blagues et des anecdotes sur les Archanges et les Princes-Démons... Un membre de l'assistance, les joueurs seront bien incapables de se rappeler lequel, parlera alors du Bureau... racontant, d'une voix avinée, que de toute manière, Dominique et Andromalius c'est que des sales hypocrites parce qu'ils ont une organisation qui fait bosser des Anges et des Démons et même que si, c'est vrai, un autre demi, steplaît, mec... Puis tout va soudain dégénérer. Certains diront que c'est l'alcool... mais là encore, même ceux qui n'ont rien bu se trouvent pris dans une sorte de folie collective... et Chez Régis© devient carrément le cadre d'une partouze.

A partir de là, vous arrêtez tout roleplaying et c'est vous, maître de jeu, qui racontez la suite

des opérations. Les souvenirs resteront à jamais hachés dans l'esprit des joueurs (rappelez-vous le flou artistique de vos soirées de beuveries), aussi n'hésitez pas à procéder par petites touches impressionnistes.

C'est d'abord la vision d'un couple nu, enlacé sur le divan... Puis un joueur en voit un autre en train d'embrasser une (ou un) inconnu... Il y a de la musique, les gens dansent... Soudain le joueur s'aperçoit qu'il est, lui, dans les bras d'une (ou d'un) membre de l'autre bord... Puis il est carrément par terre, en train de faire l'amour avec sa ou son partenaire...

Ajoutez des détails graveleux si vous voulez... mais le mieux est de laisser les choses brumeuses. L'ambiance de tout cela, si vous voulez, c'est un peu Woodstock. Parce que pas besoin de vous faire un dessin, vous avez compris que c'est Jésus qui mène le jeu. Toujours dans son trip de soixante-huitard attardé, celui-ci milite pour que "tout le monde s'aime dans le meilleur des mondes" et, ayant fumé un pétard de trop, a pris le contrôle des esprits... Attention : il n'est pas en train de "contrôler" les âmes comme dans le pouvoir correspondant. Il s'agit plutôt d'un truc genre : faire sauter les inhibitions afin de laisser libre cours aux fantasmes inconscients qui dorment dans l'esprit de chacun.

Deux bonnes heures passeront, pendant lesquelles les choses les plus inattendues... changement de partenaires, partenaires multiples, homosexualité, enfin tout ce que vous voulez, peuvent arriver. Mais la scène ne sera jamais vulgaire ou pathétique. Tout se passe dans un sentiment général d'amour du prochain et de paix pour l'humanité.

A commandé un café noir

C'est le son des sirènes de police qui réveillera tout le monde d'un coup sec. Un habitant de l'immeuble ayant jeté un coup d'œil sur la scène a, très choqué, appelé les flics.

L'influence mentale de Jésus, distrait, disparaît d'un coup sec. Anges et Démons se retrouvent parfaitement conscients, les yeux grands ouverts, et s'aperçoivent avec horreur ou amusement de la situation dans laquelle ils sont... en général, nus et enlacés autour de quelqu'un d'autre. Le veinard sera, bien sûr, celui qui se retrouve autour de Tori...

Comptez jusqu'à trois. Trois. Les flics font irruption et embarquent tout le monde au poste.

Fin de l'intermède.

Le lendemain matin, gueule de bois. Les policiers ont relâché les fêtards sans difficulté après un petit sermon et tout le monde rentre chez soi, toute honte bue.

Le lendemain, le contact passe un coup de fil aux joueurs pour les avertir qu'ils sont convoqués, ainsi que tous les autres Anges et Démons, à une réunion où vont être exposées des nouvelles décisions essentielles aux nouveaux modes de fonctionnement de la lutte du Bien et du Mal.

Il a l'air un peu gêné.

Puis il m'a tapé sur l'épaule

La réunion se passe à Notre-Dame, pour les Anges, dans une grande salle de sport souterraine pour les Démon. Ne serait-ce qu'en arrivant, les joueurs vont s'apercevoir que ça n'a

pas l'air d'être une réunion normale.

D'abord, le nombre d'Ange ou de Démons est extrêmement élevé, dangereusement même si on considère que ce n'est jamais bon de réunir plein de monde au même endroit. Il y a bien cinq cents membres des Forces du Bien/du Mal... dont beaucoup d'huiles, des contacts ou des supérieurs que les joueurs ont pu rencontrer au cours de leurs missions.

Installer tout ce monde (si c'est à Notre-Dame, une grande salle de conférence a été réquisitionnée au deuxième sous-sol) prendra un certain temps. La salle est moderne ; des rangées de sièges font face à une estrade sur laquelle repose un bureau orné d'un micro.

Une minute se passe... puis Dominique (si les joueurs sont des Anges) ou Andromalius (si les joueurs sont des Démon) fait son apparition. Il parle d'une voix neutre et monocorde, mais ses yeux brûlent d'une puissance contenue.

— " Nous avons constaté beaucoup de laisser-aller dans les Forces du Bien/du Mal ces derniers temps, explique-t-il. Les règles ne sont plus respectées, la foi est piétinée, les principes



se perdent. Aussi dois-je vous annoncer que nous entrons dans une période de rigueur pendant laquelle les contrôles et les règlements seront renforcés."

Suit une ribambelle de mesures assez inintéressantes. En gros : plus de formulaires, plus de rapports à faire, le devoir de dénonciation renforcé, moins de remboursements de notes de frais, l'obligation d'accomplir au moins trois missions réussies par an, augmentation de la CSG (pardon, je confonds.)

Puis il arrive enfin au cœur du problème.

— "Notre foi ne restera pure que si elle est intransigeante, reprend-il. Et trop d'entre vous l'ont oublié (son regard, terrible, balaye l'assistance... et s'attarde peut-être même un instant sur les joueurs.) ! L'autre, le Démon/l'Ange, c'est l'ennemi. C'est le monstre, c'est celui qui veut nous pervertir et que nous voulons à tout prix détruire ! Nous n'avons pas la même nature, nous n'avons pas les mêmes buts, rien ne doit exister entre nous que la haine ! En vérité je vous le dis, celui qui pactise avec l'ennemi est pire que le serpent !"

Et là, avec horreur, les joueurs s'aperçoivent que Dominique/Andromalius les regarde, eux, droit dans les yeux. Il n'y a plus de doutes.

— "Vous ! dit en effet l'Archange/le Prince-Démon, en désignant chacun des joueurs. Montez sur cette estrade !"

Bien obligés.

— "Voilà l'exemple d'une collusion criminelle et honteuse ! Voulez-vous savoir ce que ces êtres ont fait ? Ils ont... (le suspense est atroce...) Ils ont, au cours d'une mission à l'Aquablue Center, collaboré avec une équipe ennemie pour abattre un adversaire soi-disant trop puissant pour eux !"

Ouf ! Pour les Anges du moins, cette accusation est moins grave que ce qu'ils auraient pris sur la gueule si la petite... "fraternisation" de la veille avait été connue. En fait, ils viennent littéralement d'échapper à la mort...

Cela dit, Dominique/Andromalius a l'air attaché à sa proie. Il se répand en torrents d'insultes, explique que les joueurs sont des traîtres, que cette conduite est dangereuse et blasphématoire, enfin bref, ils en prennent plein la gueule. Quant à savoir comment l'Archange/le Prince-Démon a appris la vérité, aucune idée... La demi-heure qui suit est très désagréable pour eux. Leur "chef" est décidé à faire un exemple, et il le fait. Finalement, les joueurs doi-

vent implorer leur pardon à genoux devant le crucifix si ce sont des Anges, devant une image de Lucifer si ce sont des Démons. Pour conclure, ils se prennent une limitation dans la gueule... "et encore, annonce Dominique/Andromalius, nous avons fait là preuve de grande clémence. Sachez que si nous vous voyons avoir ne serait-ce qu'une conversation amicale avec un membre de l'autre bord, vous serez aussitôt arrêtés et exécutés !"

Fin de la réunion. Comme ça, ils ont pas perdu leur journée.

Nota bene : ami lecteur, le couplet incomplet d'une chanson se trouve dissimulé dans cette deuxième partie de scénario. Sauras-tu la retrouver, ainsi que son auteur ?

Troisième partie

Quand la poisse vous tient...

Intermède

C'est le moment d'enchaîner sur un scénario. N'importe lequel, pourvu qu'il soit classique, basique (Anges contre Démons ou Démons contre Anges) et qu'il se finisse à peu près bien pour nos joueurs. Prenez, par exemple, un des scénarios du livre de base de la seconde édition d'INS/MV.

Le tout est que les membres de notre équipe oublient, pendant quelques temps, les problèmes dans lesquels ils sont plongés.

OK. Tout est réglé, ils ont eu leur point de pouvoir...

C'est alors qu'ils reçoivent un message étrange, venant de l'OM (signé Tori, Jonas et Duncan) expliquant qu'il faut absolument qu'ils se voient. Qu'ils en ont appris plus sur l'accusation de collusion qui est montée contre eux et que tout cela fait partie d'un gigantesque complot. Au bas du message, un rendez-vous est donné dans un endroit discret.

Poussés par la curiosité, les joueurs vont sans doute y aller... en prenant mille précautions. L'OM est au rendez-vous. Ils sont aussi intrigués que les joueurs... pour la bonne raison qu'ils ont reçu exactement le même message, signé de notre équipe.

C'est un piège, bien évidemment. En deux temps trois mouvements, une petite armée d'Anges de Dominique/Démons d'Andromalius les entoure. Les deux équipes sont séparées et les joueurs sont emmenés en prison... à Notre-Dame si ce sont des Anges, dans un immeuble abandonné si ce sont des Démons. On leur annonce que leur exécution est pour bientôt.

Ils portent un collier qui bloque leurs pouvoirs, et ne peuvent donc rien faire.

Et ce n'est que le début du cauchemar.

Alors qu'on les transporte, dans une camionnette, d'une prison à une autre, ils apprennent par la radio qu'un être étrange et monstrueux, un jeune homme aux cheveux blancs et au regard de feu a surgi en plein milieu de la basilique de Rome et l'a incendiée. Les chauffeurs de la camionnette, Anges ou Démon, sont aussi surpris que les joueurs. Ils font le tour des radios, mais ce n'est pas une blague : la nouvelle est reprise partout, de RTL à France Info. Il semble que cette apparition ait coïncidé avec une série de tremblements de terre qui ont secoué l'Italie... Les nouvelles déferlent à une vitesse incroyable. La créature, que le public appelle déjà un Démon, a étranglé le pape devant des milliers de personnes stupéfaites et horrifiées... La moitié de Rome est en feu !

Un des géoliers des joueurs arrête net la camionnette et va téléphoner. C'est un haut gradé et il en apprend rapidement plus. Il semblerait que la nouvelle — incroyable, hallucinante — de la mort du pape, des incendies et des tremblements de terre soit vraie. Les Archanges l'auraient apprise en plein conseil... le mille et unième de leur conseil. Tous les signes, toutes les prédictions concordant, ils auraient compris que c'était là l'arrivée de l'Antechrist sur Terre et auraient décidé, pour lutter, de révéler aux humains l'existence des Anges et des DémonS afin de rassembler tous les hommes en une lutte farouche contre le Mal !

C'est à peine croyable, c'est un monde qui s'écroule. Tandis que les nouvelles continuent à affluer à France Info — la créature détruirait les églises une par une, suivie de raz de marée et de tremblement de terre — les deux geôliers conduisent quand même les joueurs à leur prison.

Là, ils passeront les quelques jours les pires de leur existence. Leur exécution est prévue dans

deux jours, et le peu qu'ils entendent du monde extérieur est incroyable.

L'existence des Anges et des Démon s a en effet été révélée aux humains. Sur terre, c'est la panique totale, les émeutes et les incendies ravagent les cités. L'Archange Dominique a pris la place du pape et a déclaré une sorte de coup d'Etat angélique qu'il a baptisé, on ne sait pourquoi, le Stella Inquisitorus. Et l'Antechrist, puisque c'est lui, continue à faire des ravages. Et ce n'est pas de la désinformation : de la fenêtre de leur prison, ils voient des quartiers entiers brûler.

Le matin de leur exécution arrive. Trois Anges/Démons de Dominique/Andromalius arrivent. Toute résistance est vaine, en quelques secondes, tous les personnages ont une balle dans la nuque.

Quatrième partie

Stella Inquisitorus

Je rêvais d'un autre monde

Un grand blanc.

Qui dure une éternité.

Le Paradis ?

L'Enfer ?

Le futur ?

Une sensation douloureuse dans le dos...

Un sol, carrelé, dur.

Peu à peu, les sensations reviennent. Les joueurs sont allongés par terre dans une petite pièce futuriste, toute blanche. Autour d'eux, les membres de l'OM (que font-ils là ?) sont, eux aussi, en train de reprendre conscience.

Seuls meubles de l'endroit : une table en plastique blanc et deux chaises du même métal. Sur les chaises, deux hommes, petits, assez vieux, portant de petites lunettes cerclées de fer. Sans être identiques, ils se ressemblent. Le plus chauve porte une Swatch fluo rose au poignet : le seul détail qui choque dans leurs costumes neutres et plutôt élimés.

Ils attendront que leur auditoire soit attentif et réveillé, pour se présenter. "Bonjour à tous. Je suis le Prince Kronos, dira l'homme à la montre rose. Et voici mon frère, l'Archange Yves."

Une salle d'exécution ? Si c'en est une, la métho-

de est étrange. "Je serai bref, reprendra le Prince-Démon. Nous sommes nombreux à ne pas vouloir du Stella Inquisitorus. A ne pas vouloir qu'Ange et Démons révèlent leur présence sur Terre. Du moins pas maintenant", ajoute-t-il plus doucement.

C'est alors que les joueurs s'aperçoivent qu'un dossier est posé sur la table — un dossier qui n'y était pas auparavant.



"Il faut empêcher les Archanges de voter le Stella Inquisitorus au 1001^{ème} conseil. Nous ne pouvons agir, car les apparences sont contre nous et

nul ne peut s'opposer à Dominique sans preuves. Vous avez trois jours. Si vous ne parvenez pas à empêcher le vote, tout redeviendra comme avant et vous reprendrez votre ticket pour l'autre monde."

Hein ? Quoi ? Comment ? Mais ils ont pété un plomb, les mecs !

Le 1001^{ème} conseil est déjà passé... Le Stella Inquisitorus est déjà déclenché, et...

Les deux hommes disparaissent, laissant le dossier sur la table. Les joueurs et l'OM se retrouvent seuls dans la pièce.

En observant les murs plus attentivement, ils peuvent s'apercevoir qu'il y a, sur la gauche, l'encadrement, très discret, d'une porte sans poignée. Il suffit de la pousser pour qu'elle s'ouvre...

Les deux équipes se retrouvent dans le couloir sale et graphité d'une HLM de Créteil. Le soleil brille, les oiseaux chantent, les dealers dealent... nulle trace de la frénésie étrange qui a saisi le monde depuis l'arrivée de l'Antéchrist.

Il suffira de jeter un coup d'œil à un journal — ou d'écouter une des innombrables télévisions de l'immeuble — pour s'apercevoir du blème.

Ce n'est pas la date de leur exécution. Rien n'est encore arrivé.

Nous sommes trois jours avant le 1001^{ème} conseil des Archanges...

Où la terre serait ronde

Ça fait un drôle d'effet de remonter le temps... plus encore de se sentir le pivot d'une décision qui va influencer l'avenir du monde. Avec peu d'indices, et aucun plan. Arrêter le vote des Archanges ? Ben voyons. Avec leurs petits doigts musclés ? Pourquoi ? Comment ? Et d'abord, qu'est-ce qui

prouve que c'était bien Yves et Kronos ? Qu'il ne s'agit pas d'une vaste plaisanterie ?

Les membres de l'OM ont été, comme eux, exécutés, et dans les mêmes conditions.

Tiens au fait — et ce dossier, c'est quoi ?

Le dossier, une grosse chemise rose, porte le numéro 664. Il est indiqué dessus, au crayon, d'une écriture nerveuse, "Nom de code : Flipper". Flipper... je vous le rappelle (l'OM s'en chargera si les joueurs ont oublié), était le nom de la créature qu'ils ont combattue à l'Aquablue Center.

Le dossier contient un maximum de documents (il y a bien une centaine de pages), de trucs imbitables qui ont l'air d'être des relevés médicaux ainsi que des équations chimiques... bref, de la science très pointue. Un scientifique ou un chimiste se gratterait la tête avec perplexité en lisant tout ce fourbi. Il semblerait que la plupart des documents correspondent aux relevés biologiques de... quelque chose, un être ou un animal, dont on surveillerait attentivement la santé — pression sanguine, cholestérol, taux de vitamines... mais aussi des taux de "trucs", visiblement des niveaux d'énergie, dont aucun scientifique normal n'a jamais entendu parler. Quant aux équations chimiques, il y a de quoi se flinguer. Elles ne correspondent à rien de connu, elles utilisent des axiomes absurdes... L'œuvre d'un fou... ou une science jusqu'alors inconnue. Certains documents portent des signatures. Parmi celles-ci, on peut déchiffrer les noms d'un certain Patrick Dubouchon et d'une Natacha Maxell (inconnus au bataillon, et introuvables sur l'annuaire électronique).

Passionnant, mais pas très utilisable. A part ça, trois éléments intéressants :

— Une lettre de la société Electronics & Cie, adressée à un dénommé Gilles Théry (dont l'adresse est mentionnée), qui lui confirme la livraison de son oscilloscope pour le soir même. La lettre date déjà de trois jours.

— Une photocopie de l'assurance d'une camionnette avec la photocopie du permis de conduire de la conductrice, Thelma Misier. Une adresse, à Marly-le-Roy, est précisée.

— Enfin, l'indice le plus mystérieux : après la dernière page du dossier, sur la chemise cartonnée, est scotchée une petite clef.

C'est une clef en métal, plate, sans aucune inscription, avec absolument rien de particulier.

Où la lune serait blonde

Les joueurs et l'OM semblent, sur ce coup-là, obligés de collaborer. Là encore, si vos joueurs décident de se battre, tant pis pour eux... Un, ils perdront une force de frappe précieuse. Deux, ils seront peut-être coincés plus tard dans le scénario — mais n'anticipons pas.

Gilles Théry habite le XVII^e arrondissement de Paris. Son appartement est bien gardé : porte blindée, alarme avec code, et l'immeuble (chic, protégé par un double code) est carrément surveillé par des rondes de gardes avec des chiens ! Tout cela est prévu pour éviter les cambriolages humains, mais cependant, cela ne devrait pas poser de véritables problèmes à une équipe d'Ange et de Démon. L'appartement est un beau cinq pièces, meublé design, où le salon est devenu un petit laboratoire avec du matériel très sophistiqué. Les joueurs et l'OM — à partir de maintenant, quand nous dirons les joueurs, comprenez que nous parlons des deux équipes — ne comprendront cependant rien à ce qui s'y passe. On dirait que Gilles Théry est en train d'étudier une substance bleutée, stockée dans des containers transparents. Cette substance, un peu comme une fumée fluorescente, ou comme une sorte de nuage, dégage de l'énergie.

Dans le bureau tout proche, on trouve des papiers dont certains correspondent à l'écriture trouvée sur le dossier — "Nom de code : Flipper". Mais il n'y pas de dossiers rangés, ni de 663, ni de 665. La pochette rose doit venir d'ailleurs. Certains tiroirs sont fermés à clef, mais il suffit de les casser pour les ouvrir. Dedans, rien d'intéressant.

C'est tout ? Pas tout à fait. On oubliait un léger détail : les habitants. Si nous sommes de nuit, Gilles Théry dort ou travaille dans son "salon". Si nous sommes de jour, il est à Marly-le-Roy ou à la Samar', et les joueurs ne le verront pas. Par contre, nuit et jour, l'appartement est gardé... par Pepita, Démon de Baal de son état.

Pepita, Démon aux ordres de Baal, Grade 2. 28 PP. Très jolie black, au sourire enchanteur et aux formes voluptueuses, Pepita est chargée de garder l'appartement. Si elle est prise de court, elle jouera à l'humaine — une jolie fille surprise dans son sommeil, se frottant les yeux. Dès qu'elle verra une ouverture, elle attaquera.

Si les joueurs la capturent et tentent de la faire parler, elle ne dira rien de très intéressant. Certaines

personnalités du Bureau sont sur un projet important et les ordres sont de les protéger à tout prix... Gilles Théry en fait partie.

Stop ! Oui, encore. Il faut, avant de continuer, vous reporter tout de suite à l'aide de jeu sur le Bureau, Advanced B&B, qui vous est présentée dans cette extension. Les joueurs vont en effet être amenés à visiter à peu près tous les endroits que nous vous y présentons. Allez, hop, lisez... OK ? Bien. Pepita est un membre de la Légion et Gilles Théry un membre de la CIA. Pepita ne sait donc rien du projet. Elle peut parler du Bureau, bien sûr, mais essaiera de se suicider avant de le faire.

Les joueurs peuvent décider d'attendre Gilles Théry... peut-être même sont-ils tombés dessus.

Gilles Théry

Ange au service de Jean, Grade 3, 33 PP.

Gilles est un grand homme maigre et sec. Il est en général distrait et n'est pas porté sur le combat... mais c'est un être très puissant et il peut donner beaucoup de fil à retordre aux joueurs. Il participe au projet auquel est lié Flipper, un projet mystérieux sur lequel les joueurs en apprendront plus, plus tard. Cependant, comme tous ceux qui sont directement au courant de ce qui se passe, il porte une dent creuse remplie de cyanure, qu'il brisera s'il est fait prisonnier et qu'il demeure conscient.

Si les joueurs ne le bloquent pas dans son appartement, ils le trouveront à la Samar', en train de travailler avec ses collègues.

Voilà pour l'appartement. Ils peuvent essayer toutes les serrures, la petite clé en métal ne correspond à rien.

Et la vie serait féconde

Bien. Deuxième piste, Thelma Misier, à Marly-le-Roi.

Ne s'agit-il pas d'une erreur ? Une fois sur place, les joueurs vont se rendre compte que l'adresse du permis de conduire correspond au... Mammouth, un gros hypermarché en pleine zone industrielle. Aucune habitation en vue, juste des hangars et autres industries. Dans le supermarché, qui a l'air parfaitement normal (il l'est), nul ne connaît de Thelma Misier. Ce n'est pas une caissière, elle ne fait pas partie de la

direction... Niet. S'ils fouinent dans le parking, cependant, les joueurs finiront par repérer la camionnette dont la plaque d'immatriculation correspond au contrat d'assurance.

Vous l'avez compris, si vous avez lu l'aide de jeu, les joueurs sont en réalité en plein dans le territoire du Bureau... le Q.G. de la Légion se trouvant dans les hangars derrière le Mammouth. Aussi les abords du supermarché sont-ils assez surveillés et, sur le parking, certains des clients n'en sont pas... Anges ou Démons, ils surveillent les alentours.

Deux possibilités :

- Les joueurs sont hyper discrets, hyper efficaces, hyper tout. Au bout d'un moment, ils finiront par repérer des allées et venues suspectes autour des trois hangars. Peut-être parviendront-ils à les visiter sans se faire prendre — en se cachant (cela paraît cependant presque impossible étant donné la concentration d'Anges et de Démons au mètre carré) ou, c'est plus sûr, en se faisant passer pour des Anges ou des Démons du cru, des légionnaires. Il y en a bien quatre cents parqués dans les dortoirs et ils ne se connaissent pas tous.

Que verront-ils ? La vie quotidienne du service B (reportez-vous à l'aide de jeu pour plus de détails sur les lieux et l'organisation). Les dortoirs, les entraînements, les groupes qui partent en mission et qui reviennent, Pierre de Vermont venant faire une petite visite en BMW et se tapant une nouvelle recrue pour illuminer sa journée. Celle qu'il a prise en affection au moment où les joueurs arrivent est d'ailleurs Thelma Misier. Celle-ci, un Ange au service de Blandine (Grade 1, 19 PP), nouvelle arrivée au service B et totalement terrorisée par tout ce qui arrive, est chargée de transporter du matériel du Hangar à la Samar'. Sa prochaine livraison aura lieu le lendemain de l'arrivée des joueurs.

- Les joueurs ne sont pas très discrets et se font repérer. Une équipe mixte Anges/Démons va donc essayer de les capturer. Ils essaieront de les prendre vivants pour les interroger — mais frapperont pour tuer s'ils montrent trop de résistance. Cela dit, à moins que ce ne soit la nuit, les mecs du service B sont tenus par le principe de discrétion, et même pire : le moindre incident violent attirerait l'attention et ils veulent à tout prix rester cachés. Il suffira

donc que les joueurs se perdent dans la foule des clients pour y échapper.

S'ils se font quand même capturer, ils se feront enfermer dans une des petites pièces du hangar en attendant que Pierre de Vermont vienne jeter un coup d'œil sur leur cas. Donnez-leur une occasion de s'échapper, pendant un transfert, par exemple. S'ils ne la saisissent pas, tant pis pour eux. Deux balles dans la tête pour tout le monde. Non mais... Ça fait déjà deux fois qu'on les sauve...

En supposant qu'ils réussissent à survivre... Laissez-les prendre le temps de découvrir, avec étonnement, toute cette organisation. S'ils n'ont jamais entendu parler du Bureau, ou seulement sous forme de rumeurs, tout cela devrait les abasourdir. Des Anges et des Démons qui collaborent de manière ponctuelle, c'est déjà très choquant. Une organisation d'Anges et de Démons créée dans le but de collaborer, là, c'est carrément un blasphème... Surtout quand on pense à tous les ennuis qui leur sont tombés dessus pour justement cette raison !

Non, vraiment, il n'y a pas de justice. Et quand ils apprendront, en écoutant des conversations ou en interrogeant un prisonnier, que Dominique et Andromalius, qui les ont condamnés pour collusion avec l'ennemi, sont à l'origine de cette initiative, ils vont être vraiment malades de rage.

Bon. Toute haine ravalée, il faut agir. Ils ne trouveront rien dans le hangar qui ait un rapport avec ce que nous pouvons appeler pour l'instant le projet Flipper... ni avec l'Antechrist, ni avec le conseil des Archanges. Le projet est trop secret pour mettre des gens du Service B au courant. Par contre, Pierre de Vermont fait de temps en temps allusion à un endroit mystérieux appelé la Samar' et Thelma avec sa camionnette va y livrer des marchandises.

Ces marchandises se révéleront être des instruments scientifiques de grande précision, dont certains, comme les documents, ne correspondent à rien de connu...

Je dormais à poings fermés

Il suffit donc de suivre Pierre de Vermont ou Thelma pour arriver... à la Samaritaine. C'est là que se trouve, vous le savez, le centre névralgique du Bureau. Thelma, comme Pierre de Vermont, entrera parmi les clients, par la gran-

de porte de la Samar', descendra au sous-sol et là, derrière le rayon bricolage, ouvrira une petite porte... puis disparaîtra.

Les joueurs observeront sans doute le petit manège avec intérêt. La petite porte, jaune, est simplement marquée "Service". Aucun des employés de la Samaritaine ne l'utilise jamais, et aucun ne semble se soucier de son usage, semblant trouver tout à fait normal que des mecs vêtus de costumes en tergal avec des taches d'œuf sur leur cravate grisâtre entrent et sortent régulièrement. "C'est un truc de la direction", diront-ils si on les interroge.

Thelma fera deux voyages par jour, portant à la main, toute seule, ses caisses (les fameux instruments scientifiques). Pierre de Vermont entre ou sort souvent, vaquant à ses activités politiques. Les joueurs pourront apercevoir également Thérèse Doulos (voir Advanced B&B). Les autres membres du Bureau montent comme un seul homme, à midi, pour aller déjeuner au restaurant panoramique au dernier étage de la Samaritaine.

Je ne voyais plus en pieds³

Résumons la situation.

Il est très difficile d'ouvrir la porte. Aucune clef ne marche, la force non plus. Il est impossible de la traverser ou de voir à travers par magie. C'est la carte A qui déclenche le processus d'ouverture... Thelma en possède une, provisoire, pour faire ses livraisons. Tous les autres membres du service A, dont, bien évidemment, Pierre de Vermont, en ont une personnelle. Il suffit d'avoir la carte A sur soi pour que le battant s'ouvre quand on tourne la poignée. Une fois ouverte, la porte laissera passer tous les compagnons du porteur de carte.

A l'intérieur du Bureau proprement dit, on trouve toujours en moyenne au moins sept mecs : disons, par exemple, quatre Anges de Dominique et trois Démons d'Andromalius, tous de Grade 2 ou plus. Exception : l'heure du déjeuner ou du dîner, où tout le monde va au restaurant. Seuls deux d'entre eux, un Ange ou un Démon, restent garder les lieux. Il ne sert à rien d'attaquer la nuit... deux équipes de force équivalente se relaient pour travailler sous les mêmes néons glauques.

Une fois entrés, les problèmes ne font que commencer. La Samar' n'est pas le hangar, où les joueurs pouvaient passer inaperçus dans la

foule. Au service A, tout le monde se connaît. Dès que la porte s'ouvre, toutes les têtes se lèvent pour saluer le ou les nouveaux arrivants... Et s'il ne s'agit pas d'une tête connue, la méfiance est immédiate. Le plus gradé des Anges ou des Démons se lèvera aussitôt pour demander des explications... Au moindre doute, ils attaqueront tous. Franchement, contre deux ou contre sept, et même si les joueurs et l'OM sont puissants, ils risquent d'avoir du mal...

Surtout que ce n'est pas tout. Dès que vos joueurs auront mis les pieds dans les locaux, et quel que soit le nombre de membres du Bureau présents, tirez 3d6. Si vous faites 111, Dominique est, par hasard, présent. Si vous faites 666, c'est Andromalius. Et si vous faites 421, c'est les deux. Si, si, c'est sérieux.

Finissons sur un détail humoristique : pendant le combat, si les membres du Bureau s'aperçoivent qu'ils sont en difficulté, ils vont invoquer leur chef — Dominique ou Andromalius. Etant donné que le danger est réel et que le Bureau est la réalisation chérie des deux individus, vous pouvez donner d'office aux invocateurs quatre colonnes de bonus. Et s'ils arrivent, ni l'Archange, ni le Prince-Démon ne feront de détails.

Il va donc falloir jouer à la fois en subtilité et en force. Sans doute les joueurs vont-ils tenter de contrôler un des membres du Bureau, de le menacer ou de prendre sa place... Espérons qu'ils auront pris soin de se renseigner avant sur la nature des lieux et qu'ils agiront pendant les heures des repas.

Je rêvais réalité

Une fois à l'intérieur...

(A noter : si les joueurs ont "attaqué" pendant l'heure des repas, ils ont une heure avant que les autres arrivent. Et pas plus d'une heure trente avant que Dominique ou/et Andromalius, sentant que quelque chose ne va pas, ne décident de faire leur apparition.)

A l'intérieur, donc, des petits bureaux assez crasseux, sans rien qui soulève apparemment l'intérêt. Des néons poussiéreux... Et dans les boîtes d'archives, même pas fermées à clef (pourquoi le seraient-elles ? Nul intrus ne peut

normalement pénétrer là) les dossiers les plus brûlants, les plus mystérieux du monde d'INS/MV. C'est le moment de révéler, si vous le désirez, des secrets à vos joueurs. Choisissez ce que vous voulez dans les aides de jeu "à ne pas révéler" des dernières extensions. Des documents sur la chute de Gabriel et sa réapparition récente... Les origines de Catherine et des témoignages sur son intervention à Notre-Dame... Un rapport top secret sur les mœurs de Blandine, avec des photos⁴... Et surtout, des études très précises et jamais publiées sur l'efficacité des Forces du Bien et du Mal, des rapports de mission, etc. Qu'ils ne restent pas trop longtemps à fouiller, cependant. Le temps s'écoule vite.

C'est dans un petit bureau qu'ils trouveront ce qui les intéresse. La pièce est fermée à clef, mais c'est une serrure normale, facile à briser. A l'intérieur : des murs aussi jaunâtres que le reste de l'établissement, des néons pas de meilleure qualité et une petite armoire métallique. La seule chose qui différencie ce bureau des autres c'est, sur la table autour de laquelle deux chaises se font face, des tobleron⁵ sur lesquels sont marqués, respectivement : Dominique et Andromalius. Pas de titre, juste les noms. Ça a le mérite d'être clair.

C'est dans l'armoire métallique qu'ils découvriront les dossiers 663, 664, 665 et 666. Le 664 est exactement le double de celui qu'ils ont dans les mains, au grain de papier près. Comme si Yves et Kronos en avaient réalisé, ou avaient trouvé, une sorte de double... Ou comme si Kronos était allé piquer ce dossier dans le passé ou dans le futur. Ah si : une différence. La clé. Elle y est pas.

En ayant les quatre dossiers sous les yeux, les joueurs vont commencer à comprendre de quoi il s'agit. Il semble qu'il s'agisse là des relevés (pression du sang, vitamines, niveaux mystérieux d'énergie, etc.) de quatre créatures différentes, une par dossier. Dans les deux derniers dossiers, des encéphalogrammes et des sortes de photos du cerveau, réalisées selon des techniques inconnues, complètent les dossiers. Dans les dossiers 663 et 665, il y a également des noms de codes (celui de 664 était Flipper, je vous le rappelle) marqués au crayon, toujours de l'écriture de Xavier Théry. Pour le 663, le

code est Chupa Chup's, pour le 665, Boubou⁶, et pour le 666... Rien. Si les joueurs s'amuse à comparer les chiffres sur les dossiers — mais il faut se pencher un sacré bout de temps sur les dossiers pour le voir — ils verront que les taux de la créature du dossier 666 ont l'air beaucoup plus élevés que les autres.

Bon. Vous commencez sûrement à vous douter de quoi il retourne, et les joueurs aussi, mais on va faire semblant de rien pour garder le suspense.

Seule autre curiosité du Bureau, une toute petite porte, presque invisible (jet de Perception avec trois colonnes de malus) dans le mur du fond de la pièce.

En fait, elle serait même complètement invisible s'il n'y avait pas, juste devant, une des caisses de Thelma... Comme si Thelma l'avait laissée là pour qu'elle soit prise par quelqu'un.

Il faut une Force 4 ou plus pour l'ouvrir, mais les pouvoirs normaux (Ouverture, Passe Muraille, etc.) marchent.

Ma réalité

La porte s'ouvre sur un couloir, assez moderne, genre couloir de maintenance du métro, avec des tuyaux et des néons. Il fait environ six cents mètres et donne, au bout, sur une autre porte fermée qui s'ouvre de la même manière que la première. Cette porte donne sur le second sous-sol de Notre-Dame. Elle n'est pas gardée, mais les joueurs ne feront pas deux pas dans la cathédrale avant d'y rencontrer quelqu'un.

Dans le couloir, sur les parois, se trouvent trois autres portes, toutes apparemment verrouillées. Sur l'une d'entre elle, un vieux panneau marqué "Entrée de service".

La première porte est fermée à clef mais il sera facile de l'ouvrir. Elle donne, après une autre série de couloirs, sur la station de métro Hôtel de Ville. La seconde, même topo, donne sur les égouts. La troisième, sur laquelle il y a marqué "Entrée de service", ne s'ouvre pas. Mais pas du tout, même si quelqu'un de Force 6 tape dedans avec des grands coups. Aucun pouvoir ne marche, du tout.

Il y a pourtant une solution pour l'ouvrir. Eh oui... La clé. Elle s'introduit parfaitement dans la serrure, comme si elle était huilée. Un petit clic...

Je rêvais d'une autre terre

L'escalier s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Pour de vrai, cette fois. Sauf que ce n'est pas un escalier, mais un escalator, qui marche et qui descend. Evidemment, c'est étrange, cet escalator au milieu de nulle part. Surtout qu'il est assez long : plus de cinquante mètres.

Il atterrit dans une grande salle toute blanche, avec des dalles de marbre au sol. La pièce n'a rien, absolument rien d'intéressant, à part que la perspective est vraiment étrange. Alors que les murs paraissent très lointains, on les atteint en quelques pas. Et quand on se retourne, c'est au tour de l'escalator d'être distant. Enfin bref, bizarre.

Contre le mur de gauche, une porte. Derrière cette porte, un escalier en métal, comme celui d'une sortie de secours, s'enfonce dans les profondeurs de la Terre. Et oui, encore.

Cette fois-ci, il s'agit d'une vraie cage d'escalier, avec des portes à chaque étage. Celles-ci sont numérotées, de C56, c'est la première porte que les joueurs rencontreront, à C92, c'est la dernière, là où l'escalier s'arrêtera.

La descente sera longue, épuisante, étouffante. Il va falloir en faire une véritable descente aux Enfers. Ha, ha, ha. On rit, parce que, vous l'avez deviné, c'en est une. Littéralement parlant.

Toutes les portes sont fermées à clef et impossibles à ouvrir, sauf l'avant-dernière, la C91.

Avant que nous en arrivions là, cependant, voici quelques incidents sympa pour émailler la descente. Si vous en avez d'autres de votre cru, plus bizarres ou plus pervers, n'hésitez pas à les appliquer. On fabrique son propre Enfer, après tout, comme on dit.

• One way train

Ils descendent. L'atmosphère devient lourde, épaisse. Les pas pèsent plus lourd, comme si la pesanteur était soudain plus forte. Après avoir laissé une dizaine de marches derrière eux, ils s'aperçoivent, avec horreur, qu'il est impossible de remonter. Mais vraiment impossible : leurs pieds refusent de se lever. Ils acceptent de descendre, mais pas de monter. Et tous les jets de Volonté du monde n'y changeront rien. Cet effet disparaîtra dès le palier suivant, mais ce premier escalier restera bloqué, empêchant à jamais la remontée... par ce chemin, en tout cas.

• *C'est moi qui suis Colargol*

La première porte, la C 53, est fermée. Ils continuent à descendre... à peine l'ont-ils dépassée qu'elle se met soudain à s'agiter de manière convulsive, comme si quelqu'un de très fort, accroché, derrière le battant, à la poignée, essayait de l'ouvrir en la secouant avec un bruit affreux. Dès que les joueurs remonteront, le bruit s'arrêtera... Comme si la créature, ou la chose qui était là, les entendait arriver. Dès qu'ils s'éloigneront, le bruit reprendra. Et ils l'entendront longtemps résonner.

• *Châtelet les Halles*

Trois étages, rien. Puis, au C57, la porte est, non pas ouverte, mais cassée. Elle donne sur une immense série de couloirs et de salles vides, modernes et plongées dans une semi-obscurité. Un bruit métallique et régulier résonne non loin de là, comme si, dans une pièce proche, une équipe faisait des travaux.

Si les joueurs font l'erreur d'y pénétrer, ils n'auront pas tourné le coin d'un couloir que la porte, derrière eux, aura disparu.

Ils se retrouveront dans une immense gare souterraine, démesuré, gris, et parfaitement vide. Ni trains, ni voyageurs, ni panneaux... Mais des entrelacs de rails et de couloirs qui semblent se croiser à l'infini. Il y a à peu près cinq cents stations, ni nourriture, ni eau. Les joueurs y erreront des heures, voire des jours avant de retrouver, uniquement par chance, la sortie. Faites-leur faire régulièrement des jets... Il suffira qu'un Ange tire un 11 ou un Démon un 66 pour que la porte réapparaisse, à un endroit qui n'a rien à voir avec celui où elle était précédemment. La porte est toujours cassée et donne sur la même cage d'escalier.

Quant aux fameux bruits de travaux, ils restent toujours à portée d'oreille, mais inaccessibles... les joueurs ne rencontreront jamais les mystérieux ouvriers.

• *Fiddlegreen*

C 58. La porte est, elle aussi, cassée. Elle donne sur un paysage idyllique, vertes prairies, fleurs, rivière glougloutant dans le lointain sous un ciel bleu. Espérons que les joueurs ont compris la leçon précédente et ne s'y engageront pas, parce que pour le coup, ils ne retrouveraient jamais la porte... A moins qu'un des personnages reste sur le seuil, un pied dans l'escalier et un pied sur l'herbe.

• *C'est moi qui suis Colargol (bis)*

L'escalier descend toujours. Vingt étages se passent, et chaque palier est plus difficile que le précédent. La fatigue et la soif sont intenses, plus qu'elles ne devraient l'être normalement. Soudain, ils entendent des pas derrière eux.

Quelqu'un est en train de dévaler les escaliers à leur poursuite.

On dirait quelque chose de lourd, avec de gros sabots, et une sorte de halètement rageur. La chose se rapproche, se rapproche, au point d'être derrière le coude de l'escalier, se précipite, et...

Rien. Le bruit a complètement disparu. Il n'y a rien.

Laissez les joueurs baisser leur garde et reprendre leur respiration...

Puis la chose leur saute dessus, dans le dos, c'est-à-dire venant du bas.

Si on analyse bien les choses, il ne s'agit en fait que d'un Démon de Baal, Grade 2, 28 PP. Dit comme ça, ça ne fait pas très peur (quoique), mais c'est l'aspect de la créature qui est inhabituel. C'est un homme gigantesque, avec une bouche démesurée d'où sortent des crocs en acier, et qui porte des lames acérées à la place des bras. Sa peau est complètement purulente et à la place des yeux humains, il a des yeux de mouches avec plein de petites facettes. Quatre. Bref, la chose est très moche et elle fait très mal. Le combat, coincé dans cette cage d'escalier large d'à peine 1,20m, doit être cauchemardesque et sanglant. Seul bonus en faveur des joueurs : la créature prendra une cible et s'acharnera sur elle sans s'occuper des autres. Elle a visiblement l'intention de la dévorer... Ce qui est stupide, quand on sait qu'Ange et Démons disparaissent à leur mort, mais elle a dû l'oublier.

• *Oups*

La descente reprend. Encore douze étages plus bas, l'escalier est plongé dans l'obscurité la plus totale. Et les joueurs ont intérêt à faire très très attention, parce que l'escalier s'interrompt brusquement sur une marche, pour reprendre quatre mètres plus loin.

Entre les deux, un gouffre sans fond, tout noir. Avec une Agilité surnaturelle, il devrait ne pas être difficile de le sauter et d'aider les autres à passer ensuite. Aucun faux pas ne sera pardonné, par contre, parce que si on tombe, on tombe, et âme et corps sont perdus à jamais.

• *On touche à la fin*

Le dernier étage est le C92. L'escalier s'arrête, point barre. La porte est fermée.

L'avant dernier palier, le C91, aura de toute manière retenu l'attention des joueurs. La porte est en effet ouverte, pas cassée, ouverte, et elle est maintenue ouverte par... une caisse. Banale, terrienne, avec des instruments scientifiques dedans ainsi qu'une petite étiquette marquée au nom de Natacha Maxell. Un nom, qui rappelons-le, était sur le dossier rose.

Derrière la porte s'étale un gigantesque centre commercial.

Qui resterait un mystère

Un centre commercial de luxe, avec des grands magasins (Printemps, Galeries Lafayette), des magasins d'ameublement, des Mac Donalds, des cafés, des galeries de jeu... Des escalators qui montent et qui descendent sur d'autres niveaux, eux aussi remplis de magasins.

Le centre commercial est bourré de gens, comme un samedi à l'heure de pointe. Une foule bigarrée, de toute race et de tous âges, des caissières, des vendeurs. L'atmosphère n'est pas très différente de la réalité terrienne... si c'était un film, on dirait simplement qu'il est surjoué. Les gens sont un tout petit peu trop hystériques, les caissières un tout petit peu trop stressées, les voix un peu trop aiguës.

Les joueurs peuvent entrer — tant qu'ils laisseront la caisse ou un autre objet pour tenir la porte, celle-ci ne disparaîtra pas. Il leur reste à explorer leur nouvel environnement.

Nous sommes en Enfer, vous l'aviez deviné. En tout cas, dans une des strates de l'Enfer, qui, comme le Paradis, est conçu un peu comme un mille-feuille, avec des couches de petits univers différents. Celui-ci est une création — assez calme par rapport à ses idées habituelles — d'Abalam, qui a décidé de broder sur les péchés d'Envie, d'Orgueil et de Gourmandise. En visitant, les joueurs s'apercevront que les gens qui courent dans tous les sens sont littéralement épuisés, vu qu'ils ne prennent jamais aucun repos. Les prix sont hallucinants, des milliers de francs pour le moindre article, et les clientes les achètent tout en sachant qu'elles creusent un découvert énorme, tout en ne pouvant s'en empêcher. La nourriture servie dans les restaurants ne fait qu'augmenter leur faim... Rien,

finalement que de très classique... c'est un peu Sisyphe et Tantale revisités. Et ne dites pas qu'on manque d'imagination, le Mal, finalement, c'est toujours un peu la même chose.

Ils n'auront pas fait trois pas qu'une ravissante démonsse, nue, son corps voluptueux et doré encadré d'immenses ailes noires en cuir plongera vers eux du plafond où elle évoluait.

— "Vous n'avez pas de badges visiteurs !" hurlera-t-elle avant de remonter surveiller les hordes d'acheteurs.

Il suffira de s'adresser à une vendeuse, n'importe laquelle, pour que celle-ci désigne aux membres de nos équipes un petit bureau marqué administration, derrière lequel sommeille une vieille femme (Démon d'Abalam, Grade 2, 23 PP). Celle-ci leur jettera un coup d'œil, puis sans réfléchir, leur tendra une série de badges bleus, marqués *Visiteur*, avec une place pour mettre le nom. Les joueurs peuvent, s'ils le veulent, acheter à manger et à boire. Les prix seront donc plus qu'exorbitants, genre 5250 F le grand jus d'orange au Mac Do. Carte bleue et chèques acceptés (s'ils survivent à cette histoire, ils s'apercevront que leur compte en banque a effectivement été débité). En voyant les badges, la caissière puisera dans un autre stock de nourriture, "spécial personnel", qui lui, est normalement nourrissant.

Après cette petite séance shopping, peut-être serait-il temps de passer à l'action. Le seul interlocuteur valable, après un certain nombre de recherches, se révélera être la vieille femme de l'administration. Là, les joueurs essaieront de se renseigner sur — par exemple — Natacha Maxell ou un projet scientifique en cours.

La vieille femme fouillera dans des dossiers, se montrera incompétente, brouillon et compliquée, exactement comme n'importe quel élément de l'administration angélique. Au moment où les joueurs commenceront à craquer, une jeune femme en tailleur avec un attaché case, portant un badge *Visiteur* avec "Natacha Maxell" écrit en dessous, apparaîtra derrière eux.

Après leur avoir fait un petit signe distrait et amical, l'Ange (car c'en est un, au service de Dominique, Grade 2, 23 PP) expliquera à la vieille femme qu'elle attend une caisse de matériel précieux. Est-ce que, par hasard, elle serait arrivée ?

Une terre moins terre à terre

Trois solutions :

- *Les joueurs attaquent.*

Ce n'est pas une bonne idée. La débauche de pouvoirs angéliques (les leurs ou ceux de Natacha) en plein Enfer fera sonner toutes les alarmes du coin. Des Démons surgiront de partout et se jetteront sur le groupe en tapant dans le tas. Avec un peu de chance, ils ne feront que les immobiliser pour essayer de comprendre la situation. C'est Andromalius lui-même qui viendra voir la nature de ces intrus... autant dire qu'il ne leur restera pas longtemps à vivre. Si votre équipe ne pense pas tout de suite aux conséquences catastrophiques de l'utilisation de pouvoirs angéliques en plein Enfer, peut-être pourriez-vous le leur souffler... par l'intermédiaire d'un des membres de l'OM, par exemple. NB : Vous vous demandez peut-être pourquoi l'utilisation de *pouvoirs* angéliques va déclencher l'alarme en Enfer alors que la *nature* angélique des joueurs (ou celle des membres de l'OM) ne l'a pas fait. C'est parce que, bien que ce soit un blasphème de le dire, les natures angéliques et démoniaques sont fondamentalement les mêmes... ce n'est que par leur "choix de vie", l'expression de leurs pouvoirs, qu'ils se différencient. De même, un Démon pourrait — théoriquement, car c'est bien gardé — se balader au Paradis à condition de ne pas utiliser ses pouvoirs. En fait, c'est un peu selon l'humeur de Dieu... de la même manière que Notre-Dame (reportez-vous à Delenda est Notre-Dame, le scénario de Deus ex Machina) choisit ou non de dénoncer les Démons qui peuvent se balader en son sein.

- *Les joueurs se fondent dans la foule.*

Il est possible, s'ils réagissent vite, de s'enfoncer dans la masse de clients pour que Natacha Maxell ne les remarque pas plus, et ensuite de la suivre. Une fois que la jeune femme aura récupéré sa caisse d'instruments, elle passera par une porte de service — encore une — et entrera dans des locaux de l'administration démoniaque. Un secteur, nous le précisons, contrôlé par le Bureau... qui a bien sûr, une sorte de sucursale en Enfer.

Changement complet d'ambiance — on dirait des bureaux de la Sécurité sociale. Enfin une caricature de la Sécurité sociale dans les années

50. D'immenses bureaux paysagers où pianotent sur des machines à écrire hors d'âge des centaines de secrétaires, hommes ou femmes, dans un bruit assourdissant... Des pièces aux murs s'élevant à perte de vue, comme dans un dessin d'Andreas, recouverts d'étagères de boîtes d'archives et de dossiers... De minuscules bureaux "à la Brazil" où des cadres en complet élimé écrivent frénétiquement.

Natacha Maxell traverse tout cela d'un pas assuré et gai. Elle se fera arrêter trois fois à des barrages de contrôle dans les couloirs, qu'elle passera en expliquant (si les joueurs entendent ce qu'elle dit) qu'elle travaille sur le projet 666. Puis elle disparaîtra dans un laboratoire.

- *Les joueurs la baratinent.*

... en lui disant, par exemple, qu'ils font partie du Bureau et qu'ils sont venus lui remettre la caisse... Ou qu'ils sont là pour inspecter le projet...

Mouais. Ils ont intérêt à être très bons. Jets d'Apparence ou de Volonté réussis *plus* un bon roleplaying. Ce qui joue à leur avantage, cependant, c'est que Natacha Maxell sait que seuls des êtres dépêchés par Dominique ou Andromalius peuvent avoir la clé de l'escalier de service par lequel ils sont entrés. Donc, s'ils sont assez convaincants, cela peut marcher. Elle les conduira alors au labo, par le même chemin que décrit ci-dessus.

A noter : qu'ils soient Anges ou Démons, les joueurs se sentent mal. Il faut le leur dire... Leur tête tourne, ils se sentent opprimés, surveillés, en danger constant. Ils ont l'impression que l'air est lourd, presque liquide, ils ont la migraine. C'est l'effet magique de l'Enfer. Ça fait ça aux Anges parce que ce sont des Anges, ça fait ça aux Démons parce que, un, l'Enfer n'est pas très agréable, même pour les Démons, et deux, ils se sont habitués à être humains... la Terre, c'est quand même très cool. C'est pour cela qu'il est si difficile de la quitter.

Quelle que soit la solution que les équipes aient adopté, cependant, (suivre Natacha — la baratiner — la kidnapper avec mille précautions), quelques incidents vont quand même émailler leur parcours. D'abord, ils se feront eux aussi intercepter aux guichets et il faut qu'ils aient une histoire toute prête, ou que les Démons de l'équipe utilisent des pouvoirs mentaux et discrets.

En plus, à un moment, des hordes démoniaques vont attaquer.

C'est une petite horde sympa (cent Démons) venant de la strate voisine, un univers créé par Bifrons. Pour une raison quelconque, le mur de séparation a explosé et une mer de Démons politically correct, c'est-à-dire rouges, avec des cornes, des écailles et des griffes vont se déverser dans les bureaux, massacrant tout le monde sur leur passage. Tout le monde s'enfuit en hurlant, évidemment. Pour les habitants de l'Enfer, ce n'est pourtant pas très grave : leur apparence infernale est immortelle, et quelle que soit la nature de leurs blessures, ils s'en remettent. Pour les joueurs et les membres de l'OM, ce n'est pas la même chose : leurs corps humains peuvent être détruits, ils ne le savent que trop bien.

Horde de Démons de Bifrons
(en moyenne Grade 1, 17 PP)

Les Démons fonceront droit devant eux, comme un troupeau de mammouths, attaquant avec tout ce qu'ils ont la première personne qui se trouve sur le chemin. Les joueurs se prendront la première vague de front... mais cela est moins dangereux que cela en a l'air, car il suffira qu'ils parviennent à sortir du chemin de la meute pour être en sécurité. Natacha, qui aura gracieusement sauté hors d'atteinte, n'aura rien. Les Démons rentreront ensuite dans leur brèche et disparaîtront comme ils étaient venus.

Oui je voulais tout foutre en l'air

Le laboratoire où Natacha est entrée est fermé par une grosse porte blanche et molletonnée. Cette porte n'est pas verrouillée : un peu comme les tiroirs d'archives du Bureau, vu l'endroit où elle est, elle n'est censée être ouverte que par des alliés. A l'intérieur, travaillent deux scientifiques, dont l'un est Natacha — un seul, bien entendu, si les joueurs l'ont interceptée ou si elle rentre avec eux. Le second individu est la seconde personne dont le nom avait été mentionné sur le dossier rose, Patrick Dubouchon.

Patrick Dubouchon,

Démon aux ordres de Vapula, Grade 3, 25 PP.

Patrick est, comme Natacha Maxell et Gilles Théry, un des trois scientifiques du Bureau qui s'est consacré corps et âme au projet 666 pour Dominique et Andromalius. Sous l'apparence d'un petit vieux à

lunettes tout ce qu'il y a de plus classique, c'est une perle dans son domaine et il est entre autres responsable des fameuses équations chimiques innovantes et incompréhensibles qui émaillaient le dossier. Patrick Dubouchon a en fait inventé un nouveau pan à la science à lui tout seul... l'explication du Grade 3 que lui a offert Vapula alors qu'il n'est (25 PP) pas si puissant que ça.

Comme tous les membres majeurs du Bureau, Patrick est cependant plus dévoué à Andromalius qu'à son propre Prince-Démon (phrase à transposer pour les Anges avec Dominique...).

Penché sur un container transparent, Patrick les regarde rentrer avec curiosité, mais sans inquiétude — comme on le disait, ceux qui ont trouvé le chemin de ce complexe ne sont pas censés être des ennemis. Quand la porte sera refermée derrière eux, il leur demandera, du ton solennel que l'on prend dans les films : *"L'heure est-elle venue de détruire le monde ?"*

Avant que les membres de notre équipe ne répondent, décrivons un peu la situation.

Le laboratoire est une grande pièce relativement sombre, moderne, encombrée d'un matériel scientifique de haute volée.

La première chose qu'on voit, en entrant, curieusement, n'est pas ce matériel mais, éclairé par deux ou trois projecteurs lumineux très forts, un ascenseur. Petit, rond, métallique, et ouvert. La cabine est là, qui attend. Quand les joueurs iront y jeter un coup d'œil, ils verront qu'il n'y a que deux boutons, un avec une flèche vers le haut, l'autre avec une flèche vers le bas. Devant chaque bouton, il y a une petite serrure. La deuxième chose que l'on voit en entrant sont les quatre containers. Grands cercueils en verre, un peu du genre Blanche Neige, ils sont reliés à un réseau complexe de fils, de tuyaux et d'ordinateurs. Seuls ceux reliés au quatrième container, le plus grand, sont allumés et clignotent de plein de courbes et de diagrammes. Surtout, un grand tube transparent haut de plusieurs mètres contient une sorte de fumée bleue fluorescente, la même, en plus concentrée, qui était étudiée dans l'appartement de Gilles Théry. Il s'agit, en vérité, d'éther... pas la substance médicinale avec laquelle on se shoote, mais un morceau du ciel qui entoure le Paradis, chargé en énergie divine.

Les trois premiers containers, qui servaient à des expériences précédentes, sont vides. Pour la

petite histoire, sachez que le deuxième contenait Flipper, qui a donné pas mal de fil à retordre aux joueurs quand il s'est révolté contre ses maîtres pour se réfugier à l'Aquablue Center. Et que toute la persécution des joueurs et de l'OM par Dominique et Andromalius n'est pas un hasard. C'est normalement une équipe du service A qui aurait dû être envoyée pour détruire Flipper... de manière à ce qu'il n'existe aucun témoin gênant de la puissance étonnante de la créature et de sa capacité à tordre la Marche des Rêves. Or, à cause d'un dysfonctionnement administratif, ce sont des équipes normales, une d'Ange, une de Démon, qui ont été envoyées. Ils en avaient trop vu... il a été décidé de trouver un prétexte habile pour s'en débarrasser.



Le quatrième container contient l'Antechrist. Enfin, du moins la créature artificielle et hyperpuissante créée, en grand secret, sous les ordres de Dominique et d'Andromalius, pour jouer le rôle de l'Antechrist et amener les Archanges à voter, avant terme, l'avènement du Stella Inquisitorus.

L'Archange Dominique complice, voire initiateur, de la création d'un faux Antéchrist ? Ben oui. Au moins, on ne peut pas lui reprocher de ne pas être imaginatif. La forme de base a été créée à partir de croisement entre Anges et Démons, puis génétiquement, chimiquement et magiquement transformée afin d'accroître sa puissance. Le fait de le créer au cœur de l'Enfer, dans un endroit choisi en particulier pour

concentrer les forces infernales, plus une transfusion d'éther, transformé selon une méthode copyrightée par Patrick Dubouchon, a ajouté à ses pouvoirs.

Résultat : un beau mec aux cheveux blancs, à la peau très pâle, nu, allongé, inconscient, dans son container, en attendant qu'on le réveille. Il n'a pas l'air comme ça, mais il est effectivement capable de réveiller les volcans, créer raz de marée et ouragans, faire trembler la terre et tout comme il est dit dans les prophéties. Evidemment, il n'a rien à voir avec le Mal incarné qu'est censé représenter le véritable Antéchrist, mais qui ira voir la différence...

Oui je rêvais de notre monde

Tout cela, les joueurs en ont sans doute deviné une partie tout seuls. Les détails, ils pourront les apprendre, éventuellement, en fouillant le laboratoire ou en interrogeant Patrick Dubouchon. En attendant, il faut qu'ils répondent, et vite, à la question du Démon.

— "L'heure est-elle venue de détruire le monde ?

— Heu... Peut-être pourrait-on attendre cinq minutes ? "

Hochant la tête, Patrick se remet

à vaquer à ses occupations, aidé éventuellement par Natacha : les derniers préparatifs du réveil de la créature. Les joueurs ont quelques minutes pour décider d'une conduite à tenir. Parler, se battre, nous les laissons faire.

Au bout de trois minutes, la situation va leur échapper. Une voix résonne soudain dans la pièce, venue d'un micro dissimulé quelque part dans le labo. La voix parle en démoniaque, d'un ton urgent et inquiet.

"Attention, attention. Des intrus se sont glissés dans le complexe du projet 666. Des renforts sont en route. Patrick, ajoute l'inconnu, initie tout de suite la séquence du réveil..."

La voix, rassurez-vous, n'est pas celle d'Andromalius lui-même, mais d'un de ses Démons, responsable du Bureau en Enfer, qui a repéré le manège. Deux choses vont alors se passer en même temps :

- Trois Démons (Baal, Grade 2, 22 PP) vont surgir par la porte et foncer sur les joueurs. Ce n'est que l'avant-garde de la véritable force d'intervention, mais il va déjà falloir les battre.

- Simultanément, après un regard paniqué aux joueurs, Patrick, s'il est encore vivant, se précipitera vers les ordinateurs de façon à réveiller l'Antechrist, que pour plus de simplicité nous appellerons Blanche Neige.

Il lui faut réussir à effectuer huit gestes — prendre la souris, cliquer sur une fenêtre, puis lancer un programme, etc. — pour que le programme d'éveil soit lancé. Les joueurs vont devoir l'arrêter (ou détruire le matériel relié au container) avant qu'il ne réussisse. Ce ne serait pas très difficile s'il n'y avait pas les trois Démons qui ne leur laissent guère le temps de réagir.

Ils ont cependant fortement intérêt à réussir. Car si Patrick réussit à enclencher le processus (une petite lumière verte se mettra alors à clignoter à la tête du container, qui est indestructible, ajoutons-le au passage), le scénario est fichu. Les joueurs sont totalement incapables de résister à la puissance, inquantifiable, de Blanche Neige une fois réveillé... l'Antechrist, qui jouera le rôle pour lequel il a été programmé, détruira tout autour de lui par une simple pensée et foncera comme une torpille vers le haut, vers le Vatican où il est supposé faire son apparition. Ce fera une fin grandiose... mais un peu triste. Espérons que nous n'en arriverons pas là.

Si Patrick est arrêté et le matériel détruit (s'il ne l'est pas, n'importe qui va recommencer à initier la séquence cinq minutes après leur départ), les joueurs ne sont cependant pas au bout de leurs problèmes. Le sol se met, littéralement, à vibrer sous le bruit des sabots des centaines de Démons qui s'approchent.

Une seule issue possible : l'ascenseur. Appuyer sur le bouton du bas ne sert à rien — ils sont déjà en Enfer. Quant au bouton du haut, il n'a pas l'air de marcher. Il faut quelque chose pour le déclencher.

Oui... la clé. La même que celle qui a ouvert la porte de l'escalier, là-haut. Elle s'introduit comme dans du beurre, tourne avec un petit clic impeccable.

Les portes se referment.

L'ascenseur monte.

Nota bene : Ami lecteur, le couplet d'une chanson se trouve dissimulé dans cette quatrième partie de scénario. Sauras-tu la retrouver, ainsi que son auteur ?

Cinquième partie

Le mille et unième

Conseil des Archanges

Au clair de la lune

Il monte pendant environ quatre minutes. Les joueurs n'ont aucun repère, mais la sensation de vitesse est très élevée. Aucun bruit de machinerie, juste un très léger souffle...

L'ascenseur s'ouvre, bien sûr, au Paradis.

Les portes donnent sur une grande plate-forme immaculée, vide. Au-dessus, un ciel parfaitement bleu où les Anges, munis de leurs immenses ailes blanches, plongent et virevoltent. Autour des joueurs, d'immenses tours d'argent filent vers le firmament.

Et puis stop, c'est pas le guide Michelin, ici. Le Paradis est décrit fort en détail dans l'extension *Heaven and Hell*, reportez-vous y immédiatement.

Pas de comité d'accueil. En contrebas, des Anges passent (ha, ha) parfois avec des ailes et des robes blanches, parfois en marchant, sans ailes, habillés tout à fait normalement, à la terrienne. Des escaliers descendent vers d'autres terrasses, d'autres s'entrecroisent avant d'entrer dans les tours.

Là, normalement, les Démons devraient se sentir très mal.

Au bout de quelques minutes, une petite fille blonde, en robe rose se dirige vers eux et leur demande, très gentiment, s'ils sont perdus. Laissons-les se perdre dans des explications embrouillées... C'est le moment où une voix désincarnée — décidément, il y a beaucoup de micros dans cette histoire — annonce, en angélique, que *"Dans quelques minutes, le mille et unième Conseil des Archanges va s'ouvrir. Que tous les participants veuillent bien se rendre en salle de conférence."*

Les joueurs vont sûrement se perdre dans un rapide décompte du temps... On s'en fout. Quoi qu'il se soit passé, sauf si les joueurs ont mis trop de temps — car dans ce cas-là ils ont échoué — nous sommes le troisième jour, juste avant le fameux conseil. De toute manière, en Enfer et dans les escaliers qui descendent à travers les Marches Intermédiaires, le temps ne se déroule pas comme ailleurs...

— "Ah, fait la petite fille. Désolée. Il faut que j'y aille."

Avec un tout petit peu de culture d'INS/MV, les joueurs auront sans doute reconnu l'Archange Ange. Celle-ci les dévore des yeux avec curiosité — elle a reconnu un mélange d'Ange et de Démons — mais ne posera pas de questions et acceptera, si les joueurs le lui demandent, de les conduire en salle du conseil. Une décision moins imprudente qu'elle n'en a l'air : même si les joueurs venaient avec des intentions belliqueuses, ils ne représenteraient guère de danger pour tous les Archanges réunis...

Un escalier qui monte en spirale jusqu'à la plus haute tour... A l'intérieur de celle-ci, un autre escalier en marbre, gigantesque, immaculé, avec bien mille marches, monte, tout raide. Ce n'est pas très pratique, mais en fait c'est plutôt pour la décoration qu'autre chose... la plupart des Anges volent.

En haut, une grande salle avec d'immenses baies donnant sur le ciel bleu et les autres tours. Autour de grandes tables en marbre blanc s'affaire une batterie de secrétaires qui installent des ordinateurs, prêtes à noter toutes les décisions qui vont être prises pendant le conseil, puis à les décliner en tous petits règlements pervers et à les dispatcher aux administrations compétentes. L'un d'entre eux est en train de préparer du café... qui embaume, parce que le café du Paradis, c'est pas du Grand-Mère.

Mon ami Pierrot

Au fond de la salle, se tient une porte, entrouverte, sur laquelle est marqué "Salle de Conférence".

Juste devant, les joueurs apercevront, en train de tailler une bavette, un petit mec maigre en chemise de western rouge et noire (l'Archange Laurent), un jeune cadre dynamique avec une veste grise et une chemise rose (l'Archange Marc). L'Archange Daniel, sous la forme d'un petit skin musclé et teigneux, est en train de faire filer un flipper (installé dans un coin de la salle) en donnant des grands coups de rangers dedans.

Décidément, les Démons se sentent très mal.

L'Archange Walther (petit, sec, longue robe noire, crucifix à la main) passe à quelques mètres des joueurs. Il jette un coup d'œil soupçonneux aux Démons... s'immobilise... puis s'approche d'eux, les sourcils froncés... Ange (la petite fille) fait un geste discret et Walther semble oublier ce qu'il avait en tête. Il se dirige vers Laurent et l'entreprend sur le nouveau look des rampes du bâtiment B.

Soudain, un vent glacé semble parcourir la salle. Un homme de haute taille, habillé d'un costume sombre, d'une cravate et d'un attaché case traverse la pièce à grands pas et se dirige vers la porte de la salle de conférence. Son visage est absolument glacial... Insistons. Le visage de Dominique n'est pas en général chaleureux. Mais là, c'est "pas chaleureux" puissance 10. Même les autres Archanges le regardent d'un air bizarre, se demandant ce qu'il a bien pu bouffer à midi.

— "On n'est pas là pour bavasser, crache l'Archange d'un ton sec. Si vous avez l'amabilité de venir bosser..."

Obligeants, les Archanges se dirigent vers la salle de conférence, où les autres sont déjà installés. La porte se referme.

Et maintenant ?

Prête-moi ta plume

Les joueurs ne savent pas trop s'ils ont réussi ou non. D'accord, ils ont empêché le faux Antéchrist d'être réveillé. Mais pour combien de temps ? Ni le container, ni son occupant n'ont été endommagés. Qui dit que les Démons ne sont pas d'ores et déjà en train de réparer le système de réveil ? Qui dit que ce n'est pas déjà fait ? Qui dit que la créature n'est pas déjà en route pour le Vatican, et que dans quelques minutes Dominique ne va pas annoncer son arrivée et proposer de voter le Stella Inquisitorus ?

Bon. Quand faut y aller, faut y aller.

Le premier qui frappe à la porte de la salle de conférence a gagné...

Curieusement, les Archanges seront tellement étonnés que personne ne les empêchera d'entrer. La porte se refermera derrière eux... Une des pre-

mières choses qu'ils verront sera le regard amusé de l'Archange Yves, assis au bout de la table. La seconde sera le regard furibard de Dominique — qui vient sans doute d'additionner deux plus deux et de comprendre de qui il s'agit.

La première personne qui réagit est Walther, qui se lève : "Je vous annonce que ces personnes (il désignera les membres de l'équipe appartenant aux Forces du Mal) sont des Démons."

Fronçant les sourcils, Laurent commencera à dire : "Que..." quand Dominique crierà "Blasphème !", lèvera la main et foudroiera (Eclair) le premier Démon désigné par Walther. Que celui-ci survive ou non, un léger chaos va s'ensuivre. En gros : les joueurs vont sans doute essayer de se protéger ou de se défendre (ce qui est suicidaire), Daniel crie : "Vas-y mec !" à l'intention de Dominique et se prépare à transformer un second joueur en pierre, les Archanges les plus mous poussent des petits cris étonnés tandis que les plus curieux (Joseph, Laurent, Didier, Francis, Novalis) protestent en disant qu'il serait peut-être bon de savoir ce qui se passe avant de mener les exécutions. Enfin, accroupi au fond de la pièce, un énorme pétard à la main, Jésus leur fait un signe amical à travers la brume. — "Wouah ! Salut les potes !"

C'est l'intervention de Laurent qui décidera Dominique à se calmer. L'Archange de l'Épée se retournera vers les deux équipes et leur demandera, calmement, de s'expliquer.

La balle est dans le camp des joueurs. A eux d'expliquer, au mieux, et de la manière la plus convaincante possible ce qu'ils ont découvert. En gros : est en train d'être créé, en Enfer, un faux Antéchrist afin de foutre le bordel sur Terre pour pousser les Archanges à déclencher le Stella Inquisitorus.

Il faut savoir qu'à chaque mot, à chaque phrase, ils seront interrompus, questionnés, contredits (par Dominique). On leur demandera ce qu'ils faisaient là, pourquoi ils ont décidé de faire ça, ce qu'ils ont

comme preuve, on détaillera chaque incident, tout le monde parlera en même temps, ça va être... infernal. Jouez-le bien, ça va être le clou (en role-playing) du scénario ! Il faut qu'ils sentent que de leur force de conviction dépend, non seulement le sort du monde, mais surtout le leur !

Deux tactiques sont possibles.

- La première, et la plus sage, serait de ne pas dénoncer Dominique. Leur version ? Ils ont découvert le complot en Enfer (il va falloir que les Anges expliquent ce qu'ils allaient faire là-bas) et il s'agit sûrement d'un complot mené par Andromalius. La position de Dominique est en effet, au Paradis, à peu près inattaquable, et leur histoire perd de la crédibilité en l'accusant. Même si les Archanges les croient, ils auront peur de se retourner contre lui.
- La seconde est de tout raconter, et puis tant pis. Après tout, accuser Dominique en pleine face devant tous les autres Archanges est une occasion qui ne se renouvellera jamais. Ça, c'est sûr. Mais il va falloir qu'ils soient trois fois plus convaincants, sachant que Dominique, évidemment, se gaussera très fort de leur histoire. Le mieux, dans ce cas, serait qu'ils aient amené le plus de preuves possibles : les dossiers, des instruments scientifiques, etc. pour étayer leur histoire.

Au bout d'un moment, viendra la question cruciale : qui leur a mis la puce à l'oreille, et — les deux questions sont liées — où ont-ils récupéré la clef qui ouvrirait la porte de l'escalier de service et celle de l'ascenseur ? Les joueurs peuvent ou inventer une histoire, bien que je ne vois pas trop laquelle, ou dire la vérité sur Yves et Kronos. Yves niera avec un aplomb légendaire en disant que toute l'affaire a dû être montée par Kronos contre Andromalius.

Finalement, si les joueurs ont bien fait leur travail, une sorte de compromis semblera se dégager, du style : cette histoire est très bizarre, et tout ce flan



Daniel s'éclipsera donc chercher un téléphone. Pendant ce temps, les joueurs seront conduits, sous bonne garde (Anges de Laurent) dans une salle d'attente. Yves en profitera pour reprendre la clef — pour la rendre à Kronos, expliquera-t-il avec un sourire aimable.

Yves, d'un sérieux imperturbable, acquiescera avec dignité. Puis, brusquement, Dominique changera

Nota bene : Ami lecteur... Tu as trouvé les titres et les auteurs des trois couplets de chanson dissimulés dans ce texte ? Envoie vite tes réponses sur une carte postale à

Asmodée Editions. Les trois premiers gagnants gagneront un bisou de Croc et un tour du monde... Non, oublie le tour du monde, finalement. A bientôt !

- ¹ L'intermédiaire Cher Régis (voir plus loin) est, comme pour les journaux, indépendant de sa volonté...
² Et oui ! Les journaux ont assisté à son inauguration, aux côtés de Mitterrand, dans la campagne de l'extension Heaven and Hell...
³ Si quelqu'un veut m'expliquer ce que ce vers veut dire, il sera le bienvenu.
⁴ Blandine et Valérie... Blandine et des petites Angettes... Ben quoi, ils ont pas le droit d'être là, les Archange ?
⁵ Petit machin en carton ayant la forme d'un Toblerone sur lequel est marqué le nom de l'occupant du bureau.
⁶ Référence Dragonball Z. Z'avez qu'à regarder Club Dorothée !
⁷ Référence, entre autres, à Amélie (le livre). Z'avez qu'à vous cultiver !

La vérité sur les Anges gardiens

Comme vous avez pu le remarquer si vous vous tenez un peu au courant, les Anges sont devenus bien soudainement très médiatiques en 1994/1995. On ne compte plus les ouvrages, les calendriers, les missels et autres cassettes vidéo d'Anges se faisant autopsier, ah non, ça ce sont des extraterrestres, sans compter un film d'une ringardise inouïe, Dominique s'en mord encore les couilles.

Hasard ? Coïncidences ? Éditeurs sentant l'odeur du papier monnaie remplaçant à grande vitesse le bon vieux papier couché qu'ils utilisent pour imprimer leurs bouquins ? Simple escroquerie ou énorme escroquerie ?

Que nenni ! C'est encore un coup de Dominique, Archange de la Justice dans sa grande solde annuelle des idées reçues. La stratégie est simple : dans leur Yalta mystique, Andromalius et Dominique préparent la révélation des forces célestes aux populations humaines. Enfin, ça, c'est ce qu'ils veulent faire. Et comment faire passer le message à la ménagère de moins de cinquante ans, la cible idéale ? Par des bouquins, quand elles savent lire, par des articles dans Voilà, Gaci, Ici France et Paris Dimanche, déjà plus faciles à lire, et par la télévision, TF1 en tête qui programme de plus en plus d'émissions à la con. Si ça marche avec des extraterrestres, ça peut marcher avec les Anges, et, corollaire, avec les Démons. Car, c'est là que cela devient drôle : il n'est pas nécessaire de prouver l'existence des Démons quand on est déjà convaincu de l'existence des Anges, cela devient évident, ceux qui croient en Dieu croient automatiquement au Diable, ou alors, ce sont des abrutis qui ne savent pas ce qu'ils veulent ou qui veulent le beurre, l'argent du beurre, le cul de la crémière et la baratte pour lui fourrer dedans. C'est le principe éculé de la carotte et du bâton. Et l'accord entre Dominique et Andromalius va en ce sens. C'est Dominique qui fait tout le boulot, si ça marche ce sont Dominique et Andromalius les meilleurs, et si ça marche pas, c'est Dominique le con.

Rassurez-vous, ce n'est ni Dominique ni Andromalius qui s'occupent de cette promotion, mais bien des serveurs à leur solde ou des attachés de presse à celle de Didier, ce qui limite les dégâts. Sinon, on aurait droit à des 4 sur 3 dans tout Paris avec en slogan, «J'existe, préparez-vous !», ce qui n'est pas très cool.

Ce sont ces attachés de presse qui sont responsables de tous les bouquins et pamphlets, et eux également qui sont res-

ponsables de la médiatisation de certains phénomènes, comme les NDE, Near Death Expérience, où tout le monde raconte la même chose. C'est normal, c'est honteusement truqué.

Y a un truc !

Dominique est puissant dans la hiérarchie et cela lui accorde certains passe-droits. Il a donc pu créer une division d'Anges dotés de pouvoirs extraordinaires qui dépassent le commun des Anges : Les Puissances. En cela, il a bêtement pompé les vieux bouquins et les énièmes traductions des évangiles selon Saint Barnabé et il a remis à jour de vieux concepts de la Tradition Chrétienne : les 72 Puissances connues jadis sous le nom de génie et rangées en neuf Chœurs de huit Anges : Séraphins, Chérubins, Trônes, Dominations, Puissances, Vertus, Principautés, Archange et Anges. Bien sûr, ils ne se font plus appeler ainsi, pour la raison que Séraphin, c'est un peu limite, surtout pour un Ange au service de Dominique qui n'a qu'une envie, vous planter. A la limite, au service de Didier, je dis pas...

Les grosses, c'est comme les mobs, on est bien dessus mais faut pas que les copains nous voient avec...

Un petit mot sur les prières : croyez-vous vraiment que les Anges, Jésus et Dieu entendent vos prières quand, pathétiquement à genoux à côté de votre lit, vous récitez vos Pater et vos Ave avant de vous jeter sur votre grosse comme la misère sur le pauvre monde ?

Prenons chaque cas un par un : Dieu. Il entend, évidemment, il est Un et tout et tout, mais de là à dire qu'il écoute, il y a une certaine différence. Seuls certaines voix lui parviennent dans le bruit de fond universel et la plupart du temps, il n'en a rien à foutre.

Jésus, lui, pourrait écouter s'il le désirait les prières des croyants, il est capable de bien des choses, mais cela l'ennuie profondément. Il est déjà mort pour nous, il ne va pas en plus nous écouter gémir.

Quant aux Anges, ceux qu'incarnent les joueurs dans INS/MV, ils n'entendent rien, mais parfois les lignes sont encombrées quand ils invoquent leurs supérieurs et comme c'est souvent à des moments critiques, ils en viennent vite à détester les humains. S'ils se sont fait éjecter de la Terre et de

leur enveloppe humaine, ils ont souvent des années, voire des siècles, pour les détester et ceci est valable aussi pour les Démons.

Reprenons où nous en étions.

Tels les contrôleurs aériens de l'aéroport de Chicago, les 72 Puissances sont à l'écoute des humains. A l'écoute ne veut pas dire à la disposition, il y a une grosse différence. Ils ne vont pas sauver et exaucer tout le monde, sinon les réserves d'or du Vatican n'y suffiraient pas.

Les 72 Puissances sont divisées en plusieurs groupes, certains se reposent tandis que les autres sont en veille. Pour vous marrer, vous trouverez la liste des puissances avec leur secteur zodiacal ci-après. Merci qui ?

Les Pouvoirs des Puissances

Ne rêvez pas, aucun Ange, ou Démon, incarné par les joueurs ne pourra entrer dans le service des Puissances. Il n'en est pas question. Aucune dérogation n'est autorisée, les effectifs du service sont remplis. C'est bien pour cela que l'on peut vous décrire leurs pouvoirs sans trop entrer dans les détails du système de jeu. De toute façon, comme vous avez pu le constater, ce n'est pas spécialement une promotion, la comparaison avec les contrôleurs aériens n'est pas surfaite, c'est vraiment un boulot prenant. Et le Grade 2 qui se fait nommer temporairement (pour remplacer une Puissance sous le coup d'un surmenage ou envoyée dans une mission d'importance) au service des Puissances peut en avoir un peu sur la patate, au lieu de batifoler avec ses petits camarades, il est bloqué à écouter les cons. Surtout qu'il est obligé de quitter son enveloppe terrestre et que ça, personne n'aime, demandez autour de vous. Heureusement, leur service ne dure pas longtemps.

Les Puissances sont toutes considérées comme des Anges de Grade 2 au service de Dominique incorporels, c'est-à-dire qu'ils restent au Paradis, mais si vous voulez des chiffres et une liste de pouvoirs, reportez-vous à l'excellent supplément *Mucho Pesos Capharnaüm* qui vous donne pour tous les Anges et les Démones une liste de pouvoirs génériques. Si vous avez tout bien suivi, s'ils sont incorporels, ils ne peuvent pas agir physiquement, ou alors très peu et par objet interposé, rafale de vent, onde de choc, si bien sûr l'Ange possède ce pouvoir. C'est entre autres choses pour cela qu'il est très rare que dans les rapports, les Anges interviennent directement pour détourner un camion de son objectif par exemple. Ils ne peuvent rien faire ou presque, au-dessus de l'épaule des humains, et encore, pas beaucoup.

En plus de ces merveilleux pouvoirs magiques, qui ne leur servent pratiquement à rien, la Puissance bénéficie des pouvoirs suivants, qui ne dépensent aucun PP, le piston ça a du bon:

Hotline : Ce pouvoir permet d'être à l'écoute des humains, de la même façon que les Archanges sont à l'écoute de leurs serviteurs, en se branchant directement sur le corps de Dieu. C'est une version de ce pouvoir qu'utilise l'Archange Catherine quand elle est contactée par des femmes. Les Puissances sont à l'écoute de leur zone zodiacale, qui corres-

pond à la date de naissance de l'humain. Si on considère une répartition égale des naissances et une population d'environ 1800 millions de chrétiens sur Terre, cela fait tout de même un petit 25 millions et demi d'individus à surveiller par Puissance. En comptant les tours de garde, on grimpe vite à 50 millions et d'autres petits détails font monter l'addition aux alentours de 75 millions, ce qui est un peu plus de 5 fois les chances de gagner au Loto. Autant dire que les prières sont rarement exaucées. En se branchant sur le corps de Dieu, les Anges sont non seulement à l'écoute, ils ont le son, mais ils ont également l'image puisqu'ils peuvent regarder un peu ce qui se passe autour et intervenir s'ils voient l'une de leurs ouailles prête à recevoir une planche de surf en pleine tête comme dans l'Arme Fatale 2, avec ce bon Mel Gibson.

Déplacement temporel : Toutes les Puissances sont dotées de ce pouvoir qui permet de foutre un merdier monstre dans les dossiers du purgatoire. Il a pris une planche de surf en pleine tête ? Il est mort ? C'était un journaliste ? Pouf, déplacement temporel et on peut le prévenir à temps. C'était pas un journaliste ? Qu'il crève.

Impression mentale : En utilisant ce pouvoir proche de la télépathie, les Puissances peuvent imposer une image d'eux ou d'elles-mêmes dans l'esprit de leurs «sujets». Elles apparaissent nimbées de lumière, beaux et tout. Elles peuvent à ce moment-là faire et dire ce qu'elles veulent, mais leur mission étant Ange Gardien, les Puissances ne passent pas leur temps à jouer des claquettes dans la tête des gens (quoique, j'en connais certains, qui visiblement se font harceler). En fait, elles auraient plutôt tendance à donner un message court : «Baisse-toi !», «A droite !», «Non, l'autre droite !» pour des questions d'efficacité et de rendement.

Carte de priorité : C'est là que l'on arrive au pouvoir le plus intéressant des Puissances et le plus médiatisé, j'ai nommé, l'Intervention Divine lors des Near Death Expérience. Au moment de la mort d'un individu, il est immédiatement transporté via un grand tunnel tout gris sur la Marche du Purgatoire. Grâce au pouvoir Carte de priorité et dans le cas où la mort n'est pas flagrante, du style planche de surf plantée dans la tête ou décollage de la troisième vertèbre et des suivantes, d'un coup sec, comme ça, la Puissance peut intercepter son protégé durant son voyage vers le Purgatoire. Il est déjà pris en main par un Ange ou un Démon en service au Purgatoire, la Puissance peut lui faire un coup de tête balayette. Il apparaîtra à son protégé comme une grande silhouette nimbée de lumière, comme d'habitude et il pourra alors juger de son état : s'il est vraiment mort, zou, à la pesée des âmes, sinon, on retourne dans son corps tout de suite. Vous allez dire, ça ne sert à rien. Mais si, ça sert ! Rappelez-vous, c'est à l'instant de la mort que les Démons s'incarnent dans les humains. La Carte de priorité permet d'être sûr que l'humain n'abrite pas en son sein quelque créature démoniaque s'il se réveille après une mort clinique. C'est déjà ça. Bien sûr, le temps que la Puissance fasse un tour au Purgatoire et fasse coucou au moribond, il se passe du temps, surtout que le déroulement du temps sur les Marches est quelque peu chaotique, et la Puissance ne peut plus s'occuper du reste de ses clients durant ce temps. Attention donc aux planches de surf, on ne le dira jamais assez.

Et en conclusion

Les questions que tout le monde se pose
(sans aucun rapport avec le reste de cette extension)

Enfin, la réponse aux deux questions les plus posées par les joueurs (tous âges et Q.I. confondus)... Merci qui ?

Est-ce que c'est plus bourrin de jouer des Démons que des Anges ?

"Moi je joue à INS/MV, mais je suis pas un bourrin, hein, je joue des Anges..." est sans doute la phrase que l'on entend le plus en convention (presque à égalité vient celle, posée par le staff de Siroz, de "Quand est-ce qu'on mange ?"). Une phrase d'autant plus exprimée que la rumeur court que Croc et ses potes, jouent, eux aussi, plutôt des Anges. Rumeur que nous en profitons pour confirmer aussitôt. Alors, est-ce que seuls les bourrins jouent des Démons ? Une longue expérience prouve qu'il y a, en vérité, cinq niveaux de jeu à INS/MV (classés par ordre croissant de difficulté) :

Niveau 1 : Jouer à INS.

Niveau 2 : Jouer à MV.

Niveau 3 : Jouer à INS.

Niveau 4 : Jouer à MV.

Niveau 5 : Jouer à INS.

Niveau 1 :

Les joueurs incarnent des Démons. Ils choisissent les Princes-Démons les plus bourrins sauf un qui choisit Andrealphus avec la ferme intention de séduire tous les autres avant de leur trancher la gorge. Ils passent leur partie à tuer, violer, tuer, violer, cracher du feu.

Fun, mais rapidement lassant. Mais fun. Mais lassant.

Après, ils vont raconter partout qu'INS/MV est un jeu dégueulasse. Mais fun. Mais lassant.

Niveau 2 :

Les joueurs incarnent des Anges. Ils choisissent des Archanges bourrins (Laurent, Michel, Daniel) sauf un qui choisit un Ange au service de Dominique avec la ferme intention de

dénoncer tous les autres. Ils finissent par réussir la plupart des scénarios en tuant tout le monde autour d'eux... sauf celui qui incarne l'Ange de Dominique, qui s'occupe de la diplomatie de l'équipe. Et les dénonce après.

Fun quand on tranche pour la première fois la tête du Démon avec son épée argentée. Mais rapidement lassant.

Après, ils vont raconter partout qu'INS/MV est un jeu fasciste.

Niveau 3 :

Les joueurs incarnent des Démons. Ils ont décidé de faire le Mal, mais de le faire bien. Ils prennent des Princes-Démons dits intellos (Malphas, Kronos, Vapula) et essayent du mieux qu'ils peuvent de manipuler les humains, d'être pervers, méchants, de les pousser au viol, au meurtre, à la torture.

Un défi intellectuel passionnant... mais rapidement lassant. Au bout d'un moment, on a plutôt envie de gerber qu'autre chose... et de mettre son personnage au rencard. On a beau jouer au dur, c'est difficile de s'attacher à un personnage totalement négatif.

Après, ils vont raconter partout qu'INS/MV est un jeu d'ambiance.

Niveau 4 :

Les joueurs incarnent des Anges. Ils ont une équipe équilibrée, jouent en campagne, aiment faire évoluer leur personnage et en apprendre de plus en plus sur le monde d'INS/MV. Ils n'hésitent pas à désobéir discrètement à leur hiérarchie, créent autour de leur équipe un cast (amis, ennemis, contacts et renégats) de plus en plus fourni et sont ou de plus en plus cyniques, ou de plus en plus désabusés par rapport au dogme des Forces du Bien. Quand ils lâchent leur personnage (sauf s'il meurt), ils lui trouvent une fin : renégat, administratif, Bureau. Puis, ils reprennent un personnage tout neuf et tout innocent, bien que de caractère différent... Super. Parfait. Impec. Tout compris.

Après, ils vont raconter partout qu'INS/MV est un jeu génial.

Niveau 5 :

Les joueurs incarnent des Démons. Ils ont une équipe équilibrée, jouent en campagne, aiment faire évoluer leur personnage et en apprendre de plus en plus sur le monde d'INS/MV. Ils n'hésitent pas à désobéir discrètement à leur hiérarchie, créent autour de leur équipe un cast (amis, ennemis, contacts et renégats) de plus en plus fourni et sont ou de plus en plus cyniques, ou de plus en plus désabusés par rapport au dogme des Forces du Mal. Quand ils lâchent leur personnage (sauf s'il meurt), ils lui trouvent une fin : renégat, administratif, Bureau. Puis, ils reprennent un personnage tout neuf et tout "innocent", bien que de caractère différent...

Super. Parfait. Impec. Tout compris...

Mais... Mais c'est plus dur ! Il en effet plus difficile de jouer le "méchant désabusé" que le "gentil désabusé", et plus difficile de créer une personnalité profonde et pleine de facettes différentes à un méchant qu'à un gentil. Aussi, vous avez toutes nos félicitations !

En conclusion : vous l'avez compris, il est possible de jouer bourrin des Anges comme des Démons, et de jouer avec intelligence l'un comme l'autre. Mais... La palme du plus subtil revient à INS... Quoique personnellement, je préfère largement jouer des Anges.

OK, dites-le que vous vous en foutez de mon avis...

Comment utiliser INS/MV pour draguer des filles© ?

Giga facile. Ecoutez les conseils de Papa Siroz.

D'abord, une précision : les filles©, copyright Siroz, sont des êtres de sexe féminin entre quinze et vingt-cinq ans (en dessous c'est illégal), de taille variant entre 1M62 et 1M72, pesant de quarante-sept à cinquante-six kilos, avec des seins. Ah oui : elles rient à vos blagues.

La bonne manière de les draguer ? Les initier au jeu de rôles, bien sûr. Mais avec finesse...

Initions, initions...

Contrairement à ce qu'il est généralement cru, *Magna Veritas* (mais pas *In Nomine Satanis*...) est un excellent jeu d'initiation. Ses avantages ? Il est contemporain — donc pas dépayçant —,

français — donc pas dépayçant — et surtout, son concept est simple. Vous êtes un Ange, vous êtes là pour faire le bien.

Faire le bien... est un truc que les filles© aiment bien faire. Si vous observez bien autour de vous, les parties de jeu de rôles déplaisent aux filles© pour deux raisons principales : c'est trop violent, et c'est inutile... Elles sont pas connes. Elles comprennent bien où on veut les mener avec cette histoire de princesse enlevée, de donjon et de monstres. A un trésor.

Mais quel intérêt, ce trésor complètement irréel, que l'on n'utilisera absolument pas puisqu'il n'y a aucune partie où on joue la vie quotidienne... ce trésor qui servira, au mieux, à acheter des points d'expériences qui serviront, eux-mêmes, à gonfler son personnage pour qu'il vous ramène un autre trésor, aussi inutile et désincarné...

Tandis qu'un scénario où on a fait le bien, ou où on a empêché un mal de s'accomplir apporte une satisfaction intrinsèque. Faites jouer à des filles© une partie où il faut arrêter un Démon tueur et violeur d'enfants, je vous assure qu'elles ne vous demanderont pas où est l'intérêt. Vous aurez d'ailleurs rarement vu des joueurs si motivés...

Mode d'emploi

Première étape :

Réunissez cinq filles© parmi vos connaissances. Si vous n'en avez pas cinq, ajoutez des garçons dans l'équipe, mais choisissez les intelligents... un bourrin gâcherait toute l'ambiance que vous voulez créer. En tous cas, ne croyez pas qu'il faille absolument que votre équipe soit mixte : des équipes uniquement féminines sont très efficaces et très roleplaying. Croyez-moi, je parle d'expérience.

Deuxième étape :

Expliquez-leur le concept du jeu, sans entrer dans les détails et surtout sans vous étaler sur le système de jeu, les caractéristiques et le caractère de chaque Archange. Ça les ferait chier rapidement. Cet exposé ne doit pas durer plus de quatre minutes. Vous ferez de la broderie pendant le scénario...

Préparez-leur des personnages tout faits avec un passé et un caractère. N'hésitez pas à utiliser, si vous le voulez, les personnages prêts-à-jouer d'*Intervention Divine* ou de *Demonix Remix*. Quand les filles© seront des joueuses expé-

mentées, elles adoreront tirer leurs persos elles-mêmes et se construire quelque chose de vraiment personnalisé. Mais n'oubliez pas que nous parlons de débutantes.

Troisième étape :

Vroum, le scénario. C'est ça qui les intéresse. En gros, si vous les avez réunies à 20H00, il faut qu'à 20H30 vous ayez commencé la partie. Répétons-le : les subtilités techniques de tirages de perso, c'est vraiment pas le moment. Ce qui leur plaît, et c'est d'ailleurs avec ça que vous les avez "attirées", c'est le côté théâtre et psychologie. On est bien d'accord ? Usez et abusez de la phrase : "T'inquiète pas pour les dés, c'est le maître de jeu qui gère".

Le scénario. Choisissez-le avec de larges parts d'enquête et diplomatie... mais aussi avec deux ou trois combats. Les filles© auront envie de tester leur jolis pouvoirs tous neufs. Le tout, nous l'avons dit, est que cette violence ne soit pas inutile. Aller dans un bar et taper sur des gens, cela ne les intéresse pas (et puis, ce n'est pas très angélique, souvenez-vous...). Par contre, s'il s'agit de sauver quelqu'un ou de punir un salopard, elles répondront présentes. Vous pensez que les filles© sont des êtres de tendresse et de paix ? Mettez-leur devant le nez le Démon serial-killer d'enfants dont nous vous parlions tout à l'heure, et vous serez surpris.

Quatrième étape :

La partie a plu ? N'essayez pas de convaincre les hésitantes, ne gardez que celles qui adôrent©. Elles seront majoritaires, croyez-moi. Ensuite, faites-les jouer en campagne. En faisant bien attention au quotidien : créez des lieux dans lesquels vous reviendrez souvent, faites passer le temps, faites jouer les petits événements de la vie de tous les jours, créez des personnages secondaires (contacts, amis, ennemis, sous-fifres) qui feront des apparitions régulières.



Cinquième étape :

N'hésitez pas à les voir en particulier — ou en groupe — pour parler de leur personnage. N'hésitez pas à faire évoluer celui-ci.

Sixième étape :

Emmenez-les à la pizzeria en groupe. Payez.

Septième étape :

Emmenez-les au cinéma en groupe. Payez pas, ça ferait anti-féministe. Enfin, payez votre place, quand même.

Huitième étape :

Choisissez en une et emmenez-la au cinéma, seule. Payez, ça fait galant.

Neuvième étape :

Maintenant SIROZ ne peut plus rien pour vous.

Merci qui ?

Littleburgh, Utah.

Mick Kent, Démon de Malphas de son état, observait l'assistance. Une petite ville des Etats-Unis dans une région très religieuse, un bar propre, des américains moyens en train de boire des milk-shakes et de la bière — avec une préférence pour la bière, quand même. Les conversations étaient calmes, le patron souriant, la musique sautillante.

Ça n'allait pas être du gâteau.

OK, l'alcool était normalement interdit dans cet Etat. Mais ça ne suffisait pas à constituer un péché mortel pour tous les assistants.

Appeler la police pour faire constater le délit n'avancerait pas non plus le schmilblick. Quelques heures de prison et tout le monde se retrouverait dehors — l'âme pas plus souillée pour autant. Si ça se trouve, l'expérience réussirait même à les dégoûter de boire de l'alcool. A ce compte-là, autant se faire engager directement par les you-yous.

Le barman servit un gin-tonic à son voisin, un homme d'une cinquantaine d'années, au visage rougeaud et à l'allure débonnaire. Ce dernier le remercia amicalement, l'air content de lui, de l'avenir et du monde.

Quelle galère, ce patelin... Quelqu'un pouvait-il lui dire comment il était censé faire pour damner tout ça ?

Il commanda une vodka. Encore un miracle qu'ils en aient dans ce trou. Le patron lui-même se chargea de lui apporter le verre et le lui offrit — vu que c'était la première fois qu'il venait en ville. Mick eut envie de vomir.

Une heure passa. Dans le parking, un bruit de bagnole.

Un quart d'heure passa encore.

Puis la musique changea brusquement, remplacée par le thème — incongru en un tel lieu — de "Neuf semaines et demie". Le patron monta le son et tourna quelques boutons derrière le bar, éteignant la rampe de néons qui ornait le mur gauche.

L'ambiance devint nettement plus intime, accompagnée de quelques cris joyeux des péquenots à leur table. Deux gros costauds se levèrent et aidèrent le barman à installer une longue table en bois perpendiculairement à la scène. Mick haussa un sourcil intéressé. Oui, il y avait une scène dans ce boui-boui... étonnant. Des visions de Lucky Luke et de danseuses en crinolines dessinées par Morris lui traversèrent l'esprit. Autour de lui, les buveurs se trémoussaient sur leur chaise, comme s'ils attendaient quelque chose. Quelques instants plus tard, leur patience fut récompensée. Le patron sauta sur la table et leva les bras.

- "Mes amis... Comme je vous l'avais promis, nous avons la joie d'accueillir aujourd'hui en nos murs une véritable star... Venue tout droit de New York — autant dire du bout du monde — voici la ravissante, l'inoubliable, la somptueuse... Kitty Katechise !"

Le thème de "Neuf semaines et demie" se fit plus fort et le rideau miteux qui recouvrait la scène se souleva. La salle retint sa respiration, et même Mick, qui en avait vu d'autres, ne put s'empêcher de bêler d'admiration.

Putain la gazelle...

Trop belle pour un patelin comme ça, pensa-t-il aussitôt. Du loukoum pour des camionneurs. Du gaspacho pour des éboueurs. Ou de l'essence sur une allumette... Tout dépendait...

Il s'attendait à tout sauf à ça. Des strip-teaseuses, il en avait vu dans les grandes villes... Des pauvres filles trop grosses ou trop maigres, le regard vitreux, tout le malheur du monde dans leur cellulite précoce. Même pas des âmes à prendre : damnées avant de naître.

Ou alors, il y avait la version luxe, de celles qui ne restaient pas longtemps dans le métier, mais qui épousaient leur manager ou obtenaient des petits rôles dans des soaps à deux sous. Des "cornflake girls", solides et caricaturales américaines nourries au maïs et au yaourt, genre Claudia Schiffer en plus vulgaire : la peau rose, les cheveux blonds, les dents blanches et brillantes. Des pubs pour le rêve américain ou pour le dentifrice.

Mais ça...

Ça, autrement dit Kitty Katechise, c'était autre chose. Fine des poignets aux chevilles, des jambes et des bras interminables, au point d'en être même légèrement dégingandée. Mais en même temps,

- " Je te conseille pas de poser tes sales pattes graisseuses sur elle, connard. T'as déjà assez foutu la

merde dans cette ville."

Kitty se rapprochait, valsant plutôt qu'elle ne marchait sur le podium. Hasard ou provocation, elle se tourna vers Lou et, les bras en l'air, fit lentement onduler bras et seins, pliant peu à peu les jambes jusqu'à se trouver à genoux par terre. La jupe faisait une corolle dont elle était le centre et une goutte de sueur coula lentement sur son mamelon droit. Lou déglutit bruyamment.

L'autre — que Mick décida de surnommer Bronson — traversa la salle d'un pas lourd.

- " C'est par ici que ça se passe, Lou. "



— On t'a pas demandé de venir, répondit un autre mec à la table.

Un grand type tout maigre se leva lui aussi, à quelques mètres de là.

- " La gonzesse, c'est pas ton domaine réservé, crétin. Y'en aura pour tout le monde. "

Mick assistait à la scène, à la fois abasourdi et jubilant. Incroyable ! Ils vont quand même pas la violer...

Bronson était arrivé près de Lou et le barman s'interposa à toute vitesse.

- " Les mecs, les mecs, calmos... Cette jeune fille est comédienne, elle est invitée par la maison... "

Le poing de Bronson l'atteignit en pleine figure et l'homme s'écroula, du sang plein le nez. Sur le podium, Kitty laissait lentement couler sa jupe sur le sol. Le type à la table qui avait pris le parti de Lou sauta sur Bronson et Lou cassa une bouteille de bière sur le comptoir. De l'autre côté de la salle, une table se renversa et un nouveau venu — blouson de cuir, petit, moustachu — fonça vers la scène. Les yeux fixés sur lui, comme si elle ne voyait pas le danger... ou comme si elle s'en réjouissait, la stripteaseuse passa ses mains sur ses épaules, sur son ventre, entre ses jambes... puis fit brusquement volte-face, lui tournant le dos. L'homme bondit mais sa course fut interrompue par le coup sec d'un autre buveur. Mick apprécia en connaisseur, puis tourna la tête vers le pre-

mier groupe, juste à temps pour voir Bronson reculer, le visage ensanglanté. Deux hommes foncèrent à son secours et des hurlements résonnèrent dans la salle.

La jupe de Kitty tomba sur le sol comme une flaque de sang. Les seins nus, la jeune femme n'était plus vêtue que d'une sorte de culotte haute et noire et de bas de coton épais, sans porte-jarretelles.

La musique changea.

Ce n'était plus "Neuf semaines et demie", mais quelque chose de plus ethnique, de plus primal. La danseuse accéléra son rythme, tressautant comme dans un rituel vaudou, le regard bouillant derrière le voile étincelant des cheveux.

Une nouvelle table tomba et un homme la suivit.

- " Ça suffit, hurla une voix masculine. Mais qui êtes-vous donc pour vous vautrer ainsi dans la fange, pire que des bêtes ? "

Les buveurs s'immobilisèrent, comme frappés par la foudre. Une silhouette maigre, habillée de noir s'était dressée au centre de la salle.

Merde, pensa Mick. Un prêtre.

- " Je suis venu voir de plus près cet endroit de débauche, criait l'ecclésiastique, levant un crucifix argenté. On m'avait dit qu'une créature de luxure viendrait se donner en spectacle en ce lieu mais ja-ja mais je n'aurais ima-ma giné... "

Il est saouïl, comprit soudain le Démon. La soirée était décidément fertile en surprises. *Ce putain de prêtre est saouïl !*

- "... une telle débauche ! reprenait l'homme. Vous vous battez tels des chiens pour l'o-l'o deur d'une chienne... Je sens en ce lieu une influ-flu ence démoniaque..."

Je n'ai rien fait, protesta mentalement Mick. Voilà... Dès que quelque chose ne va pas, on est tout de suite les boucs émissaires...

Le calme était revenu et le prêtre aurait emporté la partie s'il avait été seul avec ses ouailles. Mais il n'était pas seul. Contre lui il y avait Kitty... et la musique.

Qui faisait vibrer la salle de ses chocs saccadés.

Dos aux spectateurs, ignorant superbement ce qui se passait sous elle, la jeune femme se mit à retirer sa culotte.

La salle gronda et Lou avança vers la scène.

- " Vous faites ce que vous voulez, mais la fille est à moi ! "

Il marcha droit devant lui, comme hypnotisé. Le prêtre l'observait, ses yeux flamboyant sous l'insulte. Lou passa à quelques centimètres de lui...

- "Attention !" cria involontairement Mick, avant de se mordre aussitôt les lèvres pour se punir de sa réaction charitable.

Heureusement, son appel était passé inaperçu. Le crucifix se leva et frappa. Le bibelot était lourd. Un peu de sang gicla de la tempe de Lou, qui s'écroula.

- " Alors là, *padre*, vous exagérez, quand même ", dit un type à l'allure mexicaine.

D'un même mouvement, le prêtre frappa de toutes ses forces, faisant péter la joue du malotru. Mick applaudit silencieusement. Le frère du mexicain se leva et attrapant le prêtre par l'épaule, le fit valser contre le bord du podium.

Vêtue seulement de ses bas noirs, Kitty descendit lentement vers le sol, les genoux écartés.

Le prêtre leva les yeux.

C'est alors que trois choses arrivèrent en même temps. Mick eut beau essayer plus tard de reconstituer les événements, il ne parvint jamais à décider, en son âme et conscience, ce qui avait précédé quoi. Kitty descendit plus bas.

La musique se mit à hurler.

Le prêtre se releva brusquement et saisit un couteau.

C'était un grand couteau, du genre à découper la viande, qui était posé sur une table à quelques centimètres. Ce qu'il faisait là, Mick ne le sut jamais.

A sa gauche, un buveur haletait lentement, les yeux levés sur les cuisses ouvertes au-dessus de lui. Ce que reflétait son visage dut paraître démoniaque à l'homme de Dieu — et d'une certaine manière, il n'avait pas tort.

Il frappa.

Le couteau rentra par l'œil gauche et traversa le crâne.

Ce fut comme un sacrifice. La musique s'accéléra encore, et dans l'esprit des spectateurs, quelque chose craqua. Le sang, le rythme et le sexe se mêlèrent. Lou se leva, le visage marbré de taches pourpres.

- " Il la veut pour lui... Mais elle est à moi.

— A moi, répéta un homme, à droite du podium.

— A moi, répéta un autre, à un mètre de lui.

— A moi... dit une voix rauque.

— A moi... "

Kitty dansait.

Le prêtre retira la lame de la tête ensanglantée, vit un homme s'avancer et frappa.

Kitty dansait.

Le voisin de Lou se précipita vers le podium et Lou lui éclata la tête, une fois, deux fois, trois fois contre l'angle de la table.

Kitty dansait.

Bronson se jeta sur lui et l'étrangla.

Kitty dansait.

A deux mètres de là, un homme en frappait un autre à la gorge avec un tesson de bouteille cassée.

Kitty dansait.

Le prêtre se tourna vers un jeune garçon, trop jeune pour le spectacle, et frappa.

Kitty dansait.

Puis le chaos se déchaîna. Un morceau d'Enfer sur Terre. Le troisième cercle, pour être précis. Mick recula prudemment sa chaise, savourant le spectacle.

Il n'y avait pas de bruit... juste les coups sourds de la musique. Les hommes s'entre-tuaient sans un cri, vomissant en un acte de violence désespéré des années de frustration réprimée, de sensualité refoulée, d'espairs gâchés.

Et Kitty dansait.

Au bout de quelques minutes — un combat est toujours plus court qu'on ne croit — le sol était jonché de corps. Deux à trois survivants s'enfuirent dans la nuit. Le prêtre était assis par terre, la lame ensanglantée à la main, et regardait le sol en chantonnant un cantique. Son corps était agité de spasmes.

La musique s'éteignit. Frissonnant un peu, Kitty se releva, se frotta les épaules et disparut derrière les rideaux. Les sirènes résonnaient dehors. Le patron avait dû réussir à passer un coup de fil.

Mick se leva. Temps de faire une sortie.

Il y avait quand même quelque chose qu'il voulait vérifier d'abord. Ce n'était pas une you-you... il l'aurait su. Mais il y avait toujours la possibilité qu'elle soit une collègue... aux ordres d'Andrealphus, par exemple. D'un geste souple, il bondit sur scène et courut à sa poursuite dans les couloirs.

- " Mademoiselle ! Mademoiselle ! "

La jeune femme enfilait un peignoir rouge. Sans les projecteurs, elle avait l'air plus fragile mais nom de Dieu — pardon — quel morceau !

Il lui glissa quelques mots en démoniaque et à son regard étonné, eut la confirmation que ce c'était bien que ce qu'il croyait : une humaine. Pure et dure. Il lui baisa la main.

- " Mademoiselle, permettez-moi de vous adresser mes plus vives félicitations. Beau travail. La police va bientôt arriver, si vous voulez l'attendre... "

— La police ? "

Bien sûr. Avec les projecteurs dans les yeux, elle n'avait sans doute rien vu. En plus, elle n'avait pas l'air très maligne.

Mais elle était sacrément belle... *Trop belle pour un patelin comme ça.*

Il sortit de l'établissement et s'éloigna prudemment du cordon de police — on ne savait jamais avec les flics, y avait toujours la possibilité de faire une mauvaise rencontre. A un bon kilomètre de là, il sortit son cellulaire.

" Allô ? Oui... c'est moi. L'affaire est réglée... Oui... Oui, merci... Faut dire je n'ai pas eu beaucoup de mérite... Enfin, je vous expliquerai ". Il prit une profonde inspiration.

- " Mais vous savez patron, je me demande, des fois... Est-ce qu'ils ont vraiment besoin de nous ? "



VOUS ÊTES DANS LE
BUREAU. VEUILLEZ
ÉVITER TOUT GESTE
BRUSQUE

16 déjà ? ben oui...

Toute la magie d'In Nomine Satanis / Magna Veritas en une extension.

Le Bureau, la Maison, Chez Régis, des Familiars pour les Anges, Les soldats de Dieu (plus qu'un métier, une passion), La garde blanche du Vatican, des renégats partout, Iglandé... et une campagne qui, c'est garanti, changera la face du monde d'In Nomine Satanis / Magna Veritas ! Mais on ne vous dira pas s'il faut la rater ou la réussir.

Et en scoop, comment draguer les FILLES avec INS/MV. C'est vraiment l'extension dont vous avez tous besoin.

Ca s'arrose ? Patron ! Un canon !

En bonus, faites-vous des amis grâce à INS/MV : les phrases sympa à placer au bon moment.

Pourquoi tu me parles ? T'as pas d'amis ?

T'es encore là ? T'as pas de maison ?

Je te raccompagne, pour être sûr que tu te casses...

Merci qui ?

Il est nécessaire de posséder* le paquet de base d'In Nomine Satanis / Magna Veritas, Le jeu de rôles à collectionner en vente partout ou presque, pour bien profiter de cette extension-recharge qui ne contient que des pages rares pour le même prix !

*Il est préférable de l'avoir acheté, mais c'est vous qui voyez, on ne vous apportera pas d'oranges si vous vous faites gauler par votre détaillant préféré qui tord des barres de fer à mains nues au petit déj.