

SUR LA TERRE COMME AU CIEL



ins
m

SUR LA TERRE COMME AU CIEL



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

SOMMAIRE

'TRO 2

Bonnes et mauvaises actions 3

ASSOCIATIONS 6

Alpha-13..... 6

Knights of the Golden Dawn 11

Le marronnier magique 15

Père peinard 20

Zen Plantura 23

CERCLES 28

Le Club des Ennemis de la Jeunesse Dorée 28

Les gentilshommes du temps jadis 34

L'International Business Bank of Montreuil 38

JALMYLV (Jusqu'à la mort y a la vie) 42

« Cinéma, cinémaa... » Lapin Blanc Production 46

SABBATS ET CONCILIABULES 50

La Confrérie des Lunes Fanées (CLF) 52

La crèche 55

L'escorte 59

L'Ordre Vertueux de St John de la Matraque 63

Portes Grinçantes & Co 69

CRÉDITS

Saboté par Po Bouas et Thomas Cheilan,

Violemment assistés de Mathieu Blayo et Mélanie Poudroux

Spécial remerciements à Aurel pour sa venue au monde (un an déjà !) et sa maman, Juliette, pour sa participation exceptionnelle à la nouvelle « Barbie & B.Jim »

Relecture coordinatrice de l'unification des substances intrinsèques : CROC

Illustration de couverture de Christophe Swal, mise en page par Repier

Illustrations intérieures de David Bauwens, Stéphane Poinot, Giuseppe Severino et Christophe Swal

Mis en page par Thorfin « Mourex grade 2 » Bouly

COUVENTS ET ABBAYES 74

Abbaye des beaux jours 74

Les Demoiselles de Stuttgart 78

Notre Dame du Non Merci 81

LES HONNEURS 86

Astaroth, chambellan du culte 87

Dispater, duc de l'architecture aliénante 91

Méphistophélès, marquis de la déchéance méritée. 93

LES SEPT PÉCHES CAPITAUX 100

SCÉNARIOS ET ANNEXES 106

La tremblote de St Guy (scénario INS/MV) 106

La renversante sexualité

des chauves-souris (scénario MV) 112

Nom de code : Josette (scénario INS) 119

Nouveaux profils 125

Booster un grade 0 128

Derrière ses grosses lunettes, le regard austère de Mme Franjoux se perd dans la contemplation des formules mathématiques que sa main inscrit machinalement à la craie sur le tableau. De la masse silencieuse des élèves, des chuchotements s'élèvent jusqu'à ses oreilles, provoquant un trouble dans son rituel arithmétique matinal. C'est sans doute ce demeuré de Gilphonse qui tente d'intimider le nouveau... elle s'occupera de son cas plus tard...

Gilphonse s'est en effet tourné vers le gamin aux bouclettes blondes, au visage mou et rond pas tout à fait sorti de l'enfance : « Hé toi ! Tu sais pourquoi la prof ne porte pas de culotte ? » Sans marquer d'étonnement, l'autre le dévisage de ses yeux mornes : « Bah ouais, évidemment. Elle a été enlevée par des syndicalistes extraterrestres à moitié nazis en 1947 et elle revient pour étendre leur empire sur le monde... »

Désarçonné par cette révélation, Gilphonse pivote sur sa chaise et alors que ses yeux se posent sur son professeur de mathématique, il lui semble distinguer des tentacules translucides qui, ondulant dans l'air, lui sortent par les oreilles.

Le gamin blond se penche à l'oreille de Gilphonse : « Qu'est ce que je te disais ? Elle va nous convertir à son culte archi-interdit, si on ne fait rien ! Il y a que ceux qu'ont pas la moyenne en maths qui peuvent la voir sous sa vraie forme, c'est pour ça qu'elle te déteste. »

Douze compas plantés le long de la colonne vertébrale, Mme Franjoux tente encore de se débattre, tandis que les gamins l'attachent au radiateur. Elle veut protester mais ses cris se confondent avec le chant aigu de la sonnerie d'intercours : « Nooon les enfants ! Je ne suis pas une syndicaliste sans culootte... »

Mme Franjoux se réveille en sursaut. Ajustant ses lunettes, elle constate qu'elle se trouve effectivement dans sa chambre à coucher, qu'elle a une migraine atroce et qu'elle porte toujours sa grosse culotte en coton.

Trois heures plus tard, son cours commence et alors qu'elle s'apprête à entrechoquer la craie et le tableau pour la première fois de la matinée, le principal rentre dans la classe : « Bonjour les enfants, voici un nouvel élève. J'espère... » Baissant les yeux, elle croise le regard morne d'un gamin aux bouclettes blondes et au visage rond. L'espace d'un instant, il lui semble apercevoir quelque chose de translucide lui sortir de l'oreille : « Nooon... »

Les portes du département psychiatrique se referment sur les cris de Mme Franjoux.



Ces lignes prennent en compte les changements intervenus dans FIRE & ICE et JÉSUS REVIENS !. Maintenant, si vous n'avez pas encore joué ces campagnes ou que vous ne les avez pas terminées, c'est sans importance, vraiment. Il y a des bouleversements en haut comme en bas, plein de nouveaux rapports de force qui ne vont pas se régler du jour au lendemain. Alors on ne va pas vous torpiller tout ça illico par une nouvelle campagne dont chaque épisode nécrose les multiples ouvertures de jeu des trois extensions précédentes. Allez-y cool, à votre rythme (et pas de blagues, hein ? Bifrons ne tente pas un coup d'état en Enfer, ni Dominique de prendre la place d'Yves au conseil), tranquille, on va faire une petite pause et s'intéresser à d'autres enjeux. Pendant que les supérieurs tentent de sauver les meubles ou de renforcer leur position politique, que les barons renégats déposent les armes, sur Terre, les bas grades des deux camps se livrent à une compétition des plus sportives autour de leur sujet de divergence préféré : l'humain, où qu'y va et comment ? Une vingtaine de recettes vous sont proposées pour l'agrémenter à votre sauce, sans balle de 11 mm qui croque sous la dent.

Allez faire un tour, ouvrez une page au hasard et lisez en diagonale. C'est diététique. De l'ange contre du démon, ça n'augmentera pas le taux de troisième Force dans vos artères, promis juré. Pourquoi un régime aussi strict ? Hé bien justement pour que vous puissiez ensuite saler à votre convenance ou rajouter tout le beurre qui vous manque, selon vos fantaisies.

Toutes les « factions » décrites, anges ou démons, sont exploitables aussi bien pour INS que pour MV. Évidemment, les rapports et les situations de jeu sont envisagés sous les deux angles, selon le camp des PJ. Faites-en ce que vous voulez : des

TRAC

missions de routines, des fausses pistes au milieu d'un scénario, des intrigues rocambolesques ou du quotidien en barre entre deux placards à background.

Globalement, ce bouquin s'adresse à des grades 0 et 1 (ce qui ratisse déjà très large) et, selon votre table, les obstacles paraîtront quasiment insurmontables ou au contraire les solutions évidentes. Pour autant, il n'est pas conseillé d'adapter situations et PNJ aux capacités de votre groupe, les méthodes utilisées étant fonctions de la nature et du niveau de leurs pouvoirs. Il est donc logique que les personnages débutants galèrent et que les quasi-grades deux se taillent une place confortable sans trop d'effort. Après, il y a suffisamment de spécialités envisagées pour que chacun rencontre sa sphère d'épanouissement perso et son domaine d'incompétence total.

Allez c'est parti, on ouvre le rideau sur les principes de fonctionnement et après vous pouvez tout casser dans cette gargote.

BONNES ET MAUVAISES ACTIONS

Évidemment, l'administration ne crie pas sur tous les toits qu'elle distribue des « bons points », ça la foutrait mal d'admettre qu'elle en est arrivée là...

Mais quoi, il ne faut pas se leurrer, pour zigouiller le camp d'en face et en finir avec toutes ces rumeurs sur l'existence d'une troisième Force, le mieux c'est d'attirer un maximum d'âmes de son côté. Le problème c'est qu'en la matière, les statistiques ne sont jamais à jour. Il y a encore des âmes d'humains morts au 16^e siècle qui attendent au Purgatoire de savoir de quel côté va définitivement pencher la balance. Enfer ? Paradis ?

L'air de rien, sur Terre, les actions éparpillées d'agents qui montrent la « bonne voie » aux humains, ça peut toujours arrondir les fins de décades difficiles.

Mais bon, pour beaucoup d'anges et de démons, si aider à traverser la rue à mémé ou la sodomiser sauvagement dans les orties, ça les éclate cinq minutes, au bout de dix, les voilà repartis dans des considérations carriéristes : comment dézinguer leur supérieur ou les vilains pas bô du camp d'en face.

Pendant ce temps, mémé traverse toute seule livrée à son destin. OK, pour elle, c'est peut-être déjà joué. Mais pour le petit jeune à côté qui observe plein d'espoir sa mémé, y'a personne pour montrer l'exemple : « tiens, tu vois, ta mémé, tu peux l'aider à traverser » ou « tiens, tu vois, ta mémé, tu peux aussi la ... ». Bref, en voilà un qui meurt en 2070 et qui sera encore au Purgatoire en 2502. Et vous appelez ça du boulot ?

Heureusement sur Terre, il y a des agents incarnés affectés à des missions de routine, qui ont du temps, eux, pour réinventer le bien ou le pas bien d'aujourd'hui et de demain. Ils s'organisent et font des trucs en groupes autres que des partouzes. Ensuite, ils rédigent des rapports d'activité pour que l'administration ne les taxe pas de laxisme et ne les soupçonne pas d'être renégats : « Alors voilà, la semaine dernière, on a appris à vingt-cinq jeunes à faire traverser les mémés. Déjà, eux, ça les a occupés à autre

chose qu'à vendre de la drogue à la sortie du lycée. En plus, y'en a plusieurs qui se sont rendu compte qu'ils pouvaient faire des trucs de leur vie, même s'ils doivent terminer dans les stats du chômage de la télé. Côté mémés, c'était pas mal. Bon, bah, elles ont traité les jeunes de merdeux comme quoi elles pouvaient traverser toutes seules, mais j'en ai repéré une qu'à quand même souri au boucher après ça. Elle a même donné vingt centimes d'euro à un alcoololo du quartier. »

Bien sûr, l'administration s'en tape. Au moins dans un premier temps. Mais au bout de six mois, ça commence à porter ses fruits. C'est tangible, dans le secteur, on sent que quelque chose est en train de bouger.

Donc l'administration prend note. Dans la zone concernée, des groupes d'humains commencent à faire des trucs moins sympas ou plus sympas que d'habitude, bref, ils sont sous influence maléfique / bénéfique.

La répétition d'actions qui ont déjà prouvé leur efficacité est alors récompensée. Au compte-gouttes.

Pour cela, elles doivent être consignées dans le rapport d'activité du groupe qui a su se faire remarquer par la hiérarchie. Le fonctionnement est assez proche du rapport de mission, celui qui le rédige a le power.

Sauf que ces groupes n'ont pas vraiment intérêt à baratiner. Gonfler les chiffres alors que concrètement, il ne se passe pas grand-chose sur le terrain, c'est un aveu d'inefficacité et ça va se voir. Tôt ou tard, ça se paie et mentir à sa hiérarchie, c'est encore un coup à terminer guichetier au purgatoire ou barboter sous forme larvaire quelques millénaires dans un fleuve de sperme. En gros, le jeu n'en vaut pas la chandelle. Ce n'est pas comme quand on essaie de faire croire à la hiérarchie que c'est le camp d'en face qui a activé un champ magnétique dans le métro durant les heures de pointe.

Ensuite, lorsque des « collègues » viennent les épauler dans leur action, ces groupes n'ont pas non plus intérêt à s'attribuer leur boulot. Le but est plus d'attirer à soi le maximum d'agents. À la longue, le prestige et la publicité prouveront l'importance de cette activité.

Vingt, c'est le nombre de points de bonnes / mauvaises actions qu'il faut pour récupérer un PA. Ce n'est pas une promotion de mission ou d'archange / prince démon. C'est une promotion ouverte pour activité terrestre de routine.

Mais cela s'inscrit uniquement dans le cadre des rapports d'activité faits par des groupes qui ont su se faire connaître par la hiérarchie.

Ce qui prime, c'est la répétition d'actions dans un sens donné. Ce n'est pas la peine d'aller faire traverser mémé dans le Larzac, s'il n'y a pas un objectif global derrière.

MOI GRIGEGLAX, GRADE 2,
éventreur de héros païens et de renégats sous amphet', qu'est ce j'en ai à foutre de tes bons points ?

Tous les groupes présentés dans ces pages sont localisés en Europe. Leur rayon d'action peut être de l'ordre, par exemple, d'une ville ou d'une région. Ce qui fait que le jour où tu te fais charcler dans leur secteur, que tu looses sévère ta mission ou que tu as besoin de renseignements, ils peuvent peut-être te venir en aide. Oh, pas grand-chose : te trouver une planque le temps de te

refaire une beauté, te mettre en contact avec un élu local ou te faire un crédit pour monter ta PME ... c'est selon leur spécialité. Mais bon, eux, ça va leur faire du boulot en plus, donc en échange faut leur donner un coup de main. Les bonnes / mauvaises actions donnent un certain nombre de points. Soit tu les gardes pour une prime d'activité de routine future, soit tu les dépenses tout de suite en échange d'un service.

Tu remarques que si tu décides de les conserver, tu n'es pas cantonné à un secteur. Par exemple, à Stuttgart t'as incité une nonne à utiliser du latex, ça te rapporte trois points. De passage dans le Val d'Oise, t'as magouillé pour déboiser un peu la zone, ça t'en rapporte douze. Et là tout s'additionne, te voilà maintenant avec quinze points de mauvaises actions.

La hiérarchie cumule en effet les points, elle est comme ça. Dans tes temps libres, elle préfère que tu œuvres à la récolte d'âmes plutôt qu'à lustrer ta panoplie d'armes blanches.

Pour ton gentil animateur de table, ce sont des situations de jeu en plus, voire carrément des scénarios instantanés. Des fois, tu te retrouves dans un secteur où c'est le camp d'en face qui bosse et là c'est encore une autre histoire. Bien sûr tu peux être tenté de les zigouiller. Mais tu peux aussi agir en douce, à saper leur travail et attirer à toi des âmes acquises à l'Ennemi. Donc, là aussi, tu récupères des points de bonnes / mauvaises actions par le biais de rapports faits par ton supérieur à la hiérarchie. C'est vrai que s'il ne t'aime pas, il n'est pas obligé de le signaler. Mais pour lui, c'est aussi une manière de dire à l'administration qu'il s'occupe du problème.

MOI BEN LADEN,

gentil animateur de table, j'aimerais savoir comment ça marche en terme de jeu ?

Chaque groupe décrit mène une activité spécifique selon les compétences de ses membres. Les bonnes et mauvaises actions à réaliser dans sa zone d'intervention sont fonctions des objectifs spirituels qu'il s'est fixé et donc différent d'un groupe à l'autre. Les listes fournies ne sont évidemment pas limitatives mais les actions ajoutées doivent présenter une cohésion avec celles existantes.

Pervirer un habitant d'une campagne qu'un groupe de démons œuvre à transformer en décharge chimique ne fera pas avancer la cause. Faire disparaître un militant vert non plus et ça risque de mettre en péril leur couverture. Par contre, corrompre un écolo du coin qui abandonne définitivement ses idéaux, ça le fait.

Si un test est nécessaire pour accomplir une action, une marge de réussite finale de 10+ entraîne toujours des conséquences inespérées (le gain en BA/MA est alors majoré, à la discrétion du MJ).

1 à 2 BA/MA

Tout un tas de petits riens qui prennent leur ampleur dans la répétition. À ne pas négliger.

Pour l'ange / démon ce sont des actions qui peuvent être simples à réaliser sans recours obligatoire à un jet de dés. Par contre, il faudra peut-être se creuser la tête cinq minutes.

3 BA/MA

Là, il faut par exemple détourner un humain d'une voie qu'il suit par obligation morale ou matérielle.

Dans le premier cas, les tests de l'ange / démon seront difficiles. Ils s'appliqueront par exemple à des talents tels que Baratin, Discussion ou Séduction. Après, il faut encore un événement déclencheur qui pousse l'humain dans la voie indiquée. La présence de l'ange / démon pour l'aider à se jeter à l'eau est préférable. Évidemment, débarquer dans la vie de quelqu'un sans motif (couverture sociale ou civile), ça le fait pas.

Le problème de l'obligation matérielle est autre. L'humain ne peut pas : il lui manque le fric, le boulot, le flingue ou encore l'église à côté de chez lui. Bref, Claudine est prête à rédiger son œuvre magistrale sur la figure érotique du Christ sur la croix, mais elle n'a pas le temps. Il faut qu'elle nourrisse ses gamins et son mec. C'est à l'ange / démon de trouver une solution matérielle. Et là encore, passés 4-5 ans, les humains ne croient plus au Père Noël. Il vaut mieux se trouver un prétexte pour intervenir (ex. militer dans une asso).

4 à 5 BA/MA

À ce niveau, il s'agit souvent de pervirer un humain ou au contraire de le convaincre d'abandonner un vice. Le pouvoir de grade tentation / rédemption pourrait suffire. Sinon, le talent utilisé principalement sera la Discussion. Il faut déjà avoir réuni les conditions propices à la discussion. Or l'interlocuteur peut simplement refuser. Ensuite, arriver à ébranler les convictions, pulsions ou phobies d'un humain, c'est simplement incroyable ! 8 colonnes de malus. Mais un ange d'Yves ne subira aucune restriction à l'utilisation de son pouvoir de Philosophie. Il pourra donc l'utiliser dans la plupart des cas sans malus. Cela marchera par exemple pour convaincre quelqu'un de renoncer à l'adultère (enfin, si l'ange lui-même est convaincu que ce n'est pas une voie à suivre).

Ensuite, il faudra quand même donner un coup de pouce à la cible. Par exemple (et par hasard) l'envoyer dans une structure associative créée à cet effet.

Pour les autres, le nombre de colonnes de malus peut être réduit en « préparant » l'interlocuteur à la discussion. Modifier un souvenir récent en s'introduisant dans ses rêves est une technique. Mais le pouvoir Illusion peut aussi être utile. Un test réussi de connaissances (Savoir ou Culture générale) préalable peut aussi permettre d'obtenir le même résultat. Il faut évidemment que ça colle au contexte (utiliser la théologie face à un fanatique qui est prêt à tuer au nom de Dieu).

Au final, le malus pourra être infléchi en partie ou totalement. Ensuite, il faudra encore lui donner le coup de pouce évoqué précédemment.

Si le test de Discussion est un échec, il ne pourra pas être tenté à nouveau sur le même interlocuteur. Si c'est une réussite, la MR donne les indications suivantes :

4-6 : l'interlocuteur te présente ses potes pour que tu tentes de les convaincre eux aussi.

7-9 : l'interlocuteur milite carrément dans la voie que tu lui as indiquée.

10+ : l'interlocuteur n'a pas besoin de coup de pouce en plus. Il est ton ami et te prête sa femme et sa bagnole.

6 à 11 BA/MA

À ce prix là, s'il s'agit de montrer la voie à un humain, c'est sans doute que de par son rang social ou sa réputation, il peut avoir valeur d'exemple pour beaucoup d'autres.

Mais il s'agira plus souvent de réaliser une action d'une certaine échelle (le département, l'entreprise, etc.). C'est typiquement le fait divers dans une commune dont on parle dans la région, ça passera peut-être dans la gazette du coin, pas dans les quotidiens nationaux.

L'action peut prendre un certain temps à mettre en oeuvre ou être très rapide si on dispose du pouvoir relayé par l'idée qui le fait bien. Typiquement, à ce petit jeu, les démons de Mammon peuvent s'avérer très efficaces. Seulement, il vaut mieux que le camp d'en face soit convaincu que l'initiative est humaine. Se retrouver avec une escouade de combat aux fesses pour six brouzouffes, c'est toujours dommage.

12 À 15 BA/MA

La même que précédemment sur une échelle plus grande, ce qui appelle une série de remarques.

- Faudrait pas non plus avoir les chevilles qui enflent si ça passe au JT de 20 heures. Nybbas y fourgue plein de bêtises.
- L'intensité de l'impact sur chaque âme concernée est aussi importante que sa portée géographique. L'action peut donc ne concerner qu'une famille et avoir la même valeur qu'une info relayée par l'AFP.
- Cacher son opération derrière l'activité d'un « groupe » humain (association, service administratif, entreprise...) est recommandé à ce niveau.

+1 PA DIRECT, RUBIS SUR L'ONGLE :

À ce niveau, l'opération a eu un impact exceptionnel sur une population humaine donnée et/ou a foutu une bonne claque au camp d'en face. La hiérarchie se montre donc généreuse. Dans certains cas, elle ne mesure pas l'action à sa juste valeur et c'est plutôt un archange ou un prince démon qui s'en trouve affecté et distribue la récompense. Naturellement, si un de ses serviteurs a participé à l'opération, la récompense sera doublée pour lui. La combine est à double tranchant. Des fois, l'opération manque singulièrement de style et la sanction par un archange ou un prince démon ne tarde pas : -1 PA pour tout le monde, doublé pour ses serviteurs.

CRÉER SON ENTREPRISE

Ce ne sera pas difficile de se montrer inventif en la matière. Il faut juste avoir un projet global et se faire remarquer par la hiérarchie.

Au fur et à mesure que les PJ entreprennent de nouvelles BA/MA, le gentil animateur de table dresse un barème. Mais uniquement pour les actions qui s'inscrivent de manière cohérente dans le projet de base. Évidemment le barème ne doit pas être fourni aux PJ.

Il les comptabilise, tandis que les PJ tentent désespérément de faire parvenir leurs rapports d'activités à la hiérarchie. S'ils y parviennent et qu'ils récoltent l'équivalent de 3 PA selon le barème établi, leur groupe prend une existence officielle aux yeux de l'administration. Ces PA sont sacrifiés à l'officialisation, ils ne rapportent rien aux joueurs. Les gains de PA acquis lors d'une mission ne peuvent servir à une officialisation.



ASSOCIATIONS

« JESUUUS M'DONNE LA FOIAA... »

pling » fait la tête en cognant contre le capot d'une caisse. Nangosh le dévisage : même sans dent, le suce boucle d'or arrive encore à chanter. 22h17. Un vent glacial balaie le parking déserté par les fans. Depuis longtemps, ils se sont réfugiés à l'intérieur du vaste hangar dont s'échappent des gros riffs de gratte qui nappent les alentours d'un climat métallique. En tendant l'oreille, Nangosh percevrait presque les paroles : « Jésus m'donne la foiaa » Enfin... ils ne sont pas tous entrés... il y a celui-là. Un coup de para bien placé le fait tenir tranquille. Cheveux longs, anneau dans le nez, cuir moulant, comment qu'y peut clamer ça ? Z'ont ouvert une session métal à Scout de France ?

- « 'Gosh »

Une longue silhouette s'approche. La lueur clinique du lampadaire brille sur ses dix-huit piercings faciaux. Jejub tend à Nangosh un flyer sur lequel est inscrit en gros caractères : « Knights of the Golden Dawn » et ajoute :

« C't eux qui foutent la demer j'te dis. Appelle la baronne, elle leur met une bonne golden show... »

- Tsss. Parti à Kingston pour localiser Pierpoljak.

- Le chanteur ?

- Nan, l'archange. On s'les modélise façon purge 666 Crew.

- Roououuais ! » Jejub saisit le métalleux éclaté, dont le sang goutte sur le bitume. Il le soulève au-dessus du sol et d'une main lui serre la gorge. L'autre tente encore de chanter : « Jésus... » mais la mort lui vient trop rapidement. Quelques minutes plus tard, il titube sur le parking, le teint pâle : « Jejub, Jejub.

- C'est ça mon pote, tu montes sur scène et tu balances l'ampli dans la fosse, après t'y jettes aussi le chanteur et après tu te jettes dessus, quelque chose de bien rock'n roll quoi !

- Je-jub » fait le zombi en s'éloignant.

« - Bon, on bouge, faut encore qu'on décapite un porc pour le concert de demain.

- Reuh ? et la youyoupouwa, 'Gosh ?

- Assaut crescendo, on leur met la pression avec style. »

Lendemain, 23h, concert de purge 666 au Lavoir.

Dans la fosse ça saigne et ça gueule. Une horde de chevelus ouvre grand la bouche pour absorber les kilotonnes de décibels crades qui se déversent des amplis.

Nangosh, torse nu, s'avance au bord de la scène, dans les yeux la beauté d'un diable en transe qui soulève une acclamation sourde dans les premiers rangs : « SATAN M'DONNE LA FOIAAA... »

ASSOCIATIONS

Les associations sont des groupes d'anges, constitués récemment (à peine dix ans pour les plus anciens) et dont le crédit auprès de la hiérarchie reste pour cette raison assez fragile. Ils s'intéressent à des aspects actuels de la société qui peuvent facilement devenir des niches d'influences démoniaques. En donnant un coup de main, ici et là, ils évitent aux humains de rester seuls face à leurs tentations.

La plupart des anges qui se livrent à ce passe-temps sont plutôt sympas et pas trop baston.

Ils nourrissent peu d'arrière-pensées concernant leur promotion et se sentent avant tout investis d'une mission. Tout compagnon rencontré en chemin est le bienvenu, il est donc facile de s'en faire des potes.

ALPHA 13

C'est le nom du dernier groupe de mission officiel confié à Jajael, alias Doktor Helmut Zammer, de couverture autrichienne et serviteur de Jean. Certes, à l'époque, comme il aime à le confier à ses collègues, ses accumulateurs de pouvoir n'étaient pas encore au point et c'est ainsi que l'enveloppe corporelle d'un regretté camarade finit définitivement

liquéfiée après le passage dans une turbine portative dit « projet QX » censé le transformer en Corps liquide pour les besoins de la mission. Depuis, la hiérarchie l'a, comment dire... « affecté » au pool R&D de Vienne. Sur place, Jajael a découvert que le labo qu'on lui avait promis était en fait une vulgaire armurerie pour escouades de soldats de Dieu. Maigre consolation toutefois, les quatre grades 0 en charge du matériel sont des anges de Jean et il voit là un coup de pouce de son archange. Reprenant espoir, il s'attèle immédiatement à un projet mûri de longue date : le Ralentisseur Universel de Connerie, censé pousser les abstentionnistes dans les bureaux de vote, le jour J. Rapidement, ses « assistants » font un rapport à la hiérarchie, doutant de son équilibre psychique. Il faut dire aussi que Jajael, depuis « le projet QX », a écopé d'un bras cyborg qu'il a agrémenté d'un pouvoir d'Abondance. Il en est très fier, car il a réussi à remplacer la barbe à papa au curry par un petit vin de messe fortement calorifique et passe beaucoup de temps à « expérimenter » sa trouvaille sur lui-même. Ceux qui diraient qu'il est impossible d'utiliser un pouvoir spirituel avec Innovation ou que seuls les anges d'Alain ont accès à Abondance ont tout à fait raison, mais allez savoir pourquoi, dans le cas de Jajael, ça marche (mais uniquement pour se nourrir lui-même).

LA CROISADE DE FRAULEIN FERZIHO

Officiellement envoyée pour ouvrir une infirmerie dans les locaux, Fraulein Ferziho, ange de Guy de grade 1, est en fait une spécialiste du programme « canalisation de bonnes intentions » dépêchée pour offrir à Jajael une dernière chance. Heureusement pour lui, Ferziho n'échoue jamais dans sa mission. Attentive et fine psychologue, elle dénoue le sac de nœuds qui sert de cerveau à Jajael et en tire deux-trois propositions qui semblent s'articuler plus ou moins logiquement. La Science est l'œuvre de Dieu. La Nature est l'œuvre de Dieu. La Science et la Nature doivent être en harmonie, sinon c'est le drame.

En fait, ça n'est pas tout à fait la pensée de Jajael, mais plutôt la manière dont Ferziho le persuade de raisonner. C'est simple, concis et totalement en phase avec le programme auquel elle veut le faire adhérer : donner espoir dans une Science rassurante et protectrice... Pas celle qui vous promet de vivre jusqu'à 150 ans pour vous annoncer le lendemain que vous êtes atteint d'une maladie mystérieusement incurable... Non, une Science qui donne la foi, tout en vous remettant à votre place de gentille poussière perdue dans l'infini, une Science belle comme des vacances à Cabourg. La stratégie de Ferziho inclut la collaboration d'un autre patient, Obael, ange de Jordi de grade 1, alias Willy Jerner, héritier d'un magnat des cosmétiques hollandais que la hiérarchie soupçonne d'être responsable du meurtre du père de son enveloppe. De plus, Obael s'est compromis dans la lutte aux côtés d'écoterroristes anglais, mais depuis que Ferziho a enregistré ses aveux, il se tient à carreau.

WUNDERBAR !

« Pourquoi Alpha-13 ? » ronchonne Obael. « Pour faire plaisir à Jaja » lui dit Ferziho d'un œil noir, et il va boudier dans un coffee shop d'Amsterdam.

Munis de leur nom de guerre, les trois compères se lancent dans la lutte. La trame de fond du programme est la promotion des

énergies vertes. Ferziho n'espère pas vraiment voir les panneaux solaires détrôner un jour le nucléaire en Europe. Toutefois, elle estime que la protection de l'environnement est une bonne thérapie pour rappeler à l'Occident sa finitude. Dans une même conférence de presse, Willy Jerner annonce donc le lancement d'une gamme de produits de beauté bio, à base de crème de nuit au foin, et la création de GW (Grüne Wunderbar) laboratoire de recherche sur l'énergie solaire.

La deuxième partie du programme concerne l'action de terrain au cas par cas, vulgairement la lutte contre les agents d'Uphir, Vapula et Malthus. Évidemment, une fois que le mal est fait, c'est une psychose régionale de plus, une vague supplémentaire de désespérés qui iront se réfugier dans l'acquisition d'un nouveau forfait soir et week-end. En cas de catastrophe, Alpha-13 se rend donc sur place et s'échine à en minimiser les conséquences. Dans un deuxième temps, l'association tente d'établir les responsabilités et, si elle soupçonne la présence des gros rougeauds, elle envoie un rapport à la hiérarchie. C'est une activité d'investigation classique qui, sous la houlette de Ferziho, est surtout spécialisée dans la lutte contre la propagation de pseudo-épidémies très en vogue chez les sbires de Malthus.

Enfin, la troisième partie du programme concerne ce que Alpha-13 nomme « techno-criminalité » incluant pêle-mêle laboratoire de recherche sur le clonage humain, patrons pollueurs ou encore champions du détournement des normes sanitaires. Ici, la vocation du programme est d'être un observatoire moral sur le long terme. L'association peut éventuellement réunir des preuves des infractions, mais elle n'ira pas dénoncer les responsables aux autorités. L'objectif est d'inviter les délinquants à se repentir de leurs actes et c'est Obael qui est dépêché pour les sermonner. Ses talents d'intimidation fonctionnent à la rigueur sur les petits gabarits. Mais les vrais mafieux l'identifient facilement et opèrent des repréailles économiques sur ses entreprises. Il a déjà averti Ferziho qu'il n'allait pas tendre l'autre joue éternellement.

CELLULES GRISES EN EMAIL

Si le tempérament soupe au lait d'Obael pourrait bien compromettre Alpha-13, Ferziho est trop absorbée par l'action de terrain pour s'en rendre compte. Sans le savoir, elle est face à un adversaire particulièrement coriace : Echeios, cerveau ou plutôt W.C démoniaque. Les voies des *ley lines* étant parfois imprévisibles, ce démon de Malthus s'est vu incarné non pas dans le PDG de L&T au moment de sa crise cardiaque, mais en dessous de lui, dans la magnifique cuvette en email des toilettes du siège social basé à la Défense, tandis que son familial, lui, se voyait gratifié de la peau du patron. Coordinateur d'équipe émérite, Echeios n'a de cesse d'élaborer des plans aussi ingénieux que les ordres de missions qu'il transmet sont gluants. Son prince lui a intimé l'ordre de valoriser son ministère et il s'y emploie avec le plus grand zèle. Déplorant l'absence de contagion de l'Infection malthusienne, il multiplie les pseudo-épidémies par l'envoi d'agents infectant plusieurs sites pré-déterminés. Les cibles privilégiées sont actuellement les lieux d'élevage, notamment des bestiaux destinés à l'exportation, histoire de corser un peu les relations entre pays de la zone euro. À part les animaux contaminés à la source, personne ne risque rien, mais ça, les services sanitaires l'ignorent et l'effet

MV : EN ÉCHANGE

Utiliser les ressources de l'armurerie confiée à Jajael (Autriche uniquement)	4
Contacts dans les mouvements écolos anglais et allemands	2
Fonds donnés par Obael (par tranche de 15 000 euros)	8
Consulter le manuel de gadgets techno-magiques de Jajael	4
Faire installer un panneau solaire chez soi	4

BA

Par acte de promotion des énergies « vertes » :	
• 50 chercheurs ou patrons d'entreprises convaincus	+12
• démonstration médiatisée	+12
Par gadget techno-magique sauvant une vie	+4
Par foyer infectieux magique éradiqué	+12
Par directeur des services d'hygiène du bon côté de la force	+8
Par scientifique se mettant à pratiquer une religion (n'importe laquelle)	+2
Par pollueur professionnel repent	+6
Par formation de conseil éthique national non corrompu	+8
Par rapport d'expert sur une avancée scientifique non truqué	+6

MA

Par projet « vert » enterré	+12
Par infection qui provoque une psychose publique	
• locale	+6
• nationale	+8
• internationale	+12
Par individu converti au culte du surhomme (200 à l'heure sur le périph'...)	+1
Par fonctionnaire ou expert qui ferme les yeux sur un micmac technologique ou médical	+4
Par industriel ou chercheur tentant de s'enrichir avec un domaine techno purement expérimental (clonage etc.)	+12
Par innovation technologique inutile (WAP, etc.)	+8
Par innovation technologique aux conséquences incontrôlables	+1 PA
Par vocation de « techno-criminel » suscitée chez un :	
• Idiot lambda	+6
• Chercheur ou industriel	+1 PA

MANUEL DE GADGETS TECHNO-MAGIQUES DU DOKTOR ZAMMER

Ce manuel se présentant comme un ordinateur portable répertorie les gadgets préférés de Jajael. L'étape de recherche théorique y étant consignée, l'utilisateur passe directement à la phase développement pratique lorsqu'il utilise son pouvoir Innovation ou Invention pour reproduire un gadget du Doktor. Tous ces gadgets incluent une batterie de PP reliée à l'utilisateur par un implant qui se porte dans le nombril. Le niveau indiqué correspond aux rangs placés par Jajael sur ses gadgets propres. Les points sacrifiés temporairement lui permettent actuellement une utilisation par gadget.

MOUSTACHE EUREKA

(Détection du futur proche 4+)

Une fausse moustache avec un petit implant biotech relié au cortex. Cette innovation donne de bonnes idées à son utilisateur. Le PJ doit être connu pour sortir au moins une idée constructive par séance de jeu. Lorsque les PJ scotchent sur un obstacle, par exemple, il est tard, leurs neurones ne fonctionnent plus et ils ne trouvent pas une idée prévue par le scénario qui permettrait de relancer l'action, l'utilisateur peut frotter sa moustache avec deux doigts. Il déclenche alors le pouvoir de Détection du futur proche et s'écrit : « Eureka ! ». Il vient de détecter la solution à laquelle son personnage aurait probablement pu penser une seconde plus tard. Ce détournement honteux du pouvoir ne fonctionne qu'avec la moustache Eureka et non par la simple utilisation du pouvoir de Détection de futur proche. Il ne marche que lorsque vous avez envie et la plupart du temps, il est inutile (le PJ se rappelle qu'il a oublié de nourrir le chat de sa belle-sœur). Enfin, il peut aussi donner de mauvaises idées, de celles qui sont totalement contre-indiquées pour réussir la mission.

IONISATEUR DE BRISE BONBON

(Décharge électrique 4+)

Une arme ridicule genre série Z des années 60, à utiliser à deux mains. Sa forme permet d'obtenir un bonus de +5 à la précision. Classique.

COUVERTURE DE SURVIE SPÉCIALE SCOUT

(Immunité au froid, Régénération 1, Jeûne)

Le défaut principal de cette couverture est qu'elle ne marche que branchée sur le secteur, alors qu'elle est destinée à l'expédition en montagne.

COMBINAISON ANTI-VIRUS (Immunité aux maladies, Anaérobiose, Psychométrie 2)

Un gadget spécialement mis au point pour lutter contre les agents propagateurs de pseudo-épidémie.

EXOSQUELETTE DERNIÈRE CHANCE

(Adhérence 1, Esquive acrobatique 2+, Vitesse 1)

Ce gadget se présente sous forme de minicapteurs placés sur les jambes et reliés à une ceinture avec boîtier de commande. Pour 3 PP et une seconde, l'utilisateur se transforme en maître Kung-Fu. Ridicule.

vent de panique est garanti. Alpha-13 est sur la piste de certains de ces agents mais déjà Echeios est en train de modifier son modus operandi, se passionnant pour le système d'aération des aéroports européens.

C'EST ARRIVÉ PAS LOIN D'ICI

À INS, les MA peuvent être accordés par Echeios, un agent d'Uphir ou de Vapula, voire de Mammon, même si elles ne dépendent pas directement de leurs domaines respectifs. L'objectif reste toujours de faire du progrès technique et scientifique une poubelle dans laquelle l'humanité peut contempler sa bêtise.

TRUQUER LE MIRACLE : LES VRP DU BIEN (MV)

Jajael passe une petite annonce sur le Réticulum : « *Cherche ange, bonne présentation pour démonstration voiture solaire, projet sérieux. Urgent (SVP). Doktor Zammer* ». Si les PJ viennent justement de looser leur dernière mission, leur supérieur se fera une joie de les envoyer faire ce qu'il considère comme une corvée, dangereuse de surcroît rapport à la réputation du docteur. Jajael, pour motiver un peu les financements de la R&D sur les voitures solaires et relancer l'intérêt du public, a invité tous les industriels de l'Est de la France à une démonstration sur piste des capacités de Kitty 3000, la nouvelle voiture à énergie solaire sortie du laboratoire GW. Bon, disons que Jajael a un peu triché sur ses performances en la dotant d'un pouvoir de Vitesse, mais c'est le prix à payer contre un morceau d'espoir en pleine fonte.

Le PJ en charge du discours de présentation doit faire son speech tandis que Kitty roule sur piste. Il faut réussir un jet de Discussion ou Séduction difficile et le tour est joué. Si c'est raté, les questions et les doutes fusent, Jajael s'enlise dans des justifications hasardeuses et la sauce ne prend pas.

Mais auparavant, les PJ ont intérêt à avoir repéré l'agent d'un labo concurrent qui a pour mission de saboter Kitty. C'est un simple humain et il ne devrait pas être trop dur à remarquer en train de s'infiltrer dans les garages. Si les PJ le loupent, Kitty prendra feu au deuxième tour de piste (conducteur inclus) !

Si la démonstration est un succès, les médias relateront les avancées technologiques de GW ; d'une pierre deux coups, Jajael multiplie alors les démonstrations en Europe et le camp d'en face commence à s'intéresser sérieusement au problème Kitty 3000.

UN PRÉCÉDENT MALENCONTREUX : VENTIGNAC SOUS CHAUMIÈRE (MV)

Dans le sud de l'Hexagone, la polémique autour de l'implantation d'éoliennes enfle, la population estimant que c'est tout laid. Cette tendance atteint son paroxysme à Ventignac sous Chaumière dont le maire a refusé de signer à la dernière minute, face à la pression de ses électeurs. Depuis, certains médias prennent un malin plaisir à rappeler l'affaire dès qu'il est question d'implanter un parc éolien quelque part.

Jajael pense à juste titre que ce mouvement anti-éolien spontané perdra de sa dynamique si les habitants de Ventignac reviennent sur leur décision. Les services de Novalis s'intéressent aussi à la question et pourraient demander aux PJ de donner un coup de main à Alpha 13. Il paraît tout à fait « incroyable » de convaincre les habitants qu'un parc éolien ça n'abîmerait pas autant que ça le patrimoine de Ventignac, et il faut impérativement commencer par le président du mouvement, sympa mais déterminé à dire non. Dès que les PJ commenceront à devenir insistants, ils se trouveront confrontés à une résistance physique (en gros, on tente de les virer façon coups de pied au cul). Ventignac a ses charmes, mais il ne faut pas en abuser.

En cas de réussite, Jajael aura recours aux médias, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des services de Nybbas, qui s'empresseront de défaire dans le dos des PJ ce qu'ils ont fait, avant de repartir à leur tour. Ventignac devient ainsi un objectif cyclique : toutes les deux à trois semaines, les PJ sont rappelés pour recommencer le travail. Par définition, les gros rougeauds utilisent des armes déloyales et à chaque passage durcissent leurs moyens d'actions et donc la violence du conflit.

Première manche. Un démon de Nybbas présente les industriels de l'énergie verte comme une véritable mafia tentant de faire pression physiquement sur la population.

Deuxième manche. Un démon de Mammon corrompt le maire.

Troisième manche. Un démon de Malphas sème la zizanie, cristallisant un conflit durable entre pro et anti. Un démon de Bifrons est laissé en garnison avec ses morts-vivants guettant le retour des PJ. Le premier des deux camps cumulant 50 points de BA/MA remporte la victoire par abandon de son adversaire. Chaque déclaration publique de Ventignac, pour ou contre, rapporte 12 points.

UNE BONNE POULITE APHTIQUE (INS/MV)

Beleloth, un agent de Malthus, est pressenti par Echeios pour lancer une pseudo-épidémie de poulite aphtique dans les fermes bio de l'est de la France ayant démarré dernièrement l'exportation de poulets bon teint vers l'Allemagne.

Beleloth se trouve actuellement dans le Sud de l'Angleterre où il s'est illustré dans une moutonnite gastrique des plus carabinées. Il est actuellement en congés et s'occupe en kidnappant les poules des fermes voisines. Les médias locaux évoquent déjà un cas de violeur de poules en série. Autant dire que toute la région est sous le choc. Un commando anti-spéciste (droits des animaux) au service d'Obael est sur sa trace.

INS / assure le plan. Les PJ sont envoyés par Echeios pour récupérer Beleloth avant qu'il ne se fasse pincer. Ils doivent le planquer et l'utiliser pour déclencher la poulite aphtique, ce qui inclut la corruption des services sanitaires (pour que l'épidémie ne soit pas révélée avant que les lots contaminés n'arrivent en Allemagne). Dès que Beleloth peut tromper la vigilance de ses gardiens, il va chercher une ferme à cambrioler, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention d'Obael.

MV / démantèle le réseau. L'ordre de mission d'Echeios est exécuté par quatre démons de Caym. Le but pour les PJ et de remonter jusqu'au « cerveau ». Cela commence par une nuit de pleine lune à proximité d'un petit village anglais. Obael a défini un périmètre dans lequel un violeur de poule en série est censé sévir. Il le soupçonne d'être responsable de la récente moutonnite gastrique. Les PJ doivent tenter de coincer Beleloth la main dans le sac tandis que les serveurs de Caym arrivent sur la zone pour évacuer leur agent.

Jajael, alias Doktor Helmut Zammer, ange de Jean de grade 1

Un accent autrichien à couper au couteau, un enthousiasme de tous les instants et un goût immodéré pour le vin de messe, Jajael n'est ni discret ni prudent. En société, il tient son bras cyborg contre son estomac et prétend qu'il est paralysé depuis une attaque cérébrale. Si les PJ gagnent sa confiance en lui rendant quelques services, il se révélera être un allié zélé toujours prêt à donner un coup de main sur une innovation ou débarquer en renfort avec ses quatre assistants (toutefois, ils sont basés à Vienne et il leur faut donc du temps pour arriver).

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+ (3)	3	4+	3+	2+	3

TALENTS

Aisance sociale 2, Baratin 2, Corps à corps 1+, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 4, Enquête 4+, Informatique 3+, Intrusion 3, Médecine 4, Science 5+ (maths 6+), Technique 6 (électronique 7+), Tir 2 (armes automatiques 7, Armes lourdes 7), Boire le vin de messe 5+

POUVOIR

Innovation 4+ ; blâme (bras cyborg)

COMBAT

21 PP dont 18 sacrifiés temporairement, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Les assistants de Jajael, anges de Jean de grade 0

Désagréables et peu bavards, ils obéissent aux ordres de Jajael à contre-cœur. À la première occasion, ils rédigent un rapport sur les abus perpétrés par Jajael ou ses alliés. Ils se montreront toutefois reconnaissants si les PJ arrivent à convaincre le Doktor d'abandonner définitivement son projet de Ralentisseur Universel de Connerie.

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

TALENTS

Corps à corps 1+, Défense 2, Discrétion 2, Discussion 4, Informatique 3+, Intrusion 3, Médecine 3, Science 4 (physique 5), Technique 3 (biotechnologie 4+), Tir 2 (armes automatiques 4+), Regarder de travers 4+, Fuir en Corps électrique alors que Jajael est en mauvaise posture 6+

POUVOIRS

Corps électrique, Innovation 2+

COMBAT

7 (13) PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Points sacrifiés temporairement : 6 (2 charges placées dans Ionisateurs BB 2+)

Fraulein Ferziho, ange de Guy de grade 1

Attentive et psychologue, elle analyse la personnalité de son interlocuteur avec beaucoup de minutie (« *qu'entendez-vous par ça a merdé ?* »). Si elle n'a de cesse de remplir sa mission de toubib, aussi bien des maux physiques que de l'esprit, elle le fait sans compassion ou gentillesse, son comportement est purement clinique. Le programme « canalisation de bonnes intentions » a pour but de récupérer les anges un peu tordus et, sous prétexte d'une psychanalyse, de les faire bosser dans l'intérêt de son archange. Une bonne thérapie pour un PJ un peu bill ou un groupe qui fait preuve d'une mauvaise foi notoire vis-à-vis de l'administration.

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 4, Baratin 2, Conduite 3, Corps à corps 3+, Discussion 4+, Défense 4, Discrétion 2+, Enquête 5, Kama sutra 3+, Médecine 7+, Psychanalyse 5, Science (biologie 6+), Avoir l'air compréhensif 5+

POUVOIRS

Bénédition : « guérison des folies » 1+, Bénédition : « guérison des maladies » 3+, Détection des mensonges 2, Guérison 3, Psychométrie 2+

COMBAT

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

Obael, alias Willy Jerner, ange de Jordi de grade 1

La colère d'Obael vis-à-vis de l'époque actuelle additionnée aux souvenirs de sa couverture de fils à papa habitué à ce qu'on cède à tous ses caprices, fait de l'ange un dangereux psychopathe. Il se tient tranquille pour le moment car Ferziho a enregistré ses aveux au cours d'une séance de psychanalyse. Pour se débarrasser de son maître chanteur, il est prêt à payer cher les PJ, qu'ils soient anges ou démons.

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 6, Baratin 2+, Conduite 3, Combat 3 (couteaux 5+), Corps à corps 5, Discussion 2, Défense 4, Discrétion 3, Intimidation 4, Tir 3 (armes d'épaules 5), Survie 2 (forêt 4)

POUVOIRS

Appel des animaux 2, Contrôle des animaux 1+, Caméléon 2, Détection des créatures invisibles 1, Vitesse 1 ; couverture (héritier d'une grande fortune), serviteur (commando anti-spéciste (soldats de Dieu))

COMBAT

12 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Echeios, démon de Malthus de grade 1

Un cerveau machiavélique doublé d'un caractère de chiotte, il n'est pas conseillé de se trouver à proximité lorsqu'il se met en colère. Vu sa position immobile, l'administration l'utilise pour transmettre des ordres de missions en provenance directe de l'Enfer, qui jaillissent sous forme de boulettes de papier gluantes, projetées depuis le fond de la cuvette à grande vitesse vers le groupe. Son familier Gyf-gyf se charge d'adresser les convocations à ces briefings d'un genre particulier et d'enregistrer les réclamations. Echeios utilise aussi les groupes de missions sous sa coupe pour réaliser les plans de son prince-démon. Dans ce cas, c'est ce dernier qui distribue les récompenses éventuelles.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	1+	4	5	2	4

TALENTS

Aisance sociale 4+, Baratin 5+, Discussion 6, Enquête 6+, Métier (import/export 3+), Science 3 (biologie 4), Séduction 4+, Technique 3 (plomberie 4), Repeindre les murs des toilettes 6+

POUVOIRS

Anaérobiose, Aura de confusion 2+, Infection 1, Jeûne, Lire les pensées 2 ; serviteur (familier humain)

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Gyf-gyf, familier

Incarné dans la peau du Patron de L&T, Castor Tougeaud, il bénéficie de tous les avantages que peut procurer une société d'import / export. Non content d'avoir hérité par erreur de l'enveloppe de son maître, il médite le moyen de s'en débarrasser. Qu'un plan d'Echeios court-circuite une mission officielle et dans l'heure il rédige son rapport.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	2+	3	2+	1+	2

CHAPITRE DEUX

Associations

TALENTS

Aisance sociale 3, Baratin 2+, Corps à corps 1, Défense 1, Discussion 3+, Informatique 2, Métier (patron 3), Ramper devant ses supérieurs 3+

POUVOIRS

Graisse 1, Non-détection 1, Télépathie 1

COMBAT

9 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Beleloth, démon de Malthus de grade 1

Serviteur zélé et un peu abruti, il aime les animaux, son nouveau prince-démon (Malthus) comme son ancien (Caym). Si Alpha-13 n'arrive pas à l'arrêter, il risque de déclencher une série de pseudo-épidémies sans précédent en Europe, sous le commandement d'Echeios. Il a toutefois un point vraiment faible : les poules. En générale ses crises sont précédées de commentaires anodins : « Pom, pom, pom, qu'est ce que je m'ennuie... ». Il adopte alors un air innocent et siffle. En cas de combat, Beleloth fuit.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4+	3	4	1+	3

TALENTS

Aisance sociale 2, Athlétisme 3, Baratin 2+, Corps à corps 3+, Défense 4, Discrétion 6, Intimidation 4, Intrusion 3, Survie 1+ (forêt 3), Métier (laborantin 2+), Technique 1 (dépeçage 3), Technique 1 (mécanique 4), Siffloter 2+

POUVOIRS

Caméléon 1, Corps gazeux, Immunité contre le feu, Immunité contre les maladies et les poisons, Infection 3+, Malédiction : « Maladie » 1, Membre exotique (sabots)

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

KNIGHTS OF THE GOLDEN DAWN

Bordeaux, une salle de concert anonyme. Sur scène, un déluge de feu, de lumières et des riffs stridents qui explosent et se déversent des enceintes et s'écoulent dans les cervelles des centaines de spectateurs massés devant les musiciens. Le groupe : une horde sauvage de chevelus, pleins de clous, de rage, et qui hurlent des paroles presque incompréhensibles à la face du Ciel. Incompréhensibles ? Si vous tendez l'oreille, vous pourrez entendre ceci :

*O come let us adore Him
O come let us adore Him
Jesus, our Immanuel
Is with us here and He won't let go*

(Newsboys, Adoration)

Alors, qui a dit que le métal véhiculait forcément la parole du Démon ?

WE ARE THE CHAMPIONS, MY BROTHERS

Trois compères angéliques qui s'emmerdaient ferme entre deux concerts de ska-ponk et une mission de surveillance foireuse qui

traînait depuis six mois ont eu l'idée brillante, une nuit, d'aller voir un obscur concert de death-grind-hardcore sur Paris, histoire de tâter le pouls de la parole du Diable en musique. Martial, un Novalis, Jean-Marc, un Francis et Igor, un Didier se retrouvent donc dans une petite salle enfumée, basse de plafond, avec une ambiance sonore frôlant l'apocalypse. Un petit coup de parano de la part de Martial, qui croyait être tombé dans un piège tendu par un démon de Furfur, faillit faire échouer l'une des plus intelligentes idées que le groupe ait eues jusque là. Peu habitués à la musique de sauvages, les trois anges étaient sur le point de rebrousser chemin et de rentrer au bercail quand quelque chose prit Igor à la gorge. Une sorte de sentiment d'unisson, de fraternité, quelque chose de fort et communautaire se dégageait de la foule vociférante. Même dans ses plus gros concerts, il n'avait jamais assisté à une telle explosion d'énergie (proportionnelle il est vrai, au nombre de spectateurs dans la salle). Une idée commença à germer dans sa tête et, remarquant qu'il n'y avait pas énormément de boulot à fournir sur l'affaire en cours, Igor décida de faire quelques petites expériences avant de présenter son concept à ses petits camarades.

Pendant deux mois, il écuma tous les concerts de métal entre Bordeaux et Paris, allant écouter du death et du black-métal, en passant par le grind, la fusion hardcore et les marteaux-piqueurs au coin de la rue. À chaque fois, il ressentit la même ferveur, la même force, la même unité des spectateurs et des musiciens. De plus, il observa que, même si les paroles étaient certes de la merde et un blasphème horrible, musicalement c'était pas si mal que ça, voire plutôt bien en fait... Et puis ça donne la pêche... Poussant un peu sa réflexion, il se rendit compte que les messages véhiculés s'imprimaient bien plus fortement dans l'esprit des gens accompagnés de gros riffs bien bourrins qu'avec une petite chansonnette poussée par un blondinet à col blanc à « La Chance pour ta Chanson ». Déduction logique : « Et si on faisait un bon groupe de brutal-death des familles, mais avec des paroles louant la Gloire de Dieu ? Qui sait, ça pourrait peut-être marcher, et en plus ça nous changerait de cette surveillance de mes deux... Et puis les punks ils commencent à me les casser sévère... »

Hop, on propose le concept à Jean-Marc et Martial, avec force démonstrations et explications du pourquoi du comment les ondes sonores agissent sur les neurones de la Foi. Quelques séances de brainstorming accompagnées à la guitare et à la fumette par Martial pour trouver le nom de la formation, et voilà que Knights of the Golden Dawn sort des ténèbres pour répandre la lumière dans le cœur des métalleux.

TU CROIS QU'ON DANSERA LA VALSE PENDANT L'APOCALYPSE ?

Le métal chrétien n'est pas une innovation, mais cette fois-ci le mouvement prend un peu plus d'ampleur dans notre belle contrée. Nos petits potes ne sont pas bêtes, ils ont donc commencé par prendre contact avec d'autres groupes portant la parole du Seigneur, par l'entremise d'un webring à l'air somme toute innocent, le « Top Chrétien Francophone ». Ce webring regroupe plusieurs associations d'anges, des groupes de serviteurs de Dieu ou bien juste des groupuscules chrétiens très motivés qui participent

ASSOCIATIONS

chacun à leur niveau au Grand Jeu. Et, grâce au soutien de quelques anges non-conformistes, le métal commence à se faire connaître et à se faire une petite place sur un strapontin de la scène du Très Haut.

KOTGD profite de l'explosion de la scène métal française et internationale pour se frayer une petite place. Au début, ça a été assez difficile, car le milieu métal hardcore, plus précisément black, death et grind est assez fermé et regorge de groupes qui ne louent pas vraiment la parole de Dieu. Mais bon, si un groupe comme P.O.D arrive à se faire connaître internationalement, pourquoi KOTGD n'arriverait-il pas à faire quelques concerts en France ?

Une volonté inébranlable, une foi à toute épreuve et quelques contacts bien placés et les voilà lancés dans leurs premiers sets. Au début, ils s'arrangent pour que leur son soit plus marquant que leurs paroles (en même temps, essayer de décrypter les paroles d'un groupe de grind en pleine action, c'est pas la chose la plus évidente du monde.) Au fur et à mesure que leur musique commence à se faire connaître, leurs paroles deviennent audibles et ils attirent dans leur sillage des serveurs de Dieu et d'autres gens chez qui la brutalité a réveillé la Foi.

Malheureusement, dans la petite communauté métal hardcore traînent pas mal de Démons, dont Nangosh, grade 1 de Furfur, qui est à la tête de Purge 666, un groupe de grindcore. Il a une grosse dent contre Martial, d'une part parce qu'il est un Ange, mais surtout parce que KOTGD commence à marcher pas mal (bon, c'est pas encore Bercy non plus...) et qu'il recrute dans son public. Il met donc des bâtons dans les roues de KOTGD dès qu'il en a l'occasion, en sabotant les concerts par exemple ou en incrustant des amis à lui dans la fosse et dans le pogo. Et un familier rangers dans la tête, ça fait mal...

TOUS ENSEMBLE, TOUS ENSEMBLE, OUAIS !

Les voilà partis sur les routes de France pour porter la bonne parole. Knights of the Golden Dawn recrute dans les milieux underground de l'hexagone, et récemment ils sont passés pendant un festival de death à La Laiterie, salle célèbre à Strasbourg. Pendant ce fameux concert, un flash éclaire le cerveau embrumé d'Igor et il se souvient qu'ils ne sont absolument pas les premiers à faire ça... La prime initiative de la musique céleste remonte à bien avant l'invention du caleçon et l'approche métal n'en est qu'une nouvelle émanation. D'ailleurs, pendant sa précédente incarnation (mais il n'en a pas vraiment conscience), Igor a fait partie d'une troupe de troubadours errants sur les routes pour offrir la musique de Dieu aux âmes égarées...

Le but de KOTGD est donc de recruter, d'abord de manière inconsciente, de nouveaux adeptes de la Foi, et éventuellement de repérer des serveurs de Dieu que l'administration n'aurait pas encore vus. En effet, la moyenne d'âge de ces concerts est assez basse et les jeunes sont plus malléables que les adultes, qui sont en général engoncés dans leurs croyances. L'administration, d'ailleurs, remarque que ces concerts commencent à porter leurs fruits, car le milieu se calme au fur et à mesure des prestations de nos hérauts. C'est pas non plus le Paradis, mais la fosse ressemble déjà moins à Beyrouth. Il faut dire aussi qu'ils ont une petite escouade de soldats de Dieu en renfort à chacun de leurs concerts. Bon, la hiérarchie n'est pas vraiment au courant, mais la chose amuse les soldats et rassure nos compagnons. On ne sait jamais, avec la faune qui traîne dans les fosses, il vaut mieux prévoir...

EN ÉCHANGE

MV

Solliciter les Rats Blancs pour :

- Une recherche sur un groupe démoniaque 2
- Un coup de main physique 6
- Sécuriser un concert 4

Intervention de Pierre (logistique concert par exemple) 6

INS

Solliciter Purge 666 Crew pour :

- Trafic ou demande de drogue 4
- Tabassage ou sabotage de concert 6
- Par serviteur démoniaque utilisé en renfort 6
- Par démon emprunté 6

BA

- Par concert de KOTGD sans incident +3
- Par 100 personnes au concert +3
- Par démon, familier ou suivant de
Purge 666 Crew repéré +4
- Par démon éliminé discrètement +8
- Si Purge 666 est éliminé +1 PA
- Par fan de Purge 666 remis dans le droit chemin +2
- Par pogo sans blessure +1
- Par 100 flyers de KOTGD distribués +1
- Par salle de concert aux normes de sécurité +1
- Par service rendu aux Rats Blancs +4

MA

- Par concert de KOTGD saboté +4
- Par humain blessé discrètement en concert +3
- Par pogo qui tourne mal +1
- Par ange, serviteur ou suivant des Rats Blancs repéré +4
- Par ange éliminé discrètement +6
- Par ange éliminé +3
- Par humain drogué lors d'un concert +1
- Si KOTGD est éliminé ou sabordé +1 PA

MES RANGERS DANS TES DENTS

Pendant ce temps-là, Nangosh et sa bande n'apprécient absolument pas de devoir faire concurrence à un groupe d'emplumés. Il passe donc son temps à composer des chansons de plus en plus hardcore et tente de saboter les concerts de KOTGD. De leur côté, Igor et sa bande n'ignorent pas ce qui se passe et les inimitiés dont ils font l'objet. À tel point que la guerre larvée risque de dégénérer en bataille rangée pendant un concert, ce qui est absolument à éviter sous peine de voir sa prochaine réincarnation en attente pendant douze siècles à la suite d'une « erreur » de paperasse.

Durant le dernier festival auquel ils ont participé, les Knights ont rencontré Alamael, ange de Jean-Luc, qui parrainait le service médical du concert. Ils ont pas mal discuté de musique, mais surtout du dernier concert de Nangosh et Purge 666, transformé en

CHAPITRE DEUX

Associations

boucherie avec une demi-douzaine d'humains blessés, dont un resté en fauteuil depuis, grâce à un bon coup de para dans la colonne vertébrale. Le problème de Martial, c'est qu'il est un tantinet colérique, et que depuis, il prend cette guerre des groupes très très à cœur, ce qui va causer pas mal de problèmes par la suite... Car maintenant, l'action de terrain et le combat pied à pied pour éliminer discrètement Purge 666 et ses acolytes est devenu la priorité numéro 1 de Martial. L'administration a été mise au courant, et encourage de très loin cette décision, en mentionnant toutefois le très net désir de discrétion maximale du groupe. KOTGD s'est mis en relation avec un réseau d'anges et de serveurs de Dieu qui essaye de compiler un maximum de renseignements sur le réseau démoniaque dans le milieu des concerts et ils échangent renseignements et coups de main. Malheureusement, Nangosh et sa team sont particulièrement professionnels et protégés.

Les objectifs de KOTGD se sont étoffés depuis leurs débuts et ils ont été presque officiellement chargés de se débarrasser de Nangosh et de repérer dans le milieu métal les réseaux démoniaques en pleine expansion. Mais le but reste toujours le même : chanter les louanges de Dieu. Ils se tiennent souvent en contact avec Alamael et les Rats Blancs, le réseau d'anges de tous bords et de serveurs de Dieu qui observent le milieu des concerts français (tous types de concerts, du métal au rap, en passant par le ska, le reggae, le punk, etc.).

C'EST ARRIVÉ QUELQUE PART

Par définition, étant non seulement un groupe d'anges, mais en plus se baladant dans toute la France, et faisant de temps en temps des concerts en Suisse et au Luxembourg, ainsi qu'en Belgique, KOTGD n'a pas de lieu d'atterrissage précis. Vous pouvez les trouver à peu près partout où vous le voulez.



RIDERS ON THE STORM (MV)

Knights of the Golden Dawn organise un concert dans une petite salle de Paris, l'Arapaho. Petite, c'est un euphémisme, disons qu'on a plus de place dans une cellule de dégrisement que là-dedans. Malheureusement, ce soir-là, aucun des membres des Rats Blancs n'est disponible pour leur filer un coup de main à la sécurité. Les PJ sont donc envoyés là-bas en renfort, et ignorent totalement les rapports entre KOTGD et Purge 666 Crew. Évidemment, ils vont se retrouver pris entre deux feux lorsqu'un des suivants de Purge, coké à l'os, va sauter sur la scène et essayer d'étrangler Martial... Car ce n'est qu'une petite diversion qui va permettre aux autres de mettre la salle à feu et à sang, le but étant pour eux de blesser un maximum de personnes pour tout faire retomber sur le groupe. Martial étant colérique, il risque d'avoir du mal à se retenir de décoller des têtes...

SILENCE, ÇA TOURNE ! (INS)

Nangosh commence à en avoir sérieusement marre de ces petits chérubins qui viennent polluer sa scène. Malheureusement, il part en mission officielle cette fois, et ne pourra pas assister au prochain concert de KOTGD. Il contacte donc les PJ pour leur demander d'aider au sabotage du concert, en trifouillant l'installation électrique de la salle. Le but étant d'électrocuter les musiciens sur scène, sachant que tout le concert sera filmé et retransmis en direct dans un des services de Nybbas, qui se chargera de le diffuser après, si ça a fonctionné.

De deux choses l'une : soit ça fonctionne et dans ce cas vos PJ peuvent être fiers d'eux, même si de toute façon aucun ange ne mourra de cette manière ; soit ça cafouille complètement et dans ce cas, c'est le drame car le démon de Nybbas chargé de réceptionner la vidéo se sera planté de bouton et aura commencé à diffuser le ratage de vos PJ dans tout le service !

HELP, I NEED SOMEBODY ! (MV)

Les Rats Blancs viennent de lancer une opération de recrutement à grande échelle, car ils ont perdu un peu de monde ces derniers temps à la suite de combats assez violents contre des groupes de démons dans la banlieue de Bruxelles. Le supérieur hiérarchique des PJ les envoie en mission officielle pour aider les Rats Blancs à recruter de jeunes serveurs de Dieu. Ils doivent aller récupérer

ASSOCIATIONS

trois jeunes (Kévin, Laurent et Fred) qui sont pour l'instant du côté de Strasbourg, pour aller assister à un festival de métal. Le truc, c'est qu'ils fréquentent d'un peu trop près une bande de jeunes qui connaissent pas mal le chanteur d'un groupe nommé Purge 666. Les PJ vont finir par découvrir qui sont les Purge 666 Crew et de là se posera le problème suivant : soit ils ramènent les gamins aux Rats Blancs en se limitant à ça et en laissant les démons de côté pour plus tard ; soit ils choisissent de s'attaquer au gros morceau tout de suite, mais là, leur supérieur ne va pas apprécier.

THRILLER (MV)

Alors que les PJ sont tranquillement en train de glander entre deux missions, ils reçoivent un coup de fil d'un de leurs supérieurs, qui les envoie enquêter sur un réseau démoniaque en activité en Belgique. Ils seront sous les ordres d'un certain Pierre, ange de Jean-Luc, qui est en passe de monter au grade deux si ses prochaines missions se déroulent sans incident. Ladite mission est de veiller au bon déroulement d'un concert de grind, pendant lequel va malheureusement débarquer un groupe de démons qui pensaient tomber sur une simple escouade de serviteurs de Dieu. Dans le camp d'en face : un Bifrons, des goules, des morts-vivants et des Furfur. Alors, heureux ? Ah, et tout ça dans la discrétion la plus totale, bien sûr... Il va sans dire que si jamais les PJ n'assurent pas, Pierre risque de ne pas monter en grade de sitôt, et leur en voudra un tantinet.

LES GENTILS

Igor, alias Madel, ange de Didier de grade 1

Fraîchement incarné dans le corps d'un jeune chômeur bordelais, il a été affecté à une mission de surveillance de la nouvelle scène française, ce qui lui a donné des idées. Musicien dans l'âme, il ignore que lors de sa précédente incarnation il était chanteur errant au service de Notre-Dame. Dans KOTGD, il est bassiste et chanteur (si on peut appeler ça comme ça).

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	3+	5	5

TALENTS

Aisance sociale 4+, Art 1 (chant 5, basse 1+), Athlétisme 3+, Baratin 5, Conduite 2, Corps à corps 3+, Culture générale 3 (chanson française 4), Défense 3+, Discrétion 3+, Discussion 5+, Enquête 3, Informatique 2, Intimidation 3+, Séduction 5, Remercier Jésus 6, Accorder sa basse trois tons en dessous 4+

POUVOIRS

Détection du danger 2, Membre blindé, Message officiel, Télépathie 2, Téléportation 1

COMBAT

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

Martial, alias Innel, ange de Novalis de grade 1

Grand ami d'Igor, il a accepté de le suivre dans cette entreprise périlleuse qu'est la musique. Il avait été mandaté sur la même mission que Jean-Marc et Igor et a appris à composer avec leurs caractères pas toujours évidents. Légèrement paranoïaque et bien colérique, il était tout désigné pour participer à cette mission. Il a été scandalisé quand il a appris l'« action d'éclat » de Nangosh et ses potes au dernier concert, et depuis n'a qu'une idée en tête, les éliminer. C'est le guitariste du groupe.

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 3, Art 1 (guitare 4+), Athlétisme 6, Baratin 4, Combat 1 (armes contondantes 4+), Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 3+, Discussion 4, Fouille 3, Intimidation 2, Médecine 3, Science 1 (botanique 4), Séduction 3

POUVOIRS

Augmentation de force 2, Pollen 3, Rebond 1

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Jean-Marc, ange de Francis de grade 1

Le soutien logistique du groupe, batteur et compositeur/parolier. Il a un peu de mal avec le côté « pugilat » des concerts, mais il prend sur lui, car il sait que c'est pour la bonne cause : remettre des brebis égarées dans le droit chemin. C'est un pacifiste convaincu, même s'il est prêt à se battre en cas d'extrême nécessité. Il a énormément de contacts avec les Rats Blancs et avec les anges qui traînent dans le circuit musical français.

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Art 1 (composition 3+, batterie 2+), Athlétisme 3, Baratin 4, Corps à corps 2+, Culture générale 3 (rock'n roll 3+), Défense 3+, Discussion 6, Discrétion 3, Enquête 5, Fouille 2, Savoir d'espion 1 (renseignement 3), Séduction 4

POUVOIRS

Alliance 3, Aura de pacification 2, Détection du Mal 1+

COMBAT

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

Les Rats Blancs (Manu, Pinpin, JC et les autres), anges de Christophe de grade 1

Pas une association, plutôt un réseau de renseignement et d'information spécialisé dans les activités démoniaques du milieu musical. Toujours prêts à rendre service ou à donner des infos sur des démons, il leur arrive aussi de prêter main-forte pendant un conflit s'ils sont dans le coin. Évidemment, un service en vaut un autre.

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

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 3, Athlétisme 6, Baratin 3+, Corps à corps 4, Défense 5, Combat 2 (couteaux 4), Discrétion 4, Enquête 3, Fouille 3+, Intrusion 3+, Hobby (taper la manche 3+), Prestidigitation 4

POUVOIRS

Coup de bol 2+, Enfance 2+, Esquive Acrobatique 1

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28



CHAPITRE DEUX

Associations

Pierre, alias Alamael,

ange de Jean-Luc de grade 1 (bientôt deux...)

Il ne fait pas partie du réseau des Rats Blancs, mais les côtoie assez souvent. Il est spécialisé dans l'organisation des procédures de sécurité de concerts, et de ce fait voit assez souvent les méfaits des démons. Il n'est pas combattant, mais plutôt quelqu'un de sympathique et affable. Cela fait des années qu'il lutte pour l'amélioration des normes de sécurité dans les salles de concert et les stades.

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

TALENTS

Acrobatie 3, Aisance sociale 4, Athlétisme 5, Conduite 3, Corps à corps 3, Culture générale 3 (football 4), Défense 4, Discussion 4, Discrétion 2+, Enquête 3+, Intimidation 5, Langue (flamand), Médecine 7+, Métier (architecte 6), Tir 3 (arme de poing 7)

POUVOIRS

Armure corporelle 2+, Détection du danger 4, Protection partagée, Sacrifice ultime 4

COMBAT

23 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28



LES MECHANTS

Fraîchement promu, avec des dents qui rayent le parquet, Nangosh multiplie les actions d'éclat. Il déclenche émeutes et bastons dans les concerts en incitant les gens qui écoutent son groupe, Purge 666, à la violence. Il se fait fort d'arriver bientôt à éliminer KOTGD, avec l'aide de ses sous-fifres et de ses potes. Il a aussi un réseau de démons infiltrés dans les concerts, qui distribuent coke et amphètes sous l'influence de Saalziel, un démon de Nisroch. C'est pour cette raison que leur dernier concert a viré en boucherie.

Purge 666 et la Purge 666 Crew. Composé de Nangosh et de trois démons de Bifrons, ce petit groupe a pas mal de fans qui répandent leur message ultra-violent chez les jeunes. Ils sont secondés par toute une faune décérébrée qui leur sert en général de chair à canon pendant les concerts et qui aide Nangosh à saboter les autres concerts, et plus particulièrement ceux de KOTGD.

Nangosh, démon de Furfur de grade 1

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 2+, Art 1 (beugler 4), Athlétisme 4+, Combat 2 (armes improvisées 4), Corps à corps 6, Défense 6, Discrétion 3+, Intrusion 2+, Intimidation 5, Rayer le parquet 7+

POUVOIRS

Augmentation de présence 1+, Membre exotique (dents de sabre), Onde de choc 2+, Suicide 2

COMBAT

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

Saalziel, démon de Nisroch de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 3, Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 3, Discussion 3+, Intimidation 3, Médecine 2+, Séduction 3, Tir 1+ (arme de poing 3+), Savoir criminel 2 (trafic de drogue 3), Science 1 (chimie 5+), Couper la Keta au pneu 8+

POUVOIRS

Accoutumance 2, Lire les pensées 2, Psychométrie 1+, Volonté supra normale 1+

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

**Purge 666 (Mathaz, Jejub, Lamelle),
démons de Bifrons de grade 1**

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	2+	1+	2	4+

TALENTS

Aisance sociale 2, Art 1 (réveiller les morts 4), Athlétisme 5, Baratin 4, Corps à corps 7, Conduite 2, Culture générale 1 (snuff movie 2), Défense 5+, Discrétion 2, Intimidation 6, Savoir militaire 1 (tactique 2+)

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Membre exotique (grandes cornes), Résurrection macabre 3 ; troupe de morts vivants (zombis)

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28



LE MARRONNIER MAGIQUE

LA VIE EST UN LONG FLEUVE TRANQUILLE

Les compagnons du marronnier magique sont un petit groupe d'anges et de serveurs qui opèrent sur Lille et sa région. Leur objectif est de remonter le moral des mortels en mettant en scène de petites histoires presque miraculeuses destinées à être diffusées aux informations régionales (d'où le nom de marronnier en référence aux petits reportages mi-faits divers mi-sujets de société qui abondent à la télé). M. Quinchbeur, le libraire, et son fidèle Riton la malice se mettent en quatre pour être au courant des petits malheurs de proximité et venir en aide aux victimes. Quand les problèmes d'un humain peuvent être résolus de façon spectaculaire et radicale, ils contactent Mlle Élise de France 3 régionale pour qu'elle prépare



pour venir en aide et remonter le moral à tous. M. Quinchbeur, Hector de son petit nom, participe activement à la vie du quartier, kermesse ou distribution de soupe, sans insister sur son côté chrétien. Il sèche d'ailleurs avec régularité l'office de la paroisse Ste Catherine. Il aide et encourage les projets des jeunes, s'inquiète du moral des vieux, raisonne les voleurs de pommes et soutient les malades sans jamais parler de foi ou de politique. Et c'est sans aucun doute une des raisons de sa réelle popularité.

Oui, M. Quinchbeur lit souvent les pensées de ceux qu'il soutient dans l'espoir d'être plus efficace. Il les pardonne et les oublie aussitôt, c'est promis, un peu comme un curé qui vous confesserait par derrière. N'hésitant pas à inviter les femmes panthères à déjeuner ou à tenir un stand à la grande braderie, il se tient au courant des rumeurs de la région et aucun fait divers ne lui échappe. Mais il ne fait pas profiter grand-monde de son savoir. Il est assez méfiant, même envers l'administration, bien trop fouteuse à son goût.

Seul son serviteur, Riton, bénéficie en temps réel des commentaires et pronostiques de son supérieur. Il est aussi un des rares élus à échapper au scanning de l'ange d'Yves. Grand rouquin trentenaire de Roubaix, ancien chômeur alcoolique repêché par la youyou, Riton est

sans aucun doute un homme des plus courageux et des plus malins même si son accent ch'ti à couper au couteau ne le laisse pas deviner. Il est très apprécié dans le voisinage pour sa

capacité infinie à rendre service et sa politesse à toute épreuve. Réparer, bricoler, déménager, livrer : ses coups de main ont le don d'ubiquité. Ses oreilles aussi.

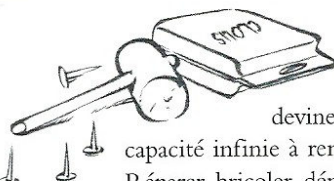
Sa débrouillardise sauve régulièrement les errements d'un ange intello un peu perdu face aux réalités du quotidien. Courir les rues pour faire le bien demande en effet une bonne disposition pour la discrétion, la conversation des épaves et le sprint. Le genre de domaines dans lesquels le serviteur excelle. Il y a quelques années Riton a abandonné le whisky pour suivre les aventures d'un ange de Janus, hélas rappelé au plus haut des cieux depuis. Il a conservé dans sa nouvelle affectation quelques-unes des manies de son ancien supérieur telles que l'intrusion de nuit ou le déguisement. Riton a plus d'une fois joué des poings pour son patron mais il n'en est jamais venu à utiliser son arme, un pistolet automatique. Il l'a quand même toujours sur lui, on ne sait jamais.

Bonne pâte, c'est un chrétien d'autant plus tolérant que fraîchement (mais efficacement !) converti. Il est très heureux que son patron ne lise pas ses pensées : d'une part il est contre « l'aliénation mentale », d'autre part il nourrit depuis peu quelques honteuses idées à l'égard de Mlle Élise qui pourraient venir troubler sa sécurité de l'emploi.

son micro et le bon docteur Louis Guillaume pour qu'il mette ses puissants pouvoirs à contribution.

Sauvetage de clochard au bord de l'agonie, guérison inespérée de malade incurable, voyous brusquement ramenés à plus de civilité ou homme d'affaire qui se retire en laissant sa fortune à des œuvres de charité, au moins une fois par mois la caméra de Mlle Élise fait croire aux téléspectateurs que le monde est beau et que l'homme est bon. Bien sûr, la débauche de bénédictions nécessaires au happy-end n'est pas montrée, mais le résultat est suffisamment édifiant pour insuffler un peu d'espoir. Ça sent parfois un peu trop le fantastique, Élise et Quinchbeur se font alors gentiment tirer l'oreille mais la Youyou n'a jamais eu de vrais problèmes avec eux.

La librairie spécialisée dans l'ésotérisme bon marché de M. Quinchbeur, le Sagittaire, se situe au 22 rue Esquermoise, une petite artère pavée du vieux Lille. Riton s'occupe des stocks et des rayonnages tandis que son patron, assis à la caisse, sirote une tasse de café à longueur de journée en discutant avec la clientèle et les commerçants de la rue. L'ange d'Yves n'est pas incarné depuis si longtemps mais il connaît déjà bien le coin. Toujours attentif aux plaintes de son prochain, sauf peut-être celles de Riton, il s'active



CHAPITRE DEUX

Associations

Le rôle de M. Quinchbeur et de Riton dans le Marronnier Magique, outre le travail quasi-maniaque d'information, consiste à faire ployer les notables locaux. Tantôt l'ange d'Yves fait usage de son pouvoir privilégié, convainquant le banquier de faire un prêt ou le voyou de rendre l'argent, tantôt le serviteur, moins scrupuleux, fait jouer le chantage: la plupart des gens un tant soit peu puissants ont des choses à cacher. Inutile de dire que le duo n'est pas très apprécié dans certains cercles bourgeois et que les employés de la mairie et la police se méfient comme de la peste de ces emmerdeurs qui les baratinent à chaque fois.

AU NORD Y'AVAIT PLUS DE CHARBON

Élise Dubuffet, ange de Didier, vit de petits reportages dont l'intérêt comme la rétribution varient. Elle travaille essentiellement pour le décrochage local du 19/20 et couvre les fermetures d'usines, les accidents de voitures et la hausse du prix de la bière. Trop de choses qui dépriment le Français, qui l'enfoncent dans un marasme spirituel chaque soir un peu plus profond. Le Français, il lui faudrait du rêve, de l'espoir, de la solidarité qui marche vraiment. Comme ça il aurait à nouveau la foi et il retournerait finir sa nuit dans la fraîcheur de l'église le dimanche matin. Alors, pour que cela devienne une réalité, Mlle Élise est partie en croisade avec sa caméra, pour montrer aux habitants du Nord qu'en dépit de ce paysage plat comme une flammenküche, de ce climat à se pendre et de cette détresse économique ils ne doivent pas désespérer.

Théoricienne du petit coup d'éclat médiatisé, elle veille au bon déroulement des opérations et surtout à ce que le final soit à la hauteur d'un petit encart de 2 minutes aux infos régionales. Cela demande parfois de laisser macérer un temps les gens dans leur merde mais c'est pour la bonne cause. Il faut aussi éviter la tentation d'interventions trop voyantes comme les guérisons miraculeuses de Louis Guillaume ou les négociations d'Hector avec des preneurs d'otages de l'an dernier. Une par an, pas plus. Ensuite, Élise cache mal sa passion névrotique pour le concept de proximité. Il faut que le téléspectateur sente que c'est arrivé près de chez lui, que ça aurait pu être en bas de son immeuble. Marcelin et Gérard, son caméraman et son preneur de son, ne sont pas du tout au courant de sa vraie nature et même s'ils travaillent pour le groupe, la dimension surnaturelle leur passe largement au-dessus de la tête. Ils ne sont pas croyants et la journaliste a le bon goût de ne pas leur bourrer le mou avec ça.

Mlle Élise est en apparence une fine jeune fille brune au ton sévère et pressé. Véritable chef du marronnier, elle est énergique et déterminée, un peu casse-couilles aussi parfois. Elle a bien du mérite en animant ce groupe en plus de son travail courant, diffusion des ordres de missions aux anges du secteur et recrutement d'humains. Rôdant partout et à toute heure, investiguant dans les coins sombres, elle transporte toujours sur elle une brique qui leste son sac à main en cuir afin de pouvoir l'utiliser comme une espèce de fléau d'arme Vuitton. Elle s' imagine ainsi pouvoir se défendre en cas de rencontre avec un démon... Se sentant en sécurité, elle n'hésite pas à avoir une démarche rentre dedans, voire inconsciente, avec les humains véreux et les malfaiteurs qui finira par lui jouer des tours. Élise jouit de nombreuses relations, dont celle du fort avenant commissaire de police de Lille, Paul Goujatier, qui la tient nonchalamment au courant des affaires courantes quand il l'invite à dîner. Cela fait quelque

temps déjà que l'ange est amenée à se rapprocher du flic pour arranger certains de ses sujets comme la récente sortie de prison du tôlard devenu curé. Elle doit bien avouer qu'elle a pris goût à ces rendez-vous mais en tout bien tout honneur. On ne se la tape pas comme ça, Mlle Élise.

La force de frappe du marronnier magique, c'est Louis Guillaume, ange de Guy incarné dans le corps d'un généraliste d'une quarantaine d'années travaillant sur Roubaix. Possesseur d'une relique authentique, le gros orteil gauche de St Baudoin du cataplasme, c'est une véritable arme de bénédiction massive à lui tout seul. En bon serviteur de son archange, Louis Guillaume cherche à consoler les malheurs humains, mais il a parfois la main lourde. Pour tous ses patients, c'est l'incarnation même de la providence tranquille, sa silhouette d'ours débonnaire annonçant généralement un prompt rétablissement. Pour ses confrères humains, c'est un abonné des cas étranges et des rétablissements presque paranormaux. Tous ses cancéreux vont mieux, merci pour eux ! Il en fait tellement qu'il a dû quitter il y a quelques années le Sud de la France après s'être fait repérer par un démon de Malthus qui avait appelé de prompts renforts. Louis s'en est tiré in extremis avec deux balles dans le ventre. Aujourd'hui qu'il a obtenu le pouvoir armure, il recommence à se laisser aller. Vêtu en interne, polymorphé, il se glisse de nuit dans les hôpitaux du Nord-Pas-de-Calais pour apposer le squelettique mais saint doigt de pied aux ch'timis agonisants.

En cas de pépin, il fera appel à une connaissance de chez Laurent, grand Jeff, dit le glaive de Gand ou l'exterminateur Flamand, qui franchira la frontière en treize minutes avec armes et serviteurs. C'est Louis qui recoud les hommes de son escouade après les situations difficiles et ils ne feront pas les bégueules pour foncer à son secours, le PM dans une main, le sandwich aux frites dans l'autre. Jeff est assez sympathique pour un ange de Lolo, il balade son accent belge à se fritter des moules et son rire de cheval sur les chemins du Seigneur, de duel avec les cornus en opérations bol de riz, cognant d'abord et discutant ensuite, une fois.

Louis et Élise pouvant changer d'apparence, ils servent le groupe en incarnant des envoyés du destin, apportant un chèque inattendu par-ci, faisant échouer une tentative de suicide par-là sans pour autant griller leurs couvertures.

Les compagnons du marronnier magique se servent de la librairie du Sagittaire comme boîte aux lettres pour communiquer et évitent de se croiser plus que de raison. De même, ils font attention à ne pas laisser de pistes chez eux qui peuvent mener à leurs complices.

Ils ne sont pas du tout près à faire face à un groupe de démons même peu bourrins et se replieront au moindre risque sur la cathédrale d'Amiens, bastion de la chrétienté s'il en est en terre picarde, à seulement une heure de route. Jeff sera prévenu et débarquera aussitôt pour couvrir leur fuite et éliminer la menace.

T'AURAI PAS DU FACHER RAOUL, TU L'AS PAS VU QUAND IL SE MET EN BOULE

Les compagnons du Marronnier Magique peuvent aisément renseigner un groupe d'anges qui investigate sur la région Nord-Pas-de-Calais. Ils connaissent les bars mal famés aussi bien que les grandes

EN ÉCHANGE

Obtenir des informations sur un notable du coin ou un trafic	2
Obtenir l'aide logistique des compagnons (hébergement, soins...)	3 / jour
Obtenir l'intervention directe des compagnons (actions sur le terrain)	5 / jour
Obtenir de fausses cartes de presse par Mlle Élise	4

BA

Animer un après-midi dans un hôpital d'enfants	+1
Aider les compagnons à monter un reportage	+3
Monter un reportage dans l'esprit du Marronnier	+5
Éviter un licenciement	+3
Aider un SDF à trouver un toit	+3
Rendre l'espoir à une famille entière	+5
Aider un clochard à trouver un emploi	+6
Éviter une fermeture d'usine	+8
Sauver un suicidé de la noyade	+10

familles industrielles et leurs petits secrets. Louis se fera un plaisir de remettre en place les membres déchiquetés des PJ après une mauvaise rencontre.

Ils assureront aussi la promotion des bonnes actions des PJ si elles vont dans le sens de leur travail, augmentant ainsi les chances de rétribution pour les petits bienfaits dispensés en dehors des missions. Par contre, un groupe qui sèmerait la zone dans le Nord, en jonchant les rues de macchabées par exemple, sera selon le même principe très vite balancé à l'administration par Mlle Élise. Jouez alors cette dernière tour à tour comme une jeune fille ingénue, pour ce qui concerne les problèmes humains, et comme une emmerdeuse un peu fayot, pour ce qui est des problèmes du Grand Jeu.

Enfin, si les PJ obtiennent l'aide du Marronnier, en leur proposant un sujet par exemple, Riton ou Élise pourraient s'avérer être des boulets en se faisant capturer par l'ennemi avec leur manie d'aller tutoyer le danger tête baissée. Courir après un démon est quelque chose mais s'il a un otage c'est bien pire.

Les démons les plus actifs sur le nord sont ceux de Nisroch (l'import/export avec la Hollande), de Nog (le sabotage de la fragile économie ch'timie) et de Furfur (les grandes fêtes techno belges). Signalons aussi la présence de Raoul Grisou, « Celui qui repose tout en bas du ch'terril », un Gaziél très sauvage qui hante un terril désaffecté. Il remonte à la surface de temps en temps pour observer et pondre des rapports. Agent de liaison occasionnel, il sera conseillé comme contact à des démons envoyés dans le Nord. Il connaît l'existence du Marronnier Magique et s'est juré d'avoir sa perte! Mais si les PJ pouvaient s'en occuper pour lui, ce serait encore mieux. Sinon, si l'un des PJ vit dans le vieux Lille, il risque d'être vite gonflé par le duo Quinchbeur-Riton qui le salue cordialement tous les jours et lui proposent parfois de dîner avec eux. Faites monter la parano, mais pas trop. Les youyous n'ont pas calculé un instant le démon et sont sympas avec lui comme avec tout le monde. C'est une occasion en or de découvrir le pot aux roses et de démolir leurs projets méthodiquement.

MA

Faire délocaliser une usine	+4
Faire fermer une usine	+6
Créer un fait divers glauque	+6
Pousser un humain au suicide (sans le pouvoir du même nom)	+6
Remonter les clodos du coin contre les compagnons	+3
La même mais suivie d'une agression par les clodos	+6
Faire vider Mlle Élise de France 3	+8
Faire radier Louis Guillaume de l'ordre des médecins	+10

C'EST ARRIVÉ PRES DE CHEZ VOUS

Si vos PJ sont trop bronzés, envoyez-les donc prendre la pluie sur les routes fraîches et brumeuses du Nord.

LAZARE SE FAIT LA MALLE

Version MV. L'un des PJ, plutôt porté sur la gâchette (ou la hache à deux mains), vient de laisser sur le carreau un humain particulièrement corrompu. Il a sans doute bien fait mais hélas le bon docteur Louis Guillaume l'arrache in extremis à la mort grâce à ses pouvoirs. Le criminel à peine rétabli prend la fuite et refait parler de lui. Après quelques explications avec le bon docteur, il va falloir remettre le grappin dessus.

Version INS. Si un serviteur de Furfur proche des PJ (idéalement l'un d'eux en fait) de passage dans le coin vient d'avoir la mauvaise surprise de voir une de ses « victimes » au 19/20. Il avait pourtant utilisé son pouvoir de suicide sur elle deux jours auparavant. Quelqu'un a repêché l'humain dans la Deule. Le démon fait bien de s'en inquiéter, car les anges, eux, ont compris que le noyé avait été victime d'un pouvoir et le grand Jeff est déjà en train de se coller une mousse aux Trois Brasseurs.

L'ADIEU AU PLAT PAYS (MV)

Roger Potwelch décide de délocaliser son entreprise de confection de bleus de travail en Thaïlande, où à ce qu'on lui a dit, la main d'œuvre est plus conciliante avec les entrepreneurs. C'est encore trois cents emplois qui vont partir en fumée. Mlle Élise réquisitionne les PJ pour l'aider à faire changer le patron d'avis. Tous les moyens sont bons. Les joueurs auront d'autant plus de travail que la clique lilloise de Nog ne lâchera pas facilement le morceau.

LA TÊTE DANS LE GUIDON (INS)

Un grade 3 d'Asmodée a parié beaucoup d'argent sur l'issue du Paris-Roubaix, mais le médecin traitant de son champion vient de se faire serrer avec un coffre plein de pot belge. Par le biais de « celui qui repose.. », il demande aux PJ d'infiltrer la course et d'assurer la victoire de son poulain. Bien évidemment, Élise couvre l'épreuve pour France 3 alors que Louis Guillaume s'inquiète d'éventuels dopages...



CHAPITRE DEUX

Associations

REVIENS GAMIN, C'ÉTAIT POUR RIRE !

M. Quinchbeur, ange d'Yves de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	2+	4	5	3	5

TALENTS

Culture Générale 4 (l'étaler 5), Défense 2, Discussion 6, Enquête 6, Savoir occulte 3 (procédures démoniaques 4)

POUVOIRS

Lecture des pensées 3, Paralyse 2, Philosophie 3, Protection de l'âme, Protection de l'esprit

COMBAT

18 PP, 6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18
Bible, abdos kro, calvitie

Riton la malice, serviteur de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	2+	2	1+	2

TALENTS

Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 4+, Intrusion 4, Fouille 3, Technique 2 (mécanique 3), Tir 1 (arme de poing 2), Survie 1 (brasserie 3)

POUVOIRS

Déphasage 1, Volonté supra-normale 2

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Casquette molle, veste en cuir, petit calibre, trousse à outils

Mlle Élise, ange de Didier de grade 1

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

TALENTS

Baratin 4, Combat 2 (sac à main 3), Défense 4, Discrétion 4, Enquête 4, Chanter tout Pierre Bachelet 1+

POUVOIRS

Aura de pacification 2, Charme 3, Message officiel 2, Polymorphie 3

COMBAT

15 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20
Tailleur gris, queue de cheval, micro, parpaing dans son sac à main (-3, +1)

Dr Louis Guillaume, ange de Guy de grade 1

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

TALENTS

Corps à corps 4, Défense 4, Discussion 4, Médecine 6

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Guérison 4, Polymorphie 2, Protection de l'âme ; relique (orteil de St Baudoin du cataplasme, Bénédiction « Jeunesse » 2, Bénédiction « Guérison des maladies » 2)

COMBAT

18 PP, 7 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26
Trousse de médecine, bienveillance à toute épreuve.

Grand Jeff, ange de Laurent de grade 1

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

TALENTS

Combat 3 (épée 7), Défense 5, Langue (flamand), Tir 4 (armes automatiques 5), Savoir militaire 1 (tactique 3)

POUVOIRS

Armure corporelle 3, Esquive acrobatique 4, Juste-lame 3 ; PM béni mineur (précision +0, puissance +6), section de soldats de Dieu ; ch'tit avertissement sans frais (odeur de friture)

COMBAT

19 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Camionnette banalisée Léonidas®, pare-balles, grenades flash

Raoul Grisou, « Celui qui (se) repose tout en bas du ch'terril », démon de Gaziel de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	4	2	2+	1+	3

TALENTS

Corps à corps 8, Défense 5, Discrétion 5, Intimidation 7, Survie 2 (souterrains 4)

POUVOIRS

Anaérobiose, Forme de combat 4, Glande 2, Jeûne, Membre exotique (dents de sabre), Peur 3, Régénération 3, Séisme 3 ; avertissement sans frais (feignasse)

COMBAT

21 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Quatre ans de roulades dans le charbon pour seule garde robe !
Plusieurs fois récompensé par Nog qui s'acharne pour maintenir l'ANPE lilloise à son zénith, ce démon possède comme pouvoirs de grades Terre 2 et Chômage 2.

EN EXCLUSIVITE VOICI LES MAKING OFF DE QUELQUESUNS UN DES SUJETS DU MARRONNIER MAGIQUE.

-Le coup du resto le Flam's qui distribue des flammenküches aux indigents

-Le braqueur de pharmacie qui rentre gentiment chez lui après avoir souhaité un joyeux Noël aux clients et s'être excusé

-Le chanteur de Marcel et son orchestre, groupe ska-punk, déclare en interview que Jésus était sans doute un chic type...

Le pouvoir philosophie de M. Quinchbeur est décidément une arme redoutable face aux mortels.

-L'histoire du squat qui a finit par pouvoir racheter ses murs.

Le très fortuné propriétaire du bâtiment a accepté de faire une sacrée réduc (90% !!) aux squatters contre le silence de Riton sur la validité de ses déclarations d'impôts.

-Le cas du clochard qui a gagné au loto.

Le billet appartenait à un démon d'Asmodée qui bricolait une escroquerie à la Française des Jeux avant de tomber sous les coups de Jeff. Ce dernier a confié le précieux bout de papier à nos amis. Ne restait plus qu'à trouver le clochard. Dédé les puces fut l'heureux élu grâce à son attachement à l'église Ste Catherine.

-L'adolescente sauvée des eaux.

Cela peut paraître assez cruel d'attendre qu'une personne suicidaire passe à l'acte pour voler à son secours mais pour le Marronnier Magique la fin justifie les moyens.

-Le tûlard devenu curé

C'est après avoir assisté à la guérison d'une péritonite par Louis, appelé en urgence à l'infirmerie de la prison, que ce détenu a trouvé la foi. Le plus dur fut de lui faire garder le silence sur les techniques du bon docteur.

-Mme Simone doyenne de Lille à 112 ans.

Louis devrait lever le pied sur les bénédictions « jeunesse ».

-L'écrivain ch'timi Julot Petiwalli retrouve à la grande braderie le manuscrit de son premier roman, perdu lorsqu'il avait 17 ans.

Un grand merci aux services de Blandine et une pensée pour Riton qui a du gratter 300 pages peu excitantes en imitant l'écriture d'un autre.

PERE PEINARD

Atael ange de Didier, fraîchement incarné dans le corps d'un postier de Bamako, le jeune Daouda Sacko, reçoit illico une convocation pour sa première mission officielle. Le seul hic, c'est qu'il doit se présenter à Paris et que la hiérarchie a omis de lui transmettre passeport et billet d'avion. Pour ne rien arranger, Atael étant incapable de mentir, il se fait systématiquement gauler par les douanes, ce qui lui vaut, de la part de son archange qui suit vaguement l'affaire, un avertissement sans frais : naïf.

Au bout d'un an de tentatives infructueuses d'entrées sur le territoire français et de reconduites à la frontière, il s'apprête à rédiger le guide du routard du sans pap', lorsque depuis ses géoles de Roissy Charles de Gaulle, il est repéré par Bedonnel, ange d'Alain de grade 1, alias Gérard -Paul Guedon fonctionnaire des Nations Unies à la retraite. Bedonnel plaide sa cause auprès de Notre-Dame et lui décroche un poste de coursier des missives officielles et une régularisation des papiers. Bedonnel est du genre à donner des coups de main à plusieurs associations humanitaires et ONG à travers le monde. L'historique de sa couverture fait qu'il a plein de contacts et une bonne connaissance de pas mal de capitales de l'hémisphère sud. Il sert d'agent de liaison à tout faire aux missions officielles envoyées depuis l'occident dans tous ces bleds.

À part ça, Bedonnel ne supporte pas de voir les humains crever la dalle. Donc, dès qu'il peut, il distribue la soupe. Traînant dans ces temps libres dans les associations de lutte contre la précarité toutes catégories confondues, il s'intéresse en particulier au devenir des sans-papiers, clandestins et titres de séjours irréguliers avec ou sans enfants. Avec Myamel, alias Claude Wong, ange de Janus de grade 1, un spécialiste d'ouverture de squat' rencontré aux restos du cœur, ils montent *Père Peinard*, une association ouvrant des refuges pour sans-abri. Myamel se charge de trouver des lieux, Bedonnel de distribuer les écuelles remplies de Barbe à Papa au curry. Si Bedonnel s'est engagé dans une croisade contre la dalle, Myamel lui, sa quête

MA

Par ivrogne qui boit le vin de messe	+1
Par acte de propriété permettant d'allonger la liste des sans-abri	+4
Par réseau d'exploitation criminel	+12
Par chrétien qui se découvre une vocation de marchand de sommeil	+2
Par embrouille provoquée entre deux associations à vocations humanitaires	+4
Par paroisse qui se met à ratonner	+8
Par St Martin qui court après sa cape	+1

BA

Par ouverture de refuge	+12
Par paroisse acceptant les refuges	+8
Par militant d'extrême gauche et chrétien pratiquant qui acceptent de manifester côte à côte	+1
Par atelier clandestin fermé	+8
Par esclavagiste repent	+6
Par cargaisons humanitaires (médicaments, nourriture...) non détournées	+1 PA

MV : EN ÉCHANGE

Bénéficiaire d'une compétence professionnelle d'un clandestin du refuge (mécanos, couture, médecine etc.)	1
Bénéficiaire d'une couverture provisoire dans une ONG	4
Bénéficiaire d'une planque (par nuit)	1
Bénéficiaire des contacts de Bedonnel (Moyen Orient, Afrique, Asie)	12

personnelle, c'est la baston contre les esclavagistes, souteneurs, patrons d'ateliers clandestins, etc. Les deux compères se retrouvent très vite avec sur les bras deux sortes de refuges. Les premiers, en général en périphérie des grandes villes, sont ouverts dans l'urgence lorsque des clandestins se font virer en plein hiver du parking souterrain qu'ils squattaient. Les seconds correspondent à une visée sur le long terme. Installés en zone rurale ou dans des petits bleds, Myamel y attire les clandestins soustraits aux réseaux d'exploitations mafieux. En théorie, les refuges devaient fonctionner à la manière des SEL, sur un système de troc des compétences avec les habitants du coin. En pratique, ça ne marche pas vraiment, rapport à l'hostilité des riverains à l'endroit des refuges. *Père Peinard* se retrouve donc avec un problème quotidien d'alimentation des dix-huit structures ouvertes. Bedonnel quémande ici et là des cargaisons de bouffe aux associations de terrains, Myamel « taxe » les patrons d'ateliers, mais, au final, *Père Peinard* recourt plus que de raisons au pouvoir d'Abondance. D'ailleurs, Bedonnel a reçu de son archange six soldats de Dieu qui sont plutôt des pompiers de la faim. Se déplaçant d'un refuge à l'autre, ils comblent au plus pressé les carences en Barbe à Papa tant et si bien qu'une filature de leur 9 m³ graphé *Supra Quat* durant une petite quinzaine suffirait à localiser l'ensemble des refuges. Pendant ce temps, les problèmes de voisinage vont en s'amplifiant et Bedonnel comprend que la question sur toutes les lèvres des paroisiens est de savoir si St Martin se serait fait arracher sa cape par les

réfugiés Afghans en transit vers le monde libre (« hé les mecs rendez-moi mes fringues ! »). Bref il comprend que la faille dans son dispositif, c'est le manque de communication, au sens ministériel du terme. Il fait donc appel à Daouda Sako qui, trop content de pouvoir présenter des papiers en règle à chaque contrôle d'identité, accepte immédiatement de lui prêter main forte.

La partie principale de sa mission est d'obtenir le soutien du curé et des ses ouailles, d'obtenir ensuite le soutien des associations laïques, puis des mairies, puis d'harmoniser les points de vue de manière à ce que chacun arrête de se mettre sur la gueule avec les autres. D'expérience, Bedonnel a en effet remarqué qu'il existe une divergence de point de vue structurelle entre le chrétien préoccupé par le remboursement du crédit sur sa maison et le militant d'extrême gauche vivant en squat. C'est pas gagné d'avance. Total, Daouda mange à tous les râteliers, un jour à confesse, le lendemain balançant des pavés sur le service d'ordre du PS, l'essentiel étant que chacun puisse croire à son père Noël et au moment venu ne pas faire foirer par une action contre-indiquée les négociations en cours avec la mairie.

Père Peinard, en tant qu'association loi 1901 et spécialiste de la mise des deux pieds dans le plat des bergeries d'électeurs, n'est pas ce qui se fait du plus discret en terme de menée angélique terrestre. Daouda et Bedonnel ne remporteront que des victoires locales provisoires toujours remises en cause le lendemain. Leurs objectifs froissant des agents des deux camps, ils risquent d'être souvent dos au mur dans les temps qui viennent. Daouda, sur suggestion de ses deux compères, utilisera son pouvoir de Message officiel pour faire bosser des groupes de missions en douce. Un détournement pur et simple des pratiques administratives. Le jour où Père Peinard se fait chopper, la sanction aussi bien pour les comploteurs, pour ceux qui les ont aidés que pour leur délateur sera lourde et sans appel : évangéliser les militants du parti communiste.

CE QUI ARRIVE TOUT PRES D'ICI

Père Peinard n'est pas localisé sur la carte. A priori ses membres déambulent dans la ville la plus proche de chez vous, avec une préférence

en ce qui concerne les refuges les mieux implantés, pour l'Auvergne. À INS, il n'y a actuellement aucun démon compromis dans une activité symétriquement opposée à celle de Père Peinard. Les PJ devront dépenser les PA adéquats pour ouvrir la table de MA. C'est ce qui arrivera automatiquement, si, une fois qu'ils découvrent l'association et font un rapport à la hiérarchie, ils répondent oui à la question : « voulez vous prendre en charge ce dossier ? »

LA LÉGENDE DU TRIPLE CHINOIS (INS)

Un serviteur ou contact dans la pègre en parlera aisément. Ces derniers temps, plusieurs patrons d'ateliers clandestins, souteneurs et autres esclavagistes ont été molestés par leurs propres travailleurs qui ont foutu le camp. La révolte est menée par un individu que tous surnomment déjà le « triple chinois » en raison de la vitesse à laquelle il distribue les beignes. Si les PJ s'intéressent à cette histoire, ils devront déjà habituer le « milieu » à leur présence. Soit par la méthode musclée, en claquant tout le monde jusqu'à obtenir un entretien avec les caïds, soit en se faisant introduire et en proposant des investissements (de très gros investissements). Selon le théâtre de l'action, la filière concernée est



au choix (triade, belge, albanaise, auvergnate, ...), il peut y en avoir plusieurs, ce qui obligera les PJ à organiser une rencontre entre gangsters. Bien évidemment, le familier d'un démon de grade supérieur sera infiltré dans le tas et jugera les PJ selon les résultats obtenus (soit ils obtiennent une place de choix dans son organisation, soit c'est le drame).

La plupart des clandos n'ont pas l'intention de se rebeller mais cette histoire de triple chinois les fait bien marrer et ils couvrent ses contacts. En distribuant les interrogatoires, ils finiront par avoir le numéro de portable du « triple chinois » (pour lui tendre un PAC) ainsi que la localisation d'un « refuge » ce qui leur permettra de se sensibiliser au problème. En cas de surnombre, le « triple chinois » prendra la fuite.

LIQUIDATION AVANT FERMETURE (MV/INS)

Les médias locaux avertis par l'association « Père Peinard » ne parlent que de ça.

Voilà quarante-huit heures qu'une compagnie de CRS fait le siège d'un bâtiment squatté par deux cents clandestins. Ils sont débordés par les riverains (les pour et les anti) et s'enlisent. À INS, il s'agit de jouer les fayots de la République en distribuant les claques, il se pourrait d'ailleurs que dans le tas, il y ait des serveurs de Dieu type Daniel-tondu pour leur donner un coup de main. À MV, il s'agit de négocier serré avec le préfet.

Les conséquences médiatiques potentielles sont énormes dans un sens comme dans l'autre.

LE POT AUX ROSES (MV/INS)

Les PJ tombent sur un bled d'Auvergne où un « refuge » vit en harmonie avec les habitants de la ville. Le curé a vu une augmentation de la fréquentation de l'église de 400% (sénégalais cathos). Il est donc le premier à couvrir « Père Peinard » et lui faire bonne presse auprès des notables de la ville.

À MV, c'est la hiérarchie qui envoie les PJ faire un rapport d'activité et vérifier que tout ceci est bien catholique. Une occasion de rencontrer les responsables et de les sacquer ou de s'en faire des potes.

À INS, c'est sans doute la piste du « triple chinois » qui les amène ici. Ils peuvent casser l'ambiance et faire sortir les youyous de leur tanière (actes de délinquance mis sur le dos des habitants du « refuge ») ou observer et localiser tout le réseau.

UN PEU DE MÉDIATION (MV)

Si les PJ ont envie de donner un coup de main, il y a justement un « refuge » en train de s'ouvrir en banlieue. La plupart des squatters sont de confession musulmane donc la paroisse est plutôt sceptique et se range à l'avis des PME et riverains qui anticipent déjà une baisse de la valeur des biens immobiliers, la mairie est du même avis et encourage les pétitions contre, les associations de lutte contre la précarité se mobilisent et préparent la contre-attaque remettant sur le tapis une vieille histoire de logements sociaux que le maire s'était engagé à construire, il y a cinq ans.

C'est le genre d'affaire qui pose des problèmes insolubles de dogmes à la hiérarchie, mais au passage les PJ peuvent s'attirer la sympathie d'un ange de Kahlid, ce qui n'est pas rien (par exemple Saphir, voir *Zen Plantura*), qui viendra en personne prendre la température.



Bedonnel, alias Gérard-Paul Guedon, ange d'Alain de grade 1

Sa soixantaine super dynamique et sa tronche de père Noël ne font pas douter longtemps de son appartenance aux forces du bien. Spécialiste de l'action d'extrême urgence, les vues politiques ou historiques le font bâiller et il ramène toujours tout à l'estomac, aimant répéter que son seul parti c'est celui du ventre plein. Même son archange estime qu'il réfléchit un peu trop au rythme de sa digestion et c'est pourquoi il refuse de lui accorder son grade 2. Il a toujours eu un petit faible pour St Martin à qui il prête des citations douteuses.

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 4, Baratin 3+, Combat 3 (armes contondantes 5+), Conduite 2, Corps à corps 4, Discrétion 4+, Défense 7, Discussion 4+, Enquête 4, Intimidation 3, Intrusion 2, Langues (anglais, arabe, chinois du nord), Métier (administration 4), Survie 2 (trottoirs des grandes villes 5, désert 5), Technique 2 (agriculture 6), Citer St Martin 3+, Avoir le ventre qui gargouille 4

POUVOIRS

Abondance 3, Charme 4, Esprit multiple 2, Volonté supra-normale 2, Membre blindé

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24



Atael, alias Daouda Sacko, ange de Didier de grade 0

Tellement naïf qu'il force même la bonne humeur du propriétaire le plus endurci. Sa seule technique dans une négociation c'est la corde sensible. Sa vision de l'humanité est un environnement froid peuplé de moustachus à matraque et de centres de rétention administratifs, à faire pleurer une gargouille de Notre-Dame. Bedonnel et Mymael le prennent pour un diplomate chevronné parce qu'il imite à merveille les discours et les actes de ses interlocuteurs du moment. En fait, il est facilement influençable du moment qu'on lui propose une vision sympa des choses avec un morceau de bonheur pour tout le monde.

Pour cette raison, il est considéré par la hiérarchie comme un simple d'esprit et elle refuse de le laisser monter en grade, comme de lui faire porter la responsabilité de ses actes. Didier se le garde en réserve, au cas où il aurait besoin de faire un peu de promo de son camp à l'occase. Il supprimera alors son avertissement sans frais, le fera naturaliser et le lancera dans une carrière politique.

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 3+, Conduite 4, Corps à corps 3, Défense 3+, Discrétion 2+, Discussion 5, Faire pleurer la galerie 4+

POUVOIRS

Langage universel, Non-détection 2, Message officiel, Télépathie 2

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20



Mymael, alias Claude Wong, ange de Janus de grade 1

Jeune eurasien athlétique et charmeur, il a, contrairement à ses deux compères, l'esprit calculateur et ambitieux. D'ailleurs, il ne s'en cache pas et répète à qui veut bien l'entendre : « *Couvrez-moi les mecs et vous verrez quand je serai grade 3...* » et Bedonnel n'y voit aucune objection. Ainsi en cas de sanction, le premier plaidera coupable, le second pas

CHAPITRE DEUX

Associations

au courant. Mymael en est à la phase un de son plan A : rendre populaire au sein de la pègre la figure du « triple chinois », surnom qu'il s'est donné en hommage à Bruce Lee. Il espère ainsi se faire des contacts à tous les échelons. En phase deux, il commencera à repérer les gros rougeauds infiltrés pour les balancer à la hiérarchie angélique. Puis, il lancera la phase un du plan B : utiliser la place libre pour monter des casses et ainsi de suite, dans l'optique, accrochez-vous à votre siège, de devenir un jour le génie du crime, genre éthique et sans phosphate, bref le nouveau Robin des bois de l'hexagone.

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

TALENTS

Aïssance sociale 4, Acrobatie 7, Athlétisme 5, Baratin 3, Corps à corps 7, Défense 5+, Discrétion 7, Enquête 1+, Fouille 4, Intrusion 4, Langue (chinois du centre), Métier (cambrioleur 4+), Séduction 3+, Savoir criminel 2 (pègre 4), Se gratter le nez avant de passer à l'attaque 5, Détaler face aux démons 5+

POUVOIRS

Arts martiaux 2+, Esquive acrobatique 2+, Psychométrie 1+, Vitesse 1

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Les pompiers de la faim, soldats de Dieu

Le genre déménageur breton en préretraite, ils tiennent encore une sacrée forme et gèrent Père Peinard du mieux qu'ils peuvent en l'absence de Bedonnel. En cas d'attaque démoniaque, ils se planquent, se regroupent et tentent de noyer un trainard dans une marmite de Barbe à Papa.

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

TALENTS

Athlétisme 3, Baratin 2, Conduite 2+, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 2+, Intimidation 2

POUVOIRS

Abondance 1, Caméléon 1

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

ZEN PLANTURA

UNE COUILLE COINCÉE DANS LE FOUR

Fleuriste dans le Val d'Oise depuis 1994, Jivael collectionne les interventions d'urgences pour éviter que les inimitiés entre Laurent et Michel ne se transforment, sur le terrain, en bataille rangée par serveurs interposés. À part ça, dans ses temps libres, il s'intéresse aux shaytaneries en béton érigés au milieu des bois et des cultures : les villes toutes laides, euh... les villes nouvelles, vieillies aussi rapidement que leurs habitants.

En ange de Novalis qui se respecte, il organise par le biais d'un réseau associatif des week-ends dans les bois pour aller apprendre à sentir la sève des arbres couler.

Fort de cet échec, à peine une vingtaine d'adhérents organisés en autant d'antennes locales (Oise, Val d'Oise et Seine St Denis), il contre attaque : soutien scolaire, subventions par les municipalités, centres aérés, visites aux personnes âgées, alphabétisation, la totale !

Mais bon en cinq ans les dédales HLM ne fleurissent pas beaucoup. Définitivement, la jeunesse préfère le hardcore ou la barbe à l'amour et aux plantes vertes. Sa couverture, Ghislaine Michulot (59 ans) manque de se faire « désactiver » à trois reprises. Les deux premières fois, elle s'en sort grâce à sa constitution d'ange mais dans un état pas vraiment catholique. La troisième fois, alors qu'elle est pourchassée par les potes de Jratchss, démon de Furfur (grade 1) dans les caves de la cité de la Grande Beigne, elle est sauvée in extremis par l'intervention d'un ange de Marc, Ysiel, dans le civil Malek O, producteur de gangsta rap à la gauloise. Là, Jivael se prend un sacré savon : « Cesse de t'laisser crucifier / la plante verte sous le bras, au fin fond d'un quartier »

O.k, o.k Ghislaine en a déjà eu pour son grade 1. Ce n'est pas la peine de lui faire un schéma. Pour lutter contre les sbires de Ouikka, Furfur et Majuj, il lui faut du fric ! Tandis que Malek goûte la réserve locale de Ghislaine, elle lui présente ses projets. Une nuit suffit pour convaincre Ysiel de la qualité de la came. Il va voir Frisiel, grade 1 de Francis, haut fonctionnaire qui dispose d'une propriété dans la région. Malek / Ysiel tente de le culpabiliser :

« Tu dis qu'tu fais avancer la cité / elle crame en bas d'chez toi tel un pied de nez » et Frisiel tombe dans le panneau. Jouant de ses relations politiques, il obtient pour Ghislaine des contrats de concessions de services publics, là où ils ont déserté le paysage. Ainsi apparaît Plantura & Zen, entreprise de ramassage des ordures et d'entretiens des espaces verts. Éboueurs et jardiniers sont recrutés à leur sortie de prison. Ghislaine leur communique son amour des plantes et leur trouve de la compagnie, voisine du quartier ou ancienne camarade de collège qui leur donne envie de se poser. Bah ouais. C'est un ange de Novalis de grade 1 et en matière de potins romantiques, on ne peut pas faire mieux.

Évidemment, dans les cités où Plantura intervient, on retrouve aussi les associations de soutien scolaire, de stage nature et autres fougères qui détendent un peu l'ambiance. Les gamins expliquent en cramant leur splif qu'ils ont été toucher les arbres le week-end dernier et que ça palpite là dedans. Alors, aller tirer une caisse ou violer la petite du bâtiment A, ça les gonfle. L'exemple à suivre, ce n'est plus le dealer qui roule en BMW tout en parasitant le F3 de sa mère et de ses sœurs. C'est le cousin qui lutte pour être là, le jour où le gamin de sa meuf vient au monde... Quand Jratchss entend des niaiseries pareilles ça lui donne envie de se coincer une couille dans un battant de porte pour se passer les nerfs.

Mais bon dans plusieurs cités du Val d'Oise et de Seine St Denis, il a perdu la partie. Le trafic y perdure mais les caïds passent des accords de non-agression avec « Sis'lane » sous les bons hospices de Malek, qui formalise tout ça par Contrat divin. En cas de pépin, il reste toujours Frisiel pour désamorcer les embrouilles entre bandes rivales avec son pouvoir Alliance. Malek lui fait faire le tour de la région « déguisé » (ouais, le toubab en costard qui s'exprime comme une encyclopédie, ça le fait pas) et lui présente un max de gens. S'il y a un conflit dans le secteur, Sis'lane est au courant dans les 24 heures, qui / comment / pourquoi. Elle avertit Frisiel et il peut intervenir, en théorie sans se déplacer. Bon c'est vrai qu'il confond souvent les uns et les autres et n'utilise pas son pouvoir d'Alliance sur les bonnes

personnes. Ils se croiseront dans trois mois au centre commercial et deviendront des super potes. Pendant ce temps, dehors, ça continue à charcler. Mais globalement, il y a comme une grande zone de calme dans le Nord-Est de l'Île de France.

Et là, Jratchss a envie de se coincer la deuxième couille, mais ce coup-ci dans le four ! Il multiplie les embûches pour se débarrasser de Jivael. Le problème, c'est qu'avec le temps, l'ange a bouffé du PA. Il sniffe le danger et se déphase quand Jratchss vient lui rendre visite au milieu de la nuit ou le fait guetter par ses potes dans les labyrinthes de Shaytan. Heureusement pour Jratchss, la roue tourne.

2002 CA SENT LE FACHO

Au paradis, la polémique enfle autour de l'utilisation de racistes bien bornés comme serveurs de Dieu.

L'administration angélique lance un programme expérimental de « réinsertion affective » pour quelques skinheads et autres tondus qui s'étaient dans ses rangs.

Manque de bol pour Jivael c'est lui qui s'y colle ! Il se retrouve avec 12 serveurs de Dieu sur les bras à qui il doit apprendre à dénouer les seize trous avec lesquels ils ont ligoté leur cerveau. L'ange les inscrit comme bénévoles à SOS Plantura et les envoie amener des plantes vertes aux retraités cloués devant le petit écran au fond de leur HLM. Les skins doivent régulièrement se rendre au cœur de la cité, tenir compagnie aux vieux et veiller à ce qu'ils s'occupent de leur plante avec amour. S'ils veulent, ils peuvent toujours s'énervier, mais là ils seront tout seul, donc c'est pas une solution. Comme dit Jivael, il faut apprendre à parler poliment et à surmonter ses problèmes autrement que par la violence dans la vie.

En fait, Jivael fait un gros trou de boulette dans son survêt nike. Il les envoie à la Grande Beigne où il n'arrive toujours pas à prendre pied depuis 99. Pour cause, c'est un des fiefs de prédilection de Jratchss et il se fend la gueule depuis le haut d'une barre en voyant les tondus débarquer. Bien sûr, ils ont mis des casquettes et tout pour passer inaperçus, mais Jratchss en a suffisamment éventré comme ça pour reconnaître tout de suite les serveurs basiques de Daniel.

Plutôt que de les exterminer, il égraine des indices gros comme des panneaux d'autoroute qui les aiguillent sur le quartier d'à côté. Un quartier aux mains d'un ange de Khalid, Saphir (grade 1 toujours).

Pour ceux qui ne connaissent pas encore, Khalid dépend du ministère d'Allah. Autre administration, autres mœurs. Dans sa lutte pour la foi, cet archange favorise l'intégrisme et avec le 11 septembre 2001 le fossé entre anges occidentaux et orientaux s'est encore creusé.

Bref les skins débarquent à l'heure de la prière, voient des barbus partout et

se persuadent qu'ils sont tombés sur un camp d'entraînement d'Al Quaida. Au beau milieu de la Seine St Denis ! Faut être un chouilla parano tout de même ! Là, ça dégénère rapidement et Jivael est obligé de s'en mêler. Dans la bataille, il y a un mort. C'est le début d'une nouvelle série d'embrouilles dans le département entre les serveurs de Khalid, Laurent et Daniel.

Résultat des courses, Novalis ne trouve pas ça cool, et Jivael écope d'un blâme : il devient colérique.

Depuis, Frisiel et Ysiel veillent sur le troupeau et Zen Plantura perdure, entretenu par les convictions de son réseau de « bonnes âmes » : institutrices, beatniks, ex-taulards...

Mais de son côté, Jivael ne gagne plus de terrain, concentrant son activité sur la distribution de plantes vertes aux retraités. Il sort avec le calibre et se coltine ses 12 fachos tels 12 boulets enchaînés à ses ailes. Il s'embrouille d'ailleurs avec eux très régulièrement. Au final, c'est les skins qui sont obligés de lui rappeler qu'il faut parler poliment et qu'il n'y a pas que la violence dans la vie.



CHAPITRE DEUX

Associations

MV : LES BONNES ACTIONS

(ZONE OÙ SÉVIT ZEN PLANTURA ET SA PÉRIPHÉRIE)

Par gangster / voyou qui prend sa retraite pour aller cultiver un potager dans le Larzac (ou ailleurs)	+6
Par conflit / fait divers évité	+3
Par raciste repent	+3
Par retraité réconcilié avec la jeunesse de son pays	+2
Par repris de justice réinséré socialement	+3
Par dix racailles en herbe emmenées en stage nature sans qu'ils mettent le feu à la forêt	+2
Par alcoolique désintoxiqué	+3
Par rappeur qui châtie ses lyrics	+12
Par serviteur du Malin chassé du ghetto par ses habitants	+1 PA

MV : SERVICES RENDUS

Production d'un disque de rap par Malek O (Comprends la « touch » si recherchée de ses ingés sons)	12
Planque dans une cave du secteur, par nuit	1
Renseignements civils / de voisinage sur un individu du secteur	1
Par mise en contact avec un élu d'Ile de France demandé à Frisiel (Paris exclu)	9

INS : LES MAUVAISES ACTIONS

(ZONE OÙ SÉVIT ZEN PLANTURA)

Par fait divers bien glauque	+6
Par stage nature ou sortie culturelle sabotée	+2
Par bénévole du réseau associatif détourné de sa mission	+3
Par nouveau trafique monté par des jeunes du secteur	+6
Par conflit non arrêté par Frisiel	+4
Par bois ou parc avoisinant transformé en golfé ou zone pavillonnaire	+1 PA*
Par ghetto qui caillasse les véhicules de Zen & Plantura à vue	+12

* doublé pour un démon de Shaytan

DES BA/MA POUR LES QUARTIERS

Pour des PJ qui passeraient dans le secteur, l'empreinte angélique de Zen Plantura devrait leur sauter aux yeux rapidement. Soyons clair ; des jeunes qui font du Tai-chi en bas de leur bloc ou qui invitent des retraits à leur concert de rap, des lascars qui partent en rando le week-end... tout ça fait un peu tâche dans le décor.

Les associations du réseau Zen & Plantura sont implantées un peu partout et il sera facile de tomber sur ses bénévoles dynamiques, voire de s'enrôler à leurs côtés. Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues ! Ensuite, un démon devrait éviter de foutre sa merde trop rapidement. Sinon, il va se faire virer du quartier vite fait. Les gens dans le coin ne sont pas du style à tendre l'autre joue. Aucun humain n'est au courant du Grand Jeu et d'ailleurs, pour des anges, mieux vaut éviter de leur parler de Jésus trop directement, ça va les gonfler.

Sur le moyen terme, il serait regrettable pour un démon d'utiliser des pouvoirs trop spectaculaires contre les humains de la zone. Car

alors victimes et témoins seraient mûrs pour se lancer dans la lutte contre le Maaal et Ysiel aurait l'aval hiérarchique pour en faire des serviteurs de Dieu.

Enfin, pour chaque nouveau quartier où les PJ débarquent, il faut qu'au moins l'un d'entre eux soit présenté aux habitants par quelqu'un de connu (gentil bénévole / méchant voyou). Le PJ doit réussir un jet d'Aisance sociale pour qu'ensuite son groupe puisse circuler sans passer pour une bande de touriste en perdition.

Si c'est pas déjà fait, les PJ rencontreront Sis Lane après, ou au cours de leur première BA/MA dans le coin.

LE GRAND RETOUR (INS/MV)

Les bénévoles de Zen & Emplois en relation avec des conseillers en réinsertion et des juges d'application des peines (JAP) tirent la tronche. Ils viennent d'apprendre qu'un petit caïd du secteur bénéficie d'une remise de peine. Non pas qu'ils veuillent le voir pourrir en taule, mais personne ne lui a dit deux-trois trucs qui se sont passés en son absence. Et personne n'a vraiment envie de se porter volontaire pour aller lui dire en face avant qu'il ne le découvre par lui-même. Bon, il a bien quelques soupçons, ça fait 8 huit mois que sa meuf ne lui donne plus de nouvelles. Elle est vachement enceinte d'un des meilleurs potes du caïd et a décidé de refaire sa vie avec lui. C'est le fait divers assuré.

VERSION MV : OUBLIE CETTE CONNE !

Urgence : D'abord éviter le massacre avec des pouvoirs bien à propos (Philosophie, Diplomatie, Rêve divin, Sacrifice ultime, ...) ou faire riper son processus hormonal sur une bombe sexuelle qui passait par-là (faut la trouver et ça reste une solution provisoire, à moins de les faire *fall in love*).

2^e volet : Il accepte le taf dans la société Zen & Plantura, mais c'est juste une couverture pour que le JAP le lâche. Sur place, il a dix potes tous ex-taulards qu'il veut convaincre de reprendre le trafic. Ils ne vont pas se laisser tenter comme ça, mais comment dire non à one million dollar ? C'est pas du fric, c'est du pouvoir ! Pour ne rien arranger, Sis lane (*colérique* toujours...) va vite se chauffer avec lui. Par contre, le pouvoir Philosophie peut déjà avoir désamorcé les desseins du caïd (« Souviens-toi ce que disait ta mère / quand t'étais jeune / qui vit par le gun / périt par le gun »).

2^e volet bis : Pour monter son trafic, il va jouer des coudes, déclencher une série de règlements de compte. Mais pour ça, il lui faut des complices.

Bref, il va falloir le surveiller quelque temps. Ses potes peuvent aussi aider mais faut être bien avec eux. Au final, il faut l'occuper ce petit et lui faire rêver qu'il n'a pas besoin d'argent. À noter qu'à chaque fois qu'un de ses anciens complices sort de prison, il rechute !

VERSION INS : FAIS ÇA AVEC STYLE !

Non mais vraiment, retourner en prison si vite, c'est gâché. Ce petit est un vrai tremplin pour les PJ, une bombe à retardement pour s'implanter dans le secteur. Faut juste lui apprendre à garder son sang-froid. À noter que tous les petits boss sous Contrat divin se sont engagés à ne pas déclencher d'embrouilles avec les quartiers voisins. Clause suspensive : s'ils sont attaqués, ce qui comprend la BAC.

COLLÈGE JEAN CLAUDE DANTON EN PÉRIL (INS/MV)

À la suite d'une raffarinate orchestrée par un grade 2 de Kobal, les effectifs des aides du collège ont disparu. Les surveillants ne sont

plus assez nombreux pour modérer le trop-plein de vie des gamins.

Le réseau Zen & Plantura envoie un contingent de bénévoles de choc canaliser la jeunesse, par exemple les PJ, s'ils se portent volontaires.

Utilisons quelques principes de jeux assez simples :

Les personnages disposant d'un fort taux de Présence (4 au moins), se retrouvent avec un fan-club de collégiens du sexe opposé dans les pattes. Le collège est au bord du chaos et les profs sont les premières victimes, ensuite c'est au tour des faibles.

Il y a deux-trois meneurs par classe.

C'est sur eux qu'il faut agir en priorité pour obtenir la paix / la guerre.

C'est la théorie du carreau cassé. Si on ne fait rien, ça empire lentement. Quelques heures de présence par semaine, entre deux missions officielles, peuvent suffire à améliorer / pourrir l'ambiance.

Les gamins sont une mine de renseignements sur ce qu'il se passe dans le voisinage

Les événements à Jean Claude Danton ont une répercussion dans les collèges du secteur.

INAUGURATION DE LA SALLE POLYVALENTE JAURÈS FERRY (INS/MV)

Un concert de hip-hop est organisé en présence d'élus locaux et d'entrepreneurs. C'est un événement organisé par les bénévoles de Zen & Plantura. Le but est de convaincre des entreprises privées et des commerçants de s'implanter dans le coin. La moindre embrouille va les refroidir.

Tout est dans la préparation, ça commence à J-14.

Version MV. Jivael a bien une idée de ce qu'il reste à faire, mais comme les PJ l'ont peut-être déjà compris, à cause de sa limitation, il vaut mieux qu'il ne s'en occupe pas lui-même.

- Convaincre le groupe de rap Bloc 2.5 de ne pas jouer son morceau fétiche : « le maire, j'encule ta mère. » Cela équivaut à les faire changer de mentalité et renoncer aux petits trafics, leurs principales sources de subsistance.

Leur présence est toutefois requise, sinon la moitié de la salle va s'énervier.

- Convaincre une grande société de sponsoriser l'événement et d'envoyer un représentant sur place pour donner du « cachet ».

- Passer un accord avec la bande du coin pour surveiller le « parking ». De manière générale, d'ailleurs, la salle polyvalente pourrait devenir un lieu de manifestations culturelles qui vide les cages d'escaliers et aussi un repaire pour les PJ.

- Invité surprise. Le jour du concert, Jratchss débarque avec quinze méchants potes à lui.

Version INS. Tout le monde s'est mis sur son trente et un et c'est un concert de Zouk. Même les types de la Grande Beigne sont polis et détendus ce jour là, un véritable fiasco pour Jratchss, auquel il ne préfère même pas assister.

Y'a du boulot !



LA GRANDE BEIGNE (INS/MV)

C'est l'enjeu de la lutte entre Jratchss, Saphir et Ysiel. Le premier règne sur les cages d'escaliers et a viré les trafiquants trop organisés, estimant qu'il y avait là matière à empâtements, peu propice à un climat de révolte. Le deuxième commence à infiltrer par le biais de petits caïds convertis en prison à l'Islam dur. Le troisième dispose d'un réseau de connaissances. En tant que producteur, il est apprécié de manière plus ou moins mitigée (accusé de faire de la variété). Régulièrement, il échappe à une tentative d'assassinat, ce qui ne fait qu'augmenter sa popularité.

Les restes de la MJC trônent au milieu du quartier. C'est un squat décor intérieur Beyrouth 84 et avant d'envisager toute initiative, il vaut mieux gagner ses entrées sur place.

Version MV. Bah faut y aller ! Monter une antenne locale de Plantura Plein Air et proposer des randos subventionnées par la mairie. Les débuts seront difficiles : vingt lascars agglutinés en permanence autour ou dans les locaux et en moyenne un cocktail Molotov balancé sur la devanture par jour.

À part ça, les jeunes (qui ne partent jamais en vacances) seront réceptifs à l'idée d'aller cramer un coin de nature. Jivael sera très bon pour canaliser leur enthousiasme et leur transmettre l'amour de la forêt. Si toutefois, les PJ arrivent à les faire tenir tranquille.

Par sortie de quinze jeunes sans problème c'est une cage d'escaliers de conquise. Au premier problème les subventions de la mairie s'envolent. Sinon les PJ peuvent avoir la tentation de commencer par se faire Jratchss. Jivael a déjà croisé son regard pas mal de fois dans la pénombre mais ne le reconnaîtra jamais entouré de quinze potes.

Ysiel n'a toujours pas trouvé sa couverture. Une fois localisé, il sera difficile de le zigouiller sans se faire aussi une vingtaine d'humain. Niveau Grand Jeu, ça manque un peu de style. De plus cela entraînera une série de représailles aveugles, c'est tout le quartier qui cherche un responsable chez les voisins. Un fiasco sans précédent.

Version INS. Plein de petits gars à motiver pour aller prêcher la bonne parole dans les quartiers où Zen & Plantura sévit. Bémol : Ysiel a réussi à trimballer Frisiel dans tous les endroits les plus improbables de la Grande Beigne et il connaît de vue presque tout le monde. À chaque conflit en cours dont Ysiel entend parler, il appelle Frisiel, et sur un test très difficile de Volonté, celui-ci se souvient des gars impliqués. Il peut alors utiliser son pouvoir d'Alliance à distance.

CHAPITRE DEUX

Invocations

TRIPLE X (INS/MV)

Bronko Triple X, étoile montante du rap français, vient de signer son premier album avec Malek O et s'apprête à enregistrer dans ses studios de St Denis.

Une fois encore, Jratchss se mutile une couille de rage, car lui aussi avait des vues sur le rappeur, originaire de la Grande Beigne. Bronko, quant à lui, a déjà un casier chargé et pense surtout à la fondée et aux minettes pulpeuses, pas de quoi fouetter un chrétien.

Vision MV. En un mois de studio, Ysiel a le temps de polir les textes de Bronko pour que ça devienne plus chrétien (enfin l'ange s'attache surtout à ce que ça véhicule un message positif dans l'ensemble).

Le problème c'est qu'il faut surveiller ses quelques sorties nocturnes pour pas que ça dérape trop. Non seulement il fait n'importe quoi, mais en plus, il a plein de connaissance qui le provoquent juste parce qu'il a « signé ».

Vision INS. À l'inverse, et là, il s'agit d'une mission officielle. Jratchss veut que les PJ agissent sur les mauvaises fréquentations de Bronko pour l'amener à casser son contrat avec Malek O. Son ambition est d'emmener Bronko à New York, le présenter à son prince.

Jivael, alias Ghislaine Michulot, alias Sis'lane, ange de Novalis de grade 1

Difficile de reconnaître un ange de Novalis sous les traits de cette sexagénaire colérique, en survêt / basket nike.

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Athlétisme 3, Baratin 4, Corps à corps 3, Conduite 2, Défense 4, Discrétion 4, Discussion 8, Médecine 2+, Tir 1+ (arme de poing 5), Technique 1 (coiffure 3, Tai-chi & Zen 6), Intimidation 2, Science 1 (botanique 6), S'énervier quand on ne l'écoute pas parler des ficus 6

POUVOIRS

Bénédictio : « Beauté » 2+, Déphasage 1+, Détection du Danger 4+, Pollen 3 ; blâme (colérique)

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Ysiel, alias Malek O, ange de Marc de grade 1

Métisse stylé et beau gosse, Malek est aussi à l'aise au fond d'une cave que sur le dancefloor.

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

TALENTS

Aisance sociale 7, Art 1 (rap 2+), Athlétisme 4, Baratin 6, Corps à corps 2, Conduite 3, Culture générale 1 (économie 4+), Défense 5, Discrétion 3, Discussion 5, Intimidation 3, Métier (producteur de rap 6), Séduction 4, Tir 1+ (arme de poing 6+), Avoir des dollars dans les yeux 5+

POUVOIRS

Augmentation d'agilité 1, Contrat divin 4, Détection des ennemis 2, Esquive acrobatique 3, Téléportation 2

COMBAT

19 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Frisiel, alias Ernest Pamprelac, ange de Francis de grade 1

La bouche en cul de poule, les petites lunettes, il est très sympa même si de prime abord il semble un peu austère.

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

TALENTS

Aisance sociale 7, Athlétisme 1+, Baratin 6, Corps à corps 1, Culture générale 4 (élus locaux 4+), Défense 1, Discrétion 2, Discussion 8, Enquête 7, Séduction 4, Métier (énarque 4+), Faire des sourires forcés 5

POUVOIRS

Alliance 4+, Aura de pacification 2, Détection du mensonge 2, Esprits multiples 1+, Polymorphie 1, Volonté supra normale 1

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Saphir, ange de Khalid de grade 1

Il a la barbe et tout le matos et il est vraiment à donf. En quatre ans, il a converti à l'Islam tout le quartier des Finguettes et il ne va pas s'arrêter là. Allez lui dire que Luc Ferry veut interdire le bandana à l'école, ça le fait sourire, il sait bien, lui, que même au fond du cœur d'un ange chrétien, il y a l'amour d'Allah qui raisonne.

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

TALENTS

Aisance sociale 2, Athlétisme 5, Combat 1 (épée 7), Corps à corps 5, Défense 6, Discussion 5, Enquête 4, Hobby (faire la prière 4+), Intimidation 7, Langue (arabe), Savoir occulte 3 (interprétation littérale du Coran 6+), Ignorer les mécréants 8+

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Colère divine 3, Détection du mal 4 ; cimetière béni mineur (précision +1, puissance +5)

COMBAT

21 PP, 10 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

Jratchss, alias Belem, démon de Furfur de grade 1

Une tête de boxeur turc, la moustache en moins, le bonnet enfoncé jusqu'aux yeux et la dégaine gangsta rap, Jratchss était venu mettre le feu au département. La réalité étant infiniment plus nuancée qu'un reportage télé, il est train de réviser ses objectifs à la baisse et laisse volontiers ses collègues passer devant. En conséquence, il développe dans ses temps libres un engouement pour l'automutilation.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	3	2+	1+	3

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 3, Athlétisme 6, Baratin 2+, Corps à corps 8, Défense 7, Discrétion 5, Intrusion 2, Tir 1+ (arme de poing 2+) Intimidation 5, Hobby (brûler des voitures 3), Savoir criminel 1 (trafic locaux 4+), Se coincer un testicule dans le battant de porte 8+

POUVOIRS

Adhérence 1, Esquive acrobatique 2, Événtration 3, Forme de combat 1, Membre exotique (griffes), Régénération 1, Suicide 3

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

C

lub de gym cinq étoiles. Deux cinquantenaires au top en train de mouiller le maillot sur les appareils à musculation.

« - Et toi Antoine, t'utilises quoi comme crème de soins ?

- Écoutes, mon petit Charles. Si tu veux conserver ton physique, je te conseille de passer à quelque chose de plus radical.

- C'est-à-dire ?

- Tu n'as pas vu les deux gonzzesses qui viennent de passer, hein ? C'est normal, elles n'avaient d'yeux que pour moi.

- Mais si, je les ai vues, seulement, elles ont l'âge de ta fille et...

- Pop, pop, pop et ta secrétaire, elle est de ta génération peut-être ? Oui ? Et bah prends-en une plus jeune ! Mais qu'est ce que tu fous Charles, ouvre un peu les yeux... et les stagiaires tu crois que ça sert à quoi, servir le café ? Une bonne pipe tous les matins pour 402 euros par mois, charges comprises, c'est pas beau ça ? Et puis, elles ont de la culture gé les petites, des que tu trouves que sur catalogue à 6000 euros la nuit d'habitude...

- Tu charries un peu Antoine, tu ne vas pas me faire croire que...

- Enfin Charles ! Sur quelle planète vis-tu ? Je crois que tu passes complètement à côté de ta cinquantaine, réagis ! C'est pas étonnant aussi, t'as vraiment pris un coup de vieux depuis que t'as arrêté de tromper ta bourgeoise. Tu crois que la crème de soins, ça gomme le double menton et la bouche flasque ? Chirurgie esthétique, ma couille. Tu sais, c'est pas juste un truc de gonzzesse !

- Tu penses que c'est la solution ?

- Les meilleurs y ont recours, je te dis. Regarde Berlusconi par exemple. Et aussi une injection d'hormone tous les trois mois.

- Pas bête... ça doit quand même te coûter un paquet de fric, non ?

- Tu te compliques vraiment la vie avec n'importe quoi, mon petit Charles ! Comme l'été dernier quand tu n'as pas voulu faire remplir ta piscine parce que le préfet nous bassinait avec ces conneries sur la sécheresse. Comment tu crois que je me paierais mes déplacements en jet si je ne détournais pas le pognon du comité d'entreprise ? Écoute, j'ai rencontré un type formidable, Gunlove, il s'appelle, un ancien para, je crois, et puis il a une culture gé énorme...

Six mois plus tard, JT de 20 h.

« - M Charles Suilafoi est avec nous en direct. Alors, comment expliquez-vous cette décision de délocaliser vos filiales au moment où votre société enregistre une croissance record ?

- Ce n'est pas moi qui licencie, ce sont mes employées qui ne sont plus compétitives, Monsieur. Faites le calcul vous-même vous verrez, les petites chinoises me coûtent dix fois moins de blé, c'est du tout-cuit. Alors si vous avez une autre solution pour que je continue à payer les cotisations à l'URSSAF tout en dégageant l'année prochaine encore plus de bénéfices que cette année, dites-le. En attendant, je ne peux pas laisser 800 salariées squatter les installations. Suis pas l'abbé Pierre, moi. »

CERCLES

Ce sont l'équivalent des associations, ce coup-là, côté démoniaque.

Un démon qui cherche à corrompre la société et à répandre la mauvaise parole de ses maîtres n'arrive qu'à un résultat mesquin s'il le fait seul dans son coin. C'est pourquoi l'administration favorise l'organisation en équipe, même pour faire autre chose qu'enquêter et casser du chérubin. Contrairement à un groupe de PJ, ces équipes sont spécialisées et les combattants y sont rares et souvent cantonnés à la protection de lieux et de personnes sensibles.

L'intérêt d'un cercle est aussi de permettre le partage des informations, des contacts, et de bénéficier à l'occasion des pouvoirs et compétences des autres.

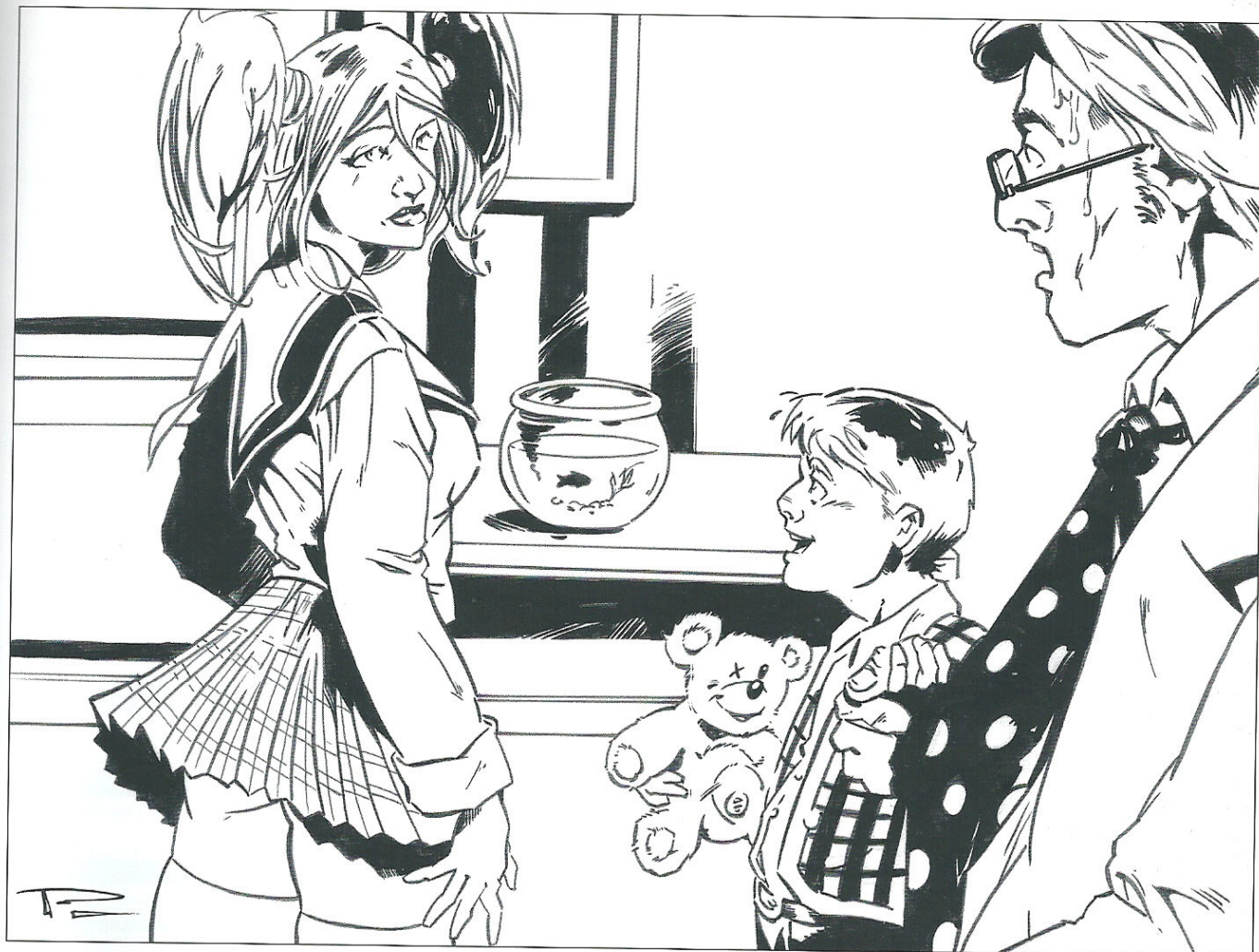
LE CLUB DES ENNEMIS DE LA JEUNESSE DORÉE

Ce cercle réunit quelques démons désireux de briser l'attachement des jeunes bourgeois des beaux arrondissements de Paris et de ses banlieues aisées aux valeurs catholiques.

Ces quartiers sont des zones de recrutement privilégiées pour les Youyous par le biais de classes de catéchisme, de groupes de scoutisme, d'associations de défense des familles, etc. Il y a donc beaucoup de travail en perspective pour les corrupteurs.

CHAPITRE TROIS

Cercles



Le Club des Ennemis de la Jeunesse Dorée existe en tant que tel depuis maintenant trois ans et c'est un peu tôt pour estimer ses résultats mais il paraît prometteur. Tout est parti de l'initiative d'un démon de Scox et du hasard de ses belles rencontres. À ses yeux, seuls les riches avaient le pouvoir et les moyens financiers de vivre pleinement le mal au jour le jour, un avis qui n'engage que lui. Il rêvait d'une capitale libérée de l'emprise lénifiante des fronts de moralité, d'une bourgeoisie qui jouerait sans entrave ni tabou, d'une France d'en haut qui l'aurait enfin raide et droite. Mais pour cela, il fallait étouffer la tradition religieuse de la classe dominante.

Le club réunit une fois par mois sept démons de grade 1 : Fiflin Splum, serviteur de Nisroch, Gopnon qui enseigne aux jeunes la voie de Mammon, Shoshana, succube dévouée, qui leur ouvre grand celle de Marie-Jolie, Mme Tonase envoyée de Morax, Muzok qui prêche pour Scox, Tête de Fraise en service commandé pour Baal et Kassler qui roule pour Valefor.

Pour essayer d'enrayer la belle machine de propagande et d'enrôlement des adeptes du Très Haut sur « leur territoire », nos compères essayent de siffler en touche les fraîches recrues de l'équipe à ailes blanches. L'idéal étant même de repérer le futur serviteur potentiel avant que l'ennemi ne se révèle à lui. C'est tout de même moins risqué. Ils s'attaquent de préférence aux associations de vertu et autres groupes peu offensifs manipulés par les youyous, laissant le frittage avec les commandos du saint Père aux équipes que ça concerne. Nos malveillants amis ont eux-mêmes souvent des tâches à accomplir pour l'Enfer dans la joie et la bonne humeur et considèrent leur action au sein du club comme un hobby.

Ils se tiennent au courant des actes des uns et des autres par une mailing-list, ce qui n'est pas très sérieux, comme l'ensemble de leurs mesures de discrétion. Ils possèdent tous les numéros des uns et des autres dans leurs portables et c'est à peine s'ils ne se serrent pas la main quand ils se croisent par hasard dans la rue. Pourtant, jusqu'ici ils n'ont pas eu de problème malgré une forte surveillance angélique sur leur petit terrain de jeu. Sans doute parce qu'ils savent raison garder quant à leurs objectifs.

CLASSE DE PRESTIGE : FILS A PAPA

Avant toute chose, voici un bref état des lieux de la classe dominante destinée à celles et ceux qui n'ont pas la chance de la fréquenter.

À tout seigneur tout honneur, commençons par les aristos. Il y a aujourd'hui dix fois plus de familles « nobles » en France qu'à la veille de la révolution. Et même si le petit corse énervé, non je ne parle pas d'Yvan Colonna, a anobli une poignée d'officiers, ça n'explique pas tout. L'immense majorité des aristos d'aujourd'hui n'en sont pas, même si parfois eux-mêmes l'ignorent. Il y a bien sûr quelques véritables familles remontant à l'ancien régime, elles connaissent leurs titres exacts et possèdent le plus souvent des preuves écrites de leur noblesse. Les archanges du conseil offensif qui ont parfois combattu aux côtés de leurs ancêtres éprouvent une certaine tendresse pour les héritiers et aiment incarner leurs serviteurs dans de tels corps d'accueil. Surtout Laurent en fait. Le royalisme est à ces milieux ce que l'anarchisme est aux autres : l'habillage romantique de la crise d'adolescence pour certains ados et la voie de garage idéologique de quelques rares adultes. Il n'est pas vraiment

répandu même s'il est encore vivace. Les aristos d'aujourd'hui comptent rarement parmi les plus riches de la classe dirigeante, presque tous travaillent et certains sont même de gauche, c'est vous dire où va la France! Beaucoup plus nombreux, les bourgeois traditionalistes sont un pilier de la foi dans ce pays. A Paris on les croise surtout dans les 5^e, 15^e et 16^e arrondissements. Monsieur est cadre supérieur et gagne bien sûr beaucoup d'argent. Cela dit comme Madame reste le plus souvent à la maison – le féminisme est affaire de gauchistes ou de traînées – et que le couple a fait six enfants, car comme dit le curé, qui s'y connaît, « les enfants, c'est l'avenir de la France », ils vivent dans un luxe confortable mais relatif. Les chères têtes blondes feront prépa comme papa pour devenir à leur tour des cadres et faire plein d'enfants. Ne côtoyant pas la pauvreté, ils ne comprendront jamais pourquoi certains s'acharnent contre le capital et seront toujours convaincus de mériter leur blé : « Les pauvres n'avaient qu'à travailler à l'école ».

Élite de l'élite, les capitaines d'industries, directeurs, patrons et hauts fonctionnaires gagnent beaucoup plus d'argent mais se font discrets, préférant à Paris les 7^e et 8^e arrondissements. C'est là qu'on trouve les grandes familles et leurs appartements qui prennent parfois tout un étage. Ils sont moins traditionalistes mais restent eux aussi attachés aux valeurs chrétiennes. Enfin... « Il est plus facile pour un chameau de passer par le chat d'une aiguille que pour un riche d'entrer au paradis » nous dit l'Évangile. Mais le curé, qui s'y connaît, préfère sans doute dans son sermon évoquer le déclin des valeurs morales. Et puis c'est bien gentil la charité mais ça motive les pauvres, déjà feignants par nature, à se la couler douce sur les trottoirs. Pull en laine autour du cou et timberlands aux pieds, chevelure propre et bien coupée, les jeunes gens des lycées publics du coin, même rebelles, sont rarement goth ou marginaux et même si c'est le cas dans leurs têtes, ça ne l'est pas dans leur look. S'ils travaillent mal à l'école, c'est le pensionnat dans un privé de grande banlieue, voire en Suisse pour les plus fortunés. Avec ça plus le scoutisme pendant les week-ends et les vacances, les parents ont le temps de fréquenter. Si enfant, on suit le catéchisme, une fois ado on va au moins une fois aux JMJ, même si elles ont lieu dans le Colorado. Le cursus classique du jeune de bonne famille comprend la participation occasionnelle à des œuvres de bienfaisance chrétiennes style quêtes, de préférence au moment de Pâques. Comme il faut aussi se détendre, on traîne sur les Champs et on sort beaucoup en boîte dès 15 ans : l'argent de poche coule à flot.

Dans le but avoué de réfréner la mixité sociale, les bonnes mères de famille organisent des rallies : des booms où l'on danse le rock en tenue correcte et où l'on boit essentiellement du champagne mais pas jusqu'à l'ivresse. Ce serait indécent. C'est dans ces survivances des bals du temps jadis que sont censés se former les futurs couples de la classe dominante. Pour veiller à ne pas mélanger les serviettes et les torchons, on n'accepte dans un cercle de rallie que des gens dûment introduits dont on connaît les parents. Il existe plusieurs cercles de rallies plus ou moins huppés, ils portent en général des noms de pierres précieuses, saphir ou rubis, excusez du peu.

Une fois que deux jeunes gens, de sexes opposés bien sûr, se fréquentent, et que la présentation aux parents a été faite, on les fiance en grande pompe. Le passage à l'église n'est pas obligatoire mais reste de bon goût. La chasteté est théoriquement de mise jusqu'au mariage qu'on célébrera dans la paroisse de la mariée, tradition oblige. On n'omettra pas d'inviter le prêtre au vin d'honneur, voire au dîner, au milieu des trois cents convives réglementaires.

Vous l'aurez compris, les anges sont comme des poissons dans l'eau dans cet univers propre, poli et policé même si ce n'est pas franchement là

qu'on a le plus besoin d'eux. On y croise notamment des agents de Christophe, Daniel, Didier, Dominique, Laurent et quelques Joseph, mais ce sont surtout les serveurs de Dieu qui sont sur-représentés.

AU CAS OU CA VOUS SERAIT UTILE :

Blousons dorés, minets ou chalalas

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	1+	2+	2

TALENTS

Aisance sociale 2+, Baratin 1, Défense 1, Survie (forêt 1+) [scout toujours !], Aller en boîte 2, Snobisme 3+, Médisance 2

ÉQUIPEMENT

Vêtements à la mode, super brushing, idées reçues, cellulaire hors de prix, scooter (ou smart pour les plus âgés), 100€ en liquide.

Jeunes activistes chrétiens

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	1+	2+	2+	2	2

TALENTS

Baratin 2, Défense 1, Discussion 2, Appeler la police 2+, Dire que Dieu est amour 3+, Vendre du muguet 3

ÉQUIPEMENT

Tenue stricte, médaille de la vierge, balai dans le cul, flyers du club de prière.

LES SEPT SALOPARDS

Muzok, le fondateur du club, prend de gros risques en possédant une librairie religieuse dans le 15^e, où les rayonnages comportent nombre d'ouvrages tendancieux, qu'il écrit et imprime lui-même pour égarer ceux qui cherchent Dieu. Il voit entrer dans sa boutique beaucoup de croyants, souvent de braves allumés, parfois aussi des types un peu plus suspects. Il dresse tous les mois une liste des personnalités supposées servir réellement Dieu dans les secteurs du CEJD et l'envoie à l'administration. Puis il retourne à sa petite secte personnelle, une poignée de jeunes « chrétiens » un peu paumés mais très avant-gardistes en matière d'échangisme et de sexualité de groupe, qui se réunissent le dimanche dans sa maison d'Asnières pour prier et trouver la grâce (« tu la sens ma lumière divine ? »).

À ses heures perdues, il tente d'harmoniser l'action des membres du club et de monter des coups, généralement l'élimination morale d'un chrétien activiste. Il s'agit plus souvent de pervertir ou d'égarer un croyant clef que de lui coller deux balles. Toute la difficulté de la démarche étant de bien choisir les cibles pour qu'elles entraînent un maximum de gens dans leur chute. Convertir une catéchèse à la cocaïne ou traîner son honneur dans la boue est plus porteur que de dessouder une vieille grenouille de bénitier. C'est aussi plus dur et plus dangereux, c'est pour ça que le CEJD existe.

Si Muzok considère Shoshana comme son messenger et son apprentie, il a parfois du mal à se situer face aux autres membres du club plus autonomes. Il exerce certes un bon ascendant sur Mme Tonase et Tête de Fraise puisque c'est lui qui leur désigne à l'occasion une victime, le plus souvent un serviteur de Dieu à exclure du Grand Jeu.

CHAPITRE TROIS

Cercles

Mais les trois autres sont moins disciplinés et se voient comme des associés, pas comme des suivants. Muzok se rêve en joueur d'échec, le club étant ses pièces, mais la réalité n'est pas exactement en phase avec son délire mégalo.

Fifin Splum mène une vie douce et familiale dans son corps d'accueil, celui d'un jeune homme de 23 ans de la bourgeoisie de St-Germain-en-Laye, en 2^e année de Chimie Paris. Père cadre supérieur, mère au foyer, une petite sœur qui fait du droit, une autre en médecine et un petit frère qui potasse son bac, un épagneul nommé Youki et deux perruches : Fifin n'a épargné personne ! Ils sont devenus à leur insu ses principaux cobayes : sous couvert de faire ses devoirs (meilleur que ses profs il n'en branle pas une), il crée dans sa chambre de merveilleuses petites pilules aux effets variés mais toujours puissants : de l'aphrodisiaque à l'hallucinogène en passant par le remontant, l'euphorisant et l'hilarant. Ils y ont tous droit, même Youki ! Malicieux mignon du Malin, Fifin Splum prend bien soin de ne pas trop leur nuire et même n'hésite pas à les aider discrètement en éliminant les obstacles sur leurs routes grâce à ses dons : il adore sa couverture. Comme Nisroch, qui lui a commandé son étude sur les pilules, lui fout relativement la paix, il a du temps à tuer. Alors pour s'amuser, Fifin a initié à la poudre quelques-uns de ses camarades de classe et voisins. Sans se mettre en avant, il les encourage dans l'organisation d'un petit réseau plus pratique que rentable pour se procurer de la coke. Lui reste en retrait afin de pouvoir mieux les dénoncer anonymement le jour venu. Depuis qu'il a rejoint le club, il travaille avec Kassler à monter une autre structure, plus sérieuse celle-ci, pour distribuer sa production de dragées chimiques dans les rallies.

Shoshana est en apparence une belle jeune fille brune et souriante de 18 ans qui vit à Auteuil dans une chambre de bonne. Elle est la fille de feu Hugo, démon d'Andrealphus retourné en Enfer depuis. Coachée de main de maître par Muzok, elle brise avec méthode les jeunes couples cathos en vue et recueille de nombreuses informations en se louant comme baby-sitter aux parents bien rangés de Passy. Ses courtes jupes ont beaucoup de succès auprès des pères de famille qui aiment la faire sauter sur leurs genoux, des grands-frères qui font tomber leurs stylos et son air de sainte nitouche endort la vigilance des mères. Précisons qu'elle s'occupe avec le plus grand sérieux des enfants, un ange de Christophe ne ferait pas mieux ! Shoshana se déguise et joue souvent le rôle d'une autre jeune fille quand elle loue ses services. Elle profite du sommeil des bambins pour fouiller les demeures et ne s'attarde pas à travailler pour des couples sans intérêts, c'est-à-dire éloignés des sphères chrétiennes. À peine son travail de baby-sitter achevé, elle écume les cafés, bibliothèques, cinémas et magasins de fringues pour allumer les garçons et les filles de son âge, surtout ceux qui, main dans la main, s'en vont deux par deux. Là encore le déguisement ou la polymorphie est de mise car, bien sûr, elle les jette après usage et ne tient pas spécialement à les recroiser. Elle est trop bien élevée pour coucher dès le premier soir et préfère faire mariner les chalalas en leur gonflant la tête de beaux discours anti-cléricaux ou en posant des épreuves, toujours au profit du club évidemment.

Gopnon enseigne les rouages d'une économie sans pitié aux jeunes gens du Lycée Condicy du 7^e. Son statut de prof principal en section économique lui permet de suivre au plus près l'évolution psychologique de ses élèves, particulièrement de ceux appartenant aux familles notées par Muzok. Gopnon s'assure que son message fondé sur la haine et la peur des pauvres fait son chemin dans leur cerveau. Il ne se permet aucune réflexion sur la religion, feignant au contraire d'être un chrétien bon teint. Simplement il encourage un égoïsme forcené en lieu et place de la

solidarité chrétienne. Comme sa situation d'enseignant ne lui offre pas exactement les revenus dont il rêve, il s'enrichit entre autres en vendant très cher des conseils de stratégie économique à ceux de ses anciens élèves qui ont réussi.

Mme Tonase est une digne vieille femme qui enseigne le piano et le violon à St Cloud. Elle se rend à domicile et fait travailler les jeunes gens rangés sur des airs de sa composition. Bien sûr certains sont chargés de maléfices – sa sonate n°8 est à l'origine de plus d'une paranoïa – mais elle n'en abuse pas. Comme Shoshana, elle espionne les milieux traditionalistes et tente de repérer la présence de serviteurs de Dieu dans les familles. Son rôle pourrait paraître anecdotique si elle ne corrigeait pas de façon très sournoise les mémoires des jeunes croyants que Muzok lui désigne. Elle modifie légèrement l'ambiance de certains souvenirs pour rendre tout ce qui touche au religieux plus angoissant. Parfois un jeune garçon se rappelle soudainement d'un geste déplacé d'un prêtre lors de sa communion ou alors ce sont les dernières vacances au camp scout qui paraissent bien plus moroses en y repensant. C'est toujours un effet très flou, le but étant que la victime du rêve garde ses impressions pour elle comme un doute, une ombre légère posée sur la lumière de sa foi. Fragiliser mais pas détruire, du moins pas de façon visible, tel est le mot d'ordre du club. Mme Tonase dispose d'un familier du nom de Zuck. Cette poupée de chiffon reprise est un allié discret qu'elle transporte dans son sac et qui peut aisément, une fois introduit dans un lieu, y rester caché jusqu'au départ des habitants. Il peut alors ouvrir la porte à Kassler et ses sbires comme saboter les appartements pour créer des accidents domestiques vicieux et redoutables avec une nette préférence pour les électrocutions. Et oui, l'un des deux protagonistes les plus meurtriers du club mesure 30 cm !

L'inimitable Tête de Fraise doit son surnom à son blâme. Agacé de voir son serviteur au physique avenant courir plus vite derrière les filles que derrière les anges, Baal a affublé sa forme de combat d'une tête de fraise (avec la petite crête verte comprise). Humilié jusqu'à la moelle des os, Tagadoth, de son vrai nom, a fait amende honorable et s'est remis au travail. Il apprend à des adolescents pourtant protégés à se défendre mais aussi à attaquer et à jouir de la violence dans son dojo de la porte de St Cloud. Il y donne un cours de self défense très court. Les valeurs des arts martiaux y sont perverties au profit du culte de la force et de la violence mais les résultats sont là. Certains de ses élèves sont devenus de vrais dangers pour leurs adversaires, aussi bien à mains nues qu'avec une hache à incendie ou un tire-bouchon. Il les encourage à ne pas se laisser faire, c'est-à-dire à monter des raids vengeurs contre ceux qui les ennuiant, sauvignons en maraude loin de leur cité ou rivaux amoureux. Certains de ses disciples, dûment cagoulés, ont même cassé la tête d'un prof de math trop sévère l'an dernier, le genre de chose qu'on imagine plus facilement dans une ZEP. Mais les jeunes gens s'inspirent justement beaucoup de ce qu'ils voient au journal télé. Officiellement, Tagadoth, ou plutôt Maître Bruno comme il se fait appeler, ne prend pas part au fight club miniature de ses apprentis. Il n'est même pas censé être au courant. En pratique, le meneur de ces tumultueux blousons dorés, un garçon de 18 ans nommé Henri-Brian, applique la philosophie du maître mais est aussi inspiré par les discours d'une jeune fille avec qui il a couché plusieurs fois et qui « adoOore les garçons un peu voyous et bien couillus ». Ceux qui ont reconnu un des avatars de Shoshana ont gagné.

Tagadoth se garde bien au chaud sa petite équipe de ruffians en blazer et réfléchit au meilleur moyen de les envoyer se faire massacrer pour la cause de Satan. L'éducation, c'est sympa mais faut pas déconner quand même.

Enfin nos 7 démons ne seraient que 6 si l'on omettait Kassler qui fait taire la rumeur disant que les serveurs de Valefor sont sympas et laxistes. Ordure à plein temps, il recrute et entraîne une bande d'ados des quartiers moins heureux à être la main-d'œuvre du Club. Lui-même n'a rejoint le cercle que pour avoir de bons plans d'appart à cambrioler en contrepartie de son apport côté « ressources humaines ». Les jeunes lascars de son quartier voient en lui un véritable roi du vol et de la combine sans imaginer un instant sa vraie nature. Il se sert de cette domination pour semer l'anarchie sur les beaux boulevards et faire flipper la bourgeoisie. Quand le club a besoin d'une diversion qui éloigne la police et les éventuels youyous, Kassler organise alors une bousculade à la supérette du coin ou le lattage en règle d'un passant pour amuser la galerie. Il peut déployer jusqu'à une quarantaine de casseurs quand il a le temps de battre le rappel, mais un tel groupe n'est pas vraiment dirigeable, les participants se sentant plus invités à une kermesse qu'à un plan commando. Il dirige le plus souvent son crew, à savoir ses 3-4 fidèles du moment, des jeunes bien rodés au vol, obéissant au doigt et à l'œil, qu'il ne risque pas bêtement. Kassler se fout royalement de Muzok et de ses principes mais déteste vraiment les riches et a décidé de leur pourrir la vie. Le pire est qu'il est très à l'aise quand il délaisse ses fringues de yo pour s'habiller en jeune minet et s'introduire dans les ralles. Il peut vous parler pendant des heures de Schubert ou des études de lettres qu'il n'a jamais faites tout en vous faisant les poches. Mais c'est sous ses traits de super-sauvageon qu'il préfère agir, justifiant le dojo de Tête de Fraïse et faisant courir les apprentis soldats de Dieu comme les forces de l'ordre.

LA CUILLE EN ARGENT EN TRAVERS DE LA GORGE

Vos démons s'ennuient le week-end dans leur banlieue grise? Ils ont envie de changer d'air, de vivre leurs vices dans la soie? Ils veulent ressentir l'ivresse d'agir dans des coins noyautés par l'ennemi?

Le Club accueillera chaleureusement les initiatives extérieures pertinentes ou rigolotes et proposera à son tour un coup de main aux gentils fouteurs de merde qui souhaitent s'investir dans la perversion de cathos BCBG. Il peut donner de bonnes informations sur les personnalités clés d'un quartier dont il s'occupe, fournir une photo en maillot de bain de votre catéchèse, aider à un cambriolage, voire liquider un gêneur (sauf ange ou alors adressez-vous directement à Tête de Fraïse) ou le faire chanter.

Comme on l'a dit, les secteurs couverts par le club regorgent d'anges qui envoient toutes sortes de rapports, pas tous très utiles à la lutte soit dit en passant. Ceux d'Annabelle de Fombou sont les seuls qui alertent l'administration sur d'étranges coïncidences. Cette émissaire de Christophe incarnée en chef Jeannette boutonneuse est la seule à se douter de l'existence du CEJD. Véritable « Mulder » en culotte courte, elle accueillera avec enthousiasme l'aide de quiconque la croit.

SIGNE OSTENTATOIRE EXIGE

LIBERTÉ POUR CENDRILLON (INS)

Prise sur le vif par l'ennemi (ou plutôt sur le vit en ce qui la concerne), Shoshana est retenue dans un pensionnat de jeunes filles en Suisse. Les PJ sont chargés par l'administration d'aller la récupérer. Il leur faudra réussir à s'introduire sur les lieux avant d'organiser une fuite digne des meilleurs James Bond. La surveillante principale, ange de Joseph, se fera un plaisir de leur compliquer la tâche, épaulée par ses sinistres sbires.

MA

Signaler un ange infiltré dans les beaux quartiers au Club	+5
Signaler un serveur de Dieu	+2
Éliminer discrètement un jeune chrétien	
notoire des beaux quartiers	+1
Pervir un jeune chrétien notoire des beaux quartiers	+3
Éliminer discrètement un serveur de Dieu	+3
Compromettre un serveur de Dieu	+8
Introduire Shoshana ou Fifin Splum dans un cercle de rallie	+3
Ramener un adepte à Muzok	+2
Taguer l'extérieur d'une église	+1
Taguer l'intérieur d'une église	+3
Lancer une rumeur de perversion sur un chrétien en vue	+2
Lancer une rumeur de perversion sur un prêtre	+5
Recueillir des infos sur un groupe de chrétien	
infiltré par les youyous, selon l'intérêt :	+1 à +8
Faire diffuser « La dernière tentation du Christ »	
ou « Amen » dans un ciné de quartier tradi	+4
Faire diffuser « Marie-Madeleine s'envoie au ciel » ou « Prie pas la bouche pleine » dans un ciné de quartier tradi	+12

BA

Encadrer un grand week-end entre scout	+1
Balancer un tagger à la police	+1
Inciter un athée à participer à un pèlerinage	+2
Organiser un mariage de plus de cinq cents personnes	+2
Avoir plus de six enfants	+3
Ramener une brebis égarée du quartier dans le droit chemin	+4
Prouver que l'autre camp se cache derrière la	
perversion d'un chrétien notoire	+2
Prouver l'existence d'un membre du club	+5
Percer à jour son identité	+7
L'éliminer discrètement	+10
La même sans la discrétion	-10
Prouver l'existence du club	+1 PA
L'anéantir ou le disperser	selon

LES AVENTURES D'HAMSTER VÉNÈRE (MV)

Jules Petitnoeud, responsable scout, demande aux PJ de l'aider : ses chefs de patrouilles sont de plus en plus rebelles et hargneux. Il craint de ne plus réussir à les tenir durant le camp de vacances. Les adolescents en question, inscrits depuis quelque temps au dojo de Tagadoth, sont en fait les proies actuelles du club. Il va falloir identifier puis faire cesser cette influence démoniaque.

LE PLUS BEAU JOUR DE TA VIE

Inès Mallauray épouse Louis Jennais de Beaumanoir, tout un programme. Version INS. Les PJ reçoivent un message officiel sous la forme d'une invitation à un mariage. Le couple est très catho et la fête sera démesurée. La mission de routine griffonnée à l'intérieur de la carte est simple : la mariée doit dire non. Pas de massacre, pas de carbonisation générale. Muzok appelle un des PJ peu après pour lui expliquer qu'un de ses rapports est à l'origine de l'ordre qu'ils ont reçu. Il s'excuse pour le désagrément et apporte les précisions suivantes : l'époux

CHAPITRE TROIS

Caractères

est sans doute un serviteur de Dieu, il y aura peut-être des anges à son mariage. Il pourra conseiller à distance les PJ (comment sécher la messe...) ou dépêcher un membre du CEJD pour les aider. La mariée, héritière d'un empire de la presse, a un sale caractère et hélas une Volonté de 3+.

Mme MV. Si Louis, sympathique collègue de chez Marc, invite vos PJ à son mariage malgré leur réputation de pique-assiette, ce n'est pas juste parce qu'il les aime bien. Il sait qu'en épousant la fille Mallauray, il fait tomber entre les mains des forces du Bien plusieurs quotidiens important du pays. Ce qui a d'ailleurs grandement accéléré le oui de l'administration. Mais cela risque d'attirer le mécontentement des rougeauds et Louis veut renforcer la sécurité de sa noce grâce aux PJ. Il n'a pas tort, le CEJD compte bien venir bénir son union. Espérons que les joueurs sauront être des protecteurs aussi discrets qu'efficaces.

LES GENTILS ADHERENTS

Jean Toumou, alias Muzok, démon de Scox de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 4+, Baratin 5, Défense 2, Discussion 5, Savoir occulte 2 (procédures angéliques 6)

POUVOIRS

Esprit multiple 2, Langage universel, Lecture des pensées 2, Non-détection 2, Possession 3, Volonté supra-normale 3

COMBAT

19 PP, 7 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18
Veste élimée, cravate à croix, air doux et doux

Shoshana, démon de Marie-Jolie de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 3, Baratin 3+, Défense 4, Déguisement 3+, Discrétion 4, Kama-sutra 3+, Séduction 5+

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 2, Charme 2, Non-détection 4, Orgasme mortel 3, Polymorphie 2

COMBAT

16 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20
Jupe courte, chemise blanche, petit gilet, croix qui danse ostensiblement dans le décolleté

Arthus Bonheur, alias Gnopnon, démon de Mammon de grade 1

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

TALENTS

Baratin 4, Défense 3, Discussion 5, Hobby 1 (golf 2), Métier 1 (finance 4), Séduction 3

POUVOIRS

Corruption 3, Esprits multiples 1, Lire les pensées 2, Non-détection 2, Volonté supra-normale 3

COMBAT

16 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Costume cravate, paquet de copies, sourire de battant

Mme Tonase, démon de Morax de grade 1

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

TALENTS

Art 4 (piano 7), Baratin 4, Combat 1 (canne 3), Défense 3, Radoter sur le respect qui se perd 2+

POUVOIRS

Malédiction « folie » 2, Non-détection 2, Œuvre d'art, Rêve 3, Sommeil 2 ; avertissement sans frais (odeur de naphthaline)

COMBAT

15 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Dentier, canne, nombreuses rides, quelques partitions

Zuck la poupée de chiffon

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	4	3	2	1+	2

TALENTS

Défense 4+, Discrétion 4+, Technique 2 (électricité 4)

POUVOIRS

Étouffement 2, Immunité contre l'électricité

COMBAT

6 PP, 3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Etienne Labulle, alias Fifin Splum

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

TALENTS

Baratin 4, Défense 3, Hobby 1 (tennis 2), Science 2 (chimie 5), Tir 3 (arme de poing 4)

POUVOIRS

Accoutumance 3, Corps gazeux, Esprit chaotique, Jet d'acide 2, Non-détection 2

COMBAT

14 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Polo Lacoste, raquette de tennis, boîte de pilules

Bruno Kaout, alias Tête de Fraise, alias Tagadoth, démon de Baal de grade 1

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

TALENTS

Combat 3 (épée 7), Corps à corps 6, Défense 6, Discretion 3+, Hobby (la mode 2), Savoir militaire 2 (explosifs 4), Séduction 3+

POUVOIRS

Art du combat 3, Arts martiaux 3, Forme de combat 4, Membre exotique (ergots), Non-détection 2, Régénération 2 ; avertissement sans frais (tête de fraise)

COMBAT

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

Veste en cuir rouge sang, lunettes dernier cri, boken (sabre en bois) dans le sac de sport

Kassler, démon de Valefor de grade 1

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 4, Baratin 4, Combat 3 (couteau 5), Défense 5, Discretion 5, Fouille 4, Intrusion 4, Savoir criminel 1 (cités 2)

POUVOIRS

Corps électrique, Déphasage 2, Esquive acrobatique 3, Non-détection 2, Ouverture 3 ; rasoir sabre maudit mineur (précision +1, puissance+1)

COMBAT

16 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Survet', capuche, baskets, ton portefeuille

LES GENTILSHOMMES DU TEMPS JADIS

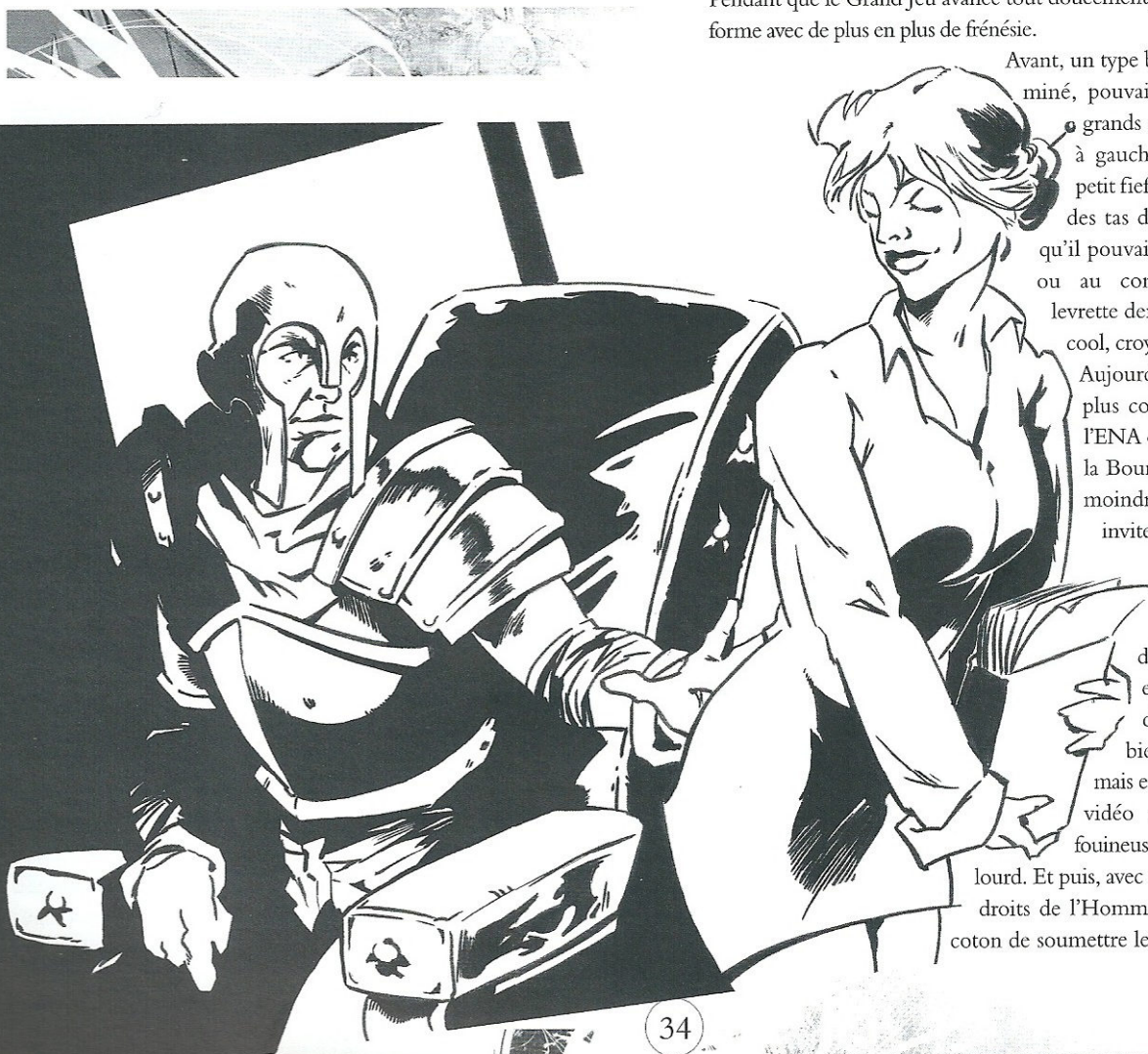
C'ETAIT MIEUX AVANT

Quand un ange ou un démon subit un choc émotionnel violent ou qu'il obtient des révélations sur l'univers, il arrive que certains souvenirs enfouis dans les tréfonds de son âme remontent flotter à la surface comme des poissons crevés par la pollution. C'est toujours intéressant de se rappeler ses précédentes incarnations mais pas toujours flatteur ou agréable. Le grade 1 qui se remémore une époque où il était parvenu au stade de Capitaine/Ami ou de Baron/Maître se sent souvent bien frustré, un peu comme un Bill Gates ruiné. C'est l'une des nombreuses raisons qui justifie l'amnésie des simples serveurs.

Il advient aussi que des souvenirs d'âges lointains gênent le quidam dans sa compréhension de l'époque moderne et de ses possibilités. Et oui, la nostalgie s'empare parfois des anges, déchus ou pas ! Si certains regrettent la période d'avant le Schisme, d'autres, plus modestes, restent bloqués sur le bon vieux temps des Croisades (Ah Laurent, on savait déconner à l'époque) ou de la décadence romaine (on s'est fait une petite orgie après les jeux ?). C'est que le monde change bien vite aux yeux de ces immortels. Pendant que le Grand Jeu avance tout doucement, l'humanité se transforme avec de plus en plus de frénésie.

Avant, un type balaise, rusé et déterminé, pouvait en distribuant de grands coups d'épée à droite à gauche, se tailler un joli petit fief. Partant de là, il avait des tas de serveurs mortels qu'il pouvait envoyer à la messe ou au contraire prendre en levrette derrière l'église. C'était cool, croyez-moi, j'y étais.

Aujourd'hui c'est beaucoup plus complexe. Il faut faire l'ENA ou tout comprendre à la Bourse pour accéder à la moindre once de pouvoir, inviter dix fois une fille au resto avant d'espérer la blinder, et surtout plus moyen d'avoir ses ennemis en pleine rue. Le principe de discrétion est bien sûr une nécessité mais en ces temps de police, vidéo surveillance et télé fouineuse, ça devient vraiment lourd. Et puis, avec cette putain d'idée de droits de l'Homme en Occident, c'est coton de soumettre les gens par paquets. Il



fait faire ça mesquinement, dans son coin ou alors se faire muter dans le Tiers Monde. C'est nul. Il faut faire quelque chose pour arrêter ça. Même si c'est un combat désespéré contre l'évolution, qu'importe, il n'en est que plus beau. Voilà ce que se dit un beau matin en sortant de sa douche, Rexbithar, grade 1 de Baal, jadis mercenaire du Prince Noir.

Agir, c'est sûr, notre démon incarné dans un ancien commando d'élite sait le faire. Ramper dans la boue, le couteau serré entre les dents, poser des mines ou sniper des tronches à un kilomètre de là, c'est du connu. Mais comment s'attaquer à ce malaise de la société qui change lentement mais sûrement les occidentaux en couilles molles ? Après avoir dressé une liste de 6 823 responsables à éliminer d'urgence, journalistes, féministes, défenseurs du droit, chanteurs, militants et ainsi de suite, Rexbithar laisse tomber devant l'ampleur du budget munitions que ça lui demanderait et part en Tchétchénie mater du rebelle.

Quelques années plus tard, de retour à Paris pour gérer un trafic d'armes venant de l'ex-URSS, notre grade 1 de Baal, toujours nostalgique de la guerre de cent ans, assiste à une conférence démoniaque sur « l'utopie Saoudienne ». Là, Mollah Racid, alias Lapidos agent d'Ouikka, explique comment, en soutenant la dynastie d'une bande de voleurs de chameaux foussement dévots, les Saoud, la convoitise occidentale a contribué à faire de ce coin de désert l'un des états les plus rétrogrades du globe. Mais bien sûr, se dit Rexbithar, ne nous voilons pas la face ! Voilà pourquoi le Tiers Monde est si agréable à vivre, il faut d'urgence faire pareil ici : remettre les riches au-dessus des lois de façon... ostentatoire. La conférence se termine sous les applaudissements, on passe au cocktail et le chevalier de Baal n'a pas de mal à trouver au milieu des petits fours d'autres démons, eux aussi nostalgiques d'âges plus vivables et prêts à se joindre à sa noble quête. Mollah Racid, complètement beurré à la fin du pot, accepte même d'être le « parrain » de ce petit groupe d'excités, mais à titre honorifique seulement, parce que là il a pas le temps, son Prince lui a offert un stage de pilotage dans le Minnesota.

I HAVE A DREAM

Les deux premiers associés à rejoindre Rexbithar sont Mercyssith de chez Andromalius, et Filtonpez de Mammon. Les trois démons ont beaucoup en commun. Ils sont assez expérimentés pour des grades 1 et se languissent d'être enfin capitaine un jour, ils n'aiment pas l'Europe d'aujourd'hui et sa chienlit humaniste, ils ont tous des souvenirs d'incarnations à des époques plus jouissives et surtout, les trois sont sur des tafs administratifs où ils s'emmerdent à mourir. Rexbithar, après plusieurs missions pourtant réussies, s'occupe de refourguer les vieux stocks de l'armée rouge aux collectionneurs et aux crews de truands qui font le coup de feu sur les fourgons de la Brings. Mercyssith, avocat militant pour l'autodéfense, passe sa vie à éplucher d'épais rapports de mission ; et dans ces pages y'a écrit que des démons se la coulent douce à Miami pendant que lui poinçonne leurs fiches de récompense. Filtonpez, pour sa part, s'endort à la bourse depuis bientôt trois ans. Son seul rayon de soleil dans la vie est de mettre chaque matin un buvard de LSD dans le café de Jean-Pierre Gaillard.

La proposition du chevalier de Baal arrive à point nommé, les deux intellos allaient finir par se momifier eux-mêmes.

Nos trois démons idéalistes tombent vite d'accord sur un certain nombre de principes ou plutôt de tares sociales à combattre. La loi commune est trop étouffante, il faut l'atomiser pour enfin libérer l'humain, voilà pour le credo de base. Les revendications suivantes en découlent :

Fin de limitation des vitesses. Ça sert à rien et ça fait chier. D'ailleurs on a très bien vécu sans pendant des siècles.

Fin de limitation de la chasse. Plein d'espèces sont déjà en voie d'extinction, c'est vraiment idiot ! Il faut se dépêcher de les tirer avant qu'elles aient complètement disparues.

Fin du droit de vote aux femmes. Qu'est-ce que c'est que ces conneries ? Pourquoi pas une gonzesse Premier ministre pendant qu'on y est.

Rétablissement du droit de cuissage, et plus vite que ça, nom de Dieu !

Rétablissement du droit de basse justice et de port de l'épée ; ce qui se traduit en fait par l'autorisation de port d'arme, et celle de s'en servir par la même occasion. Sinon c'est nul, ça sert à rien.

Rétablissement de la confusion entre les fonds d'une personne et ceux de son éventuelle entreprise. Le patron doit pouvoir profiter de la caisse, sinon à quoi bon faire du business ? Pas vrai msieur Messier ?

Bien sûr Rexbithar aimerait aller plus loin en rétablissant le servage par exemple, mais ses deux nouveaux amis lui font vite comprendre que c'est déjà un bon début. Leur espérance de vie sur Terre est limitée, il faut choisir des objectifs réalistes et... de proximité (issu du Poitou, Filtonpez est un ami personnel du gouverneur de la France d'en haut) !

Entendons-nous bien ; ce genre de pratique existe déjà. Des tas d'hommes politiques nous le rappellent quotidiennement en étant traînés en justice. Nos trois compères, en vrais démons, se foutent pas mal des lois et des limitations de vitesse de tout poil, mais bonnes pâtes ils veulent en faire profiter l'élite des humains en rendant tout ça légal. Sympa non ?

Leur projet consiste à élargir l'immunité des nantis jusqu'à ce qu'une nouvelle aristocratie, prête à s'assumer comme telle, émerge enfin du marécage démocratique. Imaginez la France avec un million de petits Chirac et des flingues partout comme aux States. Voilà la délicieuse vision de Rexbithar et de ses copains, celle dont ils parlent au coin du feu, un havane à la bouche et un verre d'armagnac à la main.

LA LIGUE DES GENTLEMEN REACTIONNAIRES

Dans la pratique comment agissent-ils ? Ils ont monté une amicale, nommée « Les Gentilshommes du Temps Jadis » censée réunir des amis de l'histoire médiévale et à laquelle de simples mortels de sexe mâle peuvent se joindre. À condition d'être riche, puissant, de partager tout ou partie de leurs idées et d'avoir sa virilité encore vaillante. Rexbithar tient beaucoup à ce dernier point et il a les moyens, par le biais de son familier, de le vérifier. Eddy Barclay a d'ailleurs été refusé trois fois.

Les agents de l'Enfer ne révèlent pas leur nature réelle à leurs amis humains mais n'hésitent pas, en revanche, à utiliser leurs pouvoirs pour les aider. L'objectif est de rassembler un maximum de gens au sein des « Gentilshommes » et de leur conférer un légitime sentiment d'impunité et de pouvoir. Les membres de l'amicale se réunissent de façon irrégulière pour prendre du bon temps. Petits dîners entre copains à la Tour d'argent ou week-end de chasse en Sologne avec coke et call-girls, c'est toujours l'occasion de nouer des liens d'affaire et de bourrer le mou des bienheureux mortels avec la philosophie maison.

Mercyssith est devenu l'avocat de la plupart des membres, Filtonpez les aide à embrouiller le fisc et Rexbithar offre à chaque nouveau venu un magnifique revolver à crosse chromée avec le permis qui va bien. Grâce à ce réseau relationnel qui va grossissant, nos croisés de l'Enfer ont infiltré, une coupe de champagne à la main, les basses sphères du pouvoir. Ils

tuioient de nombreux élus de tous bords et une sacrée clique de PDG, mais restent dans l'ombre. Il vaut mieux avancer masqué pour ne pas se faire repérer par les youyou, mais aussi pour ne pas susciter de jalousie dans leur propre camp.

À l'affût dans les couloirs de cet univers impitoyable, les démons guettent ce qu'ils appellent des « injustices » pour fondre, tel un trio de Batmans vengeurs, sur ceux qui mettent les notables, les riches ou les chauffards en difficulté. Peu importe que la victime appartienne à l'amicale ou pas, ils ne sont pas sectaires, loin de là. Qu'un petit juge un peu procédurier taquine un homme politique sur ses frais de bouche, ses pompes à 10.000 balles ou l'origine de son compte en suisse et Mercyssith s'y colle. Que l'infâme Trésor Public pourchasse un pauvre chanteur qui ne sait pas compter, et zou ! Filtonez installe le malheureux en exil. La Patagonie, ça t'irait coco ? Rexbithar lui, en plus d'essayer de répandre le port d'arme, se réserve les situations où la finesse de ses collègues ne suffit plus. Des freins sectionnés ou un petit sommeil au volant, voilà qui résout bien des problèmes. Et encore, il se censure parce que lui ce qu'il aime, c'est avoiner au grand jour, bordel de Dieu, pas ces magouilles de gonzesses ! Mais bon, puisque les autres veulent pas...

L'amicale réunit après trois ans un noyau dur d'une douzaine de bons potes et une bonne cinquantaine d'irréguliers, tous assurés d'aller griller en Enfer grâce aux conseils avisés de Mercyssith. La plupart sont des politiques ou des industriels de moyenne envergure qui, encouragés à chier sur la loi, se lâchent chaque jour un peu plus. Un bien beau résultat, d'autant qu'en chemin un renégat de Mammon et un ange de Marc un peu limite sont tombés dans le panneau de cette amicale d'hommes au-dessus du lot. Une fois inscrits aux « Gentilshommes », ils se sont fait griller comme des bleus pour le plus grand bonheur de Rexbithar.

Lapidos n'aura pas été très utile, ça capte très mal à Guantanamo et y'a toujours pas de bureau de poste. Par contre l'administration, en la personne d'un capitaine d'Andromalius, leur a donné un petit coup de pousse. Je dis bien un petit, car il est convaincu que si ces trois-là ont leur grade 2, Mercyssith va lui piquer sa place. On ne lui donnera pas tort. Il a tout de même dépêché deux recrues de choix pour les seconder : les survivants d'un groupe de mission particulièrement mauvais.

Un beau matin, Telechias, journaliste de Nybbas, et Pendula, ex-démon de Kronos et nouveau familier secrétaire, débarquent donc dans la villa de Rexbithar en Sologne pour offrir leurs services. Le démon de Baal, en vrai meneur d'hommes, leur trouve tout de suite une place dans l'organisation mais refuse catégoriquement qu'une « fiotte » rejoigne son amicale de mecs couillus qui en ont. Telechias restera donc encore plus undercover que les autres. Son rôle : assaillir la presse de piges racoleuses encensant la légitime défense ou ridiculisant ces putains de radar et surtout faire courir les pires rumeurs sur les personnalités que les Gentilshommes ont dans le nez, qu'ils soient juges intègres ou « droits de l'homme » de tous bords. On ne peut pas dire que le serviteur de Nybbas ait les épaules pour mener des actions médiatiques de grande ampleur, mais il s'efforce de mettre son grain de sel comme il peut. Quand les autres le prennent pour un valet, Telechias se contente de serrer les dents en espérant qu'un jour sa vengeance viendra.

Pour ce qui est de Pendula la question ne se pose même pas. Elle restera under couvertures. Rexbithar l'aime bien parce qu'elle a de gros seins et qu'elle parle vachement bien du moyen-âge, le dada de notre gentleman bourrin. Son rôle : décorer les draps du démon de Baal et faire de temps en temps une conférence culturelle sur l'« Utopie sociale du féodalisme » devant les membres de l'amicale qui font semblant de s'intéresser.

Le reste du temps, elle file un coup de main de ci de là sans vraiment se compromettre. Un peu feignante, il faut bien l'avouer, l'ex-démone de Kronos apprécie l'inaction dans laquelle ce vieux phalocrate de Rexbithar la maintient.

TELE EST MA QUÊTE, SUIVRE L'ÉTOILE

Le plus simple pour introduire nos trois chevaliers noirs des temps modernes dans vos parties d'INS est de faire de Mercyssith le chargé de dossier des joueurs. Il ne s'occupera pas forcément de leur filer les missions mais apparaîtra au débriefing afin de compter les points. En cas de foirage avéré d'un scénario, les PJ n'auront plus qu'à tenter de lui faire plaisir en rendant des services aux « Gentilshommes » pour faire oublier les conséquences de leur incompétence. Si pour des raisons de santé ou de croyances religieuses, vous estimez que seul un grade 2 peut remplir un tel rôle auprès de votre groupe de PJ, vous n'avez qu'à dire que Mercyssith est capitaine et qu'il a 21 PP. Astucieux non ?

Sinon, Rexbithar peut être le fournisseur d'armes de vos joueurs. C'est moins fun mais c'est vous qui voyez. S'il les trouve à son goût, il tentera de les embarquer dans sa croisade et dans tous les cas préférera un coup de main plutôt que de l'argent en échange de sa marchandise.

Les Gentilshommes feront profiter les PJ d'un carnet d'adresses très bien rempli, utile si leurs missions les amènent parfois à enquêter sur des petites vedettes ou de gros industriels.

MA

Convaincre un honnête citoyen de rouler à plus de 200 km/h	+1
Offrir une arme à un honnête citoyen	+1
Le convaincre de la porter	+5
Le convaincre de s'en servir	+10
Convaincre un patron de se taper sa secrétaire	+2
Convaincre un patron de piquer dans la caisse	+3
Faire virer une femme pour cause de grossesse	+2
Tenir des propos ultra macho à la télévision	+2
La même, mais avec les applaudissements du public	+4
Repérer un(e) ancien(e) ange de Catherine et le (la) balancer aux « Gentilshommes »	+7
Faire acquitter un patron accusé de harcèlement	+5
Faire acquitter un meurtrier en légitime défense	+6
Faire acquitter un chauffard meurtrier	+7
Déshonorer publiquement un moraliste respectable	+5
Pousser à la démissionner un responsable politique honnête*	+6
Faire radier un juge intègre du barreau	+7
*bonne chance pour le trouver d'abord.	

BA

Obliger un notable à se plier à la loi commune	+3
Faire arrêter un responsable corrompu	+5
Mettre à jour des affaires de pots de vins	+4
Démontrer l'innocence d'un notable intègre	+6
Amener quelqu'un à s'excuser publiquement pour avoir tenu des propos machistes dans les médias	+4
Faire respecter l'égalité des sexes dans une entreprise	+4

CHAPITRE TROIS

Caractères

Dans tous les cas voici la table de MA du cercle si vos joueurs décident d'obtenir quelque chose de ces trois là. Évidemment, ce n'est pas exhaustif, il y a des tas d'autres façons de caresser la philosophie des « Gentilshommes » dans le sens du poil.

Pour Magna Veritas maintenant, les nombreux serviteurs de Dominique à avoir noyauté les sphères juridiques se battent quotidiennement contre la corruption. Ils relayeront à l'administration les exploits de PJ qui agissent dans le même sens qu'eux. Idem pour les servantes de Catherine qui œuvrent contre le machisme au travers de nombreuses assos (Chiennes de garde, Ni putes ni soumises...). Voici quelques exemples de BA pour faire pleuvoir les rapports favorables des défenseurs de la morale.

À NOS FEMMES, À NOS CHEVAUX...

LE MEILLEUR D'ENTRE NOUS (INS/MV)

Malmené par la justice pour des détournements somme-toute mineurs, le pauvre maire de Lacanau est sur le point d'abandonner la politique sous le coup d'une honteuse mesure d'inéligibilité. Mais les gentilshommes ne laisseront pas tomber le meilleur de leurs disciples, conscient que la France a cruellement besoin d'hommes droits dans leurs bottes comme lui.

Vision INS. Mercysith demande aux PJ de l'aider à faire échouer le procès discrètement. Convaincre la juge, créer un vice de procédure ou ramener des témoins à plus de raison, tout est bon pour que le maire reste dans la politique.

Vision MV. Un ange de Dominique qui œuvre au barreau demande aux PJ de veiller à ce qu'il n'y ait pas d'intervention du camp d'en face durant le procès. Ils tomberont bien vite nez à nez avec Telechias et Mercysith qui font déjà chanter le procureur.

ON NE PEUT PAS PARLER DE TOUT LE MONDE (INS/MV)

L'écrivain à scandale Josiane Malbèze vient de pondre un brûlant pamphlet anti-féministe, « Pieds nus dans la cuisine », d'autant plus troublant qu'il est écrit par une femme (en fait une grade 1 de Baalberith). Son écho dans la population dépendra bien sûr de sa couverture médiatique : passera ou passera pas en prime time chez Carl-Olivier Fauderche le fameux présentateur télé?

Vision INS. Les PJ doivent convaincre l'hargneux « Carl-O » de recevoir Josiane Malbèze malgré son planning complet (Brigitte Bardot vient déjà parler de sa ménopause). L'influente Jezabelle Allonzy et ses « Chiennes de garde », des anciennes de Catherine, joueront des coudes pour éviter ça.

Vision MV. Les PJ doivent au contraire en dissuader Carl-O, quitte à faire chanter toute l'équipe de l'émission par des révélations sur leur sexualité tourmentée ou le contenu exact de leurs narines chargées. Au moindre faux-pas des personnages, Téléchias, qui observe dans l'ombre, appellera la cavalerie lourde pour sauver la promotion du livre.

Ne vous privez pas de faire intervenir le petit monde de Carl-O, la blonde Marianne Ahcenez, le mollasson Doc Ptibedo... Mais attention aux joueurs qui voudraient en profiter pour régler des comptes avec leur téléviseur : Nybbas (INS) et Didier (MV) n'aiment pas qu'on fasse du mal à leur roquet préféré.

« ...ET À CEUX QUI LES MONTENT ! »



Rexbithar, alias Alexander Gunlove, démon de Baal de grade 1

Incarné dans la peau d'un commandant du SAS à la retraite établi en Sologne, Rexbithar promène son style « vieux gentleman anglais » sur les routes de France pour animer un juteux commerce d'AK47 et de revolvers en tous genres. C'est un grand charmeur qui met très vite les humains à l'aise. Bien sûr, dans la vraie vie c'est un bourrin libidineux et rétrograde qui ne doute de rien, surtout pas de lui-même, mais il y en a à qui ça plait aussi. Puissant, énergique et motivé, il vaut mieux l'avoir avec soi que contre soi. Sa grande fierté est de se souvenir d'une incarnation où il servait Edward « the Black Prince » of Woodstock, qui bien avant le festival a foutu un sacré dawa en attaquant la France, son pseudo très marvelien venant de la couleur de son armure. Rexbithar quand il est seul chez lui s'habille d'ailleurs comme « au bon vieux temps », avec chaussettes et pourpoint, n'hésitant pas à sortir les poubelles en cote de maille... Contrairement à ce que sa « philosophie » pourrait laisser croire, Rexbithar est très accommodant avec son familier qu'il a pris pour maîtresse.

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

TALENTS

Combat 3 (épée 7), Défense 6, Savoir criminel 1 (trafic d'armes 4), Tir 3 (armes d'épaules 7), Divaguer sur son incarnation précédente 4+, Reprendre un petit whiskey 5, Mettre une main au cul 6+

POUVOIRS

Art du combat 3, Forme de combat 4, Membre exotique (cornes), Membre exotique (queue barbelée), Régénération 2, Sommeil 2 ; épée à deux mains maudite mineure (précision +1, puissance +5)

COMBAT

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



Mercysith, alias Julot Guillotine, démon d'Andromalius de grade 1

Occupant le corps d'un avocat arriviste entre deux âges, Mercysith se fantasme déjà en grade 3. Gageons que la route est encore très longue. Il se souvient effectivement d'avoir été bourreau sous Louis XI, monarque si possessif qu'il aimait mettre ses amis en cage, mais sans Rexbithar n'y attacherait pas une grande importance. Il aime bien le démon de Baal, un peu comme un cavalier aime son cheval en fait, car Mercysith compte bien chevaucher l'énergie et le talent de son bœuf de camarade pour s'élever dans l'administration. Il œuvre avec foi et ardeur pour que le règne de Lucifer vienne (c'est à son avis la seule finalité possible du Grand Jeu) et ne tolère ni l'incompétence ni le manque de motivation, surtout chez vos PJ si leurs PA dépendent en partie de lui.

Nostalgique d'un savoir-vivre aujourd'hui tombé en désuétude, il enfle une tenue de bourreau avant chaque débriefing et fera subir le supplice de la roue à vos joueurs s'il les soupçonne de traîner les pieds en missions.

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

TALENTS

Baratin 7+, Défense 4, Discussion 6, Carrièreisme 6+, Faire rugir sa Porsche 5+

POUVOIRS

Détection des mensonges 2, Esprits multiples 1, Humanité 3, Lire les pensées 2, Volonté supra-normale 2

CERCLES

COMBAT

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

Filtonpez, alias Hector Cionfiscale, démon de Mammon de grade 1

Sous ses traits de financier aigri mais sûr de lui, Filtonpez est très impressionné par ses camarades et ne se sent pas de taille face à eux. Il n'a aucun souvenir particulier si ce n'est d'avoir été familial jusqu'à très récemment, mais s'est inventé une mission sous l'Empire romain pour impressionner les deux autres qui n'y ont vu que du feu. Il n'est avec eux que pour faire avancer sa carrière et sait bien qu'il faudra un jour faire le chemin tout seul, sans l'ombre rassurante d'un Rexbithar à ses côtés, mais la perspective l'effraie un peu. Les « Gentilshommes » lui ont permis de se faire beaucoup de sous grâce à son nouveau carnet d'adresses bien rempli et il espère se faire bientôt remarquer par son Prince.

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

TALENTS

Baratin 8, Défense 3, Tir 2 (arme de poing 4), Jouer en bourse 2, Entuber le fisc 6+

POUVOIRS

Charme 2, Corps digital, Corruption 3, Détection du futur proche 2

COMBAT

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

Téléchias, alias Justin Manant, démon de Nybbas de grade 1

Telechias, journaliste binoclard, est écéuré par son destin, d'autant qu'il estime ne pas être responsable du fait que ses ex-collègues aient fait n'importe quoi en mission. Il se venge de la cruauté de la vie en inondant *Valeurs Actuelles* d'articles haineux sur les « droits de l'hommes ». Devenu le carnet d'adresses ambulant d'un groupe qu'il méprise, il s'écrase en espérant qu'un jour ou l'autre son prince lui donnera une nouvelle chance.

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

TALENTS

Baratin 3, Défense 2, Discrétion 3+, Se faire marcher dessus 6+

POUVOIRS

Charme 2, Message subliminal, Protection de l'esprit ; avertissement sans frais (pied de bouc)

COMBAT

9 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Pendula, alias Annabelle de Boreaubert, familier

Pendula aurait dû servir Nog, les choses auraient pris une autre tournure. Kronos ne plaisante pas avec le je-m'en-foutisme, et réduite à l'état de familier elle en a pris pour son grade. L'inusable Rexbithar l'a prise à son service exclusif bien qu'elle soit en faite inféodée au groupe tout entier. Heureusement pour elle, il ne lui demande pas grand chose à part de garder ses draps chauds et de flatter son orgueil médiéval. Elle doit aussi séduire discrètement les nouveaux membres humains de l'amicale pour éprouver leur virilité. Son boss, plutôt sympa avec elle au demeurant, a parfois des obsessions très personnelles.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	3	2	3+	1+

TALENTS

Culture générale 2 (moyen-âge 3), Défense 2, Séduction 3, Glander au pieu toute la journée 4+

POUVOIRS

Déplacement temporel 2, Lire les pensées 1

COMBAT

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

L'INTERNATIONAL BUSINESS BANK OF MONTREUIL

WE'RE HERE FOR THE MONEY

Oscar, patron libidineux de l'International Business Banque of Montreuil, périt sous les coups de ciseaux de la jeune stagiaire qu'il essayait de violer. Le gros dégueulasse fut remplacé illico par une ordure d'un calibre bien supérieur : Darssflouz.

En peu de temps, il afficha aux yeux de ses employés une nouvelle personnalité bien plus charmante que la précédente, et fit oublier à coup de chèques ses affres passées. Devenu un démon, il se fit galant, prévenant, charmeur, humble et fraternel. Du jour au lendemain, il se mit à demander si ça gênait quelqu'un qu'il s'allume un barreau de chaise et arrêta de peloter les secrétaires. Il décida aussi d'organiser deux fêtes somptueuses par an pour les employés et un magnifique arbre de Noël bien chargé en cadeau pour leurs bambins.

Aujourd'hui c'est un PDG très populaire et pour cause : sa petite société – à peine 25 personnes – a des résultats impressionnants et tous ses subalternes roulent en voiture de sport pour se rendre dans leurs chalets à Avoriaz ou leurs villas sur la côte. Vive l'explosion des primes de rendement ! Même l'hôtesse d'accueil s'habille maintenant en St Laurent ! Sympa non ? Non.

Car en intéressant ses employés aux résultats, Darssflouz, qui ne fait rien au hasard, les a dissuadés d'être trop regardants sur l'origine de cet improbable succès. L'IBBM brasse des millions d'euros, ceux de mafias et de cartels, des bénéfices issus de la drogue, de la prostitution et des armes. Il faut bien que ces travailleurs-là aient eux aussi des banquiers à leur écoute. Seuls deux chargés de compte humains ont des doutes sur la propreté des flux financiers qui transitent par leur banque. Pourquoi ne creusent-ils pas à la recherche de la vérité ? Parce qu'ils s'en cognent pas mal, préférant de très loin leurs primes de fin d'année à la justice ! Les banquiers n'ont jamais eu besoin d'influence démoniaque pour se boucher le nez quand les billets commencent à sentir, sinon Hitler n'aurait massacré que ses toiles et Ben Laden se contenterait d'envoyer des diapos. Darssflouz se fait discret ; entre lui et d'éventuels investigateurs de Bercy, ou pire du Paradis, il y a un épais mur d'une bonne vingtaine de mortels cupides et corrompus, des gens qui se damnent un peu plus chaque jour sans qu'on ne leur demande rien. Des banquiers, quoi.

Il ne les empêche même pas d'arborer des signes religieux pour ceux que ça intéresse, au contraire même, il se réjouit de voir chaque matin la petite croix dorée pendouiller entre les obus de la standardiste. Autant pour déconcentrer l'ennemi.

Le seul employé surnaturel est le technicien de maintenance, Gregor Wukow, alias Baalbrez Kus, chevalier de Belial plutôt limité mais pour l'instant presque tranquille. L'administration l'a envoyé pour qu'il assure la protection des lieux en cas de braquage surnaturel. Car c'est aussi à l'IBBM que sont débloqués les comptes pour les missions officielles sur Paris et sa région. Et c'est dans ses coffres, à Montreuil donc, que sont conservés certains documents et artefacts de haute importance. La plupart des employés normaux se paient volontiers la tronche du technicien, le prenant pour un inadapté social, et ils n'ont pas tort. Seulement ils feraient mieux de se méfier un peu plus car l'inadapté en question aime de se les doucher tous au napalm et risque bien de le faire un jour. La situation est irritante pour Baalbrez Kus qui doit supporter des consignes de discrétion absolue extrêmement frustrantes pour ce demi-psychopathe. Si ça ne tenait qu'à lui, on exécuterait tout le personnel humain de l'IBBM et on le remplacerait par des serveurs mais ce n'est pas la politique de l'administration.

Alors, Baalbrez Kus ronge son frein chaque jour en marmonnant des menaces sur ses collègues et attend son heure. Il vit dans l'immeuble où est implanté l'IBBM, trois étages au-dessus de la banque, ce qui lui facilite sa tâche de veilleur. Son appart minable contient un immense four de boulanger pour se reposer et suffisamment d'armes à feu pour équiper un commando ou l'envoyer en tôle à perpétuel.

Il n'a pas beaucoup de vie sociale, mais aime rôder la nuit dans la banlieue à la recherche d'embrouilles : ce démon n'apprécie vraiment les mortels que quand il peut leur taper dessus. Si jamais un affrontement avec les youyous éclatait dans les locaux, il en profiterait pour se fumer au sens propre du terme un maximum de collègues. Et tant pis pour les conséquences... En attendant son grand soir, Baalbrez Kus fait la poussière sur les PC de la boîte et la sourde oreille aux quolibets.

Bien loin de ces rêves d'apocalypse de bureau, Darssflouz fréquente le gotha démoniaque de la capitale et organise chez lui des orgies où l'on ne chôme pas. Il se défoule suffisamment la nuit pour pouvoir assumer son rôle de patron sympa le jour. L'enjeu est trop gros pour mentir bêtement en s'en prenant à l'un ou l'une de ses employés, la tentation est forte mais l'administration ne lui pardonnerait pas. Deux anciens collaborateurs démissionnaires ont déjà disparus dans de curieuses circonstances... Quitte à faire mentir la réputation de discipline des démons de Bélial, Baalbrez Kus a décidé qu'ils en savaient trop. Il ne l'a bien sûr dit à personne mais craint que son « boss » ne se doute de quelque chose.

QUELQUES MORTELS UTILES AU MENEUR DE JEU

Sonia Ricci, hôtesse d'accueil et standardiste, 19 ans, très jolie blonde tout sourire. C'est elle qui fait poirotter les visiteurs en leur proposant un café ou un bonbon. Elle est à cent mille lieux de savoir quoi que ce soit sur la société, ce n'est pas dans ses attributions. Elle est bonne chrétienne, vierge (si, si, ça existe encore !) et trouve monsieur Oscar très gentil et très correct.

Benjamin D'Ansaque, chargé de compte pour les sociétés étrangères, 36 ans, bel homme, dents longues et haleine fraîche. Il s'occupe de tout un tas de comptes ouverts par de grandes sociétés, officiellement pour verser des primes à leurs employés méritants, officieusement pour régler les notes de frais gênantes : hôtels de luxe, call-girls, dessous

de table. Il n'est pas naïf, sait très bien ce qu'il gère et ne s'en offusque pas : « Ça a toujours existé, ça existera toujours ! » professe le très libéral garçon. Il se doute depuis peu que certains de ses clients basés en Russie ont des activités suspectes mais ferme les yeux.

Antonin Dujardin est un jeune homme orgueilleux et bardé de diplôme envoyé par la célèbre société de consulting Nomenxatura qui réalise en ce moment un audit de l'IBBM. Ses patrons, qui savent à quoi s'en tenir sur l'honnêteté de la société ont, selon la technique consacrée, envoyé un jeune merdeux inexpérimenté qui n'y verra que du feu. Antonin n'appartient pas à l'IBBM mais travaille dans ses locaux pour une durée de six mois. Si on lui pose des questions sur la banque, il se fera un plaisir d'étaler son ignorance à grand renfort de mots que la morale du scrabble réprouve.

LES INTERVENANTES EXTÉRIEURES DE L'IBBM

Likmayass, femme d'affaire élégante à l'aube de la quarantaine, grade 1 de Mammon, travaille sur la Défense comme conseillère financière. Elle se charge de récolter une fois par mois un quart des bénéfices de la drogue sur Paris (le prince Nisroch n'aime pas mettre tous ses œufs dans le même panier) et de les faire transiter depuis son compte vers l'IBBM sans jamais



mettre un pied à Montreuil. Idem pour la prostitution, du moins celle de luxe, et le trafic d'art. Elle a naturellement de très bons contacts avec les services des princes intéressés par ces secteurs. Le trafic d'armes étant l'une des mamelles de notre beau pays, l'IBBM en jouit sans même faire jouer de contact démoniaque ou mafieux.

Flyzeta, servante consciencieuse de Baalberith, valide la répartition des budgets des groupes de missions et prend bonne note des démons qui sont passés demander des sous à l'IBBM. Elle s'occupe aussi d'alerter l'administration en cas de dépôt d'un objet type relique dans les coffres et gère son transfert sous haute sécurité si besoin est.

Tya Zonj, démons de Beleth, espionne par la marche des cauchemars le petit monde de la finance. Elle est au courant de la plupart des grandes manœuvres qui se préparent et fait ainsi gagner beaucoup d'argent à Darssflouz. Elle est aussi là pour éliminer discrètement un employé qui deviendrait gênant mais ce n'est pas encore arrivé. Elle a en revanche déjà procédé à quelques petites rectifications de mémoire sur certains employés.

Tous les intervenants extérieurs et les démons de l'IBBM se rencontrent le premier lundi du mois au Fumoir, resto classieux près de Rivoli, pour méditer sur comment faire son beurre et comment en faire profiter la cause diabolique.

Darssflouz est unanimement reconnu comme le maître de cérémonie de ces réunions, et le leader du cercle.

LES LOCAUX OU CE QUI AURAIT PU VOUS ÉCHAPPER

L'IBBM étant une banque d'affaires, son rôle n'est pas de garder l'argent des gens en sécurité mais d'aider les sociétés à investir et à planifier leurs montages financiers. Elle n'a qu'un discret pignon sur rue. Pas de retrait, pas de vitrine et pas de pub grand public. Sa clientèle normale se compose exclusivement de sociétés privées et d'hommes d'affaire très fortunés. Ce qui signifie qu'elle n'accueille pratiquement jamais de client dans ses locaux et qu'il n'y a pas d'argent liquide à braquer. À peine les sous sont déposés sur un compte qu'ils sont réinvestis ou s'envolent vers quelque destination off shore, via la Suisse, Monaco ou les îles Caïmans.

L'IBBM ne donne pas de chéquier et ne s'occupe pas de PEA. Un gus lambda qui viendrait demander un crédit, par exemple, se ferait gentiment ré-orienter vers une banque grand-public. Même quand l'IBBM délivre une carte de crédit à quelqu'un (toujours un démon en fait !), elle le fait sous la forme d'un compte épargne ouvert dans une autre banque plus classique tel que le Crédit Marseillais ou la Société Trévénale. C'est un peu compliqué mais c'est le but : obscurcir un peu plus une éventuelle enquête.

L'architecture de locaux est très cosy, c'est un ancien ensemble d'appartements transformés en bureau. On peut admirer de très belles copies de tableaux au mur et des meubles Louis XV par endroits. Rien n'est volé, on ne se refuse rien ici, ça pue le fric dans chaque bureau, mais le fric de bon goût. L'ambiance est feutrée sauf autour du distributeur de boissons où les conversations se lâchent plus.

Les rares clients en visite sont accueillis dans le luxe : petit salon bourgeois et intime, leur chargé de compte (Darssflouz *himself* dans le cas de démons) leur offre le café. Si un accord est conclu, c'est carrément le champagne et les cigares. Les visiteurs ne devraient pas croiser beaucoup d'employés si ce n'est leur interlocuteur et l'hôtesse. Encore une fois, c'est volontaire. Le patron protège ses salariés.

TOUT ÇA POUR ÇA !

(PORTE, MONSTRE, TRÉSOR POUR MV)

Notre-Dame se doute bien que ce genre de lieu existe et en a même fait fermer plus d'un. Marc y attache une grande importance mais l'économie mondiale est devenue un tel bordel, dans tous les sens du terme, qu'il est quasi impossible de remonter les filières de blanchiment d'argent. Par contre, il n'est pas invraisemblable qu'un groupe de PJ découvre l'IBBM par filature.

Le problème se pose ainsi :

Si les joueurs entrent en se faisant passer pour des clients potentiels, en admettant qu'ils ne se fassent pas rembarquer (c'est pas la poste ici), ils ne tomberont que sur des employés humains dont au moins une bonne chrétienne qui le montre. L'établissement est anodin et même une bonne enquête ne leur livrera a priori que des pistes sur des filouteries basiques, le spectacle de la cupidité ordinaire. A moins d'avoir d'autres éléments plus solides que leurs seules convictions intimes, les PJ risquent de passer à côté de la raison d'être de la banque.

S'ils entrent de nuit par contre (gaffe à l'alarme tout de même, test très difficile d'Intrusion), ils peuvent trouver des choses intéressantes en fouillant bien et en s'y connaissant vraiment en économie. L'idéal serait presque de ne pas être très discret pour faire surgir Baalbrez Krus qui, blaireau comme il est, grillerait l'affaire en déclenchant ses pouvoirs. Le risque bien sûr, c'est que notre butor de Bélial déclenche un incendie qui détruirait toutes les preuves. Note : si les joueurs « attaquent » de jour, c'est sûr, il n'y aura pas d'alarme. Bon point pour eux. Par contre Baalbrez Kus réalisera son phantasme et profitera de l'assaut pour carboniser ou mitrailler un maximum de ses collègues. De nombreux innocents, si tant est qu'on puisse appliquer ce terme aux employés, mourront, et les joueurs pourront choisir entre l'éponge et le plumeau pour faire les vitraux à Notre-Dame les cent prochaines années.

S'ils contactent les services de Marc et commencent à surveiller de loin l'IBBM, en abordant de façon détournée les employés, leur sagesse sera récompensée. Les services de l'archange, s'ils sont vraiment motivés par des faits concrets, se rendront compte au bout de 24 heures que la société est mouillée dans des affaires louches et au bout de 48 heures que plusieurs démons ont utilisé des comptes gérés par elle ces douze derniers mois. Un plan d'action de grande envergure sera alors envisageable, avec le soutien immédiat d'un grade 2 de Marc et d'une section de la police judiciaire acquise à la vraie foi. Au joueur de le mener à bien avec tous ces beaux appuis.

Attention, les PJ doivent agir avec doigté. Dans tous les cas, ils doivent prendre Darssflouz par surprise. Sinon il lui faudra à peine une demi-heure pour faire disparaître l'essentiel des documents et virer les comptes qui touchent à des démons. Mammon ne sera pas content car il aura perdu beaucoup d'argent mais l'essentiel sera sauvé.

Avec une heure de plus il effacera tout ce qui est vraiment trop illégal et pourra tranquillement partir prendre des vacances en Uruguay. Et là le prince sera franchement hilare. Les PJ n'auront rien à se mettre sous la dent...

Dernier détail pour ceux qui suivent. Les documents et artefacts que les forces du mal stockent à l'occasion à l'IBBM ne sont pas dans la salle des coffres située au sous-sol, mais dans un coffre fort dans le bureau du directeur, caché (comme le veut la tradition) derrière un tableau. La sournoiserie est qu'il s'agit d'un familier répondant au doux nom

CHAPITRE TROIS

Cercles

BA-TTITUDE POUR L'IBBM

Pour le premier soupçon contre l'IBBM	+1
Par preuve consistante contre l'IBBM	+3
Par employé important convaincu de démissionner	+5
Par employé subalterne convaincu de démissionner	+2
Par société convaincue de ne plus travailler avec l'IBBM	+4
Comptes démoniaques transférés	-10
Comptes mafieux transférés	-5
Comptes démoniaques récupérés	+12
Comptes mafieux récupérés	+7
En cas d'assaut :	
• Par employé important tué	-3
• Par employé subalterne tué	-7
Les PJ liquident Darssflouz, se font passer pour lui et tirent l'argent vers la banque du Vatican	+1 PA

MA-LVEILLANCE POUR L'IBBM

Par budget de mission alloué aux PJ sans dépassement	+2
Par 50 000 € investis dans l'IBBM grâce aux PJ	+1
Par projet monté en partenariat avec l'IBBM	+3
Par association de malfaiteurs convaincue de travailler avec l'IBBM	+5
Par société honnête convaincue de travailler avec l'IBBM	+8
Recruter un nouvel employé humain	+3
Idem mais en le mettant au parfum	-2
Avoir une attitude sympathique avec les employés	+2
Soûler les employés	-4
Aider Darssflouz à faire remplacer Baalbrez Krus par un démon sain d'esprit :	
• Option violente	+5
• Option fine	+10

d'Isidor. Il se défendra contre ceux qui essaieront de l'ouvrir en faisant voler coupe-papier et stylos plume grâce à son pouvoir de télékinésie. Il n'a ni code ni clef mais surtout s'il venait à faire « plop » son contenu le suivrait... La meilleure solution serait de le charmer.

Notez qu'en général, c'est-à-dire sauf relique dans votre scénario, Isidor ne contient rien de bien croustillant si ce n'est un autographe d'époque de Landru et le premier chemisier à fleur de Ste Thérèse de Lisieux ! Comme quoi pas la peine de s'exciter, mais ça on le répète depuis le début...

NOTRE ARGENT VOUS INTÉRESSE ? (BUSINESS PLAN POUR INS)

L'Enfer tient comme à la prunelle de ses yeux à ce genre de sites, même si leur espérance de vie dépasse rarement quelques années, voire quelques mois. C'est une question de prestige que de pouvoir disposer de locaux bien aménagés et bien situés de temps en temps, histoire de prouver à ceux d'en haut que les démons eux aussi savent s'installer. Autant le dire tout de suite, le premier qui fait repérer l'IBBM finit en tirelire sur le bureau de Mammon.

L'International Business Bank of Montreuil peut être la source des budgets de mission de vos joueurs. Après avoir appelé Darssflouz « de la part de son cousin », les PJ le rencontreront pour se voir remettre une carte de

crédit ou une valise d'argent moyennant un ordre de mission en règle. C'est la façon la plus simple de l'introduire dans votre campagne.

Le contact sera bon si les joueurs se la jouent gentlemen et profil bas. Si une fois dans la banque, ils se croient à Eurodisney, qu'ils claquent des vannes en démoniaque dans les couloirs, essaient de se brancher la standardiste ou d'utiliser leurs pouvoirs, Darssflouz leur donnera la somme due et les mettra dehors prestement. S'ils font un truc franchement débile du genre essayer de violer la standardiste ou cracher des flammes, il appellera immédiatement Flyzeta qui remontera l'info dans la demi-heure et c'est un avertissement pour tout le monde (si l'un des PJ sert Mammon il se prendra carrément un blâme). En outre, ils n'auront pas leur budget de mission et devront régler leurs frais de leur poche.

Mais bien sûr vos joueurs ne sont pas des veaux et nul doute que ça se passera bien. Par la suite, si Darssflouz les apprécie, il acceptera de prêter des sommes importantes aux joueurs si c'est pour la cause de l'Enfer ou si on lui promet un retour sur investissement. Il encouragera les projets personnels cohérents : acheter un abattoir pour un démon de Caym, monter un studio pour un Nybbas, etc. Cela peut être un bon moyen dans une campagne pour permettre à vos joueurs de disposer facilement de moyen de récupération ou d'obtention de PA.

Darssflouz leur demandera sans doute des services en échange. Il s'agira généralement d'histoires de prospection ou de surveillance (convaincre un directeur de banque, un patron de PME ou un trafiquant de conclure un partenariat avec l'IBBM, vérifier que l'employé untel n'a pas de doute sur la boîte et qu'il ne s'apprête pas à balancer quoi que ce soit à la COB, les joueurs sont libres de choisir leurs « arguments »). Jouez alors ces services comme des entractes dans vos scénarios.

S'il a vraiment confiance en eux, Darssflouz leur demandera peut-être de l'aider à faire remplacer Baalbrez Kus par un démon plus sain d'esprit. Comme la maison n'a jamais renvoyé personne, il s'agirait de lui faire faire le grand saut sans qu'ils ne voient d'où vient l'attaque et sans laisser de piste, car il y aura forcément une enquête de l'administration. Une autre option plus fine serait d'amener le serviteur de Béliar à se griller tout seul auprès de ses supérieurs. Après tout son prince est plutôt sévère avec les incompetents..

RESSOURCES INHUMAINES

Oscar Ernest Millefeuille, alias Darssflouz, démon de Mammon de grade 1

Quinqua bedonnant et dégarni, Oscar est un faux-cul raffiné et sympathique. Il n'est pas violent mais possède tout de même un revolver dans son bureau. Sa priorité, outre les rentrées d'argent, est de tenir loin de tout péril angélique les secrets de l'IBBM. Il vit dans un 7 pièces du 12^e, à 10 minutes en voiture de Montreuil.

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Baratin 6, Défense 3, Discussion 5, Séduction 3, Tir 2 (arme de poing 4), Jongler avec des millions 7

POUVOIRS

Armure corporelle 3 (aspect or), Charme 2, Corps digital, Corruption 3, Volonté supra-normale 4, Non-détection 3

COMBAT

18 PP, 6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Gregor Molotov, alias Baalbrez Kus, démon de Belial de grade 1

Baalbrez Kus est bouillant de rage. Il n'a pas pu être incarné pendant la guerre du Vietnam et pense avoir raté l'événement majeur du siècle dernier. Il en parle avec passion et collectionne tout ce qui touche à ce conflit. Pour le reste, il a du mal à assumer son rôle de technicien de maintenance à l'IBBM car il ne comprend rien à l'informatique ce qui renforce sa réputation d'abruti sur son lieu de travail. Humilié jusqu'au tréfonds de son âme il est prêt à faire payer le monde entier. Maniaque jusqu'au-boutiste, Baalbrez Kus ne sort jamais sans garnir son sac d'un PM, de chargeurs et de 2 ou 3 grenades défensives.

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

TALENTS

Combat 3 (hache 7), Culture générale 1 (guerre du Vietnam 2), Défense 4, Discrétion 4, Savoir militaire 1 (démonter son arme les yeux bandés 3), Tir 3 (armes d'assaut 7)

POUVOIRS

Champ de force 2, Immunité contre le feu, Incendie 3, Jet de flammes 4

COMBAT

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

Isidor le coffre-fort, familier de Darssflouz

Pas de bras, pas de chocolat ! Isidor n'en branle pas une se limitant à contenir les objets précieux de son maître. Il s'exprime avec élégance d'une voix jaillissant de nulle part. Si on l'agresse, il agonira d'injures choisies ses assaillants.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	1	2	2+	1	1+

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Télékinésie 2

COMBAT

6 PP, 6 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

JALMYLV JUSQU'À LA MORT Y A LA VIE!

Le cercle a été créé à la suite d'une rencontre fortuite entre Fiona, démon de Marie-Jolie et Banjo, démon de Kobal.

Fiona sortait d'une visite à un ex-client, contact et ami qui était en phase terminale d'un sale virus qui laisse toujours des doutes sur l'amour que nous porte le Seigneur.

Mais ledit ami était en pleine crise mystique et bassinait les oreilles de Fiona, de regrets et de doutes sur sa vie passée de débauche, alors qu'il en avait bien profité à une époque, le cochon. Là, au hasard des couloirs, elle entend des éclats de rire et voit Banjo occuper les paraplé-giques en parodiant les manières du chef de service. Elle le ramène au chevet de son ami et lui offre une mort hilarante qui l'emmène très loin des rivages de sa bonne conscience.

Ainsi les deux compères décident de faire des classes de rattrapage pour les soins palliatifs, histoire de sauver quelques âmes d'un paradis cotonneux et plein de guimauve.

Fiona et Banjo recrutent alors des collègues avec lesquels ils ont quelques affinités, Rodolpho d'Asmodée, Max de Nisroch et Iris de chez Beleth.

Grâce à sa couverture (clown d'hôpital), Banjo localise un terrain de jeu idéal : le service de soins palliatifs de la clinique *Sauvegarde* dans le quartier du vieux Lyon. Fiona, déclenchant son *total grand jeu* auprès de son supérieur hiérarchique, décroche pour Banjo le poste de directeur de la clinique. Cela laisse toute latitude à Banjo pour

glisser ses potes dans les plannings en tant qu'intervenants extérieurs (bénévoles etc.). Ils leur arrivent aussi de faire les soins à domicile, pour des cas un peu particuliers.

Nos cinq compères ont une méthode d'action assez simple. Suivant les pronostics des médecins, ils axent leurs efforts sur les prochains « à partir » (activité qui est d'ailleurs source de pari, le tiercé gagnant



rapporte une *spéciale* avec Fiona). Ils passent chacun leur tour pour sonder le terrain, voir qui aura le plus de chances avec son domaine de prédilection.

Si la corruption du patient est possible en plein jour, l'opération se fait le plus simplement du monde ; si la nuit est nécessaire, ils attendent la prochaine garde pour leur exaction.

Mais, vous me direz, si on tombe sur un irréductible gaulois qui reste imperméable aux assauts de la perversion ? Hé bien il reste la famille, toutes ses petites têtes blondes et pleureuses si touchantes sont des cibles idéales pour des chantages divers et variés.

ANTISECHE POUR CEUX QUI NE SAVENT PAS CE QUE SONT LES SOINS PALLIATIFS

Les soins palliatifs sont des soins actifs d'une personne en phase évoluée ou terminale d'une maladie mortelle (cancer, HIV ou tous ce que peut pondre notre ami Malthus) ; les actions principales sont de soulager les douleurs physiques ainsi que la souffrance psychologique, sociale et spirituelle. Cela constitue « l'accompagnement » pour qu'une personne meure heureuse. Tous les outils utilisés pour lutter contre la douleur physique se feront avec le souci de laisser pleinement conscience et jugement autonome au malade. Les soins palliatifs sont les petits miracles d'une science qui fait preuve d'acharnement thérapeutique. Mais loin d'une science sans conscience, on prend en compte la qualité de la vie, alors qu'il n'existe aucun espoir d'obtenir une amélioration.

LA MORT EST LEUR METIER

Lorsque les démons ne sont pas en mission, ils avertissent Banjo de leur temps libre et de leurs disponibilités pour la clinique. Il les incorpore alors dans l'activité des bénévoles. Les autres membres du personnel les ont déjà vus et savent que ce sont des gens impliqués dans leur action et qu'ils agissent avec du cœur (des fois même, un peu trop peut-être). Les patients, s'ils ont survécu assez longtemps, sont assez heureux de les retrouver. Fiona, notamment, déclenche beaucoup de palpitations, on réclame des revanches avec Rodolpho ou des petits manques à combler avec Max.

Les cinq compères n'appartiennent pas au même groupe de mission, mais sont toujours contents de se retrouver. Ils évitent de parler boulot mais n'hésitent pas à se faire des cadeaux ou se rendre service dans les inter-missions. Entre eux, l'ambiance est plutôt bon enfant et Banjo se charge d'organiser des soirées communes sans personnel humain... Mais, elle, reste un peu à part. Elle n'est présente dans le service que de façon exceptionnelle, mais ses collègues l'apprécient pour sa capacité à interagir avec les comateux et la méticulosité qu'elle déploie à étudier les dossiers de ses clients.

La clinique est saine en elle-même, les finances sont gérées le plus proprement du monde par un service administratif tout ce qu'il y a de plus humain, auquel Banjo fait entièrement confiance. De l'extérieur, c'est un directeur un peu fantasque mais qui semble avoir des appuis plutôt bien placés (et des appuis, ça sert aussi de levier). La passation de pouvoir avec l'ancien directeur s'est faite avec beaucoup d'éclat et de charisme. Banjo n'hésite pas à contacter Fiona pour divers conseils de gestion. Elle ne connaît pas les réponses mais elle demande à ses amants dans la finance. Elle s'occupe aussi des détracteurs et des curieux, grâce, une fois de plus, à ses charmes. Fiona dispose aussi de quelques pions qui ont subi

un traitement vraiment spécial et qui serait prêts à commettre les pires atrocités pour exister aux yeux de la belle.

Les cinq compères considèrent cette clinique comme leur œuvre, ils feront tout pour conserver leur activité et se méfient d'un camp comme de l'autre. Si un démon se présente, il sera accueilli à bras ouverts et on le laissera volontiers participer. Mais s'il fait trop de bruit ou gâche le plaisir des autres, ils n'hésiteront pas à s'en débarrasser.

Si une présence angélique est détectée, ils tentent de se faire passer pour des employés modèles et se tiennent tranquille quelque temps.

Banjo n'exercera aucune entrave directe à la prospection youyou, mais se débrouillera pour que tous les moyens humains et administratifs se dressent contre les enquêteurs.

LA TEAM STYLE URGENCE

« MAX POUNIL », NISROCH (DROGUE / MÉDICAMENT), PHARMACIEN

Max est un petit blondinet à mèche qui se trimballe en porche, il passe son temps à mâchouiller des chewing-gums à la menthe. Il est assez détendu dans ce qu'il fait, ça lui donne un côté cool qui plaît bien jusqu'à ce qu'il ouvre la bouche, où, là, un relent de menthe chimique vous fait suffoquer...

Max substitue aux prescriptions médicales des patients des traitements plus rock'n roll pour retrouver quelques sensations, et fournit quelques infusions maisons pour atténuer la douleur de façon plus « naturelle ». La moitié du service est en manque et n'hésite pas à déshériter enfants et petits-enfants pour avoir sa dose quotidienne.

Sans en avertir personne, Max s'est aussi lancé dans un lucratif trafic de médicament, impliquant des complicités humaines. Le bébé est trop jouet pour être partagé avec ses collègues.

« FIONA », MARIE-JOLIE (SEXE / PROSTATE ACTIVE), INFIRMIÈRE

Fiona est une jolie femme bien en chair. Elle arbore la blouse blanche en permanence quand elle est en service et fait tout pour être la plus charmante des infirmières. Elle semble être d'une patience à toute épreuve et d'une sensibilité à fleur de peau. Mais n'allez pas croire qu'elle est naïve ; loin de là, elle mène cette affaire en rondeur et ça marche.

Fiona n'a pas le boulot le plus facile à l'hosto, tous ces appareils ne sont pas toujours au mieux de leur forme. Elle doit faire des pieds et des mains et d'autres choses que la morale réproouve pour avoir un petit péché tout mouillé de rien du tout. Heureusement pour elle, le fantasme de l'infirmière reste vivace à n'importe quel âge de la vie et elle n'hésite pas à demander à Max de couper ses mélanges avec du viagra et ça c'est plutôt sympa. Pour les patientes, c'est un autre problème, Fiona devient Fabio le charmeur sorti tout droit d'Amour, Gloire et Beauté, et avec beaucoup de patience notre doublure de manga devient l'amant touché par la grâce des derniers instants.

« GALIL BANJO », KOBAL (MORT DE RIRE), DOCTEUR

Une mignonne petite coupe au bol, une petite bedaine et un sourire jovial, voilà Banjo le médecin mégalo qui se prend pour Dieu dans sa clinique. Mais un Dieu sympa, pas comme le vieux râleur avec la grosse barbe, le Dieu du rire. Si vous arrivez à lui serrer la main c'est qu'il vous a déjà fait le coup de la tâche, pistache, en vous écrasant un cône glacé sur le costard.

Autant vous dire que son diplôme, notre ami Banjo l'a acquis grâce à une pochette surprise et que la seule manière qu'il connaît de faire oublier la douleur à ses patients, c'est de les faire rire !

Il a commencé sa carrière comme Clown/magicien d'hôpital, avec sa panoplie de poil à gratter urticant dans le lit, enlevage de fauteuil roulant au dernier instant et vers de terre enrobés de chocolat. Banjo est un baratinneur et un spécialiste des discussions absurdes qui glissent sur la première peau de banane venue. La bonne manière pour lui d'aller décompresser et de participer à des opérations délicates avec son Gag absurde sur le chirurgien en train d'opérer : partie de docteur maboul en grandeur nature, ablation de canard en plastique, réveil matin abandonné dans l'estomac...

« RODOLFO », ASMODÉE (PALLIATIF À L'ENNUI), BRANCARDIER

Avec son collègue Max, son grand jeu est de proposer aux patients le choix : la pilule bleue (long instant d'extase) ou la pilule rouge (mort rapide).

Pour tromper l'ennui des journées couchées au lit, Rodolfo est toujours prêt à jouer, surtout quand les dents en or servent de mise.

Les soirs de garde, il n'est pas rare que le service se transforme en tripot, avec des joueurs de poker totalement acharnés puisqu'ils n'ont plus rien à perdre !

MA

Pervertir une âme qui allait :

- Au paradis +4
- Au purgatoire +2
- En enfer (je crois que vous vous êtes fait avoir !) +0

Pousser à un péché :

- Chair +6
- Jeu d'argent +4
- Rire du malheur d'autrui +2
- Pacte bidon +2
- Drogue +6

Récupération de finance :

- Bijoux, liquide ou dent en or +1
- Pension, retraite +2
- Héritage +3

La mort a été (après perversion/avant) :

- Discrète +2/+0
- Accident/erreur médicale +1/-1
- Suicide +3/+6
- Violente +0/-4

Amélioration des relations familiales :

- Fâché (« proche de la mort on a tendance à dire des conneries ») +1
- Hai (« si on m'avait dit que j'aurais un chômeur comme fils !!! ») +2
- Oublié (« ah bon, je croyais qu'il était déjà mort ? ») +3

Divers :

- Chantage à la famille +3
- Récupération d'un comateux +3
- Perversion de la famille +6
- Corps sélectionné sur mesure pour une incarnation +12

EN ÉCHANGE (INS)

- Accès à la pharmacie 6
- Planque, par jour 1
- Soins des blessures, par jour 2
- Trafic morgue 3

BA

Démon :

- Localisé +2
- Discrédité +4
- Éliminé +6
- Pris en flagrant délit +8

Sauver une âme qui allait :

- Au paradis +1
- Au purgatoire +2
- En enfer +4

Les gestes simples qui peuvent sauver une âme :

- Prière du soir +1
- Confession +2
- Délation +3

Relation Familiale :

- Visite journalière +2
- Réconciliation +4
- Perdu de vue (avec les larmes comme à la télé) +6

Action en milieu hospitalier :

- Hausser la voix -1
- Non-respect du règlement -1
- Brusquer le personnel médical -2
- Destruction de matériel médical -4
- Décès par négligence -8

Bénir un corps prévu pour servir de véhicule :

- Familier +2
- Démon +4

À force d'abuser de la roulette russe, Rodolfo a développé une peur irraisonnée des armes à feu, c'est donc un des rares jeux auquel il ne s'adonne pas.

« IRIS », BELETH (REANIMATOR), TOURISTE ÉGARÉE

Iris est une jeune femme aux longs cheveux bruns, qui porte régulièrement des lunettes de soleil et un look jean/basket des plus classiques. En regardant bien, on distingue les marques d'oreiller sur sa joue. Agent exceptionnel, elle vient de temps en temps pour voir si les comateux sont récupérables...

Elle rentre dans leurs rêves et tente de les faire revenir afin que ses collègues puissent mieux les prendre en charge. S'il n'y a pas de retour possible, elle pervertit les familles sur le mode : « mieux vaudrait débrancher le vieux, si vous ne voulez pas que tout l'héritage passe dans la facture d'électricité ».

Iris n'est pas souvent au service, elle passe plus de temps chez elle à étudier les dossiers de ses prochains clients et à faire des recherches sur leur famille si nécessaire. On la trouve de temps en temps endormie dans un lit disponible.

CEST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

UNE CONFESSION DE TROP (MV)

Le père Quentin, dévoué serviteur de dieu et prêtre catholique, n'est pas rentré d'une mission de reconnaissance en milieu hospitalier. D'après son dernier rapport, il soupçonnait un familier incarné dans un petit vieux à l'article de la mort d'étendre son influence sur la clinique Sauvegarde.

Banjo et ses acolytes l'ont effectivement repéré et capturé mais il a découvert leur manège. Ils le maintiennent dans un état de sommeil par cocktails chimiques et Iris modifie par l'intermédiaire des rêves ses souvenirs. Les PJ n'ont que six heures avant que le père Quentin ne se réveille de son « malaise » persuadé que le familier a pris la fuite, version corroborée par la clinique qui a déclaré à la police qu'un de ses patients s'est fait la malle.

En attendant, *Jalmylv* a vidé les lieux et seul Banjo reste à son poste, se faisant tout petit. Iris, squattant une chambre et l'esprit du père Quentin, débarrasse le plancher une fois sa mission effectuée. La bande ne réapparaît que 48 h plus tard et uniquement si la voie semble libre.

En attendant, le comportement des pensionnaires paraît suffisamment turbulent pour que les PJ se posent quelques questions.

PROMOTION MACCHABÉE (INS)

Les PJ sont envoyés par les services d'Andromalius pour faire un rapport sur les activités de *Jalmylv*. Les seuls éléments qu'ils possèdent sont l'adresse de la clinique et l'identité de Banjo.

Ils doivent orchestrer quelques incidents dans la clinique afin de mettre à l'épreuve la discrétion de *Jalmylv*. Évidemment, ils n'ont pas plus de renseignements sur la nature des tests à réaliser. La hiérarchie, elle, pensait à des incidents causés par de simples humains (famille qui fait un procès, pensionnaire récalcitrant, chef de service remettant en cause les décisions du directeur, ...). Si les PJ orchestrent une pseudo-attaque du camp d'en face, il va sans dire que cet excès de zèle pourrait se voir sanctionner.

Dès que Banjo les a repérés, il envoie Fiona leur distribuer les « spéciales ». Cet événement se place idéalement après un scénario dans lequel les PJ ont laissé échapper un adversaire qui pourrait bien chercher à prendre sa revanche à la clinique Sauvegarde.

Comme d'habitude avec les missions de délations, le plus simple et de trouver un arrangement avec Banjo.

Max Pounil, démon de Nisroch de grade 1

TALENTS

Aisance sociale 4, Baratin 3, Combat 1 (armes improvisées 5), Défense 4, Discussion 4+, Intimidation 4+, Médecine 4+, Savoir criminel 2 (trafic de médoc 4), Science 1 (chimie 5), Séduction 3, Faire une petite piquette 6

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

POUVOIRS

Accoutumance 2, Jet d'acide 3, Lire les pensées 2 ; Avertissement sans frais (restriction : chewing-gum à la menthe)

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Fiona, démon de Marie-Jolie de grade 1

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 3+, Baratin 4, Corps à corps 4+, Culture générale 1 (finances 3), Défense 4+, Discussion 3, Informatique 2, Kama sutra 8, Médecine 3, Séduction 8+, Être dévouée à la tâche 7

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

POUVOIRS

Charme 3, Non-détection 2+, Orgasme mortel 4 ; avertissement sans frais (travers : attachement à sa clientèle)

COMBAT

17 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Galil banjo, démon de Kobal de grade 1

TALENTS

Acrobatie 3, Aisance sociale 5, Athlétisme 3, Baratin 8, Corps à corps 4, Défense 3, Discussion 4, Enquête 4, Fouille 3, Humour 5+, Métier (clown 6)

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

POUVOIRS

Élastique 1, Étouffement 3, Gag absurde 3, Illusions 3, Non-détection 2 ; Avertissement sans frais (comportement inversé : gentil)

COMBAT

18 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Rodolfo, démon d'Asmodée de grade 1

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 3, Baratin 4, Conduite 3, Corps à corps 2, Culture générale 3 (Magic 4), Défense 2, Discussion 5, Enquête 5, Jeu 7, Médecine 3+, Savoir militaire 1 (stratégie 3), Proposer un p'tit poker 5

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

POUVOIRS

Absorption du bien 1, Aura de confusion 2, Détection du bien 1+, Pari stupide 2 ; avertissement sans frais (phobie : arme à feu)

COMBAT

13 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Iris, démon de Beleth de grade 1

TALENTS

Aisance sociale 4, Baratin 3+, Corps à corps 3, Culture générale 2 (droit des successions 3), Défense 5, Discussion 2+, Discrétion 4, Enquête 4, Fouille 3, Intrusion 3, Narcolepsie 6, Savoir occulte 1 (marche des cauchemars 5)

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

POUVOIRS

Cauchemar mortel 2, Rêve 2+, Sommeil 2

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20



« CINEMA, CINEMAAA... » LAPIN BLANC PRODUCTION

« Lapin Blanc Production, des films pour les oubliés du cinéma. Vous êtes handicapé, paralytique ou manchot, et aimeriez voir des films prenant en compte votre différence ? Venez voir notre collection. Notre gamme très large prend en compte toutes les franges de la population oubliées par l'industrie classique du cinéma de charme. Vous verrez, vous aussi aurez droit au plaisir. »

PAS DE BRAS, MAIS DU CHOCOLAT...

Lapin Blanc Production était, à l'origine, une sympathique petite société de production de films un peu olé-olé, qui a changé sensiblement d'orientation depuis sa récupération discrète par Paul P. Dorlan, alias Djaalshuk, grade 1 de Marie-Jolie. Les films cochons, c'est mignon, mais Babe ne fait plus recette depuis quelque temps, alors il a été décidé d'investir dans les franges impotentes de notre belle société. Pourquoi donc les handicapés n'auraient pas droit eux aussi au plaisir ? Le marché était à prendre, et aussitôt dit, aussitôt fait, une équipe de démons s'est constituée pour apporter sa pierre à l'édifice de la perversion médiatisée.

Instaurée par Djaalshuk, très vite rejoint par Shilia, grade 1 de Nybbas, et Marco, grade 1 de Shaitan, la petite entreprise a monté des productions sortant de l'ordinaire. Point de snuff ou de zoophilie, il y a beaucoup plus simple que ça. Des paralytiques faisant l'amour avec des manchots, tout ça amené de manière cordiale par la revendication du plaisir pour tous et la tolérance de la différence. L'érotisme et la pornographie abordés d'une manière différente, dans le but de pervertir non pas leurs acteurs, pauvres victimes, mais plutôt leurs spectateurs. Allez avouer que vous avez aimé regarder un cul-de-jatte et un manchot faire l'amour, vous !

Toujours est-il que ces films, à l'origine dédiés à une frange minoritaire et plutôt hardcore de spectateurs, ont vu leur succès croître de manière rapide. Et là, Shilia a eu la suprême idée d'alléger un peu le ton de ces films, pour pouvoir les présenter à un public plus large et faire admettre le droit au sexe dans les médias des handicapés. Ce tabou restant tout de même bien ancré dans la société (comment ça, un tétraplégique peut faire l'amour ?), nos trois compères ont revu à la baisse le facteur hardcore de certains de leurs films et ont participé à des colloques sur le sexe et le handicap, en faisant de la pub pour leur société. Sous couvert de vouloir aider les handicapés à s'épanouir, ils font un travail de sape assez impressionnant sur les valeurs morales touchant à ce thème. De plus en plus, leurs cassettes et DVD se vendent, ils commencent à être reconnus dans leur travail, mais bien sûr, se limitent dans leur pub pour ne pas attirer l'attention du Très Emplumé. Officiellement, tout est beau et rose, mais parfois, ça tâche...

PLAISIR DE S'OFFRIR

Lapin Blanc Production s'attache depuis sa création à saper encore plus les valeurs morales concernant le sexe que ne peut faire la pornographie traditionnelle. Grâce à ses contacts avec les associations d'handicapés et certains soutiens dans la bourgeoisie et l'intelligentsia locale, elle prospère tranquillement, derrière une vitrine presque respectable, mais continue en sous-main à traiter de manière beaucoup plus sale ses activités, toujours avec des handicapés, mais cette fois moins consentants. Le but étant, au final, de faire un gros coup en « libéralisant » ce type de cinéma, de recruter dans les légions démoniaques des gens qu'on n'aurait même pas imaginé pouvoir se taper une branlette, alors, faire le mal...

Et, surtout, une filière qui est exploitée depuis quelque temps sous l'impulsion de Shilia, et qui donne de bons espoirs pour la couverture de la société, est l'offre de services à quelques notables locaux. Comme toute société qui se respecte, Lapin Blanc fait payer ses services. Il est toujours bon de ramener de l'argent dans la caisse (et ceci aide à trouver des fonds), mais les amitiés qui se forment dans le gratin local grâce à la réalisation de fantasmes pervers, a beaucoup plus d'importance. Au final, c'est tout bénéf', et au pire, si jamais un des « clients » veut faire le malin, il reste le classique chantage. Grâce à ces méthodes, Lapin Blanc est en train de prospérer tranquillement. Les appuis, ça aide...

La société est située primitivement à Toulouse, où l'explosion de l'Usine AZF a beaucoup contribué au recrutement d'acteurs, mais possède des bureaux à Paris, où la main d'œuvre ne manque pas et où Lapin Blanc Production peut plus facilement avoir des contacts pour distribuer ses produits. Les bureaux parisiens sont tenus par Azarth, grade 1 de Marie-Jolie, qui était à l'origine un acteur recruté en urgence pour la section trash de Lapin Blanc, et qui a prouvé qu'il n'y avait pas que le cul qui l'intéressait, les moignons aussi. Depuis quelques mois, Lapin Blanc Production utilise de temps à autre des morts-vivants pour certains tournages commandés par des collègues. Pour l'instant, ils ont été remarquablement discrets, et à Toulouse, personne (démons de passage compris) n'a remarqué quoi que ce soit de surnaturel.

Créée depuis deux ans, Lapin Blanc Production continue son petit bonhomme de chemin dans la sphère du cinéma et notre belle équipe s'attache en permanence à développer de nouveaux concepts. Jusqu'ici, tout roule, la hiérarchie laisse faire tant que ça ne déborde pas trop. Et puis ça fait bien marrer les collègues pendant les soirées vidéo...

Il leur faut compter quand même avec la présence toujours handicapante de certaines associations anti-pornographie et d'autres comités de censure, qui tentent de leur mettre des bâtons dans les roues. Mais les compétences sociales de Shilia aident beaucoup à faire passer la dragée. Les principales inquiétudes concernent quand même les nouvelles lois sur la pornographie qui sont mises en place en ce moment, et tous les procès concernant le respect de la dignité humaine qui se multiplient, mais jusqu'ici ils sont passés au travers et de toute façon Lapin Blanc Production compte s'ouvrir à l'Europe très prochainement, alors, la France...



LA VASELINE, C'EST POUR QUAND CA GLISSE PAS

Paul P. Dorlan, alias Djaalshuk, respectable Directeur Général de Lapin Blanc Production. Quarante-cinq ans, costume gris perle, propre sur lui et cigarillo à la bouche. Grade 1 de Marie-Jolie, à l'origine envoyé pour développer la pornographie dans le coin de Toulouse, il a pris sa mission très à cœur et utilise son temps libre pour faire tourner sa boîte. Il a eu l'idée de racheter Lapin Blanc Production en voyant un documentaire sur un mec qui ne pouvait plus bouger que son œil gauche. Comme quoi les idées les plus brillantes peuvent partir d'un rien. C'est lui qui gère le côté « création et développement » de la boîte. Il a su faire prospérer sa petite entreprise, et pense ouvrir une filiale en Hollande, où le marché semble plus ouvert. Bien sûr, il ne fait pas ça que pour son plaisir personnel. La corruption des âmes par le sexe est chose assez facile, mais il tente de rallier un éventail quelque peu différent de population à son emblème. Marco Paz, alias Oorphas, Directeur de Casting. Recruté par son pote Djaalshuk, il a trouvé l'idée assez sympathique pour être applicable et s'est donc lancé avec lui dans ce projet. Son engouement pour cette idée lui a d'ailleurs valu de se faire légèrement remonter les bretelles par Shilia, car il avait tendance à trop vouloir en faire. Utiliser des handicapés pour pervertir les bons chrétiens, c'est bien, mais trop de mutilation tue la mutilation. Il a donc du réfréner ses ardeurs, mais garde toujours une petite dent contre Shilia.

Sarah Lecœur, alias Shilia, Attachée Commerciale et Responsable Publicité. Sa mission : développer les productions indépendantes moisées et de mauvais goût, domaine où elle excelle. Sourire mielleux, tailleurs classiques et bouche en cœur, elle n'a pas son pareil pour convaincre un distributeur vidéo d'acheter un film. Elle a une idée très précise de la méthode à utiliser pour faire la promo de Lapin Blanc, et n'hésite pas à remettre en place ses collègues quand elle trouve qu'ils dérapent.

Vivien Landis, alias Azarth, grade 1 de Marie-Jolie, Gérant des bureaux parisiens de Lapin Blanc Production. Ancien hardeur, il a vu sa carrière s'ouvrir à une nouvelle voie quand il a été appelé en renfort par Djaalshuk. Depuis, il prend son travail très au sérieux, et met un point d'honneur à faire fonctionner correctement le siège parisien de Lapin Blanc Production.

LES BUREAUX TOULOUSAINS

Situé dans un quartier un peu chics de la Ville Rose, le siège social de la boîte ne laisse pas deviner les activités inavouables de nos compères. La société possède ses propres studios d'enregistrement afin de pouvoir tourner ses films à moindre coût et en toute discrétion. En dehors des démons, il n'y a pas d'autres employés. Pour ceux qui voudraient faire un tour dans les locaux, le rez-de-chaussée est un bureau de prod tout ce qu'il y a de plus classique, avec dossiers, chemises à soufflets et boîtes archives dans tous les coins, et des téléviseurs et des ordinateurs dans ce qui reste de place. Un petit bureau classieux a été aménagé à côté pour recevoir les associations et autres clients. Pour ce qui est du sous-sol, c'est une autre histoire. Le plateau de tournage a été aménagé de manière astucieuse, avec waterbed, matelas en nombre important et instruments divers, et bien sûr, totalement insonorisé. Il est utilisé pour la quasi-totalité des tournages de la boîte, et également pour certaines surprises-parties pour faire plaisir à des collègues. Y'a pas que le travail dans

la vie ! Les auditions se déroulent également ici. Dans les locaux, on peut trouver la collection intégrale des films tournés par nos joyeux drilles, ainsi que quelques sources d'inspiration diverses, comme des manuels de médecine sur les maladies handicapantes ou des photos de mutilations diverses accrochées aux murs des toilettes. En dehors de ça, il y a peu de choses d'importance cachées sur les lieux, à part la collection « hardcore » dissimulée dans un coffre dans le studio. Quand il y a un tournage spécial, on peut parfois trouver quelques morts-vivants qui évoluent dans les studios, et il y en a presque toujours un dans les locaux.

LES BUREAUX PARISIENS.

Ils se composent d'un simple deux-pièces dans un petit immeuble du 19^e arrondissement, qui sert lors des déplacements à Paris du groupe. Il est occupé par Azarth, qui gère les messages et le courrier pour les contacts parisiens de la boîte, et qui transmet tout à Toulouse ensuite. Il sert également de base aux activités annexes de Lapin Blanc, comme un quelconque notable toulousain en vadrouille à Paris, et qui aimerait se voir fournir quelques privautés...

EN POSITION ! (MA POUR INS)

Pour l'instant, l'Enfer n'attend pas grand chose de ce petit groupe pourtant prometteur, mais surveille comment les choses se déroulent. Si vos démons veulent, un soir, rendre service en aidant à répandre la perversité dans le Sud, ils peuvent toujours passer proposer leurs services, ils seront bien accueillis, avec une petite mousse et un homme-tronc en guise de plateau pour les petits fours. Et si en plus ils ont quelques infos sur des youyous défenseurs de la moralité dans le coin, le service spécial est garanti.

ON NE FAIT PAS D'OMELETTE SANS CASSER DES COUILLES (BA POUR MV)

Si des Anges sont dans le coin, on leur demandera sûrement de jeter un œil à l'activité pornographique qui augmente sensiblement dans les environs. Jusqu'ici, l'équipe de Lapin Blanc n'a pas été identifiée

MA

Signaler un Ange infiltré dans une association anti-pornographie du coin	+3
Éliminer discrètement un Ange infiltré dans une association	+8
Forcer un handicapé à participer à un film	+1
Faire participer un handicapé à un film sans contrainte	+4
Introduire Shilia ou Djaalshuk à un colloque sur « Le sexe et le handicap »	+5
Faire diffuser un film de la série le premier samedi du mois sur Canal	+12
Pervertir un personnage influent et l'amener à commander des services	+5
Discréditer une association anti-pornographie	+3
Aider Djaalshuk à ouvrir la nouvelle filiale en Hollande (avec ou sans l'IBBM par exemple)	+8
Faire reconnaître publiquement le droit au sexe aux handicapés	+1 PA*

*Doublé pour un démon de Marie-Jolie

BA

Premiers soupçons sur la nature des dirigeants de Lapin Blanc Production	+1
Par preuve avérée sur le groupe	+3
Par personnage public dénoncé	+5
Par film interdit de diffusion ou d'exploitation	+5
Par démon du groupe éliminé	+8
Par association anti-pornographie infiltrée ou créée	+5
Si le groupe arrive à discréditer publiquement Lapin Blanc	+1 PA
Par personne sauvée des griffes de l'organisation	+5

en tant que groupe démoniaque, mais s'ils sont découverts par un groupe d'anges en vadrouille, cela pourrait rapporter gros aux heureux défenseurs de la moralité, et leur valoir des compliments.

Bien sûr, ce groupe n'aura pas une incidence formidable pour vos campagnes, mais il pourra permettre à vos joueurs de tremper dans le milieu délicat et frais des magouilles mêlant sexe et médias. Une bonne enquête de fond pourra aboutir à de grands moments de sport, car découvrir un homme politique local qui se paye des familiarités avec des malheureux recrutés par Lapin Blanc, ça peut faire désordre...

CE MATIN, UN LAPIN A TIRÉ UN CHASSEUR...

Dans la série « si vous êtes dans le coin et que vous n'avez rien à faire », un petit état des lieux du crime.

TOUJOURS LÀ (INS)

Les amis de la poésie que sont Valentine Dreams sont en pleine guerre des nerfs contre « Chasteté pour le Christ », une association de morale menée par Iliael un ange de Dominique, qui est chargée d'enquêter en sous-marin sur les activités de certaines sociétés de charme. Bah oui, vous pensez qu'il n'y a que Lapin Blanc dans le circuit qui est menée par des démons ? Toujours est-il que la boîte risque de tomber dans le collimateur des youyou à brève échéance. Mauvais, surtout si les démons se font griller en tant que tels. Valentine Dreams contacte Lapin Blanc pour leur demander un coup de main afin de se débarrasser des gêneurs qui fouinent un peu trop près. Le but : distraire l'attention de « Chasteté » et se faire un peu oublier par le Premier Étage, par tous les moyens possibles, sachant que Valentine Dreams sont en mission officielle, eux ! Quant à Oorphaz, il va en profiter pour essayer de se débarrasser de Shilia, aiguillant « Chasteté pour le Christ » sur sa piste.

INS : EN ÉCHANGE

Par mort-vivant emprunté pour combattre les youyou (ils en ont peu)	4
Bénéficier des compétences du groupe pour des petits plaisirs personnels	8
Bénéficier d'entrées à la télé (merci Nybbas)	12
Solliciter Lapin Blanc pour faire chanter quelqu'un	8

OPÉRATION MONSIEUR PROPRE (MV)

Notre valeureuse équipe est en pleine promo de son dernier bébé, « Laisse tes moignons sur mes hanches », et distribue allègrement cassettes promotionnelles et flyers dans les vidéo-clubs toulousains et parisiens.

Les PJ munis de badges de l'association « Chasteté pour le Christ », sont reçus chez le préfet pour débattre du problème (atteinte à la morale publique). Le cher homme s'est fait remettre un échantillon du matériel pornographique et, oh, fatale erreur, se retrouve scotché sur le film, grâce au pouvoir Message subliminal adroitement glissé dedans par Shilia. Le voilà persuadé de la respectabilité de Lapin Blanc pour au moins six jours, le temps que la société écoule son lot promotionnel.

Dans la foulée, Martin Landerau, un adjoint au maire de Toulouse, est lui aussi victime du pouvoir (Charme) mais de manière permanente. Il se met à délirer complètement, en militant pour des lois ouvrant grande la porte aux missionnaires de la débauche.

MAKE ME GLORIOUS (INS/MV)

Cécile Clairét, une jeune servante de Dieu qui s'ignore, est victime d'un casting un peu particulier qui la fait rentrer dans l'univers assez hardcore de Lapin Blanc Prod. En effet, pauvre donzelle malheureuse ambitionnant de devenir star, elle a participé à un casting organisé par Oorphaz, qui a complètement pétié un câble et a décidé de tourner un film plus... personnel. Il a laissé à son assistante le soin de recruter une actrice qui s'est avéré être Cécile. Le but du film : amuser les démons du dessous, en leur montrant ce que peut faire un Shaytan en live et sur DVD pendant l'action...

Version INS. Étouffer l'affaire et se débarrasser discrètement de Cécile... ou plutôt de ce qui va en rester... Car évidemment Oorphaz n'a pas mis au courant ses petits camarades de jeu, et c'est par hasard que Djaalshuk va découvrir un DVD... Il ne faut pas que tout ça arrive aux oreilles des supérieurs, parce que ça risque de chauffer pour leurs matricules à tous.

Version MV. Une jeune servante de Dieu qui a été repérée un peu à la bourre à cause d'une erreur dans l'administration a disparu alors que deux anges s'apprêtaient à aller la récupérer et la mettre dans le droit chemin. Ils font leur rapport aux supérieurs et les PJ se voient confier la mission de la récupérer. Dernier indice : elle avait dit à sa camarade de chambre au foyer qu'elle allait faire un casting... Un film de série Z, avec des démons et des morts-vivants...

Paul P. Dorlan, alias Djaalshuk, démon de Marie-Jolie de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 2+, Baratin 5, Corps à corps 4, Culture générale 2 (pornographie 5), Défense 4, Discussion 5, Intimidation 2+, Métier (producteur ciné 5), Séduction 7, Raconter des conneries sur le bonheur des handicapés 7+

POUVOIRS

Charme 3, Membre exotique (langue barbelée), Non-détection 2+, Orgasme mortel 3

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

CHAPITRE TROIS

Contes

Sarah Lecoœur, alias Shilia, démon de Nybbas de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 7, Baratin 7, Conduite 2, Corps à corps 2+, Culture générale 2 (médias 4+), Défense 3, Discussion 3, Enquête 4, Informatique 2, Métier (relation presse 5), Séduction 3+, Tir 2 (arme automatique 3), Veiller au grain 7+

POUVOIRS

Charme 4+, Corps gazeux, Message subliminal, Volonté supra-normale 1

COMBAT

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

Marco Paz, alias Oorphaz, démon de Shaytan de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	5	3	3	1+	3

TALENTS

Aisance sociale 2+, Art 1 (gravure sur peau 4+), Athlétisme 4, Baratin 2+, Conduite 4, Corps à corps 6+, Culture générale 1

(pornographie 2+), Défense 6, Discrétion 4, Discussion 3, Informatique 2, Intimidation 5, Médecine 4, Déraper -la bave au coin des lèvres- 6

POUVOIRS

Décépitude 2+, Esquive acrobatique 2, Membre exotique (griffes), Peur 1+

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Vivien Landis, alias Azarth, démon de Marie-Jolie de grade 1

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 3+, Baratin 4, Conduite 2+, Corps à corps 2+, Culture générale 1 (pornographie 3), Défense 2+, Discrétion 3, Discussion 2+, Informatique 2, Intimidation 2, Kama sutra 6, Séduction 7, Tir 1 (arme de poing 2+), Exhiber son physique 5+

POUVOIRS

Charme 2, Orgasme mortel 2+

COMBAT

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



SABBATS CONCILIABULES ET

Amiens. 00h04. Quartier résidentiel endormi. Yatot, incarné dans la peau d'un quadra sec et nerveux, fait les cent pas au milieu de son salon. Il s'arrête, frotte d'un geste vif la manche de son costard gris pâle où il lui semble avoir décelé la trace d'une poussière et reprend sa ronde.

Face à lui, sur le canapé similicuir, Voktor, un type en bleu de travail, les yeux grands ouverts, fixe sa mallette posée sur ses genoux. À ses côtés, Belzec, une punkette blafarde, se concentre sur les pièces d'un puzzle 6 ans et + étalé sur la petite table basse. Au loin, le ronronnement d'un moteur déchire le silence de la nuit. Yatot se fige et Belzec jette des coups d'œil furtifs à droite et à gauche, la main tremblante. Une Lamborghini rose bonbon se gare devant le pavillon et une longue paire de jambe s'en extrait. Yatot, surveillant le mouvement depuis la fenêtre, s'exclame :

« C'est Sarah Kraft ! Qu'est ce qu'elle fait là, Voktor ? Tu m'avais dit que la gendarmerie l'avait coincée !

- Mou...mous...mouss », hoquète Belzec de tous ses poumons.

- Voktor pas mentir ! Voktor fait le boulot et puis disparaît... Sarah arrêtée », fait Voktor en fixant sa mallette.

La porte s'ouvre et, ondulant des hanches, Mademoiselle Kraft s'avance dans le salon : « Saluut patron, vous êtes terriblement sexy dans ce petit costard tout étriqué... ». « Je me limerai bien les ongles moi », ajoute-t-elle mentalement, ce qui permet à Yatot de savoir qu'il est bien face à la vraie Sarah Kraft. Elle continue :

« Les policiers ont été très gentils, ils m'ont relâchée cet après-midi en m'affirmant qu'ils n'avaient pas de charge contre moi...

- Mou...mous...mouss, hoquète Belzec.

- Oh, ma pauvre chérie, t'es encore toute retournée du barrage que Voktor a forcé hier », compatit Sarah. Effondré, Yatot tente de réunir ses pensées :

« Tu es en train de me dire que les cognes t'ont relâchée et que tu es venue chez moi, directement, c'est bien ça ?

- Baah Non, j'ai fait un peu de shopping avant. C'est tellement le stress la garde à vue...

- J'essaie de comprendre : vous arrosez un bled de 200 habitants au fusil d'assaut, vous incendiez trois baraques et les flics te laissent partir ?

- Pas de témoins, tous PLOP, fait Voktor.

- Mou...mous...mouss... »

Depuis l'extérieur, une voix filtrée par le timbre synthétique d'un mégaphone, ordonne : « Ici le GIGN, sortez les mains en l'air, tout le voisinage est bouclé.

- Oh zut, j'ai été suivie, constate Sarah. Mais, je suis sûre qu'avec un bon avocat on peut encore s'en tirer.

- Moussssssss » persévère Belzec.

Voktor a bondit derrière le canapé et ouvre la mallette malgré les protestations hystériques de Yatot. Pendant ce temps, Sarah Kraft sort du pavillon en trottant sur ses talons à aiguilles :

« Ne tirez pas !

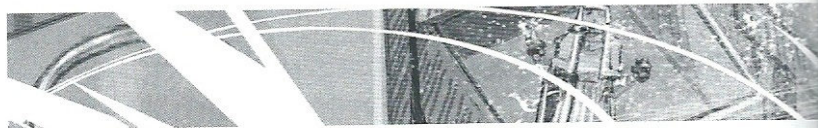
- Oh une blonde ! Commissaire ?

- FEU À VOLONTÉ ! »

Alors qu'une pluie de balles s'abat sur le pavillon, Voktor enclenche la mise à feu et une déflagration assourdit tout le quartier.

« Appelez-moi Notre-Dame et voyez si la cellule sommeil profond est dispo tout de suite pour les voisins. Ah, et demandez au docteur Menez s'il a pas deux ou trois cadavres carbonisés à nous envoyer pour la morgue d'Amiens. » Le commissaire jouant avec ses bacchantes dorées s'éloigne du périmètre. À trois cents mètres de là, un petit nuage de fumée discret se glisse à l'intérieur d'une camionnette et Belzec se matérialise sur le siège conducteur. Le visage du commissaire apparaît dans l'encadrement de la vitre latérale tandis qu'une lame lumineuse transperce la tôle de la portière et le flanc du démon : « Meurs pourriture anarchiste ! » et dans un dernier souffle, Belzec hurle...

« MOUSSTAAACHU »



LES SABBATS, UNE MAIN D'ŒUVRE PAS CHÈRE

Dès le moment où la hiérarchie commença à envoyer des groupes de démons faire le maaal sur Terre et notamment fritter la youyou powa, les gros rougeauds déployèrent des trésors d'imagination pour s'occuper entre deux missions.

Ah ma bonne dame ! Vous me direz, à l'époque tout était plus simple. Les moyens inventés pour se divertir, révoltes, épidémies, invasions barbares, corroborées justement avec les vues de l'administration démoniaque : votre supérieur vous récompensait pour votre virée corruptrice d'un week-end à Lutèce... L'apogée de cette belle époque se situe au Moyen-Âge avec les partouzes au fond du sous-bois, attirant toutes les « sorcières » consentantes de la région. Une bonne manière de s'envoyer en l'air en éloignant les brebis de l'Église... Ainsi l'usage a retenu le qualificatif de « sabbat » pour nommer ces groupes, simples ancêtres des cercles démoniaques.

Concrètement, de retour en Enfer, la hiérarchie prit l'habitude de sélectionner, parmi chaque sabbat, le démon, qui, au moins en apparence, semblait être le plus compétent dans cette spécialité. En général, soyons clair, il s'agit en fait de celui qui était en charge des rapports d'activité en période chômée.

L'avantage pour l'heureux élu, c'est qu'à son prochain passage sur Terre (en moyenne quelques siècles plus tard au grade 0), il se souvient de sa précédente incarnation et ainsi de suite. Si la hiérarchie lui laisse sa mémoire (lavée de toute cachotterie top confidentielle du Grand Jeu), c'est pour qu'il reprenne ses anciennes activités sabbatiques dans ses temps libres. Ce qu'il fera, selon toute probabilité, car de par sa nature faire le maaal le divertit. La notation fonctionne alors comme pour les cercles, selon un système de mauvaise action préétabli (adaptation de l'incarnation précédente). Évidemment, s'il n'en fout pas une sur ce terrain, il finira par se faire sacquer même si par ailleurs il réussit avec brio les missions officielles. Hé oui, la DRH infernale n'est pas du genre à distribuer des primes de Noël ; être l'héritier d'un sabbat c'est avant tout faire des heures supp' gratuitement.

Bon, insistons maintenant sur l'avantage d'avoir conservé une partie de ses souvenirs. Le démon / familier est une source de renseignements sur ce qui a pu se passer à l'époque et éventuellement générer encore des conséquences dans le présent. Ensuite, il se souvient de ses anciens alliés et ennemis ce qui a priori lui donne un avantage sur eux, si (faible probabilité toutefois) il les croise à nouveau sur Terre dans sa nouvelle couverture.

Enfin, et là c'est à double tranchant, le démon / familier dispose d'un savoir-faire dans sa spécialité, hérité de son incarnation précédente. Alors là, précisons-le tout de suite, ça n'a aucune incidence sur ses talents, pouvoirs ou caractéristiques. Simplement, il sait comment faire tourner la boutique en évitant les erreurs commises précédemment. Bref, a priori, c'est un malin, encore que les temps changent rapidement et que ses souvenirs puissent parfois être un handicap pour s'adapter à la modernité.

Par ailleurs, au moins jusqu'au 19^e siècle, les membres d'un sabbat avaient pour habitude de se donner des titres pompeux, selon leur spécialité, tel que *Légitime Parfum des Entrailles* ou *Cavalier Ardent du Sous Bois*. Ce qui est intéressant avec ces titres, c'est que la hiérarchie les officialise en Enfer et là ça en jette. Concrètement, avoir un titre pour un familier, ça n'empêchera pas son supérieur de s'asseoir sur son visage pour se torcher avec. Mais la plupart des démons seront enclins à penser (même si c'est totalement faux) que le détenteur du titre est un « chouchou » de la hiérarchie ou d'un prince-démon. Résultat : soit ils le détestent, soit ils auront tendance à suivre ses combines et accepter de participer au sabbat de sa nouvelle incarnation, estimant que ça peut booster leur propre carrière.

LES CONCILIABULES, LA LUTTE CONTRE LES MECHANTS PAS BO

Comme chacun sait, un ange incarné sur Terre n'a pas besoin de se divertir dans ses temps libres. Officiellement, il goûte pieusement les bienfaits de la Création et n'a d'autre souci que de secourir l'infortuné, la veuve ou l'orphelin. En même temps, c'est à chacun de trouver la voie vers le Seigneur, l'ange ne devrait donc pas intervenir. Mais quand même des fois, le sort s'acharne un peu trop et en plus toujours sur les mêmes. C'est louche. À bien fouiller, l'ange finit par déceler la signature du malin. Alors il va voir ses potes et ensemble il tente de réparer les pots cassés après la virée des gros rougeauds. Si vraiment il y a une piste toute fraîche, il peut la suivre. Mais il est plutôt là pour effacer les traumatismes et raisonner les âmes corrompues.

C'est ainsi que se forment les conciliabules, groupes spécialisés dans la lutte contre les sabbats.

Alors voilà comment ça fonctionne. Les anges sur l'initiative d'un conciliabule lors d'une précédente incarnation ne se souviennent de rien. De temps à autre, un archange soucieux de résoudre des problèmes dont il pressent plus ou moins lointainement l'empreinte du rougeaud vient en parler à Yves. Depuis sa bibliothèque, celui-ci déterre un parchemin un peu moisi relatant les activités d'un groupe d'anges, il y a dix siècles en période chômée. Il compare à l'époque actuelle et si ça lui paraît pouvoir coller, il réactive le conciliabule concerné.

Pour ce faire, Yves va voir un ange ayant participé au groupe et lui raconte qui il était et ce qu'il a fait. « Waoouh great !! J'ai fait tout ça moi ? » qu'il se dit l'ange et boum c'est reparti comme en quarante. Le cas échéant, il peut récupérer plusieurs membres du conciliabule. La seule condition, c'est que les anges soient actuellement incarnés sur Terre. Yves ne précipite jamais la date de la prochaine incarnation pour ce motif. Jamais.

Bon, maintenant, on pourrait se demander pourquoi l'archange se livre à ce passe-temps, lui qui d'habitude, dans les suppléments

SABBATS ET CONCILIBULES

MV, préfère s'absorber dans la contemplation des grands plans divins, le rictus aux lèvres, hein pourquoi ?

La raison est simple. Les anges ne devraient théoriquement pas influencer les actes d'humains qui ne subissent pas les fantaisies des démons. Or la limite est souvent difficile à établir. Yves est donc là pour tenter de faire respecter un peu le principe de libre arbitre, malmené par les archanges eux même.

Prenez Dominique par exemple. Voyant des rapports d'activités spontanés s'entasser sur son bureau, il se dit qu'il y a un potentiel... Du coup, il réoriente les activités des conciliabules selon ses besoins immédiats, ses priorités, bref il détourne. Pendant ce temps, Yves le regarde faire, le rictus aux lèvres. Là, ça ne signifie pas : « *De toute façon, je le savais* », mais plutôt : « *Mon petit Domi je t'aime bien, mais t'es encore en train de me casser la baraque* ». Vraiment, l'archange des Sources se demande bien à quoi ressemblerait le Grand Jeu sans lui.

LA CONFRERIE DES LUNES FANEES (CLF)

OU LA VRAIE VERITE VRAIE SUR LE DESTIN DE VICTOR HUGO

Victor n'est pas mort, Les livres d'histoires nous ont toujours menti, les salauds ! Atterrissant à la fin du 20e siècle, il a langoureusement savouré le succès de sa très vaste carrière et le souvenir éternel que son empreinte artistique a laissé sur les générations de demain et d'encore après. Bien sûr, la société du futur a aussi ses travers et ses fantaisies telles que le faire interner en H.P. à chaque fois qu'il prétend en public qu'il est Victor Hugo. Mais Victor n'en veut pas à l'homme de la rue, comment pourrait-il comprendre le bon bougre ? Enfin cette belle humeur a fini tout de même par lui passer, lorsque après s'être échappé de l'asile pour la dixième fois, il a découvert le film *Nom de code : les Misérables*, une insulte majeure à son œuvre divine ! Ça y'est le voilà qui blasphème, la preuve matérielle qu'il se prend pour Dieu, il est cuit ! Et tandis que les portes du paradis se referment, Victor s'enfonce encore. On l'a vu dans le métro piquer le sac d'une vieille, mettre une beigne à un contrôleur et faire du rap avec des pakistanais...

MIGNONNE, VIENS VOIR DERRIERE LES BUISSONS SI LA ROSE QUI CE MATIN AVAIT ECLOSE...

Si la CLF a trouvé dans le mouvement romantique les germes futurs d'une formidable fabrique à dépressifs matérialistes, ce sabbat existe depuis bien plus longtemps.

Lacesh, en bon démon de Morax qui se respecte, a toujours raffolé des récits fatalistes sur le devenir de l'homme, la vieillesse et la mort et surtout, pour qui sait lire entre les lignes, le doute permanent, la grande flippe aux tripes, de l'existence ou non, en

bout de course, de jolis champs de pâquerettes au printemps avec un vieux bonhomme sympa qui distribue la soupe.

En général, jusqu'à une période récente pour l'écrivain, l'homme public, l'artiste, le ticket pour l'Enfer ne faisait pas beaucoup de doutes, mais son public, hein ? Ils ne vont quand même pas envoyer une jeune catho brûler en Enfer tout ça parce qu'elle est fan de Molière, pas vrai ?

Donc, pendant des siècles, la CLF s'est absorbée dans une action de terrain minutieuse, visant à utiliser les œuvres littéraires pour pervertir ses passionnés. C'est en effet une des seules faiblesses qu'on trouve chez les plus vertueux et le must évidemment c'est de retourner les angoisses contenues dans la Bible contre son propre lectorat ; le doute, toujours, éloigne du Créateur.

Selon les époques et les moyens, Lacesh a utilisé bien des recettes. Du temps de Baudelaire, par exemple, il avait un compère de chez Scox qui lui avait monté une secte satanique en s'appuyant sur la lecture des *Fleurs du mal*, facile et bon teint. Un pote de chez Andrealphus (oui, souvenez-vous, l'ancien Prince de la Trique), lui déflora trois douzaines de sainte nitouche l'année de sortie de *Mme Bovary*. Comme bien d'autres démons de Morax, Lacesh repère une élite de grenouilles de bénitiers, s'incruste à dîner et avec patience utilise la littérature pour contre-carrer le dogme. Ensuite il envoie un de ses potes pour pousser la victime aux travaux pratiques. Un exemple peut-être ? Voyons...avec son pouvoir de grade, Tentation, il amène un curé à lire Zola, puis durant de longues soirées au coin du feu, son incroyable talent de Discussion (la patience, toujours la patience), il finit par lui faire admettre que vraiment l'idée de Dieu, c'est juste un truc de riches pour ne pas se faire égorger par les pauvres. Voilà notre curé mûr pour rencontrer un serviteur de Furfur qui lui tendra le premier pavé à balancer à la tête d'un notable locale.

VICTOR HUGO, LA TRUE STORY

Le coup d'éclat de Lacesh qui a récemment fait un gros coup de pub à la CLF, c'est le dossier Hugo. Ce grand homme avait si bien manœuvré qu'au crépuscule de sa noble existence les services de Morax commencèrent à émettre de sérieux doutes sur son arrivée prochaine en Enfer. Et s'il avait gagné son ticket pour le paradis ? De quoi discréditer Morax auprès du Conseil infernal. Lacesh, alors incarné sur Terre, décide de tenter le tout pour le tout. Convoquant un de ses potes de chez Kronos qui apprécie son travail, les deux compères font ingurgiter à Hugo une potion shakespearienne qui le rend tout raide. Une fois déclaré mort, ils le remplacent in extremis par un vrai cadavre juste avant la crémation et envoient le Hugo dans le futur. Lacesh se dit que là bas, soit il a été complètement oublié et alors il pétera un plomb ce qui prouvera sa vanité, soit son œuvre a été immortalisée et alors il pétera un plomb ce qui prouvera sa vanité. Bref, ça devrait marcher. Heureusement pour Lacesh, dans le futur, il y a toujours un petit malin pour faire en sorte que les grands hommes se retournent dans leur tombe. Là c'est la sortie de *Nom de code : les Misérables* qui transforme le génie en monstre haineux. Il faut noter aussi que le démon de Kronos a obtenu un 666 aux dés, ce qui a permis d'envoyer Hugo l'année exacte de la sortie de ce

CHAPITRE QUATRE

Initiars et conciliabules

fameux film. En effet, avec une marge finale de dix, le grand homme aurait dû débarquer au minimum en 2085, année qui ne fait pas partie du sujet de cette extension.

Entre temps, Lacesh s'est fait trucher par un ange de Dominique déguisé en ingénue tout droit sortie de *La philosophie dans le boudoir*. Il attend sagement sa prochaine réincarnation dans 786 ans, 154 jours 2 heures et approximativement 28 secondes lorsque Morax, ressentant un trouble dans la foi, le renvoie illico sur Terre. Sa nouvelle mission, puisqu'il l'accepte : continuer comme avant tout en s'assurant que les artistes actuels prennent la bonne voie le moment venu. Non pas que ça soit vraiment ce qui manque en Enfer, les artistes, mais le conseil angélique semble adopter des positions de plus en plus libérales à leur sujet. Il y a trop de dossiers dans la balance et quand Morax voit que Kant a terminé puceau à 80 ans, il se dit que vraiment, il faudrait quand même commencer à faire gaffe. Quant à Picasso, il a été vu pour la dernière fois dans la file d'attente du Purgatoire, depuis, plus aucune nouvelle. Ils ne vont pas nous canoniser Johnny quand même ?

LE DON DE DIEU

Tandis que Victor Hugo agresse des vieilles dans le métro, Lacesh prend ses marques. Incarné dans le corps d'un universitaire lyonnais, Thierry Belcolone, il décide de réorienter son enseignement de littérature, et le rebaptise *l'optimisme et l'inconséquent dans la littérature romantique*, un plaidoyer en faveur de l'auto-destruction qui attire un véritable fan club parmi les étudiants. Il s'amuse bien avec eux, mais il n'a pas vraiment le temps pour les travaux pratiques. Sa demande à la hiérarchie de mise en contact avec des serviteurs de Furfur, Samigina, Marie-Jolie ou encore Nisroch restant sans réponse, il remet ça à plus tard et passe à son objectif, une première liste dressée par Morax de 87 artistes à récupérer vite fait. Pourquoi ceux là ? Aucune idée, ça peut être dû à un talent scénique qui rappellerait presque les chants célestes et donner même à un démon l'impression d'être touché par la Grâce, un mode de vie ascétique, une extrême modestie, un acte d'authentique rédemption... Les deux seuls points communs entre eux sont le don artistique et le fait qu'ils n'aient aucun, mais alors aucun héritage surnaturel. Le travail de Lacesh consiste à leur apprendre la vanité et sur ce coup-là ses trucs pour jeunes vierges de bonnes familles, ça ne fonctionne absolument pas. Donc, il tape là où ça peut faire mal, il les rend méchaaants en leur faisant des coups pas clairs. Une petite aventure extra-conjugale de leur cher et tendre peut-être ? Ou alors un petit coup de vieux après un concert (Malédiction : Vieillessement) ? Un contrôle du fisc ? Allez, il doit bien y avoir un truc qui devrait leur faire perdre patience... Ce qui est sûr en tout cas, c'est que si un démon de Kronos renouvelle l'exploit de 1885, le succès est assuré contre la cible visée.

Pour le moment, Lacesh en a grillé six en utilisant les techniques les plus loufoques. Selon sa cible, il recrute ses assistants par l'Entrefilet. La confrérie n'est en effet composée que de membres temporaires, car, travers spirituel, il flippe qu'un autre lui pique son « bébé », la CLF. Étrangement, les destins de Lacesh et de Victor Hugo semblent à présent liés, car ce dernier est victime de métempyscose à chaque fois qu'une cible gagne

son ticket pour l'enfer et ça dure d'une minute à vingt-quatre heures. En gros, durant ce laps de temps, le corps de Lara Fabion accueille l'esprit de Victor Hugo et vice versa, d'ailleurs une petite séance d'hypnose sur les patients à ce moment là permettrait de comprendre le truc.

MAIS AU FAIT, D'OU ELLE VIENT C'ÊTE LISTE ?

Alors autant le dire tout de suite, Lacesh n'ira jamais au bout de la liste car plus il avance plus la tâche se corse et son ego surdimensionné reprend le dessus. À partir de la cible numéro neuf, il commence à perdre pied et utilise des méthodes de plus en plus expéditives finissant par recruter des tueurs pour accélérer l'envoi du colis au paradis, ce qui est le symétrique inverse de sa mission. Toujours à INS, les PJ ont intérêt à suivre une voie médiane. D'un côté, ils ont deux cents étudiants en littérature servis rubis sur l'ongle et prêt à se plier à toutes leurs fantaisies par paquet de dix, pour un peu qu'ils y mettent la forme. De l'autre, plus le temps passe et plus Lacesh va tenter de les associer à son objectif (parce qu'il devient incapable de le remplir), si bien que s'ils ne se lassent pas, au bout de deux ou trois « opérations » ils finiront par avoir pour ordre de mission officiel d'abattre Lacesh et de récupérer la liste. Le PJ nommé à la place de Lacesh aura lui-même intérêt à sous-traiter cette usine à gaz auprès de quelques grades zéro fraîchement incarnés.

Quant à l'origine de la liste, et bien elle a été dressée par Kronos et euh... elle était aussi en possession de Yves. Disons que lorsque Kronos va faire un tour dans le futur, les mille deux cents prochaines années (fréquences courtes) sont un peu parasitées. Oh rien de très grave, mais c'est toujours un peu pénible la friture. Alors il appelle la maintenance, et v'là qu'il découvre 87 existences dont l'immortalisation artistique condense les lignes de temps. Amusant, ce phénomène, ça lui rappellerait presque Copernic. En regardant de plus près, il voit en 2112 tout un staff de Didier en train de s'activer autour de l'œuvre de l'un d'entre eux... mais qu'est ce qu'ils foutent là ? De la promo pour Dieu avec une œuvre profane ! Il remballa la camelote et se dit que décidément, il abuse trop de la poussière d'éternité... Bon en même temps, il se souvient s'être fait la même réflexion en ayant la vision de Baal et d'Andrea s'emballer... enfin celle-là (la vision) avait beaucoup plus de panache... un vrai bad trip. Dans le doute, il transmet donc à Morax lors d'un cocktail, comme ça l'air de rien, la liste, genre : « si t'as le temps pour jeter un coup d'œil ». Depuis d'ailleurs, il ressent une très légère amélioration dans les transmissions. Côté Yves, pas plus d'engouement, une note sur son encyclopédie multimédia : « *Fabion, L. 2025. Canonisation ?* » suivie d'une liste de 86 articles associés. Bah, après tout on ne sait jamais et il envoie un serviteur vérifier tout ça, Trikatael, incarné dans le corps de Luigi Francusa, archéologue italien à la retraite. Enfin, Morax à bien y réfléchir, trouve tout cela absolument divin, oui divin, il blasphème, cela fait aussi partie de ses attributions. Quoi qu'il advienne, cette liste, c'est de la publicité gratuite pour son ministère. Même si son domaine se fait un peu rogner au passage, après tout, récupérer Britney Spear, il n'y tient pas plus que ça. Par contre, il a de quoi polariser pas mal de serviteurs autour d'une action de terrain de longue haleine. On ne

SABBATS ET CONCILIABULES

sait pas, c'est peut-être le début d'une offensive sans précédent du camp d'en face ! Cette liste, il peut toujours la rallonger au fur et à mesure, qui viendrait la contester ? N'est-il pas le mieux placé pour comprendre l'art ? Les sources les plus sérieuses peuvent se perdre elle-même en conjoncture et les analyses biographiques être totalement erronées. Regardez Victor Hugo par exemple. Voilà donc le sentiment du prince : amener les hiérarchies angéliques et démoniaques à investir des moyens de plus en plus importants dans une lutte aux enjeux plus fantasmés que réels. L'art pour l'art, tout simplement.

LACESH, PRECURSEUR

Trikatael a vite retrouvé la trace du démon et, selon sa méthode douce, l'a invité à palabrer à un café en terrasse. Depuis, Lacesh, admettant qu'une bonne discussion de philo entre ennemis ne fait pas de mal de temps à autre, rencontre régulièrement l'ange. Celui-là tend à le persuader que son combat est perdu d'avance, ces 87 âmes iront quoi qu'il advienne au Paradis (ce qui est faux). Si Lacesh va effectivement adopter ce point de vue, ça n'est absolument pas dans le sens que Trikatael envisageait, puisque le démon, heurté dans son orgueil (« *oui je suis un nul* »), va, comme évoqué précédemment, commencer à dézinguer les cibles. Parallèlement, l'ange qui a vaguement eu l'occasion d'observer les pratiques de Lacesh décide, n plus de sa mission de « surveillance », d'attirer à Dieu les artistes en perdition, ouvrant ainsi la table de BA. Il a d'ailleurs envisagé un voyage à Los Angeles pour rencontrer Marilyn Manson mais c'est un peu loin et il a peur que ses rhumatismes le relancent.



C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

À INS, Lacesh cherche des collègues motivés pour s'occuper de son fan club lyonnais. Il organise souvent des soirées dans la propriété de Mme Fanitello, femme d'un riche industriel, et mécène du démon. Les PJ auront alors l'occasion d'être introduit auprès des deux cents membres qui les accueilleront avec beaucoup de dogme vu que Lacesh les présente comme ses proches amis. Après, du moment qu'ils respectent les règles du Grand jeu, ils disposent du carnet d'adresse et ils en font ce qu'ils veulent. Pour schématiser, on considère que chaque étudiant a dix amis proches au sein du réseau qu'il ramènera au PJ qui lui propose telle ou telle activité. Ils n'obéissent pas au doigt et à l'œil comme de vulgaires zombis. Il faut y mettre la forme. Par exemple, un démon d'Asmodée doit d'abord emmener ses brebis au casino et leur donner le goût du jeu (test de Discussion difficile) avant qu'ils ne se décident à jouer les économies de leur famille. Ensuite, Lacesh tente de convaincre les PJ de bosser sur sa liste, faisant miroiter la notoriété qu'ils y gagneront auprès de son prince. Il est aussi prêt à payer chaque intervention dix mille euros (argent de son mécène), ce qu'il propose lorsqu'il recrute par l'Entrefilet. Mais dans ce cas, Morax ne donne pas de récompense en PA.

MA

Par humain pervers par une œuvre artistique (volet théorique)	+4
Par humain qui passe à l'acte (volet pratique)	+2
Par humain Lambda se découvrant une vocation artistique	+1
Par personne public (non artiste) se découvrant une vocation artistique	+8
Par artiste « cible » (liste de Morax) récupéré	+1 PA*
*Doublé s'il s'agit d'un serviteur de Morax ou de Kronos	

EN ÉCHANGE

Par humain sans vice, alléché par les discours de Lacesh (ne marche qu'avec ceux qui ont au moins quelques rudiments de culture générale)	6
Recommandation de Thierry Belcolone pour être introduit dans un cercle littéraire	1
Par bouquin ou tableau fourni par Lacesh avec les pouvoirs Vieillesse ou Charme	8

BA

Par artiste qui trouve la foi et le code de conduite qui va avec	+8
Par ex-sainte nitouche qui laisse tomber Mme Bovary (la rédemption quoi !)	+4
Par artiste « protégé » (liste de Morax) qui ne passe pas dans le camp d'en face	+1*
* Si Lacesh retourne en Enfer tous les PJ récupèrent les 87 points du pactole	

QUGLI VORZOK (MV/INS)

Résident à Stockholm, ce lituano-hongrois de soixante-dix ans est un virtuose de la viole de gambe électrique dont il joue un peu à la manière de Jimmy Hendrix lors de ses concerts. Compositeur de musique contemporaine réputé, il ne vit qu'à travers de son art et ne s'intéresse à rien d'autre.

Lacesh prépare une fausse partition censée avoir été écrite en 1972 par Bamba Truzcok, l'éternel concurrent de Vorzok jusqu'à sa récente mort. Sans talent, il a cependant toujours fait de l'ombre à Vorzok grâce à ses nombreux amis critiques d'art. Maintenant, le génie de Vorzok est sur le point d'être reconnu, à moins qu'on ne découvre que ses compositions récentes sont un plagiat d'une partition inédite de Truzcok, intitulée *Total Truzcok*, elle-même, le faux écrit par Lacesh en plagiant les dernières compositions de Vorzok. Il reste à orchestrer la « redécouverte » de cet inédit et corrompre l'expert en graphologie, Qugli perd alors son sang-froid.

C'est bien la colère qui sommeille au fond de lui, et le résultat sera à peu près le même si on l'empêche de jouer de la viole pendant deux jours.

MYMIAM DEKOOR (INS)

Hollandaise d'origine turque au mode de vie ascétique et résidant dans une modeste mansarde dans la périphérie de Berlin, l'optimisme

CHAPITRE QUATRE

Tabbars et conciliabules

de son œuvre littéraire, si on ne fait rien, risque de marquer les générations futures. Mais pour l'instant, elle est dans la dèche et c'est d'ailleurs de là qu'elle tire son énergie artistique. L'excès en fera l'égale de ses contemporains, et désabusera la partie de son œuvre qu'elle n'a pas encore écrit. Un espoir avorté en somme.

JUSTINE GOLETTE (INS)

Sculpteuse française prolifique, sa seule muse, c'est son petit mari, Col Golette, qui fait le ménage et rapporte les thunes à la maison, pendant qu'elle se consacre entièrement à son art. Cet équilibre symbiotique pourrait être rompu par une liaison extra-conjugale. Mais Col Golette est particulièrement zen et, à moins d'utiliser un pouvoir de grade, toute tentative dans ce sens est simplement « incroyable ». À croire qu'il se la colle.

PUISQUE JE VOUS DIS QUE NE JE SUIS PAS FOU ! (MV)

Mission officielle, les PJ doivent emmener le docteur Miclaque, psychiatre aux urgences et serviteur de dieu, dans une abbaye acquise à la cause (par exemple les *Beaux Jours*), en vue de lui faire prendre un repos forcé. Il refuse les piqûres et prétend que Victor Hugo est passé dans son service alors qu'il était victime d'un dédoublement de personnalité, se prenant pour le chanteur Michel Saindoux à l'heure où celui-ci est accusé de harcèlement sexuel sur la personne de Martin Lafleur, ancien combattant. Une enquête et un rapport à la hiérarchie entraîneront une mise en relation avec Trikatael qui cherche justement des anges pour infiltrer le cercle littéraire de Thierry Belcolonne. Rappelons que ses fans, s'ils ne sont pas encore totalement atteints, représentent déjà un certain niveau de débauche pour les anges. Ils tentent d'ailleurs de les inciter à faire avec eux des trucs pas bien catholiques.

Lacesh, alias Thierry Belcolonne, démon de Morax de grade 1, Chevalier de l'Abîme Immortel

Dandy libertin sorti tout droit de la philosophie sadienne, il semble prendre tout à la légère et s'accommode des démons les moins classes avec beaucoup de patience, du moment qu'ils font un tant soit peu avancer sa cause. Toutefois, Lacesh reste totalement imbu de sa personne et hormis les nombreuses heures passées à s'admirer dans le miroir, ses bouffées d'orgueil sont rares et se traduisent par l'usage de la violence. C'est ainsi qu'il dérape, sous l'influence de Trikatael, au point de devenir gênant dans les desseins de son Prince.

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 3, Discussion 6, Enquête 4+, Séduction 6, Art 4 (littérature 5), Culture générale 4 (romantisme 6), Proposer de philosopher dans le boudoir 7+

POUVOIRS

Aura de confusion 3, Charme 4, Corps gazeux, Malédiction : « Vieillesse » 3, Œuvre artistique

COMBAT

18 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Trikatael, alias Luigi Francusa, ange d'Yves de grade 1

Un petit vieux plein d'enthousiasme qui se passionne autant pour la peinture académique que le rock'n roll. Il utilise son pouvoir de Philosophie pour ramener les humains dans le droit chemin, mais conseillant plutôt la lecture de Kant que du Nouveau Testament, les services de Dominique pourraient finir par voir d'un mauvais œil son écoute intensive des albums de Marilyn Manson.

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Baratin 4, Corps à corps 1, Culture générale 8 (peinture italienne 8+), Défense 1, Discussion 8+, Enquête 8+, Fouille 4, Langues (hébreux, arabe, grec, latin), Médecine 3+, Savoir militaire 1 (machivélisme 3+), Se curer le nez en douce 6

POUVOIRS

Détection du mal 3, Jet d'eau bénite 2, Langage Universel, Philosophie 4+

COMBAT

22 PP, 8 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

LA CRECHE

On vous dit la crèche, vous pensez Marie, Joseph, le bœuf et l'âne, et bien pas du tout !

Depuis bien longtemps, les forces du mal s'intéressent au sort de leurs bambins maudits égrainés dans la nature par inadvertance. Sans avoir le Chan Kara des bouddhistes (les tests qui permettent de révéler le Dalaï-lama), les bonnes prédispositions n'échappent pas aux démons. Une fois les autorités compétentes averties, les vérifications d'usage effectuées et les gêneurs (famille) écartés, les gamins sont envoyés à La Crèche.

C'est une sorte d'orphelinat pour les enfants de démons et comme ce serait dommage de laisser perdre des éléments prometteurs, même si ce ne sont pas des antéchrists en herbe, on les garde pour leur apprendre deux trois trucs, histoire d'en faire des futurs agents du mal.

Un tel rassemblement n'étant pas toujours simple à gérer, un personnel ultra-compétent (pas forcément ultra-volontaire pour du baby-sitting) a été mis en place dans une discrète petite bourgade de l'Isère.

MAIS OÙ ELLE EST CETTE CRECHE ?

St Etienne de Crossey se trouve au fin fond de l'Isère, région réputée pour ses moines alcooliques bénis qui fabriquent la Chartreuse. C'est un village à flanc de montagne sur le passage de la nationale qui mène à Grenoble mais ce n'est pas une zone vraiment touristique. Il y a le camping des frelons, la salle des fêtes, la promenade de la vierge qui surplombe le village, et un cimetière c'est tout.

Le domaine de l'orphelinat est un peu à l'écart du village et comprend plusieurs bâtiments ; réfectoire, salle de cours, bâtiment

SABBATS ET CONCILIABULES

administratif, dortoir, et un petit gymnase avec des sous-sols qui servent de dortoir à tout ce qu'il n'est pas décent de montrer. Le mur d'enceinte paraît vétuste, mais il est source d'une attention particulière pour Lexandre qui envoie régulièrement des goules jouer les maçons pour renforcer les faiblesses. En guise de footing, il fait lui-même le tour du mur d'enceinte chaque matin au lever du jour.

LEXANDRE, ALIAS M. LE DIRECTEUR

Lexandre est un solide gaillard étriqué dans un costard gris des plus tristes, des souliers toujours impeccablement vernis et une cravate d'un noir profond qui reflète son moral actuel.

À l'époque, c'était un terrifiant seigneur de guerre, un conquérant sanglant, un combattant digne des plus grands. Démon au service de Baal, ses missions étaient toutes réussies avec brio et zèle. Justement, il aurait dû en faire un peu moins, car l'administration estima qu'il avait le profil idéal pour devenir le baby-sitter officiel de *La Crèche*.

Depuis, ses demandes de mutation restent sans réponse. Le même problème se pose pour trouver du personnel, il y a peu de volontaires capables de survivre à l'orphelinat ou alors avec assez de doigté pour ne pas passer tous les enfants au lance-flammes.

Lexandre attend un miracle ou la force d'assumer un échec dans son dossier parfait. Le suicide n'est d'ailleurs pas exclu de ses options tant la tâche lui pèse. Ainsi, il accueille tous les autres démons avec beaucoup de plaisir et se montre friand de récits de mission, surtout s'il y a de l'action.

Il tente toujours de fourguer des postes d'enseignants à ses hôtes et après une très courte période de test, il n'hésitera pas à demander à se faire remplacer pendant quelques jours le temps d'aller se détendre.

Lexandre fait tout pour garder la forme, pour le grand jour où il ré-intégrera le service actif. Il s'est d'ailleurs aménagé une petite salle d'entraînement personnelle à côté de sa chambre.

VILLAGE DE FOUS

Les employés de l'orphelinat savent tous qu'il ne faut pas toucher aux enfants sous peine de représailles de leur part, voire d'une sévère remontrance du directeur qui ne manque pas une occasion de se défouler sur un de ses employés.

Roulette. Responsable de l'accueil, il coordonne tous les zombies de l'orphelinat pour qu'ils accomplissent les multiples tâches



CHAPITRE QUATRE

Tabbars et conciliabules

ménagères. Démon de Bifrons, il a été expédié dans un corps d'accueil dont les jambes avaient été mangées par des zombies affamés. Il se déplace en fauteuil roulant et les enfants l'appellent Roulette.

La Baleine. Le Cuistot de l'orphelinat est un obèse gigantesque qui vit dans une cuisine/piscine. C'est un serveur d'Hagenti qui a écopé de deux blâmes « Obèse » consécutifs après avoir mangé son responsable de mission. Les enfants l'adorent et l'appellent la Baleine très affectueusement. Il le leur rend bien en faisant de la nourriture à base de steak haché frites / hamburger / poisson pané mayonnaise qui ferait hurler un diététicien. En plus, la Baleine connaît des trucs infaillibles pour les faire marrer. Par exemple, l'un d'entre eux va se cacher dans l'énorme bouche de la Baleine pour être mangé pour de faux.

Les nounous. Les démons de combat au repos savent à quoi s'en tenir s'ils dérapent avec les enfants, alors ils assurent le service minimum avec beaucoup de crainte de faire une bêtise. Les sales mômes le sentent bien et en profitent. Lorsqu'ils ne sont pas de service, les démons dorment dans la cave du gymnase.

Les débris. Les zombies de ménage de l'orphelinat sont les cibles de prédilection des enfants qui s'en poutrent au moins trois par semaine. Roulette essaie tant bien que mal de les rafistoler et le directeur fait des commandes régulièrement pour renouveler le personnel. Ils déambulent en bure à capuchon quand ils sont au ménage et en treillis / cagoule quand ils sont de patrouille.

LES MENTORS DE LA MORT

Théorème. Un enseignant de la faculté scientifique à la retraite qui ne les a plus toutes, ses facultés. Il est très heureux d'avoir un nouveau poste car son travail c'est toute sa vie. À mi-chemin entre le professeur Tournesol et le docteur Mago, il donne des cours de mathématiques comme s'il découvrait l'addition en même temps que ses élèves.

Swanstone. Le professeur de sport par excellence, un athlète parfait à la rapidité du puma, la force de l'ours et l'intelligence du coq. Il est chargé de la classe de sport-étude de l'après-midi, tous ceux qui veulent faire de l'exercice viennent avec lui ; les autres, c'est que des femellettes.

La déprime. Un ex-professeur contraint de travailler à l'orphelinat par chantage. Il enseigne les langues, le français et la culture générale. La déprime, comme les enfants l'appellent, passe son temps sous anti-dépresseurs. Il fascine certains élèves par son attrait pour tout ce qui est morbide et choisit ses dictées dans les ouvrages de Lautréamont.

LE BUNKER DE LA PEUR

La sécurité est l'une des priorités de Lexandre, il y investit tout son génie militaire. N'importe quel youyou qui rentre en pensant avoir à faire à un antre classique de démons s'en mordrait les doigts (s'il lui en reste !).

La crèche fonctionne en trois niveaux de sécurité.

Le premier est constitué par le mur externe, barbelés, caméras et sonneries, forme un ensemble plutôt dissuasif. L'accueil est assuré par le vieux La roulette qui rapplique au bruit de sonnette ou

klaxon. S'il ne connaît pas les visiteurs, il reste derrière les consoles de surveillance et contacte directement Lexandre.

Le deuxième niveau est borné par une clôture électrique qui englobe l'ensemble des bâtiments, la cour et une vaste clairière qui donne la touche plein air. Le bois entre le mur d'enceinte et la clôture est si bien miné qu'il arrive à une goule en pleins travaux de maçonnerie d'en déclencher une (officiellement pour le voisinage, Lexandre est un maître artificier à la retraite). Les patrouilles au sein du deuxième niveau sont permanentes et composées de quatre morts-vivants en treillis et d'un démon de combat.

Le troisième niveau appelé « le nid » est le point central de La Crèche. C'est un bunker qui comprend les appartements de Lexandre et les dortoirs des gamins. Chaque porte tient du coffre-fort de banque et les patrouilles sont uniquement composées de démons de combat. Quand les enfants dorment, plus rien ne bouge dans les environs sous peine de finir haché-menu.



Y A PAS DE CRECHE SANS GAMIN

Les enfants sont des humains maudits, donc comme des humains mais particulièrement vicieux et violents. Le rassemblement d'un tel potentiel de nuisances est dangereux, mais l'administration fait confiance à Lexandre pour gérer la poudrière.

LES PENSIONNAIRES NOTABLES :

Abèle (8 ans, des cheveux roux dans tous les sens)

Il doit être le plus fou de tous les pensionnaires. Passant son temps à changer de personnalité, chacun de ses personnages a un but de premier ordre. Il dissimule, ment et joue la comédie à la perfection pour atteindre ses objectifs mystiques : Rendre son environnement complètement dingo.

Annie (7 ans, petite brune, coupe au bol)

Elle passe son temps à pleurer en hurlant son malheur et montrant du doigt le responsable de ses chagrins. Dès qu'elle a l'occasion de dénoncer quelque chose à M. le directeur, elle le fait sans tarder.

Barnabé (5 ans, trapu comme un gorille et grosse mâchoire carrée) Il est l'un des plus jeunes pensionnaires mais c'est loin d'être le moins dangereux, toujours en train de se battre pour un non ou pour un non. Barnabé possède un certain sens de la stratégie et quand la bande a décidé de faire une bêtise, il utilise tout son potentiel.

Bertrand (6 ans, superposition de vêtement et yeux brillants de fièvre)

Bertrand, toujours grelottant, se plaint du froid en permanence. Pour cela, il a toujours de quoi faire du feu dans ses poches. Les autres enfants le poussent à la bêtise mais se méfient de lui.

La bande des trois cocards :

Birgit (9 ans, épaules carrées, grosse voix)

Birgit est un garçon manqué au dernier degré. Elle aime tout ce qui est un peu glauque et adore les cours de La déprime. Elle descend souvent à la cave pour s'amuser avec des rats crevés.

SABBATS ET CONCILIABULES

Furiuss (9 ans, cheveux longs, t-shirt de métal) :

Furiuss n'est pas son nom de baptême, mais il file une beigne à tout ce qui écorche son nom. Il passe son temps avec un walk-man sur les oreilles, ce qui l'a rendu sourd comme un pot (déjà qu'il était con comme un Furfur).

Hannibal (9 ans, gras et très costaud) :

Hannibal tient plus du cannibale que du célèbre carthaginois. En bref il passe son temps à mâchouiller des trucs sales et visqueux et il est fasciné par la viande et la peau.

Kriss (11 ans, grand maigre sec) :

Kriss est le vieux « officiel », il aime bien parler par charade et dire des choses que seul lui comprend. Il est respecté pour sa science et c'est à lui qu'on vient demander de faire les devoirs en retard, qu'il échange contre divers services.

Samuel (7 ans, pâle et maigre) :

Samuel ne parle jamais, il a toujours les yeux mi-clos on ne sait jamais s'il dort ou s'il guette une proie. Il est fan des balades nocturnes et se débrouille très bien pour aller partout où il ne faut pas.

Valérie (6 ans, tête d'ange avec un petit sourire enjôleur) :

Valérie passe son temps à faire des sourires à tout le monde, en même temps qu'elle fait les poches. La kleptomane de service a sous son lit le fruit de tous les larcins quel commet et veille dessus comme un vieux dragon avare.

Vaproskie (14 ans, malingre et albinos) :

C'est le plus vieux pensionnaire de cet établissement. Son physique malingre ne laisse pas soupçonner que cet enfant a 14 ans (on lui en donnerait plutôt 10). Vaproskie est un petit génie de l'informatique et Lexandre lui a confié la gestion du réseau de l'orphelinat. Vaproskie sait profiter du statut que ça lui donne, mais il n'en abuse pas car, devenant adulte, il comprend très bien qu'il doit obéir à Lexandre s'il veut survivre.

L'ORDRE ET LA DISCIPLINE, SUR LA TERRE COMME EN ENFER

L'air de rien, les enfants ont une activité assez proche d'une pension normale. Le matin tous au réfectoire pour le petit-déjeuner, la matinée il y a les cours de La déprime et de Théorème, le midi, retour au réfectoire, l'après midi sport-étude avec Swarstone et le soir après le repas, une douche et au lit dans le grand dortoir.

Lexandre est le maître des lieux grâce à sa science de l'autorité, la même force qui faisait de lui un puissant chef de guerre. La punition de premier degré reste assez classique (la colle, les lignes, les corvées...) mais elle s'avère souvent insuffisante alors Lexandre fait participer le ou les élèves à son entraînement quotidien ce qui calme même les plus costauds d'entre eux. Si jamais Lexandre vient à perdre patience, il a toujours ce regard craint de tous les enfants, celui de l'intimidation la plus profonde où Lexandre fait ressortir son côté guerrier suicidaire.

Mais il n'y pas que les punitions pour faire fonctionner *La Crèche*, il y a aussi les récompenses exceptionnelles comme les sorties (au moins à 80 km de là et jamais au même endroit), un moment si rare pour les enfants qu'ils y font très attention.

Il y a aussi une autre récompense, plus expérimentale, celle-là. Les enfants de Lexandre sont parfois sélectionnés pour des missions

MA

Par jour de baby-sitting effectué	+1
Pour semaine d'enseignement (sur un talent à 5+)	+4
Par jour de remplacement de Lexandre	+8
Par enfant maudit découvert et ramené à l'orphelinat	+1PA
Par enfant de l'orphelinat tué	-1PA

EN ÉCHANGE

Accès à l'armurerie de Lexandre	
• Fusil d'assaut	4
• Armes lourdes	8
Planque fortifiée, par jour	4
Prêt d'un démon de combat, par 12 heures	10
• Si destruction	+10

BA

Par enfant violenté	-4
Enfant sauvé (placé dans un institut catho)	+8
Enfant converti	+1 PA*
Orphelinat localisé	+6
Orphelinat détruit	+10
Orphelinat infiltré	+12

* doublé pour un ange de Christophe

bien spécifiques qui nécessitent des enfants humains « normaux », mais assez ouvert d'esprit pour participer au Grand Jeu.

La mission, c'est la cerise sur le gâteau pour tous les enfants de *La Crèche* ; c'est l'aventure, les histoires pour les potes et la gloire dans la cour.

VOICI À PRÉSENT UNE LISTE NON EXHAUSTIVE DE LEURS BÊTISES PRÉFÉRÉES :

- Mettre le feu à un mort vivant qui fait le service.
 - Faire tomber un mort vivant dans l'escalier.
 - Jeter des ordures sur les cornes des nounous.
 - Faire pleurer La déprime.
 - Aller de nuit dans le cimetière (voir des cadavres en vrai)
 - Jouer à la pendaison du petit nouveau.
 - Aller faire chier les campeurs en leur faisant peur.
 - Démonter les roues de la roulette.
 - Faire exploser le labo de Théorème.
 - Jouer à cache-cache avec Swarstone (pendant le cours).
 - Aller cambrioler l'épicier.
 - Faire des messes noires dans l'ancienne chapelle.
- Et toujours pour le plaisir, une bonne bagarre générale.



CHAPITRE QUATRE

trébats et conciliabules

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

ANTÉCHRIST SUPERSTAR (INS)

Un chargé de mission des PJ qui les a convoqués physiquement à un briefing ou à un débriefing, conclut par : « et au fait, débarrassez-moi de ce paquet ». Là, il désigne un enfant et se taille, sans donner plus d'informations. Le gamin en question, c'est Abèle qui, après avoir été utilisé sur une mission d'infiltration dans une école primaire, doit être ramené chez lui. Sa nouvelle lubie, c'est de se prendre pour l'Antéchrist. Cette nouvelle personnalité le pousse à faire des actions qui ne respectent pas beaucoup le principe de discrétion, pour invoquer son « papa ». Si les PJ font mine de vouloir l'abandonner ou de le violenter, il révèle des connaissances surprenantes sur les démons de combat et les morts-vivants, ce qui devrait les pousser à se pencher sérieusement sur son cas.

Une grande silhouette massive finit par les suivre avec insistance. C'est Lexandre parti à la recherche du même.

GRÈVE DE KIDS (INS)

Une partie des enfants a décidé de s'offrir des vacances. Ils rejouent la grande évasion à onze pour ridiculiser le système de sécurité de Lexandre. Dépassé, il réclame du renfort à la hiérarchie qui lui envoie les PJ.

Les enfants laissent une piste assez facile à suivre (feu, vol, bagarre...) et s'offrent une petite ballade bien sympathique.

Ils passent chez l'épicier et au camping pour faire les courses puis vont à la montagne. Sur place, ils rejouent la guerre des boutons avec une troupe de scouts coachée par les forces angéliques.

Si les PJ interviennent, il se pourrait bien que les scouts aient leurs grands frères... sinon ça ne serait pas juste, non ?

CHOSE PROMISE, CHOSE DUE (INS)

Lexandre ayant promis sur son honneur qu'il organiserait une sortie au musée de la guerre à Grenoble, il supplie les PJ d'assurer l'encadrement pour la journée. Le magnifique musée de la guerre est une grande source d'inspiration pour les enfants qui se feront un plaisir de mettre un peu d'ambiance s'ils ne sont pas captivés par les explications et les histoires des PJ. En effet, Lexandre ne sera pas d'une grande utilité vu qu'il tombe en admiration devant chacune des armes exposées.

Peu de temps après, le musée appelle pour signaler que 7 grenades démilitarisées manquent dans les pièces du stock. Il contacte tous les groupes de visiteurs pour les avertir que les grenades n'ont plus de déclencheur mais qu'elles ont encore leurs charges.

Qui a bien pu faire ça ?

BONJOUR MADAME ROSEBIC ! (INS)

Alerté par un contact au sein de la DASS, Lexandre apprend qu'une assistante sociale, Mme Rosebic, doit faire une visite surprise à La Crèche dans vingt-quatre heures. Si les PJ n'arrivent pas à l'intercepter, il va y avoir un gros boulot de camouflage sur l'ensemble du site pour ne pas éveiller les soupçons. Les enfants n'hésiteront à mettre un peu d'ambiance et si l'assistante sociale doit y passer, autant faire croire à un accident du travail, sinon les choses vont vraiment se compliquer.

MV

Laissez les PJ découvrir eux même l'existence de La Crèche. Par exemple, ils tombent sur le petit Abèle après avoir dessoudé un groupe de démons (antéchrist superstar) ou ils sont aiguillés par la mort suspecte d'une assistante sociale dans la région (bonjour madame Rosebic).



Lexandre, démon de Baal de grade 1, nourrice des maudits

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

TALENTS

Aisance sociale 2, Athlétisme 7, Corps à Corps 4, Défense 8, Discrétion 3, Discussion 3, Intimidation 6, Savoir militaire 2 (Tactique 6), Tir 2 (arme d'épaule 6, arme lourde 4), Hobby (roulette russe 2), Se coller un flingue sur la tempe 5

POUVOIRS

Art du combat 3, Forme de combat 4, Invisibilité 1+, Membre exotique (grandes griffes), Membre blindé ; serviteur (familier)

COMBAT

17 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24



Swartsone, familier de Lexandre

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

TALENTS

Athlétisme 3+, Corps à Corps 4, Défense 4, Discrétion 3, Intimidation 3, Exhiber ses biceps 3+

POUVOIRS

Augmentation de force 2, Esquive acrobatique 1, Membre exotique (dents de sabre)

COMBAT

8 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20



L'ESCORTE

Il fut un temps où L'Escorte était le dernier rempart du voyageur perdu au fond des bois, contre les brigands et les loups. Alors qu'il se trouvait à bout de force, cerné par les ténèbres et certain que son heure approchait au triple galop – là ! – de derrière la colline, surgissait immanquablement une équipée des plus improbables. Des chevaliers courtois aux blasons aussi vifs que le jour ouvraient la marche devant un cortège de rires et de chants. C'était des nobles dames montées sur des destriers majestueux, des bardes joyeux aux sourires câlins, des archers à l'œil sûr dansant plus qu'ils ne couraient.

SABBATS ET CONCILIABULES

Alors, le vilain de derrière son arbre, la lame au poing et l'air méchant, toujours entendait la même désespérante rengaine :

« Où donc allez-vous gentil sire, par sentier si obscur ? — ... »

— Mais c'est justement notre chemin, joignez-vous à notre modeste compagnie... »

Ainsi, pendant des décennies ce conciliabule oeuvra à la sûreté des routes du royaume avec pour objectif de favoriser les échanges commerciaux et la tenue de foires prospères.

LES THERAPIES LA FRONDE

À l'origine de cette initiative, Ordeciel, grade 1 émérite de Marc, se trouve bien des siècles plus tard incarné dans la peau d'un directeur marketing, lorsque visionnant l'intégrale de Thierry La Fronde, il se rappelle soudainement — là ! — de derrière la colline, le chant éthéré des bardes, le galop majestueux de nobles dames et le pas courtois des archers... Tel l'ange émérite qu'il est, il comprend immédiatement le message que de là haut, c'est sûr, on tente de lui transmettre. À peine vingt-quatre heures plus tard, il reçoit la visite d'un jeune baba cool californien à qui un vieux bonhomme a donné un ticket resto

d'une somme de 111 dollars avec au dos l'adresse d'Ordeciel. Les images se succèdent... un chevalier joyeux au blason câlin... c'est sûr ce type hirsute aux chevaux gras et à l'air niais, c'est le fameux Yeyiel compagnon de jadis !

Ils se mettent immédiatement au boulot et leur premier objectif leur paraît évident : l'insécurité routière.

Ordeciel, infiltrant les associations de victimes en devient un porte-parole tandis que Yeyiel, ange de Jean Luc de grade 1, bouscule les indésirables et fait la morale au rédacteur en chef de *Tuning magazine*. Se concentrant sur les échéances électorales, Ordeciel persuade les politiques qu'il y a un public-cible juteux sur le marché de la sécurité routière et formalise promesses de vote contre promesses de campagne par Contrat divin.

CES SALAUDS DE L'ADMINISTRATION

Quelques années plus tard, le projet porte ses fruits mais les deux compagnons se sont attelés à d'autres tâches. Ordeciel c'est le cerveau qui analyse les stats et élabore les plans sur le long terme, tandis que Yeyiel est le patrouilleur increvable, toujours sur les routes, prêt à se poster quinze jours durant sur un échangeur du Pas de Calais, où, selon les chiffres, on enregistre une recrudescence d'accidents mortels causés par le verglas. Seulement, les événements de ces dernières années ont corsé la tâche de nos deux compagnons. La hiérarchie, préoccupée par la prolifération de la menace terroriste, affecte Ordeciel à la sécurisation des convois de déchets nucléaires. Envoyé sous couverture de médiateur du ministère des transports, il a pour mission

de convaincre les militants écolos d'arrêter de bloquer les convois, réputés fragiliser le dispositif antiterroriste que l'administration angélique tente de mettre en place en Europe. Résultat, Ordeciel se retrouve coincé entre la logique des partisans de Laurent d'un côté et celle des partisans de Novalis de l'autre. La hiérarchie détournant ainsi les objectifs de *L'Escorte*, Ordeciel, une fois sa



BA

Escorter à bon port toute personne qui encourt une menace physique (écolier, petite vieille, auto-stoppeuse, fourgon brinks...)	+2
Sécuriser un moyen de transport qui présente une menace physique pour les usagers et / ou l'environnement	+12
Sécuriser l'ensemble du réseau (ferroviaire, maritime, routier etc.)	+3 PA
Être au bon endroit au bon moment	+1
Mettre un costume de latex moulant pour aller rendre une justice expéditive	-3 PA
Zapper Ordeciel	+1 PA
Permettre à Ordeciel de réintégrer ses fonctions	+3 PA

MV : EN ÉCHANGE

Bénéficier de la présence de l'Escorte (Yeyiel) :	
• Par trajet	1
Avoir accès aux dossiers du ministère des Transports	4
Si Ordeciel réintègre ses fonctions	
Bénéficier de la présence d'assos sur le terrain, ou de pétitions-fleuves (du moment que c'est en rapport avec la cause)	12
Obtenir une entrevue auprès d'un ministre, en qualité de représentant de telle ou telle association	12

MA

Séquence Pierre Chanal	+2
Orchestrer le hasard de manière à ce qu'un présentateur T.V, le cas échéant, puisse pousser la chansonnette : « Et là... c'est le drame »	+4
Ne pas être raisonnable avec des gros machins qui roulent, volent ou flottent	+12 / -3 PA*
Zapper L'Escorte	+3 PA
* Si l'acte gêne un plan plus concis du ministère d'Uphir ou de Ouikka	

mission rémplit, tape une dépression nerveuse et va ouvrir un hôtel à Clermont-Ferrand depuis lequel il œuvre à l'augmentation de l'activité touristique dans la région.

YEYIEL, BABA COOL ERRANT

Yeyiel se trouve donc seul pour faire tourner la boutique et se concentre sur des objectifs anecdotiques. Arpentant l'Hexagone de long en large, il escorte les auto-stoppeuses, emmène les grands-mères à la tirette, fait la conversation aux chauffeurs de bus affectés aux horaires de nuit ou encore raccompagne les conducteurs bourrés chez eux. Un véritable ange gardien errant. De temps à autre, son regretté compagnon lui fait parvenir un plan d'envergure qu'il tente alors de réaliser. Mais sans les compétences d'Ordeciel ou le coup de mains d'autres anges, Yeyiel, par ses propres moyens à peu de chances d'y parvenir. Même s'il souhaite ramener son compagnon au bercail, il n'a pas encore réussi à le retrouver, et la hiérarchie

le soupçonne de couvrir Ordeciel, qu'elle est à deux doigts, sans nouvelle de lui, de considérer comme renégat.

Pour ne rien arranger, Yeyiel est un boulet pour les Gros Rougeauds avides de récupération de PA par destruction « accidentelle ». Ce qui est bien avec la quatrième édition, c'est qu'il est plus difficile d'ancêtre un adversaire, le voilà qui prend la fuite en tenant d'une main ses tripes et faisant des gestes obscènes de l'autre. Une promesse de retrouvailles futures et plus si affinités. De fait, sur tout le territoire, des démons ont signalé la présence d'un baba cool californien s'érigeant entre eux et leur passe-temps favori à Isoth, Andromalius de grade 1. Celui-là centralise les déclarations de destruction avec « maquillage » hors des missions officielles. Il a pour tâche de s'assurer que les démons agissent avec discrétion dans leurs loisirs et il se rend fréquemment sur le terrain vérifier l'exactitude des déclarations. Bien évidemment, c'est facultatif, mais comme c'est lui qui avalise les MA de cette rubrique, nombre de carriéristes infernaux lui envoient régulièrement leur rapport d'activité. Ce que pourront faire éventuellement des PJ d'INS, une fois qu'ils l'auront rencontré.

À noter que Yeyiel dispose toujours de contacts au ministère des Transports qui lui permettent d'accéder à de nombreux dossiers, statistiques nationales et autres.

C'EST ARRIVÉ PAS LOIN D'ICI

MV

Le supérieur des PJ les charge entre deux missions plus officielles de surveiller Yeyiel. Ils doivent proposer leurs services, localiser Ordeciel et établir si oui ou non Yeyiel le couvre. Ordeciel se montrera dès qu'ils auront réussi à réaliser un plan d'envergure de ceux qu'il souffle en douce à Yeyiel. Comme il est considéré comme un renégat, ils peuvent le descendre, il faudra alors se farcir aussi Yeyiel.

Mais entre temps, les PJ recevront la visite de l'archange Marc qui leur demandera de disculper coûte que coûte son serviteur. À eux de choisir, se mettre à dos un archange, c'est jamais bon pour le business.

INS

Les PJ sont contactés par Isoth, qui, de son initiative personnelle, a décidé de lancer l'opération « dessouder le beatnik ». Il s'agit donc d'orchestrer une série d'accidents propice à le faire réagir. Une fois localisé, ils doivent le zapper mais aussi trouver le « cerveau » qui à n'en pas douter, se cache derrière le chevelu. Évidemment, la réalisation d'une telle opération demandera plusieurs mois, durant lesquels les missions officielles suivent leur cours.

WILLIAM KENFORD (MV)

Sur une idée soufflée par Ordeciel, Yeyiel propose de sécuriser le réseau ferroviaire anglais. Pour ce faire, il faut convaincre William Kenford, actionnaire majoritaire de la compagnie privée NRT, d'utiliser les bénéfices dégagés pour rénover les lignes défectueuses plutôt que de s'engraisser à s'en faire péter le bide. William est un vieux magnat des finances au cœur de pierre. Il rêve d'être toujours plus riche, d'avoir des maîtresses toujours

SABBATS ET CONCILIABULES

plus jeunes et des maisons toujours plus grandes. C'est tout simplement incroyable d'arriver à infléchir la volonté du vieux. Ainsi toute tentative dans ce sens se concrétise par un malus de 8 colonnes aux tests.

1) Des pistes :

- Business Plan : Persuader William que la rénovation lui rapportera plus sur le long terme. Pour ce faire, il faut avoir une couverture en béton (comme être le nouveau conseiller génial d'une de ses filiales), une solide compétence en Économie ainsi qu'une bonne connaissance des dossiers de NRT. Le pouvoir Philosophie est pleinement utilisable.
- Fall in love : C'est l'histoire d'un vieux gribou qui tombe amoureux d'une jeune prolo, femme de chambre dans un palace londonien.
- Heure de la Rédemption : William étant vieux, il est possible d'arriver à le faire culpabiliser sur son manque total de scrupules.

2) fils à papa contre attaque :

L'héritier légitime, James Kenford n'est pas du tout content. Il engage une horde de privés véreux pour enquêter, voire décrédibiliser les PJ et des supporters d'Arsenal pour leur donner une bonne leçon. Tous ces harceleurs débarquent de préférence au milieu d'une mission officielle. James a la rancune tenace et enverra des vagues de gros bras successifs tant que les PJ ne lui auront pas mis les points sur les i dans un face-à-face direct.

PÉRIPHÉRIQUES FLUIDES (INS)

Comment peut-on en arriver là ? Moins d'embouteillages, moins d'ailes enfoncées, moins de stress ! Un démon coaché par Isoth et brimé dans ses hobbies mène sa petite enquête. Il remonte à Rodolphe Gougeon, président de l'association La Courtoisie au Volant qui a participé aux tractations politiques. Zappé dans une mission sans aucun rapport, Isoth propose aux PJ de reprendre à leur compte cette belle initiative. Gougeon, simple humain et bon père de famille, ne tarde pas à se mettre à table : à l'époque Philippe Dubois, directeur marketing à Durimberg SA, mobilisa de nombreux représentants d'associations et sut se faire entendre par les politiques. D'ailleurs, ça fait un bon moment que personne n'a plus de nouvelles de lui. À Durimberg, pour cause de réduction tonitruante d'effectif, personne ne se souvient de Dubois. De fait, la plupart des cadres actuels n'étaient pas là de son temps ! Les PJ finiront bien par dénicher un comptable qui n'a pas encore été débarqué grâce à son statut de délégué du personnel. Aux dernières nouvelles, Dubois s'était fait engager par le ministère des Transports (que les PJ ont une chance sur deux d'imaginer infiltré du parking au grenier par la Youyou Powa...mais hormis deux conseillers du ministre, serviteurs de Dieu, persuasifs et efficaces, que dalle). Une intrusion (difficile) et une fouille dans les archives de la direction du personnel révèlent bien que Philippe Dubois a été engagé pour une mission de médiateur, etc. Les PJ ne le trouveront pas, mais Isoth est en train de se dire qu'ils pourraient infiltrer la place... Ils peuvent toujours dire non, de toute manière Isoth ira pleurnicher auprès de son supérieur et ça finira en ordre de mission officiel.

Il suffit de placer un pion ou de retourner en sa faveur un haut fonctionnaire du ministère et le tour est joué.

Parmi les dossiers croustillants :

- Les rapports d'expert escamotés mettant en cause la responsabilité de grandes sociétés de transports.
- Les dessous de table versés aux représentants des syndicats.
- La liste des sociétés de transports qui tiltent régulièrement aux contrôles techniques.
- Les déclarations de convois à risque (toxiques, inflammables, chimiques...) 48 heures à l'avance.

Ordeciel, ange de Marc de grade 1

Dégoûté que la Hiérarchie lui ait cassé son joujou, il fait la gueule, rêvant que Dominique himself vienne lui faire des excuses. C'est son défaut, il est trop orgueilleux mais sinon, il fait un bon « créatif » des forces du bien. Il a la nostalgie du travail en équipe avec Yeyiel et craque si on lui fait voir l'intégrale de Thierry La Fronde, acceptant alors de reprendre le boulot et de faire profil bas auprès de l'administration.

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

TALENTS

Aisance sociale 7, Baratin 6, Corps à corps 3+, Défense 5, Discrétion 3, Discussion 7, Enquête 5, Hobby (développer l'activité touristique 3+), Informatique 3, Langues (allemand, anglais, espagnol), Métier (directeur marketing 8), Séduction 5, Bouter 6+

POUVOIRS

Charme 2, Contrat divin 3+, Corps électrique, Décharge électrique 2, Lire les pensées 3+

COMBAT

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

Yeyiel, ange de Jean Luc de grade 1

Il est resté scotché sur le XI^e siècle et rêve d'amour courtois, d'honneur et de beaux chevaliers. Sans vraiment se l'avouer, il est très attiré par les anges sous couverture masculine plutôt virils et guerriers. Ainsi à MV il fera un bon garde du corps pour les PJ dans un premier temps. Seulement il s'amourachera d'un personnage combattant (le plus bill de l'équipe) et se révélera de plus en plus pénible en cas de fight. Plutôt que de protéger les « intellos » du groupe, il s'interposera de préférence entre l'élu de son cœur et son adversaire.

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 4, Art 1 (country music 3), Athlétisme 7, Baratin 2, Combat 2+ (épée 7), Corps à corps 6, Culture générale 1 (Transport en commun 3+), Défense 7, Discrétion 3, Discussion 5, Enquête 3, Intimidation 6, Langue (français), Médecine 3, Séduction 2+

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Détection du danger 3, Membre blindé, Protection partagée, Sacrifice ultime 3+, épée mineure bénite (précision+2, puissance+4)

COMBAT

17 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

CHAPITRE QUATRE

tribars et concitabiles

Isot, démon d'Andromalius de grade 1

Toujours une anecdote d'expert en assurance à raconter, il travaille son côté jovial pour faire oublier sa mentalité et sa tête de fouinard. Obsédé par les détails et la procédure, il est efficace pour récupérer un « maquillage » qui a merdé et sacquer le responsable, son seul plaisir sur Terre.

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

TALENTS

Aisance sociale 3, Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 4, Discrétion 3, Discussion 4, Enquête 6, Intimidation 3, Langues (arabe, anglais), Métier (expert en assurance 7), Savoir militaire 1 (sabotage 5), Tir 2 (arme de poing 3)

POUVOIRS

Humanité 1, Invisibilité 1, Polymorphie 1, Psychométrie 2

COMBAT

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

L'ORDRE VERTUEUX DE ST JOHN DE LA MATRAQUE

RUM, SODOMY AND THE LASH

C'est l'histoire de deux anges. Andrew de Laurent et Philip de Daniel. Ils travaillent dans la police de sa Majesté et s'entendent à merveille. Quand ils sont ensemble, le monde leur paraît plus gai. C'est leur problème.

On est en 1887 et ils ont tout pour eux. La saine exaltation du boulot, la franche camaraderie virile, la grande fraternité angélique, l'amour de Dieu, la moiteur des patrouilles de nuit sur les berges brumeuses de la Tamise. La vie est presque trop belle.

Et pourtant, l'époque est rude. L'Empire britannique est à son zénith, mais jamais les Anglais n'en ont autant bavé. La reine Victoria s'éclate un joint par jour pour raison de santé, mais reste une vieille peau austère. La révolution industrielle offre au plus grand nombre une vie courte et douloureuse dans un décor douteux. Alors fatalement, la populace grogne, gueule et parfois se soulève. Marx est passé par là et maintenant on réclame des droits.

Ni Andrew, ni Philip ne doutent que ces fumiers de rougeauds soient derrière tout ça.

C'est dans ce cadre idyllique et glorieux qu'un aimable missionnaire de retour de Papouasie où il était parti convertir du cannibale vient leur rendre une petite visite inopinée. Le dénommé Edouard, ange de Joseph, reprend l'église du quartier et doit mener une simple enquête de mœurs au passage, la routine en somme. La vie rêvée de nos anges prend un sacré coup dans l'aile. L'interrogatoire « sommaire » d'Andrew et Philip a lieu à la

paroisse du coin, dans une ambiance acide. Dehors, la rue gronde, simples flics et soldats de Dieu tiennent le pavé face aux manifestants, pendant que leurs chefs sont coincés sous le feu des questions qui se précisent. Philip tient bon mais Andrew n'en peut plus : le loyal officier de sa Majesté va craquer.

Soudain, la miséricorde divine fait débouler dans l'église John Minuteman, chef de la section d'Andrew : les forces de l'ordre sont débordées, les rouges les submergent de partout. Des hordes marxistes maîtrisent le quartier ! À l'annonce de cette terrible nouvelle, l'ange de Joseph finit par saisir la gravité de la situation : L'église risque d'être profanée, voire couverte d'immundices ou de graffitis lubriques. Il va lui falloir des heures pour ravoier tout ça à la javel. N'écoulant que son aversion pour les tâches ménagères, l'inquisiteur rue dans les brancards, s'emporte à la vue de l'ennemi athée et abuse de ses pouvoirs dans la mêlée, foudroyant trois rouges. Deux heures après la fin de l'émeute, il est rappelé vers de plus hautes sphères qu'il nettoie encore aujourd'hui.

L'enquête « de routine » est enterrée dans la foulée et nos deux amis peuvent retourner à leur existence paisible de policiers. Hélas, ce bonheur a un prix. Car, au plus fort du combat, un pavé de huit bonnes livres a sonné le tocsin de John Minuteman. Andrew et Philip, tenant à faire quelque chose pour sa mémoire, finissent par donner son nom à leur cercle de bridge...

NEVERMIND THE BOLLOCKS

Les années passent de manifestations en répressions. Ayant retenu la leçon, nos deux amis font beaucoup plus attention et se consacrent entièrement à leur mission au sein des forces de l'ordre. Le club de bridge « John Minuteman » réunit de plus en plus de policemen, qui entre deux parties s'échangent leurs infos et leurs expériences. La formule fonctionne bien et permet de spectaculaires arrestations. Le duo de flic est à deux doigts de se faire remarquer par la hiérarchie pour sa compétence.

Un beau jour Andrew, qui a conservé la matraque de son soldat sur son chevet en souvenir, se rend compte que quelque chose a changé ! Elle irradie douceur et fermeté. La matraque est bénite, c'est un miracle, c'est une relique, John était un saint ! La nouvelle fait sensation dans le petit groupe d'anges incarnés en bobbies qui se réunit au « Swords and Crosses » sur Queen's Way pour taper le carton le dimanche soir. Rapidement ils prennent l'initiative d'écrire à Notre-Dame pour témoigner des pouvoirs de la Sainte Matraque et demander la canonisation de son ancien propriétaire, ce véritable martyr assermenté.

Ce n'est pas exactement parce qu'il est très gentil que Janus a remplacé un vulgaire bout de bois par sa réplique bénie issue du Saint Stock, au nez et à la barbe d'un Andrew ronflant. Ça fait un moment déjà que Laurent parle de choisir l'un de ses serviteurs pour plancher sérieusement sur la modernisation des forces de police. Naturellement, il ne compte pas demander son avis à son collègue des vents qui s'estime pourtant directement concerné : pourquoi n'aurait-il pas le droit de choisir qui va lui courir après ? Alors, en compère discret mais toujours prêt à rendre service, Janus place sous les feux de la rampe ses champions : assurer

SABBATS ET CONCILIABULES

un beau bout de carrière à ces deux pêcheurs-là peut s'avérer divertissant mais aussi utile de plusieurs façons.

Le temps faisant son chemin, on est déjà en 1898, le 20^e siècle arrive à grand pas. L'archange des vents a un plan d'Enfer pour célébrer dignement l'événement, mais ses collègues ne seront pas invités à la fête, et il ne tient pas spécialement à les voir s'incruster, surtout Dominique et Laurent. Il élabore avec patience, et depuis un moment déjà, des stratagèmes pour attirer leur attention ailleurs au moment où il devra faire le mur pour filer à son réveillon VIP. Il est tombé par hasard sur le dossier des deux invertis, Joseph l'avait bêtement laissé traîner dans un tiroir fermé à clef, et malgré sa sympathie pour les êtres à voiles et à vapeur, il décide de sacrifier ces deux-là à une juste cause, la sienne. Il ne sait pas très bien comment va évoluer cette histoire de relique, c'est expérimental, comme tout ce qu'il fait en ce moment d'ailleurs et c'est ça le pied ! Ce qui est sûr, c'est qu'Andrew va faire parler de lui et de son club si efficace. Le prévisible Laurent en fera sans aucun doute son responsable du noyautage des forces de l'ordre ; un super flic que Janus pourra faire exploser en vol à tout moment. Il lui suffira de faire réapparaître les pages manquantes de son dossier. On ne sait jamais, si son plan soirée venait à se compliquer par exemple...

Naturellement, l'administration rit au nez des anges londoniens, n'accordant aucun crédit à leur histoire de martyr, mais envoie tout de même un ange de Dominique jeter un œil à l'objet au cas où. Devant l'indéniable vérité, Notre-Dame stupéfaite accorde la garde de la relique à Andrew et dépêche deux enquêteurs supplémentaires pour établir la vérité historique sur John Minuteman et son éventuelle sainteté. Très vite affluent des témoignages troublants de criminels et de tapineuses repentis depuis une rencontre au pub ou une arrestation avec John. Son âme est interrogée au Paradis par Laurent lui-même qui trouve ce soldat on ne peut plus normal mais bien dans ses cordes. L'archange de l'épée commence à aimer l'histoire. Cela fait longtemps que Dieu n'a pas fait de saint, ce serait un signe fort qu'il en choisisse un ici et maintenant, parmi ses troupes. Dominique, très occupé par la christianisation des colonies, laisse les coudées franches à son camarade qui finit par trancher comme ça l'arrange. En mars 1899, l'agent de police est canonisé sous le nom de St John de la Matraque, il est le dernier



CHAPITRE QUATRE

Sabbats et conciliabules

saint du XIX^e siècle. Son ancien supérieur Andrew est fait grade 3 dans la foulée. En plus d'être le gardien de son unique relique, il prend le titre de Chancellor du club « John Minuteman », devenu Ordre vertueux de St John par la grâce divine. Le groupe n'est plus consacré au bridge et aux virées au pub mais à la prière et à la mémoire du policier. C'est vrai du moins sur le papier. Les nouveaux membres affluent, l'histoire du soldat de Dieu ayant eu un certain retentissement. Janus remballage prestement ses faux témoins et ses manipulations à coup de rêves, son stratagème n°212 bis est en place.

Il ne l'utilisera jamais. Son réveillon se déroule à merveille, merci pour lui. Beau joueur, l'archange des vents endort définitivement le dossier des deux anges avant de passer à autre chose. Il va être très occupé dans les temps qui viennent mais c'est une autre histoire et vous la connaissez.

Andrew et Philip, eux, ne profiteront pas longtemps du XX^e siècle. Ils tombent ensemble au champ d'honneur quelques années plus tard, emportés par une embuscade de goules et de démons de Biffons résolument hostiles à la monarchie. Mais l'Ordre reste pour transmettre l'exemple édifiant de John et de sa matraque aux générations futures.

LONDON CALLING

L'arrivée du « prince du terrorisme » motive Laurent à ressortir Andrew des cartons, à la fin des années quatre-vingts. L'organisation est en perte de vitesse mais elle risque d'être à nouveau très utile pour coordonner les hordes de serviteurs oeuvrant sous des képis. L'ange, plus marcel et moustache que jamais, s'incarne à nouveau à Londres. Doué, il ne met que trois ans à récupérer son titre de Chancellor de l'Ordre et à relancer la machine.

Reconnu d'intérêt angélique depuis 1903, l'Ordre vertueux de St John de la Matraque accepte en son sein n'importe quel ange, serviteur ou soldat de Dieu, à condition qu'il exerce la noble profession de policier (ou l'une de ses variantes : douanier, gendarme, agent du FBI). En pratique, il cherche surtout l'adhésion d'anges servant des supérieurs guerriers et ayant des postes à responsabilité, plutôt commissaire qu'agent de la circulation. Parti de Londres, il a désormais des têtes de pont en Allemagne, en Belgique, en France, en Espagne et même aux U.S.A.

L'objectif est de réunir ces braves youyous, le plus souvent des serviteurs de Laurent, Daniel, Jean-Luc et parfois Michel, autour d'une bonne cup of tea ou d'un petit brandy pour tailler le bout de gras bouilli les dimanches après-midi pluvieux (insensibles au ridicule, certains membres british n'hésitent pas à jouer au cricket quand il fait soleil). Évidemment, ce rapprochement vise surtout à resserrer la collaboration entre services. Un siècle avant l'avènement d'Internet et de Nicolas Sarkozy, les braves pandores anglais avaient déjà créé des dossiers communs et des regroupements d'informations qui apportaient une aide réelle dans la lutte contre le banditisme. Ce furent des membres de l'ordre de St John qui eurent ensuite, au cours d'une partie de golf, l'idée d'Interpol pour faciliter la traque des démons. Aujourd'hui que l'entraide entre polices est devenue concrète et que tout le monde surfe allègrement sur la toile, l'Ordre est un

peu en déclin, mais il garde de fervents adhérents et un pouvoir bien réel en Europe de l'Ouest.

Sous la houlette d'Andrew, l'Ordre Vertueux de St John se refuse à toute politique mais pas besoin d'avoir fait l'ENA pour deviner qu'il est clairement conservateur et franchement hostile à l'extrême gauche, qu'il considère comme la face visible des forces du Mal sur Terre. Il est par contre très ouvert envers les femmes, leur acceptant le droit de fermer leur gueule et de desservir la table. Inutile de dire que de nombreux anges de Laurent et de Daniel se reconnaissent dans ses valeurs avant-gardistes et qu'ils ont déjà rempli le bulletin d'adhésion qui vous est fourni page 74. N'hésitez pas à les rejoindre pour partir avec eux en séminaire aux îles Maldives ou à Guernesey. En gros l'Ordre tourne comme un club rotary en plus sélect.

Il organise chaque année deux séminaires d'une semaine chacun. Le séminaire majeur a lieu en été. Regroupant toutes les branches régionales de l'ordre, il se déroule dans une ambiance détendue mais tout de même studieuse. On y philosophe sur les vertus du flash-ball ou les dernières stratégies pour localiser les trafiquants à la solde de Nisroch. On se raconte ses plus belles histoires de filature, ses meilleurs souvenirs de perquisition. Le cadre qui change chaque année est choisi selon des impératifs précis. Les participants doivent se sentir en vacances, loin de la grisaille urbaine, pour pouvoir décompresser, mais en même temps il ne faudrait pas que cela sente trop le farniente. On est pas chez les cocos ici. Par soucis de discrétion et de confort, l'Ordre évite la présence de trop nombreux humains non alignés, histoire que les membres puissent converser en Angélique. Mieux vaut donc une abbaye centenaire perdue sur la lande écossaise ou une île balayée par des vents glacés, qu'une plage mexicaine. Et tant pis pour les bimbos ! D'autant que les organisateurs sont des anges certes, mais aussi souvent des anglais et que le pouvoir immunité aux coups de soleil n'est pas très répandu dans leurs rangs. Les activités quotidiennes tournent autour du bridge, du thé et du brandy, et si c'est possible de la piscine, des cours de tennis, du golf, du paint-ball... Bref une semaine de pur bonheur au milieu de flics européens de tous poils.

Le séminaire mineur, en janvier, ressemble d'avantage à un stage commando, mâtiné d'un peu de sports d'hiver pour rendre le tout agréable. Il y en a en fait plusieurs, un par cellule régionale, car l'Ordre comprend des dizaines de membres et le débarquement d'une colonie d'inspecteurs Harry aux Arcs, ça fait tâche. Partir au ski avec l'ordre vertueux de St John c'est avant tout préférer le biathlon au snowboard et les nuits passées à survivre dans la neige au charme des restos d'altitude. Sur ce dernier point, on ne peut que leur donner raison, parce que franchement, des spaghettis bolognaises à 20€ dans un cadre Ikéa, mais bon je m'égare.

Ces deux séminaires sont payants, la somme varie selon l'ancienneté du membre, son grade angélique, son salaire...

Au printemps, l'Ordre de St John donne un gala en faveur des orphelins de la police (officiellement organisé par la « Fondation des Amis de la loi », tout un programme), le plus souvent à Londres.

En octobre, le 18, on commémore à Hyde Park le décès de St John par une belle procession et un dépôt de gerbe sur les lieux

SABBATS ET CONCILIABULES

de son sacrifice. Aux mauvaises langues qui s'en gausseraient, je signale qu'il est tout de même rare que des anges rendent hommage à un soldat de Dieu, même très valeureux. La journée s'achève en beauté, par un verre de l'amitié au pub « Swords and Crosses ». Du reste les cellules régionales ont chacune leur propre planning événementiel (week-end Cluedo à Calais, nuit ratonnade à Mantes-la-Jolie...).

La présence des membres à tous ces beaux événements, majeurs, mineurs, ou juste alcoolisés, est encouragée mais jamais obligatoire. Il est d'ailleurs rare que plus d'un tiers soit là et c'est tant mieux pour la discrétion ! Un ange a souvent beaucoup à faire et de toute façon, le but n'est pas de remplir coûte que coûte l'agenda de nos valeureux défenseurs de l'Occident Chrétien.

MY WAY

Le gros intérêt d'être membre (outre les soirées Cluedo et les après-midi cricket) est de pouvoir disposer d'appuis dans ses missions sans forcément passer par la case Notre-Dame. Oh bien sûr rien ne remplacera jamais la bonne grosse centrale angélique au niveau des informations ou des moyens d'action. C'est là que tout se passe, c'est vrai. Seulement le super QG parisien est aussi un sacré fouillis qui met souvent trop de temps à réagir, surtout si vous êtes seul convaincu de l'intérêt de votre requête.

On y croise trop d'anges mous, limite gauchos, toujours prêts à vous traiter d'intégriste où à vous mettre des bâtons dans les roues pour couvrir leur propre laxisme. Alors qu'avec l'Ordre vous êtes sûr de trouver des interlocuteurs qui apprécieront l'interventionnisme et la rapidité d'action. Et il n'y a pour le coup aucune chance que votre message atterrisse entre les mains d'un Janus ou d'un Novalis fouineur.

Bien sûr, cela ne marche que si la mission se situe sur un territoire où l'ordre est présent mais avouez qu'il est agréable quand vous traquez un démon à travers une frontière d'être accueilli de l'autre côté par un confrère souriant, surtout s'il vous fournit des armes, des infos et du soutien.

L'Ordre ne traite pas tous les crimes évidemment, mais dès qu'un fait divers sort vraiment de l'ordinaire, il approfondit la question, le plus souvent en envoyant un simple serviteur de Dieu pour investiguer (ce qui peut se résumer à lire une déposition !). S'il s'avère que quelque chose de surnaturel s'est manifesté, l'Ordre dépêche l'ange le plus proche pour se saisir de l'enquête, histoire de garder la piste chaude, et prévient aussi sec l'administration. S'il s'agit de faits exceptionnels (une forte activité démoniaque par exemple), Notre-Dame enverra une équipe. Si le problème paraît plus modeste (un ou deux démons et leurs sbires par exemple), il est courant que la hiérarchie laisse l'Ordre régler ça. Les membres travaillent aussi beaucoup sur le noyautage et encouragent un minimum d'arrivisme au boulot. Plus un ange est à même de fourrer son nez dans des dossiers sensibles, ou au contraire de les enterrer loin du regard de ses collègues mortels, plus il est utile à l'organisation. C'est d'ailleurs pour ça que les serviteurs d'Yves sont bien acceptés dans cette amicale de vrais mecs couillus.

Dès sa naissance, l'ordre Vertueux de St John a su se faire bien voir des archanges du Conseil Offensif. Il a rendu de nombreux

EN ÉCHANGE

Se faire prêter des soldats de Dieu :

• par soldat et par semaine 3

Se procurer :

• Des armes via l'Ordre 2

• Des drogues via l'Ordre 4

• Des faux papiers 2

• Des infos 1 à 8 selon

BA

Arrêter un délinquant (humain) +1

Arrêter un criminel (humain) +4

Arrêter un familier +7

Arrêter un démon +10

Démanteler un trafic de drogue +4

Démanteler un trafic d'armes +5

Démanteler un réseau de prostitution +5

Si le réseau/trafic était dirigé par les forces du mal + 2 PA

Bavure ! -2 à -10 (selon)

services, tant dans la lutte contre le péril bolchevique ou les réseaux de la drogue que dans la traque des démons, et surtout, surtout, ne s'est JAMAIS pris pour un pouvoir factieux, pas plus qu'il n'a abrité de complots. Quand on dit que l'ordre refuse tout débat politique en son sein cela comprend aussi les histoires de différends entre archanges. Pas de chamailleries permises dans les réunions. C'est une amicale d'anges flics et c'est tout. Pas de dark secrets donc, pas de révélations moites et glauques, si ce n'est peut-être la présence suspecte d'un poster de Britney Spear dans les toilettes du siège londonien.

Oh bien sûr certains supérieurs ont par moments tenté d'influencer l'ordre de St John avec plus ou moins de succès mais il n'a jamais représenté un intérêt stratégique digne d'un noyautage en règle. L'archange de l'épée y est un peu sur représenté mais, paradoxalement, par les serviteurs les moins proches de sa philosophie personnelle. Peu ou pas de 1% par exemple, ni d'ange impliqué de trop près dans l'affaire « Jésus Revient ».

Andrew, aujourd'hui un puissant grade 2, est un fonctionnaire en vu de l'administration et reste pour l'heure au-dessus de tout soupçon. Même si son rôle est surtout honorifique, ses opinions plus modérées que la moyenne de l'Ordre rassurent les archanges pacifistes.

MA

Pousser un humain à commettre un délit +1

Pousser un humain à commettre un crime +4

Faire arrêter un innocent à la place d'un coupable +4

Aider un humain à monter un réseau criminel +6

Pousser un flic mortel à la bavure +5

Pousser un ange flic à la bavure +8

CHAPITRE QUATRE

Sabbats et conciliabules

Ils n'ont jamais rien eu à redire, d'autant que les éléments les plus intégristes de Daniel, Laurent ou Michel ne font pas partie de cette amicale, trop calme pour eux (mais qui par contre met un soin particulier à les repérer et à les surveiller de loin). L'Ordre est d'un conservatisme de bon goût et exclurait sans hésitation un membre qui dériverait un peu trop. Et puis quand tous ces gaillards courent en tenue blanche sur une pelouse un dimanche après midi, c'est qu'aux moins ils ne sont pas en train de tirer dans le tas !

ANARCHY IN THE UK

Pour MV. N'importe quel PJ dont la couverture est flic ou assimilé peut être membre s'il le désire, il suffit de remplir le bulletin d'adhésion page 74. Attribuez alors au personnage un contact solide, sous la forme d'un ange de l'ordre rencontré en séminaire. Quelle que soit la nature de ce membre et sa localisation géographique il se comportera comme un véritable ami du PJ, lui apportant toute son aide (oui, jusqu'à lui « prêter » des soldats de Dieu le temps d'une courte opération !). Par contre, il attendra en retour la même chose du personnage... L'un de vos joueurs commence à vous gonfler avec sa section lourde ? Il risque de faire foirer le scénario à cause de son platoon béni ? N'hésitez plus : tous ces petits gars sont partis au pays basque seconder ce cher Ignacio – son bon pote de chez Laurent – qui traque un redoutable démon d'Ouikka en ce moment. Bien sûr cela passera mieux si ledit Ignacio a déjà aidé efficacement le PJ dans une mission précédente. L'ordre peut aussi fournir très rapidement – quelques heures – des informations sur le casier judiciaire d'un ressortissant européen, des armes, des laisser-passer et... tout un tas de choses que la morale réprouve comme de la gelée à la menthe ou de la drogue en grosse quantité pour appâter les Nisroch, par exemple.

À vous de peser la qualité de l'aide que le PJ peut en tirer, mais sincèrement n'oubliez pas que, même si c'est gratuit, tout le monde attend un retour d'ascenseur. L'ordre peut demander au PJ d'enquêter sur un individu ou de le retrouver, le tout en parallèle avec sa mission : « Ah vieux, tant que vous êtes dans ce coin, profitez-en pour... ». Cela peut même être la source d'une mission, mais il vaut mieux alors qu'une majorité des PJ soient proches de l'ordre. (sans forcément en faire partie).

Enfin parce que MV n'est pas un fameux jeu de flic se déroulant à Los Angeles, l'ordre vous permet de donner des couvertures de kisdés à certains PJ sans les engluier dans les affres de la loi. Un ami très procédurier du PJ se chargera de faire rentrer l'enquête dans un cadre satisfaisant pour l'administration humaine, tandis que lui repartira toutes sirènes hurlantes vers le soleil couchant et de nouvelles aventures à bord de sa R19 banalisée.

Si vos joueurs sont plutôt branchés « rebel attitude », oubliez la tendresse poisseuse de cette aide de jeu à l'égard des képis. Mort aux vaches ! Pour un PJ aux ordres de Novalis, de Mathias ou de Janus, l'Ordre Vertueux de St John de la Matraque est une association d'emmerdeurs que vous pouvez faire surgir au milieu d'une mission, pour foutre à l'eau la couverture du PJ ou lui coller des bâtons dans les roues, voire pire, un mauvais rapport ! Souvenez-vous des gardes du Cardinal dans les Trois Mousquetaires, sauf que là pas question de s'entretuer. Une fois repéré par l'Ordre, le PJ sera occasionnellement surveillé par un membre du secteur qui essaiera de le prendre en

défaut. Si vos joueurs, comme tant d'autres hélas, ont eu la main un peu lourde sur la case « armes » de leur équipement, ou qu'un perso au service de Mathias trouve très rigolo de se promener avec une valise de C, faites surgir la douane volante. Police, menottes, prison ! Évidemment, vos PJ ne risquent rien (quoique pour la C, il y aura des questions) mais faites-les douter. La pire réaction de leur part serait bien sûr de tenter le coup de force pour échapper au panier à salade. Qu'un ange se balade avec un M60, passe encore, mais qu'il l'utilise sur des mortels, agents de la paix de surcroît, ça se paie d'une bonne limitation, voire d'un retour au plus haut des cieux (tout dépend de ses PA en fait) !

Bref, si vous souhaitez coller des ennemis puissants au sein de l'administration à vos joueurs, l'Ordre vous tend les bras.

Pour INS. Là pas de quartier. L'ordre est par nature un ennemi acharné des joueurs. Si vous les envoyez en mission au pays d'Iron Maiden et des bus à deux étages, mettez sur leur chemin quelques youyous relookés à la sauce à la menthe histoire de changer un peu des Daniel skins et des Lolo en costard.

Les membres de l'ordre sont nombreux mais ne représentent absolument pas l'ensemble des youyous en uniforme bleu. Simplement ils sont très bien informés et finiront par s'intéresser à des démons qui se frittent régulièrement contre les poulets ou qui commettent des crimes en utilisant leurs pouvoirs. Au choix du MJ et selon le manque de discrétion des créatures du malin, ils se retrouveront poursuivis par une escouade de soldats de Dieu déguisée en GIGN ou carrément par deux trois anges très musclés. Personne n'ayant le don d'ubiquité, les défenseurs de la loi se lanceront sur leur piste avec en général un ou deux jours de retard. Un handicap qu'ils arrivent souvent à surmonter.

Comme on l'a dit, les flics de St John prennent bonne note de la présence de nettoyeurs ou d'anges 1% dans un secteur. C'est rarement pour balancer leurs excès. Au contraire, si aucun collègue de la matraque n'est libre pour courir après les démons, ils mettront leurs encombrants et féroces confrères sur le coup.

L'Enfer aimerait bien mettre la main sur certaines archives de l'ordre, principalement celles concernant la criminalité d'avant Interpol et celles qui citent des membres sous leur nom de couverture. Furfur et Nisroch, sympathisants du fameux carnaval reggae de Notting Hill, s'y cognent chaque année les moustachus de St John et pourraient avoir envie de les voir s'affairer ailleurs durant les deux jours de concerts. Devinez qui pourrait se charger de la diversion...

Ouikka lui, s'est frotté aux petits gars de St John lors de ses séjours en Irlande, il est très chaud pour un coup d'éclat contre les différents sièges. Mais le plus beau serait de découvrir la faiblesse d'Andrew et de le faire prendre sur le fait pour créer un chouette scandale au sein des forces du Bien (et Dieu sait que Laurent se passerait bien de ça en ce moment). L'ange, en ce moment bien installé dans son fauteuil de Scotland Yard fait, il est vrai, de moins en moins attention.

Dans tous les cas, les nombreux agents d'Andromalius qui surveillent la pègre rendront compte des exploits de PJ s'ils font monter les statistiques de l'insécurité.



SABBATS ET CONCILIABULES

LES PETITS COUPS DE POUCE DE L'ORDRE

Si l'un de vos joueurs utilise les bonnes grâces de la bande à St John, voici quelques gestes réciproques qu'on risque de lui demander. À insérer bien sûr au milieu d'une mission pour compliquer l'intrigue ou entre deux phases d'une campagne pour décompresser.

LA VEUVE ETAIT EN NOIR

Un collègue de chez Daniel soupçonne sa voisine, Aline Mortgaie, d'être à l'origine du décès de son mari. Pire, il craint qu'elle ne soit en fait un démon fraîchement incarné qui risque d'éliminer sa famille avant de disparaître dans la nature. Hélas, il doit prestement partir en mission, une sombre histoire de d'adorateurs de Crocell en Laponie occidentale, et souhaiterait que le PJ qui habite dans le coin se charge de la surveiller quelques temps. Oh pas en continu bien sûr, juste passer l'espionner de temps en temps pour essayer de juger de sa vraie nature.

Sur place on peut découvrir que le voisinage ne pratique pas l'omerta. Les vieilles pies du quartier prendront un plaisir quasi-orgasmique à répondre à d'éventuelles questions. M. Mortgaie, vieux et riche, est mort un mois plus tôt d'une « glissade » dans l'escalier. Sa jeune veuve vit avec sa fille de quatre ans « qu'elle ne couvre pas assez, pauvre petite ». Elle reçoit une fois par jour et durant plusieurs heures deux hôtes étranges. Le premier est jeune, blond et chevelu, adepte de rock violent et de tee-shirt du style « Satan is my love », le second est un monsieur très élégant et athlétique, toujours en costume. Inutile de dire que toutes les sources prêtent les mœurs les plus dissolues à la belle Aline...

La réalité est plus banale : la veuve est bien humaine, le premier visiteur est son petit frère qui passe la voir tous les soirs après ses cours depuis qu'elle est veuve, le second est son amant, un riche notable du coin qui vient la sauter de midi à deux. Aline est un peu vénale, un peu salope et honnêtement soulagée que son imbuvable mari ait clamsé. Cela dit, elle ne l'a pas tué : bourré comme tous les soirs il a perdu l'équilibre, c'est con. Aline n'est pas promise aux flammes de l'enfer et est du reste une bonne mère pour sa fille. Il serait dommage que le PJ fasse une orpheline s'il s'emporte sur ce qui n'est même pas un fait divers.

PAS DE GRISBY POUR LES GOULES

On demande au PJ d'assurer pendant quelques jours la protection d'une jeune camée, Clarisse Vertefeuille, témoin d'un massacre perpétré par un démon de Nisroch et ses goules. La jeune fille a non seulement survécu mais s'est enfuie avec une valise pleine de C et de biftecks que les sbires de l'enfer vont essayer de récupérer. Oh bien sûr, Notre-Dame pourrait la mettre en sécurité, mais un grade 2 de Dominique appartenant à l'Ordre s'est dit que ce serait mieux d'appâter le rougeaud jusqu'à un ange à même de le liquider. Il a tout de suite pensé au PJ, d'autant qu'en mission avec tout son groupe, il ne devrait pas avoir de mal à se farcir le démoniaque dealer et ses trois maigres morts-vivants!

Interprétez Clarisse d'abord comme une pauvre petite créature traumatisée – tous ses potes se sont quand même fait éventrer par une horreur certes discible mais quand même dégueux – qu'il faudra protéger et rassurer. Ensuite, que vous en ayez fait une zoulette rebelle, une punk paumée ou une peste bourgeoise, jouez sur les interrogations qu'elle se pose vis-à-vis du monde de l'ange, son désaccord avec les valeurs chrétiennes. Bref faites-en une emmerdeuse. En phase 3 ou en parallèle transformez-la en ... tentation! Mais si, vous savez bien : dans tous les films du genre, le gentil protecteur finit par passer à l'horizontale avec la jeune et jolie victime traquée. Et c'est vrai qu'il va falloir l'héberger, la laisser utiliser la douche, lui prêter un pyjama, la voir débarquer en petite culotte alors que le groupe prend le petit dèj avant de s'activer sur sa vraie mission... Jouez quelques saynètes du quotidien pour faire baver l'ange. Clarisse, qui n'a pas exactement été élevée chez les sœurs, risque de s'attacher très vite à son protecteur même si elle le trouve un peu balai dans le cul. Évidemment, pour lui c'est tintin! Surtout s'il sert Laurent ou Daniel. S'il est de chez Michel ou Jean-Luc, il se démerde, y'a un talent pour ça et c'est sa carrière après tout. De toute façon, le brillant stratège de chez Dominique compte bien faire effacer la mémoire de Clarisse s'il elle est encore en vie à la fin de l'histoire, donc ce n'est pas la peine de faire des projets d'avenir. Quand la sauce a bien pris, faites débarquer le démon de Nisroch et ses goules!

I FOUGHT THE LAW

Si vous jouez à INS voici quelques pistes pour faire se frotter vos joueurs à l'ordre. Comme précédemment ces petites histoires sont conçues pour être ajoutées à un scénario, en faire l'introduction ou la mi-temps...

22, ACACIA AVENUE

Un réseau de prostitution est sur le point de tomber et les PJ doivent récupérer à toute vitesse Charlotte, séduisant familial call-girl qui en est l'un des piliers. Elle vit dans un appartement luxueux non loin de chez l'un des PJ. Selon votre humeur, les joueurs peuvent arriver chez elle juste à temps pour embarquer la créature de rêve avant l'arrivée des poulets ou au contraire devoir se les cogner. Rien de grave cela dit, il ne s'agit a priori que de flics normaux qui se replieront si les choses tournent mal. Charlotte commencera par faire chier. Elle refuse de partir sans embarquer ses nombreuses affaires, essentiellement des fringues et des cadeaux de ses meilleurs clients, ce qui lui demandera trois heures et quatre valises si on la laisse faire. On fait cependant confiance aux PJ pour remettre ce serviteur à sa place.

Par la suite Charlotte se révèle être un atout pour le groupe en mettant ses talents à sa disposition et sera d'autant plus efficace que les joueurs seront sympas avec elle. Ils devront de toute façon la protéger durant le reste de leur mission alors autant que ça se passe bien. Naturellement dès qu'ils seront avec elle, un ange de l'Ordre se lancera à leur poursuite.

Cette histoire est le pendant démoniaque de *Pas de grisby pour les goules* sauf que ce coup-ci la demoiselle ne sera pas un boulet. Au contraire, l'intérêt est même de prêter un familier aux PJ.

CHAPITRE QUATRE

sabbats et conciliabules

temps de la partie. Utilisez les caractéristiques de « Ginette la bosseuse », page 126 des règles pour Charlotte.

LE COMMISSAIRE HABITAIT CHEZ LUI

Le Commissaire Roger Maigrot est un modèle pour ses collègues. Efficace, intègre, doux, perspicace, il est souvent montré en exemple par son administration et c'est un miracle que la Youyou ne l'ait pas encore enrôlé. Ce redoutable chasseur de criminel, tout droit issu d'un fantasma humide de ministre de l'Intérieur, vient de saisir un stock important de stupéfiants appartenant à un démon de Nisroch. Désormais les forces du mal l'ont aussi leur collimateur. La tâche des PJ sera de faire plonger ce modèle de probité. Le liquider serait bien sûr aussi facile qu'inutile. L'idéal serait de jeter l'opprobre sur ce fonctionnaire modèle.

Aux joueurs de mettre en place leur stratégie, tous les coups sont permis mais au final Maigrot doit soit se faire limoger pour bavure (bien), soit être retourné au profit de l'Enfer (mieux).

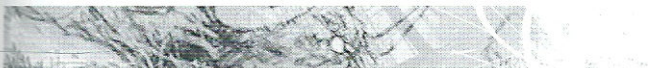
Mais à part un petit faible connu pour la fine champagne, le Commissaire semble hors d'atteinte. Heureusement il n'en est rien. Il est par exemple possible de découvrir que le brave homme après vingt ans de mariage trompe allégrement sa femme avec une pervenche ou que, comme Sherlock Holmes, il est cocaïnomane. Selon vos goûts. Mais dans tous les cas encouragez vos joueurs à faire un vrai travail de sape morale. Le seul usage d'un pouvoir (Charme ou Corruption, par exemple et par hasard) ne devrait pas suffire.

Dernier détail : le commissaire, peu sportif du reste, a 3 en Volonté et en Foi. Son supérieur est un membre de l'ordre qui risque, s'il remarque des changements étranges chez son subordonné, de mener sa propre enquête...

GOD SAVE THE QUEEN

La Matraque de St John, arme bénite mineure, Précision +2, Puissance +3, accorde Psychométrie 2 à son porteur.

Elle possède une autre propriété, secrète celle là. Elle envoie au facétieux archange des vents, quand il le désire, les pensées et impressions de son gardien. Ainsi il ne perd pas une miette des connaissances de l'ordre. Seul un archange ou un prince pourrait déceler ce lien en étudiant l'objet, mais comme aucun supérieur ne s'intéresse à une vulgaire matraque bénite...



QUELQUES MEMBRES TYPIQUES DE L'ORDRE :

L'Inspecteur au regard fiévreux de chez Laurent (tendance « Colombo : la Jeunesse »)

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

TALENTS

Baratin 3, Combat 4 (épée 6), Conduite 3 (slalom acrobatique en contre sens 4), Défense 5, Discrétion 4, Enquête 5, Fouille 4, Intimidation 5, Intrusion 3, Savoir criminel 2 (pègre 3), Tir 3 (arme de poing 4), Boire des litres de café 4+, Avoir d'intimes convictions 5

POUVOIRS

Aura de pacification 2, Esquive acrobatique 2, Juste-lame 3, Psychométrie 2

COMBAT

12 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BM 21/MS 28

Insigne, imper, flingue, tabac à rouler, menottes, carnet jauni, papiers du divorce



Le Bobby moustachu de chez Daniel (qui est plutôt un gendarme sous nos latitudes)

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

TALENTS

Baratin 2, Combat 3 (matraque 6), Conduite 2 (camionnette 3), Défense 4, Discrétion 3, Enquête 5, Fouille 6, Intimidation 7, Intrusion 4, Savoir criminel 2 (coins à PV 3), Tir 3 (arme de poing 4), Sentir la bière 4, Faire circuler 3+, Verbaliser 4

POUVOIRS

Armure corporelle (pierre) 2, Arts martiaux 2, Détection du mensonge 2, Pétrification 2

COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BM 21/MS 28

Insigne, bel uniforme, arme de service, matraque, haleine chargée



PORTES GRINCANTES & CO

Ce sabbat joue sur la peur et la superstition humaine depuis le Moyen âge, une époque où le moindre chat crevé pouvait vous traumatiser un village pour un paquet de temps. Si les *Portes Grincantes* ont toujours recruté parmi les joyeux lurons du Gotha démoniaque, l'amusement n'a pour autant jamais été leur finalité. En effet, à l'origine, il s'agissait de capitaines de garnison en charge de coacher des troupes de morts-vivants ou des démons de combat, qui, pour s'assurer que les alentours de leur planque restent bien déserts, se déguisaient en croque-mitaines et autres pères fouettards pour aller terroriser les curieux.

Plus concrètement, une Peur lancée sur un braconnier, une Malédiction sur un sentier étroit, un Cauchemar sur les habitants d'une maison isolée ou même un simple familial faisant grincer les portes pendant la nuit sont de tout temps des techniques qui ont porté leurs fruits.

Ainsi une Malédiction : « folie » placée sur l'entrée d'une planque tous les vendredis 13 provoque un sentiment de malaise suffisant pour éloigner les badauds égarés dans le secteur.

Comme Salehad l'explique à ses nouvelles recrues, l'important c'est d'utiliser des procédés indirects, suffisamment irrationnels pour flanquer une bonne frousse, mais toujours de manière à ce

SABBATS ET CONCILIABULES

qu'un humain puisse avoir l'impression que c'est son mental qui flanche.

Avec l'avènement de l'ère industrielle puis de la société de consommation et consorts, les objectifs ont légèrement évolué. Si les *Portes Grinçantes* assurent toujours la confidentialité des garnisons, elles travaillent aussi en amont, à rendre des lieux « malsains » qui plus tard feront d'éventuelles planques ou postes d'observation. Il faut en effet admettre que les activités de ce sabbat occasionnent parfois des effets « Boomerangs », surtout avec les jeunes recrues qui mettent un peu trop de cœur à l'ouvrage. Les superstitions humaines qui circulent sur un endroit hanté par les *Portes Grinçantes* peuvent attirer l'attention du camp d'en face, provoquant ainsi des conséquences inverses de celles escomptées. « Hanter » un lieu pour le fun permet de mesurer à l'avance si la communauté humaine l'abandonnera facilement et si la technique employée est suffisamment discrète pour éviter les youyous. Au pire, si un enquêteur angélique débarque, il perd son temps sur un endroit dépourvu d'enjeu tactique et les membres du sabbat plient bagages pour se trouver un coin plus peinarde.

SALEHAD, PSEUDO SIRENE TENDANCE

N'allez pas croire les ragots qui circulent sur elle. Rejetonne de Magog et maîtresse incestueuse, elle aurait rejoint Véphar et le camp chrétien après avoir été délaissée une nuit par son père au profit d'une chèvre au poil soyeux. C'est un pipeau fabriqué de toutes pièces destiné à la distinguer de ses congénères quasi-anonymes et sans mémoire. Fidèle familier de Véphar, Salehad a été promue en même temps que son maître devenait Prince-démon. À l'époque où elle a rejoint *Les Portes Grinçantes*, elle s'était incrustée dans le folklore arabe et, se faisant passer pour une sirène, hantait les côtes du Moyen Orient. Ses bons états de services lui ont valu d'être nommée héritière du Sabbat et d'être réincarnée moins d'un siècle plus tard pour faire tourner la boutique. Bon, ce n'est pas vraiment ce que Salehad ambitionnait, se voyant plutôt à la tête d'un groupe de démons de combat bien poisseux et utilisant la fécondation in vitro avec du sperme humain pour se constituer une secte de pseudo-profonds hantant les côtes de Galice. Niet, lui a dit son Prince, « surfait », « déjà vu », « vulgaire », ou plutôt « va te faire glou-glouter chez les Grecs ». Finalement l'administration l'a plutôt envoyée hanter la Seine, Hexagone 2001. Enfin la Seine... le Rhône, la Loire ou le Nil si vous préférez. D'ailleurs, elle est souvent en déplacement et ne se cantonne pas à un seul fleuve.

Lors de sa précédente incarnation, le boulot était plus simple, le monde baignait encore dans la superstition, un accord plaqué sur la cithare et les marins contournaient le récif déclaré maudit. Mais Salehad s'est remise au boulot malgré ses ambitions frustrées. Elle utilise l'Entrefilet pour recruter et proposer les services de son sabbat, hante les berges et dispose toujours d'une demi-douzaine de planques sous le coude. Hormis sa spécialisation logistique, elle gère aussi une garnison de goules qu'elle commande dans les opérations coup de poing qui lui sont confiées. Leur repaire se trouve dans une ancienne verrerie désaffectée sur la Seine, à dix kilomètres à peine de Notre-Dame.

Cette planque accueille d'ailleurs les morts-vivants dont les maîtres sont en déplacement (sous réserve de signer une décharge de responsabilité).

L'HORROR TEAM 2004

L'activité du sabbat étant assez utile matériellement à la hiérarchie, quelques démons sont détachés quasiment en permanence auprès de Salehad. Ils sont éparpillés et agissent en duo ou en solo, se regroupant parfois pour des actions spécifiques. Chaque année, ils élisent la meilleure légende urbaine ou plutôt semi-rurale (rapport à l'environnement dans lequel ils interviennent), inspirée de grandes superstitions de la communauté humaine (skins émasculateurs de punks dans les catas ou encore alligator dans les égouts de New York). C'est une sorte de compétition sportive entre eux, qui participe aux joies du travail bien fait. Toute légende ayant un fond de vérité, il se trouve qu'en l'occurrence, c'est les *Portes Grinçantes* qui les fabriquent.

• Les douanes volantes en pleine forêt de Fontainebleau. On murmure que des patrouilles de douaniers déguisés en randonneurs utilisent

EN ÉCHANGE

Emprunt d'une escouade de six morts-vivants :

• Par nuit	6
• Par mort-vivant détruit	+3

Emprunt d'un démon de combat (type Umba Zombi) :

• Par nuit	12
• Si le démon est détruit	+12

Planque

• Par jour	1
------------	---

Solliciter l'intervention du sabbat pour tranquilliser :

• Une planque	8
• Une garnison	15

MA

Par lieu réputé « malsain »	+8
Par humain chassé	+1
Par humain « sentinelle »	+4
Par légende urbaine qui sert la cause	+8
Par planque sûre donnée à la hiérarchie	+12
Par garnison sûre donnée à la hiérarchie	+1 PA
Baby-sitting d'une garnison :	
• Par jour	+1

Par garnison grillée ou démon de combat dans la nature -2 PA

Par utilisation d'un site des *portes grinçantes* par un Prince-démon (soirée, meeting, conférence etc.) +2PA

BA

Par garnison localisée	+1 PA
Par garnison détruite	+3 PA
Par planque localisée	+12
Par humain rassuré	+4
Par légende urbaine oubliée	+12

CHAPITRE QUATRE

Libraires et conciliabules

cette couverture pour coincer les fumeurs de bedo. Leur chef de section, surnommé *El President*, est un vétéran du Kosovo et pousse ses hommes à exercer des sévices physiques sur les contrevenants pour les dissuader de revenir. Existe aussi en version « haute montagne ».

- *Ce qui est vert au fond des bois*. L'histoire du lépreux exhibitionniste déguisé en scout mort est particulièrement dissuasive pour les jeunes joggeuses et femmes enceintes.
- *Partouse SM, messes sataniques, trafic de drogues, prostitution et petits gris*. Ce n'est pas du tout une légende mais ça ne marche pas. Si la cible gentille famille va soigneusement éviter ces coins, d'autres publics vont être attirés par la rumeur. À la rigueur, ça peut permettre de constituer des pôles d'attraction dans certains secteurs et vider les alentours.
- *Cimetières gaulois*. Utile sur les lotissements en construction en périphérie d'une zone urbaine. Il suffit d'orchestrer quelques accidents tragiques sur le chantier, avant de répandre la rumeur, le cas échéant avec l'intervention d'un faux archéologue et quelques ossements enterrés la veille.
- *Le youki de la famille Roustaud*. Comme personne ne les aime dans le voisinage, personne ne les croira non plus quand ils diront que le caniche nain enragé qui bouffe les écureuils et saute au cou des promeneurs ne leur appartient pas.
- *L'héritage russe*. Tout le monde le sait ici, mais le gouvernement ne fait rien. Le tout Tchernobyl a squatté au-dessus de la zone durant un bon moment, si bien que le môme d'un bûcheron est né avec trois jambes. Existe aussi en version rivière au sulfate, héritage du MEDEF et souvenirs de 14-18.
- *Pastis - calibre 12*. C'est Roger qui distille lui-même les apéros, de quoi te rendre aveugle un sourd. Comme avec sa bande de pote, ils n'ont pas la notion du temps, il attaque dès 6h du mat', et après ils confondent un chevreuil en pleine charge avec le passage du TGV.
- *L'homme des bois*. Un rasta australien en harmonie avec le règne animal qui raccompagne les promeneurs égarés et connaît le coin comme sa poche. Celle-là, ce n'est pas les *Portes Grinçantes* qui l'ont fabriqué et ils ne la trouvent d'ailleurs absolument pas drôle.

MAÎTRE NAGEUSE SANS MAILLOT DE BAIN

Si l'équipe utilise la bouche à oreille pour donner mauvaise réputation à un site, il faut, aussi bien en amont qu'en aval, sortir la panoplie de pouvoirs adaptée et chacun y va de sa technique. Salehad est restée branchée sirène et œuvre à vider les rives des fleuves. Elle orchestre pour cela des noyades qui passent l'envie aux témoins de revenir sur place. Normalement, elle se mêle à des bancs de détritus flottant en Corps liquide et utilise son pouvoir de Charme. Mais de temps à autre, elle apprécie aussi se montrer.

Nageant jusqu'au niveau de son groupe cible, elle fait mine de se noyer et attend que son sauveur tape une hydrocution ou l'entraîne vers le fond. Souvent, personne n'est pressé de se jeter à l'eau et elle a alors recourt à son pouvoir de Charme. De ce classique découle différentes variantes tel le passage en barque sur le fleuve, avec deux goules qui suivent sous l'eau, ou encore, elle se

mêle au groupe et propose une baignade, se met nue et plonge la première... La gendarmerie n'a jamais son compte de macchabées repêchés qui finissent pour la plupart donnés en pâture aux morts-vivants, mais ça n'inquiète personne : vu que le fond des fleuves est trouble et plein de recoins vaseux, l'expert estime qu'on retrouvera les disparus lors des crues, l'hiver prochain, et on classe le dossier. Une enquête attentive permettrait toutefois d'observer que les noyades de jeunes hommes séduisant (cibles préférées) se multiplient dans certains coins. Bien sûr, Salehad s'occupe aussi des petites embarcations, voire des péniches, en sabotant les hélices des moteurs avec des filets tissés de vases et de détritus, ou en s'attaquant directement aux barrages et aux écluses mais là, c'est plus pour bien se faire voir de son Prince ou pour figurer dans les rapports d'activité d'Isoth (voir *L'Escorte*).

Zegtesh, Beleth de grade 1, raffole des habitations isolées ou en bordure de petits coins de nature. Il oeuvre à rendre les habitants peureux et prompts à prendre leur véhicule et les voies bien éclairées pour le moindre déplacement. Pour cela, il adore faire grincer les portes et les volets, les nuits où il n'y a pas de vent. Il réserve son pouvoir de Télékinésie pour faire craquer le bois ou chanter les mécanismes à ressort. Quand enfin les habitants trouvent le sommeil, c'est pour être hantés par les Cauchemars du démon.

Jedoz, Kobal grade 1, est un coureur infatigable. Sous diverses identités, il se mêle aux groupes cibles et colporte les rumeurs les plus fantaisistes. Mais il parcourt aussi les campagnes où il abuse de ses pouvoirs de Peur ou de Folie sur les curieux.

Enfin **Dulula**, Samigina grade 1, qui se surnomme lui-même « le veilleur », par autodérision en fait, mais les autres le prennent pour un vrai mégalomane, se mêle aux « squatteurs », SDF, trafiquants de drogues, bandes de jeunes et prostituées. Il les chasse ou devient leur pote, voire leur boss, et les utilise alors comme sentinelles.

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ MOI

Salehad devrait, à moyen terme, être promu grade 2 et voir ses moyens d'actions augmenter. À INS, œuvrer à sa ruine ne rapportera rien aux PJ, à part le fun, ce qui est déjà bien. Par contre, se mettre à son service de temps à autre permettra de s'en faire une alliée non négligeable. Malgré son ambition quasi-libidineuse, elle est assez supportable car elle pense que pour réussir la voie la plus simple est de ne pas se faire d'ennemis dans son propre camp. À MV, par contre, les PJ ont intérêt à éliminer son sabbat avant qu'elle ne devienne capitaine : elle obtiendra à son service trois démons de combat style « Profonds » et les choses risquent de se compliquer un peu.

VENDREDI 13 (INS/MV)

C'est dans un petit coin de nature du Poitou-charentes qu'un baron de Bifrons a laissé, au fond d'un bois touffu, une garnison nombreuse de goules et de zombis. Un rituel placé sur le seul accès au site (Malédiction : « folie ») doit être renouvelé tous les vendredis 13 afin de s'assurer qu'aucun humain ne soit tenté par la ballade. Manque de bol, la magie du rituel a cessé d'agir plutôt que prévu. Une bande de jeune dans le vent a déjà dépassé l'accès

SABBATS ET CONCILIABULES

interdit et pique-nique dans une clairière au milieu du bois. Les relents de chair fraîche excitant les morts-vivants au fond de leur grotte, ils commencent à se mettre en mouvement vers le lieu des festivités. Pour couronner le tout, une vingtaine d'autres jeunes se dirige vers l'accès pour rejoindre la clairière. Côté morts-vivants, ils se sont non seulement constitués en syndicat (blâme de leur supérieur : *syndicalisme morbide*), mais sont de plus menés par un Umba Zombi, sorte d'immense zombi, en fait démon de combat, spécialité bifronnienne.

Version INS. Les membres du sabbat présents doivent se concentrer sur le rituel (en plus ça va leur bouffer tous leurs PP), les PJ doivent donc s'arranger pour que les jeunes plient bagages et faire rentrer les morts-vivants dans leur garnison (a priori, ils sont partis pour chasser leurs déjeuners jusqu'à domicile).

Version MV. Les PJ sont envoyés sur le site vérifier les dires d'un serviteur de Dieu, actuellement interné en institut spécialisé. Les forces démoniaques sont un peu trop nombreuses sur la zone et il s'agit d'abord d'évacuer les humains. Si les membres du sabbat sont attaqués, ils risquent eux-même d'oublier pour un temps le principe de discrétion au profit d'une bonne baston (sont présents Dulula et Jedoz). Par contre, ils sont prêts à négocier avec les anges (« D'abord, on évacue les humains et après on s'arrange entre nous... »)

USINE À VENDRE (INS/MV)

Un promoteur immobilier vient d'acquérir pour une bouchée de pain une usine désaffectée censée accueillir prochainement une garnison de Baal. Le promoteur a de plus grassement arrosé les gitans squattant dans les parages et utilisés par Dulula pour bloquer l'accès au site. Ils s'apprêtent à plier bagage et se sont mis à cinquante pour chasser le démon.

Version INS. Un coup de main serait le bienvenu. Il faut convaincre les gitans de rester sur place, mais aussi faire stopper l'opération de déboisement qui a commencé aux alentours. Pour bloquer le chantier, Jedoz propose de monter une boutade style la légende du gitan sans tête. Restera le promoteur, lui-même prêt à déboursier un paquet de thunes et un tas d'hommes de main pour voir aboutir son projet. Dans l'opération, un Shaytan devra trouver une parade pour s'éviter les inimitiés de son prince (œuvrer à empêcher un déboisement, c'est bô).

Version MV. Oui, c'est bien un ange qui a fabriqué la légende de l'homme des bois. Babbael est sur la trace de Dulula depuis un bout de temps et demande de l'aide par le biais du Réticulum. Il flaire un « gros coup » mais ignore ce qui se passe. Son optique serait d'éviter le déboisement et de transformer l'usine en ferme bio, ou alors d'utiliser le site pour construire des logements sociaux. De ce point de vue, il faut remarquer que le promoteur a aussi arrosé la municipalité du coin.

INTERMITTENTS DU SPECTACLE (INS/MV)

Nybbas a découvert un petit cimetière super sympa et a décidé d'y tourner un pastiche porno-morbide de « Thriller ». Il compte sur le sabbat pour assurer la régie plateau et c'est vrai que les éclairages de nuit en rase campagne, ça se voit de très loin et ça risque d'être pris pour une free.

Version INS. Neutraliser la gendarmerie locale pour la nuit (huit humains) ne serait pas un luxe. Mais vu le boucan que font les

acteurs, il faudrait aussi s'occuper des riverains éventuels. Évidemment, Nybbas n'est pas du genre à tolérer le moindre meurtre, ça ne ferait absolument pas avancer sa cause. Des témoins éventuels sont à la limite acceptables du moment qu'ils pensent que les zombis sont des acteurs maquillés de manière réaliste. Enfin, comme il y a forcément un os, un des acteurs, Chyco (célèbre liarder au service de Marie-Jolie), reste introuvable et un PJ est pressenti pour le rôle. Lorsqu'ils auront bien cramé leurs PP pour éloigner les curieux, une escouade de Laurent débarque et Nybbas lui, ne veut pas être dérangé. D'ailleurs, une fois le tournage terminé, il laisse la régie se débrouiller avec les youyous mais leur rappelle de ne pas oublier les rushs du tournage.

Version MV. Les services de Joseph ont interrogé Chyco et s'imaginent que le réalisateur du tournage qui se prépare est un démon de bas grade. Du coup, ils ont refilé le bébé aux services de Dominique et c'est les PJ qui s'y collent. Leur supérieur les envoie sur place et suggère que l'un d'entre eux se fasse passer pour le remplaçant de Chyco.



Salehad, démon de Véphar de grade 1, Volupté des rives troubles

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

Une beauté aux épaules de nageuse olympique. Elle travaille son style sirène par un maniérisme guindé relativement insupportable, mais dans le fond, c'est une chic démons qui raffole d'histoires scabreuses. Elle aime bien son sabbat mais ne menacera pas sa carrière pour un démon qui manque de style. Elle apprécie les opérations musclées mais lorsqu'elles se déroulent discrètement.

TALENTS

Aisance sociale 3+, Athlétisme 6, Corps à corps 6, Défense 7, Discrétion 4+, Intrusion 3, Savoir d'espion 1 (sabotage 3+), Savoir militaire 1 (tactique 4+), Séduction 5+, Survie 1 (milieu aquatique 6), Apprendre à nager la brasse aux goules 4+, Admiration son nombril 8

POUVOIRS

Anaérobiose, Charme 3+, Corps liquide, Immunités contre les maladies et les poisons, Immunité contre le froid, Membre exotique (queue barbelée), Vie Subaquatique 3+ ; familial (Joey la mouette)

COMBAT

22 PP, 5 PF, BL 5/BG 10 /BF 15/MS 20



Joey la mouette, familier de Salehad

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	3+	4	1+	1+	2+

TALENTS

Athlétisme 3, Corps à Corps 2, Défense 2+, Discrétion 4, Déféquer sur les curieux 4

POUVOIRS

Augmentation de la perception 1, Caméléon 1, Télépathie 1

COMBAT

8 PP, 3 PF, BL 3/ BG 6/BF 9/MS 12

CHAPITRE QUATRE

Sabbats et conciliabules

Zegtesh, démon de Beleth de grade 1

La cinquantaine ronde et bonhomme lui taille un peu un visage de lutin farceur, plus encore lorsqu'il utilise son pouvoir de Réduction. Comme ça, il a l'air sympa et volontaire, trop gentil même peut-être. En fait, il décharge sa haine de l'humanité dans les cauchemars de psycho-killer avec lesquels il hante ses victimes et il est très méchaaant. C'est pourquoi, un jour où l'autre, il fera un mauvais coup à son groupe.

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 3+, Athlétisme 5, Baratin 5, Corps à corps 3+, Défense 6, Discrétion 5+, Fouille 3, Intrusion 4+, Narcolepsie 4, Savoir occulte 1 (marche des cauchemars 4+), Survie 1 (Forêt 3+), Être très méchant au fond de son cœur 7+

POUVOIRS

Cauchemar mortel 3, Malédiction : « Folie » 2, Réduction 4, Télékinésie 3

COMBAT

21 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Jedoz, démon de Kobal de grade 1

Toujours une blague sur les scouts ou les lépreux, ce qui permet d'ailleurs de l'identifier, car il a la tête de monsieur tout le monde et se déguise constamment en quelque chose. Il se marre bien avec *Les Portes Gringantes* et ne voudrait surtout pas changer d'affectation. C'est pourquoi il se montre toujours loyal vis-à-vis de Salehad et réserve ses mauvaises blagues aux autres.

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

TALENTS

Acrobatie 3, Aisance sociale 5, Art 1 (Jouer la comédie 5+), Athlétisme 3, Baratin 6+, Défense 4, Discrétion 4, Discussion 3+, Fouille 2+, Intrusion 3, Tir 1+ (arme d'épaule 3+), Savoir d'espion 1 (déguisement 6), Faire le moustachu 6+

POUVOIRS

Déguisement superficiel 3, Gag absurde 3, Illusions 3, Malédiction : folie 2, Vitesse 1

COMBAT

21 PP, 5 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

Dulula, démon de Samigina de grade 1

Pseudo-mégalo, pseudo-dandy et même pseudo-psychopathe, il impressionne naturellement les humains, trait que sa maigre et longue silhouette malade renforce encore. Serviteur efficace et dévoué, Dulula est « un chasseur de tête » envoyé par Samigina pour convaincre Salehad de laisser tomber ce vieux machin de Véphar.

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

TALENTS

Acrobatie 5, Aisance sociale 3+, Athlétisme 5+, Baratin 3+, Corps à corps 6, Défense 7+, Discrétion 5+, Enquête 4, Fouille 3+, Intimidation 7, Intrusion 3, Savoir militaire 1 (explosif 3, tactique 3), Séduction 3+ Technique 2+ (mécanique 3)

POUVOIRS

Baiser vampirique 3, Corps gazeux, Contrôle des animaux 2+, Esprit chaotique, Membre exotique (croc)

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Babbael, ange de Novalis de grade 1

Rasta australien athlétique, Babbael traquait déjà Salehad dans sa précédente incarnation. Les accents du prophète et le charisme à la St François, c'est un compagnon de route toujours agréable. Il cherche un nouveau nom pour son conciliabule et aussi un groupe de PJ pour y participer.

Une grande partie de son travail consiste à inventer des « légendes » cool avec plein de petites fleurs pour faire oublier les rumeurs égrenées derrière eux par *Les Portes Gringantes*.

Le seul hic, c'est qu'à force de traquer ce sabbat, il commence à éprouver de la sympathie pour ses membres, même sans les connaître.

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

TALENTS

Acrobatie 4+, Aisance sociale 4, Athlétisme 6, Baratin 4, Combat 2+ (couteaux 6), Corps à corps 4+, Défense 4+, Discussion 5, Enquête 4, Fouille 3+, Intimidation 3+, Survie 1 (forêt 5+), Science 1 (botanique 3)

POUVOIRS

Caméléon 2, Détection du mal 2, Pollen 2, Sens Surdéveloppés

COMBAT

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

Umba Zombi, démon de combat

Le Umba Zombi est très joueur. Il adore la musique, surtout celle qu'il joue avec deux rotules sur un tambour en tripes de chat séchées.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5	2+	3	1+	3

TALENTS

Athlétisme 7, Art 1 (jouer du tambour 5), Baratin 2, Corps à corps 7, Défense 6, Intimidation 7

POUVOIRS

Anaérobiose, Apparence horridique 1+ (permanent), Forme de combat 5 (permanent), Immunités contre les poisons et les maladies, Jeune, Membre exotique (langue barbelée), Régénération 1

COMBAT

11 PP, 10 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

COUVENTS

ET ABBAYES

La porte blindée du club s'ouvre sur un vestibule étriqué, contenant avec peine le videur qui s'aplatit contre le mur pour laisser passer la nonne. Tirant un rideau de chaînes et de lanières de cuir, elle retrouve l'ambiance moite et familière du lieu. Baignés par une lueur rougeâtre, les danseurs s'agitent à la cadence d'un rythme sourd qui semble émaner des murs.

D'un regard elle photographie la scène, puis, prenant une longue inspiration, s'avance d'un pas digne d'une procession de 15 août.

« Notre Père qui êtes aux cieux... »

Une succession d'harmonies électroniques mitraille l'assemblée en même temps qu'une pluie de lumières synchopées s'abat sur la piste de danse.

« Que ton Nom soit sanctifié... »

La synchronisation des corps est parfaite, le reflet des flashes sur la peau nue fusionne dans un mouvement unique. Pourtant, ici et là s'échappe de l'ensemble le détail d'un bras, d'une bouche ou d'un regard en transe.

« Que ton règne vienne... »

Un frisson se propage le long de son échine, suivi d'un cri douloureux qui ne résonne que dans son esprit. Là, au bar, l'expression de la bouche naturellement déformée par une moue de colère, un monument de muscles crispé dans son costard Gucci savoure une scène de La Passion de Mel Gibson qui passe en boucle sur écran géant.

La nonne s'approche, jouant avec le martinet qu'elle tient dans sa main, et l'homme acquiesce des yeux.

« Que ta volonté soit faite... » Il descend un petit escalier en colimaçon qui mène à l'espace réservé aux habitués « ... Sur la Terre comme au Ciel... »

L'odeur de sueur et de sperme sature l'atmosphère du sous-sol.

« Donne-nous aujourd'hui notre pain de ce jour... »

La nonne suit son disciple, le long d'une petite galerie d'où s'élèvent râles et gémissements « Pardonne-nous nos offenses... »

Dans un box, il enlève sa veste et sa chemise. « Comme nous pardonnons aussi... »

Son dos nu révèle les stigmates d'une existence belliqueuse. « ... à ceux qui nous ont offensés... »

Elle lui menotte les mains à un anneau incrusté dans le mur et destiné à cet effet. « Et ne nous soumet pas à la tentation... »

- Confesse tes péchés, mon enfant.

Mais délivre-nous du mal... »

Le martinet s'élève dans l'air.

« Amen »

COUVENTS ET ABBAYES

Ces lieux de cultes servent aussi bien à l'administration angélique de bases arrière de garnisons que de réservoirs à enveloppes corporelles. Cela dit, ces édifices ne sont pas forcément des citadelles youyous imprenables. D'une part le terrain n'est pas forcément propice à installer un camp d'entraînement pour soldats de Dieu et d'autre part ça n'était pas, à la base, leur vocation.

Par contre, dès lors qu'un ange est incarné dans un religieux du site, on lui assigne volontiers des tâches administratives. Il s'agit souvent de distribuer les ordres de missions ou d'assurer le gîte et le couvert pour des collègues de passage. C'est le genre de fonction qui laisse suffisamment l'ange libre de développer quelques activités annexes dans ses temps libres. Bien sûr, il y a toujours un risque d'attirer de cette manière l'attention du camp d'en face et l'ange doit veiller à la protection des religieux. Mais, mieux que n'importe quel système de sécurité, c'est en général l'âme de l'édifice elle-même qui dissuade les démons d'intervenir.

ABBAYE DES BEAUX JOURS

C'est en Vendée, à quelques kilomètres de la commune de Plussette en Villoise, qu'on trouve ce bijou d'architecture médiévale, ingénieusement écarté des guides touristiques par l'administration angélique. Enfin, bijou... pour ce qu'il en reste du moins, car ces dernières décennies les bâtiments ont été l'objet d'assauts répétés de la part de démons en transit dans le secteur. S'ils

CHAPITRE CINQ

Convents et abbayes

ne sont jamais venus à bout des locataires, l'abbaye conserve des stigmates très visibles de leur passage et l'aile ouest s'est effondrée lors d'un incendie particulièrement meurtrier.

« Mais qu'est ce que c'est que ce micmac ? » se sont demandé bien des supérieurs hiérarchiques tentant de démêler des rapports d'activités contradictoires, un début de vérité auquel se raccrocher. Voilà donc l'histoire des *Beaux Jours*, ou plutôt pour être honnête une version qui, si elle n'est pas totalement véridique, reste du moins crédible.

LACHEZ CE CRUCIFIX

L'archange Blandine, sensibilisée aux épisodes paranoïdes chroniques de son homologue Walther à chacune de ses incarnations terrestres, parvint jadis à le convaincre de venir prendre un peu de repos aux *Beaux Jours*, manière de décompresser de toute cette mauvaise tension accumulée. L'abbaye étant un repaire de serviteurs de l'archange des rêves, quinze jours de repos en ce lieu firent le plus grand bien à Walther. Convaincu alors qu'il devait être suivi par un spécialiste, il promit qu'au premier symptôme de stress, il reviendrait se faire soigner. Dès lors, Blandine chargea Ninie, Mizel, Ficelle et Bibelle, quatre de ses anges incarnés dans des religieuses de l'abbaye, de former une cellule de veille guettant le retour de Walther. De fait, en moyenne tous les dix ans, l'archange vient passer quelques jours pour se remettre d'aplomb. Ninie et ses acolytes se trouvent ainsi avec de nombreux temps libres à aménager et depuis belle lurette elles sillonnent la région où les taux de schizophrènes et de rôlistes en activité sont particulièrement bas comparés à la moyenne nationale. Mais cette véritable patrouille de l'esprit ne se cantonne pas à cette belle réussite puisqu'elle sous-traite aussi un certain nombre de dossiers de Notre Dame. En effet, bien des missions officielles, où anges et démons se confrontent, laissent sur le carreau plus d'un humain traumatisé, voire, s'ils ont été témoins d'effets spéciaux grandeur nature, psychologiquement instables.

PENDANT CE TEMPS, A L'ABBAYE

Walther, donc, se souvient de temps à autre, en général après avoir particulièrement dérapé, qu'il ferait bien d'aller y faire un tour. Le problème c'est qu'il demande à des anges à son service de le déposer sur place. Bref, il ne sait pas se déplacer sans son gang de curés exorcistes et Ninie, séduite par leur maîtrise courante de la langue latine, les accueille à bras ouverts. Or, ils ont vite fait de trouver le lieu vraiment idéal pour venir exorciser les démons mineurs et familiers capturés en cours de missions. Les voilà donc qui squattent régulièrement, allant jusqu'à faire de l'abbaye leur base arrière, et Ninie, incapable de leur refuser son hospitalité, laisse couler. Dès cette époque, les incidents à l'abbaye se multiplient, car les gros rougeauds, peu enclins à laisser zapper leurs serviteurs, tentent des missions de sauvetage des plus fantaisistes et selon des techniques variées. Si la plupart des religieuses sont devenues des serviteurs de Dieu, il reste que Ninie accueille des patients de l'extérieur, souvent les premières victimes des assauts démoniaques. Les efforts des anges de Blandine pour les soulager de leurs maux sont alors complètement sapés. Résultat, même si les deux factions angéliques continuent à se parler le plus courtoisement du monde, voire continue à collaborer en cas d'urgence, les rapports à la hiérarchie où chacune accuse l'autre se multiplient. Certes, les services de Dominique ne rechignent pas à accepter les dénonciations spontanées, mais lorsque chaque partie présente de bons résultats et respecte scrupu-

leusement son catéchisme, il est parfois dommage de désigner un coupable. Alors ils laissent faire et la cohabitation laborieuse perdure.

Parmi les suivants de Blandine, ce sont les religieuses serviteurs de Dieu qui vivent le plus mal cette « occupation » de leur abbaye. Forcément, en tant qu'humaines, elles n'ont pas la patience d'un ange. Manque de bol, de telles dispositions, c'est déjà le début de la révolte contre le Seigneur, et comme on va le voir, le vase plein qui n'attend plus que sa goutte d'eau pour déborder.

N'AI PAS FAIT EXPRES

C'est dans ce climat particulièrement tendu que Walther débarque en urgence à l'abbaye, ce coup-ci encore plus frappé que d'habitude. Ses serviteurs, voyant le topo, préfèrent laisser les « bonnes femmes » s'occuper de ça et retournent à leurs occupations habituelles sans même proposer d'éplucher les patates. C'est un peu gonflé, il faut l'admettre. Lorsque enfin Walther semble s'apaiser, les quatre anges de Blandine se retirent, le laissant dans la chapelle sous la surveillance de douze religieuses attentives et dévouées, qui, pour passer le temps, décident de taper le carton. Malheureusement, à son réveil, l'archange est encore complètement perché et il ne lui en faut pas plus pour se figurer voir, par le truchement de l'innocent jeu de carte, l'empreinte du malin. Saisissant sa lance bénite, il embroche les douze quasiment d'une seule traite, puis percevant la bavure par bribes de lucidité, prend la fuite avec la deuch' rose pâle de l'abbesse. Depuis, il ne s'est pas représenté à l'abbaye.

Quant aux douze religieuses, au moment de leur mort, elles ressentent une profonde colère. Déjà que les serviteurs de Walther mettaient de la boue partout et empêchaient les patients de dormir avec tous ses chuintements monstrueux durant les exorcismes, là c'est trop ! Aveuglées par leur ressentiment, elles manquent l'ascenseur pour le paradis et les voilà bloquées sous forme de fantômes sur la marche terrestre.

TRAVAUX DE RÉNOVATIONS

La suite est assez confuse, ni les anges de Blandine ni ceux de Walther n'ont réellement compris ce qu'il s'était passé et la hiérarchie, face aux versions contradictoires, finit par envoyer un enquêteur tirer tout ça au clair. Le destin semblant s'acharner contre Ninie, c'est un ange de Joseph, Torkeph, qui s'y colle. Neuf ans plus tard, il est toujours là et ne semble pas encore disposé à rendre les conclusions de son enquête. Réquisitionnant toute l'aile ouest pour auditionner les témoins, il tombe d'accord avec les anges de Walther pour dire que cet endroit est parfait pour servir de prison aux démons captifs et leur soutirer des informations avant de les renvoyer en Enfer. C'est d'ailleurs durant l'interrogatoire d'un démon de Bélial trop coriace que l'aile est totalement ravagée. Alors comment se fait-il qu'après ça, Ninie accepte encore de céder à Torkeph et ses nouveaux potes l'ensemble des sous-sols de l'abbaye ? Disons qu'elle a passé un deal avec eux : en échange, ils promettent de ne jamais mettre les pieds dans la chapelle, lieu réservé à la prière pour les patients en cure à l'abbaye. En fait, Bibelle a croisé plusieurs des fantômes qui semblent continuer à visiter en rêve les humains et vous n'allez pas le croire, leur squat préféré, c'est la chapelle dont Ninie leur a laissé la totale jouissance. Les fantômes évitent tout contact avec les anges de Blandine et ceux-ci espèrent qu'à sa prochaine visite, Walther fera son *mea culpa*. Mais va-t-il revenir ?

Autre fait étrange, l'« âme » de l'édifice semble s'être concentrée uniquement en ce lieu et ne s'intéresse qu'à la protection des fantômes, ce qui facilite la tâche à des gros rougeauds en perdition dans le secteur. Pour

COUVENTS ET ABBAYES

passer le temps, les fantômes tapent souvent le carton. Sinon, la nuit, ils vont aussi faire des virées dans le voisinage. Lorsqu'ils utilisent leur pouvoir de Rêve, ils flottent inconscients à quelques centimètres du sol et devinez quoi, ils ne font pas qu'atténuer les souvenirs traumatisants des humains mais jouent aussi quelques tours à Torkeph et ses acolytes. De nuit, leurs allées et venues leur permettent de surveiller les alentours et d'alerter par les rêves les anges de Blandine en cas de pépin. Leur forme fantomatique équivaut à un pouvoir de Déphasage permanent, on peut donc les zigouiller si on possède ce pouvoir, voire les exorciser, ce qui signifie bien qu'à l'heure actuelle les portes du Paradis leur sont closes. À part ça, ils sont bien visibles mais peuvent se faufiler aisément dans les cryptes en cas d'intrusion dans la chapelle.

S'il apprenait un tel scandale, Torkeph serait plutôt enclin à dénoncer Niniel, voire à lui régler son compte, mais après tout c'est quand même Walther qu'a dérapé dans cette histoire, un argument que seule une « faction » neutre pourrait lui faire accepter.

Il reste tout de même un point sur lequel Torkeph et Niniel arrivent à s'accorder, c'est la lutte contre les démons. Si l'ange de Blandine déteste regarder dans leurs rêves les séances que l'ange de Joseph leur réserve à l'état de veille, la combo Torture / Rêve divin est plutôt efficace pour leur soutirer un tas d'informations.

Globalement, donc, tous les anges de l'abbaye cohabitent en plus ou moins bonne intelligence, chacun prenant sur soi par-devant et rédigeant des rapports à la hiérarchie par-dérrière.

C'EST ARRIVÉ A PLUSETTE EN VILLOISE

L'intérêt principal des *Beaux Jours*, c'est d'être utilisé en renfort sur vos scénarios. À INS, les youyous capturant un PJ peuvent très bien décider de l'emmener à l'abbaye pour lui faire subir un interrogatoire. Les anges de Blandine peuvent être sollicités pour atténuer l'influence que les PJ exercent sur des humains. Gardez toutefois à l'esprit que pour la sous-traitance de missions officielles, Notre-Dame les utilise comme supplément de beurre dans les épinards, c'est-à-dire avec une couverture musclée derrière. À MV, avec un peu de diplomatie, le lieu peut devenir une base arrière aux multiples ressources. Il est important de jouer alors sur les points faibles (présence d'humains lambda et polémique autour des fantômes) que les méchants utiliseront volontiers.

PARAPSYCHOLOGIE (INS)

Un baron d'Abalam demande au chargé de missions des PJ de les envoyer faire un audit dans la région, les statistiques lui paraissant vraiment louches. Les *Beaux Jours* ne sera pas difficile à repérer, vu que l'abbesse est réputée accueillir en cure les malades mentaux et qu'elle a ses entrées dans l'HP voisin. Après, les démons font ce qu'ils veulent mais ils ne disposent que de douze heures pour mener à bien leur tâche. Ensuite, la région est tellement calme qu'ils doivent réussir un jet de volonté difficile pour ne pas s'ennuyer ferme et commencer à mener individuellement leur activité de domaine habituel.

À leur retour, ils apprendront que leur promotion a été investie dans l'ouverture d'une table de mauvaises actions dont ils ont toute latitude pour définir objectif et axes d'activité.

Ils peuvent aussi décider de prendre d'assaut les *Beaux Jours* quoique dans un premier temps, si leur chargé de mission n'est pas trop baston, il les aimera nettement plus s'ils mettent l'abbaye sur écoute, permettant ainsi de récolter des renseignements sur les mouvements de Notre-Dame.

EN ÉCHANGE

Demander à Torkeph de mener un interrogatoire	3
Laisser un démon en captivité à l'abbaye, par heure :	
• démons mineurs et familiers	1
• démons de grade 0 ou 1	2
Solliciter la combo Torkeph / Niniel pour un interrogatoire	12

BA

Amener à l'abbaye, un humain :	
• Victime d'une maladie mentale	+1
• Traumatisé par un drame	+1
• Témoin de trucs surnaturels	+4
Guérir un humain :	
• D'une maladie mentale	+3
• D'un traumatisme	+3
Faire oublier à un humain :	
• Des trucs surnaturels dont il a été témoin	+8
Raccorder dans le Grand Jeu (effacer les traces d'une bavure)	+12
Par club de jeu de rôle fermé	+6
Par assaut contre l'abbaye repoussé (dont les PJ ne sont pas responsables)	+12
Convaincre Walther de faire son <i>mea culpa</i>	+1 PA*
Trouver des fonds pour rénover l'abbaye	+1 PA
*Doublé pour un ange de Walther	

MA (EXEMPLE)

Traumatiser un humain de la région	+1
Traumatiser un humain de l'abbaye	+2
Augmenter les stats de rôlistes ou de tout autre loisir du même acabit	
• par nouveau joueur	+1
• + de 50 ans	+2
• + de 70 ans	+4
• Organiser une convention de plus de 7 personnes	+2
Orchestrer un fait divers type	+6
Ouvrir un casino	+1 PA*
Récoltes d'infos émanant de Notre-Dame	
• par mois de planque	+12
*Doublé pour un démon d'Asmodée ou de Mammon	

Si les démons sont sur le point d'anéantir tous les anges des *Beaux Jours* dès ce premier contact, n'hésitez pas à faire intervenir Walther invoqué par un de ses anges. Les fantômes se précipiteront alors vers lui et les reconnaissant, il avouera son tort. Bref une résolution de psychodrame en accéléré avant liquidation définitive.

ZOMBIS (MV)

Pour une fois, Notre-Dame envoie les renforts (les PJ) en temps et en heure. La veille, les anges de Walther ont exorcisé un gros rougeaud avant de mettre les bouts pour une nouvelle aventure. Pas farouche, un démon de Bifrons, collègue de la victime, a attendu patiemment leur départ avant de charger avec ses vingt-quatre zombies. Les anges sur place ont fini par

CHAPITRE CINQ

Convents et abbayes

avoir mais ils ont grillé tous leurs PP et Torkeph est fatalement blessé. Les humains ont été planqués dans le réfectoire et les zombis errent autour, cherchant un accès au garde-manger. Une sacrée mélasse et une occasion de faire connaissance avec les *Beaux Jours*.

MON GLAIVE EN PLASTOC DANS TA FACE (INS)

Deux jours avant le début de son événement annuel, cette célèbre association de GN médiéval est lâchée par ses organisateurs principaux qui ont décidé d'aller en week-end à la pêche. C'est le fiasco total orchestré par Niniel, à moins que les PJ se proposent pour les remplacer.

Citons en vrac quelques aspects typiquement promoteurs :

- Les guerrières du chaos courtement vêtues
- La place vacante de marchand de missions
- Les passionnés en armure à 3 000 euros pièce qui jouent le même « rôle » depuis 18 ans.
- Le labyrinthe en carton peuplé de goules en latex

Soit les PJ décident de se faire un « one shot » et partent complètement en live avec les nombreuses cibles à disposition, soit ils rattrapent le coup et, organisant un bel événement, ils attirent pour le futur un nouveau public, un grand dam de Niniel.

Torkeph, ange de Walther de grade 1

Le look et la mentalité de Colombo. Le seul truc, c'est que Colombo, lui, il est sympa, alors que Torkeph, c'est juste une apparence qu'il se donne pour mieux débusquer toute entorse au catéchisme.

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

TALENTS

Aisance sociale 3+, Baratin 3, Combat 1+ (épée 4), Culture générale 1 (Histoire 3), Défense 3+, Discussion 4+, Discrétion 3+, Enquête 7, Fouille 4, Intimidation 7, Médecine 3, Savoir d'espion 1 (interrogatoire 5), Torture 5

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Détection du mensonge 2+, Jet d'eau bénite 2+, Torture 3+

COMBAT

17 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Archam, Babbem, Diran, Mampré, Gregorius, Hichem et Jabar, anges de Walther de grade 1

Un club de troisième âge, style papis grecs, le ouzo en moins et le bouc proéminent qui trempe dans la soupe. En ce qui concerne le « vice », ils mettent ça sur le compte de la jeunesse jusqu'à un certain point (même face à un individu de plus de soixante-dix ans). Ensuite, ils montrent les dents. Ils excellent dans l'art de faire la sourde oreille, notamment face à Niniel, mais ne ménagent pas leurs langues de vipères en privé et apprécient aussi les coups bas en douce. Ils sont souvent en mission ailleurs mais se réunissent tous les six en cas de « fériés » (capture d'un démon de grade 1).

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Combat 1+ (poignard 3), Culture générale 2 (histoire de l'antiquité 3), Défense 4, Discussion 6, Enquête 5, Fouille 4,

Hypnotisme 3, Intimidation 3, Langues (grec, latin), Médecine 3, Savoir occulte 4 (sorcellerie 5), Tir 2 (arme de poing 4)

POUVOIRS

Esquive acrobatique 1, Exorcisme 3, Langage universel, Lueur insoutenable 1, Volonté supra normale 1

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Niniel, Mizel, Ficelle et Bibelle, anges de Blandine de grade 1

Strictes et réservées, donnent leur aval ou expriment leur mécontentement à demi-mots. Physiquement, elles ressemblent à des religieuses entre deux âges, sauf lorsqu'elles se déguisent en assistante sociale, tenue qui leur donne un coup de vieux. Plutôt de tendance « conservateur », elles ne s'offusquent pourtant de rien et aime l'humanité de manière molle et globale sans passion ni haine.

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Baratin 6, Corps à Corps 3, Culture générale 3 (histoire de l'Évêché 4), Défense 5, Discussion 6, Enquête 6, Langue (latin), Médecine 2, Narcolepsie 5, Savoir occulte 3 (marche des rêves 5), Séduction 3

POUVOIRS

Bénédiction : « guérison des folies » 3, Corps gazeux, Décharge électrique 1, Rêve divin 4, Sommeil 3, Volonté supra normale 1

COMBAT

20 PP, 6 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Fantômes de religieuses

Beauté et jeunesse incarnées, elles ondulent gracieusement dans l'air en attendant le retour de leur assassin. Cette première impression dissimule toutefois un certain goût pour la taquinerie.

Il est par ailleurs possible de gagner leur confiance et de leur faire raconter leur histoire, enfin surtout si on est une femme jeune et très belle.

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

TALENTS

Défense 3, Discussion 2, Discrétion 3, Enquête 3, Langue (latin), Narcolepsie 2, Savoir occulte 1 (marche des rêves 3), Taper le carton 2+

POUVOIRS

Déphasage 1 (permanent), Rêve divin 2

COMBAT

9 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Abbaye des beaux jours

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	-	-	2	5	5

POUVOIR

Peur 3, pouvoir permanent : Armure corporelle 2 (pierre)

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

COUVENTS ET ABBAYES

LES DEMOISELLES DE STUTTGART

RETURN TO SODOME & GOMORRHE

Après plus d'un millénaire de contemplation béate, l'ange Adrianael est incarné dans le corps de la mère supérieure Inke en l'an de grâce 1998, au service de Dominique. Sa tâche ? Distribuer les ordres de missions et chaperonner les agents actifs de grade 0 dans le secteur (Sud de l'Allemagne et Est de la France). Et se coltiner la bleusaille après avoir été hors circuit plus de mille ans, c'est du sport ! La mère supérieure doit, par ailleurs, accueillir les groupes de grade 1 qui ont besoin d'une planque. C'est évidemment aussi une bonne manière de se rencarder sur leurs agissements, voir s'ils ne déconnent pas, style s'ils bouffent gras ou picolent trop.

Au bout d'une semaine à courir dans tous les sens, Adrianael s'aperçoit que cette odeur nauséabonde qui l'accompagne provient de son enveloppe corporelle. Il avait complètement oublié qu'il fallait aussi les entretenir ces machins-là. Sautant sous la douche, l'horreur s'impose à lui : la mère supérieure est giga pulpeuse (et en plus quand on touche ça fait des sensations bizarres). Sous le coup de cette première révélation, Adrianael, la semaine suivante, tente d'apprendre à utiliser Internet, sur les recommandations des grades 0 (la mère supérieure, elle, s'en battait l'os du net). Un ange de Daniel en transit avec tout son fan club lui propose donc une petite initiation. Potache le serveur la connecte à tous les sites de cul les plus douteux qu'il a « découvert dans sa mission contre le malin ». Comme introduction au monde moderne, on a déjà fait plus soft. D'autant plus que la mère supérieure n'a jamais vu un mec à poil de sa vie. Adrianael, bouleversé par tant de vice, se lance dans un combat contre la luxure. Son arme : la mailing-list et les forums de discussions contre la pornographie. Les débuts ne sont pas évidents, son discours à la fois conservateur et naïf n'attire que quelques fanatiques ravagés, c'est un peu dans la toile. Comme les grades 0 qui ont survécu à leurs premières missions multiplient les insinuations sur son manque d'expérience du terrain, la mère supérieure décide de franchir l'enceinte du couvent : Berlin, Hambourg, Amsterdam... Partout où elle se rend, elle voit le vice. Mais bon aussi, elle le cherche, elle ne fait que les quartiers des putes et des sex shops. En plus avec son tour de poitrine et sa bouche pulpeuse, elle se fait accoster par tous les agités du braquemart en perdition dans le secteur, ce qui noircit encore sa vision de l'humanité.

De retour de ses virées, elle doute dans l'intimité de sa douche et d'étranges sensations corporelles l'assaillent. Pour traiter le malin, elle utilise le martinet (si possible devant un crucifix ou une image pieuse). Aguerrie par cette nouvelle épreuve, ses prêches sur le net commencent à devenir populaires. Dans toute l'Europe, des dizaines de chrétiens convaincus réunis dans des associations contre la pornographie organisent des « conférences publiques » (10 pèlerins réunis dans la paroisse locale) pour écouter les discours de la mère supérieure. Si elle n'innove pas vraiment (« Jetez vos cassettes pornos et pensez à Dieu très fort plutôt que d'aller aux putes »), sa force de conviction redonne la foi. Ses fans vont prêcher la bonne parole devant les sex shops et parfois, ils arrivent même à faire fuir la clientèle ou se faire tabasser par les rabatteurs. Le must, c'est les week-ends à la campagne où les rares recrues témoignent de leur ancienne vie de débauche.

LE MARTINET, OUI - LE LATEX, NON

Mais bientôt l'an 2001 arrive et Dieu n'a toujours pas foudroyé les païens du bas-ventre. Alors elle décide de s'attaquer aux réseaux de prostitutions et autres ignominies. Sa nouvelle arme : le renseignement et les rapports à la hiérarchie. Mais pour stocker de l'info, le seul moyen c'est de s'infiltrer. Heureusement, il n'y a pas plus fatal comme couverture pour gagner ses entrées dans une boîte SM qu'un vêtement de nonne et un maniement expert du martinet. De là, elle multiplie les contacts et se fait présenter des figures de la pègre oeuvrant dans la prostitution et la pornographie extrême (matériel non fourni par les auteurs). Ses séances de martinet sont particulièrement appréciées dans certains endroits et si ses partenaires pensent qu'elle blasphème, ils se trompent : elle pense simplement très fort à Jésus pour ne pas succomber à la tentation ! Bref ni copulation, ni latex, ses supérieurs hiérarchiques n'ont rien à redire. En plus, ses informations ont permis de localiser quelques cornus incarnés. Du coup, la hiérarchie a avalisé son projet « demoiselles de Stuttgart » (le couvent se trouvant dans une localité voisine). Adrianael forme les nonnes du couvent à l'infiltration et l'espionnage... alors là c'est vraiment n'importe quoi !

La formation consiste à apprendre à manier le martinet en priant Jésus : voix haute, et aussi apprendre à fermer sa gueule et ouvrir grand ses oreilles. Elles ne savent rien du Grand Jeu, et si elles tombent sur un trafiquant qui les torture à mort, elles ne doivent pas s'inquiéter : le Paradis leur est acquis. En fait, c'est presque vrai, mais faudra rendre quelques comptes au Purgatoire. D'abord si Dominique ferme les yeux sur la violation des vœux monastiques, ça ne veut pas dire qu'il approuve. Après comme les nonnes n'ont pas à s'en faire pour leur salut, vu qu'elles sont en mission pour le Seigneur, elles se lâchent : elles disent plein de mots grossiers et reluquent des gens à poils, soi-disant pour les besoins de leur couverture. Mais bon, de retour au couvent, elles ont intérêt à symboliser leur culpabilité par une bonne séance d'auto flagellation !

En Allemagne, le milieu pense que la nonne au martinet est revenue à la mode (un peu comme le mariage), mais non, la trentaine de demoiselles en exercice travaillent en fait pour les forces du Bien. Dès qu'elles commencent à se retrouver sur une piste qui semble un peu sérieuse, c'est Adrianael qui s'y colle. L'ange se contente de récupérer des renseignements, il n'intervient pas. Le cas échéant si les demoiselles tombent sur une âme en perdition qui semble éprouver de remords à se vautrer dans le stupre, elle est branchée sur une association chrétienne contre la pornographie.

Une fois que la mère supérieure détient les preuves formelles d'une présence démoniaque, elle fait appel aux services de Mathias pour prendre le relais. En pleine restructuration, ils ont d'abord cru à une plaisanterie de Zanag, puis, après vérification, la combine leur a paru être honorable. Pour le moment, ils collaborent donc avec Adrianael et trois anges ont été envoyés en infiltration.

C'EST ARRIVÉ PRES DE CHEZ VOUS

N'OUBLIE PAS TON CATÉCHISME (MV)

Le supérieur hiérarchique des PJ estime qu'ils prennent un peu trop de libertés avec les dogmes ces derniers temps (soit il y croit vraiment, soit n'a pas apprécié une réflexion). Justement, ça tombe plutôt bien car il repéré sur Internet une association de lutte contre la pornographie ass

CHAPITRE CINQ

Couvents et abbayes

MV : SERVICES RENDUS ET BONNES ACTIONS

Par nouvelle recrue envoyée à une association de lutte contre la pornographie	+4
Par réseau de distribution électronique / vidéo démantelé	+3
Par action qui entraîne la fermeture d'un sex shop	+6
Par réseau de prostitution démantelé (du trottoir / cassette vidéo à la filière d'approvisionnement)	+12
Par prostitué(e) repent(e)	+3
Par proxénète, producteur ou autres figures du milieu repent	+6
Par conférence organisée sur le thème : « Priez Dieu plutôt que d'aller aux putes » :	
• Pour 10 auditeurs convaincus	+2

MV : EN ÉCHANGE

Demander le gîte au couvent pour une nuit	1
Demander le gîte lorsqu'on s'est mal comporté la fois précédente (Blasphème, arriver bourré, être supporter du PSG, etc.)	2
Consulter la base de données sur les réseaux de prostitutions, ce qui équivaut à un test de Savoir criminel (prostitution)	3
• Europe du Nord :	5+
• Reste de l'Europe :	4
• Worldwide :	2

INS : MAUVAISES ACTIONS

Pour une série de photos compromettantes transférées à la hiérarchie angélique	+1
Pour chaque chrétien avouant qu'il fantasme sur la mère supérieure	+3
Pour chaque Nonne qui consent à utiliser du latex	+4
Par Nonne définitivement détournée de la vie monastique (meurtre exclu)	+6
Par partouze organisée au couvent	+6
Pour avoir dépucelé la mère supérieure :	
Avec style (relation consentie)	+1 PA*
Sans style (non consentie), tentative de corruption foirée	-1 PA*
Démantèlement du réseau d'Adrianael :	
• Avec style (par la corruption)	+1 PA*
• Sans style (par la destruction)	-1 PA*

* Doubled s'il s'agit d'un démon de Marie-Jolie

Remarque : Militer contre le latex n'est pas considéré comme une bonne action.

Ils seront évidemment très mal accueillis, si du moins ils jouent les moralisateurs (en même temps c'est ce qu'on leur demande de faire). Par étapes, à nuancer selon leur capacité de persuasion :

- 1) Les clients les évitent, les plus coriaces montrent les dents.
- 2) Les clients fuient ou les attaquent à vue (poing américain, lacrymo, matraque télescopique voire taser)
- 3) Assaut de prostituées (vingt demoiselles qui savent se défendre)
- 4) La police municipale vient sermonner gentiment les PJ pour qu'ils aillent jouer ailleurs.
- 5) les proxénètes s'en mêlent (arme de poings et tentative de meurtre inclus)

Le supérieur des PJ n'est pas particulièrement pressé, il les affecte à cette tâche entre chaque mission, voire, s'ils n'obtiennent aucun résultat, il la transforme carrément en mission officielle, histoire de les obliger à agir. Lorsque les PJ ont récolté l'équivalent de vingt points de BA (ex : cinq nouvelles recrues) l'asso les admire, allez faire un tour au paragraphe suivant. Une fois qu'ils en ont récolté quarante, allez donc voir à celui d'encore après.

EXPLORE LA FOI (MV)

Manque de bol pour les PJ s'ils détestent les catho intégristes, dans les rangs des *enfants de la vertu*, il n'y a que ça ! Avec les recrues qu'ils ont ramenées (les seules cette année), les PJ sont considérés comme des exemples moraux sans faille. Ils peuvent donc tenir n'importe quel propos, les bénévoles penseront que c'est un « test », voire une blague (dans ce cas, ils se forcent à rire mais jaune). Finalement, à la longue, ils pourraient même infléchir leur point de vue. En attendant, l'asso a réussi, avec quelques complicités dans le personnel administratif, à organiser une conférence dans une faculté du coin, et compte sur les PJ pour prendre la parole. L'amphi est plein à craquer mais les étudiants sont venus pour en découdre avec les « fachos », bonne chance !

RENCONTRE AVEC LA MÈRE SUPÉRIEURE (MV)

À force d'arpenter le pavé et de côtoyer toute la misère sexuelle du département, les PJ tombent sur Jeanbet Pulul, retraité culpabilisant sur ses derniers achats vidéos par correspondance, genre snuff movie quand même vachement réaliste, devant lequel il est difficile de rester indifférent. L'asso, comme leur supérieur hiérarchique, les briefera sur la mère sup. La première la présentera comme une autorité morale des anti-pornos européens, le second comme un agent modèle sur lequel les PJ devraient prendre un peu plus exemple. Toujours est-il qu'ils seront mis en contact avec Adrianael qui leur propose de venir lui rendre visite à Stuttgart. Une occasion de découvrir sa base de donnée plutôt bien fournie.

CHERCHE NONNE OUTILLÉE ET PLUS SI AFFINITÉS (INS)

Le réseau de contact démoniaque des PJ, leur chargé de missions lui-même, ainsi que les bases arrière, sont l'objet d'une offensive des troupes de Notre-Dame. Cela dure comme ça en amuse gueule sur une série de scénarios et le topo est récurrent : les youyous attaquent en surnombre et il faut fuir après avoir fait disparaître tous les dossiers compromettants. Rapidement, l'idée d'un ange de Mathias infiltré commence à travailler tout le monde et une ambiance paranoïaque s'installe. À la limite les démons commencent à s'entretuer s'accusant mutuellement (un Malphas résistera-il à la tentation d'ajouter encore de l'huile sur le feu ?). La menace disparaîtra une fois que les survivants auront trouvé des nouvelles planques sûres et sans indice pour remonter à eux.

active sur la région, les *enfants de la vertu* (des humains qui n'ont rien à voir avec le Grand Jeu). Ils désignent donc les PJ volontaires d'office pour « donner un coup de main ». La méthode ? Ils doivent se rendre dans le lieu de prostitution le plus proche (camionnettes sur la nationale, quartier piéton ou encore périphérie de la ville) et trouver des âmes en quête de rédemption à envoyer à cette asso, une occasion en or de côtoyer une femme nocturne hétéroclite.

COUVENTS ET ABBAYES

Seule une enquête menée à l'initiative des PJ permettra de découvrir un premier indice : plusieurs démons du réseau, envoyés en mission dans le nord-est de l'Europe, ont fait escale dans un club SM belge tenu par un familier de Marie-Jolie. Aucun d'entre eux n'a l'intention de l'avouer vu qu'ils ont claqué à chaque fois sur place une petite fortune prélevée sur le budget de mission. Un peu maigre comme piste mais le lieu a été effectivement infiltré par les services de Mathias après avoir été repéré par Adrianael. Lorsque les PJ commencent à remonter son réseau, la figure de la nonne au martinet est devenue tellement tendance dans le milieu que les *Demoiselles de Stuttgart* sont difficiles à repérer. Ils auront par ailleurs l'honneur d'être invités à une petite fiesta organisée par Marie-Jolie elle-même (dress code : la chèvre de M. Seguin). Elle n'a rien contre la baston, mais elle n'a pas du tout envie de voir des vagues successives d'anges exterminateurs mettre le souk dans ses clubs. Moralité : les PJ doivent agir avec discrétion et corrompre le réseau d'espionnage ennemi plutôt que de le détruire. La table de MA est ouverte.

LES PREMIERS RÔLES

Adrianael, alias Inke la mère supérieure, ange de Dominique de grade 1

Peu d'humains restent indifférents à sa beauté plastique, d'ailleurs il est inutile d'utiliser une Lecture des pensées pour se rendre compte que les bénévoles des ligues de vertu nourrissent des sentiments peu catholiques à son égard. Quant à Inke, on l'aura compris, elle refoule son désir, d'amplitude à peine moindre que la volonté surnaturelle qu'elle déploie pour y résister. Le fait qu'elle joue son propre rôle, toujours digne et raide, la rend d'autant plus difficile à démasquer. Face à un individu qui fait référence aux forces démoniaques ou angéliques, elle feint le quiproquo et répond comme s'il s'agissait d'un argot SM. Un truc qui devrait quand même aiguiller les démons, c'est qu'elle porte des dessous année 60 particulièrement peu sexy. (Mais évidemment, elle ne se déshabille jamais, à moins de prendre sa douche). Si elle est capturée, elle n'utilise son pouvoir de téléportation qu'une fois certaine d'être face à des gros rougeauds (utilisation de pouvoir ou déploiement d'aura et danger de mort), étant habituée à faire face à des humains aux méthodes criminelles.

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

TALENTS

Aïssance sociale 3, Athlétisme 3, Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 4, Discrétion 5, Discussion 5, Enquête 6, Hobby (martinet 7), Informatique 5, Intrusion 3, Langues (français, anglais, néerlandais), Savoir d'espion 1 (surveillance téléphonique 4), Séduction 5, Tir 2 (arme de poing 3), Être digne et raide 5

POUVOIRS

Détection du mal 3, Jugement 1, Non-détection 2, Sens surdéveloppés, Téléportation 2

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

Olivia, Tatiana et Gina, anges de Mathias de grade 1

Naine coréenne, travesti brésilien et hollandaise body buildeuse, ils prennent leur rôle très au sérieux. Les services de Dominique les détestent d'autant plus qu'ils obtiennent pas mal de résultats. Pour plus de sécurité chacun ignore l'existence et le travail des deux autres (infos directement renvoyées sur Notre-Dame).

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

TALENTS

Aïssance sociale 4, Athlétisme 5, Baratin 5, Combat 2 (couteau 4), Corps à corps 3, Défense 5, Discrétion 5, Enquête 4, Intrusion 3, Kama sutra 3, Langues (anglais, allemand, néerlandais), Métier (serveuse 3+), Savoir criminel 1 (prostitution 3), Savoir d'espion 1 (lire sur les lèvres 3), Séduction 3+, Danser des yeux 5

POUVOIRS

Apparence démoniaque 2+, Caméléon 1, Non-détection 1, Rêve 2+

COMBAT

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



CHAPITRE CINQ

Convents et abbayes

Jorgen, ange de Daniel de grade 1

Un skin bien basique qui vient souvent boire des mousses au couvent et ne rechigne jamais à aller casser du démon si une occase se présente. Il aime bien Inke surtout parce qu'il faut être sacrément « couillu » pour faire son boulot mais préfère aller au stade voir le Bayern de Munich avec ses potes.

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

TALENTS

Athlétisme 7, Baratin 2+, Combat 3 (batte 7), Corps à corps 5, Défense 6, Discrétion 3, Hobby (supporter de foot 7), Intimidation 7, Savoir militaire 1 (tactique 4), Tir 2 (arme d'épaulé 7)

POUVOIRS

Absorption de violence 3, Armure corporelle 3, Pétrification 4 ; soldats de dieu (skins)

COMBAT

18 PP, 9 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

LES SECONDS COUTEAUX

Madame O, F, J, Z et les autres, familiers de Marie-Jolie

Le style maquerelle cinquantenaire belge (Ginette la bosseuse trente ans plus tard), elles sont là pour distribuer pots de vins et coups bas.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	2	1+	2

TALENTS

Baratin 3, Corps à corps 3, Culture générale 1 (élus locaux 3), Défense 3, Intimidation 2+, Kama sutra 2, Savoir criminel 2 (proxénétisme 3+), Séduction 2+

POUVOIRS

Membres exotiques (griffes) ; couverture (patronne de club privé)

COMBAT

8 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

NOTRE DAME DU NON MERCI

GOOD GIRLS GO TO HEAVEN

Picardie, terre de cathédrales et de centrales nucléaires. Dans ce coin oublié des hommes que l'automobiliste traverse sans s'arrêter, l'un des derniers réseaux vivaces de l'archange Catherine a établi une base arrière : le couvent de Notre-Dame du Non Merci, perdu dans la campagne à quelques kilomètres d'Amiens.

Il n'y a officiellement plus d'ange de Cathy depuis qu'elle a mis la clef sous la porte à la fin du moyen-âge. Tous ses serviteurs, souvent des servantes d'ailleurs, se sont trouvés de nouveaux supérieurs et ont fait une croix sur leur ancienne patronne. Mais pas sur leurs engagements féministes.

Catherine avait appuyé durant des siècles la création d'ordres de moniales pour permettre aux femmes d'avoir une place autre que décorative dans l'Église. Peine perdue, le machisme de ses collègues reléguait toujours les bonnes sœurs au rang de sous-moine. Dominique, craignant déjà que des gonzesses voilées puissent foutre le bordel dans le christianisme, obligea les moniales à suivre des règles très strictes. Vœux de chasteté et de pauvreté bien sûr, mais aussi de silence (très à la mode à l'époque) et surtout d'enfermement : les filles ont toutes le feu au cul, c'est bien connu, il faut donc les tenir à l'écart du monde. Dans un lieu clôturé, cela va de soi. Mais les temps sont chargés : entre un bûcher et deux croisades, les archanges intégristes sont très occupés et n'ont pas le loisir de s'intéresser de près aux fonctionnements des différentes communautés de moniales. Le fait que certaines soient chapotées par Marie-Madeleine, jadis célèbre pour sa fréquentation des soirées de Jésus, leur passe au-dessus de la tête, et la fameuse pécheresse repentie peut discrètement instaurer les préceptes de l'archange des femmes, qu'elle sert depuis un moment en tant que grade 3.

Les sœurs placées sous sa direction s'émancipent discrètement : elles se promènent loin de leurs murs, reçoivent du monde au cloître et refusent d'être réduites à l'inactivité contemplative du bon ecclésiastique. Comme pour leurs homologues masculins, on voit même apparaître des sœurs *converses* qui ne se reconnaissent pas à leurs pompes mais ont les clefs et la permission de minuit. Elles vont de par le monde pour faire le bien ce qui est tout de même plus utile que de rester au couvent à compter les secondes. Au bout d'un moment, les filles laissent même tomber ce satané vœu du silence devenu ringard et, pouvant jacasser toute la journée, se retrouvent enfin entre elles comme à la maison, dans une espèce de soirée pyjama à perpétuité.

Hélas en cours de route, Catherine s'est fait la malle et l'immense majorité de ses anges ont trouvé de nouvelles affectations. Marie-Madeleine, qui n'a pas sucé que des glaçons, se fait remonter les bretelles de soutien-gorge par Dominique et retourne au Paradis pour essuyer la vaisselle céleste et ce malgré ses amitiés haut placées. Jésus l'accueille avec joie en son royaume mais, trop occupé à essayer de trouver des messages cachés en lisant l'Évangile à l'envers, il remet à plus tard de la pistonner pour la renvoyer sur Terre. Personne ne reprend sa suite et les améliorations qu'elle avait apportées au quotidien des nonnes finiront par être érodées par les multiples réformes réactionnaires que mènent Dominique et Joseph à la renaissance.

BAD GIRLS GO WHERE THEY WANT

Les siècles passent et Marie-Madeleine se taille une réputation de reine des pédicures au Paradis. Un beau jour cependant, ses démonstrations magistrales de lime à ongle prennent brutalement fin. La jeune archange des convertis vient de passer par curiosité la porte de son salon de beauté et va relancer sa carrière. Les deux femmes discutent et se découvrent un point commun : l'idée que le repentir du pécheur vaut plus cher que la pureté immaculée du vertueux. Une bien belle idée, qui nous vient d'Yves à la base. Ange, séduite, décide de donner sa chance à l'ancienne prostituée revenue du vice. Quelques semaines plus tard, Marie-Madeleine, grade 0 de l'archange des convertis, s'incarne en jeune mère supérieure et relance son expérience monastique dans la lumière grise d'un couvent picard. Elle remarque d'entrée que la fréquentation des lieux a bien changée. Finies les filles contraintes de la noblesse, il n'y a plus que des volontaires et c'est tant mieux. Qu'est-ce qui pousse des filles de ce temps à renoncer à l'existence pour venir s'enfermer alors qu'elles viennent à peine d'obtenir le droit de sortir ? Il y a bien sûr toujours de belles âmes désireuses d'offrir leur vie à l'amour de Dieu, des mystiques brûlant d'aider l'humanité et des

COUVENTS ET ABBAYES

cœurs brisés qui ne feront pas long feu sous le voile, mais on croise aussi un nouveau genre de recrues bien plus fascinantes. Des dures, des tatouées, d'anciennes criminelles ou prostituées, qui après un séjour parfois long en prison décident de couper les ponts avec le monde. Ces filles perdues n'ont pas toutes la vraie foi mais désirent sincèrement racheter les excès dramatiques de leur jeunesse ou juste donner un sens à leur vie.

Selon le fonctionnement normal du cloître, les oies blanches guident les brebis égarées sur un chemin fait de longs silences et de petites broderies. On chante, on prie, on dit la messe, on jardine un peu : ça fait passer le temps vu qu'il n'y a pas la télé ; et quand c'est fini, on recommence ! C'est tous les jours dimanche. Ou plutôt c'était.

Avec la nouvelle tôlière, ça va changer du tout au tout : la Madeleine, en bonne bosseuse, a horreur des saintes-nitouches qui bullent devant leur missel. Les petites niaiseuses vont se dégourdir un grand coup et apprendre à se bouger les miches pour la Sainte cause. Les sœurs au passé de pétroleuse vont leur montrer comment s'y prendre. L'ange a une ambition bien précise. Elle veut former des servantes de Dieu plus malignes et plus passe-partout que les « puceaux en treillis entraînés à courir en zigzag » si chers à Laurent. Pour trouver des candidates motivées et intéressantes, Marie-Madeleine intensifie le recrutement dans les prisons de femmes par le biais des confréries de sœurs qui y officient et bientôt la majorité des filles qui viennent frapper à sa porte sont passées par la cabane. Dans le même temps, elle organise dans le secret de son couvent des séminaires de cambriolage, des cours de psychologie ou des stages de tir pour ses petites protégées. Si une novice préfère s'enfermer dans la prière ou dans la lecture de « Tout Jean-Paul II en BD », c'est son problème, la mère supérieure lui fout la paix. Mais dans l'ensemble, ses filles sont plutôt contentes et excitées de pouvoir participer à un entraînement des plus enrichissants qui mêle technique de drague et tir au revolver.

Les premières leçons sont données par la mère supérieure et les ex-taulardes plus expérimentées, mais rapidement des anciennes de Catherine pointent le bout du nez et viennent apporter leur pierre à l'édifice. La plupart oeuvrent maintenant chez des archanges tels qu'Alain, Christophe ou Guy mais certaines ont choisi des voies plus surprenantes, toutes aussi riches en enseignements : Janus, Jean-Luc... Elles sont aussi les premières à demander des servantes ayant fait leurs classes chez Mado (pour les intimes) et justifient ainsi les méthodes avant-gardistes de l'ange qui prend doucement mais sûrement du galon.

Le système prend forme et aujourd'hui les formations proposées par la maison sont de plus en plus variées.

À L'OMBRE

Depuis longtemps déjà des bonnes sœurs ont un pied discret mais ferme en prison. Malgré la laïcité, l'ordre des sœurs de Marie Joseph et de la Miséricorde persiste à seconder les gardiennes de prisons. Elles sont très bien vues du ministère de la justice : jamais en grève, coût minime (une indemnisation versée à l'ordre et une malheureuse prime de chaussure par an !) et leurs tenues ne sont paradoxalement pas considérées comme ostensibles. Bien sûr, certaines bonnes âmes laïques s'en émeuvent et tentent de les chasser des infirmeries et des bibliothèques de Fresnes ou de Fleury. Mais je vous le dis, ce n'est pas demain que l'administration pénitentiaire délogera ces précieuses auxiliaires, pensez donc que les sœurs disposent des clefs des cellules !

Madeleine s'est naturellement appuyée sur cet ordre pour recruter en cabane. Le hic, c'est que ces nonnes-là ne sont certes pas des putes mais qu'elles sont franchement soumises aux arrêtés les plus réacs de

Dominique. On les a vues défilier aux côtés des anti-IVG et ça, pour les anciennes de Catherine, ça coince. Elles oeuvrent donc à l'élaboration de leur propre réseau d'influence à l'ombre, aidées par des filles passées chez le facétieux Janus, mais pour l'heure elles ne peuvent pas se passer de leurs camarades de la Miséricorde.

Quand une prisonnière est repérée (par une autre détenue dans le cadre du réseau Janus ou par une nonne tradi dans le cadre du réseau Miséricorde) elle est observée durant plusieurs semaines et finalement reçoit la visite d'une des sœurs du Non Merci. Il s'agit de voir d'abord sa foi, ensuite ses idées sur le rôle des femmes, enfin son degré de repentir vis-à-vis de ses crimes passés. Si l'entretien est bon sur au moins deux des trois points, Marie-Madeleine vient la voir en personne pour la tester et lui proposer de rejoindre son ordre comme novice. La grade 2 étant très convaincante, il ne reste plus à ce moment qu'à arranger la sortie de l'heureuse élue. Oui, la mère supérieure multiplie les libérations anticipées comme son pote jadis multipliait les pains.

LE NOM DES ROSES

Les anciennes taulardes, si elles supportent assez bien les règles strictes du couvent (question d'habitude), gardent une capacité surprenante à se foutre sur la gueule pour un oui ou pour un non. Leurs valeurs communes, le refus de la misogynie et de l'injustice, ne suffisent pas toujours à les faire coexister en paix ; des clans se forment et les bastons sont monnaie courante. Pour éviter que la communauté vire au mauvais reflet de la zonzone, la Madeleine a besoin d'être secondée. Les anges formatrices ne passant en général que quelques jours, quelques semaines tout au plus, elle doit s'appuyer sur une équipe de permanentes hétéroclites qui l'épaulent avec plus ou moins de bonheur.

Sœur Carla-Eva fut la première disciple de Marie-Madeleine. Rentrée dans les ordres après huit ans de tôle pour meurtre, sa première rencontre avec la divine putain aurait pu très mal tourner. Ignorant à qui elle avait affaire, la caïd hispanique, qui n'appréciait pas spécialement les petites bimbos parfumées, a bien failli cogner la trop jeune et trop belle-mère supérieure. Elle s'en veut encore. D'abord impressionnée, puis peu à peu subjuguée, elle est devenue l'amie la plus fidèle de Mado et, oubliant souvent que la frêle jeune fille est bien plus vieille et plus puissante qu'elle, elle veille sur elle comme une grande sœur. Véritable sergent instructeur du couvent, Carla-Eva est crainte des novices qui la voient comme une matrone tyrannique et prompte à cogner. N'étant somme toute qu'une servante de Dieu, elle ne peut que seconder officieusement sa copine. Sur le papier, ce sont deux anciennes de Catherine qui font les lieutenants de la mère sup'.

Véritable James Bond en collants, sœur Emma s'est fait violemment taper sur les doigts peu de temps avant le retour de Mathias et elle serait sans doute devenue renégate si Mado ne l'avait repêchée. Dégradée, la blonde incendiaire est en observation sur demande des services de Dominique. Ils tolèrent qu'une infiltrée ait des relations sexuelles hors mariage pour asseoir sa couverture, à condition que ça ne dépasse pas le petit missionnaire tout ce qu'il y a de plus hétéro, mais refusent d'entendre parler de « gouinasseries » et autres déviances. Mathias lui, trouve grotesque d'employer un agent qui a si bien noyauté les réseaux du prince du sexe pour quelques broute-minous, mais, cynique, il la laisse mariner, craignant que l'ange soit resté fidèle à son remplaçant. En même temps, ça l'amuse : seul un couillon comme Dominique peut enfermer une fille au milieu de cent autres pour la guérir d'être lesbienne !

CHAPITRE CINQ

Centres et abbayes

Tout martiale pour une ex-Catherine (et surtout pour une ex-fusse Andréalpus), l'intéressée s'est rasé le crâne pour bien marquer sa soif de repentir et évacue son désir par des grimaces, des tractions, voire le mitraillage en règle de cannettes de bières. Emma n'a qu'une idée en tête : rempiler, récupérer son grade 2 et foncer s'infiltrer chez cette Marie-Joie dont elle entend parler. En attendant de reprendre le service actif, elle assure les cours de flingues et... de communication. Les novices l'aiment bien mais la prennent quand même pour une psycho. Emma, malgré sa déviance, reste l'ange la plus gradée du couvent après Marie-Madeleine.

Plus calme, sœur Ursule est jadis passée de la défense des femmes à la protection des pelouses. C'est avec un plaisir non dissimulé qu'elle a récemment rejoint ses anciennes camarades de combat, même si elle reste fidèle aux enseignements de Novalis. Dénotant par son style hippie et son voile garni de fleurs, elle a vite gagné la sympathie des nonnettes dont elle est un peu la confidente. Souple avec le règlement, elle n'a pas arraché l'herbe qu'ont plantée en douce les novices, mais reste sévère envers les filles qui taguent dans la chapelle. Quand elle quitte le couvent, le dimanche, pour aller communier avec la nature, personne ne se soucie trop de savoir où elle va. C'est un tort. Derrière sa réputation de sœur la plus cool du couvent, se cache une véritable ordure. Ursule sert Zanag et désire ardemment faire tomber le bel édifice de Marie-Madeleine. Elle ne supporte pas que des « petites putes fraîchement sorties de tôle » aient droit à la considération des forces du Bien alors qu'elle-même a été contrainte de rejoindre l'Enfer. Elle déteste tout spécialement Emma qui a accepté sans mot dire le retour de Mathias. Elle veut la voir se faire prendre en flag avec une novice. Le scandale la propulserait n°2 du couvent, poste idéal pour l'ancêtre et disperser la communauté.

Signalons aussi la présence d'une sœur pas comme les autres, Narcivora, une démons renégate enrôlée par Marie-Madeleine. Malgré son envie



sincère de changer de camp et de faire le bien, la vénérable créature a trop longtemps vécu comme une bête sauvage pour ne pas en garder les séquelles. Ce n'est pas encore pour demain qu'elle sera faite ange. Comme elle fait peur aux nonnettes, la mère supérieure la tient à l'écart dans une aile reculée du couvent, ce qui n'améliore pas sa sociabilité. Narcivora patrouille la nuit après le couvre-feu dans les couloirs déserts et assume le gros du boulot de surveillance du site.

LE DORTOIR DES FILLES

Les bâtiments du couvent sont organisés en deux cercles.

Le pourtour, mixte et ouvert aux laïcs, abrite les novices et les nonnes qui refusent l'éducation de Marie-Madeleine. Elles s'occupent du jardin et maintiennent une illusion de normalité aux yeux des rares touristes et amateurs de vieilles pierres qui leur rendent visite. C'est là que seront logés les PJ s'ils souhaitent passer du temps à Notre-Dame.

Le cœur recèle tout ce qui est surnaturel ou simplement dangereux. Il n'est autorisé qu'à partir du rang de serviteur de Dieu. Ou plutôt de servante, la zone n'est pas mixte en théorie. En pratique Mado y accepte les anges mâles s'ils se tiennent bien. Elle aime bien la gaudriole, mais son passé sulfureux lui vaut une pression constante de la hiérarchie et elle ne tolérera aucun dérapage. C'est dans ce sein des seins que se trouve sa cellule à côté de celles de ses lieutenants et de celles des sœurs « initiées ». On y trouve aussi des stocks de flingues (du petit calibre au gros M 60), de

EN ÉCHANGE

Consulter la bibliothèque, par jour	2
Se procurer une arme d'assaut	5
Venir se faire soigner, par jour	2
Recevoir une sœur initiée comme servante de Dieu (idem serviteur de Dieu)	6 PA

BA

Donner une semaine de cours aux novices	+4
Amener une nouvelle recrue	+6
Amener une démons renégate	+12
Convaincre un ange (PNJ) de demander une sœur du Non Merci comme servante	+2
• S'il sert un archange macho (Daniel, Michel...)	+5
• S'il sert un archange macho et rigoriste (Dominique, Laurent, Walther...)	+8

COUVENTS ET ABBAYES

MA

Pousser une novice à commettre un gros péché	+2
Convaincre une novice de renoncer à faire ses vœux	+4
Pousser une initiée à commettre un gros péché	+5
Convaincre une initiée de renoncer à ses vœux	+12
Obtenir une pétition des riverains contre la présence d'ex-taulardes au couvent	+10

munitions, mais aussi la fameuse bibliothèque du Non Merci. Cette dernière contient, en plus des bibles, des vies de saints et d'une vieille pile d'Union astucieusement planquée par Emma, les écrits et témoignages des nombreuses anges et servantes à avoir habité ces lieux au cours des siècles. Un PJ qui s'en sert pour faire des recherches sur un sujet précis, avec l'autorisation de la patronne bien sûr, dispose d'une compétence de Savoir occulte 2 et de Culture générale 3.

Des souterrains partent de la bibliothèque. Ils ne contiennent pas grand chose hormis la cellule de la malheureuse Narcivora et la salle de tir (en sous-sol pour masquer le bruit).

La chapelle enfin se comporte comme une église très ancienne.

Les sœurs novices n'ont pas prononcé leurs vœux et peuvent se retirer à tout moment. C'est rare mais ça arrive, une ange de Blandine se déplace alors pour leur faire oublier les infos sensibles. Pas tout à fait laïques non plus, les novices doivent respecter la règle au sein du couvent. Elles n'en sortent qu'avec l'aval de la mère supérieure et seulement si elles ont une bonne raison (décès ou mariage d'un proche...) ou si elles abandonnent. Vêtues de robes noires et de voiles blancs, elles mènent une vie dure, faite de privations et d'entraînements. Tenues au silence en dehors des cours ou des visites, elles communiquent par un langage des signes, très proche du sourd-muet, qui a le mérite de contenir très peu d'injures.

Les sœurs initiées ont prononcé leurs vœux et sont tenues de respecter la règle leur reste de leur vie. Elles ne sortent jamais ou presque du couvent, à moins de devenir servante d'un ange ou de recevoir une mission. Elles ont encore le droit de tout plaquer mais en pratique cela n'arrive jamais. Leur voile est noir. Théoriquement tenues au silence, elles papotent pas mal dans le secret de leurs cellules.

Certaines sont converses et peuvent aller prendre l'air quand bon leur chante. C'est le cas des lieutenants de Marie-Madeleine par exemple. En dehors de Notre-Dame du Non Merci, elles peuvent parler comme bon leur semble.

Le couvent sert de centre de réunion pour les forces du Bien et c'est sans doute en allant chercher une mission que les joueurs pourront découvrir les lieux. Les PJ pourront accéder à toutes les facilités (bibliothèques, salle d'entraînement, armes, soin...) à condition de respecter l'esprit du lieu : calme, chasteté, discipline, propreté, silence et tenues monastiques. Les nonnes elles-mêmes ont beaucoup de mal à suivre toutes ces règles à la fois, ce n'est pas une raison pour les pousser à la faute en foutant le dawa. Évidemment, ces sœurs féministes ne seront pas très chaleureuses avec les machos et les peigne-culs rétrogrades, hélas nombreux au sein des forces du Bien. Plus les PJ adhéreront aux idées de la mère supérieure et mieux ils seront reçus. Si en plus ils apportent un coup de main à l'occasion, on leur déroulera le tapis rouge.

Les services de Zanag et de Malphas sont au courant du travail de Marie-Madeleine et aimeraient bien faire fermer son centre d'entraînement.

L'idéal serait que les durs des forces du Bien décident par eux-même l'arrêt de cette expérience et pour cela il faut leur démontrer que ce n'est pas une bonne idée de transformer des reprises de justice en servantes de Dieu.

C'EST ARRIVÉ PRÈS CHEZ VOUS

UNE LOUVE DANS LA BERGERIE (MV)

Mado part en mission et charge les PJ de surveiller en douce la bonne gestion d'Emma pendant son absence, en insistant sur ses erreurs passées. À peine deux jours plus tard la jeune et jolie sœur Armelle est retrouvée étranglée dans sa cellule. Elle était très proche d'Emma et celles qui ne soupçonnent pas immédiatement Narcivora font courir les pires rumeurs sur l'ange de Mathias...

Ursule a manipulé les rêves de la jeune sœur Armelle, lesbienne refoulée, pour la pousser dans les bras de l'ange de Mathias. La novice craque et finit par s'inviter dans la cellule d'Emma qui la repousse à contrecœur obligeant la démonsse de Zanag à accélérer les événements.

Aux PJ de la démasquer avant l'arrivée d'un grade 2 de Joseph qui se souciera plus de manier la pince que de chercher la vérité. Le corbeau familial qu'envoie discrètement le supérieur d'Ursule pour relever son rapport la trahira sans doute mieux que les empreintes qu'elle a pris soin d'effacer. Quant à Narcivora, si l'on se donne la peine et la patience de l'interroger, elle fera part de ses soupçons fondés sur l'ange de Novalis qu'elle n'a jamais portée dans son cœur.

T.H.U.G. FOR L.I.F.E. (INS)

Les PJ sont chargés par Zanag de faire retomber dans le vice sœur Carla Eva. Josette, son ancienne compagne de cellule, vient juste de sortir de prison et, pour fêter sa libération, les services de Scox en ont fait une démonsse mineure. Elle a appelé sa vieille amie devenue si religieuse, qui a tout de suite accepté de prendre quelques jours pour l'aider à s'installer. Aux joueurs de profiter de ce laps de temps pour faire retomber la nonne dans le banditisme. Il faudrait idéalement que Josette ait un coup à proposer à Carla Eva. Après tout, l'ex-taularde fraîchement libérée a besoin de thunes pour recommencer sereinement sa vie. Comme dans toutes les histoires de ce genre, la bonne sœur n'a pas perdu la main mais ne cédera pas facilement à la tentation. Elle essaiera au contraire d'entraîner Josette dans son trip catho. Sa faiblesse est de toujours autant détester les flics malgré son entrée dans les ordres. Son atout est que Josette possédée n'est pas toujours très crédible et qu'une gaffe de la démonsse mineure pourrait lui mettre la puce à l'oreille.

PNJ

Marie-Madeleine, ange d'Ange de grade 2, anciennement grade 3 de Catherine

Sublime brune à la peau mate, Marie-Madeleine n'est cependant pas là pour séduire. Elle s'affaire à sa tâche avec un curieux mélange de fougue et de décontraction, travaillant comme une acharnée mais faisant installer un jacuzzi et une télé dans sa cellule. Son style plus proche de Madonna que de mère Thérèse fait grincer des dents, hélas pour ses ennemis elle a de bons appuis (Ange et Jésus, tout de même) et suffisamment d'expérience pour éviter de répéter les bêtises qui lui ont jadis valu des ennuis avec les petits gars de Dominique. Ainsi, bien que Mado soit très fière de figurer au générique de la Bible, elle évite de trop se la ramener avec ça, de même qu'elle essaie de ne pas étaler son savoir-faire avec les hommes devant ses prudes collègues.

CHAPITRE CINO

lieutenants et abbayes

Pour une raison inexplicable, elle jouit encore d'une partie de ses anciens pouvoirs de grade de Catherine en plus de ceux que lui confère Ange. (Conscience 4 donc, sympa non ?)

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Baratin 7, Discussion 6, Défense 5, Discrétion 6, *Kama sutra* 4, Langues (anglais, latin, hébreu), Séduction 7

POUVOIRS

Absorption d'amour 2, Assaut spirituel 5, Bénédiction : « Beauté » 2, Charme 3, Détection des mensonges 3, Polymorphie 3, Protection de l'âme, Voix impérieuse 2

COMBAT

27 PP, 7 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22
Voile, bible

Voici les caractéristiques de ses « lieutenantes » :

Sœur Carla-Eva, 8 ans pour meurtre, servante de Dieu expérimentée

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

TALENTS

Corps à corps (coup de boule) 3, Défense 2+, Langue (espagnol), Tir 1+ (arme de poing 3), Avoir l'oreille qui traîne 3, Ave Maria hip-hop 2

POUVOIRS

Régénération 2, Volonté supra-normale 1

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14
Voile, 357 magnum dans un holster sous sa robe, kilos en trop, « lick my ass » tatoué sur la nuque.

Sœur Emma, alias « Satanika », ange de Mathias de grade 1 en observation

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

TALENTS

Baratin 5, Corps à corps 4+, Défense 4+, Discrétion 6, *Kama sutra* 3, Savoir d'espion 3 (procédures démoniaques 5), Séduction 5, Tir 2+ (armes d'assaut 4+)

POUVOIRS

Apparence démoniaque 4, Absorption d'énergie sexuelle 2, Esquive acrobatique 3, Non-détection 3, Orgasme mortel 1, Polymorphie 3 ; avertissement sans frais (luxure)

COMBAT

21 PP, 6 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Voile en dentelle, PM en bandoulière, allure déterminée

Sœur Narcivora, démons renégate d'Uphir de grade 1 en voie d'évangélisation

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	5	4	2	1+	2

TALENTS

Corps à corps 6, Défense 4, Discrétion 6, Survie 2 (égouts 3), Manger des araignées 2+, Pousser des cris bizarres seule le soir dans sa cellule 3+

POUVOIRS

Adhère 2, Caméléon 2, Jet d'acide 3, Membre exotique (tentacules), Sens surdéveloppés, Vengeance toxique 3 ; avertissement sans frais (ata-visme : peau bleu nuit)

COMBAT

16 PP, 6 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26
Voile crasseux, filet de bave, crucifix mâchouillé

Sœur Ursule, fausse ange de Novalis de grade 1 et vraie démons de Zanag de grade 2

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

TALENTS

Baratin 6, Défense 3, Discrétion 3, Jouer l'effarouchée 4+, Faire des bouquets de fleurs 2+

POUVOIRS

Apparence angélique 3, Volonté supra-normale 2, Protection de l'esprit, Jet d'acide 3, Polymorphie 2

COMBAT

22 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18
Voile en patchwork, couronne de fleurs, air de sainte-nitouche

Et maintenant quelques nonnes typiques du Non Merci, utilisables comme servantes pour un PJ ou comme protagonistes dans un scénario.

Sœur Karine, quatre ans pour braquage (6 PA)

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Cha
2	3	3	2	3	2

TALENTS

Acrobatie 3, Athlétisme 2, Baratin 2, Conduite 2, Défense 2, Discrétion 3, Fouille 2+, Intrusion 3, Savoir criminel 1 (recel 2), Tir 1+ (arme de poing 2), Langage des signes

POUVOIR

Déphasage 1

COMBAT

4 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Sœur Lola, survivante du trottoir et de l'héro (6 PA)

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

TALENTS

Aisance sociale 2+, Baratin 2, Corps à corps 2, Défense 2, Discussion 2, Hobby (rappeler son vœu de chasteté 2), Savoir criminel 1 (drogue 2), Séduction 2+, Survie 2 (Ville 3)

POUVOIRS

Immunité contre les maladies et les poisons, Bénédiction : « maladies » 1

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

SCÉNARIO

A

lors poupée, heureuse ? Tu sais que t'es pas mal en mariée ? Tu m'excuses si je cause, mais tu vois, j'suis comme ça. Bavard après l'amour. Paraît même que c'est maladif chez moi. Note, y'en a qui clopent. Moi au moins ça pue pas et ça te refille pas le cancer. Ou alors seulement des oreilles.

On est bien tous les deux, non ?

Tu sais, t'aurais pu me l'dire que t'étais vierge. Si on me l'avait dit la première fois que je t'ai vue dans cette boîte. Note, c'est pas une honte. Et puis je tiens à te rassurer : nous, c'est du solide, on s'aime. Ce sera la belle vie, toi et moi. Je ferai de toi une princesse, belle blonde. T'as bien fait de le larguer, il valait rien, c'était du toc ce mec. Il t'aurait pas rendue heureuse : belle caisse, beaux muscles, mais à l'intérieur ? Du vide ! Alors que moi, ma belle, moi, je t'apporte autre chose. Du rêve, de l'exotisme : l'aventure quoi ! Bon, je te l'accorde, le jour de votre mariage, c'est un peu vache, mais il s'en remettra. T'as bien fait de pas signer poupée, tu le regretteras pas. Je nous bâtira un super nid d'amour, un château. Si, si, j'te jure. Et attention, hein ! Pas le pauvre château avec une demi-tour et trois créneaux. Le vrai, avec donjon et pont-levis. Qu'est-ce t'en dit ?

T'es pas du genre bavarde toi, je me trompe ? Tu dois te dire que je suis qu'un beau parleur, hein, que j'suis là que pour ton corps. C'est vrai, t'es sacrément bien foutue, de longue jambes, des seins fermes, une peau nacrée. Mais ce que je préfère, c'est ton regard, c'est ça qui me fascine chez toi. Et puis je suis pas du genre play-boy moi, j'ai subi trop d'échecs avec les dames pour prendre l'amour comme un jeu.

Oh, je sais ma belle, j'suis dans la dèche, mais c'est qu'une mauvaise passe. Tu sais, j'ai pas ma roulé ma bosse dans la vie. D'ailleurs quand je taffais pour mon ancien patron... Tu te souviens qu'j't'ai parlé de mon ancien patron. Mais si. Même que ça c'est pas très bien fini, qu'à la fin y me prenait pour une espèce de cinglé. Ca, c'est typique des problèmes de communication au sein de la hiérarchie, tu vois. On se parle plus, on se comprend plus, comment veux-tu que les choses se passent bien. Après les missions plantent et on se demande à qui la faute. Tout le monde se renvoie la balle, évidemment, faut bien trouver un coupable. Et t'en fait pas poupée, c'est pas sur les huiles que ça va tomber. Ce jour là, ça a été pour ma pomme : nous, les sans grades, on est que des marionnettes pour eux. Bref, quand mon boss m'a ramassé, on peut le dire : j'étais tombé plus bas que terre. Il m'a casé sur ce petit job à plein temps, mais je sens que c'est qu'un début, je vais remonter la pente.

Alors tu vois, même si je n'ai pas de voiture de sport, ni de piscine, t'as bien fait de le lâcher, toi Ken. Mais l'heure tourne et faut que j'te laisse Barbie, le Toy'r us va ouvrir.



La hiérarchie infernale, malgré les efforts d'Andromalius, n'a pas de code civil, seulement des jurisprudences... La plupart des litiges sont gérés au jour le jour et les règles sont toujours en évolution, connaissent de nombreuses exceptions. C'est le cas des honneurs, graffiti sur le bel ascenseur social des Enfers.

Vous vous en doutez, les candidats au titre de prince sont nombreux. Mais à moins qu'il n'ait quelque chose de béton à proposer, ils ne décrochent que l'hilarité ou le mépris de la Cour. Le statut de prince fait bander et c'est bien normal. C'est le top, l'euro-millio direct dans ta poche, Monica Bellucci dans ton lit, bref la maxi fiesta. Mais l'atteindre reste extraordinairement rare, ce n'est réservé qu'aux seuls génies du Mal, à peine une poignée par millénaire. À l'arrivée d'un petit nouveau, les princes doivent se serrer pour lui faire de la place et parfois même lui céder certains de leurs serviteurs. Forcément, ils ne sont pas fans. En plus, on ne sait jamais l'impact qu'aura sa promotion sur la politique infernale. Et pourtant, certains talents méritent d'être employés, faute d'être récompensés. Certains démons ont du génie mais pas les épaules pour devenir prince.

Parfois, le choix d'un prétendant au grade ultime se fait entre deux candidats et il faut bien faire quelque chose du déçu. On peut le rétrograder au rang de familier pour lui apprendre à échouer ou attendre qu'il passe renégat, mais c'est du gâchis. Mieux vaut lui trouver une affectation flatteuse et, tant qu'à faire, utile à tous. Idem pour ces barons qui deviennent trop puissants et finiront presque par faire de l'ombre à leurs patrons.

Que faire de tous ces recalés aux portes de la gloire ?

Afin de régler simplement ces situations, la Cour décerne parfois un honneur à un baron compétent et gênant. Il ne sera plus appelé baron justement, mais carrément Vicomte de

entrailles liquéfiées ou Calife des acnés voilées, selon le savoir-faire qui lui aura permis de foutre la merde de façon si retentissante. Le titre fantaisiste mais envié couronne sa promotion à un poste aussi ingrat que prestigieux.

Le démon ne peut pourtant que s'en féliciter. Son boulot est officiellement reconnu, il rentre triomphalement en enfer, on lui organise un apéro avec les princes, au cours duquel il est récompensé ; on lui cède un petit coin de Dis pour y installer son bureau et on lui fout la paix. Il n'a plus qu'à se mettre au travail en lançant des ordres de missions et d'enquêtes depuis l'Enfer. Son prince ne l'envoie plus sur le terrain et se contente de lui demander de loin en loin si tout va bien.

Seulement, c'est un peu comme le César d'honneur, ça fait plaisir mais ça veut surtout dire qu'on vous range sur une étagère où vous allez prendre la poussière pour les siècles des siècles. La tâche d'un de ces « grands nobles » de l'Enfer est parfois de gérer des impératifs administratifs :

comptabiliser en permanence le nombre de fantômes sur Terre, trier les demandes d'armes maudites, instruire les futurs incarnés... Il peut aussi s'agir de continuer l'œuvre terrestre du démon s'il a su innover dans un domaine précis. Souvent, c'est un mélange des deux, l'activité noble (continuer à faire le Mal) reste en second plan mais rend plus digeste l'aspect administratif du poste. Le démon honoré dispose d'une suite chargée de le seconder : une petite équipe d'une demi-douzaine de démons et familiers, qu'il peut envoyer dans la file d'attente de réincarnation ou au contraire garder à ses côtés en Enfer.

Ces décorations, qui datent des premières années après le Jeune Couillon, ont beaucoup servi à calmer les ardeurs de certains vieux de la vicille, des fidèles du fameux carré des deux cents qui vivaient mal de ne pas être promus nabab eux aussi. La pratique est un temps passée de mode et les honorés ne faisaient plus trop parler d'eux. La crise infernale les a brusquement tirés de leur léthargie et certains comptotent à nouveau des lendemains plus noirs pour l'humanité. Les pages qui suivent traitent des trois plus actifs d'entre eux.

En terme de jeu, un démon doit avoir un total de PA supérieur à 30 pendant cinquante ans et disposer de l'appui d'un prince en plus du sien pour



être honoré. Les heureux élus, tout en restant de bon vieux grade 3, sont très puissants (50 PP, Foi 7 en général). Ils n'ont plus de comptes à rendre à leur prince, seulement à la Cour, mais ne progressent plus : leur compte de PA est bloqué. C'est une voie de garage pavée d'or ! Ils conservent les pouvoirs de grades de leur prince, n'ont pas de priorités administratives sur les « simples barons », et ne s'incarnent plus. Il est par contre courant qu'ils reçoivent en même temps que leur titre un second pouvoir spécial, cadeau d'un prince qui les soutient. Bon, on ne va pas non plus vous balancer leurs fiches, c'est pas les Campagnes légendaires ici et comme en plus, ils sont bloqués en Enfer...

En revanche ces supers dirlos des ténèbres essayent souvent de se faire remarquer en excellent dans leur domaine et pondent des ordres de missions avec d'autant plus de frénésie qu'ils souhaitent montrer leur importance. Comme ils sont à l'écart des services de leur prince, ils emploient toujours des équipes mixtes pour faire avancer leur travail.

Un PJ peut faire partie du pool d'un honoré. Pas besoin d'être du même prince que le noble rougeaud. L'honoré le contactera peu de temps après son incarnation, pour lui rafraîchir la mémoire sur sa mission et le remettre au travail. Étant donné que le champ d'action d'un honoré est limité, ce genre de personnage est plutôt réservé aux « one shot » ; par contre, tout le groupe peut être réquisitionné par l'un de ces grades 3 très spéciaux à l'occasion d'un scénario.

ASTAROTH, CHAMBELLAN DU CULTE

Il aurait été tout près de Malphas lors du divorce des Églises Chrétiennes d'Occident et d'Orient. Il aurait servi Andromalius depuis la Chute et pourchassé les sorciers. Il aurait orchestré la scission de l'église anglicane, financé les corsaires huguenots contre la

LES HONNEURS

flotte catholique, traqué les renégats plusieurs siècles avant de faire de l'Asie son terrain de jeu.

Mais plus les minutes passent sur Terre et plus ses exploits deviennent une rumeur floue et confuse dans les souvenirs des démons qui l'ont côtoyé. Astaroth a-t-il réellement existé ?

1923, ses nombreux coups de poker ont été remarqués, mais toujours comme le bras droit consciencieux d'un autre. Il obtient un titre honorifique, pas exactement ce qu'il espérait.

Sa tâche est double, il doit veiller sur les cultes humains, faire en sorte qu'aucun d'entre eux ne reste uni, ce qu'il fait déjà depuis 2000 ans... Ce chapitre comprend aussi la perversion des cultes et notamment de leurs prêtres, la cupidité, la chair, l'ignorance ou la paresse tout est bon pour les éloigner de leur foi. La seconde facette de son office concerne les démons. Autant il divise les humains dans leur spiritualité, autant il œuvre à l'unité des troupes démoniaques. Astaroth surveille les cultes, les folklores qui pourraient attirer les serviteurs tentés de devenir renégats. Cela ne fait aucune différence à ses yeux, qu'ils rejoignent les anges, les vikings ou essaient de se planquer chez les Psy. Sa mission consiste à les livrer à la cour d'Andromalius. Enfin, ça ne faisait aucune différence jusqu'à l'arrivée d'Ange comme on le verra plus loin.

Il reçoit donc son titre alors qu'il est incarné sur Terre, enveloppe corporelle qu'il conservera encore 80 ans. La manœuvre pourrait paraître un peu hasardeuse de la part de ses maîtres, vu qu'on lui signifie par-là qu'il peut s'asseoir sur son ambition de devenir Prince-démon. Mais Malphas, Andromalius comme Scox connaissent trop bien la loyauté exceptionnelle de ce serviteur pour s'en inquiéter. Le titre est une manière de s'assurer qu'il va continuer à bosser en priorité pour eux et non pas pour d'autres princes. Comme prédit, la nomination le fait enrager mais il continue à servir fidèlement. Les agents sous ses ordres se répandent sur les cinq continents et vont infiltrer les cultes où anges et démons chrétiens sont sous-représentés. À partir de ces bases, Astaroth organise un véritable réseau d'aide aux démons renégats. Besoin de fric ou de faux papiers ? Pas de problèmes, les contacts fournissent même une planque dans un temple bouddhiste au fin fond de la Thaïlande. Une fois sur place, le démon a prouvé qu'il tentait de se faire la malle... et une escouade de Baal l'attend déjà pour le ramener au bercail. Ce dispositif ne concerne évidemment que quelques cibles bien définies et non pas l'ensemble des démons qui vont se perdre dans la nature. Déjà, il faut que d'une manière ou d'une autre l'administration ait eu vent du projet. Ensuite, le démon doit disposer d'informations qu'un supérieur n'a pas envie de le voir ventiler dans la nature ou encore simplement qu'un gradé d'Andromalius ait une dent contre lui. Bref ce double critère laisse tranquilles pas mal de démons, mais certainement pas, bien évidemment, des PJ qui voudraient aller voir ailleurs.

JAMAIS À L'ABRI D'UN PAC

Le taux de mortalité dans les troupes d'Astaroth est particulièrement élevé. D'une part, l'infiltration des cultes implique souvent des confrontations avec la troisième force ou le camp d'en face. D'autre part, pour attirer les clients, l'administration fait passer les membres du réseau pour des renégats, ce qui forcément implique de temps à autres quelques bavures. À l'image d'Astaroth, seuls les plus doués

dans l'art de se faire passer pour des humains s'en sortent et à la longue, le taux de survie avoisine 0 %. Des générations de démons se succèdent et seul leur chef n'est pas zappé. Il se confond si bien avec les humains, change tellement facilement d'identité, que l'administration perd sa localisation. Il continue toutefois à envoyer ses rapports d'activités et exécuter les ordres de missions transmis à ses serviteurs, les seules preuves qu'il n'a pas déserté. De plus, dans les années 90, l'avènement d'Ange change la donne. Ses serviteurs chassent sur les terres d'Astaroth et il est obligé de se faire tout petit pour ne pas être repéré, finissant par comprendre qu'au travers de son fief, c'est lui que l'archange vise.

Convertir le plus zélé des serviteurs de l'Enfer, ça c'est un challenge. Mais bon, elle ne croit pas au père Noël, comprenez, vu sa position, elle ne peut pas se permettre.

Contrairement à Andromalius, elle dispose des dons nécessaires pour retrouver Astaroth (l'aura tout ça... c'est son rayon). Donc de temps à autres, elle vient lui rendre visite, discuter un peu avec lui de la mousson et des affaires (« et tu comptes stagner à ce poste encore combien de siècles ? ») À force, ça devient du harcèlement et le démon finit par craquer ! Il prend ses jambes à son coup et fuit. Sans nouvelle de lui, ce coup-ci, l'administration le classe parmi les renégats activement recherchés. Après quelques combines douteuses et notamment sa tentative de se faire passer pour une déité hindou, il rejoint la Maison, refuge de renégats et PAC encore plus gros que le sien, puisque coaché en sous-main par Emmanuel. Lorsque celui-ci devient Zanag, il refile la liste de ses locataires à Andromalius, juste comme ça pour prouver son allégeance sans faille... et le prince du Jugement se marre. Une escouade de Baal plus tard, voilà Astaroth de retour en Enfer. La date du procès est constamment repoussée et il n'aura pas lieu avant cinq ou six siècles. D'ici là, le démon est gardé en détention provisoire dans un labo expérimental de Scox. Il a des sondes branchées partout et ses pensées sont retransmises sur écran plasma en direct, décortiquées, analysées, mixées en permanence par une centaine de diabolins. Sous haute surveillance, il continue donc à être le Chambellan du culte et à gérer les agents sur Terre qui dépendent de lui sans que ces derniers sachent de qui proviennent les ordres. Le nom « Astaroth » officiellement n'existe plus, mais Andromalius et Scox estiment qu'il dispose d'un potentiel très prometteur contre Ange et se le garde sous le coude pour plus tard.

THÉÂTRES DES OPÉRATIONS

Actuellement, le groupe sous la houlette du Chambellan est composé de dix démons, deux par continent, un Andromalius et un Scox. Le premier infiltre les cibles sélectionnées et opère un audit, le second place ses pions. Basique. En cas de besoin spécifique, ils demandent à la hiérarchie de leur fournir des intervenants extérieurs, en général de Malphas, Marie-Jolie, Nog ou Mammon. On ne s'intéressera ici qu'à la cellule d'action européenne. Pressés de faire bien comme il faut, Slub (Andromalius) et Jao (Scox) se concentrent depuis cinq ans sur des objectifs plutôt cathos.

Venise. C'est fou le nombre d'églises qu'on peut trouver dans ce bled. Roberto Pantonin, homme d'affaire influent et propriétaire de plusieurs hôtels vénitiens, propose un prix de 400 000 euros à celle qui accueillera le plus de paroissien cette année. Les critères pour distinguer le gagnant sont variés, du questionnaire au Jury faisant le

CHAPITRE SIX

Les honneurs

décompte des fidèles durant la messe, en passant par le compteur électronique de paroissiens. Toutes ces techniques sont évidemment basées. De toute manière, Roberto se fera la malle avec le blé, 50 000 € qui représente la somme d'argent versée « en caution » par les églises vénitiennes pour participer au concours. Roberto est en effet devenu un démon mineur au service de Jao. Hormis l'arnaque, le but est bien de monter les églises les unes contre les autres, chacune essayant de piquer les fidèles d'à côté. Tous les coups sont permis, notamment payer les revendeurs afros à la sauvette pour se pointer à la messe ou attirer les touristes en permettant les flashes et le port du string durant les cérémonies. Déjà en concurrence depuis des siècles (à qui organisera les plus belles processions ou décorera le mieux son église), elles tombent d'autant plus facilement dans le panneau. Pourtant les anges ne manquent pas à Venise mais Roberto est au-dessus de tout soupçon et son conseiller, un pseudo-banquier autrichien, passionné par l'art sacré et interprété par Slub, a su se montrer persuasif. Et puis entre les serveurs de Novalis qui accrochent des drapeaux « Pace » partout, les serveurs de Laurent qui les décrochent, et ceux de Yves qui tentent d'arbitrer les polémiques sur la présence américaine en Irak, sur Berlusconi ou sur les autonomistes régionaux, c'est seulement une fois le mal fait qu'ils commencent à s'en apercevoir.

Scouts. La randonnée sauvage et la franche camaraderie, c'est toujours un grand moment. Slub, secondé par deux serveurs de Malphas, a provoqué au moins quatre mouvances dissidentes en jouant sur les divergences politiques des parents, des accompagnateurs et des anges bornés qui veillent au grain. En chef de groupe bénévole, Slub a l'air de tout faire pour arranger les choses et rester le disciple fidèle de la première heure. Parmi ses amorces favorites, citons le manque d'encadrement, le trafic de shit et les rumeurs sur d'éventuels abus sexuels dans les tentes. Là encore, les anges présents en sont à polémiquer entre eux mais ce coup-ci, c'est le résultat du boulot des démons de Malphas. Maintenant qu'ils sont partis pour de nouvelles aventures, Slub commence à calmer un peu le jeu et prend moins de risque. Il attend les occasions fortuites pour en rajouter une couche et étudie avec Jao quel humain il serait judicieux de transformer en démon mineur.

SOS Mariage. Véritable sanctuaire de Slub et Jao, ce mouvement œcuménique réunit laïques et prêtres autour d'une réflexion sur le mariage et la sexualité des chrétiens au 21^e siècle. À la base, c'est un mouvement authentique, depuis totalement instrumentalisé par Jao, faute d'avoir intéressé les forces angéliques en temps et en heure. Il est animé par pas moins de dix paroisses et réunit quand même environ trois cents familles sur tout l'hexagone. Le mouvement organise des séminaires où parents et enfants viennent discuter de problèmes générationnels et autres. Passé le discours dogmatique, les prêtres aiment laisser M. Eugène prendre la parole sur les conflits au cas par cas. En apparence, il est réputé trouver des solutions à tous les problèmes (« Ma fille âgée de quatorze ans prend la pilule ») et il est d'autant plus au-dessus de tout soupçon qu'il trimalle derrière lui la véritable famille modèle. En fait, il les crée en douce, en exploitant les antagonismes. D'abord, il monte les enfants contre les parents, puis les parents contre les prêtres et les familles continuent à venir pour leur crier au visage que tout ça c'est du flan. Bien sûr, c'est un travail de longue haleine, il faut monter des dossiers, observer patiemment, voire intervenir à

MA

Par croyant fâché avec les représentants de son culte	+1
Par représentant du culte pervers	+6
Par nouvelle secte dissidente à un culte (au moins vingt membres permanents et en expansion)	+1 PA
Par conflit entre paroisses	+12
Par le lieu de culte abandonné	+1 PA
Par schisme	-même pas en rêve-
Par renégat débusqué	+1 PA

EN ÉCHANGE

Consulter le GPS à youyou	8
---------------------------	---

BA

Par conflit apaisé entre :	
• Deux croyants d'une même religion	+2
• Deux croyants d'une religion différente	+1
• Deux paroisses	+12
• Deux communautés religieuses locales	+10

grand renfort de démons de Marie-Jolie. Pour dissimuler le taux de divorce de chrétiens défroqués et de familles atomisées, il suffit juste d'avoir un bon pourcentage de nouvelles recrues qui deviennent accro à la parole du week-end. Le tout est relayé par un forum de discussion animé par M Eugène :

« Bonjour, mon mari se désintéresse de notre couple et achète des magazines cochons, je m'inquiète beaucoup pour nos enfants. À votre avis que dois-je faire ? »

GPS à youyou. Slub, grâce à son pouvoir Humanité, fait le tour des lieux de cultes de l'hexagone pour estimer les forces du camp d'en face en présence. Cela lui permet ainsi d'éviter de s'attaquer à des sites trop noyautés pour se concentrer sur des cibles faibles.

Renégats. Actuellement, les deux compères ne leur font pas la chasse activement (d'ailleurs, ils n'en ont pas vraiment les moyens). Par contre, l'administration leur envoie de temps à autre un groupe de mission dont elle doute de la loyauté.

Jao endosse le rôle du renégat qui doit être ramené vivant. Il tente de les convaincre de désertir. Si les démons marchent, Jao leur propose le PAC Thaïlandais.

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

À BONNE ÉCOLE (INS)

Jao et Slub, vu l'ampleur de leur tâche, n'hésiteront pas à s'associer avec tout démon qui le souhaite. Parmi les basses besognes :

- Animer le site de M. Eugène et augmenter sa fréquentation
- Travailler au corps les fidèles durant les séminaires
- Attirer des représentants du culte
- Mettre à jour le GPS à Youyou
- Vider les lieux de culte isolés en prétextant des travaux de rénovation

LES HONNEURS

- Éliminer les gêneurs à bouclettes et lames bénies sans griller les couvertures
- Réinventer la philosophie du scout de demain

Entre autre intérêt, les PJ peuvent ainsi récolter les fruits à la place de Jao et se monter des réseaux de fidèles.

L'ARNAQUE (INS)

Jao a réussi à inviter un évêque à venir prendre la parole à un des séminaires les plus importants de son planning annuel. Le but est d'arriver à le retourner en un week-end, ce qui en soi est à la portée de plus d'un spécialiste. Mais l'idée est de faire ça en douceur ; afin d'avoir deux yeux et deux oreilles dans la place adverse, il faut de plus compter sur une (faible) présence angélique dans le secteur dépêché en protection.

Le démon de Scox propose un brainstorming aux PJ. Il compte attiser la convoitise de sa cible avec un faux, une soi-disant lettre de St Thomas d'Aquin à sa mère, juste avant d'expirer, bref une sorte de boîte de pandore dont le contenu reste encore à définir... N'hésitez pas à citer la référence à un monument de la littérature jeu de rôles, *Blues en Jaune pour une Boîte Noire*, scénario de Paranoïa d'une époque révolue. Si vous ne connaissez pas c'est pas bien grave, disons qu'une fois que les PJ ont réussi à monter une arnaque efficace, elle va générer des conséquences incontrôlables, attirant l'attention des deux camps, et prendre des proportions démesurées.

Pour démarrer ce programme, on propose quelques pistes. Il est conseillé de faire découvrir le faux par un religieux qui sera présent sur le séminaire et sera tenté de confier sa trouvaille à l'évêque (un appât). Ensuite, pour attiser sa curiosité, il faut éviter de lui placer entre les mains, comme si ça tombait du ciel, mais plutôt faire en sorte qu'il ait l'impression de l'obtenir à la sueur de son front. Enfin, le contexte autour de lui doit avoir un brin d'inédit, de quoi l'amener à douter de lui-même, de ce qu'il fait et pourquoi. C'est un jour qui doit le bouleverser dans son for intérieur (oui, j'ai trouvé mon diplôme de psychologie dans une pochette surprise)

Exemple. La veille du séminaire, des (faux) ouvriers opérant des travaux dans la cave de la propriété où a lieu l'événement tombent sur le document (un ancêtre qui l'aurait transmis de génération en génération, etc.). Un prêtre de SOS mariage (pigeon 1) tombe comme par hasard au milieu d'une dispute entre les (faux) enfants du proprio, qui ne sont pas d'accord sur ce qu'il faut en faire. On répartit les tâches : *gentil* et *salaud*. Le premier confie au prêtre le document (protégé par un sceau) suggérant que c'est un héritage légitime de l'Église. C'est censé tilter dans sa tête, il y a justement un patron qui sera présent demain (l'évêque, pigeon 2), autant lui en toucher deux mots.

Là, ça devient de la haute voltige, car le document ne doit pas lui être remis directement, il faut faire monter la sauce. Le second (faux) enfant rentre alors en jeu et tente d'amadouer (faussement) l'évêque pour récupérer le document (alors que celui-ci ne l'a pas encore en main). Le salaud a un rôle primordial, c'est lui qui déclenche le cas de conscience. Par exemple, un démon de Marie-Jolie qui drague le pigeon 2 à mort puis fait marche arrière au dernier moment, ou encore un Mammon qui pose la mallette de billets sur la table avant de se rétracter.

Parallèlement, *gentil* commence à changer de discours auprès de pigeon 1 et lui propose de plutôt garder le document pour eux, au

moins le temps de lire. Si pigeon 1 marche, pigeon 2 doit jouer des coudes contre lui, ou contre *gentil* qui veut récupérer le document. Pendant ce temps c'est *salaud* qui a pris le parti de pigeon 2 et le pousse à tenter tout acte que la morale réprouve pour récupérer le document. Sur cette bonne base de culpabilité, *salaud* doit devenir, par la suite, le confident / tentateur qui se met pigeon 2 dans la poche de manière durable.

Au passage, les youyous présents commencent à se poser des questions et soit les PJ les écartent, soit ils tentent de les faire mordre eux aussi à l'hameçon.

LE CLUB DES CINQ (MV)

C'est une amorce pour découvrir les agissements de Jao et Slub. Précisons que cette rubrique reste jouable même si vos PJ ne sont pas cinq autour de la table. Un gradé de Jean-Luc les envoie à Venise faire les plantons durant le carnaval. Il pressent une menace terroriste imminente (pipeau) et ne fait pas confiance aux anges de Laurent pour assurer la protection de la ville.

L'ambiance est plutôt bon enfant et les anges pourront se faire des tas de potes. Il y a toujours de l'agitation autour des églises mais quelques indices devraient les aiguiller.

- Le compteur électronique de fidèles
- Les sans pap' qui grossissent les rangs durant les cérémonies puis vont encaisser quelques billets à la sortie
- L'entrée payante pour les messes (à partir du moment où il faut payer, ça attire les touristes)
- Les empoignades entre fidèles de deux églises voisines

Si les PJ remontent jusqu'à Roberto Pantonin, la chasse contre les sbires d'Astaroth est ouverte et ils gagnent la reconnaissance des anges de la ville et des entrées gratos pour aller voir le triptyque de Bosch au palais des Doges.

Jao, démon de Scox de grade 1

La quarantaine séduisante, il travaille toutefois son look prof de catéchisme avec beaucoup de conviction. Il est totalement dévoué à la tâche et devrait être grade 2 depuis longtemps s'il ne sacrifiait pas autant de points de pouvoir à créer des démons mineurs. Consécutivement, il a plein de potes (quinze démons mineurs) et il recrute plutôt les volontaires au Rotary Club qu'à l'ANPE. Déformation professionnelle, il a complètement fanatisé Slub qui lui est entièrement dévoué.

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

TALENTS

Aisance sociale 8, Athlétisme 3, Baratin 7, Discrétion 4, Discussion 8, Hypnotisme 5, Intimidation 5, Savoir criminel (secte 7), Séduction 7

POUVOIRS

Invisibilité 1+, Lire les pensées 3, Non-détection 2+, Possession 3+

COMBAT

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

Slub, démon d'Andromalius de grade 1

Il a vraiment le physique de Monsieur tout le monde, ce qui facilite d'autant ses fréquents changements d'identité. Il est complètement obnubilé par sa mission, fait ce que Jao lui dit et tape une dépression nerveuse au bout de deux jours d'inactivité.

CHAPITRE SIX

LES HONNEURS

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Art 1 (jouer la comédie 5), Athlétisme 5, Baratin 5, Défense 3, Discrétion 6, Discussion 5, Enquête 7, Intimidation 5, Savoir d'espion 1 (déguisement 7)

POUVOIRS

Aura d'inattention 3, Humanité 3+, Protection de l'esprit, Téléportation 3

COMBAT

15 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

DISPATER, DUC DE L'ARCHITECTURE ALIÉNANTE

DERNIER MÉTRO POUR LA GLOIRE

Cheminier chuta de bon gré avec ses camarades. Il avait toujours suivi Samaël, dans ses rêves glorieux d'abord, dans son raid terrestre ensuite, dans son exil maintenant. Quand il s'écrasa contre le sol rougeoyant de ce qui allait devenir l'Enfer, la première chose qui lui vint à l'esprit fut que c'était fort mal agencé ici.

Spécialiste de l'aménagement et de la décoration, il avait passé plusieurs millénaires en tant qu'ange aux côtés de Jordi, à contempler la méticuleuse élaboration du nid du dindon tapisser et la conception astucieuse du terrier du castor à queue noueuse, qui officiait alors dans le Poitou sub-Sibérien. Mais ce que Cheminier préférait par-dessus tout, c'était se poster des heures durant à quatre pattes au-dessus d'une fourmilière, pour observer l'activité hystérique qui agitaient ses entrailles. Cette vision lui évoquait de grands desseins sans qu'il sache lui-même précisément lesquels.

Quand Satan décida de bâtir une cité pour accueillir les déchus, Cheminier enthousiaste lui proposa spontanément son aide, qui fut bien accueillie ; c'était un des premiers fidèles. Il épaula le projet de plus en plus, jusqu'à finir par en tenir les rennes ; et tantôt s'inspirant de ce que le règne animal avait fait de pire, tantôt caricaturant les tours du Paradis, il oeuvra sans un instant de repos durant sept ans. Le résultat fut cette métropole oppressante et stalinienne avant l'heure, que Satan, heureux du résultat, baptisa Dis. Il félicita l'architecte inspiré de ce cauchemar et l'appela Dispater pour l'honorer.

La carrière de Cheminier paraissait alors plus que prometteuse. Son nouveau nom sonnait bien et la théorie de l'urbanisme qu'il avait échafaudée durant son labeur allait le rendre fameux. Il prédisait à qui voulait l'entendre que les humains finiraient tout ou tard par bâtir eux aussi de grands ensembles urbains et que ces villes seraient le foyer de leur perversion. C'était lié, disait-il, à « la promiscuité des vices » et à « l'anonymat des grands ensembles », les concepts phares de sa thèse. Assez vite, tout le monde se contenta du pitch et personne ne voulut entendre la suite.

Et pourtant Dispater avait vu juste. Dès leur naissance quelques millénaires plus tard, Sumer, Ur, puis Babylone encouragèrent l'essor de la criminalité et de la prostitution. Et je ne vous parle même pas de Sodome et Gomorrhe ... Alors que l'Enfer établit pignon sur rue dans les jeunes cités humaines, Dieu, à l'époque épris de camping, préfère la rase campagne et ne parle qu'aux nomades et aux éleveurs de chèvres. Quand les villes, toujours plus grandes, entreprennent de fonder des empires, d'imposer leur point de vue, bref de civiliser, certains en bas se souviennent de l'architecte et de sa prévoyance. Malphas le prend dans son équipe et lui laisse les coudées franches pendant quelques siècles. Dispater dessine certains quartiers de Babylone, glande à l'acropole d'Athènes et finit par mener la traque des chrétiens à Rome, ville dans laquelle il s'est particulièrement investi. Là, un autre succès le fait à nouveau remarquer. Il suggère à Néron d'incendier Rome et de faire porter le chapeau aux groupies locaux du Christ. Comme ça d'une pierre deux coups : réfaction des vieux quartiers et lynchage en règle des chrétiens. Le plan se déroule sans accroc. Et c'est à ce moment que Dispater rate le coche.

Lucifer le convoque et taille le bout de gras avec son architecte. Mais très vite, le prince des ténèbres s'endort au doux son du discours lénifiant du grade 3. Seul Kronos, qui assiste à l'entrevue, tient jusqu'au bout et félicite Dispater. Il a eu, quelques jours auparavant, la vision des émeutes de Los Angeles et celle des tours en flamme du WTC. Si le démon reste dans le pool de Malphas, il ne parviendra pas à s'imposer. Trop faible. En faire un prince ? Mauvaise idée, pour les mêmes raisons. Kronos propose donc à Satan de le distinguer comme Duc de l'architecture. On verra bien ce que cela donne.

Dispater, qui n'en demandait pas tant, commence alors une double carrière. Responsable de l'urbanisation, il soutient les efforts des démons qui poussent les hommes à s'installer loin de la création divine dans de grandes cités stressantes et corrompues.

Mais c'est surtout comme décorateur d'intérieur du Patron qu'il se fait connaître. Pendant des siècles, il participe au petit groupe de fidèles qui accompagnent et amusent Satan. Samigina joue un peu d'orgue et sert le café, Morax note les bons mots du maître, Haagenti fait marrer tout le monde, Dispater remet les cadres droits et déplace parfois un guéridon. Il est de toutes les sauteries, organise des cocktails après les conseils et a toujours un avis sur la dernière façon branchouille de porter des cornes. Devenu un vrai petit Jack Lang de l'Enfer, c'est à peine s'il se rend compte que la plupart des princes se foutent de sa gueule dans son dos.

Sur ses temps libres, il continue sa mission terrestre. Son rêve de voir la société humaine évoluer vers celle des insectes prend peu à peu forme. L'élan vers les villes va en s'accéléralant et il n'a pas besoin de faire grand chose pour l'amplifier. D'ailleurs, Baal y contribue plus que lui ; les guerres, en ravageant les campagnes, poussent les ruraux derrière les murailles des cités. Et c'est Vapula qui donne le coup de grâce quelques siècles plus tard, avec l'industrialisation.

RUSH HOUR

Dispater lui, se concentre sur son dada, la conception de maisons hantées. Il cherche naïvement à contrecarrer l'influence des églises qui se dressent un peu partout en imposant ses bâtiments maudits, source de terreurs et abris occasionnels des serveurs. Et il ne se contente pas de

MA

S'infiltrer au conseil municipal	+5
Prendre « contrôle » du maire (charme, chantage, possession...)	+12
Mener d'immenses travaux d'urbanisme	+6
Par arpent de campagne urbanisé	+3
Organiser une grève surprise et totale des transports en commun	+12
Rendre insalubre ou mal fréquenté un quartier	+1 PA
Localiser un mage urbain	+5
Par jour passé à l'étudier	+1
Lui faire la peau	+8
Par niveau de magie urbaine atteint	+7

Dispater n'a évidemment pas d'équivalent au Paradis. Par contre, deux archanges, pourtant très différents, luttent contre son influence. Novalis, quand il redescend un peu de ses trips, tente d'enrayer la progression de l'urbanisation par des sittings pas toujours efficaces. Certains de ses anges, cependant, parviennent à créer de vastes espaces verts dans les métropoles en infiltrant les élus. Grâce à leur action, on respire un peu.

Daniel lui, en bon protecteur des églises, tient les centres villes depuis des siècles. L'archange de la pierre aime Paris, ce n'est pas un secret, et c'est le seul membre du conseil à se douter que quelque chose de pas très catholique se trame. Comme il a entendu parler de Dispater il y a longtemps, il s'imaginer que ce qu'il observe est lié à son action. Certains de ses anges arpentent Panam et Marseille à la recherche d'hypothétiques sbires de ce mystérieux « duc des villes ». Daniel, fidèle à lui-même, ne se soucie pas vraiment des objectifs de l'ennemi, il veut juste lui péter la gueule. Cela dit si un archange découvre le pot aux roses, ce sera certainement lui.

BA

S'infiltrer dans un conseil municipal	+2
Par espace vert aménagé en ville	+3
Par infrastructure utile construite (tramway, parking, rue piétonne)	+2
Par aménagement social construit (crèche, école, hôpital...)	+5
Par quartier mal famé réhabilité	+10
Par information ramenée sur le phénomène	+3
Ramener un mage urbain (vivant) à Daniel	+1 PA

faire ériger des demeures conscientes. Rattaché à Morax depuis l'avènement de celui-ci, il use et abuse de son pouvoir spécial pour remplir ses architectures de petites surprises. Il fait un chouette travail, c'est vrai, mais pas de quoi à ébranler le Grand Jeu. Il s'endort peu à peu sur ses lauriers, seuls quelques rares coup de génies justifient sa place : le ghetto au moyen-âge, le métro et le klaxon à la fin du 19^e...

Surviennent un beau jour les événements que FIRE & ICE narre avec fureur et là rien ne va plus. Après l'affaire « De l'œuvre d'art à l'époque... », Andromalius, fou de rage, convoque Dispater et lui

demande de s'expliquer. Comment cet abruti a-t-il pu passer à côté du phénomène de prise de conscience des mégapoles ? Si rien n'est fait pour maîtriser ce bug du Grand Jeu, le duc pourra faire une croix sur son titre. Moins par peur d'Andy que par humiliation personnelle, Dispater se plonge à nouveau dans l'étude de son domaine. Et cette fois, il a la niaque. Sous ses airs de dandy démoniaque le duc est un intégriste de l'Enfer, il ne supporterait pas de faire merder son camp. Sa chance est qu'a priori les anges n'ont pas encore eu vent de ce qu'il se passe, l'Enfer a une bonne longueur d'avance.

Il négocie le soutien plus ou moins bien intentionné de certains princes dont Malphas et Uphir et, usant de son grade 3, pond des ordres de missions avec frénésie. Déjà plus d'une vingtaine de démons incarnés suivent ses directives. À deux par mégapole, ils étudient l'apparition des mages urbains. La consigne est simple : si les villes sont à l'origine d'une nouvelle forme de pouvoir, l'Enfer doit s'approprier leur puissance. Search and Destroy ! Les mages urbains doivent rallier Lucifer ou mourir, leurs secrets doivent être percés à jour. Paris est naturellement visé par le projet, mais Buenos Aires, Hong Kong, Le Caire, Londres, Los-Angeles, Mexico, Moscou, New-York, Rome et Tokyo sont aussi sur la liste.

Pour l'heure, Dispater passe par la voie officielle pour transmettre ses ordres mais il songe à s'incarner sur Terre pour faire avancer le travail. Andromalius étudie en ce moment sa requête.

Les démons impliqués dans cette opération n'en tirent pas d'avantage particulier, si ce n'est que l'administration les pousse ouvertement à devenir des mages urbains à la sauce infernale (cf. le deuxième tome de FIRE & ICE pour de plus amples détails sur la magie urbaine). Aucun pour l'heure n'a dépassé le deuxième stade mais tous y travaillent. Notez qu'ils ne sont pas exemptés de mission pour autant. À Paris, ce sont Victorio, chauffeur de taxi de Malphas, et Xiltla, une Nisroch infiltrée à la brigade des stupés, qui sont les correspondants du duc.

Vos PJ peuvent rejoindre la lutte si le cœur leur en dit. D'ailleurs, s'ils ont joué le scénario évoqué, il y a de grandes chances que Dispater les contacte, ne serait-ce que pour avoir des informations. Libre à eux de lui proposer leur aide, ils en seront récompensés.

HOME BLOODY HOME

Une maison hantée est une forme de familier objet un peu à part, conçue avec 40 PA (52 en fait car elles ont toutes gratuitement les pouvoirs Jeûne et Immunité contre les maladies et les poisons). Plutôt coriace à démolir, elle encaisse comme un démon mais surtout n'est pas sensible aux blessures autres que mort subite (et encore, si l'arme n'est pas à aire d'effet, le résultat du coup est à la discrétion du MJ). Mieux vaut donc faire appel à un exorciste ou à un expert en démolition pour s'en débarrasser. Mettre le feu marche pas mal aussi, remarquez. Une fois démolie, une bâtisse possédée laisse très peu de ruines hormis ses fondations...

Sa Force, limitée à 7, représente surtout la solidité des lieux, en général 3 pour un pavillon ou un appart moderne, 4 pour une maison ou un appart ancien et 5 pour une vieille demeure en pierre. Son Agilité dénote sa capacité à contrôler ses portes et fenêtres (pour manipuler des objets tels que tables et tapis, elle doit disposer de télékinésie). Les autres caractéristiques fonctionnent normalement mais comme le serviteur ne se déplace pas, sa Foi bave d'autant plus sur l'environnement

CHAPITRE SIX

Les honneurs

proche. Une maison hantée n'a en général pas de compétences à part éventuellement Hobby (mœurs des précédents locataires ou du voisinage) ou Faire grincer ses volets au vent (avec Agilité). Elle peut du coup utiliser plus de PA de création pour ses caractéristiques et pouvoirs. Si elle n'a pas de moyens tels que Rêve ou Télépathie pour discuter, elle ne peut s'exprimer autrement que par craquements et échos diffus. Le propriétaire démoniaque peut cependant y être attentif comme il le serait avec les miaulements d'un (très) gros chat.

Pas de bras, pas de chocolat : si liquéfaction ou arts martiaux ne sont pas très utiles à une chambre de bonne, les douches à l'acide et les gazinières cracheuses de flammes sont des classiques pour ce genre de serveurs. Au MJ de sélectionner des pouvoirs applicables.

L'administration confiera les clés d'une maison hantée pour 6 PA.

La vieille maison abandonnée là haut sur la colline

Les habitants du quartier vous ont pourtant bien dit de ne pas vous installer dans cette ruine même si l'absence de proprio connu en fait le squat idéal. Inutile d'essayer de la retaper, le papier peint tombera toujours, les infiltrations d'eau ne cesseront pas, le salon sera toujours aussi sombre et le jardin continuera à héberger ronces et orties malgré votre main verte. Quoi ? Refaire l'électricité ? À votre place je n'y penserais même pas... Comment ? Vous êtes de « la famille » ? Il fallait le dire tout de suite : la vieille maison vous ouvrira sa porte avec délice. Elle accueille d'ailleurs régulièrement des familiers qui s'y planquent dans l'attente d'une affectation.

Pour INS. Seulement voilà, un méchant promoteur veut l'abattre pour dresser à la place une maternelle avec plein de chiards bruyants et le voisinage qui n'aime pas la bicoque s'en félicite. Y'aura-t-il quelqu'un pour sauver ce tas de planches poussiéreux mais si sympathique ?

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	1	2	2	1+	4

POUVOIRS

Absorption de douleur 1, Décharge électrique 1, Peur 1, Télékinésie 1

COMBAT

6 PP, 7 PF, MS 30

L'appart calme du centre ville

L'administration loue incognito ce bel appart clair et spacieux à des scientifiques ou des penseurs en vue, afin de profiter en avant-première de leurs travaux et parfois les influencer. On n'y emmène aussi des gens qui savent des choses qu'ils feraient mieux d'oublier. Sur la marche des rêves, ce F4 étrangement facile à entretenir aime se présenter sous la forme de l'élégant démon de Beleth qu'il fut jadis, un jeune homme brun et soigné.

Pour INS. Actuellement l'appart est vide, ce serait bien si le maire en personne venait s'y installer. Seulement il a déjà une chouette demeure qui abrite sa famille, ce sera difficile de les pousser au déménagement. Mais sans doute les PJ pourraient trouver un moyen de le convaincre...

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

POUVOIRS

Absorption de volonté 1, Lire les pensées 1, Rêve 2

COMBAT

6 PP, 6 PF, MS 20

Le pavillon des roses de la vie

Cette habitation, si typique de nos banlieues dortoirs, est tout à fait charmante avec sa façade couverte de lierre et de roses trémières ; plus d'un jeune couple a voulu en faire son nid d'amour. D'ailleurs tous les anciens proprios vous le diront, du moins si vous leur enlevez leur bâillon, ils sont tombés sous le « charme » des lieux au premier coup d'oeil. Comme un coup de foudre. Évidemment à la longue, les visions hallucinatoires des membres de votre famille, morts, en plein ébat avec la voisine ou les deux à la fois, peuvent porter sur les nerfs. Et c'est vrai que les voix qui gémissent de plaisir ou hurlent de douleur dans les murs n'arrangent rien. Vous savez ce qu'on dit : les histoires d'amours finissent mal en général.

Pour MV. La cousine d'un des PJ fait scandale, elle a « poignardé » son époux à mort avec un tire-bouchon au retour de leur lune de miel. Son état mental est jugé désastreux : elle s' imagine avoir un enfant du nom d'Abalam et prétend que son époux voulait du mal au petit. Un ange ne laisserait pas tomber sa cousine dans un moment pareil, même s'il très occupé par sa mission, non ?

POUVOIRS

Charme 1, Illusion 2, Malédiction folie 1

COMBAT

10 PP, 5 PF, MS 20

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



MEPHISTOPHELES, MARQUIS DE LA DÉCHÉANCE MÉRITÉE

L'ÉTERNITÉ, ON N'EN VOIT PAS LA FIN

« Entrez et ne faites pas cette tête. Vous vous demandez qui vous êtes et ce que vous faites là. C'est normal. Vous savez que vous avez une sacrée chance vous ? À peine deux gros siècles de souffrance ! Une peccadille. La plupart de mes visiteurs ont mariné bien plus longtemps dans le Styx. Notez que j'ai fait beaucoup pour accélérer votre parcours, j'ai le bras long. Ça compense avec tout ce que j'ai de court... Non je plaisante bien sûr ! Vous voulez la voir ? Tenez, fermez les yeux et ouvrez la bouche. Oui, comme ça, voilà. Ainsi vous ne m'interrompez plus. Comme je le disais, je vous ai convoquée personnellement. Par nostalgie sans doute. Nous nous sommes bien connus vous savez. Vous étiez pleine de promesses, vous vouliez tout avoir, tout de suite. Et si d'autres devaient payer pour cela, tant pis. J'aime l'ambition quand elle n'est pas frileuse. Je vous ai écoutée et je

vous ai exaucée, vous vous souvenez ? Je lis dans vos yeux que oui. En échange de la gloire, de la fortune et de la beauté, je ne vous ai demandé que votre âme. Un bien maigre prix, vous en conviendrez, pour l'existence douce et bien remplie que je vous ai offerte. À l'époque vous m'appeliez comte, je vous appelais marquise. Ironie du destin, je suis marquis désormais, pas tout à fait un baron, et très loin d'un prince, hélas. J'y ai cru longtemps, remarquez. Une belle illusion mais j'y pense encore, tous les matins en me rasant. J'aurais su me montrer digne d'un tel titre, soyez en sûre, j'ai fait mes preuves. Scox a eu son docteur Freud, j'ai eu mon docteur Faust, Johann de son prénom. C'était un grand sorcier de son vivant et vous le croirez sans doute, il fait partie des habitués des lieux. Pourquoi n'ai-je pas été mieux récompensé, vous demandez-vous. C'est injuste. Ils ont dit que j'étais trop artisanal. Moi un artisan ? Un artiste plutôt.

Plus lentement, s'il vous plaît, nous avons tout notre temps, l'éternité même. Appliquez-vous un peu, vous valez mieux que ça.

Quand je pense à tous ces pistonnés. Même pas un siècle après votre mort, les titres se sont mis à pleuvoir. Gaziël, Crocell, Vapula, Valefor mais surtout Scox. Sa nomination m'a mis hors-course. Prince des âmes, c'était un poste pour moi, moi qui en ai tant acheté. L'époque était propice, la chrétienté se liquéfiait à vue d'œil, des générations d'athées se préparaient à naître. La foi cédait de tous côtés devant le rationalisme, notre victoire paraissait si proche. Ont-ils pensé, en bas, que si les théories freudiennes ont pu trouver un tel écho, c'est en partie grâce à mon œuvre ? Que sans les écrits et les mœurs outrageuses de ceux et celles que j'ai damnés, on nagerait encore en pleine superstition ? Ils ont dû oublier. Si vous voulez abattre une cathédrale, mieux vaut détruire la bonne colonne que d'en ébranler un peu chaque pierre ; c'est mon credo. Ils ont préféré mon rival, tant pis pour eux. Oh ça n'a pas mis mon orgueil en berne, je sais très bien que ce n'est qu'une question de favoritisme et de copinage. Le talent n'a rien à voir là-dedans.

Remarquez, moi aussi j'avais des soutiens. Sinon je n'en serais pas là. Les rivalités en Enfer se terminent souvent mal pour le vaincu. Mais Beleth, en vieil ami, ne m'a pas laissé tomber. J'avais fait carrière sur vos rêves les plus fous, ceux qui virent aux cauchemars pour vos semblables lorsqu'on les exauce et cet étrange prince m'a toujours apprécié et soutenu. J'ai obtenu mon titre grâce à lui. Je ne me promène plus parmi les vôtres maintenant, plus personne ne signe mes contrats avec son sang. Je veille à bien choisir parmi les âmes les plus noires des pêcheurs, celles qui seront dignes de servir Satan. Je leur donne une seconde chance en somme. Je modèle avec leurs esprits souillés de délicieux serviteurs qui retourneront sur Terre, soutenir notre cause aux côtés de leurs maîtres démoniaques. J'emploie aussi des démons déçus à cette fin. Ils sont plus durs à mater que les damnés, mais ceux qui passent entre mes mains savent à quoi s'en tenir. C'est très frustrant car je les prépare à être efficaces sur cette marche qui m'est désormais interdite. Évidemment, je ne suis pas du genre à respecter les consignes à la lettre mais mes séjours sur votre monde se font bien trop rares. Je suis prisonnier de mon fief coincé entre l'abîme et la Terre, cette antichambre d'à peine quelques arpents dont vous aurez vite fait le tour. Je règne sur des centaines de familiers mais je n'en suis pas le maître au final. Ils ne font que passer. Vous, vous resterez peut-être... si vous faites un effort car là je sens vos dents. Ah, voilà qui est mieux.

Personne à la cour ne fait trop attention à moi, j'ai les coudées franches. Parfois un prince me sollicite pour une commande un peu particulière mais cela reste rare. Ils se débrouillent tous très bien tout

seuls. Et le plus souvent, les envoyés de Lucifer qui bénéficient de mon travail ne me connaissent même pas. Ils ignorent même qu'il y a plusieurs façons de concevoir des familiers. C'est sans importance. Au moins, DRH en Enfer, je suis à l'abri des aléas d'une carrière de serviteur. Oh, j'ai tout de même un prince, il le faut bien, tout le monde en a un. Vous ne devinez pas ? Scox évidemment, on ne sert bien que ceux qu'on emm...

Oui, comme ça c'est bien. Là, tenez, il reste une petite goutte. Merci. Ah comme je vous retrouve, et comme je ne regrette pas de vous avoir choisi ce corps si semblable à celui de votre jeunesse. Relevez-vous, ouvrez les yeux et admirez votre nouveau domaine, marquise. Quoi ? Ca ne vous plaît pas ? Après deux siècles de châtiments, vous espériez peut-être vous réveiller au Paradis ? Vous êtes une réprouvée de Dieu ! Vous êtes damnée, Merteuil ! Toutes vos liaisons furent dangereuses, la notre vous fut fatale...

L'ENFER EST UNE GRANDE FAMILLE

Il a existé au cours des siècles de nombreux moyens d'envoyer des familiers sur Terre. Deux méthodes, les plus fiables, ont traversé les âges. Les deux se fondent sur ces bonnes vieilles *ley lines*. La première, privilégiée par des princes soucieux d'efficacité comme Andromalius et Baal, consiste à faire comme pour les démons. On arme le familier, on vise une zone très précise, corps à l'agonie ou objet, et on tire ! Ou on parachute, c'est juste une question de point de vue. Simple et rapide. Le nouvel arrivant est fermement pris en main par l'administration, ou son représentant sur place, et vogue la galère ! C'est la méthode « dans le vif » qui permet de faire apparaître un familier aux côtés de son nouveau maître alors même qu'il est déjà dans l'avion vers sa prochaine mission.

Pour pratique qu'elle soit, cette technique pose cependant de nombreux problèmes. Imaginez-vous démon à bord d'un vol Air France en train d'amorcer la descente sur Washington, quand soudain le sac à main de votre voisine commence à se tortiller avant d'hurler « Yarghh Lucifer, bordel, qu'est-ce que je fous là ? ». Même si personne ne comprend le démoniaque à bord, cela risque de jeter un froid. À moins de convaincre l'équipage que vous êtes le roi de la ventriloquie en tchèque, vous aurez du mal à expliquer le vacarme, encore plus à récupérer le sac à l'atterrissage. Même si le démon est peinant chez lui, cela peut s'avérer délicat. À quoi bon envoyer un familier spécialiste de la séduction et de l'espionnage, s'il ne trouve comme réceptacle d'accueil qu'un frigidaire ou une lampe de chevet ?

Et puis surtout, il existe toujours un faible risque de tirer à côté. Si le serviteur voiture tant attendu s'incarne dans la vespa garée en face, tant pis pour le démon ! S'il s'incarne dans un pingouin à 10 000 km de là c'est con mais pas si grave. Mais si, plus probablement, il tombe sur le chat de la voisine d'en face qui vient juste de clamer, là c'est le bordel. Libres dans la nature, les familiers sont de dangereux fouteurs de merde : ils se cognent pas mal d'être punis, âmes damnées ou démons déçus, ils vivent déjà leur châtimement.

Pour palier les défauts de cette technique, certains princes comme Scox ou Nybbas utilisent la méthode lente, à savoir la petite boutique. Il s'agit d'une des nombreuses antichambres de l'Enfer, la n°8 pour être précis, une sorte de marche, ou plutôt de marchouille, accolée à la Terre et donnant parfois sur Dis. Les serviteurs du prince

CHAPITRE SIX

Les honneurs

des âmes en ce lieu peuvent utiliser leur pouvoir de possession d'une façon originale et récréative. Ils y créent des familiers en suivant d'assez loin les directives castratrices des princes et les réclamations puériles des démons incarnés. Ils préfèrent se laisser guider par leurs envies et les moyens du bord. De toute façon en bas, tout le monde s'en fout et à peine plus haut ils n'ont rien à dire. Le service installé dans la petite boutique tenue par le marquis Mephistopheles est depuis longtemps en roue libre ; Scox ferait bien de mieux tenir ses troupes.

L'antichambre n°8 fut décorée à la fin du 19^e en l'immense réplique clinquante et ténébreuse d'un grand magasin, pour accueillir une orgie de la Cour. Les démons de Scox qui s'y affairaient sont d'ailleurs encore en livrées ou en tenues de soubrettes, n'ayant toujours pas reçu l'ordre d'enlever leurs déguisements. Les princes sont impitoyables sur l'étiquette. Les rayonnages de cet entre-monde sont garnis de corbeaux fugueurs, de poupées qui font caca, de serpents mythomanes, de tentatrices gouailleuses, voire de scooters qui parlent. Les démons de Scox classent et rangent jour après jour cette foule de créatures nuisibles, en n'hésitant pas à enchaîner les plus récalcitrants. Les plus lèche-cul des familiers aident docilement en tenant les bras de leurs semblables pendant qu'on les attache.

La petite boutique possède deux portes. La principale amène sur Terre. La localisation du point de chute dépend du bon vouloir de gérant du lieu, le très fantasque et orgueilleux Mephistopheles, et bien sûr des besoins des agents sur Terre. Seuls quelques démons avec accréditation ont le droit d'utiliser ce passage. Pour empêcher que quiconque le franchisse sans autorisation, elle est sévèrement gardée par deux démons de combat qui la décorent avec les petits malins qui ont tenté le coup. Croyez-moi, l'éternité pendu par les couilles à un crochet de boucher, ça fait réfléchir. La deuxième porte, irrégulière, se présente comme une véranda donnant parfois sur Dis, parfois sur rien.

Régulièrement des agents de liaisons empruntent la porte principale. Venant de la Terre, ils amènent la matière première à la conception de familiers et le listing des demandes qui seront exaucées. Après un bref séjour au milieu de cette arche de Noé infernale, ces démons de Baalberith repartent avec dans leurs bagages les quelques familiers choisis pour les suivre. Les heureux élus seront livrés entre deux heures et 15 ans plus tard à leur nouveau maître.

L'avantage officiel de cette technique, c'est que dans la petite boutique les façonneurs de Scox peuvent prendre le temps de faire des familiers qui correspondent aux besoins du moment. Officieusement elle permet aussi une totale absence de contrôle sur le nombre exact de familiers sur Terre. Chacun peut ainsi se faire ses stocks secrets pour les coups tordus.

QUI VEUT GAGNER DES MINIONS ?

Mephistopheles règne sur ce pandémonium depuis bientôt un siècle et demi. Comme vous l'aurez compris, ce démon taquin et élégant ne brille ni par sa motivation, ni par sa modestie. Il est chargé, entre autre, de sélectionner les damnés les plus prometteurs pour en faire des familiers et de leur donner ainsi l'occasion de rejoindre la cause du Mal, tâche dont il s'acquitte très bien vu sa réelle connaissance de l'âme humaine. Il n'est pas autorisé à quitter physiquement son domaine, à part pour se rendre à Dis sur convocation d'un prince ou pour y choisir ses élus, et souffre beaucoup de cet enfermement qui vise à le tenir loin de son prince et ancien rival. Par contre, rien ne l'empêche de rêver, et j'aime autant vous dire qu'il ne s'en prive pas. Très copain avec Bebeth, il hante les cauchemars des humains sous l'aspect d'un gentilhomme amical et fort galant, se déplaçant grâce à un carrosse tiré par de très gros chats. Il vient titiller les malheureux mortels dans leur sommeil pour les pousser à la faute en encourageant leurs ambitions les plus inavouables. C'est



LES HONNEURS

son passe temps favori et il y excelle. Le problème c'est que, cantonné à la marche des rêves, il ne peut pas toujours aller jusqu'au bout de son travail de sape. Alors parfois l'envie lui prend de bosser avec des démons incarnés qui apporteront l'étincelle finale durant l'éveil de la victime.

C'est ainsi qu'il pourrait avoir l'idée de contacter l'un des PJ durant son sommeil et de lui proposer un deal. Il faut que le personnage ait demandé un familier ou soit sur le point d'en recevoir un. S'il accepte de damner une victime désignée par le marquis, il pourra recevoir un serviteur qui lui convient parfaitement (en gros, le joueur pourra faire la fiche de son familier ou du moins l'influencer). S'il refuse, le démon se verra menacé de récupérer un boulet catégorie olympique (genre familier call-girl transsexuel avec le physique de Mimi Matty et le sex-appeal de François Hollande). C'est peut-être du bluff, comme on l'a dit plus haut, seule une minorité de familiers passe entre les mains du machiavélique marquis, mais le PJ n'en sait rien. Toujours à l'affût d'un coup d'éclat, Mephistopheles choisit des cibles puissantes et influentes, plutôt un ministre ou une star que le clochard du coin, et veut que tout soit fait dans la plus grande discrétion. En revanche, il sera une vraie aide pour un PJ qui marche dans ses combines, et le traitera avec une politesse parfaite (et même suspecte venant d'un grade 3).

Une autre situation qui peut pousser Mephisto à rencontrer vos joueurs est celle d'une évasion de familiers depuis la petite boutique. C'est rare mais ça arrive. Le grade 3 balance alors un bon vieil ordre de mission par la voie habituelle mais passe rendre une petite visite onirique à ses champions pour accélérer les choses. Il ne faut pas que ce genre d'affaire traîne, les risques pour le principe de discrétion sont trop grands. A priori les PJ seront récompensés normalement à l'issue d'un tel scénario mais c'est tout de même une bonne occasion pour demander un familier.

MA RÉCOMPENSE PRÉFÉRÉE, OU COMMENT SE FAIRE MAÎTRE

Avec ou sans Mephistopheles, l'arrivée d'un familier dans un groupe de joueurs est toujours un heureux événement. Vous, MJ, allez vous cogner un PNJ de plus à interpréter. Le personnage attendra de son serviteur qu'il ait plein de jolis pouvoirs, mais surtout qu'il s'écrase jusqu'au moment où il en aura besoin. C'est ce qui arrivera si vous commettez l'erreur d'en laisser la création et/ou l'interprétation au joueur... Laissez-vous la pauvre chose être réduite à l'état de super petit soldat ? Aussi méchant et borné qu'un démon, souvent beaucoup plus crétin et incompétent, un familier, c'est la récompense au parfum de châtimement.

Reprenons au début : le personnage pond une demande de récompense en bonne et due forme – et en trois exemplaires – que par le biais de son contact hiérarchique il envoie à l'administration. Sa requête : un familier ! Notez qu'à ce stade il peut encore préciser ce qu'il souhaite en faire, ce qui est mieux vu que de décrire le serviteur de ses rêves. Baalberith, c'est la poste pas le père Noël !

Un obscur grade 0 colle un majestueux coup de tampon au dossier et c'est parti. Le baron censé superviser le démon (un Baalberith, un Andromalius ou un autre serviteur du même prince que le PJ)

ajoute sa demande à ses requêtes mensuelles de ressources et il n'y a plus qu'à attendre. Si jamais il dispose lui-même d'un pool de familiers sous le coude, il en envoie un du lot, bien évidemment le pire, et s'en commande un autre. C'est cependant assez rare et ça vaut mieux. Les familiers de seconde main sont encore plus chiantes que les neufs, plus maniérés et ils développent parfois des fidélités bizarres. Aux premiers temps du Grand Jeu, les familiers changeaient de proprio à la mort de celui-ci. Ce qui encourageait plus d'une de ces vermines à se débarrasser sournoisement d'un maître désagréable. Très vite, il fut décidé qu'un familier devait connaître le sort de son maître. Mais ce n'est pas toujours le cas et certains sont oubliés ou... mis de côté.

Certains familiers, rattachés à un baron, n'ont pas de maître direct. C'est un grand honneur, ils sont chair à canon première classe de l'administration et vont là où on a besoin d'eux, un peu comme l'instit en plus violent et avec des cornes.

Les services de chaque prince disposent de familiers spécialisés qui bénéficient de pouvoirs privilégiés et sont incarnés sous une forme bien adaptée, mais pas toujours flatteuse, en rapport avec leur domaine. Comme c'est un honneur immense, ces familiers snobent à fond les autres et refusent souvent de leur adresser la parole.

La possession de familiers est régie par un grand nombre de lois. Heureusement, elles ne sont pas toutes respectées, loin de là. Voici tout de même un petit récapitulatif des principales règles (notez qu'elles sont aussi valables pour les morts-vivants) :

Le démon a le droit de vie ou de mort sur son serviteur.

Il peut donc le supprimer si ça l'amuse, où si justement ça ne l'amuse plus. Attention, un familier exécuté n'est pas forcément remplacé. Il faut justifier, et pas qu'un peu, sa décision.

Le démon est responsable, donc coupable, des agissements de son serviteur.

Gare à ne pas le laisser enfreindre les règles du Mal et plus spécialement le principe de discrétion !

Le démon a à sa charge le logement et la nourriture de son serviteur.

Et oui, à moins de disposer du pouvoir Jeûne, un familier a besoin de casser la croûte, comme tout le monde. Si le démon ne prend pas les choses en main, le familier risque de créer des problèmes en essayant de se débrouiller tout seul.

Le démon ne peut ni libérer, ni échanger, ni vendre son familier.

Oui, ça c'est déjà vu ! Si le petit malin se fait chopper, il doit récupérer séance tenante le familier et écope d'un blâme (dans le meilleur des cas). Si le familier a disparu dans la nature ou qu'il a été vendu à un mortel par exemple (!!!), il est courant que son légitime propriétaire retrouve à faire le familier à sa place. Non mais ! Pour ceux qui n'ont peur de rien, la cote argus d'un familier dans les milieux démoniaques est grosso modo d'un million d'euros par 10 PA de création.

La parole d'un familier peut être prise en compte lors d'un procès démoniaque ou d'un rapport de mission.

Le serviteur doit répondre aux questions qu'on lui pose, mais il n'a pas le droit de prendre la parole de lui-même dans de telles occasions.

Le familier est tenu de prévenir l'administration si son maître trahit l'Enfer ou ne respecte pas les règles des forces du Mal.

Si un familier aide son maître à faire des conneries il sera puni avec lui. Na !

Un familier n'est remplacé qu'après enquête sur les circonstances de sa mort.

L'enquête est le plus souvent expédiée, mais si les supérieurs du démon estiment que le serviteur s'est fait buter parce que son maître l'a géré comme un mariole, c'est niqué pour en avoir un autre. À moins de repayer 6 PA bien sûr.

Un familier doit mourir si son maître meurt.

Sauf si un grade 3 décide du contraire: le familier est compétent, détient des informations, fait bien à côté d'une piscine...

Notez pour finir, qu'un familier gagne (ou perd !) des PA, en général entre la moitié et le quart de ce que gagne son boss sur une mission. Il n'y a pas de règle fixe, tout dépend de la participation du serviteur et de la publicité que lui fait son maître au moment du débriefing. Le familier les utilise pour demander des pouvoirs ou se manger des avertissements, exactement comme un démon.

LA DÉRISOIRE EFFERVESCENCE DES COMPRIMÉS

Quand vous accordez un serviteur à l'un de vos joueurs, demandez-vous (si vous en avez le temps), qui il est et comment il a fait pour se retrouver là. Il a trois origines possibles :

L'humain(e) damné(e). Les mortels les plus mauvais peuvent devenir des familiers après un long et douloureux séjour en Enfer. Le familier ne se souviendra sans doute pas de sa vie terrestre ni des raisons exactes de son sort. Par contre, il se sentira plutôt à l'aise avec les humains, les comprendra et n'aura pas un comportement trop décalé envers eux (bon évidemment si c'est un grille-pain, ça ne jouera pas beaucoup sur son attitude). Il peut même être capable de ramener son maître à la raison dans certaines situations où le démon s'oublie, comme par exemple essayer de le convaincre de ne pas cracher des flammes dans le métro aux heures de pointe. Le familier a par contre conservé bien au chaud dans le secret de son âme les péchés qui l'ont envoyé en Enfer. Loin de l'avoir guéri, son long passage à Dis l'a même enfoncé. Choisissez un vice bien marqué pour donner du sel à ce PNJ. Comme il faut souvent plusieurs siècles à une âme corrompue pour retourner sur Terre en temps que sous-merde, et encore seulement pour les plus chanceuses, tout ce qui est dit plus loin sur les possibles souvenirs des familiers ne concerne pas cette catégorie.

Le démon déchu. Être changé en familier est le châtiment ultime pour un démon. Le familier a sacrament merdé pour en arriver là. Et encore, il a du pot dans son malheur, on l'a renvoyé sur Terre. C'est souvent un bel abruti ou au contraire un esprit retors et contestataire. Dans les deux cas, bon courage pour le diriger. Si jadis, à l'état de démon, il a déçu son prince, il n'y a pas de raison pour qu'il se tienne beaucoup mieux avec le PJ. Enfin si, il y en a tout de même une : l'espoir de retrouver un jour son statut. Au

Si toute cette tambouille vous paraît longue et compliquée, vous pouvez aussi vous inspirer des tares suivantes pour personnaliser le familier. Les lecteurs les plus observateurs noteront qu'elles sont numérotées, on peut donc utiliser un dé pour en tirer une, comme ça, au hasard.

LES TRAVERS

1. **Oh oui, maître.** Le familier est tellement fayot que s'en est insupportable. Il couvre son patron de compliments au moindre geste et fait le beau pour son sucre. Soit il manque tellement d'initiative (de peur de déplaire à son maître) qu'il faut tout lui dire, soit il fait tant de zèle qu'il déclenche catastrophe sur catastrophe.

2. **Incompétent.** Le familier a le QI d'une huître ou alors il est lâche ou oublieux du principe de discrétion, mais dans tous les cas ce serviteur est plus un boulet qu'un soutien malgré son réel désir de faire le Mal. Laissé seul et à moins qu'on l'attache, il fera une connerie.

3. **Ascendant balance.** Le familier est compétent, serviable, loyal et fidèle... à quelqu'un d'autre. Il s'agit presque toujours d'Andromalius ou du prince démon du personnage. Le serviteur félon lui fait discrètement son rapport dès que le démon a le dos tourné. Certains familiers « d'occasion » sont encore fidèles à leur ancien maître (ou à sa mémoire). C'est cependant très rare, un peu comme les familiers d'occasion d'ailleurs...

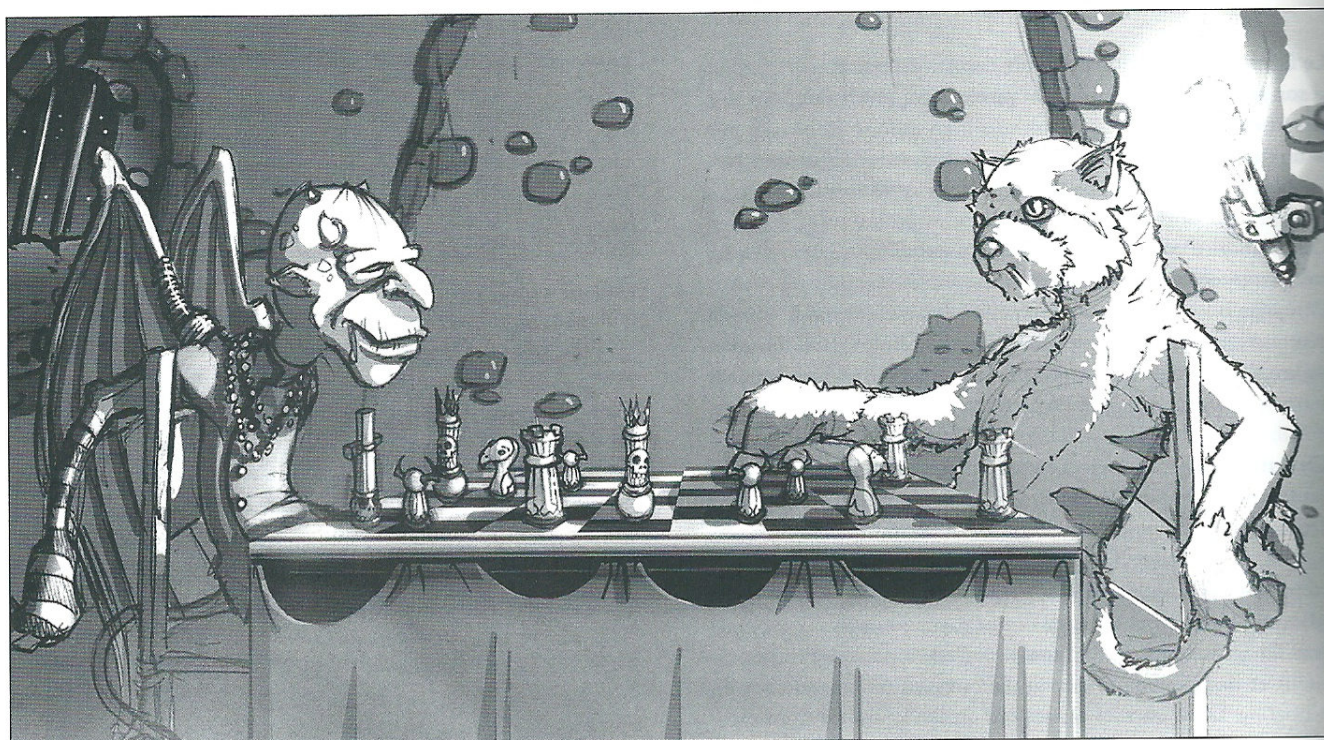
4. **On sent les dents.** L'ambitieux familier se souvient par bribes de sa vie de démon. Il n'a qu'une envie, le redevenir et, à ses yeux, qu'une solution : piétiner son maître. Il fait toujours tout pour tirer la couverture à lui mais le fait de la façon la plus discrète possible. Ce genre de serviteur est en généralement très rusé et n'hésitera pas à éliminer ceux qui se dressent sur sa route.

5. **Hobby.** Le familier a une passion dévorante qu'il fait régulièrement passer avant le Grand Jeu et le service de son maître. Quelques exemples de hobbies : se taper tout ce qui porte une jupe (ou pas), picoler et bédaver à outrance, assassiner les chats du voisinage mais aussi aller en cachette au cinéma ou collectionner les posters dédiés de Britney Spear.

6. **La tête à l'envers.** Le familier n'est pas à sa place, il n'est pas motivé par son rôle et fait, volontairement ou pas, de l'anti-jeu : call-girl prude qui refuse de s'habiller court ou de faire des choses sales, grosse brute poltronne, trasher fan de Mozart, punk respectueux des lois, corbeau qui souffre du vertige...

démon de savoir entretenir cet illusoire espoir dans le cœur de son serviteur. Plus sournois que dans le cas précédent, ce familier doit être maté de main de maître. Il n'a, a priori, de sympathie pour personne, ni les mortels qu'il méprise, ni les démons qu'il jalouse.

Un tel familier se souvient parfois du « temps de sa gloire » (tout est relatif), ce qui le rend encore plus aigri. Dans ce cas, il se rappelle sans doute son prince et ses anciens collègues. Il peut aussi en être à son huitième passage sur Terre comme familier et n'avoir que des



souvenirs de servitude. À vous de voir la profondeur et la nature du background que vous voulez lui donner.

Le P(N)J looser : Il n'y a pas que la télé réalité qui recycle les vieux candidats.

Dans certains scénars d'INS, les PJ se frottent à d'autres démons. À la fin, si le grand méchant est renvoyé en Enfer par les joueurs et qu'ils prouvent que c'était un mauvais élément des forces du Mal, vous pouvez récompenser l'un des PJ en lui donnant comme familier son adversaire, revenu aussi sec sur Terre sous une forme bien humiliante. Évidemment, le familier devenu amnésique ne détestera pas son nouveau maître, mais il y a tout de même un risque qu'il retrouve un bout de sa mémoire à force de le côtoyer. Le joueur se sentira vraiment récompensé (n'hésitez pas à lui faire un prix genre 5 PA au lieu de 6 par exemple) et prendra un réel plaisir à tyranniser son serviteur ou à le mener en bateau. Le mieux est de laisser au familier, dans la mesure du possible, un ou deux pouvoirs qui rappellent qui il était. Il ne peut par contre pas conserver son pouvoir privilégié, à moins d'être devenu un familier spécialisé. Encore faut-il que le PJ soit du même prince.

Il existe une infinité de variantes. Par exemple, si l'un de vos joueurs est un goliath multirécidiviste, c'est peut-être bien son perso qui finira familier d'un autre PJ. (Et ça, ça fait mal !). Voire du fameux grand méchant s'il a été plus malin que les joueurs et que ce sont eux qui se sont fait écharper par l'administration... Bref, lâchez-vous.

Petit et humble conseil d'ami : si l'un des PJ est changé en familier, il devient un PNJ et c'est vous qui le jouez. Ça paraît évident une fois dit, mais on ne sait jamais.

Au sujet de la mémoire, vous le savez sans doute, des anges ou des démons qui se sont côtoyés peuvent se reconnaître mille ans après, alors qu'ils habitent de nouveaux corps d'accueil. Vague déjà vu ou flashback brutal ? Comme l'amour ce n'est pas toujours réciproque, comme les antibiotiques ce n'est pas automatique. Il n'y a pas de règle pour ça et il n'y en a pas besoin ! Si vous jouez là-dessus cher MJ, c'est que vous avez une idée en tête qui sert votre intrigue, donc vous gérez

ça comme ça vous arrange. En cas de retrouvailles millénaires, les intéressés récupèrent souvent une partie de leurs souvenirs, ceux qui ont trait au schmilblic, cela va de soit. Ça marche aussi avec les familiers. La misérable créature pourrait très bien reconnaître un PNJ aligné (le contact de chez Baalberith, un démon hostile aux PJ, l'ange qui leur court après) comme son ancien maître, ami ou ennemi. Il aura alors des informations sur l'individu, son supérieur de l'époque, ses pouvoirs, sa personnalité, et des envies bien précises à son égard : lui payer une bière, le voir griller sur une broche... Comme on ne se souvient vraiment que des gens qui nous ont fait beaucoup de bien ou de mal, les rapports du familier au PNJ reconnu ne sauraient être neutres. C'est une astuce à utiliser si vous voulez creuser la personnalité d'un familier qui existe déjà et dans le même temps donner une tournure mystique à un bout classique de scénario. Dans tous les cas évitez de ressortir le coup de la mémoire à chaque partie, ou alors orientez-vous vers Santa Barbara D20, à commander dans tous les bons télé-achats.

6 FAMILIERS AU BANC D'ESSAIS

Des familiers tout le monde en veut, mais attention, des bons. Voici six diaboliques valets fraîchement sortis de la boutique de Mephistopheles.

Koji, touriste nippon

Dernier cri de la discrétion et de l'infiltration urbaine, Koji est un touriste japonais livré avec son appareil photo numérique et son k-way criard. Idéal pour les filatures et l'espionnage, surtout dans les grandes villes et les lieux touristiques, il sera les yeux et les oreilles de son maître. Trop poli et trop discipliné, Koji manque cruellement d'initiative et s'avère gonflant avec ses putains de courbettes. Ajoutons que bien qu'il soit façonné à l'image d'un descendant des samouraï, ce serviteur est nul en poing dans la gueule. Sa protection sera donc à la charge de son maître.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	3	3	2	2	2

CHAPITRE SIX

Les honneurs

TALENTS

Baratin 3, Culture générale 1 (gadgets modernes 3+), Défense 2+, Discrétion 4, Enquête 3, Fouille 2+, Informatique 4, Langue (japonais), Technique 1 (électronique 3)

POUVOIRS

Sens surdéveloppés, Télépathie 1

COMBAT

9 PP, 3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Perette, jeune fille rangée

Sous les traits d'une jeune fille quelconque, cette ancienne Baal est fournie avec plus d'une vingtaine de tenue, toutes à la mode sans jamais être provocantes (Perette au lycée, Perette à la plage, Perette fait du roller, Perette va en boîte...). C'est une tueuse passe-partout et efficace, mais qui ne respectera son maître que s'il fait preuve de violence et d'esprit de revanche. Lâchée sans surveillance, l'intégriste Perette montera ses propres « repréailles » contre les forces du Bien, ambiance Fallouja à la sortie de l'église.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	4	3	2	2+	1

TALENTS

Aisance sociale 3, Baratin 2, Corps à corps 3, Combat 2 (couteau 4), Défense 3+, Discrétion 3, Hobby (roller 3), Savoir militaire 1 (embuscades 3), Survie 1 (forêt 3), Tir 1+ (arme d'assaut 3)

POUVOIRS

Esquive acrobatique 1, Régénération 1

COMBAT

3 PP, 4 PF, BL 4/BM 8/BG 12/MS 16

Cekikimafékoku, cassette porno

Cette curieuse cassette est un familier spécialisé de Marie-Jolie. Lue dans un magnétoscope, Cekikimafékoku apparaît à l'écran comme un beau brin de blonde si son maître lui demande. Elle peut alors discuter de sexe bien sûr, mais aussi d'histoire ancienne et d'échecs (il faut cependant lui bouger les pièces vu qu'elle n'a pas de bras). Si on ne lui dit rien, un film X est diffusé, qui colle au mieux aux fantasmes des spectateurs(trices). La libidineuse VHS peut alors utiliser sur eux ses pouvoirs !

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1	1	2	2	4+	2

TALENTS

Culture générale 2 (histoire ancienne 3), Hobby 1 (jouer aux échecs 3), Savoir occulte 2 (procédure angélique 3), Montrer du poil et du foutre 3+

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 1, Anaérobiose, Jeune, Orgasme mortel 1, Rêve 1

COMBAT

6 PP, 3 PF, BL 2/BG 5/BG 7/MS 10

Tôle, cercueil à injection

Des fauteuils déchirés, un cendrier qui dégueule de mégots, les ailes froissées, ce van noir semble de premier abord un peu fatigué mais possède une réelle malveillance sous le capot. Tôle est un serviteur loyal mais qui a un peu tendance à interpréter les ordres et

surtout à rouler systématiquement 50 km/h au-dessus des limitations. Selon toute vraisemblance ancien de Furfur, l'engin a un sens de l'héroïsme qui frise parfois le suicidaire. Lâché seul quelques temps, il se débrouillera pour se faire voler, tuera son malhonnête conducteur en se prenant un platane puis ira prendre quelques jour de repos à la casse.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	2	2	2	1	2

TALENTS

Corps à corps 3+, Culture générale 1 (métal 3), Défense 3, Discrétion 2, Raconter des blagues salaces d'une voix issue de l'autoradio 2+, Vroum vroum tout seul comme un grand 4

POUVOIRS

Anaérobiose, Jeune, Étouffement (avec son improbable airbag) 2, Régénération 1

COMBAT

6 PP, 6 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

William, monstre d'intérieur

Noirâtre et vaguement humanoïde, William semble échappé d'un mauvais bestiaire de donj'. Il hante placards et dessous de lit pour terrifier les humains et éventuellement leur faire la peau. Hélas d'une grande sensiblerie, il refuse de faire du mal aux enfants et va jusqu'à leur offrir des bonbons dans le dos de son maître. Sympathique et responsable au demeurant, on peut le laisser trois jours sans craindre le pire.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	4	3	1+	1	2

TALENTS

Acrobatie 4, Corps à corps 3+, Défense 3+, Discrétion 4, Intimidation 2+, Survie 1 (ville 2+)

POUVOIRS

Apparence horifique 2, Corps liquide, Membre exotique (tentacules) ; avertissement sans frais (gentillesse envers les enfants)

COMBAT

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

Pouic Pouic, poussin des ténèbres

Polie, discrète, pratique à transporter, cette créature moins énerve qu'il n'y paraît, passerait presque pour objet magique parlant. C'est juste une diversion, Pouic Pouic compte bien profiter de sa nouvelle incarnation pour reprendre la conquête du monde là où il l'avait laissée. Prendre le contrôle des gamins d'en face ne sera qu'un prélude à sa vaste machination...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	2	2	4+	2+	2+

TALENTS

Défense 2, Discussion 4+, Discrétion 2+, Savoir militaire 1 (stratégie 3+), Savoir occulte 2 (conspirations capillotractées 2+)

POUVOIRS

Charme 3, Télépathie 1 ; avertissement sans frais (mégalo manie)

COMBAT

11 PP, 6 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

LES SEPT PÉCHÉS CAPITAUX

« Seven deadly sins, seven ways to win »

M

ême si on l'oublie parfois à force de se courir après dans les couloirs du métro l'épée à la main, l'objet du Grand Jeu reste l'âme humaine. Pour marquer des points, chaque camp s'efforce de ramener un maximum de ces braves mortels sur le chemin du salut ou de la damnation.

À l'origine, les dix commandements avaient posé avec rigueur ce qui différenciait la voie du Bien de celle du Mal. Bien sûr, on pouvait chicaner sur le sens profond de tel ou tel point, critiquer des tournures devenues un peu ringardes au fil des siècles, mais dans l'ensemble le texte était clair et raide. Pas de quoi en faire une comédie musicale. Trop clair sans doute, car Jésus glisse discrètement une 11^e consigne avec son fameux « Aimez-vous les uns les autres » et, s'éloignant de l'enseignement rabbinique de son temps, apporte un côté un peu foutoir aux préceptes de la religion qu'il est venu fonder. Comme Novalis, chargé des évangiles, n'apprécie pas beaucoup plus la rigueur, les premiers chrétiens se prendront la tête quelques siècles avant de réussir à fixer leurs dogmes. Marie ne suçait-elle que des glaçons ? Jésus était-il vraiment mi-homme mi-Dieu ? Était-il moral de manger du gratin de choux-fleur ? Du côté des anges, c'est la grogne, les troupes se sentent un peu perdues. Les ténors de l'époque, Georges en tête, réclament un nouveau règlement net et précis au lieu de ce fatras de simples d'esprits heureux et de gens qui se lavent les mains.

Yves prend sur lui avec plaisir et envoie quelques-uns de ses anges de confiance pour s'incarner en prédicateurs, histoire que les esprits les plus limités s'y retrouvent enfin sans trop de casse.

L'ange Veniel fait partie des élus et apparaît ainsi sur Terre au III^e et XIII^e siècles pour parfaire la philosophie et les vues du Christianisme. Il se fait d'abord connaître sous le nom d'Evagre le Pontique en Égypte. En se baladant dans le désert pour se donner un look biblique, l'idée lui vient de classer les différents visages du Mal selon les chemins qu'ils utilisent pour séduire les humains. Il dresse une liste de « plis de l'âme » qui conduisent le malheureux pécheur à la faute. Yves voulait un truc plus novateur et moins psychorigide qu'une simple énumération de choses à ne pas faire, son lieutenant lui propose les sept péchés capitaux. Un peu refroidi, l'Archange le congratule d'une petite tape sur l'épaule et l'abandonne à la contemplation des chameaux.

Un petit millénaire plus tard, il se décide à le réincarner, mais cette fois finies les vacances au soleil. Enfin presque, car Veniel fait son come back en Italie, et là, sous le nom de Thomas d'Aquin, il rencontre enfin le succès. Il faut dire que le pape Grégoire le grand a approuvé quelques siècles plus tôt les élucubrations désertiques de l'ange et a homologué le listing sous le nom de Septénaire, ce qui lui mâche bien le travail. Sous sa nouvelle couverture d'érudit italien, il reprend méthodiquement ce qui n'était qu'un brouillon et va écrire des pages parmi les plus riches de la philosophie chrétienne, introduisant de façon très moderne le concept de raison, à l'époque ignoré au profit de la seule foi.

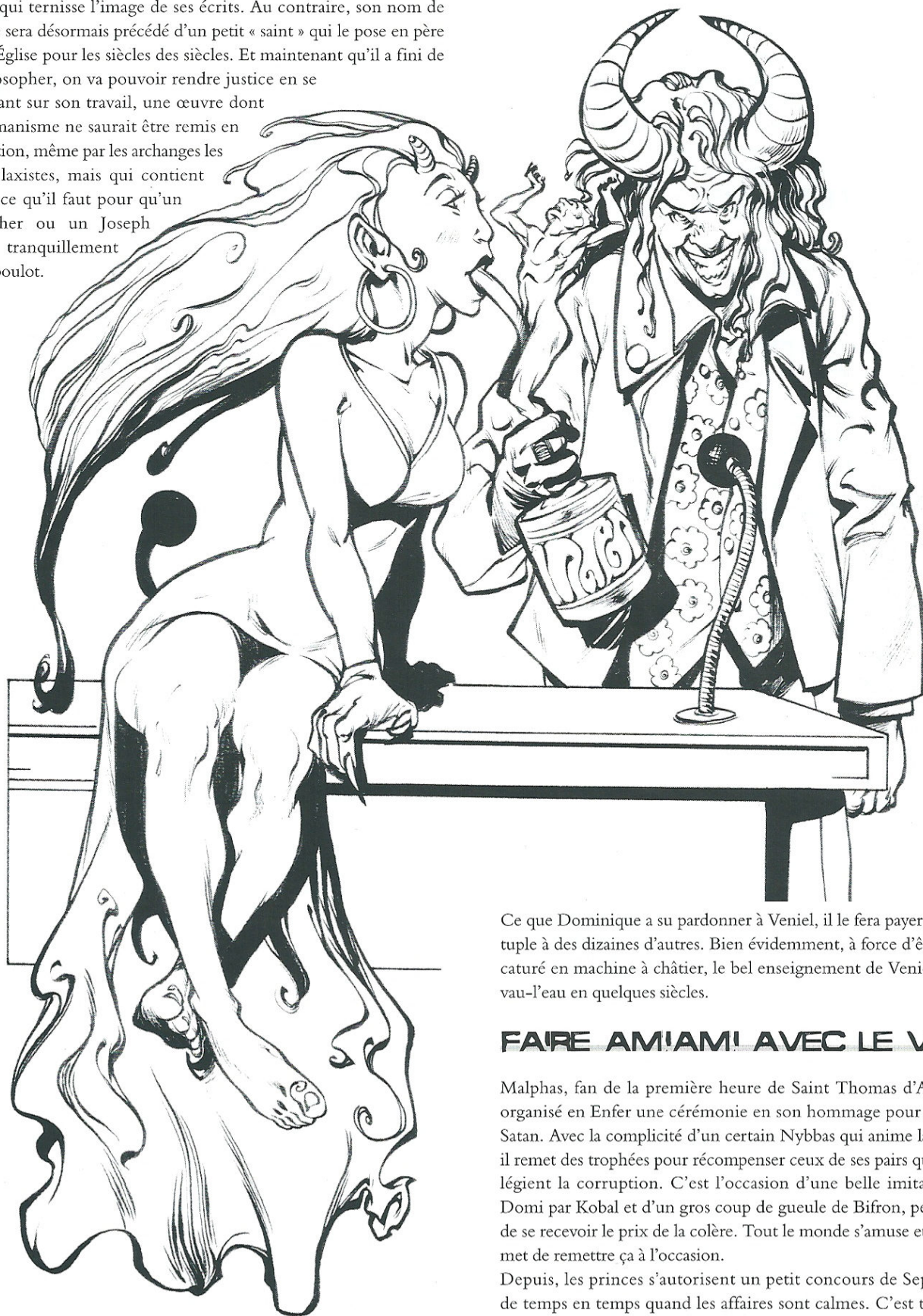
PHILOSOPHERA BIEN QUI PHILOSOPHERA LE DERNIER

Cet avant-gardisme en agace déjà certains. Et la mauvaise habitude de Veniel de défendre le pécheur en lui trouvant des circonstances atténuantes, ainsi que l'énergie qu'il déploie à étudier son sujet en long en large mais surtout en profondeur, vont lui attirer de graves problèmes. Une sombre histoire de jeune fille, peu âgée mais surtout peu vêtue, finit par le précipiter entre les griffes de Joseph qui ordonne son arrestation et sa comparution en procès aux environs de 1274. Veniel coupable s'attend au pire. Contre toute attente, c'est Dominique qui vole à son secours. Il est content, l'archange de la justice, on lui a rédigé un joli code de bonne conduite, pour les anges comme pour les humains, qui peut se lire comme une grille d'évaluation : « Voyons voir toi, hum, gourmandise non, paresse non plus. Ah ! Luxure... Parfait, au trou. ». Alors il se

CHAPITRE SEPT

Les sept péchés capitaux

montre beau joueur : l'ange pécheur retournera au Ciel pour un bon moment mais il ne sera pas dégradé. Surtout pas de scandale, rien qui ternisse l'image de ses écrits. Au contraire, son nom de lettre sera désormais précédé d'un petit « saint » qui le pose en père de l'Église pour les siècles des siècles. Et maintenant qu'il a fini de philosopher, on va pouvoir rendre justice en se fondant sur son travail, une œuvre dont l'humanisme ne saurait être remis en question, même par les archanges les plus laxistes, mais qui contient tout ce qu'il faut pour qu'un Walther ou un Joseph fasse tranquillement son boulot.



Ce que Dominique a su pardonner à Veniel, il le fera payer au centuple à des dizaines d'autres. Bien évidemment, à force d'être caricaturé en machine à châtier, le bel enseignement de Veniel part à vau-l'eau en quelques siècles.

FAIRE AM'AM' AVEC LE VICE

Malphas, fan de la première heure de Saint Thomas d'Aquin, a organisé en Enfer une cérémonie en son hommage pour divertir Satan. Avec la complicité d'un certain Nybbas qui anime la soirée, il remet des trophées pour récompenser ceux de ses pairs qui privilégient la corruption. C'est l'occasion d'une belle imitation de Domi par Kobal et d'un gros coup de gueule de Bifron, peu joisse de se recevoir le prix de la colère. Tout le monde s'amuse et se promet de remettre ça à l'occasion.

Depuis, les princes s'autorisent un petit concours de Septénaire de temps en temps quand les affaires sont calmes. C'est toujours

LES SEPT PÉCHÉS CAPITAUX

l'occasion d'évoquer les plus beaux coups-bas des dernières décennies et de casser du sucre sur les absents. Et s'il est vrai que de son vivant Andrealphus ne s'est jamais fait piquer son titre de Grand Copulateur Humide de la Luxure (bien qu'une année Beleth ait curieusement proposé Valefor...) ; vous serez peut-être surpris de savoir que certains titres sont plus disputés qu'on ne le pense.

Quoi qu'il en soit c'est l'unique crédit qu'apporte l'Enfer à une classification faite par et pour le camp d'en face.

LE SEPTÉNAIRE

Grâce au travail de sape mené de main de maître par des princes comme Malphas, Nybbas ou Scox, la définition des péchés capitaux est franchement partie en vrille. Pour vous permettre de vous la jouer en soirée (vanité ?) ou tout simplement pour vous aider à les utiliser dans le jeu, je reviens vite fait sur la signification religieuse de quelques mots :

Le péché n'est ni le désir, ni le plaisir, c'est un acte qui a des conséquences mauvaises sur le pécheur lui-même ou sur son prochain. Les conséquences mauvaises sont des atteintes à sa santé, voire à sa vie, sa liberté, son bonheur, sa foi, ses biens, etc. Évidemment, les rigoristes à la Joseph préféreront punir le plaisir et étouffer le désir avant même qu'ils ne conduisent au péché, principe de précaution oblige, mais ça c'est un autre problème.

Le vice est le dérèglement d'un désir qui le fait se manifester de façon excessive (et parfois même ostentatoire) et encourage l'homme à pécher. Les manifestations d'un vice ne sont des péchés que si elles portent à conséquence.

Notez que par l'un de ces curieux paradoxes de l'existence, les sept péchés capitaux ne sont ni des péchés (ce sont des vices) ni capitaux. Ils ne sont pas mortels non plus, enfin ça dépend du degré auquel on les pratique.

Acédie. Réduite dans l'esprit des gens à la seule paresse, l'acédie embrasse aussi le mauvais esprit, la critique gratuite, l'amusement stérile, la perte de temps et d'une façon plus large le manquement à ses devoirs. Tout ce qui peut faire de quelqu'un un « branleur ».

Ex. Paul, oubliant qu'il a une copine et un gosse, décide de rester jouer à INS jusqu'à sept heures du mat', Kevin fait une blague débile à son voisin de classe Jean au lieu d'écouter le cours : acédie.

Cupidité. L'avarice, ou cupidité, est le dérèglement du désir de posséder. Accumuler inutilement des montagnes de fric en est un bon exemple mais collectionner avec acharnement des images Panini ou claquer tout son pognon en Superclix participe aussi à ce vice dont nous ne dirons jamais assez à quel point il est fort vilain.

Ex. Malgré les inondations, Ghislaine refuse d'évacuer pour rester en tête-à-tête avec son nouveau turbo grill à quatre vitesses qui ne lui a pourtant jamais servi : cupidité.

Gourmandise. La gourmandise est littéralement le vice de trop ingurgiter. Trop ou mal d'ailleurs. Se gaver de bigmac bien sûr mais aussi picoler, boire trop de café, prendre des tonnes de

UNE SOMBRE HISTOIRE DE POMME

La chose la plus importante à comprendre, c'est que la motivation d'un péché (le vice mis en œuvre) n'est pas toujours liée à sa forme (l'acte en lui-même). Ainsi l'on peut très bien coucher pour de l'argent (cupidité) ou pour de la notoriété (superbe).

Ex. Le docteur Lenoir oublie négligemment sur la table du salon la pomme qu'il s'était mis de côté pour son quatre heures. Le professeur Violet mange la pomme car il a la flemme de se faire des pâtes. C'est de l'acédie.

Jean-Pierre C. démon d'Haagenti motive Mme Pervenche à manger la pomme pour son dessert car elle est super bonne. C'est bel et bien de la gourmandise.

Tabatha C. convainc le colonel Moutarde qu'en s'envoyant huit kilos de pommes par jour, il retrouvera la vigueur de ses vingt ans et pourra enfin la prendre à quatre pattes sous le porche de l'hospice. C'est de la luxure.

Le docteur Olive mange la pomme pour se venger de s'être fait chourrer sa banane la veille. C'est de la colère.

Mme Leblanc mange la pomme car ça comme ça elle n'a pas à s'en acheter une. C'est de l'avarice.

Mlle Rose mange la pomme car elle sait que ça fera vraiment chier ce pauvre docteur Lenoir qui ne lui a pourtant rien fait. C'est de l'envie.

Enfin dans d'autres circonstances :

Malphas C. incite Eve à manger la pomme dont on lui avait pourtant bien dit de ne pas y toucher, sinon tu vas voir ta gueule, pour qu'elle puisse voir ce que Dieu lui cache. Elle accepte, c'est de l'orgueil (elle défie Dieu) donc de la superbe. Eh oui.

médicaments, sniffer de la coke... La drogue en fait partie quand elle est motivée par le plaisir (le dopage c'est de l'ambition et c'est traité plus bas).

Ex. Un bigmac c'est du mauvais goût, un deuxième c'est de la gourmandise.

Colère. Dieu a créé le monde, il est le seul à avoir le droit de le casser, nah ! La colère représente l'emportement, la révolte, la violence non justifiée, en acte, en parole ou en pensée. Et oui, pour rester pur il faut savoir garder son sang-froid. Bon, certaines violences (juste rébellion, légitime défense, anges exterminateurs) sont quand même acceptées mais pas par tous les archanges.

Ex. Laurent provoque Michel en duel pour lui apprendre à être devenu archange dans son dos : colère.

Luxure. On va pas vous faire un dessin, y'a de très bons sites web sur le sujet. Même si les perversions sont mal vues, il s'agit moins de savoir si vous préférez la brouette chilienne au tourniquet afghan que de mesurer jusqu'où vous êtes prêt à aller pour jouir d'une bonne baise. Attention le culte du corps et de la beauté physique relèvent eux aussi de la luxure.

Ex. Même sans parler de ses sordides histoires, Michael Jackson a de graves problèmes avec son corps : luxure.

VICE EXEMPLES DE PÉCHÉS

Acédie

11. S'amuser au lieu de travailler, ne rien prendre au sérieux
12. Arriver toujours en retard, vanner ses petits camarades, être hardcore gamer.
13. Ne jamais donner de coup de main, se faire servir, passer 15 heures d'affilée à jouer à la PS2.
14. Refuser de travailler pour subvenir à ses besoins, être irresponsable, regarder la télé ou jouer toute la journée, se faire entretenir, délaisser son hygiène corporelle.
15. N'avoir jamais travaillé de sa vie, envoyer sa grand-mère atteinte d'Alzheimer faire les courses, ne s'être pas lavé les dents depuis six mois.
16. Être trop feignant pour allumer la télé, ne pas avoir pris de douche à ce millénaire. Laisser une catastrophe évitable se produire plutôt que de bouger un doigt.
17. Être resté au lit durant les 1d6 dernières semaines, laisser quelqu'un mourir par flemme de l'aider.

Luxure

21. Se procurer du plaisir solitaire tous les jours, juger à l'apparence.
22. Tromper occasionnellement, peloter les copains des copines.
23. Tromper régulièrement, avoir des perversions soft (échangisme, exhibitionnisme...).
24. Se taper les copines des copains, refuser de vieillir et y consacrer tout son argent.
25. Organiser sa vie autour de sa sexualité, se faire refaire le corps pour la 11^e fois
26. Être esclave de ses pulsions sexuelles, avoir des perversions bien corsées (nécrophilie, zoophilie...).
27. Pratiquer le viol, la barbarie ou autre perversion dure au détriment d'autrui (pédophilie...).

Gourmandise

31. Apprécier beaucoup les sucreries, cloper (Bah, c'est mal).
32. Ne jamais refuser un verre ou de la nourriture, ne pas tenir plus d'une heure sans clope.
33. Manger trop ou mal, picoler ou se droguer à l'occasion
34. Se goinfrer comme un porc, être bourré à chaque soirée, se droguer quotidiennement.
35. Faire sa troisième crise de foie depuis Noël, ne pas avoir été net depuis 2d6 jours.
36. Avoir encore pris 8 kg la semaine dernière, être prêt à tout pour avoir sa dose.
37. Être prêt à manger de l'humain pour goûter, tuer pour avoir sa dose.

Colère

41. Hausser le ton facilement, aimer les films très violents, être arrogant.
42. Hurler souvent sur sa famille ou ses subordonnés, casser pour se défouler.
43. En venir facilement aux mains et aimer ça, perdre facilement le contrôle.
44. Se passer les nerfs sur ses proches, tout résoudre par la force.
45. Être prêt à sortir une arme dans une bagarre. Battre sa femme ou ses enfants.
46. Rêver d'étrangler quelqu'un ou avoir commis un meurtre de sang chaud. Cogner ou torturer par plaisir.
47. Être capable de tuer de sang froid, par plaisir.

VICE

Cupidité

51. Ne jamais donner un sou dans le métro, être un bon consommateur, courir après les soldes.
52. Juger les gens sur leur fortune, ne jamais prêter quoi que ce soit.
53. Ne dépenser que le strict minimum pour vivre ou au contraire la totalité, être un peu cleptomane.
54. Être prêt à faire des choses illégales pour de l'argent, escroquer ses proches.
55. Trahir ses amis ou sa famille pour de l'argent, faire fabriquer des pompes par des enfants.
56. Ne pas appeler les pompiers pour économiser son forfait, voler ses propres gosses.
57. Pratiquer l'esclavagisme, empoisonner ses parents pour l'héritage, faire exécuter régulièrement ses concurrents.

Superbe

61. Être à la mode, se vanter régulièrement, aimer les ragots.
62. Ne pas supporter les critiques, être élitiste ou arrogant, mépriser ses voisins.
63. Être hypocrite à haute dose, refuser tout conseil, prendre les gens pour des cons.
64. Être raciste, vouloir être chef à la place du chef, collectionner des photos de soi.
65. Parler de soi à la troisième personne, piétiner des vies pour bâtir la sienne.
66. Se croire un génie, mépriser ses amis, sacrifier inutilement des vies.
67. Se prendre pour Dieu ou Satan, décider d'exterminer un peuple.

Envie

71. Aimer torturer les insectes, dire du mal de ses amis, rire du malheur d'autrui
72. Punir gratuitement ses enfants ou ses subordonnés, faire courir de fausses rumeurs
73. Aimer torturer les animaux, humilier les gens en public
74. Salir la réputation d'un de ses proches par plaisir, être raciste militant
75. Aimer les *snuff movies*, haïr secrètement ses amis
76. Aimer torturer les gens, assassiner ses rivaux, pousser l'un de ses proches au suicide
77. Massacrer un ami pour passer le temps*, ne pas tenir une journée sans faire le Mal.

* Attention, on ne parle pas ici de psychopathe au sens médical. La personne a conscience de ses actes.

Il existe bien évidemment des modificateurs, en voici quelques-uns pour la bonne bouche:

Adolescent	-01 (minimum 1, les petits enfants, même les plus chiants, ne sont pas pervers).
Businessman, politique, arriviste	+10 (les feignants ne font pas carrière)
Criminel, soldat volontaire	+01
Humain béni, serviteur ou soldat de Dieu	-02 (minimum 1)
Humain maudit	+03 (maximum 7)

LES SEPT PÉCHÉS CAPITALS

Superbe. La superbe se divise entre la vanité (se croire supérieur à ses égaux) et l'orgueil (se croire égal à ses supérieurs). C'est la mère de tous les vices d'après certains et il est vrai qu'elle s'exprime de tout un tas de façons : ambition, démesure, hypocrisie, mépris, mondanité, racisme...

Ex. Jean-Marie L. déteste les Noirs car il pense qu'ils sont plus bêtes et plus paresseux que lui qui est blanc, c'est de la vanité. Samaël pense que son plan est mieux que celui du vieux, c'est de l'orgueil.

Envie. L'envie, le seul vice sans plaisir, est un peu à part. C'est la peine que l'on ressent à la vue du bonheur du prochain et la joie que nous procurent ses malheurs. Son nom ne vient pas de vouloir mais de voir, voir d'un mauvais œil pour être plus précis. Pour les penseurs chrétiens elle n'est pas complètement naturelle, c'est l'influence du diable tentateur qui s'exprime. Elle est (je cite) « l'adhésion gratuite et désintéressée au Mal » plutôt que la simple jalousie enfantine à laquelle on la réduit souvent aujourd'hui.

Ex. Jean-Marie L. déteste les Noirs parce qu'ils sont noirs, c'est de l'envie ! Caïn tue Abel pour lui apprendre à être le chouchou, c'est de l'envie aussi.

La table du septénaire page 103 vous permet de coller un vice à un PNJ. L'intérêt est de le rendre plus aisément corrompible par les PJ, et du même coup de les encourager à utiliser la tchatche et la manipulation plutôt que leurs griffes et leurs baves acides.

Jetez un d66, les dizaines vous donnent le vice (cela ne veut pas dire que le PNJ n'est pas sensible aux autres, pas de raison à cela, mais celui-ci est le dominant, sa faiblesse, son péché mignon), les unités le bonus qu'aura un démon à son jet s'il essaie de corrompre le PNJ avec le bon vice.

Pour que cela ne se limite pas à un modificateur tristouille, nous vous donnons des exemples de péchés à chaque fois. Un vice peut prendre bien des formes selon la position sociale et l'éducation de la personne, à vous de vous inspirer de la proposition la plus pertinente. Le PNJ peut l'avoir en préparation dans un coin de son crâne ou le faire tous les jours, ça ne change rien : l'intention y est. C'est le plus gros péché qu'il ait fait ou qu'il s'apprête à faire, mais il en a évidemment plein d'autres, surtout dans la même catégorie.

Notez que pour des raisons d'ordre géométrique vous tomberez rarement sur envie. C'est une bonne chose. Tout le monde y est sujet, surtout sous sa forme de jalousie mesquine, mais les individus chez qui elle domine sont tout de même assez atteints pour que nous laissions à votre discrétion le soin de les faire apparaître dans vos séances de jeu.

Un démon peut parfois, avec l'accord du MJ, détecter directement le vice d'une certaine personne s'il appartient à sa sphère, comme la luxure pour les sbires de Marie-Jolie. Certains cas paraissent plus fins comme celui de l'acédie, mais au maître de jeu d'être fair-play dans l'application. Après tout ce classement n'est pas aussi artificiel qu'il en a l'air : si on perd du temps à glander sur un jeu, c'est bien parce qu'il nous amuse. Et un bon resto, c'est de la bonne bouffe et du bon vin. Si vous tirez une forte gourmandise pour un PNJ, décidez arbitrairement si c'est de la drogue (alcool et clope inclus) ou de la goinfrerie qui prédomine, mais la personne est sans doute sensible aux deux même si on ne passe pas immédiatement du petit

suisse au crack. Au chapitre de la colère, il me semble que si le concept de guerre relève de Baal, la violence est bel et bien l'une des sphères de Furfur.

Interprétez donc le résultat du jet comme vous le sentez mais faites-le dans le sens du jeu.

L'ART DÉLICAT DE LA CORRUPTION

Les démons ne sont pas tous des montagnes de muscles et de griffes, beaucoup d'entre eux préfèrent s'appuyer sur le boniment et la fourberie pour avancer dans le labeur quotidien sans faire appel à chaque pas à de coûteux effets spéciaux. Tentateurs dans l'âme, les anges déchus qui marchent au pipo sont beaucoup plus jouissifs à interpréter mais moins solides et moins percutants que leurs collègues sanguinaires. Cette aide de jeu vise à rappeler l'étendu de ce qu'ils savent faire sans griller un PP.

On rencontre trois cas : la manipulation, la tentation et la ruine.

-La manipulation

Tout démon peut tenter un humain avec n'importe quel vice, même s'il n'a aucun lien avec le domaine de son prince ou qu'il n'a pas assez de galon pour utiliser un pouvoir de grade. Il s'agit d'une manipulation dans la mesure où le démon n'obtiendra rien de très déliant par cette voie. Il s'agit de modifier légèrement le comportement de la victime pour que ça arrange le manipulateur. Pour que cela marche, il vaudrait mieux que cela l'arrange elle aussi soit dit en passant. On utilise le Baratin, la Discussion ou la Séduction selon les cas. Pas l'Intimidation car ici on parle de corruption pas de chantage, nuance. Le jet se fait en opposition à la volonté de l'humain et de nombreux modificateurs peuvent intervenir selon les circonstances :

L'humain a des raisons de se méfier du démon en particulier	-3
L'humain n'a jamais vu le démon	-1
Proposition illégale ou suspecte de la part du démon (drogue, objet volé)	-2
Le démon demande quelque chose à l'humain	-1 à -4 selon l'importance
Le démon propose un service opportun à l'humain	+1
Le démon propose un service (cas d'un grade 0) en rapport avec son domaine	+1

Imaginons que Maxibug, grade 0 de Vapula, propose à un prof d'université proche des réseaux youyous de lui taper son cours sur ordinateur afin de pouvoir fouiller dans ses affaires. Il insiste sur le fait qu'il peut lui faire gagner beaucoup de temps, que le docte enseignant pourra consacrer à ses loisirs. Selon la façon plus ou moins bordélique ou logique dont le joueur argumente, le MJ lui demande un test de Baratin ou de Discussion en opposition à la Volonté du prof.

Dans notre exemple, Maxibug joue sur la paresse de l'enseignant, domaine qui n'est pas le sien mais l'exploite avec une offre technologique, il a donc un bonus de +1. Comme il propose un coup de main utile au prof cela donne +2 en tout. Si en plus sa victime est particulièrement sensible à l'acédie, Maxibug bénéficiera en plus de son score de vice.

CHAPITRE SEPT

Les sept péchés capitaux

-La Tentation

Avec un pouvoir de grade, c'est beaucoup plus facile. Comme nous l'avons dit, dans certaines situations, le démon ressentira d'abord le vice de la personne, ce qui peut l'aiguiller. Ensuite s'il a tentation, c'est du tout bon. Et cette fois le démon peut se permettre s'il le souhaite d'être plus exigeant qu'avec la manipulation. Si le démon pousse juste sa victime à céder à un désir déjà présent, pas besoin de test.

Ex. La Duchesse Albertine de Monderrière demande à sa nouvelle servante Justine, grade 1 de Valefor, si elle doit renoncer à se rendre à son gala à Monaco pour veiller son frère malade. Justine lui fait valoir les intérêts de la soirée (sphère : jet-set) et par son pouvoir de tentation la convainc sans effort de s'y rendre. Elle veillera elle-même le malade et en profitera sans doute pour se faire la malle avec les bijoux.

Si le démon attend quelque chose en retour, l'humain doit faire un test de Volonté avec en malus la compétence du démon et le poids de son éventuel vice.

Ex. Voyons la situation de Jérôme, grade 1 de Nybbas. Il assure à Nini que si elle enlève le bas, il fera d'elle une future star de la pop grâce à son super show en prime time sur TF1. Le démon peut utiliser son pouvoir de grade (sphère média) et justement Nini a pour vice la superbe à 3 (ce qui la motive à devenir une célébrité pour épater ses copines). Nini doit faire un test de Volonté avec 3 colonnes de malus, plus le niveau de Séduction de Jérôme pour ne pas céder.

Si la tentation est récompensée, la victime s'enfonce dans le vice. De +1. C'est ainsi que l'on corrompt l'âme.

Ex. Si Nini craque et que Jérôme tient parole, elle devient pour peu de temps une célébrité, sa superbe passe à 4.

-La Ruine

Cette fois pas de jet, et le démon peut exiger beaucoup de choses de l'humain, à commencer par foutre sa vie en l'air. Le démon n'a pas besoin de lui promettre grand chose. Il suffit de lui faire cracher le morceau oralement. Mais pour ça, il faut mettre le doigt sur le point commun, s'il existe, entre la sphère que manie le démon et les envies du PNJ.

Au joueur de bien gérer sa tchatte, la table des vices peut aider le MJ à donner des pistes au joueur.

Ex. Gloo, démon de Crocell essaye de cuisiner Régis le policier qui vient de l'embarquer. Régis est spécialement sensible à l'acédie. Le flic finit par reconnaître en plaisantant qu'il préférerait être au ski plutôt que de s'emmerder à courir après des petites racailles comme lui. Accordé c'est pesé, Gloo dépose Régis à la gare et après avoir coupé le gyrophare, repart vers sa mission à bord de son nouveau carrosse.

Parfois, il n'y a pas de solution, pas la peine de se casser la tête pendant des heures. Évidemment, les seigneurs de la corruption sont les plus forts à ce petit jeu.

Notez qu'en général, le vice de l'humain, si vous l'avez mis sur le tapis, passe à son maximum (7 !).



LA TREMBLOTE DE ST GUY

Ce scénario est destiné à une bande d'anges ou de démons assez faibles en PA. Il sera peut-être questions d'optimiser un peu les PNJ si les persos sont déjà bien rôdés. D'abord je vous raconte l'histoire et après on la scénarise selon le camp des PJ, ça vous va ?

Yogtogo, démon de Zanag aux canines aiguës, prend ses marques en Île de France, à la recherche d'un réseau angélique à infiltrer. Il faut dire qu'il n'en est pas vraiment à son premier coup et il a la fâcheuse manie de charger ses collègues démons pour gagner la confiance des Youyous. En ce moment, il se fait passer pour Nobyl, démon d'Uphir fraîchement débarqué de Belgique, après une sombre affaire de déchets nucléaires mal enfouis. Faisant le tour des écoles privées cathos, il repère son pigeon, Xael, un ange de Georges incarné dans une directrice d'établissement. Nobyl compte s'en faire un pote susceptible de l'introduire par la suite auprès de ses connaissances.

Pour faire mordre l'ange à l'hameçon, rien de tel que de monter une opération démoniaque qu'il aidera Xael à démolir.

Justement dans les parages, il y a Beztok, un démon de Mammon qui vient de racheter un club de foot de 4^e division et paie les équipes adverses pour qu'elles se couchent.

Il lui propose un deal plutôt attrayant. En ce moment, dans les communes autour de Roissy, il y a une commission d'enquête chargée d'établir si le taux de nuisances sonores relatif au trafic aérien justifie la distribution de subventions pour travaux d'aménagements et de réduction du bruit. Beztok corrompt le président de la commission pour ignorer certains bleds et au contraire, ajouter sur la liste Miton le Sec, trop éloigné pour être concerné. Ensuite, le démon va voir le maire de Miton et lui propose, toujours avec son pouvoir de Corruption, de partager les subventions à deux ou de balancer le scandale s'il l'ouvre. En fait, l'élu ne prend pas beaucoup de risques, ses électeurs n'étant pas concernés par le problème de nuisances sonores ne vont pas tellement faire gaffe à la subvention allouée et aussi sec détournée.

Le maire marche dans la combine, Beztok s'est enrichi d'un gros paquet de fric et Nobyl préserve un parc naturel de pollution sonore menacé. Quant aux habitants de Junssy, Tedreux et Pons-Mons, les bleds escroqués, ils ont contracté depuis un syndrome dit de la Tremblote de St Guy. Ils ne tiennent pas en place, claquent des dents ou des genoux et sont incapables de rester concentrés sur quelque chose plus de deux minutes et comme on le verra, le surmenage les rend d'autant plus vulnérable à la tentation.

Pendant ce temps, Yogtogo, alias Nobyl, se fait passer auprès de l'ange de Georges pour Blablael, ange de Mathias. Évoquant les associations de riverains en colère, il lui propose une piste en or qui mène tout droit au président corrompu de la commission. Xael, utilisant son pouvoir de grade, purification, obtient des aveux complets sur Beztok et Blablael le localise (oh rien de personnel, vraiment). Xael va donc monter une planque devant chez lui. Beztok, revenant d'une partouze à Tedreux organisée par Nyasa, démons de Marie-Jolie qui lui a offert un zombi avec un cœur gravé sur le derrière (vraiment du meilleur goût), repère le boucle d'or et se taille en douce. Comme c'est le week-end, il va à Dustock, l'entreprise dont il est patron et planque le zombi dans le placard de son bureau. Puis, il se rend chez une de ses maîtresses récupérer une mallette de cash destinée aux cas d'urgences. Mais là, juste devant chez elle, il se fait serrer par le commissaire Cerise et ses acolytes, des simples flics, pas des anges. En effet, le président de la commission repentini a décidé d'aller parler à la police après le départ de Xael (ce qui n'était absolument pas prévu au programme). Des aveux spontanés dans une affaire de corruption, c'est plutôt exceptionnel. Cerise, n'écoulant que son instinct, arrête Rotand (couverture civile de Beztok) et le fait placer en garde à vue. Dans trois heures, Dustock ouvre ses portes et Cerise perquisitionne.

INTRO. JEANGUY LE ZOMBI

Les PJ sont envoyés d'extrême urgence à la société Dustock basée à Sarcelles. Ils doivent s'introduire dans les locaux à l'ouverture et récupérer dans le bureau du patron tout dossier qui pourrait compromettre le Grand Jeu. Le patron est en effet Beztok, un démon qui vient d'être arrêté par la police pour des raisons encore indéterminées.

Version INS. Le chef de mission des PJ coache aussi Beztok. Celui-ci l'a contacté par Télépathie afin de le prévenir de sa situation et des pièces compromettantes se trouvant dans son bureau.

Version MV. C'est Xael qui a prévenu le chef de mission des PJ, voyant débarquer des flics pour perquisitionner au domicile de Rotand. Il n'a pas vraiment envie d'avoir un groupe de mission dans les pattes, mais appelait plutôt histoire de savoir s'il y avait d'autres collègues sur le coup. C'est raté. Le chef de mission, n'étant pas au courant d'opération en cours à ce sujet, estime surtout que si un démon est impliqué, il vaut mieux s'assurer qu'il ne laisse rien derrière lui qui pourrait heurter les humains. C'est aussi une manière de voir s'il n'y a pas des indices à récupérer, permettant de remonter à d'autres démons.

À Dustock, il s'agit de baratiner sec la standardiste de l'accueil pour pouvoir entrer. Sinon, une intrusion en règle est toujours envisageable. Le bureau du patron dispose d'une large vitre donnant sur un open space où ne travaillent pas moins de vingt employés donc autant de témoins potentiels. Ils risquent d'ailleurs de s'étonner de voir dans le bureau une bande d'inconnus au bataillon.

La pièce (pas plus de dix mètres carrés) est meublée d'un vaste bureau et d'un placard disposé contre le mur perpendiculaire à la vitre (pas de store, c'est ça la transparence, Dustock n'a rien à cacher). Pour être grande ouverte, la porte du placard doit être plaquée contre la vitre, ce qui n'est pas plus mal, puisque cela soustraira de la vue des témoins la vision du zombi à l'intérieur, qui s'exclame : « *Jeann-Guy !* ». C'est aussi le moment où de l'autre côté de l'open space, une voix forte tonne à l'accueil : « *Commissaire Cerise. Police.* »

Si les PJ tuent le zombi pour s'en débarrasser (plop), laissez leur le temps de voir le cœur gravé sur ses fesses à la ponceuse : « *De Nyasa pour Beztok* »

Enfin, il reste les dossiers à rafler sous le nez de Cerise. Oui ça va être du sport et c'est le moment pour les joueurs d'improviser un peu.

Les dossiers récupérés, le chef de mission appelle quasiment dans la minute pour s'enquérir de leurs avancées. Il leur demande,

Version MV. D'enquêter sur Beztok (ses activités, son réseau démoniaque) et de le zapper, car même sous les verrous, un gros rougeaud peut constituer une menace.

Version INS. De faire sortir Beztok de taule (numéro de téléphone de l'avocat fourni) et d'enquêter pour savoir pourquoi il a été arrêté : soit il y a des youyous derrière tout ça, donc du ménage à faire, soit Beztok a déconné et il va en prendre pour son grade. Au fait, si les démons ont réussi à faire sortir le zombi de Dustock, ils peuvent le garder pour eux.



AUXILIAIRES DE JUSTICE ET TÉMOINS

Dans cette partie du scénario, les PJ sont surtout confrontés à des humains. Pour autant, ça pourrait être plutôt corsé pour leurs fesses s'ils salopent le boulot. S'en prendre à un officier de justice, ça peut coûter cher. Les personnages qui suivent connaissent tous les éléments intéressants pour l'heure les PJ, c'est-à-dire que :

- 1) Claude Jacquard est le président de la commission d'évaluation des nuisances sonores. Il a touché des pots de vins de Rotand pour détourner les subventions sur Miton le Sec. Pris de remords, il s'est dénoncé à la police.
- 2) Rotand nie les faits. Mais les opérations financières sur les comptes de sa société sont une preuve solide qui s'ajoute au témoignage de Jacquard.
- 3) Le maire de Miton le Sec risque d'être placé en garde à vue dans les prochaines 48 heures.

AU PALAIS DE JUSTICE

JOSELINE JAMBIEN, PROCUREUR

Pas facile d'obtenir une entrevue, à part si l'on dispose d'éléments à charge. C'est rare d'avoir une affaire comme ça, servie sur un plateau d'argent. Elle n'est donc absolument pas disposée à la lâcher. Reste qu'elle a le pouvoir de laisser sortir Rotand et d'abandonner les poursuites.

GREGORY LAMOUX, AVOCAT DE ROTAND

Des valises sous les yeux, l'affaire l'intéresse beaucoup car elle pourrait facilement attirer les journalistes. D'ailleurs, il s'apprêtait à les appeler quand les PJ l'abordent.

AU COMMISSARIAT

COMMISSAIRE CERISE

Cinquantenaire tranquille, il s'agit quand même dans tous les sens pour retrouver les dossiers de Dustock, enquêter sur le maire de Miton ou encore faire avouer Rotand. La bouteille est sa grande faiblesse.

CLAUDE JACQUARD

Il va bientôt sortir de garde à vue, brisé mais se sentant plus pur. Il n'a pas parlé à la police de la vieille peau fripée qui lui a fait avouer son crime. Mais de toutes façons, à part ça, il ne peut pas dire grand-chose sur elle.

BEZTOK

Encore en garde à vue pour un moment, il est furieux de s'être fait doubler par un humain.

Oui, ça lui paraît clair, vu qu'un youyou l'aurait plutôt attendu dans une ruelle. D'ailleurs il y'en avait un devant son domicile, une vieille peau fripée.

Dès qu'il sort, il engage un tueur à gages pour faire taire Jacquard. Beztok n'a aucune intention de s'évader, ça lui paraît complètement stupide comme plan. Il veut être blanchi et pouvoir reprendre ses activités.

La manière la plus simple pour des anges de lui soutirer des informations, c'est d'utiliser le pouvoir de Rêve divin.

Notez bien qu'en garde à vue, il ne peut pas communiquer avec l'extérieur, sauf en douce, par l'intermédiaire de son avocat.

À MITON LE SEC

Le maire ne sait pas encore qu'il est dans le collimateur de la police, mais dès qu'il en prend conscience, il mouille à fond. Beztok, l'a escroqué deux fois, car il l'a persuadé d'investir sa part des subventions dans son club de foot de 4^e division. Oui, celui de Miton le Sec, c'est d'ailleurs pour ça que le démon a choisi de détourner les fonds sur cette municipalité.

AUTRES PISTES

Elles sont toutes destinées à orienter les PJ vers la municipalité de Tédreux.

LES DOSSIERS DE DUSTOCK

Il est possible que Cerise les ait récupérés à la place des PJ. Il s'agit surtout de bilans comptables truqués et de preuves accablantes, susceptibles d'enterrer Beztok et de mettre à jour ses nombreuses magouilles financières.

À INS, Beztok insistera fortement pour que les démons récupèrent ces dossiers, par un cambriolage dans le bureau du greffe s'il le faut.

En épluchant un peu les comptes, il est intéressant de constater que de très fortes sommes d'argent sont transférées au club de foot de Miton le Sec qui réalise une belle saison cette année. L'examen révèle d'ailleurs que Rotand en est le gérant.

SPORTING CLUB DE MITON LE SEC

Le dessein de Beztok est de faire monter le club jusqu'en première division, une vue sur le long terme. Les joueurs, des amateurs, sont complètement dopés et jouent mal. Mais ça n'est pas très grave, c'est le club qui va monter, pas eux.

Si les PJ vont les voir à l'entraînement, ils découvriront que Nyasa attend les 22 joueurs dans les vestiaires, pour la troisième mi-temps. Elle ne fait pas ça spécialement en collaboration sur un plan de Beztok mais plutôt pour accroître son réseau de fidèles personnels. Elle s'est en effet installée dans la région, à Tédreux, et invite volontiers des démons à ces parties (une chaque soir).

Des anges auraient plutôt intérêt à la filer que de chercher à la zapper direct. D'ailleurs si une dispute semble éclater dans le stade, tous les footballeurs prendraient son parti, n'hésitant pas à en venir aux mains.

DE NYASA POUR BEZTOK

Interrogé à ce sujet, ce dernier révèle volontiers (INS) ou par la contrainte (MV) qu'une succube au service de Marie-Jolie organise des partouzes à une cadence intensive à Tédreux. Elle semble avoir pris sur elle de convertir toute la ville à ses pratiques. Ce soir, elle organise une soirée chez M. Favat, 3, avenue du général Paclair. Il évitera par tous les moyens de parler de la tremblote de St Guy, réservoir à fidèles potentiels qu'il couvre face à des anges ou qu'il n'a pas forcément envie de partager avec des démons.

TÉDREUX

Nyasa a découvert le bled un peu par hasard en rencontrant dans un peep show parisien un Tédreugeois ayant révélé de bonnes prédispositions à ses enseignements. Pour cause, les individus atteints de la Tremblote ne peuvent plus faire grand-chose de leur vie à part s'adonner au vice. De plus, le surmenage permanent dont ils sont victimes les

rend plus fragiles psychologiquement. Ainsi, les démons bénéficient d'un bonus de quatre colonnes lorsqu'ils cherchent à les tenter.

Nyasa, elle, a levé son pigeon pour se trouver une planque. Mais une fois sur place, le filon lui saute aux yeux et elle décide d'élire domicile à Tédreux. Commencant par se taper les voisins, elle utilise ensuite leur carnet d'adresse et devient rapidement l'habitante la plus populaire de la ville. Chaque soir, elle organise une partouze à thème dans un pavillon différent. Chez monsieur Dupin par exemple, c'est ambiance échange-giste pour plus de soixante ans. Chez les parents de Fred, quand ils ne sont pas là, c'est partouze timide pour post-adolescents. Petit à petit les soirées deviennent plus hardcore et plus intergénérationnelle, et Nyasa compte bien faire de Tédreux un temple dédié au sexe.

Elle a fini par tomber sur Beztok et Nobyl et leur organise de temps à autre une soirée pour initiés avec quelques autres démons de passage. Le zombi offert à Beztok a été oublié là par un Bifrons.

Une fois sur place, les PJ ne tarderont pas à découvrir la tremblote de St Guy. Les habitants claquent des dents ou bougent tout le temps la tête même si, à part ça, ils semblent se comporter normalement.

Maintenant selon le camp des PJ, les choses risquent de prendre une tournure un peu différente, on va donc diviser. Mais que ça ne vous empêche pas de lire la partie qui ne concerne pas vos joueurs, elle pourra peut-être vous être utile. En effet, la seconde partie du scénario est assez ouverte et dépend des actions effectuées par les PJ auparavant. Ceci implique une dose d'improvisation non négligeable, notamment pour adapter le comportement des PNJ à la situation et les options proposées pour un camp peuvent aussi fonctionner pour l'autre.

YOGTOGOTH (INS/MV)

Beztok en prison, il se dit que ça n'est pas plus mal. Il faut le comprendre, il n'y a rien de personnel à tout ça. Il ne veut pas spécialement lui faire la peau, il le sacrifie juste à sa cause. Le seul hic, c'est que Xael en se faisant rafler sa proie n'a pas eu, disons, sa dose de bonheur. Il a encore faim, donc se montre toujours méfiant face à l'ange de Mathias (de base il se méfie de cet archange). Yogtooth s'apprête donc à lui vendre Nyasa pour faire tourner la boutique.

En lui révélant ce qu'il se passe à Tédreux, Xael en prend un coup. Face à tant de vice, il est beaucoup plus prompt à faire front avec Blablael. En effet, jusqu'à présent le démon ne lui a révélé que les magouilles de Beztok, mais non les conséquences sur les alentours.

Par ailleurs, Yogtooth n'a pas prévu l'arrivée des PJ et va devoir adapter ses plans à ce nouveau problème. Il n'apprécie pas du tout de voir une bande d'opportunistes venir saccager ses grands plans machiavéliques, dont il est très fier. Bref, s'ils peuvent porter le chapeau à la place de Nyasa, ça n'est pas plus mal. Comme il s'apprête à la donner à Xael, il est souvent dans ses pattes et c'est de cette manière que les PJ le rencontreront (vu que leurs pistes mènent à la succube).

La soirée chez M Favat. Un grand pavillon avec des gens à poils à tous les étages de 16 à 65 ans. Ils font des trucs sales, et n'arrêtent pas de trembler des dents, peut-être parce que le chauffage n'est pas assez fort ? Yogtooth (en string cuir) sert des cocktails dans la cuisine, tandis que Nyasa en prêtresse habituelle du sanctuaire anime la soirée au premier étage.

La planque de Yogtooth. En périphérie de Pons-Mons, il s'agit d'une vieille usine de produit chimique désaffectée. Une bande de 15 bikers belges squattent le lieu, des truands humains en deal avec Nobyl qui attendent un camion de déchets chimiques

convoqués par un gang d'ukrainien. Notez bien qu'eux aussi sont atteints de la tremblote de St Guy.

BLABLAEL (MV)

Vous avez sans doute remarqué le bug possible, si les PJ zappent Nyasa au stade : ils risquent de ne pas remonter la piste jusqu'à Tédreux, donc de ne pas rencontrer Yogtooth.

C'est pourquoi, flashback sur le sporting club de Miton le Sec, si vous pensez que vos joueurs sont du genre à faire direct la peau à Nyasa (plutôt que de la suivre à la soirée chez Favat), faites-la accompagner de Blablael. Mais ne le rajoutez pas à la dernière minute (une fois qu'ils vous signalent qu'ils attaquent), ça serait déloyal. Sa présence s'explique par le fait qu'il surveille son nouveau pigeon de très près, histoire d'atténuer les imprévus, ce coup-ci. Et les PJ en sont un de taille. Donc, pendant l'entraînement, il est assis au milieu des tribunes, comme à son habitude, le costume blanc immaculé, les cheveux blonds et lisses et la petite croix autour du cou (Beztok et Nyasa adorent son look qu'ils trouvent particulièrement provoc).

À part ça, il ne sait pas à qui il s'adresse, donc il joue serré. Il s'imagine bien que les PJ *en sont*, mais de quel camp ?

Il a en effet deux auras à sortir, mais s'il commence par celle du démon, il va avoir plus de mal à baratiner qu'il est un ange de Mathias après. Donc, il tente de laisser les PJ sortir leur aura en premier. Il ne les invite pas à le faire, mais les branche plutôt sur le thème : « Si vous vous intéressez à cette histoire, il y a une soirée à Tédreux qui devrait vous permettre de comprendre... »

Si les PJ mordent à l'hameçon, il leur explique que la situation est très grave à Tédreux et qu'ils doivent venir eux-mêmes pour s'en rendre compte. Il leur demande de ne pas attaquer Nyasa car il a endormi sa méfiance et cherche à infiltrer son réseau. Par contre, il peut les introduire auprès d'elle en les faisant passer pour des connaissances et effectivement Nyasa tombe dans le panneau.

Son but est de les amener à la soirée chez Favat. Oui, parce que je ne vous l'ai pas dit, mais au second étage du pavillon, il y a Xael assis tout habillé sur un lit, la tête entre les mains, qui fait le vide pour ne pas massacrer tout le monde. Blablael l'a fait rentrer en douce et nie le connaître si Nyasa le repère.

Tandis que Blablael se trouve au rez-de-chaussée avec les PJ, il utilise en même temps son pouvoir de Télépathie sur Xael. Il tente de persuader les premiers que toute la ville est dans les mêmes dispositions et qu'il faut absolument ramener les brebis dans le droit chemin, un sacré boulot ! Au second, il fait à peu près la même tchatche, en lui suggérant de demander au supérieur de mission de venir sur les lieux pour lui faire prendre la mesure du problème.

Quant à Nyasa, elle est toujours entourée d'au moins dix témoins dévoués corps et âme.

L'objectif donc, c'est de faire se rencontrer Xael et les PJ sur place. L'ange de Georges bien cuisiné leur demande de convaincre le supérieur hiérarchique de venir illico. On l'a compris, ils ont le même patron, toutefois Xael n'est pas en très bon termes avec lui et sa mission consiste d'habitude à veiller sur la bonne éducation des têtes blondes de son établissement. Il n'a donc que peu de rapports avec lui.

Pour bien continuer dans la série PAC, Blablael contacte Nyasa par télépathie et lui fait un topo sur la situation : la place est bourrée de Youyou. Il a réussi à leur faire croire qu'il est de leur côté mais elle a intérêt à se tailler vite fait. Elle ne tarde pas d'ailleurs à s'enfuir, laissant le champ libre à Blablael. Si elle est capturée, il lui suggère par

Télépathie de donner la planque de Nobyl sans dire qu'il est le Nobyl en question.

En gros, l'arnaque va se dérouler sur plusieurs heures. Blablael met l'accent sur le côté humains en perdition auprès du supérieur (enfin, il tente de laisser les PJ faire de longues tirades dramatiques sur la situation). Cela peut durer plusieurs jours durant lesquels les anges œuvrent aux saluts de toutes ces âmes en perdition, en recherchant aussi Nyasa planquée chez un veuf du coin. Blablael attend que le supérieur se soit rendu sur place pour parler de Nobyl.

Le but est d'attirer tous les anges à sa planque. Soit c'est Nyasa qui lâche le morceau, soit si elle a réussi à fuir c'est Blablael. Il prétend qu'il a découvert un autre démon dans le réseau, un certain Nobyl de chez Uphir, et que la succube se terre sans doute là-bas. Mais avant ces révélations, il a appelé (par téléphone, ce sont de simples humains) ses belges pour préparer le terrain : les ukrainiens arrivent pour les doubler, ils doivent donc leur tendre une embuscade. Retranchés dans une station service à 500 mètres de là, dès que l'usine fait boom, ils viennent sur place et arrosent tout le monde à l'arme automatique. Boom ? Oui, le lieu est piégé. Sur place, l'ange de Georges va vouloir évidemment rentrer en éclaireur ; des PJ peuvent toujours l'accompagner, mais ils ont alors une maigre chance de s'en sortir (maigre).

Le plan idéal de Blablael se déroule ainsi :

- 1) Xael meurt dans l'explosion de l'entrepôt.
- 2) Le supérieur de mission à l'écart dans sa voiture est le premier à se faire attaquer par les belges.
- 3) Nyasa en liberté tente aussi de se le faire.
- 4) Les PJ survivants arrivent à éclater tout le monde et Blablael qui avait fait le tour du site pour prendre Nobyl à revers, réapparaît (invisibilité), plein de sang pour étrangler l'avant-dernier biker en circulation.
- 5) Le supérieur de mission est mort, les PJ font leur rapport et Blablael attend d'être cité dedans afin d'être convoqué au débriefing avec eux, rentrant ainsi dans les rouages de Notre-Dame. Comptez sur lui pour continuer à tenter de couillonner les PJ dans les scénarios à venir.

Bon maintenant, dès le sporting club de Miton le Sec, les PJ ont peut-être grillé le petit jeu de Blablael. Dans ce cas c'est la guerre ouverte. Il fait front avec Nyasa et arrive à persuader Xael que les anges sont des anciens de son réseau, des Emmanuel renégats. C'est eux, qui ont couvert Beztok en le faisant arrêter par la police, etc.

Comme dans l'option précédente, il tente d'attirer les PJ dans sa planque en utilisant Nyasa comme appât. Mais ce coup là, c'est bien eux la cible et ce n'est pas les Belges qui attendent les anges en embuscade, mais Xael.

NOBYL (INS)

Ici, il a moins de chance de se faire griller dès la première rencontre. Une fois que les démons ont rencontré Nyasa, c'est elle qui les invite à la soirée chez M. Favat où ils rencontrent Nobyl.

Là encore, son discours consiste à mettre l'accent sur la Tremblote de St Guy. Mais ici, il propose aux PJ de prendre leurs marques et d'utiliser leurs activités de domaine sur les humains. Parallèlement, il contacte par Télépathie Xael pour le prévenir que la place est infestée de démons et qu'il doit fuir par la fenêtre. Car l'ange de Georges, comme on l'a dit dans la rubrique précédente, est au deuxième étage, introduit en douce par Blablael et fait le vide pour ne pas massacrer tous ces pécheurs.

Nobyl n'est pas vraiment disposé à sacrifier sa planque et sa bande de bikers pour de vulgaires démons qui viennent lui mettre des bâtons dans les roues. Son objectif est de temporiser un peu. Si les démons se lancent dans des actions corruptrices, c'est parfait pour lui, l'augmentation de l'activité démoniaque grandit aussi les enjeux pour Xael. Une fois qu'il les aura éliminés grâce aux informations de Blablael, il sera d'autant plus disposé à le présenter à ses supérieurs. Pour cela, il tente de coller les PJ, essaie faussement de les aider dans leur enquête. Les démons ont peut-être réussi à faire libérer Beztok. Il est alors dans les parages, mais son objectif principal est de se faire Jacquard, le président de la commission.

A priori, les démons n'ont aucune chance de retrouver d'eux-mêmes Xael. Le seul indice qu'ils possèdent, c'est éventuellement le signalement d'une vieille peau fripée, plutôt maigre comme indice.

Mais justement, Nobyl va leur mettre Xael dans les pattes. À chaque partouze organisée par Nyasa, il est dans le secteur. Mieux, dès que les démons se séparent, Nobyl (s'il est au courant de leurs déplacements / localisation) envoie Xael pour les éliminer, les uns après les autres. Là aussi c'est maigre comme piste, mais les PJ finiront peut-être par soupçonner le démon d'Uphir. Ce dernier tentera d'épargner Beztok et Nyasa qui peuvent servir ses plans par la suite, ou au contraire de les éliminer aussi, dans le cas où ils représentent un soutien trop efficace pour le groupe de mission.

Si les PJ vont fouiller la planque de Nobyl (connue de Nyasa et Beztok) ils trouveront dans le débarras qui lui sert de bureau une liste des établissements catholiques privés de la région (notez qu'il faut éviter / se débarrasser des belges) assortie d'une série de photos d'une vieille peau fripée, à la sortie de la chapelle, portant la mention : « *St Migeon, 16h* ». Ces photos ont été prises au moment où Yogtogothe cherchait un pigeon chez les anges.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Nobyl n'a pas gardé ses indices pour faire la preuve de sa culpabilité, mais comme élément de dossier à envoyer à la hiérarchie démoniaque si Xael grille son double jeu. De nuit, l'établissement, huit bâtiments répartis sur plusieurs hectares de terrain, est très calme. Il y a bien un internat, mais Xael loge seul dans l'aile administrative de St Migeon, un terrain de jeu idéal pour régler ses comptes.

Le scénario peut se conclure avec la mort de Xael, sans que les démons n'arrivent à déceler la part de responsabilité de Nobyl. Toutefois si l'ange est en danger, Nobyl vient lui prêter main forte, au mépris de sa couverture, car il tient beaucoup à son pigeon. Il se peut simplement que le démon de Zanag arrive trop tard sur les lieux de la baston et que Xael emporte dans son plop les informations qu'il détient (Nobyl est un ange de Mathias infiltré qui l'a mis sur la piste de la Tremblote de St Guy).

En conclusion, Nobyl tente alors de rester pote avec les démons. Ceux-ci peuvent très bien participer à la table de MA ouverte par Nyasa sur Tédreux. Nobyl les accueille à bras ouverts dès qu'ils ont besoin d'une planque (n'oublions pas le décollage et l'atterrissage des avions sur l'aéroport voisin de Roissy, toutes les cinq minutes, qui mettent les nerfs à l'épreuve). Le démon de Zanag tentera alors d'infiltrer leur prochaine mission, et de se faire copain avec les anges présents.



CONCLUSION

MV

Ne laisser aucune trace de Jean-Guy le zombi	+1 PA
Par démon éliminé	+1 PA
Trouver une solution contre la Tremblote de St Guy	+3 PA
Avoir la preuve de la véritable identité de Blablael	+2 PA
Plop du supérieur hiérarchique	-2 PA

INS

Ne laisser aucune trace de Jean-Guy le zombi	+1 PA
Faire sortir Beztok de prison	+1 PA
Ou blanchir Beztok	+2 PA
Éliminer Xael	+1 PA
Avoir la preuve de la culpabilité de Nobyl	+2 PA

PERSONNAGES

Yogtogothe, démon de Zanaq de grade 1, alias Nobyl, démon d'Uphir de grade 1, alias Blablael, ange de Mathias de grade 1.

Un physique agréable et un look vraiment angélique (costard blanc, cheveux blonds et lisses, petite croix autour du cou). Nobyl / Blablael se donne des allures de charmeur mystérieux au premier abord. Ensuite, il se montre très serviable, trop peut-être. Pour jouer sa couverture de démon d'Uphir, il se balade avec plusieurs bidons de produits chimiques dans son coffre et les utilise fréquemment dans son bain, surtout lorsqu'il se trouve dans la planque d'un autre démon.

Yogtogothe adore traumatiser les humains mais faire le maal pour lui, c'est aussi enterrer ses collègues. Sa croisade est très individualiste.

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

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 5, Baratin 6, Conduite 3, Culture générale 3 (écologie 4), Défense 5, Discussion 4, Discrétion 3, Enquête 5, Informatique 3, Intimidation 3, Savoir militaire 1 (explosifs 3), Savoir occulte 1 (procédures angéliques 3), Tir 2 (armes automatiques 6), Prendre un bain 5

POUVOIRS

Apparence angélique 4+, Invisibilité 1, Télépathie 1, Non-détection 3 ; mini uzi maudit (précision +0, puissance +6)

COMBAT

18 PP, 7 PF, BL 5/BG 10 /BF 15/MS 20

Beztok, alias Monsieur Rotand démon de Mammon de grade 1

Un gros beauf colérique plutôt rougeaud de visage. Il ne se montre jamais aimable et distribue les liasses de billets et son pouvoir de Corruption à tout bout de champ. Sans fric, il n'est que l'ombre de lui-même, apathique et flasque (comme en prison par exemple).

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

TALENTS

Aisance sociale 6, Baratin 5, Culture générale 1 (finance 6), Défense 3, Discussion 6, Enquête 4, Informatique 2, Intimidation 3, Métier (patron 4)

POUVOIRS

Corruption 4, Graisse 1, Protection de l'âme, Télépathie 1

COMBAT

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

Nyasa, succube au service de Marie-Jolie

Voix aiguë et forte, accent parisien prononcé. Toujours indécente et en générale à poil en dessous de son imper en cuir, elle ne pense qu'à ça et ne recule devant aucun challenge relatif à son domaine. Se taper un ange en fait partie ! Pour les démons qui s'intéressent à son office, elle distribue ses soins et, travers professionnel, ses orgasmes mortels (version « esclave sexuel ») mais à part ça, pourrait se révéler être une alliée sur le long terme.

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

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 4, Athlétisme 5, Baratin 4+, Conduite 4, Corps à corps 6, Défense 7, Discrétion 4, Kama sutra 7, Séduction 7

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 2+, Caméléon 1, Charme 3, Membre exotique (queue barbelée), Orgasme mortel 4

COMBAT

19 PP, 6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Xael, alias Mme Quepac, directrice de St Migeon, ange de Georges grade 1

Une vieille peau fripée, toujours à fusiller du regard ses interlocuteurs. Plus le temps passe, plus Blablael exerce un ascendant sur lui. Il est en effet un peu dépassé par le temple du vice de Tédreux et ne sait pas trop comment réagir, à part en massacrant tout le monde.

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

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 8, Conduite 4, Combat 3 (épée 8), Corps à corps 4, Culture générale 3 (histoire 4), Défense 7, Discrétion 4, Discussion 4, Enquête 5+, Intimidation 8, Métier (directrice d'école 4)

POUVOIRS

Colère divine 2, Détection du mal 2+, Jet d'eau bénite 2+, Vitesse 1 ; épée bénite mineure (précision +2, puissance +4), couverture (directrice d'école)

COMBAT

20 PP, 9 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

Fan club de Nyasa

Footballeurs de Miton ou habitants de Tédreux atteints de la Tremblote, ils sont totalement sous le charme de la succube, la défendant au mépris de leur vie.

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

TALENTS

Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 2, Métier (selon 2), Aduler Nyasa 3+

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10



Bikers belges

Ils boivent des bières, font de la moto et astiquent leurs armes automatiques. De vrais gangsters. S'ils sont témoins de l'utilisation de pouvoirs, ils chargent quand même, parce que c'est ce qu'ils savent faire le mieux.

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

TALENTS

Baratin 3, Conduite 3, Corps à corps 2+, Défense 2, Tir 1 (armes automatiques 3)

COMBAT

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



SCÉNARIO MV

LA RENVERSANTE SEXUALITÉ DES CHAUVESSOURIS

Si un matamore d'en face décide sur un malentendu de régler leur compte à deux de ses compagnons d'armes, ce n'est pas le problème des forces du Bien. Sauf bien sûr si sa vengeance risque de fouler au pied le principe de discrétion et de coûter la vie à un bon paquet d'innocents...

Au cours de ce scénario, les joueurs devront éviter un carnage, ce qui leur demandera de marier finesse et... force de frappe !

Notez que l'action située à Panam est aisément adaptable dans une autre ville à condition qu'on y trouve des restaurants russes et des bat-caves (facile !).

LE MANQUE DE SAVOIR-VIVRE TUE

Laslov et Benedict, chevaliers de Samigina, forment avec Wolfgang, de Caym, et Ranis, de Kobal, le groupe de mission Z-36 bis, une équipe efficace mais peu soudée.

Ludmilla, baronne des armées vampiriques, donne un jour une fête où sont conviées pas mal d'huiles des forces du Mal. Elle invite le groupe de retour d'intervention pour mettre un peu d'ambiance. Les bas gradés sont souvent si truculents. Tout se passe bien sauf que, passablement aviné, Wolfgang pince les fesses de la grade 3 en fin de soirée. La baronne Ludmilla qui en a vu d'autres ne s'offusque pas sur le coup mais signale le surlendemain le geste déplacé à Severlator, capitaine d'Andromalius, qui lui aussi aimerait tâter le postérieur de la gironde démonsse. Jaloux, il décide de convoquer Wolfgang la semaine suivante pour lui rappeler deux ou trois vérités bien senties sur la hiérarchie.

Les choses auraient pu en rester là, sur une bonne engueulade, sauf que le démon de Caym, en recevant la convocation, prend peur. Il a

fait pas mal de bêtises dans sa carrière et, en bon parano, s'imaginer que la fin est venue. Ses collègues ont dû tout balancer à leurs supérieurs. Il va se faire rétrograder au statut de familier et rentrer à Dis pour y zoner le reste de l'éternité dans une cage. Anéanti par cette idée, il calcule qu'il lui reste cinq jours avant de rencontrer le grade 2 d'Andromalius et se jure de les mettre à profit pour ne pas retourner en Enfer seul. Balancer sur ses collègues ? Inutile, ils ont dû monnayer leur pardon en échange de révélations sur lui. De plus, ce serait indigne d'un vrai guerrier.

Après avoir dédié un dernier haïku à son cher Gévaudan, Wolfgang fonce vers Paris avec armes et serviteurs, s'arrêtant à Poitiers pour faire le point avec Ranis en qui il a encore confiance. Ce dernier ne le détrompe pas et au contraire fait mine de soutenir moralement sa démarche suicidaire, trop content de s'en tirer sans embrouilles. Il ne l'aide pas non plus et quand le soir même, Wolfgang arrive à Paris, il ignore les adresses exactes de ses collègues.

LA MENACE QUI VENAIT DU 48

Le lendemain matin à six heures pétantes, les PJ sont réveillés par un coup de fil. Ils sont convoqués immédiatement à l'hôpital de la Pitié Salpêtrière, Paris 13e.

Sheila Migraine, en plus d'être chirurgien, est grade 2 de Guy. Elle a passé la nuit à sauver puis à veiller une gamine de 16 ans à demi-éventrée et se révèle très nerveuse, limite désagréable. Elle souhaite que les PJ interrogent la jeune fille au look « gothique » avec douceur mais qu'ils arrivent à savoir qui lui a fait ça et pourquoi ? Elle s'appelle Camille Ducoin, on l'a retrouvée vers deux heures et demie du matin, passage de la Main d'or, non loin de Bastille. Sheila en est sûre, au vu de ses blessures, ce sont des griffes d'en face qui ont fait ça !

Au fait, si jamais nos braves anges ont cinq minutes après l'interrogatoire, ils seraient bien aimables de retrouver le coupable et de lui faire manger ses dents. De toute façon, assure-t-elle, elle connaît son monde à Notre-Dame et la mission sera avalisée dans quelques heures. C'est vrai, et les PJ feraient bien de gagner du temps. Cela dit, ils sont libres de buller jusqu'à ce qu'ils reçoivent vers midi un message officiel leur ordonnant de prendre l'affaire en main.

La petite Ducoin est une gosse attachante mais hélas égarée sur les routes du non-sens adolescent : trop maquillée, habillée tout en noir avec des symboles bizarres, elle est toute souillée des péchés de la jeunesse moderne.

Après avoir passé la soirée au bar « Les Énergés », rue de la roquette près de Bastille, Camille rentrait gentiment chez ses parents dans le 20e quand des types à l'accent du sud l'ont agrippée et questionnée dans une ruelle sombre. Ils voulaient connaître l'adresse d'une de ses copines, Elsa, et ont fini par l'ouvrir en deux. Non, elle ne se souvient pas de combien ils étaient, ni de s'ils ont parlé dans un langage bizarre, quelle drôle de question ! Elle ne sait pas non plus avec quoi ils l'ont entaillée mais croit se souvenir qu'elle a craché l'adresse. Elsa était dans le bar ce soir là et est restée plus tard qu'elle. Camille ne la connaît que depuis deux semaines mais assure qu'elle est très cool, qu'elle vit avec un vieux gothique (environ 25 ans !) super sympa et que le couple fait souvent des fêtes chez lui. Elle les a rencontrés par Georges-Pascal, un pote de lycée.

L'interrogatoire sera délicat car la gamine est traumatisée par ses coups et inquiète pour sa copine. Sheila en bonne servante de Guy ne laissera pas les PJ la malmenner.

ENCORE UN INDICE A LA CON !

Tôt au tard les joueurs vont devoir se coltiner l'enquête et ses conséquences. Avouons-le, ils seront peu aidés. Suite à un canular téléphonique de Kobal, tout le monde à Notre-Dame est convaincu que Furfur va s'incarner sur Terre au cours du concert que Johnny Hallyday donne le samedi même au stade de France, pour fêter le 50^e anniversaire de sa première chaude-pisse. C'est bien sûr grotesque, mais la menace est prise très au sérieux par les forces du Bien qui sont affairées à mettre au point une sécurité incroyable autour de l'idole des moins jeunes. L'opération (nom de code : Bernadette) occupe pratiquement tous les services liés au conseil offensif sur la capitale. Les PJ ne pourront donc pas obtenir d'aide de ce côté là jusqu'au dimanche matin. Toute demande de renfort n'aboutira

qu'à l'envoi d'un certain Norbert Beaugland pour les seconder. La police sera elle aussi absorbée par l'opération Bernadette jusqu'au dimanche matin et son inefficacité habituelle est redoublée. À partir du dimanche dans la nuit, les PJ pourront recevoir une aide proportionnée à l'ampleur des événements, c'est-à-dire à leur merdouillage.

Ils peuvent enquêter sur Camille Ducoin : la gamine dit vrai et n'a rien à se reprocher si ce n'est d'essayer d'imiter la vie nocturne dissolue de ses copains de lycée. Elle habite chez ses parents, n'a pas de petit ami et ne se drogue pas. C'est pour essayer d'y remédier qu'elle a décidé d'être gothique.

Comme à ce stade les PJ nagent dans la semoule, ils voudront sans doute se renseigner sur Georges-Pascal et les copains de Camille : bonne idée, ils sont détaillés un peu plus loin.

En débarquant chez Elsa, au 8, rue Léon Frot, les PJ tomberont sur la police en la personne de l'inspecteur Norbert Beaugland, ange de Jean-Luc. Il leur expliquera qu'une locataire a trouvé le matin même la concierge égorgée à côté de l'ascenseur. Il s'est



SCÉNARIOS ET ANNEXES

foulé d'une petite Psychométrie qui lui a appris que son agresseur avait la forme d'un loup humanoïde et l'accent du sud. Il fait depuis de son mieux pour étouffer l'affaire, convaincu que Notre-Dame va mettre un groupe sur le coup. Il n'a pas constaté d'effraction dans l'immeuble autre que celle commise sur la porte d'entrée, il est vrai qu'il n'a pas cherché non plus. Norbert, ravi de voir les PJ arriver, leur refile le dossier avec hâte: il doit déjeuner ce midi chez sa mère Porte de Champerret. Si à l'avenir les personnages font appel aux compétences de la hiérarchie, c'est systématiquement l'inspecteur Beaugland qui s'y collera.

- Le corps de Mme Perez, la gardienne, est consultable à la morgue avec un peu de débrouillardise. Égorgée d'un coup de griffes, elle a eu le bon goût de mourir en silence car personne dans l'immeuble n'a rien entendu. Professionnelle jusqu'au bout des ongles, la pauvre Mme Perez a gardé dans son petit poing crispé une poignée de poils qui ressemblent à s'y méprendre à des poils de chien. Après analyse, il ne donneront rien du tout.
- La locataire qui l'a trouvée, Mlle Étienne, n'a rien à voir avec le reste de l'histoire et n'a jamais parlé aux petits jeunes du 5^e, Elsa et Laslov. C'est une commerciale honnête et sans histoire.
- La porte d'entrée de l'immeuble, comme celle des « petits jeunes », a été crochetée (grade 1 de Janus ou jet d'Intrusion pour le voir).

L'appart d'Elsa et Laslov frappe par son vide et sa saleté. La déco, faite d'affiches de *Dracula* et de posters de groupes riant tels que Christian Death ou Joy Division, met en valeur l'absence totale de meuble. Seul, trône dans la chambre un immense lit à baldaquin moisi qui se révèle dissimuler un large cercueil vide, pour peu qu'on le malmène ! Le frigo ne contient que des chips et de la vodka. Un peu de tout jonche le sol, on ne sait pas trop si l'appart' a été fouillé où si les habitants sont vraiment bordéliques (en fait, c'est un peu des deux).

Au milieu du foutoir on peut trouver :

- Un ordinateur portable avec modem. S'il est connecté, il recevra un mail qui aurait pu éviter bien des soucis à ses propriétaires. Et qui sera la meilleure source d'info des joueurs pour comprendre l'histoire. Cf. annexes. Il permettra aussi d'écrire de jolis mails au fan club des deux vampires qui vivent ici. Pour le reste, pas de dossier croustillant dans la mémoire.
- La carte du pittoresque restaurant russe « Le Goulag de Popof » qui a servi à faire des filtres de joints. Le numéro de téléphone écrit dessus est hélas déchiré...
- De nombreux flyers de soirées style « Bal des vampires » ou « Crucifixion Party ». La prochaine, « Club des damnés », se donne samedi au « Nosferatu Bar » dans le 20^e. Tout un programme.
- Un petit mot écrit d'une belle encre et cloué au mur par un poignard : « Le sifflement du serpent n'inquiète pas la digestion du tigre ». Une menace à peine voilée qui en dit long sur la supériorité spirituelle de l'adversaire.

Après avoir visité l'appart de Laslov et Elsa, les PJ devraient commencer à comprendre un peu mieux ce qu'il se passe. Sheila Migraine les appellera régulièrement pour suivre leur enquête et leur mettre la pression ; n'hésitez pas à vous en servir pour aiguiller les joueurs. Dès qu'ils lui auront exposé la situation, elle redéfinira la mission. Les anges devront toujours retrouver le coupable (Wolfgang), mais surtout éviter qu'il ne fasse des vagues et des victimes innocentes.

ANNEXE 1: LA BOÎTE MAIL DE LASLOV

Laslov et Elsa effacent leurs vieux messages mais ces deux-là datent de la veille et n'ont pas encore été lus :

From : Ranis@bonnesvannes.com

Sujet: Wolfgang est un con

Salut Laslov, je viens d'avoir la visite de Wolfgang qui monte à Paris avec ses loups-garous pour vous rendre visite. Il semble avoir des problèmes avec l'administration et paraît convaincu que Benedict et toi l'avez balancé pour toutes ses conneries. Évidemment, je lui ai fait croire que je ne connaissais ni ton adresse ni celle du resto de Bene.

Dans l'assurance que vous saurez gérer cette crise passagère, ton ami,
Ranis

P.S. Bonne chance tout de même.

From : Georges-Pascal@tropdark.fr

Sujet : Samedi soir

Salut L-sa et Laslov, bien la teuf ? moi ça va. com je vous AV 10 G inviT plein de potes à la soirée au Nosfé. Ça va être d'enfer. J.

A samedi,
GP

PS : Elsa, tu vas à quelle heure chercher Laslov à Montparnasse samedi ? Je serai dans le coin alors on pourrait peut-être boire des bières ts les 3 ?

EN ATTENDANT LA BOUM DES GOULES

Assez vite, les PJ risquent de vouloir enquêter sur les fréquentations de Laslov. Cette vieille feignasse romantique a pour tâche de recruter des suivants parmi la jeunesse gothique. Dandy obsessionnel et mondain compulsif, il s'est fait une notoriété dans les soirées pseudo-vampirico-cold wave de l'Est parisien et commence à voir les résultats de son travail de noyautage. Il partage ses proies et son cercueil avec Elsa sa servante, vampire qui le seconde efficacement.

Ce ne sera pas difficile de contacter ses recrues, Camille était sur le point d'être enrôlée dans la bande quand les loups-garous lui sont tombés dessus. Elle connaît bien Georges-Pascal, l'un des membres (dont les PJ ont l'adresse mail s'ils ont fouillé l'appart).

Laslov et Elsa entraînent le groupe chaque jour un peu plus loin sur la voie du Mal. Pour l'heure, ce sont juste de gentils batcaves qui habitent encore chez leurs parents et vont au lycée. Certes, ils boivent, copulent et se droguent mais ne sont pas damnés pour autant ; les PJ sont là pour les sauver et non pour les massacrer. Les jeunes gens cacheront mal leur admiration pour leur chef et sa jolie « petite copine ». Tous voient en Laslov un grand frère synpa et dans le coup ; aucun n' imagine que sous son accoutrement de vampire se cache un vrai suceur de sang. Sans nouvelle de leurs leaders, ils s'apprentent à se rendre à la soirée « Club des Damnés » au Nosferatu.

Mis face à l'évidence, leurs réactions varieront entre incrédulité et consternation, mais à moins que les PJ soient plus séduisants, ils risquent de conserver leur fascination pour le couple de vampires, ce qui serait un échec pour les forces du Bien. Présenter Laslov et Elsa comme des criminels sadiques serait une approche plus efficace et plus discrète mais assez dure à faire passer. Leur dire que le couple court un vrai danger, comme dans les films, est sans doute la meilleure solution pour les manipuler. Reste qu'il sera très difficile de dissuader les gothiques d'aller à la soirée du samedi, surtout s'ils pensent que quelque chose d'excitant va s'y passer. Enfin, si les PJ s'y prennent mal, les jeunes penseront qu'ils sont de la police et, jouant les fiers à bras, ne voudront rien dire.

Sinon, ils savent que Laslov est parti à Rennes voir un ami et qu'il revient le samedi, arrivant dans l'après-midi à Montparnasse. Ils ignorent par contre à quelle heure. Ils ne savent pas non plus où est Elsa...

En réalité Georges-Pascal sait très bien où elle se terre : chez lui ! Ses parents sont en vacances, et il en profite pour héberger la belle Elsa avec qui il couche depuis quelques jours. Personne n'est au courant car il craint les réactions de ses potes et encore plus celle de Laslov. Il a même envoyé un mail bidon pour faire croire à Laslov qu'il n'a pas vu Elsa durant son absence. Il ignore que ce dernier est non seulement au courant, mais qu'il est même à l'origine de cette liaison qui vise à pervertir un peu plus le pauvre GP. Le goth fera de son mieux pour empêcher les PJ de mettre la main sur sa « maîtresse » mais la tiendra au courant. Ce n'est qu'un pitoyable mortel amateur de musiques déprimées et il ne devrait pas tromper très longtemps un ange du seigneur observateur ou psychologue.

Laslov, lui, est bien à Rennes, au séminaire « Quel vampirisme pour le 3^e millénaire ? » qu'organise l'incontournable baronne Ludmilla. Il arrivera en touriste à 15h03 à Montparnasse sans avoir pris la peine d'écouter les éventuels messages d'Elsa ou de ses recrues. S'il apprend à ce moment-là que des gens rôdent autour de son groupe, il ne changera rien à son planning et ira à la soirée, mais il appellera tout de même la baronne pour qu'elle lui envoie des renforts. Ces derniers, deux vampires, n'arriveront que le dimanche, c'est-à-dire trop tard.

Si vraiment les choses tournent au vinaigre, Laslov et Elsa fileront se réfugier chez Benedict. Ils n'hésiteront pas un seul instant à saigner l'un de leurs admirateurs pour se refaire une santé en PP.

Si les événements conduisent les PJ jusqu'à la soirée « Club des Damnés », sachez qu'elle se tient proche du périphérique, dans un bar-boîte du 20^e qui fait l'entrée gratuite. Ambiance noire et horreur naturellement pour accueillir les deux cents adeptes de cold wave et de maquillage qui se présenteront. Le service d'ordre se limite à deux videurs et la musique va de l'indus au métal en passant par les derniers tubes d'un Robert Smith plus bedonnant que jamais. À part Laslov et Elsa, il n'y aura pas de présence démoniaque parmi les gothiques.

L'EXISTENCE TRÉPIDANTE DE BENEDICT VERMILLON

L'autre piste dont disposent les PJ est cette carte déchirée du « Goulag de Popoff ». Le classique restaurant russe près de l'hôtel de ville les conduira dans les bras de Benedict qui y officie comme sommelier. Jaloux de la bande de Laslov, il a fait croire à ses compagnons d'armes qu'il en est le propriétaire, ce qui amènera Wolfgang à essayer de détruire l'établissement.

Benedict est un vampire old school qui ne se compromet pas avec des adolescents déguisés en croque-morts. Sonia Sadomasof, l'une des serveuses, est sa maîtresse et sa proie depuis plusieurs années. Elle connaît sa vraie nature et lui sera fidèle jusqu'à la mort. Elle accueille le démon dans son deux pièces du boulevard des Batignoles. C'est la grande faiblesse de Benedict, il aime réellement Sonia et c'est bien la seule créature qui trouve grâce à ses yeux. Il se refusera à l'abandonner, ce qui risque par exemple de l'empêcher d'utiliser son corps gazeux pour s'enfuir. Si elle meurt, Benedict n'aura pas de repos avant de l'avoir vengée. C'est beau l'amour !

Benedict déteste Wolfgang et se félicitera de sa disgrâce si on lui en parle. Il méprise aussi Laslov, et les deux démons n'ont pas coutume de se rencontrer entre deux missions. Si le dandy ténébreux vient frapper à sa porte, il lui ouvrira tout de même et les deux tenteront de liquider leur collègue de Caym. Il faudrait cependant que Laslov comprenne vraiment la menace qui les guette pour que ce pacte ait lieu. C'est pas gagné, Benedict risque d'être mort avant.

Retors, le serviteur de Samigina essaiera d'amadouer les PJ s'ils lui tombent dessus brutalement et peut leur proposer une alliance de courte durée contre Wolfgang, n'hésitant pas à leur servir le bon vieux coup du démon amoureux qui rêve de passer renégat pour fuir avec sa belle. C'est un grossier mensonge et il leur faussera compagnie dès qu'il le pourra.

De loin le plus malin des protagonistes de cette histoire, Benedict n'utilisera la force que s'il est acculé avec Sonia ou pour la venger. Sinon, il jouera sur la gamme de l'entourloupe et préférera la fuite à une mêlée incertaine. On peut trouver ce charmant démon dans deux endroits : au restaurant et chez Sonia.

Le « goulag de Popoff », ouvert tous les jours de onze heures à quinze heures et de dix-neuf heures à minuit, propose dans un décor romantique à mourir, de succulents coulibiacs de saumon servis par un personnel en tenue vaguement traditionnelle. Quand Benedict bosse, on peut le trouver à la cave au milieu d'un bon millier de bouteilles, il suffit juste de le demander gentiment à l'entrée. Le sous-sol en pierre taillée lui offre une issue vers les égouts, à condition qu'il soit en forme gazeuse (c'est juste une fente). Le restaurant est assez rempli aux heures des repas et il vaudrait mieux que les PJ évitent de s'y battre s'ils veulent éviter la rubrique des faits divers. Benedict, qui est vert de ne pas avoir été invité au séminaire de Rennes sous prétexte qu'il ne manipule pas assez d'humains, s'est fait porter pâle ces derniers jours. Il ne revient travailler que le vendredi soir.

Si les joueurs passent avant son retour, ils tomberont sur Yvana Guépéou, la patronne du lieu, une quadragénaire mondaine et stressée au fort accent russe. Si on lui demande si elle a vu des gens avec l'accent du sud, elle se moquera des personnages en expliquant qu'elle a quand même beaucoup de clients, dont de nombreux touristes, et qu'elle ne fait pas très attention à ces choses-là. À la première question sur Benedict, elle leur enverra Sonia qui aura du mal à masquer son trouble. Elle essaiera de dissimuler qu'il vit chez elle, ce que tout le monde sait au restaurant, et jouera les innocentes mais il est peu probable qu'elle parvienne à duper vos joueurs. Si leur attitude lui fait penser que son amant vampirique est en danger, elle essaiera de le prévenir coûte que coûte.

Dans le box d'un mètre sur deux que Sonia loue à la cave, Benedict a installé un couple de chauve-souris dans l'espoir secret de monter

SCÉNARIOS ET ANNEXES

un élevage. Hélas, les délicates créatures sont déprimées par la captivité et refusent de se reproduire. Benedict passe donc le plus clair de son temps libre au sous-sol à leur jouer du violon pour leur remonter le moral.

De jour, il y a peu de chance que les PJ trouvent quelqu'un pour leur ouvrir. S'ils décident de pénétrer dans l'appartement comme de vulgaires sauvageons, ils ne seront pas déçus : des draperies rouges et noires qui dégueulent d'un piano à queue, un cercueil encadré de bougies, des épées aux murs, des braseros, des chaînes, une fausse cheminée et une vraie peau d'ours ! Un test de fouille bien mené permettra même de découvrir une boule à neige avec un petit Dracula en plastique dedans. Mis à part les accessoires en latex de Sonia Sadomasof, il n'y a bien que la photo sur laquelle le groupe de mission Z-36 bis au grand complet pose en treillis sur fond de jungle (et oui, il y en a que leur administration envoie en voyage !) qui présente un intérêt. Pas d'armes, pas de drogue, c'est un couple rangé.

De nuit, Sonia dort à côté du cercueil et Benedict dedans. Ils n'aiment pas qu'on vienne troubler leur nid d'amour et n'ont pas coutume d'ouvrir leur porte à des inconnus en ces temps d'insécurité galopante.

LE DERNIER DES SEPT SAMOURAÏS

Rusé mais con, Wolfgang, le grand méchant loup de l'histoire, est très bœuf pour un démon de Caym. Adeptes d'une forme de Zen maison, il se prend pour un samouraï des temps modernes et a entraîné dans sa folie meurtrière les précieux serviteurs que son prince a eu le tort de lui confier.

Durant le scénario, il passera le plus clair de son temps à méditer en lotus dans la chambre d'un motel de banlieue, ne sortant le bout de son nez que pour attaquer. Il estime n'avoir plus le temps d'être discret et ne se souciera pas des cadavres qui joncheront sa route. Dans le coffre du vieux break avec lequel il circule, il a entassé des fusils à pompe, des grenades et même un M16, coûteuse artillerie qu'il compte enfin rentabiliser lors de son week-end à Paris. Comme il n'est pas qu'à moitié cinglé, il a aussi amené de quoi faire une bombe artisanale. C'est heureusement un très mauvais artificier.

Les deux familiers dont il a la garde se voient comme ses disciples spirituels. Plus habitués à la Lozère profonde qu'à Panam, les serviteurs feront pas mal d'entorses au principe de discrétion pour débuser « les félons qui ont trahi leur senseï ». Ils suivent eux aussi une espèce de Reader Diggist du code du bushido et préféreront se donner la mort plutôt que d'être pris.

Quand Wolfgang débarque à Paris, ses seules pistes sont le nom du restaurant de Benedict et celui du bar où Laslov lui donne rendez-vous quand ils doivent se voir dans le cadre d'une mission. Ce dernier, situé dans une rue dont le nom lui évoque le calme de Bagdad au petit matin, lui semble prometteur. Bonne pioche. Elsa s'y trouve le soir même avec quelques gothiques de sa bande, mais sans Laslov, ce qui perturbe ses plans. Wolfgang, qui les espionne à distance, suit avec ses familiers la première personne du groupe à quitter le rade. Il s'agit, vous l'aurez compris, de Camille. Après lui avoir fait cracher l'adresse et l'avoir laissée pour morte, le démon de Caym décide de se rendre chez Laslov pour lui tendre une embuscade. Hélas, nos matamores, qui ont oublié de faire avouer le digicode à la gamine, font du bruit en passant la porte de l'immeuble, ce qui réveille la gardienne et

accélère les événements. Wolfgang a à peine eu le temps de s'introduire dans l'appartement silencieux quand l'un de ses loups-garous qui fait le guet doit éliminer la concierge et sonner la retraite. Il a quand même eu le temps de trouver un des flyers de la soirée du samedi. Il pousse même le vice jusqu'à laisser un avertissement à Laslov sous la forme du petit poème. Accros des sentences façon « Même le vol de la grue gracieuse s'incline devant la justice de l'aigle », le démon de Caym n'hésitera pas à en distribuer plus si le cœur vous en dit.

Son plan prend forme, il est brutal et assez voyant. Aux joueurs de le faire échouer.

Le vendredi midi, les trois Lozériens déjeunent incognito au « Goulag de Popoff » sans y voir Benedict. Ils repèrent par contre Sonia, que Wolfgang a déjà vu en photo.

Le samedi midi, ils reviennent et placent aux toilettes une bombe censée détruire le restaurant, qui se révèle être un pétard mouillé : à peine deux blessés graves. Wolfgang, qui assiste à l'explosion du trottoir d'en face, profite de la confusion créée pour rentrer et essayer de kidnapper Sonia. Il tombe sur Benedict, tue les deux amants et prend la fuite avant même l'arrivée des forces de l'ordre. Si cet événement se produit, c'est très mauvais pour les joueurs, la presse se rue sur l'affaire, mais ils pourront disposer par la suite du portrait-robot du démon psycho. Le soir même, il débarque avec son gang armé jusqu'aux dents à la soirée « Club des damnés », fracasse les videurs et taille sa route jusqu'à Laslov à coup de griffes et de gun. Bilan chez les gothiques : cinq morts et seize blessés graves. Elsa meurt en couvrant la fuite de son maître qui s'en sort sain et sauf. Encore une fois, les loups-garous réussissent à plier boutique avant que la police ne débarque et reprennent directement la route vers le Gévaudan. Le lendemain, la tuerie disputera la une des journaux à l'attentat. Chez les anges comme chez les démons, tout le monde est à cran, surtout les personnages qui seront tenus pour responsables de ce gâchis. Quand dans la journée du dimanche Wolfgang arrive chez lui, il tombe sur un comité d'accueil dépêché en urgence par Caym. Abattu sans sommation, le grand méchant loup zen rentre en Enfer la queue entre les jambes. Rétrogradé au rang de familier, il n'en reviendra pas avant quelques millénaires.

LA NUIT DU CHASSEUR

Bien sûr vos PJ risquent de planter ces grossiers stratagèmes, c'est même tout le bonheur qu'on leur souhaite. Au moindre problème Wolfgang réagira très vite en montant d'autres combines pour liquider les deux vampires.

Le trouver sera impossible au début du scénario. Malgré son style puisé dans un visionnage trop intensif de John Woo, le démon n'a pas laissé de traces. Dès qu'il frappe à nouveau, il devrait par contre être possible de le pister jusqu'à sa tanière, un F1 sordide avec vue sur le périph'. D'autant que le véhicule qu'il utilise, un vieux break vert immatriculé dans le 48, ne passe pas inaperçu.

Les anges pourront profiter de l'aide de Sheila et de Norbert s'ils les sollicitent. La première n'est pas si mauvaise bougresse et acceptera volontiers de les recoudre (Guérison 4, 21 PP). Le second, engagé dans la police par admiration pour Alain Delon, pourra apporter le secours de son insigne respectée et le concours de son incompétence redoutée : en gros, plus de droits mais pas plus de moyens.

Si le scénario tourne au cache-cache meurtrier en ville, vous risquez d'avoir à improviser pas mal de scènes.

Gardez en vue les points suivants :

- Les PNJ ne sont pas omniscients et leurs plannings sont autonomes. Ainsi l'absence d'un des vampires sur le lieu prévu de sa mort n'empêchera pas l'attaque de Wolfgang. De même, si les PJ suppriment Laslov, Benedict ne sera a priori pas au courant. Et réciproquement.

- Même si Wolfgang est con, il n'est pas débile. Il se retirera d'un assaut si les choses tournent mal. S'il découvre que les PJ sont sur ses traces, il les fera suivre par l'un de ses familiers mais ne se concentrera pas sur eux. Il pensera que sont des agents d'Andromalius venus le surveiller, ce qui lui fera mettre les bouchés doubles. Ajoutons qu'en « vrai guerrier », il ne négociera avec personne. Par contre, même s'il est généreux en effets spéciaux, il ne se lancera pas dans une baston en pleine ville si l'enjeu n'en est pas la mort d'un de ses collègues. Il préférera fuir et se ménager en vue de son prochain mauvais coup.

- Faites attention au temps qui s'écoule dans le jeu et utilisez les coups de fils de Sheila pour mettre la pression aux PJ. Ils l'ignorent mais n'ont que quarante heures pour empêcher deux faits divers sanglants et supprimer trois démons et leurs suites.

- La première phase de l'histoire devrait être axée sur l'enquête et la négociation. N'oubliez pas que les gothiques ne sont pas des soldats fanatiques mais au contraire de pacifiques adolescents avec une vie de famille et une scolarité à assumer. Si Sonia est armée et déterminée, elle reste, elle aussi, une simple humaine.
- L'objectif des joueurs est d'empêcher une énorme baston finale, alors ne la rendez pas inévitable (en faisant de Wolfgang un méchant insaisissable par exemple). De même si les PJ sont vraiment des chefs et qu'arrivés au samedi matin ils ont finement torché le scénario, tant mieux pour eux ! Encouragez les bonnes petites ruses et méfiez-vous des scènes d'action en ville, mères de toutes les invraisemblances.

LES DIVISIONS DE LA JOIE

Wolfgang, démon de Caym de grade 1

Homme d'une quarantaine d'années, brun, 1,90 m

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

TALENTS

Corps à corps 5+, Combat 4+ (katana 6+), Défense 4, Savoir militaire 1 (explosifs 2), Survie 2 (Montagne 3), Tir 3 (arme de poing 5), Perdre son Zen 3+, Adapter le code du Bushido 4+

POUVOIRS

Contrôle des animaux 2, Forme de combat* 4, Régénération 3, Transformation 3, Membre exotique (croc), Membre exotique (griffes).

COMBAT

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

Rangers, veste à col mao, katana, gros calibre, bandeau de kamikaze durant les attaques

Virgile et Théodore, familiers imitation loups-garous

Large gaillards

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	2+	4	1+	2	2

TALENTS

Corps à corps 3+, Défense 3, Discrétion 3, Tir 2 (arme d'épaule 3), Enterrer des os 2+, Ramener la ba-balle 3, Renifler le cul des gens 3+

POUVOIRS

Forme de combat* 1, Membre exotique (griffes).

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

Bottes en caoutchouc, salopette en jean, épais accent lozérien, fusil à pompe durant les attaques.

* Leur pouvoir Forme de combat a été modifié par Caym pour les faire ressembler à des hommes-loups quand ils l'activent. L'argent ne leur fait pas d'effet particulier, pas plus que la pleine lune.

Laslov, poète maudit, démon de Samigina de grade 1

Bellâtre ténébreux d'une vingtaine d'années en apparence.

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

TALENTS

Baratin 5, Corps à corps 4, Culture 1 (mouvance gothique 2), Défense 4, Prendre un air pénétrant 2+, Soigner son look 3+

POUVOIRS

Baiser vampirique 2, Corps gazeux, Jeûne, Membre exotique (croc), Charme 1.

COMBAT

14 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Costume de croque-mort, angoisses métaphysiques, peigne en os

Elsa, familier

Jeune fille rousse de 17 ans toute de noir vêtue

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

TALENTS

Baratin 4, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4+, Séduction 3

POUVOIRS

Corps gazeux, Jeûne, Membre exotique (croc).

COMBAT

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

Tenue de sorcière sexy, bottes ferrées, maquillage de deuil

Anne, Alex, Eric, Lucie, Georges-Pascal... gothiques manipulés

Quinze garçons et filles de 17 à 20 ans

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2+	1+	2+	2

TALENTS

Culture 1 (mouvance gothique 2), Défense 1, Sécher les cours 2+

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Fringes noires, bijoux pseudo-mystiques, cheveux longs, tatouages, piercing

SCÉNARIOS ET ANNEXES

ANNEXE 2 : TIMING

Samedi (J-6): Wolfgang pince les fesses de la baronne Ludmilla à sa soirée.

Lundi (J-4): Ludmilla en parle à Severlator pour le rendre jaloux. Laslov part à Renne en séminaire.

Jeudi (J-1): Wolfgang reçoit sa convocation, passe dire adieu à Ranis et fonce à Paris.

Ranis envoie un mail à Laslov.

Kobal fait un canular téléphonique à Notre-Dame.

Vendredi (J+0):

02h00 : Camille est agressée.

03h00 : Wolfgang s'introduit chez Laslov, ses familiers tuent la gardienne et la petite troupe prend la fuite

06h00 : le corps de la gardienne est découvert par une voisine.

07h00 : les PJ sont convoqués, début du scénario. A partir de là les PJ risquent de modifier la chronologie.

12h00 : Wolfgang va déjeuner au Goulag de Popof en repérage sans y trouver Benedict.

19h00 : Benedict retourne travailler.

Samedi (J+1):

12h15 : attentat au « Goulag de Popof ». Wolfgang tue Benedict et Sonia.

15h03 : Laslov arrive à la gare Montparnasse.

21h00 : concert de Johnny au stade de France.

21h30 : soirée « Club des Damnés » au Nosferatu bar.

Dimanche (J+2):

00h15 : Wolfgang et ses familiers prennent d'assaut la soirée et font un massacre puis reprennent la route vers la Lozère.

04h00 : l'opération Bernadette prend fin.

17h00 : Wolfgang arrive chez lui. Un squad de Caym l'attend pour lui faire la peau. 17h02 : Wolfgang est mort.

Benedict, éleveur de chauve-souris, démon de Samigina de grade 1

Homme élégant dans la quarantaine

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

TALENTS

Combat 4+, Défense 4, Discrétion 5, Différencier un bordeaux d'une vodka 2+, Survie 1 (sous-terrains 3)

POUVOIRS

Baiser vampirique 3, Contrôle des animaux 2, Corps gazeux, Esprit Chaotique, Membre exotique (cros)

COMBAT

17 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/ BF 15/MS 20
Tenue de service, château Belcuisse 94

Sonia Sadomasof, victime complaisante de Benedict.

Jolie brune dans la trentaine

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

TALENTS

Baratin 2, Défense 2, Tir 1, Service stylé 2+

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Tenue de service, sac à main contenant un flingue de petit calibre

Notez que Sonia ne compte pas comme une innocente (ni comme une créature de Satan d'ailleurs).

L'inspecteur Norbert Beaugland, one man G.I.R., ange de Jean-Luc de grade 1

Sourire ultra-bright dans la trentaine

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

TALENTS

Culture Générale 1 (Alain Delon 3), Défense 5, Tir 3 (flash-ball 5), Téléphoner en conduisant à contresens 2+, Claquer sa portière 3+, Se gratter les couilles d'un flic 4+

POUVOIRS

Armure 1, Protection partagée, Sacrifice ultime 2 ; flash-ball béni mineur (précision +0, puissance +4, non-létal)

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Veste en cuir, pare-balles, 406 banalisée, arme de service

ANNEXES 3 : BARÈME DE LA MISSION

Les PJ n'ont pas compris l'histoire	-10
Par innocent mort	-5
Par créature maléfique (démon ou serviteur) tuée par les PJ	+10
Wolfgang tué par les PJ	+30
Par fait divers occasionné	-15
Le groupe de gothique est ramené sur le droit chemin	+20
Le groupe de gothique reste fourvoyé sur les sentiers de la perdition	-10

75 et +	Victoire totale +3 PA
55 à 70	Victoire pas mal +2 PA
20 à 50	Merdouillage +0 PA
0 à 20	Défaite pas top -2 PA
- de 0	Humiliation totale -5 PA

ANNEXES 4 : QUOI T'EST-CE DONC, LES LOUPS-GAROUS

Si les PJ pose la question à Sheila, elle appellera ses contacts à ND puis dressera le bilan suivant :

1. De nombreux païens semblent avoir eu au fil du temps la capacité de prendre la forme d'un loup.
2. L'Enfer affuble parfois certains de ses minions d'une telle apparence. C'est surtout une question de look car ils n'ont pas les caractéristiques des créatures légendaires...
3. Un cas de lycanthropie dans les années 20 a été recensé il y a quelques années (?) mais les détails sont classés Confidentiels. Seuls ceux qui ont joué MORS ULTIMA RATIO en sauront plus...

SCÉNARIO INS

NOM DE CODE : JOSETTE

Alors ça commence comme d'hab, plutôt en speed. Vendredi 18 heures. Un ordre de mission officiel ordonne aux PJ de se rendre dans les délais les plus brefs (ils avaient rendez-vous, il y a 15 minutes) à la buvette de la gare d'un grand centre urbain de l'hexagone (celui où ils se défoulent d'habitude), le démon Morpez les attend, aisément identifiable grâce à son bob rouge vif non assorti à son costard gris pâle. Le lieu de rendez-vous n'est vraiment pas idéal, surtout pour sortir son aura. De quoi, de base, avoir des doutes. Morpez en est déjà à son troisième Perrier-rondelle et fait remarquable, il a une petite sacoche au logo de Schneimer Corp, dont les infos parlaient justement ce matin comme reprenneur potentiel de KrosKrub électro, la dernière chance avant licenciement des 800 salariés. Morpez a les crocs. Déjà, les PJ sont en retard et puis voilà six mois que Schneimer multiplie les plans de sauvetages et les emplois tous azimuts dans des secteurs où il n'a pas spécialement d'intérêts à le faire. Sans parler des nombreux dons à des œuvres caritatives notoirement connues pour être infiltrées par la Youyou power force... C'est n'importe quoi ! Alfred Schneimer a été un des plus gros salauds de l'hexagone toute sa vie durant et le voilà qu'il se prend pour Mère Thérèse ! Morpez s'est infiltré depuis une semaine au siège social de la maison mère et les conseillers, les directeurs généraux et même le fils Schneimer, Luc, l'affirme, les ordres viennent d'Alfred et on murmure qu'il est complètement sénile. Comme il passe son temps dans sa propriété de Genzy les Poiriers, les PJ vont se rendre là-bas et tirer tout ça au clair.

La hiérarchie compte sur eux pour avoir réglé le problème avant lundi matin, 6 heures. Pour être admis dans les lieux, les démons peuvent se faire passer pour des consultants de Schneimer. Morpez a convaincu les conseillers entourant le fils qu'ils étaient spécialistes de ce genre de problème et les conseillers ont fait pression sur Luc pour qu'il les introduise auprès du père. En chemin, ils n'auront qu'à l'appeler pour le prévenir de leur arrivée. Luc Schneimer, sa femme et sa fille passent en effet leurs week-ends auprès d'Alfred pour essayer de le ramener à la raison. Bien évidemment, les démons ont intérêt à se pointer avec des belles bagnoles et des costards gris pâle. Morpez laisse aussi son numéro de portable et il précise que « régler le problème » signifie contrôler la famille Schneimer.

LE KIT WEEKEND À GENZY LES POIRIERS

L'ENTOURAGE D'ALFRED SCHNEIMER

Le majordome, Jacques Pangru

Zélé à la tâche, à 65 ans, Jacques n'a plus du tout l'intention de prendre sa retraite. Pendant des années, il a mis de côté afin de s'acheter une petite baraque dans le sud pour ses vieux jours. Mais Schneimer lui a fait un don d'argent il y a six mois. Il a de quoi bâtir un palace sur la côte d'azur et arroser le préfet pour les permis de construire.

Du coup, pour la première fois de sa vie, il travaille pour le plaisir et n'a plus envie de s'arrêter.

Courtois et distant, il ne s'étonnait déjà de rien avant, mais là, voir Schneimer le pingre devenir généreux à ce point, ça tient du miracle, donc plus rien d'étrange ne pourrait l'ébranler.

Comme il ne craint plus d'être mis à la porte, maintenant qu'il est plein aux as, il se permet de devenir légèrement ironique notamment à l'égard de Schneimer fils, qui, au courant de la transaction, n'en dort plus la nuit.

À part ça, Pangru n'est au courant de rien, il s'imagine juste que le « vieux » a pété un plomb.

La belle-fille, Solange Schneimer

Grande bourgeoise, née avec une petite cuillère en diamant coincée dans le truc, elle a tout compris dans la vie (les pauvres sont des finés, c'est pour ça qu'ils sont pauvres), donc n'hésite pas à donner son opinion à tout propos et s'offusque gravement dès qu'on la contredit. Seul son mari arrive à la faire taire et encore, en ce moment, il manque un peu de crédibilité.

Le fils, Luc Schneimer

Le portrait craché d'Alfred quand il était plus jeune, avare, égoïste et sans pitié, à une différence près, il est totalement incompetent. S'il récupère l'empire financier de son père, il va le dégingliser en deux ans, le temps de se faire ratisser par une armada de conseillers et d'actionnaires peu scrupuleux. En attendant, il exerce des fonctions bidons dans la société mère, Schneimer Corp, et passe tous ses week-ends à la propriété familiale depuis qu'il a découvert la « sénilité » de son père. C'est justement l'armada précitée qui l'en a averti et envoyé pour raisonner le « vieux ». Étant totalement impuissant à inverser la tendance, il se montre hargneux et colérique et passe ses nuits à boire des scotchs et jouer au billard lorsqu'il est à la propriété.

La petite fille, Henriette Schneimer

Le portrait craché de sa mère, celle-là. Au moins en apparence, elle se montre très respectueuse de ses parents.

À part être étudiante en école de commerces, elle se lasse vite de ses nombreux passe-temps et s'oublie dans la drogue et le sexe dès qu'elle peut. Les PJ n'auront sans doute aucun mal à la faire bosser pour eux, le hic, c'est qu'à part se plaindre, elle est totalement infoutue de faire quoi que ce soit correctement.

La cuisinière, Fabienne Tédès, et son mari le jardinier, Paulo Tédès

Alors eux, ils sont vraiment louches. C'est un couple de cinquantenaires tranquilles et dévoués à la tâche. Ils font le boulot sans jamais râler ni poser de question, d'ailleurs ils ne s'en posent pas non plus. Le jour, ils bossent, la nuit, ils dorment. Bref, ils sont sympas et prennent le parti d'Alfred contre son fils quoi qu'il arrive... enfin... s'ils apprennent que Pangru a touché la cagnotte, ça va commencer à travailler là-dedans. Ce n'est pas l'argent mais plutôt l'impression d'avoir été oubliés qui les rend aigris. Ils se montrent alors méprisants vis-à-vis de leur patron, courtisent son fils et sont prêts à n'importe quoi pour se venger.

La servante, Sophie Dufond

En apparence très stricte, elle se fiche pas mal de ses patrons. Dans un moment d'égarément, Pangru, lui a parlé du don qu'Alfred lui a fait. Comme elle n'a pas envie de finir comme Mme Tédès, elle tente depuis de séduire le « vieux » afin de palper, elle aussi, sa place au soleil.

SCÉNARIOS ET ANNEXES

Elle se montre très attentionnée à son égard et possessive vis-à-vis des autres, en particulier face aux nouveaux venus. Par exemple, elle s'arrange pour rester dans leurs pattes lorsqu'ils discutent avec Alfred, amène le thé, débarrasse le thé, sollicite son attention pour savoir si elle doit augmenter le chauffage ou baisser les stores, voire lui effleure la main comme ça, l'air de rien.

Un comportement destiné à faire croire aux PJ que c'est peut-être une youyou infiltrée. À part être prête à coucher pour réussir, elle n'est pas spécialement immorale et ne trempera pas dans une combine douteuse. Au contraire même, elle alertera Pangru si quelque chose lui paraît louche. Enfin, au naturel, après les démons peuvent toujours l'influencer.

Le docteur, Oligo Pinjet

Serviteur de Dieu, la hiérarchie l'a infiltré auprès d'Alfred Schneider, il y a six mois, il ne sait même pas comment. Celui-ci l'a simplement appelé pour lui demander d'être son médecin traitant. Depuis, il vit à la propriété et veille sur Alfred, il ne sait pratiquement rien et fait ses rapports par téléphone, prévient par exemple son chef si des inconnus débarquent, surtout s'ils sont introduits par Luc Schneider. Le docteur a en effet reçu pour ordre de surveiller l'héritier.

Sinon, il passe aussi beaucoup de temps dans la bibliothèque, où il dévore les livres d'histoire. Il va alors ensuite faire état de ses lectures à l'assemblée présente dans la propriété. Débitant d'un ton lent et monotone, ses discussions lassent tout le monde.

Pour autant, il observe tout ce qui se passe avec beaucoup d'attention et comme par enchantement, il se retrouve toujours dans les pattes d'un PJ au plus mauvais moment.

En qualité de confident d'Alfred, celui-ci lui fait entièrement confiance et les Schneider le détestent encore plus que Pangru, ce qui amuse Pinjet au plus au haut point.

Le chauffeur, Patruick Gontton

Surtout garde du corps, il assure aussi la sécurité de la propriété avec beaucoup de je-m'en-foutisme. Patruick passe beaucoup de temps devant la télé ou à essayer de draguer Sophie. Il y a six mois, il avait encore un peu de motivation, mais depuis qu'Alfred lui a ordonné de donner les chiens (soi-disant parce qu'ils l'empêchaient de dormir), il ne voit pas comment il pourrait faire son boulot et du coup, ne le fait plus du tout.

Afin de s'assurer de sa fidélité, Luc lui a déjà promis une forte somme d'argent et Gontton fera n'importe quoi pour l'obtenir.

UN PETIT TOUR DES LIEUX

Le mur d'enceinte est en très mauvais état et facile à escalader. De l'autre côté, arbres et bosquets touffus, puis une vaste étendue de pelouses, des parterres de rosiers et des petites haies bien taillées avec en leur centre une fontaine en activité. Surplombant le jardin un peu en pente, une terrasse de pierre, puis la bâtisse, manoir coquet XIX^e siècle, deux ailes d'un étage et un corps central de trois.

Par le portail, un chemin puis une cour de gravier et sur le côté ouest, un espace pour garer les voitures. Le rez-de-chaussée de cette aile a d'ailleurs été aménagé en garage où est aussi entreposé le matos à jardiner. Au-dessus, les appartements de Gontton., un escalier de service qui mène au garage et une pièce qui sert de débarras.

Le rez-de-chaussée de l'aile est abrite la cuisine et le cellier ; au premier logent les Tédès. Un escalier de service dessert la cuisine et le premier et deuxième étage du corps central.

Par la porte d'entrée, on débarque dans un vestibule qui donne directement sur le grand hall avec un escalier en pierre vers le premier et plein de portes qui mènent de gauche à droite, dos au vestibule, à la cuisine, à la salle à manger, au grand salon, au petit salon, au fumoir, à la cave et au garage.

Au premier se trouve une grande bibliothèque, avec d'un côté la chambre de Pangru, de l'autre celle de Dufond. Le tout donne sur un grand corridor, mezzanine surplombant le hall.

Le deuxième et le troisième sont agencés de la même manière : l'escalier principal, à l'ouest, donne sur un corridor avec trois grandes pièces de chaque côté, et au bout, une fenêtre avec vue sur le toit de l'aile est et au deuxième, l'escalier de service venant de la cuisine.

Les chambres de Luc, Solange et Henriette Schneider se trouvent au troisième. Alfred et son médecin disposent donc de tout le deuxième. Côté jardin trois pièces communicantes, depuis l'escalier central : le bureau d'Alfred, sa chambre, celle du docteur Pinjet. De l'autre côté du corridor, deux chambres non occupées séparées par une salle de bain.

ALFRED SCHNEIMER, AU PREMIER CONTACT

Plutôt en forme pour un octogénaire, il se montre accueillant et poli. C'est-à-dire qu'il fait preuve d'une grande patience, écoute attentivement ses interlocuteurs mais s'en tape. Il offre le couvert mais pas le gîte et congédie ensuite les intrus. La seule manière de s'attirer sa sympathie est d'avoir une vocation caritative, humanitaire ou sociale. Pour les autres, il confie volontiers qu'il s'est comporté comme un gangster toute sa vie et qu'il faut savoir reconnaître ses erreurs. D'où vient un tel cas de conscience ? Et bien ça aussi, il peut le confier : c'est un vieil homme et le voisinage de la mort l'a amené à réfléchir sur le sens de sa vie.

Ses habitudes et ce qui a changé

Les membres de la famille Schneider sont trop préoccupés par leur nombril pour prêter attention aux détails. Oui, le « vieux » a complètement pété les plombs et distribue sa fortune aux pauvres ! Hormis cette odieuse révélation (il vole ses héritiers légitimes), ils ne savent rien. Quand sa « sénilité » s'est déclarée, ils ont magouillé avec son médecin pour le mettre sous curatelle (il serait alors passé sous la responsabilité civile de son fils, en gros c'est Luc qui aurait récupéré le carnet de chèques et la signature). Allez comprendre pourquoi, le médecin en question s'est volatilisé dans la nature, immédiatement remplacé par cet opportuniste d'Oligo Pinjet qui prétend qu'Alfred est complètement sain d'esprit.

Les domestiques, quant à eux, reconnaissent unanimement que le vieux s'est détendu. Il ne les fustige plus pour un oui ou pour un non et les laisse prendre leur congé quand ça les arrange.

À part ça, il s'est surtout « retiré » du monde. Il ne reçoit plus ses nombreuses maîtresses, ni son club de patrons mafieux qui venaient régulièrement avant, vider ses stocks de cognac et jouer au billard.

De ce que les domestiques en voient, il passe à présent son temps à rédiger des e-mails, à lire dans la bibliothèque ou faire des ballades en forêt avec son médecin traitant. Ah oui et aussi, il va à la messe de 18h, tous les soirs.

Sophie Dufond peut aussi affirmer qu'il dort très peu la nuit, elle l'entend souvent déambuler au deuxième étage.

Alfred Schneider, la vérité vraie

Sa femme, Josette, est morte il y a trente ans. D'un cancer, certes, mais ça n'est pas pour autant qu'il est non-coupable. Il la trompait avec tout

ce qui portait une jupe, sans même s'en cacher. Il s'est toujours montré odieux avec elle, lui laissant juste le droit d'élever son fils et de fermer sa gueule.

Il y a un an, il a commencé à voir le fantôme de Josette se balader dans le jardin la nuit, puis venir lui rendre visite dans sa chambre, toujours silencieuse. Trois semaines de ce régime, l'ont fait craquer. Il l'a supplié de lui pardonner les affaires de sa vie passée et contre toute attente, Josette s'est alors mise à parler : « *O.K mon chou, mais alors il va falloir payer un peu de ton empire.* ». Pensant qu'il est en train de se racheter aux yeux de sa femme, il est prêt à faire tout ce qu'elle lui dicte sans s'étonner outre mesure de la précision des ordres qu'elle lui donne : noms d'entreprises, numéros de comptes sur lesquels il faut transférer l'argent, numéros de téléphone... Il couche tout dans son carnet et dès le petit matin se met à l'ouvrage.

En général, Josette alterne les séances, un coup elle l'écoute parler de leur vie passée, un coup elle vient lui dicter la conduite à suivre.

JOSETTE & CO, LES EXPERTS

L'administration angélique a fait appel à Betzocael, ange de Janus de grade 1, afin de trouver des nouvelles sources de financement pour le culte avec un budget de mission de zéro euro. En contrepartie, Betzocael a pu recruter les agents de son choix. Ange de Janus spécialisé dans l'espionnage industriel, il a d'abord établi son plan d'action et sélectionné son équipe en fonction.

Cela fait longtemps qu'il avait Schneimer, grande fortune française, dans le collimateur. En outre, Alfred est suffisamment salaud pour donner à la récolte de fonds l'allure d'une œuvre de foi. Côté gros rougeaud, Schneimer a toujours été négligé. Trop pervers sans avoir besoin de le tenter, et pas le plus gros richard de la galerie des 200, donc éternellement en queue de liste d'un baron.

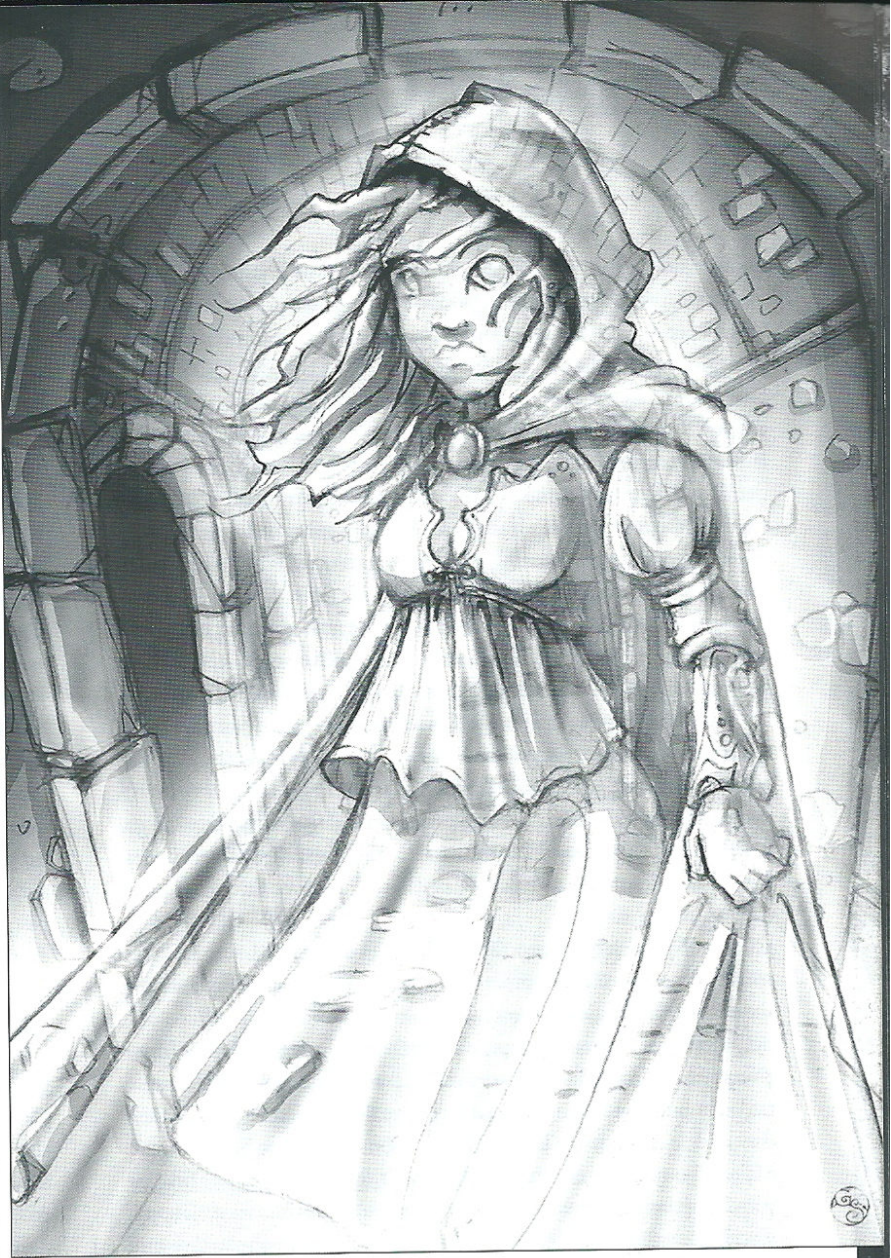
Dans la série l'annonce faite à Marie, Yael de Didier, de la vieille école qui transmet parfois le message à grand renfort d'effets spéciaux, lui parut idéal. La combo Déphasage et Polymorphie la transforme en fantôme de Josette et son pouvoir de Charme achève toute résistance. Évidemment, il y avait un pari un peu risqué niveau principe de discrétion, si Alfred s'était mis à raconter à tout le monde que sa femme venait le visiter la nuit. Mais bon, Betzocael aime le challenge. Et puis il a truffé la baraque de micros et minis-caméras thermiques avant le début de l'opération, histoire de pouvoir improviser en temps réel.

Pour préparer le terrain et récupérer les éventuels ratés, la présence d'une ange de Blandine lui parut requise. Il s'orienta vers une vieille connaissance, Ullulel, post-adolescente fan de comics. Enfin, pour couvrir les arrières, Mimimael, ange de Michel, présentait aussi l'avantage d'avoir une couverture facilitant une infiltration en entreprise, en cas de besoin.

Comme on l'a vu, le « vieux » a vite mordu à l'hameçon et multiplié les dons à des œuvres caritatives.

Betzocael en a profité pour prendre ses marques à la maison-mère et fait chanter deux trois actionnaires afin de s'assurer de l'impuissance du conseil administratif vis-à-vis des décisions d'Alfred.

Il y a six mois, Betzocael a eu une petite frayeur lorsque Luc Schneimer a failli réussir à placer son père en curatelle. Ullulel a récupéré le coup et la hiérarchie n'a pas tardé à envoyer le serviteur de Dieu réclamé (Oligo



Pinjet) pour veiller au grain. Depuis Betzocael a légèrement modifié sa technique. Il fait racheter les entreprises au bord du dépôt de bilan par Alfred qui est un peu devenu la mère Thérèse des entrepreneurs en difficulté. Schneimer Corp envoie un consultant étudier les dossiers, Mimimael dans son rôle de Lucien Frazet, l'expert comptable un peu catho sur les bords qui se fait vite pote avec les représentants syndicaux et le CE. Évidemment, ça rapporte moins de fric à la hiérarchie mais c'est autant de chômeurs en moins qui vont alimenter la machine Nog. Si ça continue à cette allure, les spécialistes de Marc vont débarquer pour pérenniser la manœuvre. Imaginez un peu que les délocalisations et le taux de chômage se tarissent, quelle horreur ! Bref les PJ ont une sacrée responsabilité sur les épaules.

Les quatre anges continuent actuellement à travailler sur différentes facettes de l'opération. Veillant plutôt à son expansion (surveillance et infiltration des filiales et de la maison-mère), seuls Yael et Oligo sont détachés en permanence auprès d'Alfred.

UN PEU DE TECHNIQUE

CHASSÉ-CROISÉ

Tous les soirs à minuit, Yael se gare dans le voisinage, escalade le mur et rentre avec son double de clés dans la maison, par une porte extérieure de l'aile ouest qui donne sur la cave. Elle la traverse, remonte de l'autre côté et s'assure que la voie est libre. En générale le week-end, à droite dans le fumoir, il y a Luc en train de se saouler avec le cognac mais à part ça, c'est dégagé vers le deuxième étage. C'est une méthode

comme une autre, elle pourrait aussi voler depuis le jardin jusqu'à la fenêtre d'Alfred et utiliser son pouvoir Déphasage pour rentrer. Elle joue sa petite comédie au « vieux » puis repart maximum dix minutes plus tard comme elle est venue.

Si on amène toutes ces précisions, ça n'est pas vraiment par amour du détail. Disons plutôt que les PJ ont une faible chance de la coincer dès leur première rencontre, alors autant insister dessus. Yael, coincée par des gros rougeauds, tente plutôt de les semer dans la bâtisse. Faut la comprendre, tant qu'elle est déphasée (il faut aussi maîtriser le pouvoir pour l'attaquer physiquement) elle risque moins, mais ça lui coûte à la petite, et un footing de vingt minutes dans la forêt, la nuit, avec une bande de démons aux fesses, ça la tente pas des masses. Donc, elle essaie de les perdre à l'intérieur, puis traverse une fenêtre et utilise son pouvoir de Vol (oui, oui, pour une bonne annonce faite à Marie, ce pouvoir est indispensable) afin de se fondre dans la ligne d'horizon de la forêt voisine. Au passage, elle abandonne la bagnole, persuadée qu'un comité d'accueil l'attend déjà sur place.

Alors maintenant, pour la prendre par surprise, il faudrait déjà qu'Oligo n'ait pas appelé le boss, Betzocael. Ce qu'il fait, dès qu'il voit des consultants débarquer dans la cour de la propriété avec Luc Schneimer (même un seul suffit).

Certes, la propriété est truffée de matériel de surveillance, mais ça n'émet pas à plus d'un kilomètre cinq et le van de réception (avec les moniteurs et les bandes sonores) n'est utilisé qu'en cas d'alerte.

Si Oligo Pinjet prévient l'équipe, c'est une autre histoire, car la procédure d'urgence est déclenchée. « Zip » vient de faire la fermeture éclair du costard-combinaison de Mimimael dans la cave. Il est à présent nu et, se fondant dans le décor, part à la chasse aux démons, tandis que Yael continue à faire le boulot comme d'habitude. Bien évidemment, quoi qu'il arrive les youyous évitent d'y mêler les humains présents (pas d'armes de feu, pas de cri ou de décharge électrique). Imaginez un peu ce que va dire Luc Schneimer, s'il voit Stallone débarquer à poil dans le fumoir une hache de bataille entre les dents ? Les PJ auraient intérêt à en faire de même. D'abord, s'ils mettent le boxon, Luc les vire, voire il appelle la gendarmerie. Ensuite, ils risquent de rendre tous les humains de la maison hostiles à leur égard et n'en tireront plus rien à moins d'utiliser leurs pouvoirs. Donc, il faut y aller avec un minimum de doigté, se rouler par terre oui, mais avec grâce et en silence. En respectant cette option, Oligo restera cloîtré dans sa chambre en faisant semblant de dormir. Le risque essentiel c'est de voir déambuler Sophie Dufond dans le corridor, si elle entend plusieurs bruits de pas au deuxième, Jacques Pangru dormant comme un bébé et rêvant des liasses de billets remises au préfet contre le permis de construire. Mimi pousse le principe de discrétion à lâcher un adversaire pour aller se planquer si les humains se ramènent.

Pendant ce temps en planque, en bordure d'une route voisine, il y a Betzocael qui surveille les festivités dans le van réception. Le but, c'est que Mimimael déloge les démons et que le second van, celui contenant six soldats de Dieu, les prenne à revers dans leur fuite pour les finir... un pac... un de plus.

Hormis le pouvoir de Télépathie de Yael, les deux anges dans la maison n'ont aucun moyen de communiquer à distance. Si Mimi se retrouve en difficulté, il se replie vers la chambre d'Alfred, prévient Yael et une fois qu'elle s'est enfuie en vol, en fait de même avec ses deux jambes, toujours selon la technique, éviter de fuir à découvert avec une bande de cornus à ses trousses. Les deux viennent avec une voiture très rapide et sont garés à proximité du mur d'enceinte. S'ils se séparent, Yael rejoint les vans (à un kilomètre de là), tandis que Mimi cherche à faire diversion en attirant les PJ sur l'autoroute.

Quoi qu'il arrive les anges ne restent pas plus de dix minutes dans la maison (allez, à la rigueur, s'ils sont tous terrorisés au fond de la cave, Mimi prend un peu plus de temps).

Ce petit jeu peut très bien durer plusieurs nuits de suite. Faites donc un décompte précis des points de pouvoirs utilisés côté anges et des temps de récupération, c'est peut-être à l'usure que les PJ arriveront à les avoir.

Tout le matos perdu derrière eux par les youyous (euh... surtout les véhicules avec les plaques d'immatriculation) remonte à Fufin et Fils, entreprise de métallurgie de la région. Rachetée par Schneimer, les anges l'utilisent comme planque en cas de procédure d'urgence et le patron, très pote avec Mimi, n'y voit aucun inconvénient (et c'est une entreprise en activité, bondée de monde, la journée en semaine !) Les six soldats de Dieu prêtés par la hiérarchie (l'opération finance plusieurs camps d'entraînement) sont présents dans la planque.

Betzocael pense que les démons ne seront pas assez stupides pour massacrer tout le monde dans la maison (certes, alors le filon Schneimer est perdu pour lui, mais aussi pour eux). Quant à ce bon vieux Pinjet, il y a un risque qui l'y reste, mais bon, courir à découvert ne l'avancera pas à grand-chose. Donc, il a pour ordre de quitter la maison en douce, de jour, s'il estime qu'il est grillé. S'il est prit en otage, Betzocael raccroche le téléphone, jette sa clope et murmure dans sa barbe : « On ne fait pas d'omelettes... »

C'EST POUR VOTRE BIEN !

On a donc vu l'aspect angélique du problème qui pourrait devenir très clair dès le vendredi soir. La seconde question est de savoir comment récupérer Alfred. Il est complètement obnubilé par le pseudo-fantôme de sa femme (une lecture de pensée révèle l'image nocturne de « l'apparition »). Le convaincre qu'il est victime d'une supercherie paraît ainsi être voué à l'échec. Pour qu'il écoute, il faudrait déjà avoir son entière confiance. Ensuite, il risque de se braquer face à une démonstration logique. De plus, pour lui faire admettre que le fantôme de sa femme ne lui dicterait pas à la lettre sa conduite et les numéros de portable à appeler, il faut déjà l'avoir compris. Le convaincre qu'il est fou ? Il s'en fiche puisqu'il est bien comme ça ; le rendre fou, par contre, serait un début de solution. La présence d'un démon de Scox pourrait aussi faciliter (peut-être même trop) les choses. Mais pour conserver le cadre chaleureux de la propriété durant une bonne partie du scénario, on considérera qu'il faut au moins deux nuits pour le convaincre qu'en signant le pacte, il retrouvera Josette.

Par ailleurs, le faire succomber à une des tentations de sa vie passée est encore possible mais les malus sont de qualité « incroyables » (combo remords + Charme d'effet permanent).

Si le fantôme disparaît définitivement, il devient gâteux au bout d'une semaine et sera le jouet de ses nourrices. Cela signifie que les démons ont liquidé les problèmes :

- 1) avant lundi matin,
- 2) qu'ils doivent attendre quelques jours pour s'assurer de la réussite de l'opération. Il est inutile de jouer cet épisode, mais selon la manière dont ils s'y prennent, soit une autre équipe de démons vient prendre la relève, soit ils ont placé leurs pions et pourraient bien détourner la fortune dans leur intérêt personnel.

LUC SCHNEIMER AUX PLATINES

Mais avant d'en arriver là, les démons ont du chemin à parcourir. Une fois, le vieux out, le problème peut se déplacer en la personne de Luc

que tous les actes, rédigés aussi bien par les notaires que les actionnaires depuis six mois, désignent unanimement comme héritier du pouvoir de décision de son père.

Or, si Mimi n'a pas réussi à zapper les démons à leur première rencontre, la nuit suivante (donc samedi ou dimanche soir, vous me suivez pas vrai ?), Yael vient rendre visite à Luc... dans le fumoir. Le souvenir de sa maman, tout ça, et paf ! Lui aussi tombe dans le panneau et fait exactement ce que Betzocael veut (mais les ordres ne peuvent être donnés que lors des apparitions nocturnes).

Bon, il se peut aussi que Yael soit déjà retourné au paradis. Quoi qu'il en soit samedi à 17 heures, Luc voit sur LCI l'énième annonce de l'éventuel reprise de Krokrub et, à la suite d'un commentaire de sa femme qui le qualifie d'impuissant, disjoncte. Il en marre de son père mais aussi de ses conseillers et des consultants éventuellement envoyés à la propriété (couverture des démons, pour rappel). Tout le monde lui dicte sa conduite et cherche à lui faire porter le chapeau. Donc Luc décide de n'en faire qu'à sa tête et de se débarrasser du vieux. Par contre, si ce sont les PJ qui à un moment ou un autre, lui suggèrent, il sera beaucoup moins chaud (c'est un inconnu qui le lui propose) et il faudra déployer beaucoup d'énergie à le convaincre. S'il le décide de lui-même, il n'en parle surtout pas aux PJ présents et paie Gontton pour lui faire une piqûre dans son sommeil. Gontton accepte pour le fric mais flippe à mort. Il se fait repérer par Sophie Dufond alors qu'il chourave des médocs dans la pharmacie du deuxième à 19 h et elle passe la nuit à guetter. Si bien que lorsqu'il monte chez le vieux sur les coups de minuit trente, elle le prend la main dans le sac et il tente de l'assassiner pour la faire taire (il ne faut pas oublier aussi que les Tédès sont peut-être complices dans le plan et aideront à maquiller les crimes). Le tout sans préjudice de ce qui peut se passer parallèlement dans la maison. Notamment, il est possible que pendant ce temps Yael soit en train de faire son numéro à Luc dans le fumoir. Il se rappelle alors sur le coup de minuit quarante qu'il a commandité le meurtre de son père et se précipite à l'étage. Trop tard, d'une manière ou d'une autre le mal est fait.

POUR QU'ALFRED N'Y PASSE PAS

Je ne sais pas pour vous, mais moi j'ai l'impression que s'il décède maintenant, la conduite d'Alfred cette année lui donne un ticket pour le Paradis. Donc environ cinq minutes avant que les démons le trucident, ils reçoivent un appel de leur supérieur hiérarchique habituel qui veut un rapport sur ce qui se passe. Si vous n'avez pas de boss sous la main, Mercyssith (voir *Les Gentilshommes du Temps Jadis*) pourrait convenir. Cela dit, s'ils ne le connaissent pas, mis à part qu'il parle le démoniaque sans accent, ils ne vont peut-être pas le croire. Or Mercyssith, leur conseille vivement de ne rien tenter contre le vieux avant de l'avoir ramené dans le droit chemin (tentation et actes).

COUPS FOURRÉS & EMBÛCHES

Du rab pour animer un peu le week-end.

INVITATION À DÉJEUNER

Si Yael a rendu visite à Alfred samedi soir, il invite le dimanche midi les « voisins » à manger. Il s'agit de notre quatre Youyou venus tenter de soustraire les humains de l'influence des démons. À part se faire bien voir des domestiques et d'Alfred, ils posent des tas de questions embarrassantes sur les fonctions des PJ au sein de Schneimer Corp et dès qu'il n'y a pas de témoins, c'est l'ambiance coup de hachoir garanti et silencieux sur les flingues.

Si Yael a retourné Luc, il tente de virer les PJ et présente les youyous à son père.

DO YOU TRY TO FUCK ME ?

Ayant ses entrées à Schneimer, Betzocael a repéré Morpez durant son infiltration de la boîte. Avant même que le démon demande du renfort à la hiérarchie à envoyer à Genzy les poiriers, l'ange avait prévu d'envoyer Ulullel faire un tour dans ses rêves, vendredi soir. Découvrant le rendez-vous à la buvette de la gare, elle déforme le souvenir, suggérant qu'un des PJ avait clairement affirmé qu'il allait utiliser le vieux uniquement dans son intérêt perso. C'est justement ce qui fait peur à Morpez, lui qui espère encore récupérer le contrôle sur le vieux et donc le pactole. Samedi, à la nuit tombée, il débarque donc et propose un rendez-vous dans la forêt derrière la propriété pour faire un point sur la situation. Il est venu avec Yongkuss, son pote de chez Bifrons qu'il a intéressé aux bénéfices. Il va être difficile de le persuader de son erreur mais c'est jouable. Pendant ce temps, les morts-vivants planqués en embuscade derrière les fourrés commencent à escalader l'enceinte et se dirigent vers la maison.

ULTIMATUM

Le supérieur hiérarchique des PJ ou Mercyssith appelle le dimanche soir pour faire un point sur la situation. Estimant que le rapport est un peu confus, il propose aux démons de fournir une garantie de la réussite de la mission : Alfred doit impérativement envoyer un fax signé pour lundi matin, ordonnant l'abandon des pourparlers sur la reprise de Krokrub électro.

GENDARMERIE NATIONALE

Il ne faudrait surtout pas oublier tout l'entourage d'Alfred qui s'agit inutilement dans tous les sens et gêne les plans des démons. Entre autres activités, il s'en trouve toujours un pour appeler la gendarmerie en cas de menaces physiques. Alfred étant le notable le plus en vue de la région, elle ne met pas plus de dix minutes à intervenir et se déplace aussi souvent qu'on l'appelle.

CONCLUSION

Les démons sont libres d'employer la méthode qui leur convient. Toutefois, la séquestration et la menace physique exercées sur les Schneimer père et fils constituent un échec de la mission : soit ils y passent et récupérer leur empire financier est impossible, soit ils dénoncent les pressions dont ils ont été victimes et tous les actes juridiques effectués sous la contrainte sont annulés.

On considère que le dossier est bouclé si Yael est détruite et que Schneimer Corp oublie le plan de sauvetage de Krokrub électro. D'ailleurs, si ces deux conditions sont remplies, l'équipe d'ange abandonne la partie (sur injonction hiérarchique), à charge de retrouver les PJ dans une autre histoire, Betzocael étant plutôt du genre revanchard.

Les PJ contrôlent la famille Schneimer (Alfred mort ou vif) +3 PA
Schneimer Corp :

• abandonne le plan de sauvetage de Krokrub électro	+1 PA
• Rachète Krokrub	-3 PA
• Yael est zappée	+1 PA
• Betzocael est zappé	+1 PA
• Faits divers dans la propriété révélés par les médias	-2 PA

SCÉNARIOS ET ANNEXES

PERSONNAGES

Yael, ange de Didier de grade 1

Stéréotype de pureté zen, elle s'entend parfaitement avec les autres membres de l'équipe.

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

TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 7, Athlétisme 4, Baratin 7, Culture générale 4 (politique 5+), Défense 4, Discrétion 5+, Discussion 5, Intrusion 4, Séduction 6

POUVOIRS

Charme 4, Déphasage 2, Polymorphie 1, Message officiel, Télépathie 1, Volonté supra-normale 1, Vol 1

COMBAT

19 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Betzocael, ange de Janus de grade 1

Dandy grisonnant et légèrement vulgaire, il n'abandonne jamais la partie. Considérant que la fin justifie les moyens, il utilise face à des démons toutes les armes déloyales à sa portée. Sa seule limite est de ne pas mettre en danger d'humains lambda par son activité. Avec ses airs de sainte nitouche, Yael lui court un peu sur le système mais il fait avec.

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

TALENTS

Acrobatie 7, Aisance sociale 5, Athlétisme 5, Baratin 4, Conduite 3, Corps à corps 4+, Culture générale 2 (entreprise 5), Défense 6, Discrétion 7, Informatique 3, Intrusion 5, Savoir d'espion 1 (espionnage industriel 4), Séduction 4

POUVOIRS

Arts martiaux 3, Aura d'inattention 3, Corps électrique, Obscurité 3, Ouverture 3, Protection de l'esprit

COMBAT

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

Ullulel, ange de Blandine de grade 1

Très branchée action pour une Blandine, elle affectionne les fringues teenagers et la culture comics. Court-vêtue en opération, elle tente d'allumer les démons par ses positions langoureuses, entre deux bastos tirés dans le tas.

Travaillant souvent avec Betzocael, elle l'apprécie beaucoup mais pense en priorité à sauver sa peau.

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

TALENTS

Acrobatie 4, Aisance sociale 3, Athlétisme 6, Baratin 3, Conduite 4, Défense 7, Discrétion 4, Intrusion 3, Narcolepsie 6, Savoir occulte 1 (marche des rêves 3), Séduction 5, Tir 2 (arme de poing 4+)

POUVOIRS

Adhérence 1, Esquive acrobatique 1, Rêve divin 3, Sommeil 2
15 PP, 6 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

Mimimael, ange de Michel de grade 1

Un rambo avec un cœur gros comme ça. Il drague sans succès Yael depuis un bout de temps.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	5	3	3	3	3+

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 7, Baratin 3, Conduite 3, Combat 3 (hache 7), Corps à corps 4, Défense 7, Discrétion 3, Intimidation 7, Métier (expert comptable 4), Savoir militaire 3 (tactique 5), Tir 3 (arme de poing 6+)

POUVOIRS

Caméléon 3, Détection du mal 3, Maîtrise martiale 2+, Protection de l'âme ; hache bénie mineure (précision +2, puissance +5)

COMBAT

16 PP, 8 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

Morpez, démon de Mammon de grade 1

Un escroc de première qui tente toujours de manipuler son petit monde. Il compte sur les autres pour faire le sale boulot et se récupérer le beurre et l'argent du beurre. S'il n'est pas retourné en Enfer avant la fin du scénario, comptez sur lui pour descendre les PJ dans son rapport.

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

TALENTS

Aisance sociale 5, Baratin 4, Culture générale 4 (finance 7), Défense 3+, Discussion 4, Discrétion 3, Enquête 4, Informatique 3, Intimidation 3, Séduction 3, Tir 1+ (arme de poing 4)

POUVOIRS

Corruption 3+, Lire les pensées 3, Non-détection 2

COMBAT

11 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Yongkuss, démon de Bifrons de grade 1

Un sumo pas très vif d'esprit. Il ne réfléchit pas, à part peut-être au pactole que Morpez lui a promis. Simplement c'est plus fort que lui, s'il y a des anges dans les parages, il cesse toute affaire en cours pour se concentrer sur leur destruction.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	3	1+	2	4

TALENTS

Athlétisme 6, Corps à corps 7, Conduite 3, Défense 6, Discrétion 3, Intimidation 7, Savoir militaire 1 (tactique 4)

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Membre exotique (grandes griffes), Nécrose 2, Résurrection macabre 2 ; troupe de morts vivants (zombis)

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28



NOUVEAUX PROFILS

BANDIT

Le bandit est sournois dans sa manière d'opérer. Plutôt que de foncer dans le tas avec ses petits camarades, il utilise la porte de service. Il n'a ni la discipline du soldat ni la mystique du guerrier solitaire et se moque de sa réputation. Pour lui, ça n'a vraiment aucune importance, la guerre n'est pas un jeu et il s'agit de faire gagner le bon camp, le sien. Voire parfois juste de sauver sa peau.

BÉAT / MONSTRE

Le personnage est resté plus attaché à sa marche d'origine qu'au domaine de son supérieur et cela déteint sur son profil. Inadapté parce que polyvalent, c'est le mauvais élève multi-tâches.

Le **Monstre** est un jouisseur qui profite de son séjour sur Terre pour se faire plaisir et tous les moyens sont bons. Il s'adapte complètement à l'époque où il est incarné car rouler en carrosse ou en Benz, ça ne fait pas de différence du moment qu'il s'éclate. La violence l'attire dans la mesure où c'est une voie facile et amusante alors qu'il sert un prince corrompueur.

Le **béat** se désintéresse totalement des plaisirs terrestres qui lui paraissent bien futiles en comparaison des champs de béatitudes suspendues d'où il vient. Il n'empêche personne d'être esclave de son vice ou de suivre tel ou tel dogme mais simplement, il regarde tout ça avec pitié. Il est toujours prêt à donner un coup de main du moment qu'on lui demande. Il ne voudrait en effet surtout pas interférer sur le libre arbitre d'autrui. Dans cet ordre d'idée, il utilise la violence même si c'est uniquement pour se défendre ou restaurer la liberté de choix de l'humanité d'aller cramer en Enfer ou de s'élever au Paradis, là où une influence démoniaque viendrait la contredire.

HUMANISTE / MODERNE

L'humaniste comme le moderne pensent que pour être efficace dans le Grand Jeu, il faut privilégier l'adaptation aux conditions nouvelles. Les deux se passionnent pour l'évolution des mœurs et des techniques, mais pas avec la même philosophie.

L'**humaniste** est entièrement tourné vers l'humain, qu'il voit comme sa finalité sur Terre (pour le pire ou le meilleur). Quelles que soient ses motivations, il s'intéresse aussi bien aux manipulations de masses qu'à la médecine moderne ou à la société urbaine. Contrairement à l'inquisiteur,

l'humaniste ne cherche pas à faire triompher une doctrine mais plutôt à s'appuyer sur celles qui semblent les plus prometteuses.

Le **moderne** s'intéresse plus au savoir-faire humain et à ce qu'il peut lui apporter en mission qu'à l'espèce en elle-même (même s'il est bien vu d'avoir une petite amie blonde pour décorer son intérieur). Urbain, il aime la mode, la muscu en salle, la bagnole, le ciné ou les gadgets techno. Ange de Dominique qui a trop regardé Matrix ou démon de Malthus tendance, il pense que pour être au top il faut « être de son temps ».

POÈTE MAUDIT

Issu d'un domaine belliqueux, le poète maudit en a assez de ne savoir rien faire de ses dix doigts à part bâcher et a décidé de s'entraîner un peu aux arts de l'esprit. Pour cette raison, il peut être détesté par son Supérieur ou au contraire être utilisé pour alphabétiser ses petits camarades. Il est aussi possible que ce profil soit généré par erreur lors d'une incarnation dans un corps non désiré (traduction : vous désirez transformer un gros bill en petit bill).

LA RUMEUR

La rumeur pense que pour œuvrer à l'aise, l'essentiel reste le principe de discrétion. Parfois invisible, elle apparaît régulièrement au grand jour mais sous suffisamment d'identités différentes pour en devenir insaisissable. Elle collectionne autant les planques que les faux-papiers et agit de façon détournée.

SERVITEUR

Le serviteur est entièrement dévoué au domaine de son supérieur et pourtant il l'indiffère. Destiné à des tâches d'infiltrations ou de veille concernant le domaine, le serviteur a été façonné pour se fondre facilement parmi les humains. Il est très utile mais absolument pas funky beat en terme de stat, souvent confondu sur le terrain avec un familier ou un serviteur de dieu.

VIEUX GRIGOU

Le vieux grigou est le genre à qui faut pas la faire. Sa mémoire a conservé des réminiscences de son incarnation antérieure, une époque sauvage où l'esprit ne pesait pas toujours son broussouf sur le champ de bataille. Jeté à la poubelle par une vulgaire montagne de muscle, il est bien décidé ce coup-ci à optimiser ses résultats de missions par tous les moyens, coup d'arme antique dans le dos inclus, n'en déplaise à son supérieur. En fin de compte, c'est un carriériste.

POUR LES ANGES

Bandit	Daniel, Jordi, Mathias, Michel
Béat	Blandine, Dominique, Guy, Jean, Mathias, Novalis, Walther, Yves
Humaniste	Alain, Ange, Didier, Guy, Jean Luc, Jordi
Moderne	Christophe, Dominique, Janus, Jean, Marc, Mathias
Poète maudit	Daniel, Jean-Luc, Laurent, Michel
La rumeur	Blandine, Christophe, Didier, Janus, Mathias

Serviteur

Vieux grigou	Dominique, Joseph, Walther, Yves
---------------------	----------------------------------

POUR LES DÉMONS

Bandit	Baal, Belial, Caym, Crocell, Furfur, Nisroch, Samigina, Uphir, Vephar
Humaniste	Andromalius, Asmodée, Baalberith, Morax, Nybbas, Kronos, Scox
Moderne	Kobal, Haagenti, Malthus, Marie-Jolie, Nisroch, Nog, Shaytan, Uphir, Vapula

Monstre

Abalam, Asmodée, Bebeth, Haagenti, Kobal, Malthus, Mammon, Marie-Jolie, Morax, Nog, Scox, Vapula

Poète maudit	Baal, Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur, Vephar
---------------------	--

La rumeur	Abalam, Bebeth, Baalberith, Valefor, Malphas, Ouikka
------------------	--

Serviteur	Tous
------------------	------

Vieux grigou	Andromalius, Asmodée, Bebeth, Kronos, Mammon, Scox
---------------------	--



PROFIL CARACTÉRISTIQUES

Bandit	Force +1, Agilité +3, Perception +2, Volonté —, Présence —, Foi —
Béat /	Force —, Agilité +2, Perception +1,
Monstre	Volonté +1/—, Présence —, Foi +2/+3
Humaniste	Force —, Agilité —, Perception +2, Volonté +2, Présence +1, Foi +1
Moderne	Force —, Agilité +2, Perception +2, Volonté +1, Présence +1, Foi —
Poète	Force —, Agilité —, Perception —,
maudit	Volonté +2, Présence +3, Foi +1
La rumeur	Force —, Agilité +2, Perception +2, Volonté —, Présence —, Foi —
Serviteur	Force +1, Agilité +1, Perception +1, Volonté +1, Présence +1, Foi +1
Vieux	Force +2, Agilité +2, Perception —,
grigou	Volonté +1, Présence —, Foi +1

PROFIL TALENTS

BANDIT

Talents principaux Combat +0 (au choix +3) *ou* Tir +0 (armes d'épaule +3), Discrétion +3, Défense +3, Intrusion +1

Talents secondaires Acrobatie +2, Athlétisme +4, Savoir criminel +0 (au choix +2), Savoir militaire +0 (démolition +2)

BÉAT / MONSTRE

Talents principaux Discussion +2 / Séduction +2, Combat +0 (au choix +2) / Corps à corps +2, Défense +2, Enquête +2, Sixième sens +2

Talents secondaires Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Intimidation +2, Métier (selon couverture +2), Savoir occulte +0 (Paradis +2 / Enfer +2)

HUMANISTE

Talents principaux Défense +1, Discussion +2, Enquête +2, Médecine +2, Tir +0 (arme de poing +3)

Talents secondaires Aisance sociale +2, Culture générale +2 (au choix ; généralement histoire, psychologie de masse ou politique +4), *au choix* Conduite +1 et une Langue *ou* Informatique +2

MODERNE

Talents principaux Défense +1, Intrusion +2, Tir +2 (au choix +4), Séduction +1

Talents secondaires Aisance sociale +1, Conduite +1, Informatique +2, Hobby (patins à roulettes ou bien choisir ses lunettes de soleil +2), Langue (une au choix ; généralement anglais), Technique +1 (au choix, généralement électronique +2)

POÈTE MAUDIT

Talents principaux Baratin +3, Discrétion +2, Défense +2, Séduction +3

Talents secondaires Aisance sociale +2, Athlétisme +2, Métier (au choix +2), Culture générale +0 (au choix +3), Langue (une au choix).

LA RUMEUR

Talents principaux Baratin +2, Discrétion +4, Fouille +2, Intrusion +4, Séduction +2

Talents secondaires Acrobatie +2, Art +0 (jouer la comédie +2), Savoir criminel +0 (faux papiers +4), Savoir d'espion +2 (déguisement +4)

SERVITEUR

Talents principaux Baratin +1, Combat +0 (au choix +1), Corps à corps +1, Défense +1, Discrétion +1, Discussion +1, Enquête +1, Fouille +1, Séduction +1, Tir +0 (au choix +1)

Talents secondaires Aisance sociale +1, Athlétisme +1, Conduite +1, Métier (selon couverture +4), Intimidation +1, Hobby (au choix +1), Langue (une au choix ; en général anglais)

VIEUX GRIGOU

Talents principaux Combat +0 (au choix +4), Défense +4, Discrétion +2

Talents secondaires Athlétisme +2, Culture générale +2 (au choix +4), *au choix* une spécialité d'Art, d'un Savoir ou de Science à +2.

SCÉNARIOS ET ANNEXES

BANDIT

11	Absorption de violence 1
12	Adh�rence 1, +2 PP
13	Arme exalt�e 1, +2 PP
14	Armure corporelle 1, +2 PP
15	Arts martiaux 1, +2 PP
16	Augmentation de Force 1, +2 PP
21	Augmentation de Perception 1, +2 PP
22	Aura d'inattention 1, +2 PP
23-25	Cam�leon 1, +2 PP
26	Conversion physique 1
31-32	D�guisement superficiel 1, +2 PP
33	D�tection des cr�atures invisibles 1, +2 PP
34-35	D�tection du danger 1, +2 PP
36	Esquive acrobatique 1, +2 PP
41	�touffement 1, (d�mons +2 PP)
42	�ventration 1, +2 PP (si ange, relancez)
43	Illusions 1, +2 PP
44-45	Membre blind�, +2 PP
46	Membre exotique (au choix), +2 PP (si ange, relancez)
51-52	Non-d�tection 1
53	Obscurit� 1, +2 PP (+4 PP pour les serveurs de Janus et de Valefor)
54	Paralysie 1, +2 PP
55-56	R�duction 1, +2 PP
61	R�g�n�ration 1, +2 PP
62-63	Sens surd�velopp�s, +2 PP
64-66	Vitesse 1, +2 PP

B AT / MONSTRE

11	(pour les anges) Absorption d'amour 1, +2 PP (pour les d�mons) Absorption d'�nergie sexuelle 1, +2 PP
12	Adh�rence 1, +2 PP
13	Ana�robose, Immunit� contre les maladies et les poisons, +2 PP
14-15	Augmentation d'Agilit� 1, +2 PP
16-21	Aura de confusion 1, +2 PP
22	Cauchemar 1
23	Champ magn�tique 1, +2 PP
24-25	Contr�le des animaux 1, +2 PP
26	D�tection des mensonges 1
31	D�tection du danger 1, +2 PP
32	Illusions 1, +2 PP
33-34	Invisibilit� 1
35	(pour les d�mons) Jet d'Acide 1, +2 PP (pour les anges) Jet d'eau b�n�te 1
36	Langage universel, +3 PP (+5 PP pour les anges de Didier)
41-42	Lire les pens�es 1, +2 PP
43-44	Lueur insoutenable 1, +2 PP (si d�mon, relancez)
45-46	Membres exotiques (au choix), +2 PP (si ange, relancez)

51	Paralysie 1, +2 PP
52-53	Protection de l'�me, +2 PP
54	Psychom�trie 1, +2 PP
55	R�g�n�ration 1, +2 PP
56	R�ve 1
61-63	Sens surd�velopp�s, +2 PP
64	T�l�pathie 1, +2 PP
65	Vol 1, +2 PP
66	Volont� supra-normale 1, +2 PP

HUMANISTE / MODERNE

11-12	Absorption de pr�sence 1
13-14	Adh�rence 1, +2 PP
15	Arme exalt�e 1, +2 PP
16	Augmentation de Perception 1, +2 PP
21	Augmentation de Pr�sence 1, +2 PP
22	Augmentation de Volont� 1, +2 PP
23-24	Aura de courage 1, +2 PP
25	Charme 1, +2 PP
26-31	Contact humain (au choix), +2 PP
32-33	Corps digital
34	D�tection des ennemis 1, +2 PP
35	�lastique 1, +2 PP
36	Esquive acrobatique 1, +2 PP
41-42	Langage universel +3 PP (+5 PP pour les anges de Didier)
43	Lire les pens�es 1, +2 PP
44	Non-d�tection 1
45-51	Peur 1, +2 PP
52	Protection de l'esprit, +2 PP
53	Psychom�trie 1, +2 PP
54-55	Rebond 1
56	R�ve 1
61	Sommeil 1, +2 PP
62	T�l�pathie 1, +2 PP
63	Trait d'�nergie 1, +2 PP
64	Vitesse 1, +2 PP
65-66	Volont� supra-normale 1, +2 PP

PO TE MAUDIT

11-13	(pour les d�mons) Absorption d'�nergie sexuelle 1, +2 PP (pour les anges) Absorption de gentillesse 1, +2 PP
14	Arme exalt�e 1, +2 PP
15-21	Armure corporelle 1, +2 PP
22-24	Augmentation de Pr�sence 1, +2 PP
25	Charme 1, +2 PP
26	Contact humain (au choix), +2 PP
31	Conversion physique 1
32	Corps liquide, +3 PP
33-34	D�guisement superficiel 1, +2 PP (+4 PP ou une planque pour les serveurs de Janus et de Valefor)
35	D�tection du mensonge 1
36	�lastique 1, +2 PP
41	�touffement 1, (d�mons +2 PP)

42	Graisse 1, +2 PP (+4 PP pour les d�mons de Haagert) (si ange, relancez)
43-44	Lire les pens�es 1, +2 PP
45-46	(pour les anges) Lueur insoutenable 1, +2 PP (pour les d�mons) Membre exotique (tentacules), +2 PP
51	Non-d�tection 1
52	Protection de l'esprit, +2 PP
53	Psychom�trie 1, +2 PP
54-56	Rebond 1
61	R�daction 1, +2 PP
62	R�ve 1
63	T�l�kin�sie 1, +2 PP
64	T�l�pathie 1, +2 PP
65-66	Vol 1, +2 PP

LA RUMEUR

11	Absorption de pr�sence 1
12	Adh�rence 1, +2 PP
13	Augmentation d'Agilit� 1, +2 PP
14	Augmentation de Perception 1, +2 PP
15-21	Aura d'inattention 1, +2 PP
22	Cauchemar 1
23-24	Corps digital
25	Corps gazeux, +2 PP
26-32	D�guisement superficiel 1, +2 PP (+4 PP ou une planque pour les serveurs de Janus et de Valefor)
33	D�phasage 1
34	D�tection des cr�atures invisibles 1, +2 PP
35	D�tection du danger 1, +2 PP
36	�lastique 1, +2 PP
41	Esquive acrobatique 1, +2 PP
42	Illusions 1, +2 PP
43	Invisibilit� 1
44	Lire les pens�es 1, +2 PP
45	Non-d�tection 1
46	Obscurit� 1, +2 PP (+4 PP ou une planque pour les serveurs de Janus et de Valefor)
51-53	Deux planques au choix, g�n�ralement taudis ignoble et appartement en centre ville.
54	Protection de l'esprit, +2 PP
55	R�ve 1
56-61	Sens surd�velopp�s, +2 PP
62	Sommeil 1, +2 PP
63	T�l�kin�sie 1, +2 PP
64-65	Vol 1, +2 PP
66	Volont� supra-normale 1, +2 PP

SERVITEUR

11-12	Arme exalt�e 1, +2 PP
13	Arts martiaux 1, +2 PP
14	Augmentation de Perception 1, +2 PP
15	Augmentation de Pr�sence 1, +2 PP
16	Augmentation de Volont� 1, +2 PP

SCÉNARIOS ET ANNEXES

21-22	Aura d'inattention 1, + 2 PP
23	Cauchemar 1
24-25	Charme 1, +2 PP
26	Déguisement superficiel 1, +2 PP (+4 PP ou une planque pour les serveurs de Janus et de Valefor)
31	Détection du Bien 1 / Détection du Mal 1
32	Détection du mensonge 1
33	Esquive acrobatique 1, + 2 PP
34	Jet d'eau du robinet 1, +2PP
35-41	Lire les pensées 1, + 2 PP
42	Membre blindé, + 2 PP
43-44	Non-détection 1
45	Protection de l'âme, + 2 PP
46-51	Protection de l'esprit, + 2 PP
52	Psychométrie 1, + 2 PP
53	Réduction 1, + 2 PP
54-56	Ressources : Le personnage obtient un poste à responsabilité en rapport avec le métier de son enveloppe, + 2 PP (s'il en détient déjà un, relancez).
61	Rêve 1
62	Sommeil 1, + 2 PP
63	Télépathie 1, + 2 PP
64	Vitesse 1, + 2 PP
65-66	Volonté supra-normale 1, + 2 PP

VIEUX GRIGOU

11	(pour les démons) Absorption du bien 1, + 2 PP
	(pour les anges) Absorption du mal 1, + 2 PP
12	Augmentation d'Agilité 1, + 2 PP
13	Augmentation de Foi 1, +2PP
14-15	Aura de pacification 1, (anges +2PP)
16	Cauchemar 1
21	Champ de force 1, + 2 PP
22	Charme 1, +2 PP
23	Corps gazeux, + 2 PP
24	Déphasage 1
25-31	(pour les démons) Détection du bien 1
	(pour les anges) Détection du mal 1
32	Détection du mensonge 1
33	Esquive acrobatique 1, + 2 PP
34-35	Invisibilité 1
36-41	(pour les démons) Jet d'acide 1, + 2 PP
	(pour les anges) Jet d'eau bénite 1
42	Langage universel, + 3 PP (Didier + 5 PP)
43-44	Lire les pensées 1, + 2PP
45-46	Non-détection 1
51	Paralysie 1, + 2 PP
52	Protection de l'âme, + 2 PP
53	Protection de l'esprit, + 2PP
54	Psychométrie 1, + 2 PP
55-61	Rêve 1
62	Télépathie 1, + 2 PP
63	Vol 1, + 2 PP
64-66	Volonté supra-normale 1, + 2 PP

BOOSTER UN GRADE 0

Vous intégrez un joueur en cours de partie ou après quelques séances ? Vous voulez donner un coup de pouce à un joueur après que son ancien perso s'est fait éclater par ses gentils compagnons de table ou à cause de votre caractère de Pinochet en herbe ? Voilà deux-trois bidouillages destinés à vous éviter la création lente ou la tentation de trop éclater les moyennes.

Étape 1. Fabriquez votre perso selon les règles de création rapide.

Étape 2. Marquez 12 PA quelque part et empressiez-vous de les dépenser grâce à la table A.

Étape 3. Lorsqu'il vous reste 4 PA ou moins, effectuez les tirages sur la table B. Quand il ne vous reste plus qu'un PA, vous pouvez le mettre dans les dossiers de la hiérarchie ou le dépenser en talents au choix.

Surtout, ne perdez pas de vue les limitations relatives au grade 0, en terme de niveau maximal de caractéristiques (5+), de talents (7+), de pouvoirs (2+) et de PP (15).



TABLE A

11-23	Augmentation d'un rang dans un des pouvoirs du profil. Coût : 4, 3 ou 2 PA.
Les tables de pouvoirs des profils permettent de connaître de façon rapide le coût en PA d'un pouvoir. On distingue ceux qui sont obtenus « sec » de ceux auxquels s'additionne un gain de PP, par exemple + 2 PP ou encore + 2 PP (Janus / Valefor + 4 PP). Les premiers coûtent 4 PA par rang supplémentaire, les seconds 3 PA et les seconds bis 2 PA seulement. Si vous n'avez rien compris à la phrase précédente car vous ne l'avez pas déjà constaté par vous-même, alors consultez tout simplement la description des pouvoirs pour connaître leur coût.	
24-36	Augmentation d'un rang dans un des pouvoirs du supérieur. Coût : <i>Variable</i>
41-54	Effectuez un nouveau tirage sur la table de pouvoirs du profil. Coût : 8 PA.
<ul style="list-style-type: none"> • Si le pouvoir obtenu indique un gain de PP, vous devez les transformer en PA. (Le coût de ce nouveau tirage est alors seulement de 6 voire 4 PA.) • Si vous tirez un pouvoir déjà possédé, vous pouvez relancer ou l'augmenter de deux rangs (s'il n'est pas invariable). La conversion obligatoire de PP en PA s'applique là aussi. 	
55	Planque. Coût : 4 PA
56	Couverture. Coût : 6 PA
61	Contact humain. Coût : 6 PA
62	Serviteur (anges : serviteur de dieu ; démons : familier). Coût : 6 PA
63	Détection du futur proche 1. Coût : 10 PA
64	Esprit multiple 1 (condition : Volonté supra-normale 1 ; sinon relancez). Coût : 8 PA
65	Polymorphie 1. Coût : 10 PA
66	Téléportation 1. Coût : 10 PA

TABLE B

11-23	Augmentation d'un rang dans une caractéristique mentale. Coût : 2 PA
24-36	Augmentation d'un rang dans une caractéristique physique. Coût : 2 PA
41-54	Augmentation d'un rang dans un talent principale (et dans un talent secondaire). Coût : 1 PA
55-66	Un point de pouvoir supplémentaire. Coût : 1 PA