

A decorative border in a Gothic or Art Nouveau style frames the page. It features intricate scrollwork and a central vertical panel with a light, textured background. The title is written in a large, elegant Gothic script.

Scriptarium Veritas

Par
CROC

Crédits:

Nouvelles: Jean-Luc Bizien (JLB), Guillaume Delafosse (GD), G.E. Ranne (GER), Pierre Rosenthal (PR) et Zlika (Z).

Brèves de comptoir: Compilées avec amour par Guillaume Delafosse (Jean-Marie Gourio, Michel Lafon, Editions N°1, 90, 91, 92).

Textes: Croc et G.E. Ranne.

Corrections: Valérie et Jean-Luc Bizien.

Illustrations: Varanda et Freddy Martin.

Croc remercie avec véhémence les auteurs des nouvelles de l'ancienne édition du Dæmonis Compendium (Fabien Deleval et Laurent Sarfati).

Sommaire:

Archanges chrétiens.....	5
Prince-Démons chrétiens	57
Archanges musulmans.....	119
Prince-Démons musulmans	125
Dieux vikings	131
L'armée de Dieu	147
Hiérarchie démoniaque	149
Le Vaudou.....	151
Les vikings	159
Les sorciers.....	171
Advanced clochers et cathédrales	177
Anges et Démons musulmans	179
Règles supplémentaires.....	182

Introduction:

Les premières extensions d'IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS ont modifié légèrement la "géopolitique" de la hiérarchie Démoniaque et Angélique. On peut citer le coup d'état d'Hornet et de ses mort-vivants (Mors Ultima Ratio) ou l'arrivée d'une petite gamine turbulente (Baron Samedi) dans les rangs des armées du Bien. Votre campagne peut donc être différente de celle que je vais vous présenter ci-dessous (et que je considérerai comme officielle dans toutes les extensions futures). Opérez les modifications nécessaires pour transformer cette campagne selon le résultat des scénarios que vous avez fait jouer.

Maleficarum Daemonis: Furfur devient Prince-Démon et Kronos est libéré de sa prison terrestre.

Baron Samedi: Ange devient Archange.

Mors Ultima Ratio: Hornet rate son coup d'état et tout rentre dans l'ordre.

Scriptarium Veritas: Mathias est désormais remplacé par Emmanuel. Alain apparaît au grand jour (et tout le monde s'en tape).

Archanges chrétiens

	Nouvelles	Page
Alain	GD	5
Ange	GER	7
Blandine	JLB	9
Catherine	GER	11
Christophe	GD	13
Daniel	GER	15
Didier	Z	17
Dominique	JLB	19
Emmanuel	JLB	21
Francis	JLB	23
Gabriel	GER	25
Georges	GER	27
Guy	JLB	29
Janus	GER	31
Jean-Luc	GD	33
Jean	Z	35
Jésus	GER	37
Jordi	GD	39
Joseph	GD	41
Laurent	Z	43
Marc	JLB	45
Mathias	JLB	47
Michel	GD	49
Novalis	GD	51
Walther	JLB	53
Yves	Z	55

Prince-Démon chrétiens

Abalam	GD	57
Andrealphus	PR	59
Andromalius	JLB	61
Ange	GER	63
Asmodée	GD	65
Baal	Z	67
Baalberith	JLB	69
Beleth	JLB	71
Belial	JLB	73
Bifrons	GD	75
Caym	GD	77
Crocell	JLB	79
Furfur	Z	81
Gaziel	GER	83
Haagenti	GD	85
Kobal	GD	87
Kronos	Z	89
Malphas	GD	91
Malthus	Z	93
Mammon	JLB	95
Morax	Z	97
Nisroch	Z	99
Nybbas	Z	101
Ouikka	Z	103
Samigina	GD	105
Scox	GD	107
Shaytan	JLB	109
Uphir	Z	111
Valefor	GER	113
Vapula	Z	115
Vephar	JLB	117

Archanges musulmans

Eli	GER	119
Hassan	GER	121
Khalid	GER	123

Prince-Démons musulmans

Dajjal	GER	125
Majuj	GER	127
Ouikka	GER	129

Dieux vikings

Freyja	GD	131
Frigg	GER	133
Heimdall	JLB	135
Njord	Z	137
Odin	JLB	139
Thor	GER	141
Tyr	Z	143
Uilr	GD	145

ALAIN

Archange des Cultures

En Ethiopie, si tu leur parachutes de la choucroute, y se font des cabanes avec...

TF1, journal de 20 heures.

"..la corne de l'Afrique est actuellement frappée par une sécheresse sans précédent. Si l'on n'intervient pas rapidement, des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants risquent de mourir de faim dans l'indifférence générale. Des navires chargés de vivres sont arrivés aujourd'hui à Mogadiscio, mais l'on craint que les bandes armées qui pillent le pays ne s'en emparent et qu'ils ne parviennent jamais à ceux auxquels ils sont destinés. Sans transition, la page sportive.."

"..Messieurs, je crois que l'exposé de notre collègue allemand brille par sa clarté et recueillera votre assentiment. Je me permets, avant de passer au vote, de le synthétiser pour fixer les esprits: malgré ce que l'on nous en dit, le nombre des agriculteurs est encore trop élevé en Europe. Sans cela, comment expliquer que nous en soyons réduits à imposer une bien impopulaire politique de quotas sur les céréales, le lait et la viande de porc? Bien sûr, nous avons institué des primes pour l'arrachage des arbres fruitiers et l'abattage du bétail, mais ces mesures n'ont pas suffi. J'en veux pour preuve le montant astronomique des frais de stockage des surplus de la CEE que, malheureusement, nous ne pouvons mettre sur le marché sous peine de voir les cours s'effondrer et nos.."

Somalie, camp de Bur Akaba, le même jour.

"..concitoy... Mais, mais, où sommes-nous? Et qui sont ces gens? Non, je n'apporte pas à manger. Lâchez-moi, s'il vous plaît. Et pourquoi se laissent-ils dévorer par les mouches? Il faut enterrer les morts, sinon vous allez déclencher des épidémies. Non, pas comme ça, vous gâchez du riz. Et vous, laissez-moi refaire ce bandage. Y a-t-il un fax ou un téléphone quelque part? Une radio? Parfait: je vais appeler mes collègues de Bruxelles et nous allons ouvrir un pont aérien.."

- Faudra pas recommencer ce coup-là trop souvent.
- Non, bien sûr, mais c'est tellement agréable de susciter une vocation...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	3	6	3	4	43

Talents: Agriculture et élevage+3, Baratin+2, Discussion+2, Séduction+1, Fabrication de fromage de chèvre+3.

Pouvoirs: Fertilité+3 (152), Rajeunissement+3 (153), Beauté+3 (156), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du mal+0 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+0 (331), Abondance+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure passée en pleine campagne +1
Par heure passée en présence
d'au moins 10 animaux de ferme +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Fertilité	152
2	Calme	166
3	Pas de nourriture	215
4	Président d'organisation humanitaire	231
5	UNICEF	454
6	Abondance	Spécial

Abondance

Ce pouvoir permet de nourrir 5 fois (1+niveau) personnes à portée de vue. Le pouvoir coûte 3PP et sustente les bénéficiaires pour trois jours (72 heures donc...). La nourriture n'est pas "physique" mais uniquement spirituelle et contient toutes les protéines nécessaires à une vie équilibrée.

Promotion: Alain est passé Archange en -1490. C'est un sorcier égyptien converti au catholicisme et qui était beaucoup plus tolérant et ouvert que ses contemporains.

Apparence et comportement: Alain se présente sur le terrain (en Afrique noire le plus souvent) comme un baroudeur de la pire espèce, barbe de trois jours et rangers miteuses aux pieds. Lorsqu'il tente d'obtenir des crédits en Europe ou aux Etats-Unis, il prend le plus souvent la forme d'un business man bon teint, Ray-Bans et Ferrari Testarossa. Dans tous les cas il reste très accessible et est entouré d'une aura de bienveillance quasi-divine (c'est le cas de le dire).

Rôle: Alain est sur terre pour aider les êtres humains à vivre et bonne intelligence et, surtout, de ne jamais manquer de nourritures. Il s'est longtemps occupé de l'Europe, mais est parfaitement dégoûté de la façon dont les agriculteurs utilisent le don du ciel qu'ils reçoivent de leurs riches terres. Il s'est donc, au fur et à mesure des camions de fruits déversés devant les préfectures, vers le tiers et le quart-monde. Il lutte autant avec l'ONU qu'avec l'abbé Pierre et passe autant de temps avec les casques bleus en Croatie qu'avec les restos du coeur. C'est un Archange principalement tourné vers les problèmes des humains et ne s'occupe que très peu de Satan et de ses Démons (il laisse ce plaisir à d'autres, Laurent et Michel en tête).

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Alain de...

Les êtres humains: Ce sont les individus que je suis venu aider sur terre. Ils peuvent compter sur moi en toutes occasions.

Les animaux: Ce sont des êtres à protéger et à chérir, aussi et surtout parce qu'elles nourrissent les êtres humains.

La violence: Elle est la cause de tous les malheurs du monde.

La politique: Elle tue encore bien plus que la guerre. C'est elle qui affame les populations pauvres du monde.

L'ordre et la discipline: Nécessaire dans certains cas.

Les Archanges: Leur lutte contre le malin et ses suppôts leur fait quelquefois oublier notre vrai rôle sur terre: Celui de rendre heureux tous les êtres vivants.

Distinctions accordées par Alain

Serviteur des êtres humains: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage qui le possède de déterminer le niveau de détresse mentale et physique de toute personne qu'il touche. Note: Un Démon (ou n'importe quelle autre créature "magique" ou surnaturelle) qui ferait semblant d'avoir de la peine ou d'être affamé devra réussir un jet de volonté "Difficile" pour ne pas être découvert.

Ami des pauvres: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage qui le possède de déterminer si un personnage en détresse se trouve à moins de 20 mètres ainsi que sa direction approximative.

Maître des affamés: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage qui le possède d'utiliser son pouvoir d'abondance sur 10 fois plus d'individus (en dépensant toujours 3PP).

Relations avec les autres Archanges

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: (1) Un sac de farine, (2) Un pain de campagne, (3) Un repas pour 13 personnes, (4) Un camion de vivres, (5) Dix camions de vivres, (6) Cent camions de vivres.

ANGE

Archange des Convertis

- *Quand t'es Pape, tu peux pas redevenir poissonnier, c'est foutu.*
- *C'est pas grave.*
- *Non, mais quand même...*

La jeune femme avait des cheveux blonds et raides comme un casque d'or. Elle était d'une beauté fulgurante, avec une peau si blanche qu'elle en était translucide et un regard à en faire damner plus d'un... ce qui était arrivé, d'ailleurs, un nombre non négligeable de fois.

Près du métro Jussieu, les clients du café passaient, vivaient, mangeaient, si lointains, si indifférents à ses problèmes qu'elle se dit un instant qu'ils étaient sur un autre plan, aussi inaccessibles pour elle que les Marches Intermédiaires ou les sphères éthérées. Les derniers jours d'automne étaient froids, et il lui sembla soudain sentir la bise la geler jusqu'au plus profond de son corps.

"Votre cœur était déjà gelé depuis longtemps, Joanna. Le corps n'est qu'une enveloppe."

Sur la chaise qui lui faisait face se tenait une petite fille. Elle avait un jean, des baskets, un tee-shirt blanc dont la propreté immaculée était sans doute la seule erreur de jugement dans ce déguisement parfait.

Joanna regarda l'Archange dans les yeux, et sa gorge soudain asséchée refusa de prononcer un son. La petite-fille pencha la tête, et son regard bleuté crucifia Joanna qui se sentit soudain mise à nue, dépouillée, pur esprit arraché de son corps et condamnée à errer à jamais dans une étrange brume grise et cruelle. Elle eut un hoquet de terreur, et, une seconde, une éternité plus tard se retrouva assise sur sa chaise, réelle et charnelle, les phalanges blanchies par l'effort qu'elle avait fait pour se retenir à la table.

"Un coca, s'il vous plaît." disait la petite fille. Le serveur lui fit un gentil sourire. "Et pour la maman ?"

Joanna, qui essayait de reprendre son souffle, mit un instant à comprendre que c'était à elle qu'il parlait. "Je... Merci, rien."

Le serveur s'éloigna en chantonnant, et Joanna désespérée leva les yeux vers l'enfant.

"Il faut que vous compreniez, je vous en supplie, il le faut. Je vais vous expliquer... Toutes ces années... Mais je ne voulais plus, et ils, ils..."

"Je sais" dit l'enfant. "J'ai tout vu." Elle posa la main sur celle de la jeune femme. "J'ai tout vu, et j'ai jugé. Votre demande est acceptée."

Joanna éclata soudain en sanglots. "Je n'en pouvais plus de fuir."

"C'est fini, maintenant" dit l'enfant. "Bienvenue."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	5	4	2	4	55

Talents: Lire et écrire+1. Corps à corps+1. Esquive+1, Séduction+2.

Pouvoirs: Coup de poing+3 (112), Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+3 (166), Armure+3 (211 invisible). Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Non-détection (222). Absorption (224), Régénération+3 (226), Champ magnétique+3 (251), Champ de force+3 (254), Invisibilité+3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353), Attaque mentale+3 (Spécial).

Récupération:

Par point de pouvoir qu'un Ange vous offre* + 1

* Cela nécessite un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Coup de poing	112
2	Volonté supra-normale	221
3	Non-détection	222
4	Régénération	226
5	Déplacement temporel	336
6	Attaque mentale	Spécial

Attaque mentale (Volonté)

Ce pouvoir permet d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, le résultat des unités double donne le nombre de PP enlevés à la victime et transformés en points de dommages (l'armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1+ Niveau dans ce pouvoir) attaques mentales par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Promotion: Ange est passé Prince-Démon en 1990 après la victoire des démons sur le vaudou.

Apparence et comportement: Ange a rejoint les forces du Bien bien que ses parents aient été tués par des Anges. Elle a compris leur point de vue et préfère largement être au Paradis que dans le royaume des morts de Baron Samedi. Dieu est neutre envers elle mais ne demande qu'à l'accepter en tant que proche collaboratrice. Elle doit faire ses preuves.

Rôle: Dieu lui a confié la difficile mission de faire venir aux forces du Bien tous les êtres qui n'ont pas choisi la vraie voie, Elle doit leur montrer la puissance du bien et les guider vers leur nouveau maître. Le but de tous ses serviteurs est de trouver les bons éléments susceptibles de venir grossir les rangs des armées Divines.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ange de...

Les êtres humains: Nous sommes les seuls à pouvoir les aider contre le malin.

Les animaux: Nous devons les protéger comme les humains.

La violence: Quelquefois utile mais jamais obligatoire.

La politique: Sans intérêt.

L'ordre et la discipline: Inutile.

Les Archanges: Janus et Mathias sont cools, les autres se prennent un peu au sérieux.

Les serviteurs: Ils sont mes messagers sur terre et apportent partout la parole divine.

Distinctions accordées par Ange

Serviteur des pécheurs: Tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être qu'il observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).

Ami des fidèles: Tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être vivant qu'il observe possède des points de pouvoir ou non.

Maître des Convertis: Tout Ange de ce grade peut convertir à la religion chrétienne un être volontaire possédant des points de pouvoir. Il devient alors un Ange. Cette procédure prend 6 heures et coûte 5PP aussi bien à l'Ange qu'au futur converti.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Dominique, Joseph.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Novalis, Jordi.

Allié: Janus, Mathias.

Composantes d'invocation: (1) Un litre d'eau bénite, (2) Un jouet, (3) Un berceau, (4) Un mort-vivant tué, (5) Un familier tué, (6) Un démon tué.

19 Juin 1991, Medellin

Pablo Escobar prend Ange pour une conne. Le plus célèbre des barons de la drogue, démon de grade 3 de son état a pris des contacts avec Ange pour passer du côté des forces du bien. Bien évidemment ce n'était qu'un gag idiot ayant pour but de décrédibiliser Ange. Cette dernière, folle de rage, décida de l'éliminer purement et simplement. Pour la narguer encore plus et assurer sa "protection" sur terre, il se livra aux autorités locales et fut interné dans la prison d'Envigado (que l'on appelle déjà Escobar Plaza Hotel) et qui a été construit sur ses ordres. Il a aussi réussi à ne pas être extradé vers les Etats-Unis. Ange continue à essayer de l'éliminer mais n'a, à ce jour, pas encore réussi.

BLANDINE

Archange des Rêves

Le phosphore du poisson fait des rêves en couleur, sauf chez les routiers qui conduisent toute la nuit.

"Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant
D'une femme inconnue et que j'aime et qui m'aime..."
Paul Verlaine
-"Tiens, c'est marrant : moi aussi..."
John Holmes

La muraille de pierres se dressait, improbable, au beau milieu de l'enchevêtrement de lianes. Sa grisaille contrastait violemment avec les alentours, malgré la mousse et le lichen, qui s'étendaient en nappes lépreuses gangrenant les façades. L'humidité était insoutenable, enveloppant toute chose d'une pellicule impalpable de moiteur, se transformant tantôt en vapeur alourdissant l'air ambiant, tantôt en gouttelettes agaçantes, dégoulinant le long des troncs, des feuilles, jusqu'à s'enfoncer dans les hautes herbes qui couvraient le sol de leur chevelure anarchique...

Il leva la tête pour percer le plafond opaque, espérant qu'un rayon de lune viendrait l'accompagner dans sa quête de l'Inconnu, d'un rai de lumière réconfortant, comme on tend une main à l'aveugle égaré au bord d'une avenue... Il aperçut enfin sa face blême, et frêmit : la lune était *gibbeuse* ... Mû par un véritable instinct de chasseur, il se tourna vers les murailles, et le triste spectacle qu'il découvrit le fit pâlir d'effroi.

Transformées par on ne sait quel prodige - sorcellerie ancestrale, usant des pouvoirs de sombres divinités enfouies dans quelque abyssal refuge, attendant un réveil hypothétique ! - les pierres étaient à présent animées d'une volonté, d'une vie propres.

Il eut peine à reprendre contrôle de ses esprits.
"La roche est métamorphique, elle est *métamorphique* !!!"
Soudain, il hurla de terreur...
Il pouvait voir la *chose* tentaculaire émerger du sol...

"Réveillez-vous... Allons..."

La voix était douce, la main aussi, délicieux papillon posé sur sa manche. Il s'accommoda de la lumière du néon, au-dessus du lit.

Alors, il put LA VOIR...

Elle était... Mais aucun mot ne saurait transcrire pareille beauté.

"Une femme... *habitée* ..." se dit-il, *maudissant aussitôt sa tournure d'esprit si particulière*.

Blandine ne s'offusqua pas, et lui adressa un de ses sourires.

"Nous sommes bien un de ces jeunes gens qui jouent au *Jeu de Rôle*, mmmh?"

"Euh, oui..."

Il déglutit péniblement. "A l'**Appel d' AAARRH'TOULLOUH**".

Elle eut une expression empreinte d'une infinie compassion.

"Un terrible fléau... Voyons ce que nous pouvons faire..."

Il n'aurait su dire ce qu'elle avait fait ensuite, mais, depuis, il avait cessé de s'adonner à sa coupable passion. Et faisait des *rêves quasi-divins* ...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	5	6	52

Talents: Séduction +3, discrétion+3, Crochetage+3, Discussion +1.

Pouvoirs: Sommeil+3 (132), Sommeil+3 (165), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Non-détection (222) Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du mal+0 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+3 (325), Téléportation+1 (331), Rêve Divin+3 (Spécial).

Récupération:

Par 4 heures de sommeil, tout simplement +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil (distance)	132
2	Sommeil (contact)	165
3	Non-détection	222
4	Lire les pensées	323
5	Rêve	325
6	Rêve Divin	Spécial

Rêve divin (Volonté)

Le sujet de ce pouvoir doit être endormi, situé à moins d'un kilomètre et l'opération dure 1 heure (maximum). Ce pouvoir extrêmement puissant permet d'abord de faire défiler le plan de la mémoire du sujet, puis de la modifier à souhait. Seulement, comme sur un ordinateur, il y a des secteurs interdits (à la modification): Les convictions, les souvenirs antérieurs à (5+(2xNiveau)) ans, et les diverses phobies, folies, et autres traumatismes (Oui, être un démon est considéré comme une tare). Ce pouvoir dépense 10PP. Il faut auparavant résoudre un conflit psychique avec un malus de deux colonnes pour le sujet. Si jamais l'attaquant échoue, le patient se réveille. Attention! Les changements sont définitifs...

Promotion: Blandine est passée Archange en 177 après s'être fait engrosser par un taureau.

Apparence et comportement: Cet Archange apparaît sur terre sous forme d'une femme dotée d'une beauté qui n'est égalée que par la Miséricorde de Dieu. Elle arrive ainsi à s'introduire dans les plus hauts milieux politiques. Elle délivre un message divin en entrant la nuit dans les chambres afin d'introduire une fausse mémoire dans le cerveau de la personnalité de son choix.

Rôle: Cet Archange est envoyé auprès des Démons les plus puissants (N'exagérons rien: tout est relatif) afin d'abord d'obtenir malgré eux des informations et de remplacer certaines idées et souvenirs. Blandine n'évolue que rarement parmi les Anges de bas rang et les méprise d'ailleurs un peu.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Blandine de...

Les êtres humains: Ce sont les créatures que nous devons défendre.

Les animaux: Sans intérêt.

La violence: Inutile.

La politique: C'est mon domaine.

L'ordre et la discipline: Ce n'est pas mon problème.

Les Archanges: Ils ne servent pas à grand chose.

Les serviteurs: Ils sont mes messagers et je les en remercie.

Distinctions accordées par Blandine

Serviteur du bonheur éternel: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des rêves bénins dans l'esprit d'une victime se trouvant à moins de 500 mètres. Ce rêve n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) de rentrer dans le monde des rêves.

Ami des rêves divins: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter qu'une personne donnée est la cible d'un cauchemar ou d'un rêve, juste en la regardant.

Maître du sommeil: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter ses chances de réussite pour toutes ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Daniel, Jean, Joseph, Laurent, Marc, Mathias, Michel, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Didier, Yves, Catherine.

Allié: Aucun.

Composante d'invocation: (1) Un tube de somnifère, (2) Un conte pour enfants, (3) Un recueil de berceuses, (4) Un lit et sa literie, (5) Une personne en train de dormir, (6) 100 personnes dormant sans faire de cauchemars.

4 Mai 1991, Etats-Unis

Bush, victime d'irrégularité cardiaque, est hospitalisé. Le vice-président Dan Quayle assure l'intérim. C'est Blandine elle-même qui récupère les pensées de Bush, malade, et qui les réintroduit dans le cerveau de Dan Quayle durant la nuit. Dan Quayle est en effet très con et il n'est certainement pas en mesure de succéder à Bush (rappelons nous les quelques mots de Michel en faveur du président, peu de temps après le début de l'opération "Desert Storm": on dira ce qu'on veut mais Bush c'est pas un pèdè. Fin de citation).

CATHERINE

Archange des Femmes

Elle me fait jamais des salsifis parce qu'elle sait que j'aime pas ça, elle a la psychologie féminine...

Ula soupira. "Je sais ce que vous allez me raconter" dit-elle d'un air las. "Excusez-moi, ma soeur, mais j'ai déjà entendu de nombreux sermons et..."

"Je ne suis pas religieuse" dit doucement la jeune femme en robe noire. "Je suis juste là pour vous faire prendre conscience de certains faits."

"Oh je sais... Mon corps est sacré, il a été créé par Dieu, je ne devrais pas le vendre au premier venu, et tout ça..."

"De quoi ? Mais non, ma pauvre petite, vous faites ce que vous voulez de vos fesses ! Ce n'est pas cela qui m'inquiète."

Ula fronça les sourcils, étonnée et vaguement choquée. "Je ne comprends pas..."

La jeune femme en robe noire prit la main d'Ula, et la serra entre les siennes. Ses yeux bruns étaient étrangement pénétrants, et sa croix en or brillait d'un doux éclat. Elle commença à parler...

"Alors" dit Giorgino, refermant la porte de ses mains grasses et baguées, "Combien est-ce que mes petites poulettes m'ont rapporté, ce week-end ?"

Un lourd silence accueillit cette déclaration, et Giorgino tourna son regard vers le salon. Il vit tout de suite que quelque chose n'allait pas.

"Ben alors mes poulettes..."

Une dizaine de regards haineux le figèrent sur place. Ses meilleures gagneuses, vêtues à l'habitude de leurs élégantes guêpières en dentelle rouge et noire, se tenaient en cercle, les bras croisés, dans une attitude incontestable d'insoumission.

"Ula, tu vas me faire le plaisir de m'expliquer ce qui se passe !"

Ula s'avança de deux pas, calme et décidée.

"Nous voulons reconsidérer nos conditions de travail."

"Hein ?!"

"Nous avons décidé, les filles et moi, de monter un syndicat. Nous voulons vendre notre corps à notre profit, et non plus à celui d'un représentant du machisme primaire et exploiteur qui a pesé sur les femmes pendant des siècles de tyrannie !"

"Hein !?!"

"Tu vas créer une SARL, Giorgino. Nous partagerons les parts selon l'investissement personnel de chacune. Nous exigeons un salaire mensuel augmenté de 20% sur les bénéfices de chaque acte effectué, ce pourcentage se montant à 30% s'il s'agit d'une sodomie, d'un acte de sado-masochisme, d'une pratique zoophile ou de..."

La jeune-femme en noir, souriante, entra dans le métro. Bien sûr Catherine avait disparu, mais ici-bas, quelques Anges n'avaient pas oublié ses préceptes...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	2	5	4	3	58

Talents: Baratin+1, Discussion+1, Corps à corps+2, Connaissance de l'agriculture et de la flore+2, Médecine+3, Séduction+2, Arc+3.

Pouvoirs: Assomer+1 (116), Lumière+1 (122), Charme+3 (131), Peur+2 (134), Amour+2 (143), Guérison des maladies+1 (151), Fertilité+2 (152), Guérison des folies+2 (154), Guérison des phobies+1 (155), Sommeil+2 (165), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Non-détection (222), Détection de l'invisible+2 (313), Lire les sentiments+2 (324), Rêve+3 (325), Téléportation+2 (331), Arme à distance bénite (412, arc), Conscience+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure passée en pleine nature
ou près d'un nouveau né

+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Lumière	122
2	Charme	131
3	Amour	143
4	Guérison des folies	154
5	Arme à distance bénite	324
6	Conscience	Spécial

Conscience (Volonté)

Ce pouvoir permet à l'Ange de faire prendre conscience de son véritable potentiel la personne touchée. Celle-ci, pendant quelques fractions de secondes, est débarrassée de tous les préjugés ou les complexes d'infériorité éventuellement inculqués par l'époque ou la société et comprend ce qu'elle ou il désire vraiment être. Ce pouvoir est plus dangereux qu'on peut le croire car nombre de personnes ont tout quitté, travail, famille, patrie après avoir été touchées. Toute influence mentale, qu'elle soit naturelle (amour, peur...) ou magique (Charme, Possession, Contrôle, etc...), que pouvait avoir un être extérieur sur la personne est définitivement annulée. Ce pouvoir coûte 5PP et nécessite un contact physique.

Promotion: Catherine est passée Archange en 500 Après J-C et est une ancienne païenne convertie.

Apparence et comportement: Catherine apparaît le plus souvent sous la forme d'une grande et solide femme d'une trentaine d'années, tranquille et sûre d'elle. Personne ne sait exactement d'où elle vient, sauf Dieu. La rumeur court qu'elle est une ancienne païenne, et qu'elle était déjà assez puissante dans son ancienne religion pour pouvoir, une fois sa conversion effectuée, accéder directement au grade d'Archange. Certains parlent de Déméter, déesse des moissons... Catherine, du haut de son calme légendaire, ne dément ni ne confirme ces suppositions.

Rôle: Catherine a la réputation d'être loyale et efficace envers ses subordonné(e)s. Elle s'occupe en priorité des femmes, luttant contre la grave condition dans laquelle le haut moyen-âge et (même si elle ne le dira jamais tout haut si Dominique est dans le coin) l'obscurantisme religieux les a plongées. Elle joua, entre autres, un rôle crucial dans "le lancement" de Jeanne d'Arc. Son action a commencé à porter ses fruits, et vers la fin du moyen-âge la condition féminine s'était déjà nettement améliorée. Catherine disparut en 1400 aussi soudainement qu'elle était apparue, et la condition des femmes fut de nouveau en chute libre jusqu'au début du XXème siècle. Même si beaucoup

d'anges à son service sont (étaient) de sexe féminin, Catherine ne fait aucune discrimination sexuelle chez ses serviteurs.

Possibilités d'intervention: 3

Possibilités d'intervention humaine (Spécial): Catherine est le seul Archange pouvant aussi être invoqué par des humains. Toute femme -même non chrétienne, et même absolument ignorante de l'existence de Catherine- a droit, si elle est dans une situation totalement désespérée liée directement à sa condition féminine et qu'elle invoque dans n'importe quels termes une aide "para" naturelle (Cela peut aller de: "Mon Dieu, aidez moi !" à "Mais merde, que quelqu'un fasse quelque chose !") à un jet de D666. Si elle fait 111, Catherine intervient, ou en personne, ou par un petit miracle bien placé. Tout cela fait assez de conditions pour que l'événement soit rare.

Ce que pense Catherine de...

Les êtres humains: Ce sont les enfants de la terre, il faut les protéger.

Les animaux: Tout être vivant doit être respecté.

La violence: Elle est parfois nécessaire.

La politique: Elle est utile, ne serait-ce que pour faire bouger les préjugés.

L'ordre et la discipline: Toute discipline doit être librement consentie.

Les Archanges: Ils accordent trop d'importance à des choses qui n'en n'ont pas réellement.

Les serviteurs: Nous nous épaulons pour parvenir au même but.

Distinctions accordées par Catherine

Serviteur du blé en herbe: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir si une femme porte un enfant ou non.

Ami des sages-femmes: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'engager aussitôt la conversation sur un terrain personnel et propre aux confidences avec toute femme résolument hostile.

Maître du renouvellement: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de sentir l'avenir très général d'un enfant (heureux ou non, mort proche ou non) en lui apposant la main sur le front. Ce pouvoir peut être brouillé en cas de futur proche incertain.

Relations avec les autres Archanges:

Hostile: Dominique, Joseph, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Yves, Novalis.

Allié: Guy, Jordi.

Composantes d'invocation: (1) Un slogan féministe, (2) Un soutien-gorge brûlé, (3) Devant 100 femmes, (4) Une boîte de contraceptifs, (5) Devant 1000 femmes, (6) Devant 10.000 femmes.

CHRISTOPHE

Archange des Enfants

L'instituteur tape mon nôme?! Je l'attache à la bagnole et je le traîne dans la décharge!

Le grand homme en blouse accueille les enfants avec un sourire pincé. Ses petits yeux, ses lunettes d'acier, sa maigreur, ses doigts crochus, tout en lui évoque le vautour, le rat ou la hyène, enfin, un de ces animaux que personne ne voudrait avoir en pension. Les enfants n'y prêtent pas attention, tant ils sont excités par l'objet de leur visite. Et puis, c'est bien connu, ces petits sacripants s'attachent plus à ce qu'ils sentent qu'à ce qu'ils voient...

Première salle: derrière une immense vitre, des pyramides d'ours en peluche, de toutes les tailles et de toutes les couleurs. L'un d'eux, dûment étiqueté, tombe entre les pinces de la machine qui essaye de lui arracher ses petits yeux de plastique, pour le plus grand plaisir des bambins. A la troisième tentative, le gauche cède: il est soigneusement déposé dans un bac et mesuré au pied à coulisse.

Deuxième salle: accessible uniquement aux Teddy bears rescapés. Sous les yeux émerveillés des gosses, la flamme bleue du chalumeau à acétylène s'approche du ventre d'un plantigrade synthétique et commence à lui friser doucement le poil. S'enflammant comme une torche, le petit panda sélectionné ne reviendra malheureusement pas en deuxième semaine!

Troisième salle: fin du cycle des tortures. Un bras robotisé dépose délicatement le nounours sur une grande table nue. Dans un concert de cris de joie, deux lames l'éventrent quasi-instantanément et réduisent le jouet à l'état de morceaux de tissu crachant leur rembourrage, rembourrage qui est habilement récupéré dans les rigoles adéquates.

- Et voila les enfants, fin de la visite. Avant de partir, je vais vous donner à chacun un ours en peluche. Mais agréé NF celui-là! Au revoir, les enfants. Et soyez sages.

Largol, ange de Christophe, regarde partir les enfants puis réintègre le Laboratoire National d'Essais, au frontispice duquel brille cette pensée de Montaigne: "Eduquer, ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu."

- Foutrement vrai ici, pensa-t-il avec un sourire.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	4	4	3	6	50

Talents: Manipulation+3, Chimie+3, Baratin+1, discussion+2, Acrobatie +3.

Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Réduction+3 (265), Polymorphe+1 (266), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+0 (331), Bond+3 (333), Chance (Spécial).

Récupération:

Par 4 heures de repos
passées dans un magasin de jouet +1
Par 2 heures de jeu (dans le jeu) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Réduction	265
3	Polymorphe	266
4	Dialogue mental	322
5	Bond	333
6	Chance	Spécial

Chance*

Ce pouvoir permet, une fois par heure de jeu, de retirer un jet de dé, au choix de l'utilisateur. Ce jet peut être de n'importe quel type (D666 ou autre).

Promotion: Christophe est passé Archange en 1908, après avoir inventé le Meccano.

Apparence et comportement: Christophe apparait comme un petit bonhomme hilare, équipé d'un sac toujours rempli de jouets et de friandises diverses. Il est d'un naturel joueur et ne manque jamais l'occasion de faire une bonne blague aux autres Archanges. Il est méprisé par ceux-ci pour cette raison et par le simple fait qu'il n'occupe pas vraiment une place importante dans le combat contre le Mal.

Rôle: Dieu utilise cet Archange pour diriger et éduquer les enfants de la Terre. Il estime en effet que c'est une armée bien plus puissante qu'il n'y paraît mais qui est très difficile à contrôler et à utiliser.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Christophe de...

Les êtres humains: Les adultes se prennent trop au sérieux. Les enfants sont sympas.

Les animaux: Ils sont sympas.

La violence: Inutile.

La politique: Inutile.

L'ordre et la discipline: Inutile.

Les Archanges: Ils n'ont pas le sens de l'humour.

Les serviteurs: Les enfants de la terre entière sont mes alliés. Ils me servent mieux encore que les adultes.

Distinctions accordées par Christophe

Serviteur des bambins: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir la confiance de tous les enfants d'un âge inférieur ou égal à dix ans.

Ami des enfants: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de comprendre les gazouillis des bébés et de converser avec eux.

Maître de l'éducation: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'amuser les enfants et de faire rire les adultes quelles que soient les circonstances.

Relations avec les autres Archanges

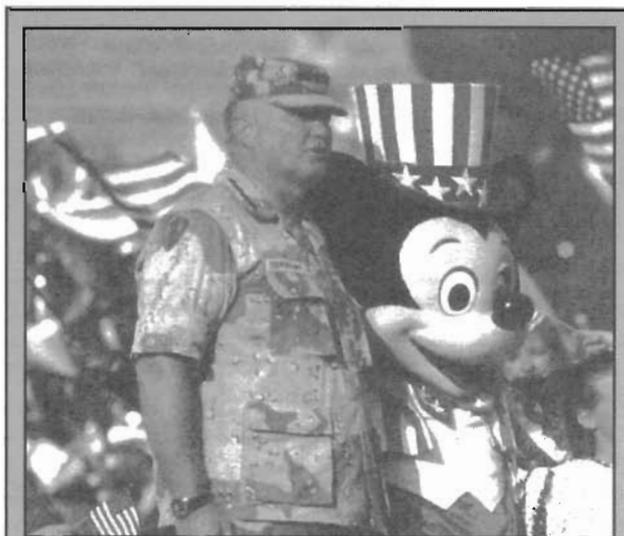
Hostile: Daniel, Dominique, Joseph, Michel, Walther, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Janus, Jordi, Mathias, Novalis.

Allié: Catherine.

Composantes d'invocation: (1) Un sourire, (2) Une bille, (3) Un circuit 24, (4) Toutes les boîtes de mécanos, (5) 500 Micro-Machines, (6) Pendant un spectacle de Dorothee.



5 Mai 1991, Floride

Schwarzkopf participe à la fête rouge, blanc, bleu (à ne pas confondre avec la fête bleu, blanc, rouge). Christophe n'a pas dit son dernier mot et compte réitérer de telles photos souvenirs. A quand Saddam Hussein et Donald ?

DANIEL

Archange de la Pierre

Rien à foutre du jour de la Terre, j'habite au cinquième!

"Bon, reprenons le cours après cette interruption. Je vous rappelle que vous êtes en cours de géographie et non en cours d'éducation physique. Nous étudions aujourd'hui plus particulièrement l'influence des glaciers sur..."

"Esquimaux, chocolats glacés!"

"Des glaciers, donc sur... Bon, comprenons-nous bien. Vous avez envoyé M. Bernard, votre professeur titulaire à l'hôpital pour tentative de suicide. Je ne suis que son remplaçant. J'ai beau avoir le même âge que vous, il faut édicter certaines règles, vous comprenez? Surtout en classe de troisième. Je n'ai pas choisi d'être nommé à Mantes la Jolie, vous savez..."

"On n'en a rien à branler de la géo, m'sieur. Mais rien du tout. Et remplaçant ou pas, t'es prof. Et on va te casser. Je sais de quoi je parle, c'est moi le chef de classe et c'est moi qui ai poussé l'autre con par la fenêtre. Alors retourne chez ta mère."

"Ahh, mais ça change tout. Attends j'arrive. Tu sais mon petit Mamadou, l'éducation nationale a beaucoup changé, les profs sont plus durs maintenant. Tu l'as donc poussé? Comme ça?"

"Bon, reprenons. Votre camarade a glissé de sa chaise et s'est cassé la clavicule. Les glaciers, donc."

"Enculé! Tu l'as pris en traître! Enfoiré de blanc! On va te crever!"

"Stop! Là, je dis stop! Est-ce que je te traite, moi? Est-ce que je t'appelle sale nègre? Même si j'en ai envie? Dieu m'est témoin, il fut un temps où les gens comme toi n'avaient même pas d'âme. Et c'est quoi ça, un rasoir? Attends j'arrive. Ta mère sait que tu as un rasoir sur toi? Et tu veux t'en servir? Comme ça?"

"J'en étais aux glaciers. Je n'aurai jamais fini mon cours à l'heure avec toutes ces interruptions. Et l'autre qui s'ouvre la main avec son rasoir pour faire l'intéressant. Moi ça ne me dérange pas, vous savez, j'adore la géographie, j'en parlerai des heures. Donc les moraines des glaciers..."

"Bouge pas! Il est chargé et je vais te faire péter la cervelle, enculé!"

"Ah, un saturday night special maintenant. Attends j'arrive."

"Bouge pas ou je te crève j'ai dit! Bouge pas!"

"Et tu sais t'en servir petit? Comme ça?"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	6	4	3	2	51

Talents: Arme d'épaule+2, Tactique+2, Stratégie+3, survie en cavernes+3.

Pouvoirs: Armure+3 (211), Peur+2 (134), Paralysie+3 (135), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+0 (311), Psychométrie+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), Passe-muraille+3 (335), Skinheads (553), Accès de colère (665), Chair en pierre+3 (Spécial).

Récupération:

Par deux heures de repos
passées dans une mine ou une carrière +1
Par heure passée en priant
dans une église de construction antique +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Paralysie	135
3	Armure	211
4	Passe-muraille	335
5	Skinheads	553
6	Chair en pierre	Spécial

Chair en pierre (Volonté)

Pour la modique somme de 6 PP et un conflit psychique réussi (avec, pour la défense, la force de la victime), vous pourrez transformer votre adversaire en pierre pour 10x (1+ Niveau dans ce pouvoir) minutes, après quoi il devra réussir un jet de Fo "Moyen" (essai possible à chaque seconde).

Promotion: Daniel passa Archange au XIIIème siècle, après avoir protégé Notre Dame de Paris d'une attaque démoniaque.

Apparence et comportement: Daniel prend la forme d'un charismatique petit homme rasé qui se met en colère plus souvent qu'à son tour. Il va généralement débusquer les forces du mal qui se trouvent underground, sans se laisser désabuser par les railleries de ses collègues. Il possède des groupes de skinheads dans toutes les capitales du monde, et les skinheads, ça connaît les catacombes...

Rôle: Mis à part ses loisirs bien innocents, Daniel a tout de même un rôle très important: c'est lui qui est chargé de la surveillance des mouvements tectoniques. Ainsi, mis à part les déplacements et séismes qu'il provoque lui-même, il se doit de réparer les bêtises de Satan et de punir les coupables.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Daniel de...

Les êtres humains: Les militaires et les skins sont sympas. Les autres ne m'intéressent pas.

Les animaux: Je n'aime pas les animaux.

La violence: Ouais, c'est cool.

La politique: Hein?

L'ordre et la discipline: Il faut toujours faire régner l'ordre. C'est très important.

Les Archanges: Certains sont sympas (Laurent, Jean) d'autres sont nazes (Novalis, Christophe).
Les serviteurs: C'est mon armée et ma puissance.

Distinctions accordées par Daniel

Serviteur du monde souterrain: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir à tout moment la profondeur (par rapport au niveau de la mer) de l'endroit où il se trouve.

Ami des skinheads: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la date de construction d'un édifice et, de ce fait, son type de fondation et le type de roches utilisées.

Maître des continents: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter la présence de cavités souterraines à l'endroit où il se trouve (rivières, sources, caves, gouffres, etc...).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Didier, Francis, Marc, Mathias.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Jean, Joseph, Michel.

Allié: Laurent.

Composantes d'invocation: (1) Un caillou, (2) Une pierre taillée, (3) Une statue en marbre d'un combattant, (4) 50 skinheads, (5) Un autel de pierre d'au moins 1500 ans, (6) Stonehenge.

11 Février 1991, Etats-Unis

Les tremblements de terre ont été particulièrement meurtriers l'année dernière. C'est ce que révèlent les statistiques publiées aujourd'hui par le service géologique américain. 78 secousses d'intensité notable sur l'échelle de Richter ont été recensées en 1990. Leur bilan est de 52.000 morts, soit presque autant de victimes que durant toutes les années 80. Deux séismes d'une violence exceptionnelle ont marqué l'année 1990: Le premier a frappé le nord de l'Iran le 21 Juin faisant environ 50.000 morts. Le second a secoué Manille, la capitale des Philippines et l'île de Luçon, au nord de l'archipel, le 16 juillet tuant près de 1.600 personnes. Daniel, interrogé sur ce sujet déclare: On s'en fout c'est des bougnoules et des mal-blanchis. Dominique a décidé d'enquêter sur les agissements de Daniel durant toute l'année à venir (y'a de la limitation dans l'air).

DIDIER

Archange de la Communication

- Pour pour pour pour pour...
- Pourquoi je me moque de ta gueule?

Bougez avec la Poste!

Bertrand avait mal au dos. Bertrand avait mal aux jambes. Bertrand en avait marre de cette bruine qui se déposait sur ses lunettes déjà trop rayées, de ce vélo pourri qui déraillait dès qu'il pédalait un peu fort.

Bertrand était facteur depuis douze ans dans le même secteur. Avant, il connaissait tout le monde, et puis il n'avait pas de problèmes de dos. Mais depuis deux ans, le quartier avait beaucoup changé: on avait rasé, exproprié, et des bâtiments administratifs avaient poussé en lieu et place de sa joie de vivre.

Perdu dans ses pensées, il ne vit même pas le trente-huit tonnes qui le répandit sur vingt mètres en une seconde.

Evidemment envoyé au Paradis, le repos éternel fut de courte durée, car Didier l'observait, déambulant toute la journée de nuage en nuage, portant le bonjour d'un tel, transmettant la bénédiction d'un autre...

- Venez voir par ici, vous.
- Oui?
- Qu'est-ce que vous faisiez, de votre vivant?
- Facteur.
- C'est un beau métier, un beau métier. S'il vous tarde de reprendre du service, suivez-moi.

Didier l'emmena dans son bureau, le fit asseoir, puis se mit à compulsurer un grand cahier jaune.

- Vous aimiez votre métier?
- Oui, beaucoup, mais j'étais un peu démotivé les dernières années...
- Ah !... Le vélo, ça use. Oui, je crois avoir quelque chose pour vous. Votre affectation ne se fera pas sur Terre, ça ne vous dérange pas de rester parmi nous?
- Non, non, au contraire, je crois qu'en bas j'en ai assez vu...
- Alors on est parti. Venez Bertrand.

Il suivit Didier jusqu'au bout du couloir et déboucha dans une salle immense fourmillant d'une activité frénétique, mais appliquée.

- Je vous présente le Centre de Tri Divin. C'est par ici que passent toutes les notes de services, tous les courriers inter-Archanges, toutes les feuilles de mission.
- Heu...
- Je vous nomme à l'instant Receveur Céleste de première catégorie.
- C'est...
- Divin. Paulette va vous présenter votre équipe de facteurs. Bonne journée Bertrand.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	3	5	2	5	50

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Toutes les langues à +2, Savoir-faire+2, Séduction+1.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Electricité+3 (264), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+2 (325), Téléportation+3 (331), Message officiel (Spécial).

Récupération:

Par message délivré +1
Par trois heures d'antenne (TV ou Radio) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Télépathie	321
2	Dialogue mental	322
3	Rêve	325
4	Communication	344
5	Journaliste	564
6	Message officiel	Spécial

Message officiel*

Ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, FAX, télégramme). Le receveur, s'il est Angélique, sera assuré qu'il vient bien d'un Ange et non d'un quelconque farceur et n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention: Ce pouvoir ne garantit pas que le message n'ait pas été intercepté par une tierce personne.

Promotion: Didier passa Archange en -1160 lorsqu'il apporta sur terre les 10 commandements (paquet urgent en recommandé avec accusé de réception).

Apparence et comportement: Didier, lors de ses fréquents passages sur terre, prend n'importe quelle forme mais il apprécie plus spécialement l'uniforme des postiers. Il est très diplomate mais aussi infiniment hypocrite. Il est tout sourire et ne dit jamais ce qu'il pense vraiment (sauf à Dieu lui même). Il est toujours très occupé et, même s'il apparaît assez souvent à ses serviteurs, ne leur accorde jamais beaucoup de temps (Time is Money).

Rôle: Didier est l'Archange qui fait office de tampon entre tous les autres (et surtout entre ceux qui ne s'entendent pas vraiment). Dieu lui porte toute sa confiance et Didier en est digne.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Didier de...

Les êtres humains: Ces sont les êtres que nous devons sauver du péché.

Les animaux: Nous devons les protéger.

La violence: Elle est utile pour certains, inutile pour d'autres. Je ne pense pas que ce soit réellement une forme d'expression.

La politique: C'est mon travail.

L'ordre et la discipline: C'est mon but.

Les Archanges: Ils ont chacun leur utilité et leur caractère. Il suffit de donner à chacun la mission qui lui revient.

Les serviteurs: Ils portent mes missives où je leur demande. C'est d'ailleurs tout ce que je leur demande.

Distinctions accordées par Didier

Serviteur des messagers: Tout Ange de ce grade peut, à tout moment, déterminer si un message qu'il a envoyé est arrivé à son destinataire.

Ami des postiers: Tout Ange de ce grade pourra entrer en communication avec son Archange (mais ce dernier ne sera pas obligé de lui venir en aide).

Maître des messages officiels: Tout Ange de ce grade pourra se souvenir de tous les messages que son Archange lui a envoyés depuis dix ans.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Aucun.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Dominique, Francis, Marc, Novalis.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Interpeller quelqu'un dans la rue, (2) Téléphoner à un inconnu et converser avec lui pendant 10 minutes, (3) Tenir une discussion philosophique à un clochard pendant une heure, (4) Offrir à un skin une place pour un concert contre l'Apartheid, (5) Discuter de Comics avec Croc pendant huit heures, (6) Faire changer Croc d'avis.

2 Octobre 1991, San Fransisco

C'est un beau mariage orchestré par Didier lui même qui a eu lieu aujourd'hui aux Etats-Unis: les deux leaders mondiaux de l'informatique personnelle, IBM et Apple, qui symbolisaient depuis 14 ans deux conceptions antagonistes, ont officialisé leur alliance. Cette étonnante union entre les deux rivaux (à grand coup de pouvoirs divins), dont les bénéfiques sont en chute libre, a été scellée en vue de faire face à la concurrence asiatique. Les premiers logiciels permettant de faire communiquer les PC d'IBM et d'Apple devraient être en vente avant la fin de l'année.

DOMINIQUE

Archange de la Justice

Chevènement? Tout nu sur la place et enduit de crotte de chameau, y mérite pas plus!

"Go ahead... Make my day..."
"Dirty" Harry Callahan

Il était là, debout contre le mur trop blanc, trop propre, sous l'éclairage aseptisé des néons. Comme à chaque fois qu'il venait ici, il sentait monter en lui le désagréable picotement annonciateur d'un reflux biliaire, une brûlure vicieuse, secrète, qui envahissait son ventre, compressant son sternum *de l'intérieur* pour aller ensuite dévaster sa gorge, projetant parfois quelques gouttes acides jusque sur sa langue, dans un renvoi agressif, irrépressible et immonde...

Il se sentait ridicule, déplacé, et eut soudain honte de ses émois de midinette en un tel moment, en un tel lieu. Il avait souvent songé à cette hantise, l'analysant -*l'expliquant* serait trop fort- comme une réminiscence de ces longues périodes d'hospitalisation qui l'avaient cloué, enfant, dans des chambres froides envahies de lumière *électrique*, dépersonnalisées à l'extrême, et dans lesquelles il avait attendu tellement le retour hypothétique de visages aimés...

Là-bas, *l'autre* semblait s'impatienter. La crispation de ses phalanges blêmes sur les accoudoirs trahissait une excessive nervosité dans l'attente. Il ne pouvait voir *son* visage derrière le masque opaque, mais devinait les traits tirés, creusés, agités de tics nerveux.

Il restait là, imbecile, paralysé, serrant dans sa paume moite le levier d'acier bleuté.

Il n'y arriverait pas cette fois, il le sentait bien...

Alors Dominique lui apparut.

"**Hésiter encore, serait se faire complice**" dit-il simplement.

A ces mots, il eut un frisson violent, qui dévala sa colonne vertébrale comme une coulée de neige glacée. Serrant les dents, il abaissa la manette.

Sur la chaise, l'ancien chef nazi se raidit sous l'afflux de milliers de volts. Il fut agité de secousses terribles qui semblaient vouloir l'arracher du siège. Une horrible odeur d'excrément et de chair calcinée envahit la pièce, prenant à la gorge les témoins obligatoires. Son corps était tendu comme un arc de guerre, seulement retenu par les sangles de cuir qui laissaient des marques profondes dans ses membres. Puis il retomba, enfin.

Avec un long, très long soupir, il releva le levier de commande électrique. Une sueur gluante s'insinuait entre ses omoplates. Il réajusta son uniforme, se raidit, et partit s'aligner avec les autres gardiens assignés. Il lui semblait toujours entendre la voix glacée de l'Archange.

"**Toute autre faiblesse ne pourra être traduite que comme une trahison...**"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	2	6	6	55

Talents: Discussion+3, Séduction+3, Savoir-faire+2, Stratégie+2, Discrétion+2.

Pouvoirs: Eau bénite+3 (124), Peur+2 (134), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+2 (324), Téléportation+0 (331), Jugement (Spécial).

Récupération:

Par créature maléfique tuée +1
Par heure de plaidoirie (dans un tribunal) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Invisibilité	261
3	Psychométrie	312
4	Mensonge	316
5	Lire les pensées	323
6	Jugement	Spécial

Jugement*

Ce pouvoir permet à l'ange de faire appel au jugement de Dieu en temps nécessaire, et ce pour la modique somme de 4 PP. Si Dieu trouve que la victime est coupable, une épée lumineuse apparaît dans la main de l'ange (en une seconde). "Que justice soit faite"; à ces mots, l'épée s'anime et se comporte comme une arme de contact mobile, si ce n'est qu'elle a une puissance de +7, mais pas de précision supplémentaire, et ce, jusqu'à la mort du coupable ou celle de l'utilisateur du pouvoir.

Promotion: Dominique est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire.

Apparence et comportement: Dominique apparaît sur terre comme humain de n'importe quel sexe (Masculin ou Féminin, s'entend), en apparence tout à fait banal, et ne prévient personne de sa venue (sauf Qui vous savez). Il est d'un caractère droit et impassible, totalement incorruptible, et tenter de le corrompre peut coûter cher (très cher, croyez-moi).

Rôle: Dominique a été désigné par Dieu afin d'enquêter sur les infiniment rares Anges impurs. Il se promène comme par hasard du côté de certains Anges qui ont été tirés aléatoirement pour le Contrôle et les observe l'air de rien pendant une semaine, se déguisant si nécessaire. Et si un des Anges viole le règlement édicté par sa Magnificence, il est convoqué en fin de mission afin d'être jugé.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Dominique de...

Les êtres humains: Ils ne m'intéressent pas.
Les animaux: Sans intérêt.
La violence: Utile lorsque les forces du mal en font usage.

La politique: Je ne m'y intéresse pas.

L'ordre et la discipline: C'est mon seul but.

Les Archanges: Ils sont purs, ce qui n'est pas le cas de tous les Anges.

Les serviteurs: Même mes serviteurs peuvent être tentés par le péché. Il faut démasquer les brebis égarées et les remettre dans le droit chemin (ou les éliminer si leurs fautes sont trop graves).

Distinctions accordées par Dominique

Serviteur du jugement dernier: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir un regard de reproche qui obligera les êtres les plus faibles (volonté: 1) à se confesser rapidement.

Ami des êtres purs: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un délit qui serait en train de se réaliser dans les cinquante mètres autour du personnage.

Maître de la justice: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux de culpabilité d'un être humain (en général, les Démons et les fous ne se sentent pas coupables lorsqu'ils tuent ou commettent des crimes).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Ange.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Joseph.

Allié: Yves.

Composantes d'invocation: (1) Dénoncer un voleur à la tire, (2) Arrêter un dealer dans le métro, (3) Mettre fin à un hold-up, (4) Faire condamner la chanteuse "Yazz" pour pollution auditive, (5) Faire arrêter et juger Pinochet, (6) Capturer et juger Pablo Escobar.

27 Octobre 1991, Draguignan

Les jurés ont condamné Joëlle Pesnel à 13 ans de réclusion criminelle. Accusée d'avoir séquestré et laissé mourir la riche héritière Suzanne de Canson et de l'avoir dépossédée d'une partie de sa collection de tableaux. Protégée par Valefor lui-même, Joëlle Pesnel n'a été condamnée qu'après l'intervention directe de Dominique au procès. Valefor aurait promis cette aide "surnaturelle" après que Joëlle Pesnel lui ait confié un des plus beaux tableaux de sa collection: le gentilhomme sévillan de Bartolomé Murillo.

EMMANUEL

Archange des Arrivistes

Si ça devient capitaliste, la Russie, ça sera les capitalistes **LES PLUS PAUVRES DU MONDE!**

- "Plus arriviste que moi, tu meurs !

- Pour que tu récupères mon poste? Plutôt crever !"

- "Tu as les derniers résultats des ventes, et les éventuels articles ?"

Dans son costume croisé à la coupe impeccable, **Steve** ressemblait d'avantage à un Ange de Marc qu'à un de ceux d'Emmanuel... **Greg** répondit, aigre-doux.

- "Ouais... Et c'est gratiné ! Blandine fait un boulot d'Enfe... Euh, sorry... *Un boulot acharné* pour détruire le Jeu de Rôle : les adolescents verraient évoluer leurs rêves en cauchemars... De plus, les démons bossent dru pour accréditer les thèses de suicides... *Du sur mesure* : ils agissent sous couvert d'associations extrémistes, et publient les bandes dessinées les plus ringardes de la décennie. L'objectif est forcément atteint..."

- Ces *mongoliens* me désolent !

- **SANDY!** On se calme : tu parles de *chrétiens fervents* ..."

Steve grinçait des dents.

- "C'est ça ! Manquait plus qu'une pointe d'humour pour que le débat devienne intéressant..."

A son tour, **Greg** se raidit.

- "Profitez, profitez..."

- Qu'est-ce que tu débloques ? On a plus de 6 millions de clients dans le monde, et ça n'est qu'un début : ils sont de plus en plus jeunes, de plus en plus chauds !!!

- Je ne *débloque pas*, **j'informe**, bande de nains. Dominique est sur le coup, lui aussi. Blandine a craché le morceau..."

- Oh, ooh... Va falloir se dépêcher, les p'tits loups..."

- Laisse braire : la réunion a lieu dans moins d'une heure... Je vais te mener ça fissa, et les affaires reprennent !" Il écrasa son fin cigarillo dans le cendrier de marbre.

Le vieux monsieur très digne s'avança lentement vers la table de réunion immense à laquelle trônaient déjà les trois anges, et quelques jeunes loups. La discussion tourna court.

- "Asseyez-vous, et écoutez, M. **Ggax**. Mais *surtout*, n'intervenez pas : vous n'avez plus la parole..."

Nous sommes majoritaires, dorénavant..." Il repartit comme il était venu. Calme et digne : rien ne l'avait surpris.

- "N'empêche : j'ai un peu honte... Pas très cool, ce qu'on lui a fait, non ?

- Regarde-le, l'autre : ça veut faire des affaires *et* du sentiment ? Salutiste !

- Non, c'est pas ça... Je me demandais comment on justifierait la démarche auprès de LUI..."

- Ah ça : t'occupe ! J'ai la réplique... Tu n'as pas entendu parler de ce jeu *français*, je crois, qui doit nous permettre de recruter des troupes clando, en chargeant un peu sur la commercialisation ?

Magna Veritas : c'est pas accrocheur, ça, mmmh ?"

Steve sourit, les yeux dans le vague.

- "C'est encore un coup à prendre du galon, un truc pareil..."

Il alluma un nouveau cigare.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	5	3	4	49

Talents: Arme de contact+3, Discussion+2, Baratin+3, Séduction+1, Corps à corps+2, Survie en milieu hostile+3 (urbain).

Pouvoirs: Attaques multiples+2 (11), Membre blindé (114), Esquive acrobatique+3 (115), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du danger+3 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+0 (331), Apparence Démoniaque+3 (Spécial).

Récupération:

Par Démon éliminé +1
Par Ange de Mathias livré à Dominique +3

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Membre blindé	114
3	Esquive acrobatique	115
4	Ruse	345
5	Combat	346
6	Apparence Démoniaque	Spécial

Apparence Démoniaque

Ce pouvoir permet à son utilisateur de diffuser une aura semblable à celle possédée par une créature Démoniaque. Une telle démonstration coûtera 1PP et affectera les êtres maléfiques suivants (selon le niveau):

Niveau	Créature affectée
+0	Mort-vivants
+1	Mort-vivants, Familiers
+2	Idem plus Démons
+3	Idem plus Prince-Démons

Promotion: Emmanuel est passé Archange en 1991 (le 30 Juillet pour être précis). Il était un Ange de grade 3 aux ordres de Mathias et est devenu un de ses plus fervents ennemis.

Apparence et comportement: Emmanuel peut prendre de nombreuses formes mais préfère celle d'un individu basané de petite taille. Lorsqu'il se bat, il préfère de loin la machette et la batte de base-ball à l'épée bénite et n'hésite jamais à utiliser ses docs coquées quand le besoin s'en fait sentir. N'oubliez pas qu'en bon arriviste, Emmanuel peut prendre de nombreuses autres formes (éducateur spécialisé, pigiste, etc...).

Rôle: Dieu a désigné Emmanuel pour s'occuper personnellement du "cas" Mathias. Il doit donc tout à la fois remplir la place laissée vacante par ce dernier et s'arranger pour que tous les anciens serviteurs de l'Archange passent l'arme à gauche (directos le purgatoire) ou se retrouvent en Enfer avec leurs bons amis les Démons. Autant dire que c'est une tâche difficile, vu la lâcheté et la veulerie qu'ils tirent des préceptes de leur ancien maître.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Emmanuel de...

Les êtres humains: Je n'en ait que faire. Je les ait largement supporté lorsque j'étais Ange.
Les animaux: Ils ne m'intéressent pas.
La violence: Elle est quelquefois bien utile. Rien de plus marrant que de dérouler un Démon ou un Ange renégat.
La politique: Les extrêmes sont à proscrire et le centre est bien trop mou.
L'ordre et la discipline: Du moment que je suis le chef...
Les Archanges: Ils se prennent vraiment trop au sérieux.

Distinctions accordées par Emmanuel

Serviteur des carriéristes: Tout Ange de ce grade pourra obtenir un pouvoir normalement réservé à une créature maléfique (comme Griffes (113) ou Laideur (156)) chaque fois que son Archange lui accordera une récompense.

Ami des ambitieux: Tout Ange de ce grade pourra, en dépensant 1PP savoir si quelqu'un a découvert sa couverture (mais pas le nom de la personne).

Maître des opportunistes: Tout Ange de ce grade pourra parler le langage Démoniaque, sans aucun accent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Mathias.
Neutre: Tous.
Associé: Dominique.

Composantes d'invocation: (1) Un nez postiche, (2) Une trousse de maquillage d'acteur, (3) Se faire passer pour un inspecteur de police dans un commissariat, (4) Assister à une cérémonie maçonnique sans l'être soi-même, (5) Se faire passer pour un Ange auprès d'Ange, (6) Se faire passer pour le messie d'une religion.

31 Juillet 1991, Paradis

Après s'être foutu une dernière fois du monde, Mathias est remplacé au pied levé par Emmanuel, un de ses anciens disciples. Mathias est immédiatement déclaré renégat et ses serviteurs doivent choisir entre rejoindre les rangs du nouvel Archange ou disparaître immédiatement avec leur ancien patron.

FRANCIS

Archange de la Diplomatie

Bush et Saddam, il faut les envoyer à "Tournez manège" pour qu'ils s'expliquent.

-Et, par le biais d'un astucieux mélange de nos produits respectifs...
- De **nos** deux produits, Johnny, plus besoin de "respectifs" !"

Johnny sentit la honte lui mordre les oreilles, le transformant aussitôt en feu de broussailles un soir d'automne. Il ébouriffa nerveusement sa tignasse rousse, puis bredouilla :

-"Sorry... J'ai... encore du mal à..."

- Il faudra vous y habituer, très cher, *il faudra vous y habituer ...*" La voix du directeur commercial était lourde de sous-entendus. "Vieille ordure !" pensa Johnny en lui adressant le plus mielleux des sourires, "Tu ne perds rien pour attendre...". Il ravala le tombereau d'insultes qui lui venait aux lèvres.

-"Donc, disais-je, par le biais d'un savant mélange de nos deux *formidables produits*, nous obtenons une boisson à la saveur inimitable, inégalable, et *sans aucun concurrent* envisageable sur le marché, ni à moyen ni à long terme... Ce qui nous assure *définitivement* la suprématie absolue, totale et..."

Mondiale."

Il avait laissé rouler le dernier mot, comme on fait revenir un grand vin en bouche avant de recracher le reste du liquide, sans gâcher le plaisir ainsi procuré. Il se sentait *bien*. à cet instant précis, et jetait des regards satisfaits sur les divers responsables qui se prélassaient dans les fauteuils directoriaux. L'un d'entre eux finit par lever une main boudinée.

-Et pour **le nom** du produit, a-t-on le résultat définitif ?"

Johnny étouffa un juron. "Salope !" se dit-il, "La question piège !" Il bégaya, brusquement *déstabilisé* :

-"Euh... C'est à dire que... On hésite encore... On effectue actuellement des tests de sympathie auprès de sondés triés sur le volet... Et on ne sait qui, de **Pepsiola** ou de **Coca Colsi** va l'emporter..."

A ces mots, ce fut le tollé. On s'invectivait, on s'agressait, les précieux contrats volaient en tous sens... Johnny essaya bien de récupérer la situation en usant de pouvoirs à bon escient, mais en vain. Dans un coin de la grande salle, le gros homme le fixait, hilare... C'est alors que Johnny reconnut celui qui avait déjà fait échouer ses dernières négociations... Il *savait*, à présent : ce regard ne trompait pas...

Il sortit en claquant la porte, tandis que *l'autre* lui jetait un ironique "Tu ne pensais pas qu'on t'abandonnerait un de nos jouets impérialistes décadents favoris, mmmh?".

Johnny serrait les dents à s'en briser les molaires.

"Salope !"

Le même coup que quelques mois plus tôt, dans la négociation entre **Nibok** et **Reeke**..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	4	3	5	55

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Séduction+2, Savoir-faire+2, Toutes les langues à +1.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Calme+3 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+2 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+2 (324), Téléportation+0 (331), Alliance+3 (Spécial).

Récupération:

Par conflit stoppé ou évité (Dispute)	+1
Par conflit stoppé ou évité (Pugilat)	+2
Par conflit stoppé ou évité (Combat)	+3
Par conflit stoppé ou évité (Guerre)	+10

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Calme	166
2	Mensonge	316
3	Lire les pensées	323
4	Communication	344
5	Politicien	563
6	Alliance	Spécial

Alliance (Volonté)

Ce pouvoir est, à peu de choses près, l'opposé de celui qu'accorde Malphas à ses serviteurs (Discorde). Il permet de réconcilier (pour 2PP) deux personnes (dont une doit être en vue de l'Ange). Elle peut évidemment résister (conflit psychique). Le maître de jeu peut accorder des bonus ou des malus selon le type de conflit qui oppose les deux personnes.

Promotion: Francis est passé Archange en 1681 après la publication de "De re diplomatica libri" par Mabillon.

Apparence et comportement: Francis est un diplomate né. Son apparence dépend du genre de mission que Dieu lui confie, mais il apparaît le plus souvent sous la forme d'un grand homme d'âge mûr en costume-cravate. Il est, tout comme Didier, hypocrite et menteur, mais comme toujours, c'est pour la bonne cause. Son but ultime est de régler politiquement tous les conflits de la terre. Le problème est que les êtres humains trouvent toujours une bonne raison pour se battre ou se disputer.

Rôle: Dieu accorde toute sa confiance à Francis. Il est aux humains ce que Didier est aux Anges: Un conciliateur, un diplomate et un beau parleur. Il est aussi l'antithèse de Malphas et on le trouve souvent en opposition à ce Prince-Démon lors de missions dans les milieux de la politique internationale.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Francis de...

Les êtres humains: Ce sont les êtres que nous devons protéger et qui sont tout le temps en train de se battre pour un oui ou pour un non.
Les animaux: Ils ne se battent et tuent que pour survivre.

La violence: Mon but est de l'éviter à tout prix.

La politique: Mon travail.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: Heureusement que je suis là pour permettre un accord parfait entre tous.

Les serviteurs: Ils sont tous très cools. C'est tout ce que je leur demande.

Distinctions accordées par Francis

Serviteur des émissaires: Tout Ange de ce grade peut connaître la vraie nature d'un conflit qui oppose deux personnes (qu'il voit au même moment).

Ami des nouveaux amis: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'accorder confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Maître des alliances: Tout Ange de ce grade peut réconcilier automatiquement (sans dépense de PP) deux êtres humains normaux qui se querellent (sans violence) et ce, autant de fois qu'il le souhaite.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Daniel, Joseph, Michel.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Didier, Dominique, Marc, Novalis, Yves.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Être poli pendant les 24 heures précédentes, (2) Réconcilier deux divorcés, (3) Se faire nommer ambassadeur, (4) Convertir un intégriste, (5) Organiser des négociations entre l'OLP et le gouvernement israélien, (6) Se faire élire président de l'ONU.

3 Mars 1991, Safwan

Il n'aura fallu que deux heures pour que les trois généraux irakiens acceptent toutes les conditions posées par les alliés. Réunis sous une tente de l'armée américaine installée sur la base aérienne de Safwan, les représentants des deux camps en présence ont conclu un accord de cessez-le-feu. Ce que l'histoire ne dit pas, c'est que Francis a passé plus de quatre jours entiers à faire que Laurent et Khalid cessent leur petit jeu de guerre par êtres humains interposés. Khalid, plus mauvais perdant que prévu ne baissera d'ailleurs pas entièrement les bras, mettant Laurent dans une colère noire. Mais ceci est une autre histoire.

GABRIEL

Archange du Feu

L'intégration des immigrés d'accord, mais bon, moi je dis non.

"Je vous observe devant mes livres depuis quelques minutes déjà. Vous désirez quelque chose? Un renseignement peut-être?"

"Non, merci. Vous êtes bien aimable, mais j'ai tous les renseignements que je désire... Je vois que vous avez une remarquable collection d'ouvrages sur les religions et sur l'Islam en particulier..."

"Oui, en effet. La question vous intéresse? Monsieur?"

"Appelez-moi Yves. Oui, M. Yves. Ce sera parfait. Et oui, la question de la création de l'Islam me passionne. Mais peu de livres racontent le rôle primordial de Gabriel dans sa création."

"Gabriel? Vous voulez dire Jibrail... Evitez de faire l'assimilation, surtout dans le quartier. Peut-être désirez vous un petit chocolat chaud?"

"Va pour le chocolat. On sous-estime l'action de Gabriel dans les textes bibliques. Il fut pourtant responsable des deux plus grandes annonces dans les religions chrétiennes et musulmanes: L'Annonce faite à Marie et la Révélation du Coran à Mahomet..."

"C'est dans tous les livres. Du sucre?"

"Un seul, s'il vous plaît. Dans tous les livres, oui... Mais qui donc sait que Gabriel était l'un des frères de Samæl? Samæl, qui dans sa Chute allait devenir Lucifer? Mmm, il est excellent ce chocolat."

"Gabriel frère de Lucifer? Mais d'où tenez-vous donc cela? Je ne l'ai jamais lu nulle part."

"Ahh, mais il est toujours bon que le maître garde un avantage sur l'élève. Certains textes anciens dévoilent ce fait, mais de traduction en traduction, les écrits disparaissent. Il est dit aussi dans la Bible que Gabriel détruisit Sodome et épargna Lot. Oh, Gabriel était doté de grands pouvoirs. Et pourtant il disparut après l'avènement de sa plus grande création, l'Islam. Et cela, aucun livre ne le recense. Mais je vois que je vous ennueie. Il est déjà tard."

"Vous avez une rare culture, j'aimerais vous revoir. Repassez donc par ici si vous en avez l'occasion."

"Ce sera avec un réel plaisir, mais je ne peux vous dire quand, vous comprenez, mon emploi du Temps... A bientôt alors."

"A bientôt. Oui..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	5	4	3	5	58

Talents: Discussion+3, Histoire+3, Théologie+2, Philosophie+2, Arme de contact+3, Corps à Corps+2, Acrobatie+2, Esquive+2, Discrétion+2.

Pouvoirs: Attaques multiples+1 (113), Assommer+1 (116), Eclair+2 (121), Lumière+3 (122), Charme+2 (131), Peur+1 (134), Absorption de colère+2 (145), Maladies+1 (151), Rajeunissement+1 (153), Beauté+2 (156), Peur+1 (164), Sommeil+1 (165), Armure+2 (211), Immunité au feu (213), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra-normale+1 (221), Non détection (Assimilable à Humanité) (222), Augmentation temporaire de perception+2 (246), Courant d'air+2 (253), Polymorphe+0 (266), Rêve+1 (323), Passe Muraille+0 (335), Talent physique (341), Talent scientifique (343), Talent Communication (344), Contrôle des oiseaux+1 (343), Feu+3 (Spécial), Ailes (Immenses et rétractables) (623).

Récupération:

Par trois heures passées près d'une source de chaleur ou de lumière intense +1

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Lumière	122
3	Beauté	156
4	Passe Muraille	335
5	Talent Scientifique	343
6	Feu	Spécial

Feu (Précision/Perception)

Ce pouvoir ressemble à s'y méprendre à celui possédé par les Démons chrétiens (et par certains Anges islamiques). Ses caractéristiques sont gracieusement résumées ci-dessous:

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10m	Attaque 2 cibles
2	+6	15m	Attaque 3 cibles
3	+7	20m	Attaque 4 cibles

Apparence et Comportement: Le corps qu'occupe depuis 15 siècles Gabriel (et qu'il risque de garder encore pendant un sacré bail) est celui d'un humain de grande taille (1m95), musclé, aux cheveux blancs presque blancs et aux yeux très bleus. Gabriel, quand il n'est pas amnésique, est un être fier, intelligent, et auquel on ne pourra jamais reprocher de se sous-estimer. Il se conduira la plupart du temps d'une manière loyale, mais sa nature n'est pas simple, et il n'a pas hésité à avoir un rôle "d'operative agent" au service de Dieu pendant des siècles, avec ce que cela suppose de ruse et de mensonge. Gabriel a d'ailleurs un goût prononcé pour la politique... en tant que haute science, bien entendu. Cela ne l'empêche pas de haïr les "basses intrigues", les trahisons, et ce qu'il appelle "l'hypocrisie inutile". Le combat, spécialement à l'épée, son arme de prédilection, est quelque chose qui ne lui a jamais fait peur.

Promotion: Gabriel était aux côtés de Dieu depuis le début des temps... Avant même que le grand "jeu" ne commence.

Rôle: Jusqu'au VII^{ème} siècle, Gabriel a servi d'agent de terrain à Dieu. Il allait semer la terreur sacrée au sein d'une ville ou d'un gouvernement, détruire discrètement un Démon ou un être puissant qui énervait un peu trop l'Être Suprême, faire son annonce à la petite Marie, ou "christianiser" à la force du poignet des territoires païens. Ses nombreuses lectures et son côté un peu intello furent mis à profit pendant la création de l'Islam en

610 Ap JC... Islam dont il aurait dû être à la fois le protecteur et le chroniqueur, si la "trahison" de Dieu ne l'avait fait passer, de fait, renégat. Depuis, Gabriel n'a plus aucun rôle officiel. Les Djinns continuent cependant à lui fournir des informations régulièrement.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Gabriel de...

Les êtres humains: Ils doivent souvent être dirigés pour être mis dans le droit chemin, mais le fond est bon.

Les animaux: Ils ont peu d'importance.

La violence: La violence est un outil extrêmement utile. Il suffit de savoir la contrôler.

La politique: La politique bien comprise est un art noble.

L'ordre et la discipline: Inutiles. Un homme seul est plus discret et plus efficace.

Les Archanges: A part Yves, je ne les fréquente que peu.

Les serviteurs: Mes Djinns sont l'âme de l'Islam.

Distinctions accordées par Gabriel

Serviteur des étincelles divines: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'amplifier en tout être humain une passion brûlante (pour un être, une chose ou une théorie), et cela pendant une heure par jour.

Ami du feu sacré: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de faire redoubler ou d'éteindre les feux (non-magiques) par la seule force de la pensée à 1km à la ronde.

Maître de la lumière: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de faire apparaître autour de lui une sphère lumineuse aveuglante et bleutée de cinq mètres de rayon. Tout être humain à l'intérieur de la sphère doit réussir un jet de F0 (Difficile) pour ne pas être aveuglé définitivement. Tout être surnaturel un jet de F0 (Difficile) pour ne pas être aveuglé pendant 1D6 rounds.

Relations avec les autres Archanges

Allié : Yves

Neutre : Tous les autres.

Composantes d'invocation: (1) Une prière, (2) Un flamme, (3) Une épée, (4) Une épée antique, (5) Dans un château, (6) Sur un champ de bataille.

GEORGES

Archange de la Purification

Moi, je ferais fusiller Marchais et Le Pen, tous les extrémistes, pour garder que les modérés...

Georges faisait face au dernier Dragon.

Cinq Siècles lui avaient été nécessaires pour exterminer le peuple des fées de la surface de la Terre. Telle était la mission qu'Yves lui avait confiée. Cinq Siècles de combats, de guerres, de massacres et de génocides entre Terre et Paradis, dans les Marches Intermédiaires, là où la réalité elle-même n'est plus. Georges avait obtenu carte blanche et il ne connaissait qu'une solution. La Solution Finale.

Ægrir le Rouge faisait face à l'Archange de la Purification.

Cela faisait cinq Siècles qu'il redoutait cet instant. Ses forces s'étaient épuisées au fur et à mesure que Georges fauchait dans les forces vives des Marches. On dit que les Dieux eux-mêmes meurent quand leurs disciples cessent d'y croire. Ils meurent aussi quand on les tue. Autrefois véritable Dieu parmi son peuple, Ægrir en était maintenant le dernier survivant. Il n'était plus que l'ombre de lui-même, et ses pouvoirs n'étaient plus que l'ombre de leur ombre. Et pourtant alors que Georges approchait, Laurent et l'armée de Dieu à ses côtés, il fouilla une fois de plus l'Avenir, car tel était le pouvoir d'Ægrir.

Et dans un brouillard de possibilités, il vit les champs de Paradis. Et il assista en spectateur aux conseils divins. Et il fut témoin des colères de Georges et des affrontements entre Georges et Blandine Archange des Rêves qui l'accusait d'avoir massacré un peuple allié. Et il comprit les manœuvres d'Yves, Archange des Sources, pour écarter Georges du Conseil. Et il assista à ses efforts pour faire investir Laurent, l'ancien lieutenant, Archange à part entière. Et il vit Georges derrière un comptoir et un panneau "Réclamations - prenez un numéro". Et il l'entendit hurler "Suivant !".

Et il se vit mourir sous ses coups...

Déjà la hache qui avait tué tant de ses frères se levait. Alors Ægrir le Rouge se redressa, déploya ses larges ailes et s'offrit à Georges.

Et lorsque l'on questionne Laurent sur la mort d'Ægrir, il répond toujours la même chose : "Avec le sourire. Comme s'il savait."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	2	4	3	1	54

Talents: Arme de contact+3, Arme à distance+3, Arme de contact lourde+3, Bouclier+3, Tactique+2, Stratégie+2.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+3 (115), Eclair+3 (121), Lumière+3 (122), Télékinésie+3 (126), Peur+3 (134), Armure+3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Champ de force+2 (251), Détection du mal+2 (311), Détection du danger+3 (315), Télépathie+1 (321), Téléportation+2 (331), Arme de contact bénite (411), Hache de bataille, Arme de contact bénite (411), Epée longue, Furie Divine+3 (Spécial).

Récupération

Par créature indésirable (d'après la foi catholique) tuée +1
Par ennemi de la foi catholique exterminé +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Eclair	121
2	Armure	211
3	Champ de force	251
4	Talent de combat	346
5	Arme de contact	411
6	Colère Divine	Spécial

Colère Divine (Volonté)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi, permet à son utilisateur d'entrer dans une transe meurtrière, qui n'est pas sans rappeler celle des berserkers, pour une durée égale à (résultat des unités) minutes. Selon le niveau possédé par l'Ange, le pouvoir accorde divers bonus aux dommages causés avec une arme de contact (normale ou lourde) et une armure invisible valable pour toutes les attaques:

Niveau	Armure	Bonus aux dommages
+0	2	+2
+1	3	+3
+2	5	+5
+3	7	+7

Apparence et comportement: Georges se présente comme un énorme guerrier, toujours engoncé dans une colossale armure à l'aspect répugnant, couverte de clous et de trophées divers. Il parle peu, mais toujours en hurlant et a très mauvais caractère. Ses sales habitudes de toujours tuer ses subordonnés incompetents et de massacrer impitoyablement tous ses ennemis l'ont fait surnommer le *Staline* du Paradis.

Rôle: Georges est une brute sanguinaire, un exterminateur au service du Paradis. On se demande en voyant ses méthodes s'il ne serait pas mieux en Enfer, et quand on lui pose la question, il ne sait pas répondre. L'extermination de toutes les créatures indésirables dans l'Ordre Nouveau lui a été confiée, et il remplit sa tâche avec zèle et efficacité, sans se soucier des méthodes. Pour lui, seuls les résultats comptent et le génocide du peuple Fée en cinq siècles est la preuve de son efficacité. C'est un véritable maître de guerre et rien ne lui fait plus plaisir que la fureur du combat, les hurlements d'agonie et l'odeur du sang. On comprend mieux pourquoi il a été mis sur la touche et foutu dans un placard après avoir

terminé de massacrer le peuple Fée; tous les Archanges craignaient qu'il ne passe à l'ennemi ou que ses actions ternissent l'image nouvelle de la chrétienté.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Georges de...

Les êtres humains: Ils font de bons soldats. Dieu les a autorisés dans l'Ordre Nouveau alors je ne les tue que lorsque c'est nécessaire.

Les animaux: Des formes de vie inférieure. A part les chevaux.

La violence: C'est dans la violence illimitée que l'être conscient atteint sa vraie dimension et trouve ses limites.

La politique: La politique c'est Dieu qui l'a fait. Moi, j'obéis.

Les Archanges: Ce sont tous des êtres jaloux de la confiance que Dieu m'a accordée. Ils ne savent pas se battre, à part Michel.

Les serviteurs: Ceux qui me servent sont récompensés. Les incompetents sont éliminés.

Distinctions accordées par Georges

Serviteur des exterminateurs catholiques: Cette distinction permet à son possesseur de ne pas flancher lorsqu'il participe à un massacre.

Ami des purificateurs célestes: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de se faire obéir de ses hommes même lors des actes apparemment non chrétiens (massacres, exécutions sommaires, etc...).

Maître des tueurs chrétiens: Un maître des tueurs chrétiens peut déterminer automatiquement si une créature a sa place sur Terre (si elle n'appartient pas au peuple Fée et à ses affiliés).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Tous sauf Dominique et Michel.

Neutre: Dominique.

Associé: Michel.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Hurler un slogan guerrier; (2) Un couteau; (3) Une épée longue; (4) Une hache de bataille (de fabrication antique); (5) Un château moyen-âgeux; (6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille.

GUY

Archange des Guérisseurs

Moi si j'ai un cancer, tu vas voir comme je vais faire chier le docteur!

-"Bon Dieu, mais il y a plus de pruneaux dans le ventre de ce gosse que dans un clafoutis !"

"Coupeur de Mou"(Elliot Gould), dans MASH.

Il fut ranimé par le choc régulier des gouttes qui venaient s'écraser sur son crâne nu. Leur *ploc, ploc* régulier était comme un formidable coup de massue porté par on ne sait quelle créature d'enfer vicieuse...

La douleur fulgurante dans ses jambes n'était plus maintenant qu'un élancement sourd, s'étendant jusqu'au milieu du ventre, en vagues moites et régulières... Il essaya en vain de remuer les membres inférieurs, mais ceux-ci restaient insensibles. Combien de temps était-il resté là ?

Il parvint difficilement à ouvrir les yeux, tant ses paupières étaient soudées par des sécrétions purulentes. Puis il hurla de terreur dans la pénombre de la jungle, découvrant ses deux tibias qui présentaient un angle obscène, remontant brutalement à la verticale au-dessus de ses genoux.

Il tremblait à présent, de fièvre, de peur... Il ne savait plus.

Désespéré, il agitait sa tête en tous sens, quêtant un appui, un réconfort, comme un naufragé qui sent venir ce moment d'abandon qui précède la noyade...

Et puis il vit Charlie.

Et hurla de plus belle.

Charlie pendait à dix mètres au-dessus de lui, comme un pantin disloqué, emprisonné dans les cordages de son parachute. Comme un fruit trop mûr négligé par les cueilleurs, Charlie achevait de pourrir là-haut, suspendu à son arbre. Son visage présentait une orientation improbable, et sa peau se confondait avec le vert sombre des feuillages.

Il crut sombrer dans la folie, et se mit à sangloter, comme un bébé terrifié appelant sa mère dans la nuit. Il était là, serrant son casque sur son torse comme on embrasse un ourson en peluche, à verser toutes les larmes de son corps, ne cherchant même plus à éviter les grosses gouttes nauséabondes qui continuaient à goutter *ploc, ploc* en tombant de Charlie.

Alors l'Ange apparut.

C'est du moins ainsi qu'il devait le décrire aux autorités, quand on le découvrit au terme de son périple solitaire dans la jungle cambodgienne, errant seul, hébété, totalement perdu. Seul survivant d'un raid au cours duquel la quasi-totalité des parachutistes avaient été cueillis par un tir de barrage.

Jugées dangereuses et *illuminées*, ses pensées "subversives" le conduisirent à l'hôpital militaire, puis, après complète rémission, au pays, où il put reprendre et achever ses études.

De médecine.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	5	2	51

Talents: Médecine+3, Discussion+1, Séduction+1, Esquive+1, Tous les types de survie à +1.

Pouvoirs: Guérison de maladies+3 (151), Guérison de folies+3 (154), Guérison de phobies+3 (155), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+2 (331), Guérison+3 (Spécial).

Récupération:

Par personne soignée (blessure)	+1
Par personne soignée (maladie)	+2
Par personne soignée (poison)	+3

Pouvoirs privilégiés:

D6 Pouvoir	Numéro
1 Guérison de maladies	151
2 Guérison de folies	154
3 Guérison de phobies	155
4 Immunité aux maladies et aux poisons	212
5 Régénération	226
6 Guérison	Spécial

Guérison

Ce pouvoir permet de guérir (1+ Niveau dans ce pouvoir) points de force pour la modique somme de 1PP. Ne fonctionne pas sur le possesseur du pouvoir. Il permet aussi de soigner un empoisonnement pour 2PP (voir 3 si le poison est artificiel).

Promotion: Guy s'est converti au catholicisme et est passé Archange en 40 Après J-C (7 ans de réflexion).

Apparence et comportement: Guy apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme en blanc (style médecin du monde ou médecin de nuit selon les pays). Il est très serviable et toujours prêt à aider son prochain surtout si celui-ci est blessé. Malgré tout, il n'aime pas se faire marcher sur les pieds et est un peu le rebelle du conseil défensif. Toujours sur le qui-vive, il n'hésite jamais à dénoncer à Dieu les erreurs des membres des forces du Bien qu'il aime le moins (Laurent, Michel et tous les autres membres du conseil offensif).

Rôle: Dieu place des Anges de Guy partout où les êtres humains souffrent (pays en guerre, lieux de tremblements de terre etc...). Ils font toujours leur travail mais ressentent assez mal la violence causée par certains Anges ou organisations divines (skins, milices chrétiennes etc...).

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Guy de...

Les êtres humains: Dieu les éprouve et les fait souffrir. Je suis là pour les aider.

Les animaux: Mon devoir est aussi de les soigner.

La violence: C'est elle qui donne tout ce travail.

La politique: Ca ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Ca ne m'intéresse pas.

Les Archanges: Leur travail est aussi valable que le mien.

Les serviteurs: Ils font leur travail et respectent mes préceptes.

Distinctions accordées par Guy

Serviteur des blessés: Tout Ange de ce grade peut diagnostiquer toutes les maladies dont le patient qu'il observe est porteur.

Ami des médecins: Tout porteur de ce grade peut réanimer automatiquement (en le touchant) tout être humain (ou un Ange) assommé, évanoui ou dans le coma.

Maître des chirurgiens: Tout porteur de ce grade peut guérir un point de force à un être humain (ou un Ange) qui vient juste de mourir (-3 pour un Ange et -2 pour les humains) s'il le touche avant 5 secondes et dépense 5PP.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Daniel, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Jean-Luc, Novalis, Yves.

Allié: Guy.

Composantes d'invocation: (1) Un pansement Urgo, (2) Soigner une blessure bénigne, (3) Exécuter une opération chirurgicale, (4) Organiser et accompagner une campagne de vaccination d'un mois dans un pays du tiers monde, (5) Réussir une greffe d'organes importante, (6) Soigner un malade du cancer.

2 Août 1991, Washington

Les autorités sanitaires américaines ont finalement décidé de maintenir l'interdiction d'entrée aux Etats-Unis pour les étrangers contaminés par le virus du Sida. Cédant aux groupes de pression les plus conservateurs du pays, l'administration de Georges Bush risque ainsi de compromettre la tenue de la 8e conférence internationale en juin 1992. En effet, les organisateurs de ce congrès mondial, dont l'OMS, menacent depuis plusieurs mois de l'annuler au cas où seraient maintenues ces mesures discriminatoires imposées aux séropositifs. Au Paradis, Guy est en conflit perpétuel avec Dominique, l'accusant d'avoir introduit des agents intégristes parmi ses Anges pour faire de cette maladie une punition divine.

JANUS

Archange des Vents

Tu parles que Arsène Lupin de nos jours se ferait tout de suite repérer par les flics, avec sa cape et son chapeau.

Charlie Butler observait avec un sourire étrange les femmes virevoltantes dans leurs robes à crinoline. La belle Susan, à son bras, était radieuse à l'idée de son prochain mariage avec le beau William. La fabuleuse rivière de diamants de la famille Wilkes, transmise de mère en fille depuis des générations, étincelait sur sa généreuse poitrine. Une poitrine qui jamais, il en était sûr, n'avait reçu un hommage masculin.

"Je sais que ce n'est plus la mode de faire fouetter les esclaves... Mais moi, vous savez, je ne crois pas à ces histoires de révolte des nègres. Je vous le dis, ce sont des animaux au fond. Si on ne les fouette pas, vraiment, comment voulez-vous qu'on les tienne ?"

Charlie baisa la main blanche de la jeune-femme, évaluant d'un seul regard le prix des nombreuses bagues qu'elle portait. "Comme votre main est froide, chère amie... Vous frissonnez, ma parole ! Laissez-moi vous amener votre châle."

Susan Wilkes frémit de plaisir quand Charlie l'enveloppa d'un geste affectueux du superbe châle en cashmere importé directement des Indes. Il lui sembla qu'il attardait ses doigts sur son cou juste un petit peu plus longtemps qu'il n'en était véritablement besoin... Elle fit papilloter ses yeux et il lui sourit mystérieusement.

"Chère Susan, que diriez-vous d'aller vous promener dans le parc ?"

Le soleil brillait sur le chemin poussiéreux. Un Ange n'était pas forcé d'épouser les passions du propriétaire d'origine de son corps, bien entendu... Mais il s'était fait cracher à la figure dans un casino de Savannah parce qu'un fils de famille sudiste avait appris que sa grand-mère était mulâtre. Il s'était depuis pris d'un soudain amour pour la cause abolitionniste. Il regarda vers le Nord. La guerre de Sécession approchait, il le sentait dans toutes ses veines. La rivière de diamants - la famille Wilkes allait maintenant se transmettre une copie de mère en fille - payerait bien un ou deux canons aux "Yankees".

Quant à Susan, perdre sa virginité dans les bras d'un mulâtre suffisait comme punition. Charlie savait si bien joindre l'utile à l'agréable.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	6	5	6	2	51

Talents: Crochetage+3, Discrétion+3, Manipulation+3, Baratin +2, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Non-détection (222), Régénération+1 (226), Courant d'air+1 (253), Invisibilité+3 (261), Forme gazeuse+3 (263), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+2 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+1 (331), Passe-muraille+2 (335), Ouverture+2 (Spécial).

Récupération:

Par heure passée à prier, entouré de richesses
(valeur minimum: 100000 Francs) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Non-détection	222
3	Courant d'air	253
4	Forme gazeuse	263
5	Passe-muraille	334
6	Ouverture	Spécial

Ouverture

Ce pouvoir permet à l'Ange d'ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir l'Ange avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir:

Niveau	Type de serrure
+0	Mécanique simple.
+1	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
+2	Electronique simple (A carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (A reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Promotion: Janus est passé Archange en l'an 1000, après avoir volé les prédictions de Nostradamus au nez et à la barbe de Kronos (ces prédictions, non censurées, indiquent avec précision l'arrivée de l'antéchrist sur terre et la Stella Inquisitorus).

Apparence et comportement: Personne n'a jamais vu Janus sur terre, pas même ses collègues... Son apparence sur terre est à chaque fois différente, dit-on. On sait qu'il opère à partir d'hôtels de luxe et fait des raids dans les places les mieux gardées de la planète. Janus évite du mieux qu'il peut les combats, car il ne supporte pas d'avoir à tuer. Il est parait-il un grand ami de Jean, l'Archange de la foudre.

Rôle: Janus est plutôt critiqué dans le milieu divin, mais d'après Dieu il fait des choses très bien: Il vole aux Forces du mal énormément d'argent, puis le redistribue aux divers organismes humanitaires sous couvert d'une personnalité.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Janus de...

Les êtres humains: Ils sont sympas mais quelquefois un peu idiots.

Les animaux: Je ne m'y intéresse pas.

La violence: Il ne faut jamais en arriver à ces extrémités.

La politique: Cela ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Inutile.

Les Archanges: Ils se prennent bien trop au sérieux.

Les serviteurs: Ils me servent du mieux qu'ils peuvent.

Distinctions accordées par Janus

Serviteur des pauvres: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Ami des pauvres: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Maître de l'emprunt: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir, en le regardant, si un objet a été acquis honnêtement ou pas.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Dominique, Joseph, Laurent, Michel.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Christophe, Jean, Marc.

Allié: Mathias, Ange.

Composantes d'invocation: (1) Un billet de cent Francs, (2) Dix billets de 100 Francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette Inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.

27 Décembre 1991, Beyrouth

Un corps entouré de bandelettes et embaumé de manière rudimentaire a été découvert ce matin dans la zone chi'ite de Beyrouth. Il s'agit de la dépouille de William Buckley, le chef d'antenne de la CIA au Proche-Orient. Le Djihad islamique avait revendiqué son enlèvement en mars 1984 et son exécution en octobre 1985.

Néanmoins, les autorités angéliques attendent d'avoir étudié le corps avant de réagir officiellement car William Buckley était bel et bien un Ange et, bien évidemment, son corps aurait du disparaître à sa mort. On pense donc à un subterfuge desANGES islamiques pour discréditer la CIA.

JEAN-LUC

Archange des Protectors

Le patron du café, c'était un bon gars, par contre les trois qu'il a tués avec sa carabine, y en avait dedans des drôles de bizarres...

*I'll protect you from the hooded claw
Keep the vampire from your door*

Los Angeles, 23h30: la voiture 11-17 va partir pour sa dernière patrouille.

Cette fois, il était allé trop loin, il le savait. Et son partenaire était tombé par sa faute. Maintenant, on voulait le retirer de la rue et le faire examiner par un psy. Il lui restait peu de temps.

Il avait remonté les maillons un à un: camé, dealer, fourgueur, gros et demi-gros... Avec le donneur d'ordres, il pensait être arrivé au sommet. Et son partenaire était tombé parce qu'il avait voulu aller jusqu'au bout. Et il était quand même allé jusqu'au bout: le fatras sataniste, l'invocation du démon, la main griffue s'emparant de la mallette. L'argent de la drogue alimentant directement les caisses de l'enfer. Et pour qu'il voie ça, son partenaire était mort. Alors il allait y aller, en dézinguer un maximum et partir en beauté, du moins il l'espérait.

- Bonsoir! Je m'appelle Patty O'Neil.
 - Vous vous êtes trompée de voiture, je travaille en solo.
 - Plus maintenant. Je suis votre nouvelle partenaire. Ca ne vous dérange pas de bosser avec une femme j'espère? Alors, on va leur rendre visite à ces adeptes du Démon?
 - Comment le savez-vous?
 - J'ai lu vos rapports. Enterrés, par parenthèse...
 - Qu'ils aillent au diable!
 - Ca c'est bien dit.
 - Vous savez aussi pourquoi je veux y retourner ce soir?
 - Officiellement, pour terminer votre enquête: officieusement pour éviter d'aller voir le psy demain! On y va?
- Il sourit. "OK. On est parti."

La zone portuaire, une demi-heure plus tard.

- Avant que nous y allions, dit Patty en chargeant son riot-gun, je voudrais vous dire une chose:quoiqu'il arrive, quoique vous voyiez, restez toujours derrière moi.
- Non mais dites donc, vous vous prenez pour qui? Mon ange-gardiens?

Sans répondre, Patty arma son fusil et ouvrit la portière: elle savait qu'il ne pourrait pas comprendre les motivations de l'agent Patty O'Neil, ange de Jean-Luc et nouvelle recrue de la police de Los Angeles.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	2	4	3	3	55

Talents: Esquive+2, Médecine+2, Discussion+2, Baratin+1.

Pouvoirs: Armure corporelle+3 (211) Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Champ de force+3 (251), Courant d'air+3 (253), Champ magnétique+3 (254), Conversion+3 (256, Feu), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+3 (331), Protection ultime+3 (Spécial).

Récupération:

Par personne sauvée d'une mort certaine	+1
Par membre du groupe sauvé d'une mort certaine	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Armure	211
2	Champ de force	251
3	Courant d'air	253
4	Champ magnétique	254
5	Conversion	256
6	Sacrifice ultime	Spécial

Sacrifice ultime

Ce pouvoir permet au personnage d'accorder une protection de (1+Niveau dans ce pouvoir) fois 2 points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au possesseur du pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages). Cela coûte 1PP par seconde.

Promotion: Jean-Luc est passé Archange en 451 après avoir aidé Geneviève contre les Huns.

Apparence et comportement: Jean-Luc n'a pas de forme privilégiée. Il prend n'importe quelle apparence, selon les besoins de sa mission. Il est très sympathique de prime abord et est d'un altruisme qui frôle souvent le masochisme. Il est presque suicidaire et, lorsqu'il protège quelqu'un, ne pense jamais aux conséquences. C'est toujours quelqu'un sur lequel on peut compter.

Rôle: Dieu accorde une grande importance à Jean-Luc et à ses serviteurs. Il sait qu'il peut compter sur eux en toutes occasions. Jean-Luc n'est jamais responsable d'une mission en particulier mais ses serviteurs sont présents dans presque tous les pays du monde et dans la plupart des groupes d'Ange investigateurs.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Jean-Luc de...

Les êtres humains: Ce sont des êtres fragiles que de nombreux dangers guettent.

Les animaux: Il faut aussi les protéger bien que Jordi fasse très bien son boulot.

La violence: Je suis là pour en éviter les conséquences.

La politique: Cela ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Cela ne m'intéresse pas.

Les Archanges: Ils sont tous au service de Dieu.

Les serviteurs: Ils donnent leur vie pour celle des autres. C'est une bonne chose.

Distinctions accordées par Jean-Luc

Serviteur de l'armure divine: Tout Ange de ce grade aura une protection invisible, permanente et intrinsèque de 1 point.

Ami des opprimés: Tout Ange de ce grade peut utiliser un pouvoir défensif qu'il possède sur une autre personne qu'il voit et ce, sans dépense de PP supplémentaire.

Maître des défenseurs: Tout Ange de ce grade peut utiliser un pouvoir défensif qu'il possède sur toutes les personnes dans un rayon de 2 mètres et ce, pour le double des PP normaux.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Janus, Joseph, Marc, Mathias.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Guy, Laurent, Michel.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Donner de l'argent à un mendiant, (2) Donner un chèque de mille francs au secours catholique, (3) Donner le coucher et le manger à un clochard, (4) Trouver du travail à un chômeur de plus de 50 ans, (5) Organiser et accompagner une mission humanitaire d'au moins un mois, (6) Construire un abri anti-atomique pour 2000 personnes.

17 Octobre 1991, Dubrovnik

L'ancienne Raguse n'est pas épargnée par la guerre. La ville croate de Dubrovnik a subi une attaque tout azimuts, navale, aérienne et terrestre, de l'armée fédérale. Un bâtiment de la marine fédérale a tiré sur les villages de vacances proches du port.

Avant l'attaque, des centaines de personnes ont fui la cité historique soumise au blocus. Un ferry, armé par des Anges de Jean-Luc (de grade 2 à 3), a évacué quelque 1500 femmes, enfants personnes âgées et malades vers le port de Split. Jean-Luc a demandé officiellement à Laurent et à Michel de (je cite): "Cesser ces enfantillages qui causent mort et désolation parmi les populations chrétiennes."

JEAN

Archange de la Foudre

Comment tu le branches ton téléphone sans fil, petit malin?!

- Tu ne vas pas t'en tirer comme ça. Tu passes à l'instant de grade trois à grade un.
- Mais...
- Suffit, je vais être obligé d'intervenir personnellement, et je n'aurais normalement pas dû avoir à le faire.
- Vous savez...
- SILENCE !

Jean était furieux. Il avait donné des ordres précis et assigné un caractère ultra-prioritaire à cette mission. Les recherches devaient prendre beaucoup plus de temps, le budget avait été débloqué plus tôt, bref, cet Ange pouvait s'estimer heureux d'avoir encore un grade. En effet, Dieu avait des choses à finir à l'autre bout de l'univers, et lui avait demandé de s'occuper de l'affaire.

Il se rendit immédiatement à Buffalo, en Pennsylvanie, à l'usine d'optique March & Co.

Jean avait pris l'apparence d'un cadre d'une trentaine d'années quand il se présenta à la réception.

- Bonjour, je suis John P. Conwell, je remplace le professeur Jones.
- Bonjour monsieur, vous êtes attendu. Sixième étage, dans la salle de réunion.

Après la réunion de présentation, Jean exposa son projet d'amélioration de la lentille. Il expliqua de longues heures durant que l'on pouvait aisément augmenter la luminosité de convection, le rapport de ceci, et le quotient de cela. Il fallut ensuite modifier les données du calculateur, corriger de nouveau les feuilles de calcul des ingénieurs, et envoyer le tout à l'atelier, qui heureusement n'avait pas commencé la réalisation.

Toutes ces opérations prirent trois mois de son précieux temps. Quand il quitta le laboratoire, Jean fulminait encore plus qu'à son arrivée. Mais le mal était réparé, c'était le principal.

Une année plus tard, après un lancement réussi du satellite qui avait coûté une véritable fortune, la communauté scientifique portait le deuil. Comment une erreur pareille avait-elle pu être commise? On venait de mettre sur orbite le myope le plus cher du monde, le télescope spatial Hubble verrait flou le temps qu'il faudrait.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	5	50

Talents: Stratégie+3, Arme d'épaule+1, Discussion+2, Chimie+3, Informatique+3, Mécanique+3, Electronique+3.

Pouvoirs: Eclair+3 (121) Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+0 (226), Courant d'air+1 (253) Champ magnétique+2 (254) Invisibilité+2 (261), Electricité+3 (264), Détection du mal+0 (311), Psychométrie+2 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), Mégalomanie (633), Générateur+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos branché sur une centrale électrique	+2
Par deux heures de repos branché sur une prise de courant	+1
Par heure passée par temps d'orage sur un relief	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Eclair	121
2	Courant d'air	253
3	Champ magnétique	254
4	Electricité	264
5	Université	463
6	Générateur	Spécial

Générateur (Force)

Vous vous transformez en **générateur** de haute puissance pendant une seconde. La puissance dépend du nombre de **PP engagés**, et le niveau détermine le toucher. **La victime** sera sonnée pendant (5 + PP dépensés - Fo de la victime) seconde(s).

PP	Puissance
1	+4
2	+5
3	+6

Promotion: Jean est passé Archange en 1690 après avoir "soufflé" à Denis Papin les principes de base de la machine à vapeur.

Apparence et comportement: Jean prend forme humaine sous l'apparence d'un blond d'environ deux mètres avec un visage taillé au couteau. Il ne suit que ses propres idées et celles de Dieu, bien sûr. De plus, il méprise souvent les autres Archanges, car il croit qu'il est le seul à posséder un pouvoir respectable et digne de l'armée de Dieu.

Rôle: Jean s'occupe de la gestion de la technologie chez les humains. Ainsi, malgré leur faible volume cervical (déjà volontairement bridé par Dieu), ils arrivent à faire des bonds technologiques pas du tout prévus sur le planning. Tout cela encore à cause des noires raclures de Satan qui vont informer certains savants, en échange de menue monnaie, sûrement...

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Jean de...

Les êtres humains: De petites créatures très intéressantes mais pas assez intelligentes.
Les animaux: Sans intérêt.
La violence: Un besoin dans certains cas.

La politique: Sans intérêt.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: Ils ne servent pas à grand chose.

Les serviteurs: Mes serviteurs testent le matériel que je conçois et je les en remercie.

Distinctions accordées par Jean

Serviteur des créateurs: Cette distinction accorde à son possesseur la faculté de procéder à des calculs mentaux très évolués. Pour simuler ceci, le joueur aura le droit de se servir d'une calculatrice même dans les situations les plus périlleuses.

Ami des concepteurs illuminés: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître l'utilité de tout objet technologique.

Maître de la technologie: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter une panne dans tout objet technologique.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Christophe, Jordi, Michel, Novalis.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Yves.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une formule scientifique, (2) Une démonstration mathématique, (3) Un microscope, (4) Un laboratoire complet, (5) Un établissement scientifique de pointe, (6) Un scanner.

12 Juin 1991, France

Arkielle, ange de Jean de grade 3, lâche sa tête et, oubliant qu'il est incarné dans le corps de Denis Auroux, 14 ans, passe le concours général de sciences physiques. Il remporte haut la main le premier prix.

Il est immédiatement recherché par les meilleurs anges de Dominique de France et, après une série de quiproquos devient renégat. Il est immédiatement pris en chasse par des anges spécialisés dans ce genre de "fuites".

Il survit in-extremis à la confrontation en étant aidé par des psis alertés par la performance de cet enfant. Il est engagé deux jours plus tard dans un des plus grands trusts scientifiques d'Europe.

JESUS

Archange de Dieu

Jésus a eu une montre pour sa communion, après c'est devenu une coutume.

"Bonjour Madame. C'est combien ?"

"300 balles. Y a un supplément si je me déshabille. Pour les extras, c'est fonction. Alors ? Tu montes ?"

"Oh ben oui..."

"C'est toi qui sens les vaches comme ça ? Tu viens aussi du salon de l'agriculture ?"

"Non, enfin si, je veux dire..."

"Laisse tomber, c'est pas grave. J'en ai senti d'autres."

La pute ouvrit la porte du minuscule studio dans lequel elle officiait. Un lit, un placard, deux tableaux, un crucifix, une table, une chaise et un bidet, tout un univers professionnel. L'homme entra, la pute faisait déjà couler l'eau dans le bidet.

"Allez viens. Fais voir ton engin. Magne-toi, mon mec n'aime pas que les clients traînent. C'est pas rentable, il dit. Oh ben, c'est pas la grande forme ton petit Jésus, t'en fais pas, va, c'est pas la quantité qui compte. Ahhh mais t'es juif."

"C'est une regrettable erreur. Je vous assure, ce serait trop long à expliquer, mais en vérité je vous le dis..."

"Explication ou pas, j'aime pas trop les juifs, moi. Ca te fera 100 balles de plus. Si t'es pas d'accord, tu dégages. Et tout de suite. Et me raconte pas d'histoire comme les américains. Que c'est par hygiène et tout. Ca marche pas avec moi, surtout avec ton nez."

"Non, non, ça ira... Mais heu... Je voudrais vous demander quelque chose... Un service."

"Ca y est, je m'en doutais, y a un taré dans la rue, c'est pour mon cul. Alors qu'est-ce que tu veux. Bon, alors je déballe le catalogue. Sodomie 500 de plus, Fist 1000, Bondage 1000, si t'as un pote derrière la porte c'est 1000 balles pour les deux en sandwich et si t'as un doberman tu dégages. Et tout ça, c'est cumulable. Ah oui, j'avale pas. Alors ?"

"Non, vous ne comprenez pas. C'est très attrayant, bien sûr, mais je voudrais juste vous appeler Marie-Madeleine. Vous comprenez ?"

"Marie-Madeleine ? D'accord. Pour 50 balles de plus. Bon, tu viens ?"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	3	6	2	6	15

Talents: Menuiserie+2 (Précision), Discussion+3, Baratin+3, Théologie+1 (Volonté), Latin+3, Hébreu+2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Volonté supra-normale+3 (221), Détection du mal+& (311), Tic (Odeur caractéristique (616)), Miracle+1 (Spécial).

Récupération

Jésus n'a pas de serviteurs.

Miracle (Volonté)

Ce pouvoir, uniquement disponible pour Jésus, sert en fait à attirer l'attention de Dieu sur son fils adoré. C'est en quelque sorte le comble du fils à papa. Avec un jet réussi, qui ne lui coûte aucun point de pouvoir, Dieu accomplit tout ce que Jésus lui demande. C'est simple mais de bon goût.

Apparence, Rôle et comportement: Jésus est le plus puissant des Archanges car c'est le préféré de Dieu. Le tout-puissant considère Jésus comme son fils unique, alors que tout sur terre est de lui, et le traite donc de manière privilégiée. Jésus est un Archange solitaire car aucun Archange et aucun Ange n'a été jugé digne par son père de pouvoir le fréquenter. Il n'a donc aucun pouvoir privilégié, aucun moyen de faire récupérer des points de pouvoir car il n'a personne sous ses ordres. Jusqu'à son incarnation sur Terre, il traînait donc dans le Paradis, prenant la tête à tout le monde sans que personne ne puisse jamais rien lui dire. Son père l'a choisi malgré les protestations véhémentes de toute la hiérarchie Angélique, comme Messie sur Terre, seule mission dont son fils, d'après lui, est digne. Jésus est donc pour la première fois confronté à la réalité du monde, et son inexpérience est frappante. Son attitude est tellement blasphématoire que les juifs qu'il était censé rassembler sous lui le rejettent en bloc et vont même le condamner à mort. Devant cette catastrophe irréparable, puisque les juifs sont désormais à jamais perdus pour le christianisme, Dieu a improvisé un plan de sauvetage en quatrième vitesse: La crucifixion, suite aux conseils de Didier soutenu par tous les Archanges. Après ce tragique épisode et ce fumble total, Jésus sera interdit de Terre par son père, qui malgré cela ne le reniera pas. C'est beau l'amour. Fils unique à qui son père a tout donné, Jésus est le pire enfant gâté qui puisse être. Envoyé sur terre par son père ne sachant que faire de lui là-haut, il se sent à juste titre investi d'une mission divine. C'est la première fois qu'il a quelque chose d'intéressant à faire, et ce challenge lui paraît particulièrement approprié à ses qualités. Il est content d'être bientôt sacrifié pour racheter les péchés de l'humanité toute entière, car les trente premières années de sa vie sur terre, incognito ou presque, ont été particulièrement détestables: il a dû apprendre la menuiserie.

Non violent et inconscient de la réalité de la vie, il suit son idéal contre vents et marées, persuadé, grâce à son père, d'avoir raison. Il adore faire le bien et utiliser son pouvoir de miracle, car cela le conforte dans sa mégalomanie baba cool. Face à des gens ouvertement opposés à lui, il reste imperturbable, prêchant sans relâche la paix et la tolérance, sûr d'avoir toujours raison et sûr que son père est derrière lui pour le soutenir. Il est tellement sympathique avec tout le monde que son obséquiosité dérange tous les êtres censés, ce qui a le don d'énervier les Phariséens et Ponce Pilate. Il parle toujours par métaphores contradictoires et commence souvent ses phrases par: "En vérité, en vérité, je vous le dis!". Il répète très souvent de magnifiques affirmations de son cru, dont il est persuadé qu'elles vont révolutionner le monde. Jésus est un grand maigre très charismatique, sale, chevelu et barbu, traînant derrière lui des habits usés et une méchante odeur d'étable qui ne le quitte pas depuis sa naissance.

Ce que Jésus pense de...

Les êtres humains: Ce sont les plus belles créations de Père, et je suis là pour racheter leurs péchés. Ils sont bons et pleins d'amour.

Les animaux: Les oiseaux chantant dans les arbres sont très jolis. Les autres aussi.

La violence: La violence n'a pas sa place dans le monde du Tout Puissant, et je suis là pour que tout cela soit.

La politique: En tant que représentant de Dieu sur terre, je suis le seul représentant valable.

L'ordre et la discipline: Les gens doivent vivre comme ils l'entendent suivant les préceptes du Seigneur que je suis venu apporter.

Les Archanges: Ils servent Père et moi-même avec plein de bonne volonté.

Les serviteurs: Tous les êtres vivants sont les serviteurs du Tout-puissant, et sont donc mes serviteurs.

Distinctions accordées par Jésus

Aucune.

Relations avec les autres Archanges

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: Invocation impossible.

JORDI

Archange des Animaux

- T as vu le torero qui se fait foutre en l'air par le taureau?!
- Non.
- Il est paralysé.
- S'il est paralysé, qu'est-ce qu'il foutait dans l'arène?

Autoroute A6, aire de repos d'Orange.

- Bonjour Madame. Pompe n°3? 185,12 F s'il vous plaît. Merci Madame. N'oubliez pas votre pin's.
La station-service est ouverte 24 heures sur 24.

Peloton de gendarmerie d'autoroute, le bureau du capitaine.

- Vous n'allez pas le croire. mon capitaine! On en a encore trouvé! Et toujours sur le même tronçon!
- Combien cette fois?
- Huit. Un couple de Savigny, un de Strasbourg et quatre touristes belges. Qu'est-ce qu'on en fait?
- Comme d'habitude, Leroy: vous prenez les dépositions délirantes de ces quidams et vous me les mettez dehors dès que c'est fini. Ensuite, vous filez sur place et vous me relancez les enquêtes ouvertes sur les cinq cas identiques. Que les brigades motorisées se chargent des péages, des stations-service et des aires de repos. Est-ce qu'on a les réponses du centre technique?
- Pas encore, mon capitaine.
- En attendant, vous me sortez tout ce qu'on a sur les détraqués locaux, les pervers, les amateurs de menottes peintes en rouge, de radiateurs en fonte et de bergers allemands.

Autoroute A6, aire de repos d'Orange.

- Bonsoir Monsieur. Pompe n°7? 235,78 F s'il vous plaît. Merci Monsieur. N'oubliez pas votre pin's.
La station-service est ouverte 24 heures sur 24.

- Alors?
- Rien, mon capitaine. Ni indice, ni témoin.
- Et les victimes?
- Toujours le même refrain: aucun souvenir de l'agresseur.
- Il est invisible ou quoi, ce malade?
- En tout cas, il a l'air sérieusement entamé, sauf votre respect mon capitaine, parce qu'abandonner des quidams attachés aux arbres sur la route des vacances...

Autoroute A6, aire de repos d'Orange.

- Bonsoir Monsieur, puis-je vous aider?
- Vous n'auriez pas un peu d'eau, s'il vous plaît? C'est pour mon chien...
- Mais bien sûr, Monsieur. Il a l'air gentil ce toutou...
- La station-service est ouverte 24 heures sur 24.

Comme la nuit c'est plus calme, l'ange de Jordi - qui pour un plein vous offre un pin's du WWF - a tout le temps de résoudre le problème des animaux abandonnés sur la route des vacances...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	5	5	3	3	50

Talents: Corps à corps+2, Discrétion+3, Survie forêt+2, Esquive+3, Acrobatie+3.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Force+0 (241), Agilité+0 (243), Invisibilité+0 (261), Caméléon+1 (262) Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), Tous Contrôles+2 (sauf humains) (362 à 366), Appel Des Animaux+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos en présence d'animaux

(Au moins 3 de la taille d'une souris)

+1

Par heure en présence de gros animaux

(Au moins 12 de la taille d'un lapin)

+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Force	241
2	Agilité	243
3	Caméléon	262
4	Détection du danger	315
5	Contrôle des animaux	362 à 366 (Au choix)
6	Appel des Animaux	Spécial

Appel Des Animaux*

Moyennant 2 PP, ce pouvoir permet d'appeler (20+1D6) animaux locaux (d'un type choisit par le personnage) qui arriveront environ 2 minutes après. Ils ne seront pas automatiquement contrôlés mais n'agiront pas contre l'utilisateur.

Promotion: Jordi est aux côtés de Dieu depuis le début des temps.

Apparence et comportement: Lorsqu'il décide d'intervenir sur terre, Jordi prend l'apparence d'un grand barbu grisonnant d'environ cinquante ans. Jordi ne s'implique jamais dans une quelconque affaire ayant trait aux forces du mal, mais s'occupe de leurs conséquences. Il est d'un naturel très aimable quoique parfois se comportant étrangement vis-à-vis des humanoïdes et assimilés: Jordi préfère la compagnie et la discussion des animaux à celles des hommes.

Rôle: Jordi est chargé du contrôle des espèces en voie de disparition, mais aussi de l'élimination des causes. Ainsi, quand Blipa, un démon mesquin et petit, fit s'échouer l'Amococadiz sur les côtes d'un petit pays européen, Jordi le pourchassa durant plus d'un an (Un temps important, je vous l'accorde, mais Blipa était protégé par Vephar, le soi-disant prince des océans...) et l'isola enfin dans une jungle en Afrique Noire... Blipa mourut proprement et sans douleur, c'est l'habitude de Jordi.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Jordi de...

Les êtres humains: Ce sont des animaux qui possèdent de nombreux défauts, dont le plus important est qu'ils sont les seuls à tuer sans raisons. Ils doivent évoluer ou disparaître.

Les animaux: Ce sont les vrais habitants de la terre dignes d'y vivre.

La violence: C'est un mot créé par les humains pour les humains.

La politique: Ce qui a trait aux actions des êtres humains ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Sans intérêt.

Les Archanges: Ils s'occupent de leur travail et moi du mien.

Les serviteurs: Ils me servent de la meilleure façon qui soit, surtout mes alliés animaux.

Distinctions accordées par Jordi

Serviteur des animaux: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de connaître les intentions (attaque, fuite, etc...) d'un animal qu'il observe.

Ami des bêtes: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de ne pas être attaqué par les animaux sauvages (mais il peut l'être par des animaux dressés ou contrôlés).

Maître de la puissance animale: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir, en le regardant, si un être humain donné aime les animaux ou pas.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Jean, Joseph, Laurent, Marc, Mathias, Michel, Walther, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Christophe, Yves.

Allié: Novalis.

Composantes d'invocation: (1) Une souris, (2) Un chat, (3) Un cheval, (4) Un éléphant, (5) Un gorille de montagne, (6) Un panda.

20 Mai 1991, Nîmes

Pelleon est sorti vivant des arènes, partagées entre applaudissements et sifflets. Le jeune torero Montoya (contrôlé pour l'occasion par un ange de Jordi présent dans la foule) a demandé sa grâce, au grand mécontentement des *aficionados*. C'est la première fois dans l'histoire de la feria de Nîmes qu'un *toro* bénéficie d'une telle mesure de clémence. Il faut dire que Caym lui-même était présent ce jour-là pour assister au massacre de l'animal et que des échauffourés entre ange de Jordi et démons de Caym ont causé la destruction d'un café et la mort de 8 innocents.

JOSEPH

Archange de l'Inquisition

- Avec tout ce que tu dis, on va finir par t'appeler monsieur Hitler!
- Ca ne me dérange pas.

Trente mètres sous terre, on ne vous entend pas crier.

Banlieue de Florence, le chantier du futur métro à une heure où les ouvriers font des rêves de fortune au Totocalcio. Dans ce qui sera sans doute bientôt un local technique, ça discute sévère:

- Alors?
- Désolé patron, mais y a comme qui dirait un os.
- C'est-à-dire? Il ne veut pas parler?
- C'est un peu différent, vous voyez. Pour parler, oh ça pas de problème, il parle. Mais on ne comprend rien à ce qu'il raconte.
- Qu'est ce que vous me chantez là? Aux dernières nouvelles, il est italien: je vous ai bien recruté parce que vous parlez italien, non?
- Oui, mais là c'est un peu plus compliqué, vous voyez. On dirait qu'il n'a pas supporté, que son esprit n'a pas résisté à nos, comment dire, nos méthodes. Il ne nous répond plus que dans une espèce de baragouin moyenâgeux.
- Je vois. Vous êtes des incapables. Disparaissez.

Après le départ de ses deux acolytes, Guidoni, ange de Joseph, soupire, consterné par tant d'incompétence, se masse les tempes et franchit la porte ouverte dans un des murs. Il pénètre dans la petite pièce, contemple son absence de décor d'un regard froid et enlève doucement son manteau de cuir noir.

"Quand il faut y aller, faut y aller", soupire-t-il pour lui-même en s'approchant de la forme sanguinolente menottée sur un sommier métallique. Il coupe le 220 et, d'un coup soigneusement ajusté de sa botte cirée, tire cette plaie vivante de l'inconscience qui lui sert de refuge.

- Bien. Maintenant que vous êtes réveillé, nous allons pouvoir reprendre depuis le début, Signor Eco. Pour commencer, où avez-vous obtenu tous ces renseignements sur nos services?

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	3	53

Talents: Baratin+1, Discussion+2, Interrogation+3, Torture+3, Savoir-faire+2, Séduction+1.

Pouvoirs: Peur+3 (164), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+3 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+3 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331) Paranoïa (631), Torture+3 (Spécial).

Récupération:

Pour deux heures d'interrogatoire	+1
Par hérétique* démasqué	+1

*: On entend par hérétique, tout être humain qui ne respecte pas les préceptes de Dieu tout en faisant croire qu'il les suit.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	164
2	Mal	311
3	Psychométrie	312
4	Mensonge	316
5	Lire les pensées	323
6	Torture	Spécial

Torture (Volonté)

Ce pouvoir permet à celui qui l'utilise de faire parler une victime qu'il touche (et qui est attachée ou volontaire). Coût: 3PP. Un jet de résistance (combat psychique) est possible. Si le pouvoir fonctionne, la victime doit répondre à (Résultat des unités) questions sans rien cacher. Si le pouvoir rate, la victime perd 1 point de force.

Promotion: Joseph est passé Archange lorsqu'il a créé la Sainte Inquisition en 1184.

Apparence et comportement: Joseph est aigri. Il n'aime rien ni personne. Il voit le mal partout et n'accepte la compagnie que des Anges sous ses ordres ainsi que ceux de Dominique. Il n'apparaît que très rarement sur terre et, quand il le fait, c'est toujours incognito (il craint un attentat contre sa personne). Il est paranoïaque et sadique.

Rôle: Il peut sembler étrange qu'un tel personnage soit membre des forces du Bien. Malgré cela, Dieu estime qu'il vaut toujours mieux garder une carte dans son jeu. Il utilise donc Joseph quand rien n'est plus possible et que la bataille risque d'être perdue. Ses moyens d'action sont discutables (et discutés) par tout le conseil défensif (Guy en tête).

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Joseph de...

Les êtres humains: Ils sont tous coupables de quelque chose. Le tout est de savoir quoi.

Les animaux: Ils ne m'intéressent pas.

La violence: C'est quelquefois très utile.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Les armées du Bien doivent suivre les préceptes de base de l'ordre et de la discipline.

Les Archanges: Ils modifient tous les préceptes primaires de Dieu. Ils sont beaucoup trop laxistes.

Les serviteurs: Ils doivent me servir sans jamais faillir et se moquer de moi. Ils sont nombreux ceux qui attendent dans l'ombre un faux pas de ma part. Ils se trompent tous. Je suis le seul véritable Serviteur de Dieu.

Distinctions accordées par Joseph

Serviteur des geôliers: Tout Ange de ce grade pourra détecter (dans un rayon de 10 mètres) la présence d'un être humain (ou un être surnaturel) qui lui en veut (au point de le gêner dans sa mission).

Ami des tortionnaires: Tout Ange de ce grade pourra torturer une victime avec son pouvoir spécial mais sans violence (pas de perte de point de force en cas de jet raté).

Maître de la vérité: Tout Ange de ce grade peut, dès qu'il le désire, obtenir le dossier (par retour du courrier) de tout Ange dont il connaît le vrai nom (sauf ses éventuelles limitations).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Tous les autres.

Neutre: Dominique.

Associé: Aucun.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un tire-bouchon, (2) Une paire de ciseaux, (3) Une baignoire, (4) Un générateur électrique, (5) Une vierge de fer, (6) Une salle de torture d'époque (inquisition).

4 Février 1991, Johannesburg

Un procès retentissant vient de s'ouvrir à Johannesburg. Principale accusée: Winnie Mandela. La femme du vice-président de l'ANC est impliquée, avec sept coaccusés, dans l'enlèvement aggravé de coups et blessures de quatre jeunes noirs, ayant entraîné la mort de l'un d'eux (âgé de 14 ans). Maxxos, ange de Joseph fraîchement incarné dans le corps de Winnie ne comprend pas. Il plaide innocent sous prétexte que sa dernière affectation date de la grande inquisition espagnole et que les divers formulaires visant à lui indiquer les nouvelles formes d'interrogatoires en vigueur ne lui auraient pas été remis en temps et en heure. L'affaire suit son cours.

LAURENT

Archange de l'Épée

T'as l'épée de Dame Hoclès, qui est une petite épée, et t'as l'épée du père Hoclès, qui est plus grande.

Forum des Halles, Minuit 50

"Ouah ! Mattez-moi l'athlète ! Il pèse 30 kilos tout mouillé ! Et il nous dit de le laisser passer. Mais on va se le faire ce petit con. On va le laisser passer, mais en slip !"

"Je ne porte que des caleçons. Et maintenant, laissez-moi passer, je dois prendre le dernier métro."

"A mon avis, tu viens de le rater le métro, mec. Ils ferment les portes. Et tu vas te retrouver tout seul avec nous. Ca te branche pas ? Dommmaaaage !"

"Bon, là, je vais commencer à m'énerver. Vous êtes six, je suis seul. Ce n'est pas très loyal."

"Hein ? Qu'est-ce qu'il a dit Bruce Lee ?"

"J'ai dit ça suffit, laissez-moi passer."

"Mais je vais lui baffer la tête moi. Allez tenez-le."

"Bon tant pis. Le Seigneur a dit si on te frappe sur la joue droite, tend la joue gauche. De toute façon, les caméras vont enregistrer vos méfaits et vous serez punis."

"Ah ah ! Les caméras, ça fait longtemps qu'on les a explosés les caméras. Ah, le con, les caméras il dit."

"Il n'y a plus de caméras ? Et les portes sont fermées ? pourquoi ne me l'avez-vous pas dit plus tôt..."

"Hein ?"

"Il tenait une épée dans sa main. Il y a 1 seconde, il avait un baise-en-ville, et maintenant, il avait une épée longue. La caméra que nous avons réparée la veille a tout filmé. Les futures victimes étaient devant lui. Ils ont sorti des couteaux, un a sorti un flingue, un petit visiblement, un 22 peut être. Ce fut une boucherie. Il a pris plusieurs balles, mais à la seconde, sa peau était devenue toute dorée. Il n'a pas fait de détail. On aurait pu même croire que son épée se déplaçait toute seule. Elle allait de torse en tête, et lui ne bougeait pratiquement pas. Ils n'avaient aucune chance en face. Ce mec doit faire de l'escrime ou quelque chose comme ça. Franchement, c'est un danger public. Il faut le faire arrêter tout de suite. Avec le film, ce devrait être facile."

"Ecoutez, vous allez me donner ce film. Je ferais mon enquête avec mon propre service. Vous nous avez été très utile. Le mieux est d'oublier tout cela."

"Mais et ces mecs qui sont morts ?"

"Pensez simplement que ce sont six déchets qui encombraient la station..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	6	6	2	4	3	52

Talents: Arme de contact lourde+3, Corps à corps+3, Discrétion+2, Tactique+3, Stratégie+2.

Pouvoirs: Absorption de la colère+1 (145), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+2 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Téléportation+0 (331), Bond+3 (333), Arme de contact intelligente (413), Besoin de tuer (666), Juste-lame de Laurent+3 (Spécial).

Récupération:

Par créature du mal tuée par le personnage +1
Par deux heures de repos dans une armurerie +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Absorption de la colère	145
2	Armure	211
3	Volonté sup.	221
4	Arme de contact intel.	413
5	Section lourde	536
6	Juste-lame de Laurent	Spécial

Juste-lame de Laurent

En dépensant 3 PP, la lame de votre épée (magique ou non) acquiert un tranchant divin et voit sa puissance augmenter de 5 pendant (2 + niveau dans ce pouvoir) minutes.

Promotion: Laurent est devenu Archange après que Georges eut été rappelé au paradis, en l'an de grâce 527.

Apparence et comportement: Etrangement, contrairement aux autres archanges, Laurent apparaît la plupart du temps comme un petit homme maigre, et à la chevelure épaisse. Les apparences sont trompeuses, car Laurent est un véritable phénomène de combat, et il dirige ses hommes avec une grande habileté. Laurent est bonhomme, un peu naïf quant aux malheurs du monde, et il est souvent utile de lui répéter les choses plusieurs fois, tant son étourderie est grande.

Rôle: Laurent est le chef suprême des armées divines sur terre, et il fait ça très bien. Il coordonne les missions et déplacements des Anges possédant des Soldats et rend compte à Dieu des résultats, Sa Grandeur s'étonnant à chaque fois que Satan soit encore sur ce plan.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Laurent de...

Les êtres humains: Ce sont les créatures que nous devons défendre.

Les animaux: Il faut les défendre aussi.

La violence: Le fait d'éliminer un être maléfique de la surface de la terre n'est pas de la violence, c'est de l'épuration.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: Ils ne sont pas très fort dans l'épuration sauf peut être Daniel.

Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Laurent

Serviteur des porteurs d'épée: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de garder son sérieux en toute circonstance.

Ami des troupes du Seigneur: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de juger du courage d'un être humain donné en situation de combat (savoir s'il va craquer ou pas).

Maître des armées de Dieu: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de refuser ce qu'on peut lui proposer avec un ton qui n'invite pas l'interlocuteur à réitérer sa proposition (c'est, en fin de compte, le pouvoir de dire NON).

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Christophe, Marc, Mathias, Novalis, Catherine.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Daniel, Dominique, Jean, Jean-Luc, Joseph, Michel, Walther, Georges.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un recueil de préceptes militaires, (2) Une épée (d'entraînement), (3) Une épée de très bonne qualité, (4) Commander un groupe de combat, (5) Une épée (antique), (6) Une épée bénie par le Pape.

25 Février 1991, Irak.

A la tombée de la nuit, les 66 hélicoptères Blackhawk de la 101^e division aéroportée, les célèbres Aigles hurlants, ont déposé sur le sol boueux plus de mille commandos. Venus du sud en volant en rase-mottes à 260 km/h. les Blackhawk ont rapidement été délestés de leurs mortiers et de leurs missiles anti-chars. La mission des soldats déposés sur la rive sud de l'Euphrate, près de l'autoroute 8, est de tenir cette voie stratégique pour couper la retraite de la garde républicaine irakienne.

Laurent a absolument tenu être largué en même temps que les 30 Soldats de Dieu dépêchés pour l'occasion. Il est resté parmi ses troupes plus de 5 jours, mettant totalement de côté son rôle de leader des armées divine.

MARC

Archange des Echanges

- Ca paie bien comme boulot?
- Tout dépend combien tu touches...
- Oui... bien sûr...

-"Bonne fête des morts, mes soeurs!!! Arrhd'lela, arrrdh'lela, aaaarrdh'lela!!!"

Le colosse s'était dressé dans l'église, ouvrant ses bras puissants, tournoyant tel un derviche, avec un sourire obscène. Son visage épais, au crâne rasé par endroits, semblait ne plus tenir que par caprice : une terrible cicatrice le zébrait, rendue plus morbide encore par l'ajout d'épingles de sureté démesurées, fichées de part et d'autre de la trace boursouflée, à même la peau. Avec un rire gras et tonitruant, il se dirigea vers les lourdes portes, sous le regard médusé et l'air de lourd reproche silencieux du pauvre prêtre impuissant, adossé à l'autel. Il atteignait le halo de lumière de l'entrée quand une silhouette parut à contre-jour. Son rire s'étrangla. Il se pencha sur le jeune homme qui se tenait dans l'entrée, une mallette à la main.

-"Alors, on cherche l'homme? On tient à gaspiller le temps qui reste à vivre, mmmmh?"

Le jeune homme réajusta le pan de son veston et eut un bon sourire. Son regard soutint celui du monstre. Il lui saisit familièrement le bras à hauteur du coude, faisant pivoter le géant vers l'intérieur de l'église. Calme, *extrêmement* persuasif.

-"Boon. Alors, maintenant, on va m'écouter bien sagement. Mais avant tout, il faut que ce soit **TRES CLAIR** : est-ce que tu as **conscience** que **GRACE A MOI**, tu peux réaliser des **affaires TRES INTERESSANTES**, mmmmh?"

Son ton était sans appel. Il entraîna le colosse vers le confessionnal, où il s'isola en sa compagnie avec un naturel désarmant. Cinq minutes plus tard, le blasphémateur repartait, adressant des excuses bredouillantes.

Le jeune homme, lissant à nouveau son costume croisé, s'avança vers le prêtre radieux. Il ouvrit sa mallette en la lui présentant:

-"Je vous amène les dernières productions : j'attire votre attention sur les chapelets fluos, qui à mon sens vont faire un malheur (en forçant sur la mise en place, on doit pouvoir récupérer les gosses et planter les totoches). Je vous laisse choisir.

-C'est chaque fois la même chose : je ne sais où donner de la tête ! Et pour... l'autre . là ?"

Le jeune homme eut son bon sourire.

-"Bah, vous savez ce que c'est ? Une affaire en entraîne une autre, on discute, on discute..."

Son sourire se fit plus dur.

-"Je lui ai fourgué des épingles à nourrice en argent, mais il n'avait pas de quoi me payer : cet abruti a fini par accepter de me vendre son âme."

Et devant l'air hébété du prêtre, il ajouta :

-"Pour le règlement, pas de malaise : on fait les délais habituels !"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	4	2	6	51

Talents: Baratin+3, Evaluation+3, Discussion+1.

Pouvoirs: Calme+3 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+3 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+3 (324), Téléportation+0 (331), Contrat divin+3 (Spécial).

Récupération:

Par XX heures de sommeil +1

XX dépend du salaire mensuel (approximatif) de l'Ange:

Somme	XX
Moins de 10.000 Francs	12
Entre 10.000 et 100.000 Francs	8
Entre 100.000 et 1 million de Francs	6
Entre un million de Francs et 10 millions de Francs	4
Plus de 10 millions	2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Calme	166
2	Mensonge	316
3	Lire les pensées	323
4	Lire les sentiments	324
5	Communication	344
6	Contrat divin	Spécial

Contrat divin

Ce pouvoir permet d'écrire un contrat (sur papier libre) qui lie deux ou plusieurs personnes volontaires. Chaque contrat coûte 1PP. Si un des membres du contrat le rompt (volontairement) il subit (1+ Niveau dans ce pouvoir) fois 6 points de dommages.

Promotion: Marc est passé Archange en 1626 après avoir acheté l'île de Manhattan pour 60 Guldens.

Apparence et comportement: Marc apparaît sous la forme d'un jeune cadre dynamique (même un peu youyou sur les bords) sympathique. Il cache bien son jeu et est, comme la plupart des autres responsables de la communication divine, hypocrite. Il ne ment que par omission et toujours pour la bonne cause. On peut compter sur lui si l'on sait lire entre les mots et ne pas le laisser diriger totalement ses affaires.

Rôle: Dieu n'a jamais compris ce qu'était l'argent. Marc a donc facilement obtenu le droit de s'occuper de cette lourde tâche inintéressante (ce sont ses mots) et de gérer la fortune divine. Il s'en sort bien même s'il prélève de temps en temps de fortes sommes pour son usage personnel (Dieu ne sait pas non plus ce que "Salaire" veut dire).

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Marc de...

Les êtres humains: Ils sont très sympas et méritent les bonnes affaires que je leur propose.

Les animaux: Ils ne m'intéressent pas (les seuls qui ont de la valeur sont trop rares pour être transformés en manteaux ou en chaussures).

La violence: Inutile. On peut gagner de l'argent sans même vendre d'armes.

La politique: C'est très (trop) compliqué.

L'ordre et la discipline: Il en faut un minimum.

Les Archanges: Ils ont tous besoin de quelque chose. Je peux leur en fournir (pour pas cher du tout).

Les serviteurs: S'ils sont riches, c'est qu'ils ont réussi. C'est mon seul critère de jugement.

Distinctions accordées par Marc

Serviteur des économes: Un Ange de ce grade peut, à tout moment, connaître la position exacte d'une personne qui rompt un contrat qu'il a écrit (avec le pouvoir spécial).

Ami des actionnaires: Tout Ange de ce grade peut forcer tout être humain qu'il rencontre à offrir à l'Eglise 1% de la somme qu'il possède au moment où il le rencontre.

Maître des finances: Ce grade permet à tout Ange qui l'obtient d'être un expert dans l'art du marchandage. Il obtient un talent de Baratin+3 valable seulement pour les questions d'argent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Aucun.

Neutre: Ange.

Associé: Tous les autres.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Vendre une cigarette, (2) Vendre une voiture usagée, (3) Vendre une maison située à 100 mètres d'un aéroport, (4) Acheter les droits de Space-Hulk pour 500 Francs, (5) Vendre un jeu sur Star-Wars sans payer de droits à Lucasfilm, (6) Signer un contrat de 100.000 Francs avec TSR.

4 Février 1991, Washington

La plus grosse part de l'effort de guerre est financée par le Koweït et l'Arabie saoudite, l'Allemagne et le Japon. C'est Marc, en personne, qui a décidé de faire lui aussi un effort et de démarcher auprès des nations trop "frileuses" pour engager des troupes dans la guerre de "libération" du Koweït. Gageons qu'en bon commercial, Marc compte bien retirer de tout cela une somme suffisante pour renflouer les caisses de l'Eglise.

MATHIAS

Archange de la Confusion

- Au moins, Hitler, il était français, il était pas arabe!
- ?
- Rien! C'est mes histoires à moi, ça!

Il était penché sur la cuvette de mauvais acier, dans laquelle, à gestes lents, mesurés, pesés, il achevait de se raser les joues et le crâne. Tout de noir vêtu, il agissait en silence, avec recueillement, presque *religieusement*.

Il était grand, très grand, et obèse.

Malgré sa difformité, son physique imposait le respect, dégageant une formidable impression de force contenue, de sourde rage à peine refrénée...

Sa lenteur était comme un exorcisme, empêchant la ire de le ravager, de l'emporter, dans un flot de bile et de fureur. Il s'imaginait souvent comme une bombe à retardement, au mécanisme volontairement faussé, et qui attendrait, tranquillement, le *moment où* ...

Dans l'ombre de la case, il se déplaçait avec une aisance qui contrastait avec sa masse.

Il s'approcha d'une fenêtre, et, tout en tapotant avec un linge humide sa peau encore cuisante du contact du rasoir, il contempla le camp. **Son camp.**

L'activité y était fébrile, dans la chaleur exceptionnelle de la fin de journée. Il en souffrait plus que tout autre. Tandis que ses hommes, fins et maigres - il disait "secs" avec ironie - pouvaient s'adapter à ces caprices du temps, lui ne pouvait que *subir*. Et son corps, vénéré par ses guerriers comme une vivante représentation du Bouddha, devenait une prison de chair, une cellule de douleur qu'il devait trainer, poisseuse, dégoulinante de sueur, en *attendant* ...

On lui avait apporté, un peu plus tôt le matin, les têtes fraîchement coupées des prisonniers vietnamiens. Il les avait contemplées un bon moment, cherchant à discerner une quelconque expression dans ces yeux vitreux, glacés par la mort.

"Comme d'habitude", avait-il simplement articulé.

Et on s'était empressé de disposer ces trophées en quelques points stratégiques, où les troupes ennemies ne manqueraient pas de les découvrir. "*Guerre psychologique*", se répétait-il souvent, "*employer les mêmes méthodes, pour parvenir au résultat escompté*".

Aujourd'hui plus encore qu'hier, il *doutait*, ne savait plus où se trouvait le Bien.

Il s'en était confié à **Mathias**, mais celui-ci avait éludé la question. "Fais ce que tu crois être juste" avait-il cru bon d'ajouter avant de disparaître.

C'est pourquoi il attendait.

Il *savait* que, tôt ou tard, un envoyé de Dominique se présenterait à lui, tel l'Ange Exterminateur...

Et il ne savait si, le moment venu, il choisirait de combattre ou simplement de présenter la nuque, comme un taureau à son bourreau...

Cela aussi, il l'avait dit à **Mathias**, qui avait seulement déclaré, hautain :

"C'est à vous de juger. **Colonel Kurt**..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	5	3	50

Talents: Baratin+3, Déguisement+3, Discussion+1, Savoir-faire+1, Séduction+1.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Immunité+2 (225), Détection du bien, Lire les pensées, Charme), Régénération+1 (226), Invisibilité+1 (261), Polymorphe+3 (266), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+3 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+3 (331), Apparence Démoniaque+3 (Spécial).

Récupération:

Par Démon détruit	+2
Par familier détruit	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Immunité	225
2	Polymorphe	266
3	Danger	315
4	Lire les pensées	323
5	Ruse	345
6	Apparence Démoniaque	Spécial

Apparence Démoniaque

Ce pouvoir permet à son utilisateur de diffuser une aura semblable à celle possédée par une créature Démoniaque. Une telle démonstration coûtera 1PP et affectera les êtres maléfiques suivants (selon le niveau):

Niveau	Créature affectée
+0	Mort-vivants
+1	Mort-vivants, Familiers
+2	Idem plus Démons
+3	Idem plus Prince-Démons

Promotion: Mathias est passé Archange dès la chute de Satan (il a été envoyé comme agent double par Dieu).

Apparence et comportement: Mathias prend n'importe quelle forme, mais plutôt celle d'un Démon de base (très stéréotypé). Il est toujours prêt à se moquer d'un Ange pour affermir sa couverture mais trouvera toujours un moyen d'éviter de réellement faire le mal, à moins que cela ne risque de mettre en péril sa mission. Il est hypocrite, quelquefois vulgaire et toujours menteur... Mais c'est pour la bonne cause!

Rôle: Dieu utilise Mathias quand il n'a pas d'autres solutions. Il ne l'aime pas beaucoup mais reconnaît toutefois son utilité. Les statistiques prouvent que le nombre d'Ange déviants sous les ordres de Mathias ne sont pas plus nombreux qu'ailleurs mais il est vrai que ces excès sont plus voyants dans ce cas.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Mathias de...

Les êtres humains: Nous devons les défendre.
Les animaux: Ils ne m'intéressent pas.
La violence: Utile... Quelquefois.
La politique: Ce n'est pas mon problème.
L'ordre et la discipline: C'est de la merde.
Les Archanges: Ils sont trop dociles et trop voyants.

Les serviteurs: Ils sont pour la plupart conscients de leur rôle mais ne doivent pas faillir. Ils risquent la mort ou, pire encore, l'hérésie.

Distinctions accordées par Mathias

Serviteur des délateurs: Tout Ange de ce grade pourra obtenir un pouvoir normalement réservé à une créature maléfique (comme Griffes (113) ou Laideur (156)) chaque fois que son Archange lui accordera une récompense.

Ami des traîtres: Tout Ange de ce grade pourra, en dépensant 1PP savoir si quelqu'un a découvert sa couverture (mais pas le nom de la personne).

Maître des agents doubles: Tout Ange de ce grade pourra parler le langage Démoniaque, sans aucun accent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Dominique, Joseph.
Neutre: Tous les autres.
Associé: Daniel, Janus, Michel.
Allié: Ange.

Composantes d'invocation: (1) Un nez postiche. (2) Une trousse de maquillage d'acteur. (3) Se faire passer pour un inspecteur de police dans un commissariat. (4) Assister à une cérémonie maçonnique sans l'être soi-même. (5) Se faire passer pour un Ange auprès d'Ange. (6) Se faire passer pour le messie d'une religion.

31 Juillet 1991, Paradis

Lorsque Mathias a été déclaré renégat, on estime que ses serviteurs se sont répartis en trois grands groupes:

40% des anges de Mathias ont décidé de se joindre à lui et de devenir renégats.

10% des anges sont passés Démons. Dans ce pourcentage on compte ensuite 90% de pertes. Les transfuges ne représentent donc pas plus de 1% du total.

les 50% restant sont passés aux ordres d'Emmanuel et ils ne s'en portent pas plus mal. 10% de ces anges (donc 5% du total) ne sont pas entièrement surs et sont soumis à des enquêtes fréquentes de Dominique.

MICHEL

Archange de la Guerre

La guerre terrestre ! La guerre terrestre ! C'est marrant ! Ils annoncent la guerre terrestre comme si avant les bombes des avions elles tombaient pas par terre !

Je suis un tueur, je suis un sniper, je suis un tireur d'élite. Aujourd'hui, je suis là: demain, je serai peut-être de l'autre côté...

Ca fait trois mois que cette opération est prévue et planifiée. Et 48 heures que je suis dans ce bouge, dans ce taudis puant la crasse et la fiente de rat. 48 heures que je suis là, à écouter vivre les murs, à bouffer mes rations froides et à dormir à même le sol. 48 heures à surveiller cette fenêtre, mon fusil à mes côtés.

Trois mois de briefings, de repérages et d'entraînement pour une putain de fenêtre. Remarquez, ce n'est pas tellement la fenêtre qui est importante, mais bien l'avenue qui passe dessous. Un beau billard d'asphalte, des arbres à distance régulière, de hautes tours de verre: l'endroit idéal...

J'allais oublier: à mes pieds, deux fois deux voies fermées à la circulation depuis hier au soir. Aujourd'hui, jour de liesse pour la plèbe: le Président sort de son bunker et descendra l'avenue en voiture. Moi, je serai là, derrière cette fenêtre, mon fusil à lunette à la main... Aujourd'hui, je suis là: demain, je serai peut-être de l'autre côté...

Jusqu'à présent, j'ai été aussi discret que possible. Je reste quand même sur mes gardes. La foule commence à s'agglutiner derrière les barrières, les brigades motorisées ouvrent le convoi; dans le coupé blindé, un homme en costume gris agite les bras et sourit à la foule: je le vois dans mon viseur.

Je le suis un moment puis je reviens à mon boulot: repérer et éliminer d'éventuels tireurs embusqués. Aujourd'hui, je fais partie de la protection rapprochée du Président: demain, je serai peut-être de l'autre côté...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	5	4	4	3	54

Talents: Tous les talents de combat à +3, Esquive+3, Stratégie+3, Tactique+3.

Pouvoirs: Attaques multiples+3 (113), Eclair+3 (121), Lumière+3 (122), Armure corporelle+3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+3 (226), Champ de force+3 (251), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), Maîtrise+3 (Spécial, Hache de bataille).

Récupération:

Par duel gagné* +2
Pour trois heures d'entraînement armé +1

*: On entend par duel le combat de l'Ange contre un être maléfique armé.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Lumière	122
3	Armure corporelle	211
4	Champ de force	251
5	Combat	346
6	Maîtrise	Spécial

Maîtrise (Volonté)

Le possesseur de ce pouvoir doit spécifier pour quelle arme il se spécialise. Il connaît alors tout de cette arme. Chaque fois qu'il touche, il doit réussir son pouvoir pour bénéficier pleinement de ses effets. Il augmente en effet la puissance de l'attaque, du résultat des unités du jet de pouvoir réussi (ce bonus représente l'impact critique de l'arme maîtrisée). L'utilisation de ce pouvoir ne coûte aucun PP.

Promotion: Michel est un ancien viking, compagnon de Rollon et qui se convertit avec lui en 911 (et passa Archange par la même occasion).

Apparence et comportement: Michel est un guerrier. Il n'a pas la sophistication de Laurent. Il ne vit que pour et par le combat. Le fait qu'il n'utilise pas une arme noble (une hache de bataille) fait qu'il n'est pas vraiment bien vu des autres Archanges à part Laurent qui a déjà croisé le fer avec lui et qui s'en souvient avec humilité (Michel avait gagné). Individualiste, Michel ne s'occupe pas de ses serviteurs même s'il les soutient toujours s'ils sont inquiétés par Dominique ou Joseph (il surnomme d'ailleurs ce dernier: La hyène du paradis).

Rôle: Si Laurent s'occupe des armées de Dieu, Michel est plutôt le chef de ceux qui combattent en "freelance", solitaires, ne rendant compte qu'à leurs armes. Il a été victime, il y a bien longtemps, d'un procès dirigé par Dominique et Joseph contre lui. Ils l'accusaient de favoriser chez ses serviteurs des coutumes païennes ayant trait au combat (collection de trophées, culte de l'arme, héraldique blasphématoire etc...). Dieu jugea l'affaire et acquitta Michel, non pas parce qu'il était innocent mais parce que sans lui, les meilleurs guerriers du Paradis disparaîtraient.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Michel de...

Les êtres humains: Ils ne méritent pas tous de mourir sous mon arme.

Les animaux: Certains sont OK (ours, loups, etc...). Les autres sont tous justes bons à servir de nourriture ou de vêtements.

La violence: C'est mon seul moyen d'expression.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Je m'en moque. Il n'est nulle besoin de discipline pour voir mourir ses ennemis devant soi.

Les Archanges: Dominique et Joseph mourront un jour, étouffés par leurs péchés et leur hypocrisie. Laurent est un noble camarade d'arme.

Les serviteurs: Ils sont soit valeureux soit morts. La façon dont il combattent ne m'intéresse pas. Le principal est qu'ils gagnent et que les ennemis de Dieu disparaissent.

Distinctions accordées par Michel

Serviteur de la mort: Tout Ange de ce grade développera un langage de combat qui lui permettra de communiquer rapidement (environ 5 fois plus vite) avec d'autres Anges qui le connaissent.

Ami des combattants: Tout Ange de ce grade sera immunisé aux effets de la peur (même magique) dès qu'il sera engagé dans un combat.

Maître de guerre: Tout Ange de ce grade pourra accorder à ses compagnons de combat (situés à moins de 3 mètres) le pouvoir précédent.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Blandine, Catherine, Christophe, Janus, Mathias, Novalis, Yves, Dominique, Joseph.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Daniel, Jordi, Laurent, Georges.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Hurler un slogan guerrier, (2) Un couteau, (3) Une hache de bataille, (4) Une hache de bataille (de fabrication antique), (5) Un château moyenâgeux, (6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille.

NOVALIS

Archange des Fleurs

Moi, je crois en Dieu, alors je me dis que sur Terre je glande, et au paradis je ferai des petits boulots genre du jardinage...

Houbi, ange de Laurent, en avait ce qui s'appelle ras la sacoche de cette putain de mission! Il en avait connu des merdiques, mais là c'était vraiment le bouquet! Et même en faisant appel à ses ultimes réserves de charité chrétienne, il n'arrivait plus à supporter le débris qu'il devait escorter!

- Pas sous les palétuviers, connard, sinon on va se retrouver le cul dans l'eau!
- "Connard", dites-vous? Mais de quel bouge sortez-vous donc pour employer aussi couramment de telles insultes? Car je présume, et avec raison vu la grimace qui modèle votre beau faciès de brute, qu'il s'agit bien là d'une insulte et qu'elle m'était destinée?
- Oh la ferme, machin, tu nous saoules!
- Sachez que dans ma jeunesse, j'étais un expert en close-combat et en savate et ne serait mon grand âge, je vous ferais rentrer vos sarcasmes dans la gorge. Mais je doute que la noblesse du duel soit compatible avec votre mentalité d'homme des cavernes. Si seulement je pouvais vous faire une injection de X1, un produit de mon invention, l'intelligence et la sensibilité vous viendraient et nous pourrions alors achever ce voyage dans de bien meilleures conditions.
- Un voyage, hein? Un voyage? Et pourquoi pas une promenade d'agrément tant que tu y es, vieux crabe? 10 km de jungle, ça ne m'a jamais fait peur, mais là, ça fait 10 km que tu me prends la tête! 10 km! Et à me parler que de champignons et de moisissures encore! J'en ai rien à branler de ta découverte miracle, OK?

Dans un quart d'heure, on est au point de rendez-vous, tu vois là, la croix sur la carte, près du chantier de la Transamazonienne? D'ici là, je ne veux plus entendre un mot, compris!

Un quart d'heure plus tard.

- Je vous attendais. Je brûle d'impatience d'en savoir plus sur cette moisissure tropicale qui attaque et disloque tout ouvrage humain. Dites donc, ça marche sur les routes votre truc, j'espère? Mais je ne me suis pas présenté: Marsu, ange de Novalis.
- Pacôme Hégésippe Adélard Ladislas, comte de Champignac. Enchanté.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	5	3	6	50

Talents: Discussion+3, Savoir-faire+3, Médecine+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Rajeunissement+3 (153), Beauté+3 (156), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Rêve+2 (325) Téléportation+0 (331), Restriction vestimentaire (615), Pollen (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos passée entouré de fleurs (Chez un fleuriste, dans une serre, etc...)	+1
Par trois heures de repos passées en dehors de toute agglomération	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Rajeunissement	153
2	Beauté	156
3	Calme	166
4	Lire les sentiments	324
5	Rêve	325
6	Pollen	Spécial

Pollen*

Ce pouvoir consiste en un objet magique qui prend la forme d'une couronne de fleurs multicolores qui envoient du pollen sur l'adversaire. Si le jet de touché réussit (Talent: Lancer), l'adversaire se met à être d'une gentillesse sans limite, et à gambader joyeusement pendant (5+PP engagés, minimum 1 PP) minutes (en secondes pour les Démons et Prince-Démons). Il peut éviter ceci en réussissant un jet de (Vo avec 3 colonnes de malus).

Promotion: Novalis est passé Archange en 90, après avoir rédigé les Evangiles.

Apparence et comportement: Les autres Archanges jugent la tenue vestimentaire de Novalis blasphématoire, car en effet, si le Tout Puissant voyait la tenue dans laquelle il se présente sur terre (couronne de fleurs, chemises hawaïennes, sandales), je pense qu'il serait un peu moins miséricordieux quand à sa montée en grade. Novalis est d'une gentillesse jamais égalée sur ce monde, et évite les combats directs le plus possible.

Rôle: Comme son nom l'indique, Novalis représente un peu le jardinier de la terre, encore qu'en ce moment, toute son énergie soit consacrée au problème de l'Amazonie où Satan concentre pas mal de ses efforts.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Novalis de...

Les êtres humains: Ils sont cools.
Les animaux: Ouais, eux aussi ils sont cools.
La violence: Beurk.
La politique: Sans intérêt.
L'ordre et la discipline: Des conneries tout ça.

Les Archanges: Ils se prennent un peu au sérieux.

Les serviteurs: Ils sont cools.

Distinctions accordées par Novalis

Serviteur du repos divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux d'amour entre deux personnes que le personnage voit.

Ami des jardiniers: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de calmer un individu énervé ou soumis à une petite embrouille (naturelle, pas causée par le pouvoir "discordé").

Maître du calme éternel: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux de haine entre deux personnes que le personnage voit.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Daniel, Joseph, Laurent, Mathias, Michel, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Christophe, Francis, Jean-Luc, Yves, Catherine.

Allié: Jordi.

Composantes d'invocation: (1) Le signe "Peace & Love", (2) Un badge "Nucléaire Non Merci", (3) Un gros bouquet de fleurs, (4) Au milieu d'un troupeau de moutons, (5) Au Népal, (6) Au milieu d'une grande manifestation humanitaire (Woodstock, Band-Aid).

29 Janvier 1991, Paris

Voulant frapper un grand et souhaitant montrer à Dieu qu'il existe bel et bien, Novalis fait prendre une grande dose de Pollen à Chevènement et l'oblige ainsi à démissionner de son poste de Ministre de la Défense.

Ce dernier n'avait d'ailleurs jamais été un partisan d'un engagement trop marqué aux côtés des américains. Il explique, dans sa lettre de démission qu'il redoute que "la logique de guerre" évoquée par Mitterrand au début du conflit n'éloigne la France des "objectifs fixés par les Nations Unies".

Chevènement est remplacé le jour même par Joxe, réduisant à néant les efforts pacifistes de Novalis.

WALTHER

Archange des Exorcistes

Le cul, c'est une invention du Diable, et plus particulièrement le trou du cul précisément, là c'est diabolique... c'est quand même pas une joue de bébé, le trou du cul, alors c'est le Diable, un point c'est tout.

Ephraïm Zymbalist Junior (3ème du nom) s'avança sous le feu des projecteurs. La foule fut parcourue d'un frisson d'extase. Il progressa lentement, goûtant totalement chaque seconde de l'avènement d'une carrière exemplaire.

Medium de renommée mondiale (*N'avait-il pas résolu des affaires à Londres, Los Angeles, Monaco ? N'était-il pas consultant à Télé 7 jours?*), il avait accepté l'invitation des télévisions nationales et étrangères qui l'avaient contacté pour ce grand show. L'intervention serait retransmise dans cinquante-deux pays simultanément, et permettrait d'asseoir définitivement sa réputation - et d'accéder à une fortune colossale, il le savait à l'avance... Il ne pouvait réprimer un sourire niais, expression hébétée de crétin satisfait qui ne le quittait plus depuis qu'il avait dit "oui" et signé son fabuleux engagement.

Il avança sous l'arche gigantesque, dédiée à l'incommensurable crétinerie de l'Humanité, et pompeusement baptisée *Arc de Triomphe*...

L'Etre se réveilla, des tremblements convulsifs traversant sa carcasse putride, depuis trop longtemps oubliée. L'onde mentale du médium vint exploser dans son esprit resté enfermé si longtemps dans cet habitacle où il étouffait depuis... Une éternité ? Oui, sûrement : une ETERNITE...

Il ne savait plus *qui* il avait été, ni pour quelle raison on l'avait choisi, parmi tous les cadavres qui s'agglutinaient dans la tranchée. Il ne *voulait plus* le savoir, à cet instant : plus rien n'importait que ce formidable message psychique qui lui parvenait, ENFIN, après tant d'années d'emprisonnement. Il se laissa envahir...

Walther fendit la foule des badauds venus assister à ce que les médias blasphémateurs avaient baptisé "la Grand' Messe de l'Occultisme".

- "Je sais, Seigneur : tu m'objecteras que ce n'était pas charitable... Mais combien serons-nous demain, si les médiums nous prennent le marché de l'exorcisme ? Je n'ai fait que me défendre..."

EZJ3 s'approcha de la dalle de marbre sculptée. Théâtralement, il y apposa les mains. Il attendit quelques secondes encore, puis, avisant la forêt de micros pointés sur lui, lâcha un solennel :

- "Esprit du Soldat Inconnu... Es-tu là ? Je te somme de me répondre !!! Révèle-toi, fais-toi entendre, si tu sens le pouvoir qui est le mien..."

L'Etre n'en pouvait plus...

Trop, c'était trop de bonheur à la fois.

Il sentit monter en lui un flot libérateur, jouissif, grandiose, fabuleux orgasme des sens, après des décennies de rétention... Il hurla son bonheur, et son cri perça les profondeurs pour venir éclater sous l'arche :

- "Jahfol, herr doctor!!!"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	6	2	5	2	2	51

Talents: Discussion+2, Baratin+1, Loi+2.

Pouvoirs: Eau bénite+3 (124), Paralyse+3 (163), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Volonté+3 (245), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection du mensonge+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), Schizophrénie (635), Exorcisme+3 (Spécial).

Récupération:

Par Démon exorcisé	+3
Pour trois heures passées à prier	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Eau bénite	124
2	Paralysie	163
3	Volonté supra-normale	221
4	Volonté	245
5	Volonté	353
6	Exorcisme	Spécial

Exorcisme (Volonté)

Ce pouvoir permet à son utilisateur d'attaquer psychiquement un Démon qu'il observe pendant au moins une heure (ce dernier doit donc être attaché, en cage ou volontaire). L'attaque coûte 8PP et est résolue comme une attaque psychique (avec le jet de résistance qui correspond). Si l'attaque rate, l'exorciste s'évanouit pour (Résultat des unités) minutes. Si l'attaque réussit, le Démon est éliminé (il retourne aux Enfers) et l'âme du corps revient de l'endroit où il se trouvait (de l'Enfer, du Paradis ou du purgatoire). Si elle revient de l'Enfer, le personnage est fou à lier et doit être interné. Si elle revient du purgatoire le personnage est amnésique mais peut continuer à vivre. Si elle revient du Paradis, le personnage est immédiatement enrôlé comme Serviteur de Dieu dans les armées du Seigneur.

Promotion: Walther est passé Archange en 200 Après J-C. C'est un ancien Shaman celtique converti.

Apparence et comportement: Walther est très lunatique. Il passe en quelques minutes de la gentillesse de Novalis à la folie de Joseph. Certains disent qu'il est devenu ainsi après avoir tenté d'exorciser Dominique d'une de ses enveloppes corporelles. Il a réussi mais ce combat l'a laissé inconscient durant deux semaines et son cerveau a été ravagé par ce combat psychique. Il reste néanmoins un grand combattant au service de Dieu.

Rôle: Dieu confie à Walther tous les rares cas où le corps de l'être humain possédé par un Démon a une importance. Autant dire que c'est tellement rare que les serviteurs de Walther sont très peu nombreux et forment une sorte de secte très fermée puisque c'est le seul type de pouvoir divin qui peut être utilisé sans que cela semble étrange aux êtres humains.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Walther de...

Les êtres humains: Ce sont les êtres que nous devons protéger.

Les animaux: Ils ne m'intéressent pas car ils sont très peu souvent habités par le Malin.

La violence: Elle est inutile.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: Je ne sais pas à quoi ils servent. Ils sont nombreux?

Les serviteurs: Quels serviteurs?

Distinctions accordées par Walther

Serviteur des esprits perdus: Un Ange de ce grade pourra (sans aucune dépense de PP) déterminer où se trouve l'âme d'un humain qu'il va exorciser.

Ami des guerriers psychiques: Tout Ange de ce grade pourra déterminer (pour 3PP par essai) si un être qu'il observe est possédé par un Démon ou un Familier (ou un Prince-Démon).

Maître des âmes: Tout Ange de ce grade pourra, à tout moment, déterminer le nombre de PP possédés par un être qu'il observe.

Relations avec les autres Archanges

Hostile: Mathias.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Dominique, Joseph, Laurent, Michel, Yves.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Faire le signe de croix, (2) Un crucifix, (3) Un crucifix en or, (4) Dans une église antique, (5) Avec un prêtre exorciste, (6) Avec un être humain possédé.

29 Juin 1991, Pau

Des éléments intégristes aux ordres de Walther "exorcisent" ou plutôt "euthanasient" Henri Lefebvre, âgé de 90 ans à l'Hôpital de Pau. Il fut un philosophe marxiste, inscrit au parti communiste de 1928 à 1958 et est l'auteur d'une remarquable *Critique de la vie quotidienne* en deux volumes (1947 et 1962) où il analyse les mécanismes de l'aliénation. Démon reconnu depuis peu, Walther a voulu faire de cette exécution un exemple pour les Démons âgés qui pensent pouvoir se la couler douce après des années de silence.

YVES

Archange des Sources

C'est pas André Malraux qui a dit ça, c'est Joseph Poli!

"Oh oui, Oncle Martin, raconte-nous une histoire !"

"Les enfants, laissez tonton tranquille. Il vous a déjà raconté quatre contes aujourd'hui, il a besoin de se reposer. Allez zou, au lit. J'ai dit, au lit ! Tout de suite ! Oh, Thomas, tu veux une beigne dans la gueule pour te faire avancer plus vite ?"

"Ouais, heu, nique ta mère..."

"Vlan ! Tu l'auras bien mérité, p'tit con ! Allez, au pieu !"

"Tu sais, Maurice, je ne sais pas si c'est très bon, toutes ces histoires qu'il leur raconte. Le bien, le mal, les batailles, les royaumes, les livres... Moi je dis que ça va foutre aux enfants de drôles d'idées dans la tête. Ils vont nous faire les intéressants, vouloir faire des études, tout ça... La vie elle est déjà bien assez compliquée comme ça."

"Ecoute Pauline, les enfants, ils ont l'air de piger et visiblement ça leur plait. Moi ça me gêne pas que mon frère il leur mette un peu de plomb dans la tête. Pendant qu'ils réfléchissent, qu'ils lisent ou des trucs comme ça, eh ben ils sont pas en train de dépouiller les vieilles dames. Eh puis, si ils font des études ou j'sais pas quoi, au moins ça les enverra loin d'ici."

"Si les études ça servait à quelque chose, ça se saurait. Eh puis, tu m'enlèveras pas de l'idée qu'il est bizarre, ton frère. Il est là tous les 36 du mois, il reçoit des drôles de coups de téléphone, il disparaît pendant des semaines..."

"Ouais, c'est vrai qu'il est un peu barjo. Mais bon, il est gentil. Ca, tu peux pas dire le contraire."

"Ah ça, on peut pas dire, il est gentil. Serviable, poli et tout ça. Et puis, il va à la messe. C'est sûr..."

...

"Maurice ?"

"Hein ?"

"Tu sais, des fois quand même, je me pose des questions. Tu te rappelles ce qu'il a dit à la petite, hier ? Sur Dieu ?"

"Non ?"

"Il a dit : *On dit que Dieu a créé des êtres de lumière, des êtres nobles et puissants. A un de ces êtres, il confia le pouvoir de savoir et de raisonner. Et cet être inventa le Bien et le Mal. Mais il existe des théologiens qui affirment que cela s'est passé à l'inverse, et selon eux, cet être qui avait inventé le Bien et le Mal aurait aussi inventé Dieu...* C'est bizarre, ça, non ?"

"C'est de la philo, ça ma vieille. Trop compliqué pour nous ! Allez, dors..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	4	5	6	57

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Séduction +3.

Pouvoirs: Guérison de folie+3 (154), Guérison de phobie+3 (155), Calme+0 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du mal+3 (311), Psychométrie+3 (312), Détection de l'invisible+2 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+0 (324), Téléportation+0 (331), philosophie+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de discussion philosophique +1
Par heure passée à déambuler
dans une bibliothèque en méditant +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Guérison des folies	154
2	Guérison des phobies	155
3	Calme	166
4	Volonté supra-normale	221
5	Télépathie	321
6	Philosophie	Spécial

Philosophie (Volonté)

Ce pouvoir coûte 3 PP et permet de faire admettre pratiquement n'importe quoi à n'importe qui. En moins de deux minutes (et un conflit psychique réussi), vous aurez prouvé par a+b à la "victime" que vous avez raison et tout autre possibilité est obsolète. Evidemment, n'essayez pas de prouver à un Prince-Démon que le Bien est l'unique voie envisageable. Attention! Vous devez être persuadé de ce que vous pensez.

Promotion: Yves est aux côtés du Seigneur depuis le début de cette triste histoire...

Apparence et comportement: Yves n'a pas de comportement, car il décide et crée les comportements. Il n'intervient qu'extrêmement rarement sur terre, et passe le plus clair de son temps à méditer. La légende dit que c'est lui qui a eu l'idée du Mal... C'est l'Archange le plus respecté de tout le Ciel, et de loin.

Rôle: Nom trompeur, la Source est celle de la Connaissance... Yves est le gardien des Connaissances de la Terre entière. Il régit l'apport de la connaissance tant philosophique que religieuse. Yves sait tout, et s'il ne le sait pas, il l'invente et sert donc de référence à tous, sauf à Dieu.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Yves de...

Les êtres humains: Je connais tout sur eux.
Les animaux: Sur eux aussi.
La violence: Elle n'apporte rien.
La politique: Elle est primordiale sur la terre, au Ciel et en Enfer.
L'ordre et la discipline: Obligatoire.
Les Archanges: Ils me respectent, moi aussi.
Les serviteurs: Ils portent le message de la connaissance.

Distinctions accordées par Yves

Serviteur de la connaissance: Cette distinction accorde au possesseur le pouvoir de lecture rapide à tous ses possesseurs.

Ami des sages: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir une culture générale importante. Pour simuler ceci, le joueur peut consulter à tout moment une encyclopédie de son choix.

Maître du savoir divin: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de tout connaître sur le monde qui nous entoure. Le joueur peut en effet consulter à tout moment les règles du jeu.

Relation avec les autres Archanges

Hostile: Aucun.
Neutre: Tous.
Associé: Catherine.
Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un plan de Paris, (2) L'encyclopédie Universalis, (3) Résoudre toutes les énigmes d'un numéro de Jeux et Stratégies, (4) Réussir le concours d'entrée d'une grande école, (5) Lire dix langues, (6) Réciter la bible par coeur.

18 Septembre 1991, Paris

Née il y a 58 ans, l'horloge parlante fait peu neuve. Le nouveau système inauguré à l'Observatoire de Paris par France Télécom est entièrement électronique. Avec une précision de l'ordre du millionième de seconde, "elle" parlera désormais avec deux voix, alternativement masculine et féminine.

La machine parlante utilise la technologie du traitement numérique du son. Une dizaine d'hommes et de femmes ont enregistré des fragments de mots stockés dans des mémoires où elle puise pour élaborer ses messages.

Encore bravo, à ce projet mis en oeuvre par Yves et réalisé par Jean en cette fin d'année.

Signalons cependant que des "fuites" du service de Jean ont mis à jour des contacts possibles entre cet Archange et le Prince de l'éternité, j'ai nommé Kronos en personne. Il est en effet le seul à connaître l'heure de façon précise.

ABALAM

Prince de la Folie

Un festival de lavage de dents et un championnat de poussage de cheveux, chez les fous on voit ça.

Je m'appelle Martin. Je suis un flic et je viens de dessouder trois de mes collègues en pleine rue. Les autres n'ont pas mis longtemps à me retrouver: ils me connaissent bien. Et ils pensent que désormais je suis complètement fou. C'est pour ça qu'ils m'ont passé la camisole, m'ont jeté au fond de l'ambulance et qu'ils sont trois assis sur moi. Ce sont mes collègues. Je ne leur en veux pas car ils ne peuvent pas comprendre. A ma place, pourtant, chacun d'eux en aurait fait autant.

Non, ils ne peuvent pas comprendre la douleur. Ce salopard de tueur afrikaner a exécuté ma femme - par erreur! - et même si j'ai eu un passage à vide, je n'ai pas lâché la rampe pour autant. Le hasard a remis son assassin sur ma route - leur assassin, devrais-je dire, puisque je ne l'ai retrouvé qu'après la mort de Rika. Maintenant, son corps pourrit sous un container des "Transvaal Lines". Mais ça, vous le savez déjà.

Non, ils ne peuvent pas comprendre quand la douleur vous écartèle et vous submerge. Bien sûr, ils ont fini par shooter Roger, mon coéquipier, mais ça n'a pas été le pire, non, ce qui m'a vraiment - et définitivement - fait basculer, c'est la mort de Sam, le chien, mon seul compagnon depuis que j'ai pris le départ de mon lent chemin de croix vers la démence.

L'ambulance freine, les portes arrière s'ouvrent et les trois guignols en uniforme à qui je servais de banquette se lèvent. Simple période d'observation, on leur a dit... un transfert de routine. Bruit sec du M16 qui tombe dans l'indifférence générale, son canon sous mon nez.

Dès que je suis debout, je leur fais le coup du Houdini de la camisole - au bureau, je gagnais tous les paris avec celui-là! - et je tire dans le tas.

Je m'appelle Martin Riggs. J'étais un flic. Je suis dément.

Coming soon in a theatre near you!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	5	3	3	52

Talents: Psychologie+2, Psychiatrie+3, Médecine+1, Baratin+2, Discussion+2, Comédie+3.

Pouvoirs: Peur+2 (134), Volonté+3 (141), Folie+3 (154) Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+3 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Camisole+3 (Spécial).

Récupération:

Par deux heures entouré
de malades mentaux (au moins 2) +1
Par six heures de sommeil
dans une camisole de force +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Volonté	141
3	Folie	154
4	Volonté supra-normale	221
5	Lire les sentiments	324
6	Camisole	Spécial

Camisole (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon (pour 5PP et un jet de volonté de la part de la victime) de rendre fou à lier (littéralement) pour un nombre de minutes égal au résultat des unités. La victime sera soit prostrée dans un coin, soit totalement excitée et même dangereuse (au choix du Démon).

Promotion: Abalam est passé Prince-Démon après la mort de Camille Claudel, en 1943.

Apparence et comportement: Abalam apparaît la plupart du temps comme un homme normal, habillé de façon sobre et stricte. Ce qui est moins strict et sobre, c'est son comportement: Il paraît toujours complètement à la masse. Il se prend tour à tour pour Hitler, Croc, Napoléon ou De Funes, débite sans cesse un flot de paroles ridicules et/ou fait preuve d'une paranoïa (au stade terminal) excessive. En fait, il n'est pas fou du tout mais ce stratagème lui permet de passer pour beaucoup moins puissant qu'il n'est et de tromper aussi bien ses ennemis que ses serviteurs. Dans ses rares moments de sérieux, il est froid, réfléchi et cultive un humour cynique et pervers.

Rôle: Satan le charge de rendre fou tous ceux qu'il veut faire taire sans les tuer. Il ne possède que de très rares serviteurs qui sont tous à son image: Apparemment incompetents mais très puissants dès qu'on leur résiste ou que l'on se moque d'eux. Il n'est pas trop aimé des autres Prince-Démons, sauf ceux qui comprennent son humour (surtout Kobal).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Abalam de...

Les êtres humains: Ha ga Ha ga Ha ga...
Les animaux: J'aime bien les chevaux, c'est bête qu'ils ne pondent pas d'oeufs, ça serait

cool une omelette de chevaux.

La politique: Il est poli Tik? Je ne sais pas, je ne le connais pas.

La violence: Moi j'aime bien les dessins animés, surtout goldorak.

L'ordre et la discipline: Une poule sur un mur qui picorait du pain dur.

Les Prince-Démons: Si le loup y était il nous mangerait...

Les serviteurs: ... Yooouuuuhhhh!!!

Grades accordés par Abalam

Chevalier des fous: Un Démon de ce grade peut, à tout moment, déterminer l'état mental d'un être vivant qu'il observe.

Capitaine de l'asile: Un Démon qui possède ce grade ne peut pas être attaqué par un fou humain (par fou on entend tout être humain normal assez malade pour justifier le défaut 63-).

Baron des psychopathes: Un Démon qui possède ce grade peut contrôler tout fou humain dans un rayon de 10 mètres (par fou on entend tout être humain normal assez malade pour justifier le défaut 63-).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Bifrons, Crocell.

Hostile: Andromalius, Baal, Belial, Caym, Gaziel, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Asmodée, Beleth, Kobal, Morax, Nisroch, Scox,

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une brosse à dents, (2) Un entonnoir, (3) Une camisole de force, (4) Un éléphant rose, (5) Un hôpital psychiatrique, (6) Deux cents aliénés (graves).

24 Juin 1991, Vesoul

"Je voulais un peu d'ambiance dans le quartier (...) Les premiers incendies ? Ben, le fait qu'il y ait pas de victimes, c'était pas grandiose." Accusé d'avoir provoqué plusieurs feux volontaires à Belfort début 1989, dont le dernier, le 7 Mars, a fait 15 victimes, Xavier Curtét, 25 ans, répond à ses juges avec une sincérité effrayante. Il risque la réclusion criminelle à perpétuité. Autant dire une peine minime pour un Démon d'Abalam...

ANDREALPHUS

Prince du Sexe

Tu l'as vu ce porno? Putain faut que tu le vois, il a une bite le mec qui joue! Une bite! TENTACULAIRE! Les couilles, j'ai pas fait gaffe...

Sous l'apparence d'une grande noire sculpturale, Andrealphus venait d'embrocher avec une verge de quatre mètres de long un démon mineur qui avait osé commanditer un film porno parodique sur Dieu et Satan! Heureusement qu'Alicyn Sterling* montrait une paire d'implants siliconés d'une telle perfection aérodynamique qu'ils avaient dus être conçus par Vapula en personne.

Puis s'asseyant sur son trône de pierre, Andrealphus se mit à réfléchir. Depuis le début des temps tout marchait trop bien pour lui. Les humains baisaient, les animaux forniquaient, les plantes copulaient, seul le règne minéral lui échappait. Il avait depuis longtemps compris la nécessité de développer l'esprit humain secrètement appuyé par Yves, Jean et Vapula. Quant à Morax, que serait-il devenu si les artistes ne se produisaient pas avec un seul but en tête: séduire pour baiser! L'esprit humain était à ce point fécond que depuis l'an 67, toutes les perversions qu'il avait imaginées avaient été aussitôt mises en application, puis perverties par ces charmants bipèdes.

Alors qu'il méditait ainsi, son corps d'ébène devint flasque et amorphe, un pseudopode rosâtre s'extirpa de sa masse de protoplasme. L'extrémité s'entrouvrit d'une fente rouge et humide, gluante et dépourvue de pilosité, tandis que, vers le bas, un sexe phénoménal enflait, de la taille et de la forme du Sacré Cœur. Le phallus titanesque s'enfila avec un bruit de succion dans sa propre chair molle. Le pylône haut de trois cent mètres, parcouru de tuyaux veinés de violet se raidit. Andrealphus ne pouvait penser qu'avec sa queue bien qu'il exigeât de tous ses serviteurs une intelligence et une subtilité rares.

D'un coup le pseudopode éclata dans une gerbe de sang tandis qu'un geyser de sperme somme des 150 000 éjaculations qui, à la seconde même, avaient lieu sur terre, montait vers le ciel. Des filaments glaireux retombaient sur les démons, donnant naissance à des larves phalliques. Andrealphus venait d'avoir une nouvelle idée.

* Authentique: "Just for the pleasure" de Gérard Damiano chez Alpha Video / Blue One.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	4	4	4	6	50

Talents: Esquive+1, Baratin+1, Discussion+1, Séduction+3 et Savoir-faire+3.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Faiblesse+0 (133), Absorption d'énergie sexuelle+3 (143), Stérilité+3 (152), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Polymorphe+2 (266), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Orgasme mortel+3 (Spécial).

Récupération:

Chaque demi-heure d'acte sexuel +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Absorption d'énergie sexuelle	143
3	Stérilité	152
4	Polymorphe	266
5	Lire les sentiments	324
6	Orgasme mortel	Spécial

Orgasme mortel (Apparence)

Ce pouvoir permet au Démon, pour 3 PP, de tenter de tuer une personne avec laquelle il a une relation sexuelle. Cette attaque est considérée comme un conflit psychique et le résultat des unités fois deux donne le nombre de points de dommages causés à la victime si le pouvoir est réussi.

Promotion: Andrealphus était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Prince-Démon du sexe, Andrealphus est aimé de tous les Prince-Démons qui ont du goût. Il descend souvent sur terre, sous la forme d'un homme ou d'une femme de grande beauté, pour assouvir son besoin permanent de sexe et de perversion. Satan ne s'occupe pas de lui et ses serviteurs ont souvent du mal à le contacter (il a toujours un rendez-vous important quelque part). Il ne supporte pas la laideur et méprise tous les Démons qui ont une apparence un tant soit peu monstrueuse.

Rôle: Principalement utilisé pour les missions dans le monde du spectacle ou de la politique, le Prince du sexe (ou un de ses Démons) est toujours utile dans toute mission un tant soit peu subtile.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Andrealphus de...

Les êtres humains: Certains possèdent un potentiel sexuel étonnant. Les autres n'ont aucun intérêt.

Les animaux: Aucun intérêt... Encore que...

La politique: La politique est l'affaire de Satan, je ne suis que son serviteur.

La violence: Inutile, sauf dans certains cas précis (sexuels bien entendu).

L'ordre et la discipline: Sans intérêt.

Les Prince-Démons: Ils se prennent un peu au sérieux. A part peut-être Valefor et Crocell. De sacrés rigolos.

Les serviteurs: La séduction doit être leur unique but. La laideur n'est pas admise.

Grades accordés par Andrealphus

Chevalier des plaisirs infernaux: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les individus en manque de plaisirs sexuels (les frustrés quoi!).

Capitaine de la jouissance démoniaque: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire jouir sa (ou son) partenaire automatiquement ou, au contraire, de lui refuser un tel plaisir.

Baron de l'orgasme éternel: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire accepter à sa (ou son) partenaire toutes sortes de perversions (sodomie, sado-maso, etc...) même si elle n'en a pas l'habitude. Note: Il faut que la partenaire soit déjà consentante pour un rapport normal.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Malthus, Shaytan.

Hostile: Abalam, Baal, Bifrons, Furfur, Gaziel, Haagenti, Uphir, Vephar.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Asmodée, Morax, Nisroch, Nybbas.

Allié: Valefor.

Composantes d'invocation: (1) Une bite dessinée sur un mur, (2) Un numéro de Playboy, (3) Un être humain (normal), (4) Un être humain (très beau), (5) Dix êtres humains, (6) Cent êtres humains.

23 Octobre 1991, Paris

Voir un Prince-Démon, pour une fois, agir en faveur des êtres humains est un fait assez rare pour être répertorié. C'est en effet Andrealphus en personne qui a déposé un projet de loi sur l'indemnisation des victimes du Sida. Mitterand a confirmé cette information au président de l'Association française des hémophiles, deux jours après les premières inculpations de hauts fonctionnaires de la Santé.

Le prince du Sexe, s'il veut garder une sphère d'influence assez grande doit tout faire pour régler ce léger problème de "punition divine" au plus vite.

ANDROMALIUS

Prince du Jugement

- Il faudrait mettre les prisonniers sur une île déserte avec les requins autour, comme ça on n'aurait plus besoin de matons!

- Une île déserte, mais pas Tahiti, une île où il pleut.

- "Ca va, la trique ?

- Ca va fort !!!

- Vichy, c'est l'instinct".

Paul Touvier

Il passa nerveusement une main puissante dans ses cheveux, les rejetant en arrière d'un geste trahissant l'agacement. Son soupir en disait long quant à sa lassitude extrême.

Il s'approcha de la fontaine et s'aspergea copieusement la nuque, puis regarda son équipier. Ce dernier maintenait d'une poigne de fer la nuque de l'homme à la méchante robe de bure, de façon à ce qu'aucune partie de son visage n'émerge de l'eau. La victime ne bougeait presque plus, à présent.

- "Relève-le un petit coup, pour voir."

Son compagnon s'exécuta, redressant l'homme en tirant sa chevelure grisonnante. Dans un gargouillis mêlant respiration hasardeuse et râle d'agonie, le torturé chercha une fois encore à se raccrocher à la vie. Son visage tuméfié n'exprimait plus rien. Son corps noueux et puissant avait toutes les peines du monde à réagir. Les deux grands blonds se regardèrent un instant, échangeant des regards soucieux et interrogateurs.

- "Je le replonge ?

- Non, attends un peu : il est peut-être devenu liant, notre *bon camarade*."

Il se pencha sur le corps du charpentier, et, avec une infinie douceur, lui susurra :

- "Ecoute, vieux... On sait bien que t'es pas un mauvais cheval : t'es mal renseigné, c'est tout. Si tu veux mon avis, ta femme t'a un tantinet baratiné... Sans rire, tu y crois vraiment, toi, à cette histoire de gugusse ailé, mmmh ? En plus, elle est fidèle, la petite, non ? Tu peux me croire, mon vieux : on travaille pour des gens à qui tout ce tralala a fait beaucoup de tort... Allez, un petit effort : tu vas faire ça pour nous, dis, Joseph ?"

Ils avaient laissé glisser le corps sur le sable. Il se pencha sur lui et lui souleva tendrement la nuque, faisant d'extraordinaires efforts pour se contrôler et ne pas la briser. Et l'homme céda enfin.

- "Ouais, c'est vous qui avez raison. Tout ça, c'est rien que des conneries. Le SEUL père, c'est moi : je suis le père de Jésus Christ !"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	6	3	4	59

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Stratégie+1, Séduction+1, Savoir-faire+1.

Pouvoirs: Faiblesse+0 (133), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Immunité+3 (225), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+3 (311), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+3 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+2 (331), Humanité+3 (Spécial).

Récupération:

Par 24 heures

(en plus de la récupération normale) +1

Par Démon renégat démasqué et éliminé +5

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Futur proche	314
3	Mensonge	316
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Humanité	Spécial

Humanité

Ce pouvoir permet au Démon qui en est doté de se faire passer totalement pour un être humain. Aucun pouvoir d'un niveau inférieur ou égal à celui d'Humanité ne peut détecter la supercherie. En résumé, un Démon ayant un pouvoir d'Humanité+3 ne peut être différencié d'un être humain normal (à part par Satan). Toute utilisation d'humanité (se défendre contre un pouvoir qui veut percer le secret) coûte 1PP.

Promotion: Andromalius était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Andromalius est un Prince très très très puissant (regardez donc son nombre de Points de Pouvoir). Il est redouté ou haï des autres Démons car il est responsable auprès de Satan des renégats et des traîtres dans ses troupes. Une genre de "Police des Démons" quoi! Ses serviteurs ont toujours des couvertures et ne se démasquent qu'au moment de la réalisation d'une "arrestation". Pour Andromalius, et pour ses serviteurs, un Démon est considéré comme renégat (et donc susceptible d'être tué) s'il agit contre son Prince, s'il possède une des limitations suivantes: 633, 661, 662, 663, 664 et 665, où bien encore si ses actions démontrent une faiblesse grave dans sa façon de faire le Mal.

Rôle: Satan utilise Andromalius pour contrôler les Démons qui causeraient des troubles dans ses rangs ou dans ceux de ses Princes. A noter qu'un Prince peut faire appel à des serviteurs d'Andromalius mais préfère souvent régler ses problèmes internes tout seul.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Andromalius de...

Les êtres humains: Sans intérêt.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Sans intérêt.

La violence: Utile.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Prince-Démons: Ils sont souvent trop laxistes, ce qui cause des problèmes au sein de la grande armée de Satan.

Les serviteurs: Ils me servent à détecter toute imperfection dans la grande machine démoniaque.

Grades accordés par Andromalius

Chevalier du jugement: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Capitaine des légions salvatrices: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire apparaître les sentiments cachés d'un être humain (c'est en fait un détecteur d'hypocrisie).

Baron de la justice: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter les êtres humains qui estiment n'avoir rien à se reprocher.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Tous les autres.

Neutre: Beleth, Malphas.

Associé: Baal, Baalberith.

Allié: Kronos.

Composantes d'invocation: (1) Faire des remontrances à un enfant, (2) Assister à un procès important, (3) Apporter des preuves accablantes lors d'un procès, (4) Juger un innocent et le faire condamner, (5) Défendre un grand criminel et le faire acquitter, (6) Innocenter Klaus Barbie.

14 Mars 1991, Papouasie

Andromalius et ses sbires se paient un délire en contrôlant les principaux légistes de ce petit état du tiers-monde. La peine de mort est immédiatement rétablie et les criminels sont tatoués sur le front.

Les autres nations s'en lavent les mains et la hiérarchie divine estime que les chrétiens y sont trop peu nombreux pour envoyer une mission de "remise en ordre".

ANGE

Prince des Renégats

Robert Hossein a raison de faire son spectacle sur les résistants, sur les collabos il aurait jamais trouvé assez de figurants!

"Il est en retard" se dit Saül, tapotant la caisse où vagissait un nourrisson. Il se demanda vaguement quelle forme *Il* allait prendre. Celle d'un Démon cornu et rougeoyant ? Celle d'un homme noir à la mallette remplie de billets ? Un petit vent froid entra dans la mansarde. Un pas feutré, derrière lui, le fit se retourner.

La petite fille se tenait sur le seuil. Saül eut un instant d'hésitation, puis s'inclina.

"Bienvenue, ma dame. Je suis l'Ange déchu."

La petite fille ricana.

"Vous êtes un peu présomptueux, mon ami. Ce titre est réservé au Prince des ténèbres. Vous êtes un Ange déchu, et j'en ai vu pas mal au cours de ma carrière. Alors, qu'avez vous à me proposer ?"

"Mon bras, mon pouvoir et la force de mon épée, ma dame. J'aime tuer, j'aime souffrir et faire souffrir. Je désire servir Samael, l'Ange noir, et je mets mon âme au service des profondeurs infernales." D'un geste rapide il attrapa le bébé, qui s'agitait vaguement, et lui trancha la gorge. "Voici mon sacrifice."

Le sang coula entre les lattes du plancher. Devant Saül éberlué, la petite fille éclata de rire un instant, un court instant étrange et terrifiant.

"Pauvre imbécile."

Il sembla à Saül que l'obscurité de la nuit pénétrait lentement dans la mansarde. Dans les yeux de l'enfant couvait une fournaise, et Saül, glacé, sentit pour la première fois l'emprise de la terreur.

"Tu crois connaître le Mal ? Penses-tu que Lucifer a besoin de sacrifices, comme un boucher ivrogne devant une côtelette rôtie ? Crois-tu qu'il suffit de tuer, violer, frapper ?"

Elle fit un pas en arrière.

"Tu n'es rien, Saül, rien qu'un imbécile vaniteux qui croit tenir dans sa main les ténèbres parce qu'il en a effleuré la surface. Tu ne m'es pas utile, tu ne me fais pas rire, et ta demande est rejetée."

L'obscurité recula, et la petite fille parut soudain enfantine et primesautière. "Il y a des gentils monsieurs en train de monter l'escalier. Ils sont plusieurs. Ils ont des grosses épées, et des grandes croix. Ce sont des amis à toi ?" Elle tira sur sa natte avec son ruban rose et disparut.

Les hurlements de Saül devaient résonner longtemps dans la nuit. Installée quelque part dans un canapé rose, la petite-fille bailla.

"Merci bien. Des bourrins, on en a assez comme ça chez nous..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	5	4	2	4	55

Talents: Lire et écrire+1, Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+2.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+3 (166), Armure+3 (211, invisible), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Non détection (222), Boomerang+0 (224), Régénération+3 (226), Champ magnétique+3 (251), Champ de force+3 (254), Invisibilité+3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353), Attaque mentale+3 (Spécial).

Recupération:

Par point de pouvoir qu'un Démon vous offre* +1

* Cela nécessite un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dents	112
2	Volonté supra-normale	221
3	Non-détection	222
4	Régénération	226
5	Déplacement temporel	336
6	Attaque mentale	Spécial

Attaque mentale (Volonté)

Ce pouvoir permet d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, le résultat des unités double donne le nombre de PP enlevés à la victime et transformés en points de dommages (l'armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1+ Niveau dans ce pouvoir) attaque mentales par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Promotion: Ange est passé Prince-Démon en 1990 après la victoire des démons sur le vaudou.

Apparence et comportement: Ange a rejoint les forces du mal bien que ses parents aient été tués par des Démons. Elle a compris leur point de vue et préfère largement être en Enfer que dans le royaume des morts de Baron Samedi. Satan est neutre envers elle mais ne demande qu'à l'accepter en tant que proche collaboratrice. Elle doit faire ses preuves.

Rôle: Satan lui a confié la difficile mission de faire venir aux forces du mal tous les êtres qui n'ont pas choisi la vraie voie. Elle doit leur montrer la puissance du mal et les guider vers leur nouveau maître. Le but de tous ses serviteurs est de trouver les bons éléments susceptibles de venir grossir les rangs des armées Démoniaques.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ange de...

Les êtres humains: Les humains normaux n'ont aucun intérêt.

Les animaux: Ils ne m'intéressent pas.

La violence: Elle est quelquefois obligatoire.

La politique: Ce n'est pas mon problème.

L'ordre et la discipline: Primordial. On ne doit accepter aucune lâcheté ou erreur de la part d'un être inférieur.

Les Prince-Démons: Je ne les connais que depuis peu. Andromalius et Kronos sont OK.

Les serviteurs: Ils sont parfaits. J'élimine personnellement ceux qui ne suivent pas mes préceptes à la lettre.

Distinctions accordées par Ange

Chevalier des traîtres: Tout Démon de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être qu'il observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).

Capitaine des transfuges: Tout Démon de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être vivant qu'il observe possède des points de pouvoir ou non.

Baron des Renégats: Tout Démon de ce grade peut convertir au culte du mal un être volontaire possédant des points de pouvoir. Il devient alors un Démon (ou un familier s'il est trop faible). Cette procédure prend 6 heures et coûte 5PP au futur converti.

Relations avec les autres Prince-Démons

Ennemi: Aucun.

Hostile: Aucun.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Kronos, Andromalius.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un litre de sang, (2) Un jouet, (3) Un berceau, (4) Un sacrifice humain, (5) Dix sacrifices humains, (6) Cent sacrifices humains.

19 Avril 1991, Hambourg

Le visage blême, Mathias Rust n'est plus que l'ombre de lui-même. Ce jeune Allemand de l'Ouest qui, en mai 1987, s'était posé sur la place Rouge avec son Cessna vient d'être condamné à deux ans et demi de prison sur une tentative de meurtre sur une infirmière. Un verdict jugé trop clément par le public, qui a conspué l'accusé. Mathias, Ange de Jean est immédiatement passé sous les ordres d'Ange après la fin du procès. Il obtiendra sa première mission dès sa sortie de prison, en 1994...

ASMODEE

Prince du Jeu

- Au Loto, t'as peut-être une chance sur un milliard de gagner...
- Tu gagnes ou tu perds, ça fait une chance sur deux, ça...

Les vieux, c'est rien que des casse-nouilles!

Hôpital central de Vienne, service de gériatrie.

- Putain, je le crois pas: non mais regarde-moi ce bordel! Quand il sort de son coma et qu'il nous emmerde plus avec son cancer généralisé, il fait sous lui! Allô la base, ici papy Müller le Canadair! Ah c'est pas vrai ça, même pas capable de s'emmancher correctement le bidule dans le vase de nuit! Heureusement qu'il a plus longtemps à tirer, papy Müller!
- Il est à combien?
- 2 contre 1 seulement. Et fais pas l'innocente, hein! Je t'ai vue regarder ses analyses tout à l'heure! De toute façon, on peut plus déplacer les mises maintenant. Et puis papy Müller, c'est mon poulain.
- Suivant?
- Une mamy entamée jusqu'au trognon: examinée par des toubibs israéliens et américains, elle a finalement échoué ici, mamy Birnbaum. Oh mais elle est pas très causante ce soir. Qu'est-ce qu'il lui arrive à mamy Birnbaum? Elle a pas aimé sa crème renversée? Les neurologues hésitent entre une petite maladie d'Alzheimer et un gros kyste au cerveau. Marche pas dans la bave qu'après tu vas m'en traîner à la maternité! Remarque, le diagnostic, on s'en fout un peu, le résultat est le même. C'est vrai qu'avec les sangles, on se rend pas bien compte.
- Le médecin t'a filé un tuyau?
- Il lui accorde encore un mois. Moi je pense que dans quinze jours à tout casser elle sera dans la boîte.
- Je la prends à 5 contre 1 sur trois semaines.
- Tu prends des risques!
- On est joueur ou pas!

"..L'horreur absolue à l'hôpital de Vienne...Deux Infirmières diaboliques parient sur la mort de leurs patients...Deux bourreaux sanguinaires...Mentalités d'un autre âge...Ont forcé leurs chances et se sont fait prendre..Peine exemplaire requise par la cour criminelle.."

Prison de Vienne, quartier des femmes.

- Ah non, ça vaut pas! Ca vaut pas! T'avais pas le droit de prolonger mamy Birnbaum!
- Parce que tu t'es peut-être gênée pour faire arriver ton poulain le premier!
- T'es qu'une tricheuse!
- On est joueur ou pas!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	1	4	3	4	51

Talents: Jeu+3, Baratin+2, Discussion+1, Technique du jeu+3, Stratégie+3.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+2 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Pari stupide+3 (Spécial).

Récupération:

Par trois heures passées à jouer (en temps fictif) +1
Par heure passée à jouer (en temps réel) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Volonté supra-normale	221
2	Présentateur TV	233
3	Vérité	316
4	Scientifique (Jeu)*	343
5	Casino	465
6	Pari stupide	Spécial

*: On considère que le talent "Jeu" est classé dans les talents scientifiques et fonctionne avec la volonté.

Pari Stupide (Volonté)

Le pouvoir "Pari stupide" pourrait aussi être appelé "Pas chiche!" et agit comme une sorte de charme sur la victime. Une attaque coûte 3PP et oblige la victime à tenter de réussir un pari (si elle rate son jet de résistance (Volonté)) énoncé par l'utilisateur du pouvoir. Elle essaiera jusqu'à (1+Niveau dans ce pouvoir) fois avant de renoncer. Si la victime rate son jet de résistance mais réussit le pari énoncé, elle est immunisée à ce pouvoir pendant 10 ans.

Promotion: Asmodée est passé Prince-Démon en l'an 8 Avant J-C, durant l'apogée des jeux du cirque.

Apparence et comportement: Asmodée apparaît le plus souvent comme un petit homme chauve de type asiatique. Il propose à tous ceux qui le rencontrent des paris stupides mais il est rare qu'il utilise son pouvoir spécial. Il sera prêt à aider n'importe quel Démon ou Prince-Démon, du moment qu'il le bat au jeu de son choix (il n'a pas grand chose à craindre vu ses grandes connaissances).

Rôle: Asmodée est utilisé par Satan pour pervertir des humains purs ou, au contraire, faire chuter ceux qui sont déjà bien atteints par le vice du jeu. Il joue aussi avec lui à toutes sortes de jeux. Citons, en vrac: Advanced Squad Leader, GURPS, Car Wars, Illuminati, Runequest, Space Hulk ou (en plus classique) la roulette russe et le poker et, bien évidemment In Nomine Satanis.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Asmodée de...

Les êtres humains: Ils ont le vice dans la peau. J'aime surtout ceux qui jouent beaucoup et souvent (ça tombe bien dans un jeu de rôle).

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: C'est un grand jeu, mais trop compliqué pour être intéressant.

La violence: La violence ludique est sympa, le reste ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Ça ne m'intéresse pas.

Les Prince-Démons: Tous ceux qui m'ont battu un jour sont valables. Les autres ne sont bons à rien.

Les serviteurs: Ils sont mes mains, mes yeux et mes oreilles.

Grades accordés par Asmodée

Chevalier du Morpion: Tout Démon de ce grade peut, en un instant, déterminer ses chances de gains dans n'importe quel jeu.

Capitaine du Juste Prix: Tout Démon de ce grade peut, une fois toutes les trois heures de jeu (temps réel), faire une partie de dés avec le maître de jeu. Chacun des joueurs devra alors tenter de réaliser le plus de doubles possibles en 10 jets de deux dés à six faces. Si le joueur gagne, il récupérera tous ses PP, si c'est le maître de jeu qui gagne, le joueur perdra tous ses PP sauf un (à moins qu'il n'en ait déjà plus auquel cas il restera à OPP).

Baron de la Roue de la Fortune: Tout Démon de ce grade pourra accentuer son pouvoir de pari stupide. Il affectera 2D6 personnes qui devront toutes réussir leur jet de Volonté (séparément).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Andromalius, Baal, Bifrons, Crocell, Furfur, Haagenti, Malthus, Samigina, Vapula.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Belial, Mammon, Valefor.

Allié: Nybbas.

Composantes d'invocation: (1) Un Pile ou Face, (2) Une partie du "Jeu du drapeau", (3) Une partie de Car Wars®, (4) Regarder le Juste Prix pendant 6 heures, (5) Une partie d'In Nomine Satanis de 24 heures, (6) Un Advanced Squad Leader avec 20 cartes et 2500 pions.

BAAL

Prince de la Guerre

La guerre, après tout, ça fait longtemps qu'on n'en a pas eu... En plus si c'est loin, faut pas se gêner!

Les trois Démons étaient dans la voiture, garée derrière une fourgonnette aux vitres obstruées. Ils se trouvaient devant le mur d'enceinte d'une grosse propriété, discutant du meilleur moyen à utiliser pour éliminer un Ange de Daniel qui commençait sérieusement à les courir...

"Voilà ce qu'on va faire... Je vais rentrer seul. Je me débrouille pour le faire sortir, et à ce moment, vous vous précipitez sur lui, et paf, l'histoire est réglée.

- Et s'il ne veut pas sortir?

- Toi, tu es vraiment trop bête. Vous êtes tous les mêmes imbéciles. Ça m'apprendra à travailler avec des Baals. Je te ré-explique Jean-Charles: gentil ange sortir, toi voir, toi boum-boum sur gentil ange. Après boum-boum, toi avoir un cadeau, d'accord?

Le Démon de Malphas gratifia Jean-Charles d'un petit sourire méprisant, avant de sortir de la voiture et se diriger vers la grille d'entrée.

Chaque muscle tétanisé, le Démon de Baal bouillait. Il regarda L'homme assis à sa droite, un placide Démon de Crocell, qui commençait à se sentir inquiet.

- Calme toi, Jean-Charles, il ne le pensait pas vraiment... Il te connaît pas bien, c'est pour ça.

- Ah ouais, c'est comme ça...

- Qu'est ce que tu...

Il ne put achever sa phrase, Jean-Charles courait déjà vers sa camionnette, remplie des goulas à son service. Le véhicule démarra en trombe et alla percuter la grille, à la grande stupeur des trois skinheads qui se trouvaient derrière. Ceux-ci étaient nombreux et bien entraînés, mais ce jour-là, rien n'aurait pu arrêter la fureur dévastatrice du Démon de Baal. Il pénétra en courant dans la maison et disloqua d'un coup de hache la grande porte de chêne d'où provenaient les appels au secours.

Le subordonné de Malphas était attaché sur une chaise, l'Ange tenant un fusil de chasse pointé sur sa nuque.

"Toi tu te calmes ou ton copain refait les papiers".

Jean-Charles eut un rictus joyeux: "Moi voit, moi tue. Boum-boum." et de se précipiter sur l'Ange qui se servit une dernière fois de son index.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	3	5	58

Talents: Tous les talents de combat+3, Stratégie+3, Tactique+3.

Pouvoirs: Dents+1 (111), Langue+1 (112), Griffes+2 (113), Pattes+0 (114), Queue+1 (115), Cornes+2 (116), Feu+3 (121), Acide+1 (165), Armure+3 (211) Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Force+2 (241), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+3 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Art de combat+3 (Spécial).

Récupération:

Par adversaire* tué

+1

*: On entend par adversaire, toute créature avec lequel le Démon combat (le massacre d'innocents ne compte pas).

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Queue	115
3	Cornes	116
4	Feu	121
5	Armure	211
6	Art de combat	Spécial

Art de combat

Ce pouvoir spécial permet au Démon de frapper (Niveau du pouvoir+1) fois par tour en dépensant 1PP par attaque au-dessus de 2. Ces attaques peuvent aussi bien être physiques que mentales, provenir de pouvoirs ou d'armes, mais on ne peut utiliser une même attaque qu'une fois. Exemple: Au niveau +0, on peut utiliser en même temps un revolver et un poignard mais pas utiliser deux fois le poignard (ou le revolver).

Promotion: Baal était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Baal est un guerrier. Beaucoup moins "classe" que Belial et beaucoup plus réfléchi que Crocell, Baal n'est pas seulement une brute sans cervelle. Il a fait du combat une nécessité et même une façon de vivre. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'un monstre rougeoyant aux pouvoirs physiques énormes (voir pouvoir "Art de combat"). D'autres fois, il s'incarne dans un humain normal (costume de ville) mais irradie toujours une puissante aura charismatique. Dans tous les cas, il ne reste pas souvent au même endroit, pas seulement parce qu'il méprise les êtres qu'il rencontre mais surtout parce qu'il est toujours pressé (il y a toujours, quelque part, une armée dont il est le général qui lutte pour faire triompher Satan).

Rôle: Les Démons de Baal sont envoyés sur terre pour détruire et massacrer ce qu'on laisse à leur portée, c'est donc à Baal de les contrôler de sa poigne de fer. Il dirige tous les régiments de combat importants des Enfers et est à la fois un grand stratège et un puissant combattant.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Baal de...

Les êtres humains: De très bons serviteurs s'ils sont bien éduqués. Ils adorent se battre et les faire s'entre-tuer n'est jamais bien difficile.

Les animaux: Certains sont de fabuleuses machines à tuer (requins, fourmis), les autres ne m'amuse pas.

La politique: Elle limite les combats et empêche même quelquefois les guerres. A éviter.

La violence: C'est le but de ma vie.

L'ordre et la discipline: Indispensable dans une armée importante. Ne doit pas faire oublier l'initiative personnelle toujours importante dans un combat.

Les Prince-Démons: J'emmerde ceux qui se battent avec des mots. Les autres sont ok!

Les serviteurs: Je ne déteste que ceux qui meurent sans se battre. Tous les autres sont dignes de me servir.

Grades accordés par Baal

Chevalier de l'ordre noir: Tout Démon de ce grade arrive à juger en un coup d'oeil si un serviteur humain, un familier ou un Démon est apte à combattre. "Apte" veut dire que la créature en question à la volonté de se battre, pas obligatoirement les possibilités.

Capitaine des armées infernales: Tout Démon de ce grade à la possibilité de connaître, à tout moment, la position exacte (et l'état de santé) de toute créature sous ses ordres, plus généralement des familiers et des mort-vivants.

Baron de la victoire: Tout Démon de ce grade arrive à prévoir (un tour à l'avance) ce que va faire un adversaire avec lequel il est en combat rapproché.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Malphas.

Hostile: Abalam, Andrealphus, Beleth, Kronos, Morax, Nybbas, Valefor, Vephar.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur, Gaziél, Samigina, Scox, Vapula.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un poing américain, (2) Un revolver, (3) Un fusil-mitrailleur, (4) Un canon de 20mm, (5) Un char lourd, (6) Un destroyer.

BAALBERITH

Prince des messagers

Y sont cons ces nègres... Mais non, pas toi. En plus, toi, t'es facteur d'abord et avant tout!

"-Kes' tannanafout? Tu prends l'pognon!"
Patrick S., animateur

Jean-Raymond, ange de Didier, poussa un juron étouffé.

"Saloperie!!! Je le savais, je le savais !!!!"

Il se tourna vers son compagnon de chambre, le secouant furieusement pour l'extraire de sa torpeur :

"Marcel, bouge-toi, vite!!! Branche le magnéto!!!"

Marcel grommela vaguement une bordée d'insultes, plus proches du bruit digestif que du langage articulé. Il se laissa choir de son hamac, et roula au milieu des canettes vides, vers le matériel hifi posé sur la moquette, cherchant vainement à se débarrasser des derniers effluves de sommeil qui lui engluaient encore les paupières. Le magnétoscope se mit à ronronner. Sur l'écran, la star s'avancait sous les éclairages agressifs, et débitait, comme sous l'emprise d'une hypnose :

"- Badaaame, badeboijseeelle, bonchseur, bonchsoir.... Hihihihihihihiiiiiii..."

Tonnerre d'applaudissements.

"- Berchi d'être che chsoir encore chsi nombreux à nous rejoindre... Hihiiiiiii..."

Re-émeute.

Il sourit niaisement. Il SAIT avoir emprise sur la quasi-totalité des ménagères du pays, ainsi probablement que sur quelques exemplaires masculins. Sa suffisance se lit sur son visage trop lisse, presque poupin. Il est, en ce moment, une statue vivante élevée à l'orgueil et la fatuité.

Et c'est *pour ça qu'on l'aime* : dans le studio, on se pème, on défaille...

Pourtant son débit se fait soudain plus sec, hésitant. Les mots se bousculent, saccadés... Dans la salle, le malaise remplace l'extase. On s'interroge, on s'inquiète... Sa voix a *changé*, dirait-on. Elle est plus aiguë, hystérique.

"-Bon, je me magne, je ne sais pas combien de temps ils vont me laisser. Alors voilà..."

Et s'en suit une énumération quasi-exhaustive de faits précis récemment survenus à la capitale, et ayant opposé forces de Dieu et de Satan, commentaires à l'appui, ainsi qu'instructions en découlant.

"-L'ordure! crie Jean-Raymond, il va y arriver!!"

Mais déjà l'image n'est plus la même sur l'écran.

"-Oooooo-rran-gi-na!!! Se-couéémoua,secu-couémouaueh..."

Il employait un langage semi-codé, utilisant des termes démoniaques qui rendaient particulièrement ardue la compréhension de son discours... Mais la voix du "présentateur" se fait toujours entendre, noyée dans le fond sonore :

"-Ah, et j'oubliais : aux laquets de Didier, mes doux agneaux... Je vous encule tous!!!"

"-Tu l'as entendu, l'autre enflé?! Oh, nom de D..."

-JEAN-RAYMOND!!!! La colère t'égare..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	1	6	2	6	51

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Savoir-faire+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+2 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+3 (325), Téléportation+3 (331), Vol+2 (332), Vitesse+1 (334), Message officiel (Spécial).

Récupération:

Par message (officiel) délivré	+3
Par six heures de sommeil	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Présentateur TV	233
2	Télépathie	321
3	Dialogue mental	322
4	Téléportation	331
5	Communication	344
6	Message officiel	Spécial

Message officiel*

Ce pouvoir permet au Démon qui le possède de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, FAX, télégramme). Le receveur, s'il est Démoniaque, sera assuré qu'il vient bien d'un Démon et non d'un quelconque farceur et n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention: Ce pouvoir ne garantit pas que le message n'ait pas été intercepté par une tierce personne.

Promotion: Baalberith est passé Prince-Démon après la destruction de la tour de Babel en 5500 Avant J-C.

Apparence et comportement: Baalberith est partout à la fois. Il se téléporte, téléphone, discute, écrit et s'incruste dans les programmes TV pour délivrer des messages codés. C'est lui qui arrange toutes les embrouilles, calme les conflits et porte partout la parole de Satan. Il peut paraître assez sympathique mais ne l'est qu'avec les êtres Démoniaques. Si la machine infernale ne roule pas trop mal, malgré les antagonismes intrinsèques, c'est grâce à lui.

Rôle: Satan a toute confiance en Baalberith, et il a bien raison. Ce dernier ne cherche jamais à nuire à qui que ce soit et tente toujours de faire triompher le mal. Il fait le lien entre Satan et tous les Prince-Démons et est très bon diplomate. C'est souvent un Démon de Baalberith qui présentera une mission aux joueurs (avec le pouvoir "Message officiel", ils sont sûrs que ce n'est pas un piège).

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Baalberith de...

Les êtres humains: Rien de ce qui se passe sur terre ne m'intéresse.

Les animaux: Idem.

La politique: C'est important.

La violence: Il faut quelquefois l'utiliser pour éliminer les ennemis de Satan.

L'ordre et la discipline: C'est mon but ultime: Une réelle discipline dans le royaume du mal.

Les Prince-Démons: Ils sont quelquefois difficiles à vivre mais ont tous leurs utilités.

Les serviteurs: Je ne peux pas être partout à la fois. Ils m'aident et me déchargent de certaines tâches fastidieuses.

Grades accordés par Baalberith

Chevalier des rumeurs: Un Démon de ce grade pourra immédiatement entrer en communication avec un Démon de Baalberith de Grade 3 (mais celui-ci n'interviendra pas obligatoirement si on le lui demande).

Capitaine du téléphone arabe: Un Démon de ce grade pourra (en 2D6 minutes) obtenir le profil (c'est-à-dire la fiche de personnage) de tout Démon dont il possède le vrai nom.

Baron du bouche à oreille: Un Démon de ce grade pourra immédiatement entrer en communication avec son Prince-Démon (mais celui-ci n'interviendra pas obligatoirement même si on le lui demande).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Aucun.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Nybbas, Vapula.

Allié: Andromalius, Kronos.

Composantes d'invocation: (1) Un timbre-poste, (2) Un téléphone, (3) Un camion des postes, (4) Cent kilomètres de lignes téléphoniques, (5) La poste d'une grande ville, (6) Un satellite de communications.

14 Février 1991, New York

Pour la première fois depuis 1975, le Conseil de sécurité des Nations Unie s'est réuni cet après-midi en consultation officielle. C'est la première fois que les Anges présents en cette assemblée réussissent à éloigner les Démons journalistes. Malgré cela, l'ONU ne réussira pas à arrêter la guerre... Mais cette fois, ce ne sera pas à cause de Baalberith mais bien des instincts beliqueux de Laurent et de Khalid.

BELETH

Prince des Cauchemars

J'ai rêvé d'une pompe à graisse alors que, tiens-toi bien, j'en ai une dans le garage!

- "Je fais souvent ce rêve étrange et... pénétrant..."

Ripley, du *Nostramo*.

- "Et à chaque fois que je m'endors, passées les premières minutes de calme, je suis au fond de cette cave humide et crasseuse, couvert de sang... Mes mains sont poisseuses, mes vêtements collent aussi, et je n'arrive pas à m'en débarrasser, et cette odeur, oh, Dieu ! Cette odeur ! Je voudrais pouvoir lui échapper, je ne sais même pas ce que je suis venu faire dans cette cave, et je ne trouve pas la sortie, et je cours dans ces couloirs étroits et si sombres, et je cours, et je me heurte aux murs, et mes épaules, mes bras, mes jambes me font mal, et cette odeur ! Elle me poursuit, elle m'envahit, elle m'étouffe, je... Je veux respirer, mais je... Au secours ! Aidez-moi ! Je..."

- Du calme, *du calme* ! Je vais compter jusqu'à trois et vous aller vous réveiller, sans malaise ni douleur. Vous entendez ? Un, deux, trois...

- Ah, docteur, si vous saviez... Ces cauchemars, toutes ces nuits...

- Et en vous réveillant, conservez-vous des images de ces songes ? N'y a-t-il pas quelque indice que nous pourrions analyser ensemble ? Réfléchissez...

- Eh bien, c'est-à-dire... Il y a ces images d'enfants...

- *D'enfants* dites-vous ?

- Oui : des cadavres d'enfants... Atrociement mutilés... Et je pleure près d'eux. Et je sors dans la rue, pour trouver de l'aide...

- Et qu'arrive-t-il ?

- Je rencontre un adulte, et j'essaie de lui expliquer, mais il voit mes mains, et mes vêtements couverts de sang... J'essaie de lui expliquer que ce n'est pas *moi* le responsable, que c'est un autre, mais il ne m'écoute pas, il appelle d'autres gens...

- Et alors ?

- Je... Je m'enfuis. Je cours dans les rues de la ville, et ils sont après moi. A la fin, ils me rattrapent au fond d'une cave, et ils m'enferment, et ils mettent le feu. Je vois la fumée monter de sous la porte, puis je vois les flammes... Elles grandissent, elles me lèchent, elles me mordent, et je hurle, mais eux, ils rient derrière la porte. Quand la douleur est trop forte, je me réveille...

- Je vois : psychose obsessionnelle, que nous devrions parvenir à guérir. J'expérimente à ce propos une nouvelle méthode thérapeutique de projection dans les rêves... Elle devrait faire merveille dans votre cas.

- *Projection dans les rêves*, docteur ?

- Ne vous en faites pas : nous verrons cela la prochaine fois. A très bientôt, monsieur Krueger..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	52

Talents: Chant+2, Baratin+1, Discussion+2 et Séduction+1.

Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Absorption de volonté+3 (141), Folie+1 (154), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supernormale+2 (221), Boomerang+0 (224), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Cauchemar+3 (326), Téléportation+0 (331), cauchemar mortel+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures de sommeil +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Absorption de volonté	141
3	Folie	154
4	Dialogue mental	322
5	Cauchemar	326
6	Cauchemar mortel	Spécial

Cauchemar mortel (Volonté)

Ce pouvoir permet de hanter le sommeil d'un personnage connu, pour 3 PP, (que le Démon a au moins vu une fois) qui est situé à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 100 mètres. La victime peut résister comme dans un conflit psychique. Si le pouvoir est réussi, la victime se réveillera avec un nombre de points de dommages égal au résultat des unités.

Promotion: Beleth passa Prince-Démon en -6000 après le cauchemar de Caïn.

Apparence et comportement: Ce Prince-Démon refuse tout contact avec les autres Prince-Démons et ne discute qu'avec Satan lui-même. Ce dernier le considère à sa juste valeur et lui demande même quelquefois d'espionner un autre Prince-Démon dont il se méfie. Il n'apparaît jamais physiquement sur la terre. Il ne peut exister qu'en rêve et prend n'importe quelle forme (tous ses pouvoirs sont utilisables de cette façon).

Rôle: Le Prince des cauchemars est utilisé pour rendre la vie dure à certains ennemis de Satan. Il sert aussi de messager entre les Démons et surtout entre Démons et êtres humains.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Beleth de...

Les êtres humains: Aucun intérêt.

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: Je n'en suis pas friand. Surtout pas avec les autres Princes.

La violence: Inutile.

L'ordre et la discipline: Je n'ai jamais de problèmes de ce type avec mes serviteurs.

Les Prince-Démons: Le seul interlocuteur que je respecte est Satan lui-même. Ses autres serviteurs n'ont aucun intérêt.

Les serviteurs: Ce sont mes messagers sur terre et en Enfer. Ils sont ma voix et mes yeux.

Grades accordés par Beleth

Chevalier des preneurs de tête: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de provoquer des cauchemars bénins dans l'esprit d'une victime se trouvant à moins de 500 mètres. Ce cauchemar n'a aucun effet précis mais permet à l'utilisateur (et à la victime) de rentrer dans le monde des rêves.

Capitaine des esprits torturés: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter qu'une personne donnée est la cible d'un cauchemar ou d'un rêve, juste en la regardant.

Baron des cauchemars: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter ses chances de réussite pour toutes ses actions dans le monde du rêve de 2 colonnes.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Tous les autres.

Neutre: Ange.

Associé: Abalam, Andromalius, Kronos, Malphas, Morax, Nisroch.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une nouvelle de Stephen King, (2) Un film d'horreur en grand écran, (3) Une dose de LSD, (4) Faire peur à plus de 20 personnes, (5) Une personne confrontée à sa phobie, (6) 50 personnes confrontées à leurs phobies en plein cauchemar.

26 Janvier 1991, Paris

Le monde des cauchemars genre "Gothic-horror" créé par Beleth est révélé aux yeux de tous alors qu'une des créatures présentes s'en empare.

Malgré les efforts des autres Prince-Démons et de Blandine en personne, Dieu et Satan refusent d'interdire cette nouvelle forme de conflit. Beleth peut donc continuer à créer des mondes oniriques qui, s'ils sont laissés trop longtemps sans contrôle, peuvent "baver" sur la réalité.

Signalons aussi que Beleth est en train de mettre au point plusieurs autres univers, dont un Cyberpunk où il, semble-t-il s'amuse beaucou. Wait and see...

BELIAL

Prince du Feu

Quand on voit toutes les forêts qui brûlent, on se demande si y a un Bon Dieu dans les robinets...

Samuel fixait l'officier qui partageait avec une précision métronomique -chirurgicale?- la file des prisonniers qui s'étendait des dortoirs aux grillages barbelés. Ses pauvres pieds ne sentaient plus depuis longtemps les cailloux vicieux de la cour, et il était si faible qu'une atroce résignation s'était emparée de lui. Il établissait souvent la comparaison entre son corps meurtri, privé de volonté, et ces animaux brisés moralement qu'on conduisait à l'abattoir...

L'ABATTOIR ?

Samuel fut parcouru de tremblements convulsifs : les ordures! Ainsi, tout ce que lui avait dit Sacha *avant de disparaître* était vrai... Ils allaient périr, victimes de la monstrueuse folie de ces assassins en uniforme réséda... Non, ce n'était pas possible, cela ne pouvait pas être!

Il assistait horrifié à l'inexorable, s'approchant toujours plus de la porte fatidique, en regardant le SS se livrer à un étrange tri de prisonniers. Un à gauche, un à droite, un à gauche...

L'officier marmonnait quelque obscure incantation en se livrant à son ahurissante besogne.

"Non, ce n'est pas possible!" Samuel martelait ce cri de rage dans sa tête, comme pour échapper au cauchemar. "Non!"

Et si... S'il y avait une *solution* ? Si ce tri n'était en fait qu'une détermination aléatoire des exécutions, un horrible "je te tue/je te laisse vivre encore"? Pris soudain de folie, Samuel se mit à compter les prisonniers qui le précédaient. "A droite, on nous tue, à gauche... c'est le sursis!" Il blêmit.

"Je suis du convoi de droite!" Agir, maintenant, vite!! Il se laissa tomber au sol, et ne se releva qu'après avoir été dépassé par un de ses compagnons. "Ca y est! Sauvé!"

Et si... Si c'était *le contraire* ? *A gauche l'exécution*, la fin ? Il saisit aux épaules celui qui le précédaient, et le repoussa en arrière. Ce dernier n'offrit aucune résistance, laissant seulement filtrer une lueur d'incompréhension dans son regard. Cette fois, il était sauvé, il le savait.

A moins que... Samuel, sans plus se contrôler, se livra à une valse-hésitation odieuse, plongeant au sol, se relevant, saisissant le malheureux qui venait de le dépasser pour le rejeter en arrière. Il brûlait de fièvre et une écume rosâtre était apparue aux commissures de ses lèvres.

Puis vint l'ultime moment.

Il avait atteint le grillage.

Résigné soudain, il releva la tête, bravache, et fixa l'officier SS.

L'homme était grand et fort. Son visage était merveilleusement doux. *La beauté du Diable*, pensa Samuel. Le SS s'était interrompu. Il paraissait hésiter.

"Sauvé, merci Seigneur, merci!" Samuel pleurait de joie.

Alors l'officier eut un rictus de haine sauvage. Et il reprit sa litanie.

"-Butane, Propane, Butane, Propane..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	51

Talents: Arme lourde+3, Esquive+2, Corps à corps+2, Stratégie+1, Tactique+1, Survie en milieu désertique+1 et voiture+1.

Pouvoirs: Cornes+2 (116), Feu+3 (121), Douleur (166), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+1 (226), Feu+3 (253), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Incendie+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure à une température supérieure à 120°*	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 50°	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 120°*	+2
Par cinq humains carbonisés	+1

*: Le personnage devra être immunisé au feu pour bénéficier de cette récupération.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Cornes	116
2	Feu (attaque)	121
3	Douleur	166
4	Immunité au feu	213
5	Feu (défense)	253
6	Incendie	Spécial

Incendie

Ce pouvoir permet au personnage d'enflammer tout ce qui peut l'être dans un rayon de (5+niveau de ce pouvoir) mètres autour du Démon. Ce pouvoir coûte 2 PP et ne cause pas de dommages (tout du moins pendant la première seconde).

Promotion: Belial est passé Prince-Démon en 1666 après avoir déclenché l'incendie de Londres.

Apparence et comportement: Belial se prend au sérieux, c'est le moins que l'on puisse dire. Il ne supporte pas les petits comiques et surtout pas Crocell. Il donne d'ailleurs gratuitement une limitation chaque fois qu'un serviteur reçoit ou choisit un des pouvoirs de glace. Satan l'aime bien mais limite tout de même son pouvoir par crainte d'un coup d'état. Belial se présente souvent avec un costume trois pièces souvent rehaussé d'un lance-flamme dorsal (ce qui ajoute une touche anachronique à son look branché).

Rôle: Le Prince du feu (comme celui du froid) est principalement utilisé pour les missions de combat ou dans celles qui nécessitent une force de frappe certaine.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Belial de...

Les êtres humains: Sans intérêt car ils ne supportent pas les températures de survie standard.

Les animaux: Ca dépend lesquels. Je préfère de loin les scorpions et les varans aux ours polaires.

La politique: Ca ne sert à rien. Seule la force brute compte.

La violence: Utile dès qu'un problème se présente.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Prince-Démons: Des alliés importants. Sauf Crocell, ce petit rigolo est inutile et prend trop de place par rapport à moi.

Les serviteurs: Je les respecte tant qu'ils m'obéissent. Leur puissance offensive est mon seul guide pour les récompenser.

Grades accordés par Belial

Chevalier des fournaises infernales: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître (au degré près) à tout moment la température ambiante.

Capitaine du feu éternel: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de voir à travers les flammes (très utile pour les combats en plein incendie dont sont friands les serviteurs de Belial).

Baron du brasier démoniaque: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'augmenter la température d'un être vivant qu'il touche (de quelques degrés seulement, juste de quoi faire suer ou lui faire croire qu'il a de la fièvre).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Crocell.

Hostile: Abalam, Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Baal, Gaziél, Shaytan, Uphir, Vapula.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) 50 litres d'essence, (4) Du napalm, (5) Une forêt en feu, (6) Un gratte-ciel en feu.

26 Février 1991, Irak

Plusieurs Démons de Grade 3 servent en ce moment même de conseillers techniques auprès de Saddam Hussein. Ce sont eux qui sont responsables de l'incendie de la plupart des puits de pétrole Koweïtiens. Ils espèrent ainsi détruire la quasi-totalité des installations pétrolières de ce pays.

BIFRONS

Prince des Morts

"Le tire-bouchon des damnés", c'est un film ça, non? Ou-je confonds?...

La masse sombre des studios ultra-modernes qu'avait exigés la super-star pour le tournage de ses clips s'illuminait doucement dans l'aube blafarde. Et Cristov, perdu dans l'immensité de la construction, avait du mal à comprendre pourquoi son maître l'avait envoyé là et surtout pourquoi il devait pointer à 5 heures du mat' avec tous ces humains aux joues si roses.

- Hey! Super le maquillage!

Pris un fugace instant par l'envie de faire un peu de tourisme backstage, le démon de Bifrons déambula au hasard à travers les couloirs, les décors, les accessoires et les différents plateaux en guettant toujours sinon une explication, du moins un signe. Qui, comme à l'accoutumée, ne vint pas.

- Putain! Mate le look destroy! Chapeau coco!

Légèrement désorienté par la lumière - genre guerre spots contre PROJOS -, la cacophonie des voix et la chaleur de la vie aux tempes des humains, Cristov eut un petit coup de blues. Il savait qu'il n'était pas là par hasard, il savait qu'il n'y avait pas d'explication à chercher ou à attendre, mais quand même, il se sentait un peu seul: qu'est-ce qu'il pouvait bien faire parmi tous ces faux zombies?

- OK. Petite séance d'échauffement et on y va.

On lui tendit un énorme hachoir piqueté de rouille et il commença à suivre d'un pas traînant les mouvements des danseurs. Puis tout s'arrêta; plus exactement, le studio tout entier s'arrêta de respirer: la star apparut dans un superbe costume de cuir rouge et vint rejoindre les figurants.

- OK! Tout le monde en place. Ready when you are.

One, two, three, four: le ballet parût impeccablement au top et, au moment où il commençait à y prendre presque goût, le coup de fil mental du patron, couvrant subitement la musique, résonna dans le crâne de Cristov:

- Il commence à me gonfler avec sa gueule d'ange là, le nègre blanchi à la Porcelana! Surtout que là il se fout ouvertement de moi! Eh, Cristov, montre-lui donc un peu comment ça swingue un vrai mort-vivant!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	5	5	1	50

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1, Médecine+3, Chimie+2, Stratégie+3, Tactique+1.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Grandes griffes+3 (113), Cornes+0 (116), Poison+2 (161), Peur+3 (164), Armure+3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Résurrection+3 (Spécial).

Récupération:

Pour dix humains tués	+1
Par humain transformé en mort-vivant	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Poison	161
2	Peur	164
3	Zombis	512
4	Squelettes	514
5	Goules	516
6	Résurrection	Spécial

Résurrection (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 4 PP, au Démon de transformer un mort qu'il vient de tuer (il y a moins d'une minute) en zombi. Ce dernier agira comme si le Démon était un pote à lui depuis toujours (et pour encore un bon moment...). Le mort pourra tenter de résister (comme un conflit psychique) une dernière fois avant de rejoindre ceux qui mangent les pissenlits par la racine. Le résultat des unités donne le nombre de jours de "vie" du zombi. Il disparaîtra en poussière une fois cette durée écoulée.

Promotion: Bifrons était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Bifrons est un Prince-Démon tellement "boeuf" que l'on peut se demander comment il a atteint ce rang. Ennemi intime de Malphas, il cultive alternativement les actions discrètes (si, je vous jure) et les grandes campagnes militaires contre les soldats de Dieu, à grands coups de mort-vivants. C'est en quelque sorte le Général en chef des armées de Satan. Il apparaît très rarement sur terre et quand il le fait, c'est sous la forme d'un "Démon conventionnel", dans la grande tradition des films d'horreur, pour la plus grande joie des petits et des grands.

Rôle: Comme il est dit ci-dessus, la grande force de Bifrons réside dans son armée de mort-vivants quasi-illimitée. Il est donc utilisé par Satan pour régler les problèmes qui requièrent une grande force de frappe conventionnelle (pour Satan tout au moins).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Bifrons de...

Les êtres humains: Ces petits machins plein de jus rouge? Ouais, c'est très bon mais ça tache.

Les animaux: C'est comme les hommes mais y'en a qui mordent.

La politique: C'est quoi?

La violence: Si ça veut dire taper sur tout ce qui bouge c'est très sympa. Je m'amuse toujours beaucoup.

L'ordre et la discipline: C'est quoi?

Les Prince-Démons: C'est des autres chefs je crois? Mais ils ont pas beaucoup d'armées, c'est pas cool. On dit même qu'y en a qui sont pacifiques.

Les serveurs: C'est des potes, surtout les zombis, ils sont toujours affamés... Comme moi.

Grades accordés par Bifrons

Chevalier du cimetière: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer les causes de la mort d'un corps qu'il touche.

Capitaine des légions infernales: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de prendre toutes les apparences de la mort (température, respiration etc...) mais n'accorde pas le pouvoir d'anaérobiose.

Baron du royaume mort-vivants: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de localiser un ou plusieurs cadavres situés dans un cercle de vingt mètres de rayon.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andrealphus.

Hostile: Tous les autres.

Neutre: Andromalius, Baalberith, Mammon, Nisroch, Samigina, Uphir, Vapula, Vephar, Ange.

Associé: Belial, Caym, Crocell, Gaziel, Haagenti, Shaytan.

Allié: Baal, Furfur, Kobal.

Composantes d'invocation: (1) Un os humain, (2) Un crâne humain, (3) Un cadavre d'être humain, (4) 10 cadavres d'êtres humains, (5) 100 cadavres d'êtres humains, (6) 500 cadavres d'êtres humains.

9 Novembre 1991, Senlis:

Yves Montand vient de mourir d'une crise cardiaque.

Merci Bifrons. Tu aurais quand même pu le faire mourir avant ?

CAYM

Prince des Animaux

Qu'il en reste ou qu'il en reste pas des éléphants, qu'est-ce que ça change pour nous? Qu'est-ce qu'on s'en fout des éléphants! T'en connais des éléphants?

Trois vieux papys,
Trois papys papotaient...

Ils se retrouvaient tous les jours à la même heure, sur le même banc. Les habitués du petit jardin public auraient pu jurer que les trois grands-pères étaient là depuis des siècles. Et pourtant non. Ils ne se retrouvaient là que depuis qu'ils étaient seuls dans la vie et face à la mort. Parfois l'un manquait à l'appel. Tiens, aujourd'hui, c'est le Dédé qui est en retard. Et les deux autres, l'Arthur et le Prosper, n'arrêtent pas de surveiller la grille d'entrée jusqu'à ce que le troisième larron arrive enfin.

- Vous avez appris la nouvelle?
- Quoi donc?
- Laquelle?
- Un décès!
- Un décès?
- Quelqu'un qu'on connaît?
- Ben oui justement.
- Et qui ça donc?
- Oui, qui ça?
- La Berthe!
- Non? Celle du 3ème?
- La Berthe? Celle qui avait tous ces chats?
- Oui. Et justement.
- Ce que c'est de nous tout de même...
- Et c'est arrivé comment?
- Ben, c'est les locataires: les chats faisaient un barouf pas possible depuis quelques jours et comme elle ne répondait pas, ils ont fait venir les pompiers. Croyez-moi si vous voulez, mais elle était morte depuis quinze jours!
- Et ses chats?
- Les pauvres bêtes...
- Les plaignez pas trop parce qu'une douzaine de chats sans rien à manger depuis quinze jours, il en restait pas lourd de la Berthe! Bon, allez, je file, c'est l'heure de "La roue de la fortune".

A peine eut-il passé la grille que les deux familiers de Caym explosèrent littéralement de rire, jusqu'à ce que, finalement, l'Arthur réussisse à articuler:

- Et heureusement qu'on lui a pas dit qu'on avait fourré la vioque au Miaou-Mix!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	5	5	2	2	53

Talents: Course+2, Esquive+3, Toutes les survies+2, Discrétion+2.

Pouvoirs: Griffes+2 (113), Poison+2 (161), Vol+2 (332), Vitesse+2 (334), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Tous les pouvoirs de contrôle+0 (36-), Transformation+3 (Spécial).

Récupération:

Par animal tué	
(au moins de la taille d'une souris)	+1
Par animal tué	
(au moins de la taille d'un cheval)	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Poison	161
3	Vol	332
4	Contrôle (au choix)	36-
5	Arme à distance	412
6	Transformation	Spécial

Transformation

Ce pouvoir permet au Démon de se transformer en l'animal de son choix pour (2+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il n'acquiert aucun pouvoir de cette créature (Exemple: Transformé en oiseau il ne vole pas, transformé en chien, sa morsure n'a pas plus d'effet qu'une morsure humaine). Il est donc conseillé au Démon d'utiliser simultanément plusieurs pouvoirs pour faire "plus vrai".

Promotion: Caym devint Prince des animaux après la trêve entre les animaux, au moment de la chute du paradis terrestre.

Apparence et comportement: Caym apparaît toujours sous la forme d'un animal, le plus souvent un loup, un corbeau, un chat noir ou un gros cochon. Bien qu'il ne possède normalement pas les pouvoirs des animaux dont il prend la forme, il adopte un peu de leur comportement. Sous la forme d'un corbeau, il est moqueur, sous la forme d'un cochon il est vulgaire, etc... En fait, il choisit plutôt la forme de l'animal en fonction de son caractère du moment. Malgré sa bonne "cote" auprès de Satan, il n'est pas vraiment aimé des autres Prince-Démons qui trouvent son action sur terre un peu dérisoire.

Rôle: Paradoxalement, il n'aime pas les animaux et son seul but est de les pervertir ou les faire souffrir. C'est lui qui, par exemple, a déclenché la célèbre affaire de la bête du Gévaudan dans le seul but d'éliminer les derniers loups de France.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Caym de...

Les êtres humains: La plupart des êtres humains aiment les animaux. Il faut donc les

éliminer. Je porte cependant une grande estime à tous ceux qui chassent, avec une préférence pour les braconniers qui réussissent à faire disparaître entièrement certaines espèces.

Les animaux: Ce sont des créatures inintelligentes et détestables. Il faut les éliminer.

La politique: Aucune importance.

La violence: Nécessaire.

L'ordre et la discipline: Je ne m'y intéresse pas trop.

Les Prince-Démons: La plupart ne m'intéressent pas. Seuls Bifrons, Furfur et Crocell semblent sympas. Je n'en connais aucun personnellement.

Les serviteurs: Ils me servent de leur mieux.

Grades accordés par Caym

Chevalier du chat noir: Tout Démon de ce grade peut communiquer sans problèmes avec un animal. Notez bien qu'une telle créature n'aidera que difficilement un Démon, surtout si on l'incite à attaquer un être humain.

Capitaine de la nuée mortelle: Tout Démon de ce grade peut déceler la présence d'animaux dans un rayon de 20 mètres. Le maître de jeu devra lui en indiquer le nombre exact et la taille approximative.

Baron du loup démoniaque: Un Démon de ce grade peut rendre fou furieux tous les animaux qui se trouvent à moins de 3 mètres de lui. Ces derniers attaquent tout ce qui bouge sans distinctions (même le Démon lui-même) ni tactiques.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Abalam, Asmodée, Beleth, Kronos, Malphas, Morax.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Baal, Belial, Bifrons, Crocell, Furfur, Gaziél, Haagenti, Samigina, Shaytan, Uphir, Vapula.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un cafard écrasé, (2) Un rat passé dans un presse-purée, (3) Un chat dépecé vivant, (4) Un cheval avec les quatre pattes coupées, (5) 300 kilos de limaces jetées d'un avion, (6) Un panda crucifié (ou tout autre animal très rare).

CROCELL

Prince du Froid

Au Groënland, les assassins, on leur laisse la tête mais on leur coupe le chauffage!

Georges-Henry contemplait d'un oeil morne le verre quasi vide que sa main droite faisait involontairement trembler. Il sourit béatement, étouffant un rire nerveux : l'alcool lui procurait toujours un sentiment de puissance trouble... Et son interlocutrice était si belle.

Grande, racée, moulée dans un fourreau lamé qui brillait dans l'éclairage de la salle de bal, elle le regardait agiter les glaçons monstrueux que le serveur avait jetés à la surface de son breuvage. Elle paraissait beaucoup s'amuser des efforts déployés par le gros quinquagénaire pour les faire fondre. Elle l'avait abordé peu avant le repas - lui, Georges-Henry Michougniard ! - et ne l'avait plus quitté. Il en venait à s'enhardir (le whisky y était sans doute pour beaucoup), et rêvait à présent d'une nuit agitée dans les bras de la jeune femme. Après tout, c'était une croisière : on était venu pour prendre du bon temps! Si, pour le même prix, il parvenait à s'offrir une poupée de cet acabit, il aurait bien des choses à raconter au retour, lui qui pour la première fois s'accordait un peu de fantaisie dans une vie de labeur acharné.

Une folie : une croisière aller-retour vers le nouveau continent, empruntant pour l'occasion un vaisseau révolutionnaire, d'un concept, d'une ligne résolument novateurs. Un bateau extraordinaire, unique : insubmersible, il était tout simplement insubmersible! Le monstre de métal traversait actuellement un océan de froid, dans une nuit glacée, mais aucun des passagers de cette croisière bénie des Dieux n'en avait cure. Il régnait dans la salle du bal, comme dans toutes les salles immenses du navire d'ailleurs, une tranquille chaleur, qui berçait les corps et les âmes...

Georges-Henry, lui, se sentait peu à peu envahir par une flamme dévorante qui le poussait toujours plus à considérer la superbe inconnue avec un trouble grandissant. Elle avait un bon sourire, et fixait les glaçons qui dansaient dans le verre de whisky. Elle dévoila des dents de carnassier. Les glaçons se mirent à tourner plus vite dans le verre, sans pour autant fondre...

"Je ne vous ai toujours pas dit mon nom" commença - t - elle. Georges-Henry ne parvenait plus à se défaire de son regard. Sa main était agitée d'un tremblement saccadé cette fois, et les glaçons s'entrechoquaient violemment, entamant dans le verre une gigue digne des plus fous sabbats...

Et puis il y eut le choc.

Brutal, sec. Des cris s'élevèrent tandis que certains danseurs étaient projetés au sol.

Puis il y eut le bruit.

Une longue plainte de tôles éventrées, une déchirure, une plate béante vers l'océan.

La jeune femme souriait de plus belle, fixant les glaçons qui maintenant s'agglutinaient au milieu du verre.

Et l'univers bascula.

Georges-Henry fut précipité au plafond, dans un déluge de vaisselle précieuse et de cristal brisés, dans les cris, les larmes, la peur. Il ne savait comment, il se trouvait allongé sur le plafond de la salle de bal, tenant encore son verre où les glaçons n'en formaient plus qu'un, joyau incongru dans une mer d'alcool...

Comme dans un rêve, il pouvait voir flotter la jeune femme dans l'espace au-dessus de ses yeux.

Dans ses prunelles étincelaient des flammèches bleutées.

Et les premières brèches s'ouvrirent dans les parois, laissant s'engouffrer des trombes d'eau glacée, et un vent mordant qui paralysait les chairs et anesthésiait déjà les esprits. Par dessus le brouhaha indescriptible, Georges-Henry put distinguer les derniers mots de la jeune femme :

"Crocell!!! Souviens-toi, Georges-Henry : Crocell!!!!"

Elle éclata d'un rire dément et lui jeta une bouée de sauvetage dérisoire dans cette salle de bal presque immergée. Il s'y accrocha par réflexe. Bientôt il sombrerait.

Devant ses yeux déjà vitreux, les lettres d'or décorant la bouée.

TITANIC

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	4	4	4	2	51

Talents: Corps à corps+3, Esquive+1, Stratégie+1, Survie en milieu arctique+3 et Tactique+2.

Pouvoirs: Glace+3 (122), Paralysie+2 (135), Laideur+1 (156), Douleur+1 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+2 (226), Glace+3 (252), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+1 (331), Froid+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure à une température inférieure à -20°	+1
Par heure de repos à une température inférieure à 0°	+1
Par heure de repos à une température inférieure à -20°	+2
Par humain congelé	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Glace (attaque)	122
2	Paralysie	135
3	Douleur	166
4	Immunité au froid	214
5	Glace (défense)	252
6	Froid	Spécial

Froid (Force)

Ce pouvoir permet de faire descendre la température autour du Démon (dans un rayon de 10 mètres) de 10° fois le résultat des unités. Ce pouvoir coûte 1 PP et dure une heure (à noter que la sphère de froid se déplace avec le Démon).

Promotion: Crocell passa Prince-Démon en 1834 après avoir inventé le réfrigérateur.

Apparence et comportement: Crocell est assez sympa pour un Prince-Démon. Il discute sans préjugés avec les autres Démons, même d'un rang inférieur. Il ne déteste pas Belial mais le trouve tout de même un peu ridicule. Satan ne le respecte pas à sa juste valeur et le considère surtout comme un enfant terrible. Il apparaît souvent sous la forme d'un teenager boutonneux et porte toujours dans ce cas un T-shirt avec un slogan du genre "Corneto c'est rigolo" ou bien encore "Gervais j'en veux".

Rôle: Le Prince du froid (comme celui du feu) est principalement utilisé pour les missions de combat ou dans celles qui nécessitent une force de frappe certaine (C'est drôle j'ai l'impression d'avoir déjà dit cela quelque part).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Crocell de...

Les êtres humains: Ah, les petits gusses de la terre ? Sympa, surtout les gamins. Dommage qu'ils ne puissent pas survivre aux températures normales.

Les animaux: Bof, je m'en fous un peu. Les phoques ils sont sympas et les ours aussi.

La politique: N'importe quoi, aucun intérêt.

La violence: Nécessaire dans certains cas.

L'ordre et la discipline: Inutile dans tous les cas.

Les Prince-Démons: C'est des potes mais ils sont pas très cools, ils se prennent un peu au sérieux.

Les serviteurs: Ils sont cools et on s'entend toujours bien ensemble. Y'a pas besoin de les punir pour qu'ils bossent, il suffit de discuter autour d'une bonne glace.

Grades accordés par Crocell

Chevalier des glaces: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître (au degré près) à tout moment la température ambiante.

Capitaine du blizzard: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de créer des courants d'air venant de nulle part et qui donnent des frissons.

Baron des statues translucides: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer, par un simple effleurement, des frissons importants (assez gênants pour réveiller quelqu'un et/ou lui donner un malus de une colonne à toute action tentée au même moment).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Kronos, Malthus, Morax.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Baal, Caym, Furfur, Gaziél, Kobal, Nisroch, Shaytan, Valefor, Vephar.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un glaçon, (2) Une glace vanille-chocolat, (3) Dans une chambre froide, (4) Dans la neige, (5) En haute montagne, (6) Sur la banquise.

14 Octobre 1991, Antarctique

Crocell vient de mettre à l'eau la plus grande base secrète démoniaque jamais conçue. Fabriquée avec l'aide éclairée de Vapula, ce "navire" gigantesque peut abriter jusqu'à 300 Démons, familiers ou mort-vivants. Les forces du bien n'ont rien vu ce qui est étonnant: Un iceberg de la taille de la Corse ne passe jamais inaperçu. Il est actuellement situé au large des îles Orcades.

FURFUR

Prince du Hardcore

Elle m'achète un dix de Zartmo pour que je l'écoute! Qu'esse que je m'en fous de Zartmo! Elle dit que je suis trop con ça me ferait du bien! Ben putain, Zartmo, la musique on dirait de l'harmonica, que les aigus en plus!

Pont de l'Alma - 12 Novembre 1990

Marco était content de lui. Pendant des heures la masse estudiantine avait beuglé ses éternels slogans contre une réforme quelconque dont il ne voulait même pas connaître la teneur. Lui, il était là pour foutre la merde, ou plutôt pour inciter les autres à le faire. Il avait commencé fort en suggérant que quand même, les CRS n'étaient pas bien nombreux devant le C&A. La nuit tombait doucement sur Paris, le soleil rougeoyant créant de jolies teintes irisées dans les nuages de gaz lacrymogène. Cette manifestation était la plus brutale de la décennie, il fallait qu'elle soit marquée par une mort violente... Il sortit du champ du canon à eau et prit un jeune homme casqué par le bras.

- Hé! Qu'est ce tu veux?

- Regarde moi bien.

Il lui saisit l'autre bras, écarquilla les yeux, et commença à se concentrer pour hypnotiser le pauvre garçon.

- Tu ne sais plus rien et tu me regardes bien. Toi prendre un drapeau noir, monter sur la rambarde du pont, et attendre qu'un CRS approche. Dès qu'il te touchera, tu tomberas à la renverse, ce qui te permettra d'aller t'écraser sur la voie de RER, quinze mètres plus bas. Exécution.

Marco rentra chez lui, attendit le journal du soir une bière à la main.

"...incontrôlée pendant quatre heures. Deux-cent vingt et un CRS ont été blessés sur le pont de l'Alma, et vingt-huit manifestants ont été hospitalisés, dont quatre souffrant de blessures graves dues à des tirs tendus de grenades lacrymogènes. Le ministre de l'éducation..."

Qu'est ce cela signifiait ? Il avait pourtant bien vu sa victime tomber du pont. Ces bâtards l'avaient probablement ramassé et emmené en vitesse, il n'y avait pas d'autre solution. Marco mit sa tête entre ses mains, il avait presque envie de pleurer de l'injustice qu'il lui avait été faite. Tant pis, la prochaine fois, il s'en ferait deux. Il s'enfonça dans son fauteuil et se défonça la tête tout en se remémorant avec délice les grands yeux de ce cher Malik...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	6	4	3	3	48

Talents: Acrobatie+3, Esquive+1, Corps à corps+2, Stratégie+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113), Cornes+2 (116), Douleur+2 (144), Violence+2 (145), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+1 (226), Rock-Star (232), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Bond+2 (333), Suicide+3 (Spécial).

Récupération:

Par humain tué lors d'un concert +3
Par quatre heures de repos en écoutant du hardcore +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Violence	145
3	Armure	211
4	Rock-Star	232
5	Bond	333
6	Suicide	Spécial

Suicide (Volonté)

Ce pouvoir privilégié permet, pour 8PP, d'hypnotiser un être humain et lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant le suicide. Cet ordre doit comporter le suicide de la victime, mais pas obligatoirement toute seule (elle peut, par exemple, se jeter d'une fenêtre avec un autre humain ou se faire sauter avec une bombe ou une grenade). La victime peut tenter de résister avec un jet de volonté et le résultat des unités du jet d'attaque donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et le suicide.

Promotion: Furfur est devenu Prince-Démon lors d'un concert du groupe "Ultra-Violence" à New York en 1989.

Apparence et comportement: Furfur apparaît souvent sous la forme d'un artiste de rock (et presque toujours de hardcore) et est assez mégalomanie (mais pas assez pour justifier un défaut). Il est aussi assez puéril et aime bien créer des troubles avec Bifrons. Les autres Princes ne l'aiment pas trop. Il est comme sa musique, brutal et ironique.

Rôle: Satan l'utilise pour certains crimes et surtout pour créer des milieux de violence dans les grandes villes, où il peut puiser pour obtenir des corps pour ses Démons ou pour créer des mort-vivants.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que Furfur pense de...

Les êtres humains: Ils ont la violence en eux, de plus, ils ont inventés le rock. Ils sont cools, mais un peu fragiles..

Les animaux: Ils sont trop fragiles.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

La violence: C'est mon seul but et ma façon de vivre.

L'ordre et la discipline: Inutile.

Les Prince-Démons: J'les emmerde, sauf Bifrons qui est sympa.

Les serveurs: Ils sont sympas et me servent bien.

Grades accordés par Furfur

Chevalier du Sprash: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de converser avec une autre personne dans un lieu bruyant sans avoir à crier (très utile pendant un concert).

Capitaine de la horde métallique: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de "slammer" (se jeter sur ses petits camarades en partant de la scène) ou de "pogoter" (tourner sur soi-même en balançant, ci et là, coups de poings et de pieds) sans risque pour soi (mais sans que les coups puissent causer des dommages aux autres, à moins d'un gros coup de bol, ou d'une attaque combinée du Démon).

Baron du Hardcore: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire ressortir la haine d'un être humain vis à vis d'un autre humain, d'un état de fait ou de la société en général.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Malphas, Nybbas.

Hostile: Andrealphus, Andromalius, Baalberith, Beleth, Kronos.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Abalam, Baal, Caym, Crocell, Gaziel, Kobal, Vapula.

Allié: Bifrons, Nisroch.

Composantes d'invocation: (1) Crier les paroles d'une chanson, (2) Un album, une K7 ou un CD, (3) Un Import rare, (4) Un petit concert (trash-death-speed uniquement, plus de 50 personnes), (5) Un grand concert (+10.000 personnes), (6) Un méga-concert (+100.000 personnes).

22 Août 1990, Donington

Des Démons de Furfur, horrifiés par le show larvesque et insipide des Guns n'roses utilisent leurs pouvoirs pour créer un vent de panique dans l'assistance, causant la mort de plusieurs fans. Les corps ne seront sortis de la fosse que deux heures plus tard, pendant le set d'Iron Maiden. Malheureusement pour Furfur, ces victimes ne serviront pas à endiguer le flot de moutons qui défilent les Gunners par la suite.

GAZIEL

Prince de la Terre

- Combien ça faisait de morts, leur tremblement de terre en Iran?
- 40 000 à peu près.
- C'est des vrais fanatiques.

"C'est beau ! C'est beau ! Regardez-moi ça !"

Les professeurs Jones et Bernard regardèrent avec étonnement leur collègue, qui, littéralement, faisait des bonds. Il effleura du doigt les stalactites, étreignit les stalagmites, embrassa les virevoltantes cascades figées de calcaire rose...

"C'est beau ! C'est..."

"Professeur ?"

Henri Verneuil se figea soudain, une main et un pied en l'air, dans une position d'un ridicule achevé.

"Je partage votre joie, professeur. Il s'agit en effet d'une découverte importante. Vous devriez cependant garder un minimum de dignité."

Henri Verneuil regarda Jones en penchant la tête sur le côté, ce qui donna un instant à son cou un angle bizarre. Jones frissonna, se sentant vaguement mal à l'aise.

"Bien. Je crois qu'il est temps de remonter vers la civilisation et d'aller annoncer au monde la splendeur de notre découverte. Je propose de contacter d'abord le Figaro, puis..."

Henri Verneuil fit la roue.

"Heu... Professeur Verneuil ? Vous êtes sûr de ne pas avoir un peu abusé du vin, hier soir ?"

Henri Verneuil se mit en équilibre sur une main. "Mon petit Jones... Mon petit petit Jones..."

"Professeur Verneuil ?"

"Vous croyez que vous allez parler aux journalistes, pour que toutes les petites bêtes humaines, ces parasites de notre mère viennent fouiller dans ce trésor, y mettre leurs papiers gras, leurs tags et leurs crachats ? Vous croyez ?"

"Eh bien à vrai dire, Professeur Verneuil, je ne vois pas très bien qui pourrait nous en empêcher."

Henri Verneuil se remit debout et sourit d'un air de conspirateur.

"Supposez - supposez seulement - que quelqu'un fasse écrouler le réseau de cavernes supérieur. Les grandes salles, les plus profondes et les plus belles, seraient épargnées... mais leur accès serait à jamais rendu bouché, et elles seraient protégées pour l'éternité."

"Mais, professeur Verneuil, ce serait une grande perte pour l'humanité ! Sans compter que ce sol est très instable, et que cela ferait sûrement écrouler de nombreux immeubles de la ville, faisant des dizaines de milliers de morts... Nous sommes juste en dessous de Chatellerault, ne l'oubliez pas !"

Henri Verneuil leva les yeux d'un air extasié. "C'est vrai, je l'avais oublié ! C'est merveilleux ! Des dizaines de milliers de petits parasites !"

Il leva les bras, et la terre commença à trembler.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	2	6	4	2	50
Talents: Géologie+3, Discrétion+3, Survie en cavernes+3, Esquive+1, Grimpé+1, Corps à corps+1.						
Pouvoirs: Onde de choc+2 (124), Télékinésie+3 (125), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+3 (331), Forme gazeuse+2 (335), Insectes et arachnides+2 (364), Séisme+3 (Spécial).						

Récupération:

Par trois heures de sommeil passées sous terre +1
Par deux heures entièrement entouré de terre* +3

*: Il est conseillé de posséder le pouvoir d'anaérobiose pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Onde de choc	124
2	Anaérobiose	216
3	Forme gazeuse	335
4	Insectes et Arachnides	364
5	Zombis	511
6	Séisme	Spécial

Séisme (Force)

Ce pouvoir permet de causer des dommages à tout bâtiment ou édifice dans un rayon de 10+(10xNiveau dans ce pouvoir) mètres. Les dommages dépendent des PP dépensés. Le niveau ne sert que pour connaître la réussite de l'attaque (notez que les bâtiments n'ont le droit à aucun jet de protection). Une créature vivante ne peut en aucun cas être prise pour cible.

PP Puissance

1	+10
2	+15
3	+20

Promotion: Gaziel est devenu Prince-Démon en 1883, lors de l'éruption volcanique du Krakatoa.

Apparence et comportement: Gaziel apparaît la plupart du temps sous la forme d'une masse de terre vaguement humanoïde. Il parle peu et ne se met jamais en colère, tout du moins verbalement. Il se contente de créer un séisme d'une force dépendant de son humeur. Ses serviteurs sont la plupart du temps à son image: très calmes et même un peu lâches. Gaziel respecte Daniel mais pense au fond de lui qu'il pourrait être amené à suivre la "vraie voie" avec toute son armée de Skinheads. Il méprise tous ceux qui n'entendent rien à la géologie et n'est pas beaucoup aimé par les autres Princes.

Rôle: Satan utilise Gaziel et ses serviteurs dès qu'il veut déstabiliser une partie du monde (avec quelques tremblements de terre) ou déplacer des troupes en secret (Gaziel connaît parfaitement les entrailles de notre bonne vieille planète). Daniel est le seul être divin capable de lutter contre ses agissements.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Gaziel de...

Les êtres humains: Ces êtres sont incapables de survivre dans les cavernes. Il faut les éliminer.

Les animaux: Ils réussissent sans trop de mal (après quelques générations) à s'acclimater à la vie cavernicole. Ce sont donc les seuls êtres dignes de survivre.

La politique: Cela ne m'intéresse pas.

La violence: Elle me répugne mais c'est mon seul moyen d'expression.

L'ordre et la discipline: Mes serviteurs sont trop peu nombreux pour avoir besoin de ces concepts.

Les Prince-Démons: Je ne les vois pas souvent. Ils ne m'intéressent pas.

Les serviteurs: Je préfère la qualité à la quantité. Les Démons qui me servent ne font qu'une erreur dans leur carrière: Celle qui leur coûte la vie.

Grades accordés par Gaziel

Chevalier des cavernes: Ce grade permet au Démon de connaître à tout moment la profondeur à laquelle il se trouve (par rapport au niveau de l'eau).

Capitaine des armées cavernicoles: Ce grade permet au Démon de voir dans le noir total comme en plein jour (bien plus précisément qu'avec l'infra-vision).

Baron du monde souterrain: Ce grade permet au Démon de se téléporter (comme le pouvoir 331 au niveau +1 et sans dépense de PP) dès qu'il est victime d'un éboulement et qu'il risque d'étouffer ou de rester prisonnier. Ce pouvoir n'est pas volontaire et fonctionne seulement en cas de danger réel.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Malphas.

Hostile: Abalam, Asmodée, Beleth, Kronos, Valefor, Vephar.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur, Nisroch.

Allié: Baal.

Composantes d'invocation: (1) Dans le noir, (2) dans une cave, (3) dans une caverne, (4) Cent chauve-souris (vivantes), (5) Dans une caverne (minimum 1 kilomètre de profondeur), (6) Dans une caverne (minimum 10 kilomètres).

HAAGENTI

Prince de la Gourmandise

T'embrasses une grenouille, elle se transforme en princesse et tu lui arraches les cuisses, y'a vachement plus à bouffer!

Malgré le ronronnement régulier de l'air conditionné, l'atmosphère était lourde dans le bureau du grand patron des éditions Média Presse. Sur le papier, le projet d'anthologie électronique de la littérature contemporaine tenait bien la route, mais les juristes du groupe avaient décidé de s'en mêler. On avait alors choisi un consultant extérieur, plus à même, du fait de son objectivité, d'éviter les pièges de la désinformation et les luttes d'influence. Il venait d'entrer, son rapport à la main. Ses conclusions étaient on ne peut plus claires: le projet du grand patron risquait de se heurter à des difficultés à trois niveaux au moins. Après avoir académiquement annoncé son plan, comme on lui avait si bien appris à le faire à l'université, il commença son exposé.

- Hé, tu sais à quelle heure ils servent le café? Putain, j'ai la tête dans le cul moi ce matin...
- Sais pas. Vers 10h30 je pense.
- Au fait, de quoi il parle le mec là?
- Le projet d'anthologie, tu sais. Il est en train de démonter le boulot du service juridique.
- Et Robert n'est pas là pour défendre son beefsteack?
- Justement: depuis deux jours, les rumeurs vont bon train, il semblerait que son poste soit vacant.
- Comment ça "il semblerait"?
- On raconte qu'il a légèrement fondu ses plombs au cours du pot pour ses 20 ans d'ancienneté.
- C'est-à-dire?
- Tu sais comme il bouffe, Robert, eh ben je crois que le responsable de l'intendance a voulu faire les choses en grand et que ça lui a été fatal.
- Comment ça?
- T'imagines Robert lâché dans une immense pièce pleine de bouffe? En plus, pour être sûr de pas se gourrer, ils ont fait appel à plusieurs traiteurs, genre la crème de la crème.
- Ben oui, et alors? Ca a dû lui faire plaisir.
- Ca oui, effectivement. Tellement plaisir que quand ils ont fait entrer le gâteau au chocolat, Robert s'est jeté dessus pour le découper.
- Normal.
- Peut-être, mais en même temps que son gâteau, il a découpé la girl qui devait chanter "Happy birthday to you"!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	49

Talents: Discrétion+3, Course+1, Acrobatie+2, Esquive+2, Corps à corps+1, Discussion+1, Baratin+2, Comédie+2, Humour+2, Cuisine+3.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Rebond+3 (255) Invisibilité+2 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+3 (331), Goinfrerie+3 (Spécial).

Récupération:

Par dix kilos de nourriture absorbée +1
Par cent kilos de matière absorbée* +1

*: Il est conseillé de posséder le pouvoir "Goinfrerie" pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dent	111
2	Rebond	255
3	Lire les pensées	323
4	Bond	333
5	Ruse	345
6	Goinfrerie	Spécial

Goinfrerie (Force)

Ce pouvoir permet au Démon d'avaler (1+ Niveau dans ce pouvoir) kilos de matière par minute. Il peut aussi être utilisé comme un pouvoir d'attaque (pour IPP) avec une puissance de +5 (le niveau ne compte que pour déterminer le touché). Note: Le personnage devra disposer du pouvoir 111 (Dents) pour mettre en pièce les matériaux trop durs avant de les avaler.

Promotion: Haagenti est passé Prince-Démon en 1400 avant J-C, pendant le repas des Atrides.

Apparence et comportement: Haagenti apparaît souvent sous la forme d'un petit diabolotin d'environ un mètre de haut, doté d'une énorme bouche garnie de dents tranchantes comme des rasoirs. Il se déplace en sautillant et mange tout ce qui peut lui tomber sous la main. Il amuse beaucoup Satan et c'est sûrement pour cela qu'il est si puissant. Son apparente gentillesse fait qu'il est aimé de presque tous les Princes. De son côté il les méprise tous, surtout parce qu'il a passé lui-même plus de 600 ans sous la forme d'un familier.

Rôle: Haagenti est le frère de Kobal, le Prince de l'Humour noir et occupe à peu près la même place que lui. C'est un bouffon qui se spécialise plutôt dans les blagues visuelles. Ses serviteurs descendent sur terre pour aider tel ou tel autre Prince-Démon ou le plus souvent pour faire des farces aux êtres humains.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Haagenti de...

Les êtres humains: Ils sont fun mais n'ont pas un très gros appétit (en général). Certains sont très bons à manger.

Les animaux: Certains sont dignes de me servir (requins, musaraignes), les autres ne sont bons qu'à servir de dessert.

La politique: Ça ne sert à rien. Quoiqu'un jour, si l'envie m'en prend...

La violence: Il faut souvent tuer avant de manger, c'est la dure loi de la nature!

L'ordre et la discipline: Ça ne m'intéresse pas.

Les Prince-Démons: Ils se prennent trop au sérieux, ils s'en mordront les doigts un jour, à moins que ce soit moi qui m'en charge.

Les serviteurs: Ils sont tous rigolos... Ou font partie de mon prochain repas.

Grades accordés par Haagenti

Chevalier des festins: Ce grade accorde à son porteur la capacité de détecter toute forme de nourriture (absorbable par un être humain normal) dans un rayon de 20 mètres.

Capitaine des cannibales: Ce grade accorde à son porteur le pouvoir de donner n'importe quel goût (bon ou mauvais) à la nourriture qu'il touche et ceci pour 1D6 minutes.

Baron des mets sataniques: Ce grade accorde à son porteur le pouvoir de transformer visuellement toute la nourriture qu'il touche et ceci pour 1D6 minutes (c'est en fait une illusion qui n'affecte que la vue).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andromalius, Baal,

Hostile: Belial, Kronos, Malphas, Morax, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Asmodée, Bifrons, Crocell, Furfur, Mammon, Uphir.

Allié: Kobal.

Composantes d'invocation: (1) Un bonbon, (2) Un Big Mac, (3) Un repas (normal), (4) Un repas luxueux (foie gras, champagne etc...), (5) 1 tonne de frites, (6) Une piscine de crème chantilly.

KOBAL

Prince de l'Humour noir

- Tu bois trop! UN, tu te fais du mal, DEUX, vraiment...
- Hé! Hé! Tu te coupes une jambe, tu visites la Hollande, c'est plus un pays plat!
- Tu bois trop.

- Putain, on se les gèle!
- Moins fort, ils vont finir par t'entendre!
- Rien à battre de leurs rites crétiens! On se pèle le dard!
- La ferme! Si on nous a envoyés là, c'est qu'il y a une raison!

Etrange dialogue que celui de ces deux employés des pompes funèbres accompagnant jusqu'à sa dernière demeure la regrettée Alphonsine Murchon - le silence religieux en moins, je crois que c'est très clair! Et pourtant, toujours souriante la vieille épicière, toujours un mot gentil. Et serviable avec ça, toujours prête à aider les autres. Et travailleuse pour sûr, et jamais avare de son temps en plus.

- Putain, t'as vu l'état de la route!
- Moins fort, ils vont finir par t'entendre!
- Rien à branler du dernier voyage de la petite vieille! T'as vu le verglas?
- La ferme! Si on nous a envoyés là, c'est qu'il y a une raison!

Personne n'a bien compris pourquoi elle a voulu se faire incinérer, mais c'était ses dernières volontés alors... Derrière les deux croque-morts qui portent l'urne, des cousins, quelques voisins, des commerçants, sa concierge, enfin tous ceux qui ont osé affronter le froid et le gel de cette piquante matinée de février pour lui rendre un dernier hommage.

- Putain, c'est pas vrai! Trois fois que je rate de me foutre en l'air!
- Moins fort, ils vont finir par t'entendre!
- Rien à foutre! Si ça continue, je vais vraiment me casser la gueule moi!
- La ferme! Si on nous a envoyés là, c'est qu'il y a une raison!

- Maintenant.
- Maintenant, t'es sûr?
- Ouais, je crois que je viens de comprendre...
- Ok... Alors passe la vieille, on va cendrer.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	5	3	2	3	47

Talents: Baratin+3, Esquive+1, Discussion+1, Discrétion+3.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Polymorphe+3 (266) Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Cauchemar+2 (326), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Vol+3 (332), Bond+2 (333), Gag absurde+3 (Spécial).

Récupération:

Par blague qui fait rire le maître de jeu +1
Par gag débile fait aux dépens d'un personnage-joueur +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Polymorphe	266
3	Cauchemar	326
4	Vol	332
5	Bond	333
6	Gag absurde	Spécial

Gag absurde (Volonté)

Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion digne des pires dessins animés. Un jet de résistance est autorisé pour la (ou les) victime(s) (Volonté). Si le pouvoir fonctionne correctement, la (les) victime(s) est affectée par l'illusion pendant (Résultat des unités) secondes. L'effet doit être humoristique et n'est pas durable (évanouissement ou peur au grand maximum). Ce pouvoir coûte 1PP par personne affectée.

Promotion: Kobal est devenu Prince-Démon en 1212 après avoir "commis" la croisade des enfants.

Apparence et comportement: Kobal est le frère d'Haagenti et ils forment tous deux le duo de choc de l'humour infernal. Ils passent leur temps à jouer des mauvais tours aux Démons, aux familiers et aux autres Prince-Démons. Il ne descend sur terre que pour aider ses serviteurs ou pour monter des canulars internationaux.

Rôle: Kobal est le bouffon de Satan. Il est là pour le faire rire et il ne s'en sort pas trop mal. Il est plutôt spécialisé dans les jeux de mots, laissant les gags visuels à son frère Haagenti. Kobal est un peu le chouchou de Satan et se permet de dire ce qu'aucun autre Prince n'ose.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Kobal de...

Les êtres humains: Certains ont de l'humour. Les autres doivent mourir.
Les animaux: Aucun intérêt.
La politique: Aucun intérêt.
La violence: Utile pour certains gags visuels.
L'ordre et la discipline: J'emmerde l'ordre et ceux qui le font respecter.
Les Prince-Démons: Ils manquent d'humour, à part mon frère "Haagenti". Ils sont même un peu lourds dans certains cas.

Les serviteurs: Ils me font marrer. Ils sont cools.

Grades accordés par Kobal

Chevalier du calembour: Tout Démon de ce grade peut connaître, en un instant, le type d'humour qui fait rire un individu observé.

Capitaine des jeux de mots: Tout Démon de ce grade peut faire rire n'importe quel être humain (ou Serviteur de Dieu), en n'importe quelle circonstance, simplement en racontant une blague.

Baron du fou qui repeint son plafond: Tout Démon de ce grade peut faire rire n'importe quel être humain (ainsi qu'un Ange, un Archange ou un Soldat de Dieu), en n'importe quelle circonstance, simplement en racontant un blague.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andromalius.
Hostile: Baal, Kronos, Mammon, Valefor.
Neutre: Tous les autres.
Associé: Abalam, Furfur, Malphas, Shaytan.
Allié: Bifrons, Haagenti.

Composantes d'invocation: (1) Une blague, (2) Un sketch (de cinq minutes), (3) Une rue couverte de peaux de bananes, (4) Un spectacle humoristique de 2 heures (devant un public), (5) Faire sourire Kobal, (6) Faire rire Kobal.

26 Février 1991, Irak

Bien que les hautes autorités angéliques sachent pertinemment que les rangs des armées de la coalition abritent en leur sein nombres de démons de Belial et de Baal, un décret visant à stopper les altercations inter-religieuses durant le conflit a été signé dès le mois de Janvier. Le combat se déroule donc plus ou moins sainement, chaque unité abritant soit des anges soit des démons. Malheureusement (pour la coalition), les démons de Kobal (et leur Prince en tête) trouvent ce décret par trop sérieux et passent leur temps à tenter de déclencher un combat généralisé entre les divers êtres surnaturels en guerre. C'est d'ailleurs en pilotant un A-10 que Bloublou (Grade 2) a "malencontreusement" tiré deux missiles "Maverick" sur un blindé anglais contenant 9 soldats de Dieu. Ils ont tous été tués.

KRONOS

Prince de l'Éternité

Si l'éternité était plus courte, la vie serait plus longue.

Philippe inséra dix francs dans la fente de la machine. Après un court instant, un bourdonnement se fit entendre, et sortit du distributeur un petit ticket marqué d'un nombre qu'il n'arrivait même pas à lire.

"Nombre de secondes avant l'an 2000, mon cul!" murmura t-il, "Quelle idée de dépenser dix balles pour une connerie pareille?"

La petite blonde qui se tenait à ses côtés lui prit le bras et lui dit d'un ton conciliant: "Ca nous fera un souvenir, et puis ce ticket, il est unique après tout, y'aura plus jamais autant de secondes avant l'an 2000..."

- Mais oui, c'est ça. Allez, bouge toi, on va être en retard.

Dès qu'ils se furent éloignés de la grande horloge érigée juste devant Beaubourg, un homme engoncé dans un ciré de marin regarda à gauche, puis à droite, et sortit de derrière son pylône. Un sac en bandoulière, il s'approcha de l'horloge et s'accroupit derrière le distributeur.

Il sortit une pochette et un talkie-walkie qu'il posa devant lui. Après avoir examiné la machine, il prit le tournevis adéquat et entreprit de démonter le panneau arrière. Il le mit doucement sur le coté, alluma son émetteur.

- Bon, ça y est.

- Fil rouge, rack 22. Fil rouge, rack 23. Fil jaune, rack 27.

- Je les ai.

- Tu branches respectivement les contacts bleu, jaune, vert. Tu prends le gros fil bleu et tu le mets à la terre.

- C'est fait. Je pose le paquet?

- Oui, tu poses, tu branches et tu armes.

Il tira son sac à lui et en sortit un gros paquet carré dans lequel il planta deux tiges métalliques. Il installa le colis dans le distributeur pour brancher les deux fils restants. Il remplaça le panneau et le revissa rapidement.

- Voilà. Quand je pense au nombre de crétins qui seront là en train d'hurler 10, 9, 8...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	4	48

Talents: Electronique+1, Histoire+3, Médecine+1, Discussion+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Coma+2 (136), Vieillesse+3 (153), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Immunité+3 (225), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection des ennemis+0 (312), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger+0 (315), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+2 (331), Projection temporelle+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures passées à écouter passer le temps (horloge parlante, gros réveil) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Vieillesse	153
2	Pas de nourriture	215
3	Anaérobiose	216
4	Futur proche	314
5	Déplacement temporel	336
6	Projection temporelle	Spécial

Projection temporelle (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 10PP d'envoyer son adversaire (situé à moins de deux mètres) dans une autre partie du temps et de l'espace. On le considère comme perdu, sa forme psychique rejoignant le monde des morts (l'Enfer ou le Paradis) un D66 jours plus tard. La victime peut résister avec un jet de volonté. A noter que, dans la partie suivante, ce pouvoir sera utilisé d'une autre façon, bien plus coûteuse...

Promotion: Kronos était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Kronos se présente sous la forme d'un petit homme âgé. Il est toujours calme et parle sans jamais élever le ton. Quoi qu'il fasse, il ne se presse jamais et c'est quelquefois un peu gênant. Les autres Princes le respectent (en général) car il connaît l'histoire (ou plutôt s'en souvient) et n'est jamais en retard à aucun rendez-vous. Il est à peu près l'équivalent Démoniaque d'Yves, l'Archange des sources.

Rôle: Kronos s'occupe de tous les rendez-vous de Satan et de son planning. Il règle les problèmes d'administration et de bureaucratie aux Enfers. Son importance en tant qu'historien est bien plus un hobby qu'un talent utilisé par Satan.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Kronos de...

Les êtres humains: Des créatures qui existent depuis trop peu de temps.

Les animaux: Des créatures qui existent depuis un peu plus de temps.

La politique: Elle prend trop de temps.

La violence: Elle résout souvent les problèmes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, bien que l'histoire ait prouvé qu'il y avait des exceptions (la guerre de cent ans et celle du Viet-nam).

L'ordre et la discipline: Primordial pour être dans les temps.

Les Prince-Démons: Ils font leur travail, moi le mien. Certains sont trop souvent en retard (Surtout Crocell et Vephar).

Les serveurs: Gare à ceux qui se présentent à moi en retard. Ils apprendront à compter les minutes qu'ils passeront sous forme de radio-réveil sur ma table de nuit.

Grades accordés par Kronos

Chevalier de la troisième dimension: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment l'heure qu'il est. Il peut aussi servir de chronomètre ou de compte à rebours.

Capitaine du sablier infernal: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître, en le touchant, l'âge d'un objet, d'un édifice ou d'une personne.

Baron du temps: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de presque tout connaître sur une période historique (un siècle) choisi par le Démon (après la naissance du Christ).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Crocell, Kobal, Valefor.

Hostile: Andrealphus, Asmodée, Furfur, Haagenti, Mammon.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andromalius, Baal, Beleth, Nybbas, Vapula.

Allié: Baalberith.

Composantes d'invocation: (1) Une montre à quartz, (2) Une montre mécanique, (3) Un gros réveil, (4) Une horloge normande, (5) Une très grosse horloge (Big-Ben), (6) Donner l'heure à la seconde près (sans regarder une montre).

MALPHAS

Prince de la Discorde

- Ferme ta gueule!
- J'ai rien dit!
- Ferme la!
- J'ai rien dit!
- Et arrête de dire que t'as rien dit!

*Sous le pont Mirabeau coule la Seine
Et nos amours*

Il est jeune, il est beau et il veut mourir. Parce que celle qu'il aimait - et qui l'aimait - vient de lui signifier sèchement son congé. Ivre de douleur, il a marché et ses pas l'ont machinalement conduit jusqu'à la Seine. Sur les quais, il s'effondre en larmes. Il prend alors la décision d'en finir et la solution coule de source.

Il va pour franchir le parapet quand une main ferme mais douce le retient:

- Qu'alliez-vous faire, malheureux? Vous avez tout pour vous, la beauté, la jeunesse, l'espoir... la vie vous réclame! Et je sais comment vous y redonner goût. Pas de pacte, pas de sang, juste votre corps pour une nuit...
 - Mais...vous... vous... vous êtes le Diable!
 - C'est exact, mais il est inutile de vous alarmer pour autant. Je me suis modernisé, voyez-vous: les âmes ne m'intéressent plus, j'en ai trop en stock. Par contre, les enveloppes corporelles...
 - Vous voulez dire...
 - Exactement! Oubliez votre désespoir du moment, accompagnez-moi et demain matin, j'exaucerai tous vos désirs. Et même les plus fous. Et même de la retrouver si vous le désirez.
- Mais je vois bien qu'il n'est pas l'heure de jouer les marchands de tapis: vous avez subi un choc et tout cela est si nouveau... Venez avec moi, je vous offre un café. Et plus tard, si vous le souhaitez, vous pourrez faire un brin de toilette, vous changer et vous restaurer chez moi. Puis nous parlerons...

Le lendemain matin, Lapsi, démon de Malphas, s'apprête à sortir quand une voix embrumée émerge des draps froissés:

- Hé! Vous avez fait ce que vous vouliez de moi cette nuit: maintenant, c'est à vous de tenir votre promesse!
- Nt, nt, nt... Allons, à votre âge, croire encore au diable, vous n'avez pas honte?

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	50

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Séduction+1, Savoir-faire+2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+3 (266), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+2 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Discorde+3 (Spécial).

Récupération:

Chaque conflit (verbal ou non) déclenché +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Polymorphe	266
2	Mensonge	316
3	Télépathie	321
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Discorde	Spécial

Discorde (Volonté)

Ce pouvoir, très utile pour un Démon, permet de créer une discorde entre deux personnes (Une seule doit être en vue du Démon, et peut tenter de résister par un conflit psychique). Le résultat des unités donne le temps durant lequel les deux personnes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun point. Toute tentative d'utilisation de ce pouvoir coûte 2PP.

Niveau	Type de discorde	Durée
0	Séparation	Jours
+1	Dispute	Heures
+2	Pugilat (main nues)	Minutes
+3	Combat (toutes armes)	Secondes

Promotion: Malphas était déjà aux côtés de Satan lorsqu'il a décidé de faire bande à part et d'aller jouer les rebelles en enfer.

Apparence et comportement: Malphas apparaît la plupart du temps comme un vieil homme à l'air mesquin. Il porte sur sa figure toutes les caractéristiques d'un criminel de guerre ou d'un tyran déchu. Il n'en n'est rien: C'est bien pire! Il est bien considéré par Satan et n'est méprisé par aucun Prince-Démon. Le contraire n'est pas vrai, en effet, Malphas méprise tous ceux qui usent de la violence pour arriver à leurs fins et de nombreux Prince-Démons sont dans ce cas.

Rôle: Satan utilise Malphas pour toutes les missions diplomatiques de grande importance. Que ce soit pour déclencher une guerre, signer un traité commercial ou faire changer quelqu'un d'avis, Malphas est toujours là.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Malphas de...

Les êtres humains: Il est hilarant de les voir s'énervier pour un rien.

Les animaux: Sans intérêt.

La politique: Mon passe-temps favori.

La violence: La violence est le dernier refuge de l'incompétence.

L'ordre et la discipline: Nécessaire pour contrôler les êtres simples.

Les Prince-Démons: Ceux qui usent de la violence n'ont rien à faire en enfer.

Les serviteurs: Mes messagers et mes alliés.

Grades accordés par Malphas

Chevalier de l'embrouille: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de détecter le taux de haine entre deux personnes que le personnage voit.

Capitaine de la mauvaise foi: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les êtres humains qu'il rencontre.

Baron de la mesquinerie: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter un point faible mental (personne à laquelle il tient, complexe, phobie) d'un individu avec lequel il converse.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Bifrons, Furfur.

Hostile: Baal, Baalberith, Caym, Haagenti.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Kobal, Mammon.

Allié: Beleth, Nybbas.

Composantes d'invocation: (1) Donner de faux renseignements à un étranger dans le métro, (2) Faire traverser la place de l'étoile à un aveugle et le laisser au milieu, (3) Pousser quelqu'un à tromper son conjoint, (4) Gruger la sécurité sociale d'au moins cent mille francs, (5) Vendre pour 10 millions de francs d'armes à un pays du tiers monde, (6) Déclencher un conflit grave englobant au moins cent mille personnes..

5 Mai 1991, Yougoslavie

Dégoûté que les Anges aient une guerre rien que pour eux, et qui plus est propre et rapide, Malphas décide de ranimer les haines ancestrales qui secouent de temps à autres la Yougoslavie. Il souhaite un conflit aveugle, qui frappe autant les populations civiles que les militaires. Il avait eut le Lyban. Il aura la Croatie. L'avenir lui donnera raison une fois de plus.

MALTHUS

Prince des Maladies

- Il a la maladie de Parkinson, mais alors bien bien, il a de la merde sur sa montre...

"Monsieur, s'il vous plaît, vous ne pouvez pas entrer là."

- Ta grand-mère y nique ta mère, j'entre où j'y veux"

Ahmed explosa le garde d'un coup-de-tête-balayette, et le piétina pour rentrer dans l'enceinte du laboratoire. Il enfourna lamelles, disquettes et éprouvettes dans son sac. Après avoir jeté un coup d'oeil circulaire pour voir s'il n'oubliait rien d'important, le grand gaillard ressortit en finissant le nez du garde au passage.

Le scooter démarra sur les chapeaux de roues. Au bout de cent mètres, un grand crissement de pneu se fit entendre dans la pénombre de la petite rue.

Ahmed se vautra magistralement contre une voiture en stationnement. Se relevant difficilement, il se mit à boitiller vers l'Institut Pasteur.

"Mirde, kil con, j'ai besoin d'un ordinateur pour rigarder don la diskette. Y pour prondre la machine, j'y besoin di... citte voiture!"

Après cassage de vitre, éclatage récidiviste du garde, et retournage à la maison, Ahmed se retrouva bien bête devant son bel ordinateur. Mais Ahmed n'était pas homme à se laisser décontenancer par une machine à la con.

Il y eut donc immédiatement trainage devant la fac, déroulage d'étudiant, kidnappage d'étudiant, retournage à la maison, et séquestration avec violence.

"Y ben voila, y siffisait di m'expliquer. Maintenant, j'ai saisi comment ça marche!"

Ahmed jubilait sur son nouveau scooter. Il allait enfin pouvoir changer un peu de maladie, et avec ça, il allait sûrement monter en grade.

Il stoppa devant l'hôpital. Ahmed fit une de ses entrées en finesse caractéristiques et se dirigea directement vers les réservoirs d'eau potable. Concentration et gnnnnnn... Voilà, une bonne chose de faite.

Ahmed prit ses économies, loua une chambre en face de l'hôpital. Bière, coca, clopes. il était fin prêt. Il s'installa à sa fenêtre, bien assis dans sa chaise longue.

"Nahrdinn, alour là, des trisoumiques myopathes, quisse qu'on va rigouler...!"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	4	4	4	1	52

Talents: Médecine+3, Chimie+2, Corps à corps+1 et Esquive+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (114), Peur+2 (134), Maladie+3 (151), Maladie+3 (162), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supernormale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Liquéfaction+0 (264), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Infection+3 (Spécial).

Récupération:

Victime tuée par maladie (par la faute du personnage)	+2
Par heure de repos dans un foyer d'infection (charnier, eau croupie, détritrus)*	+1

*: Il est conseillé au personnage d'être immunisé aux maladies pour récupérer des points de pouvoir de cette façon.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Maladie (malédiction)	151
2	Maladie (attaque)	162
3	Immunité aux maladies	212
4	Liquéfaction	264
5	Hôpital	434
6	Infection	Spécial

Infection (Force)

Pour un certain nombre de points de pouvoir, le Démon peut infecter de la nourriture (jusqu'à 100 kilos par PP) ou de l'eau, (10000 litres par PP) ce qui a les mêmes facultés qu'un pouvoir de maladie (162) du même niveau. La nourriture et l'eau sont souillées indéfiniment (jusqu'à décontamination d'une façon scientifique ou magique).

Promotion: Malthus est passé Prince-Démon après avoir déclenché la grande peste de 1348.

Apparence et comportement: Mal aimé et repoussé de tous, ce Prince-Démon (et donc ses serviteurs) sont toujours sur la défensive. Satan reconnaît sa puissance mais n'aime pas trop les moyens qu'il emploie. Son échec dans "l'affaire SIDA" (que Dieu a repris à son compte) l'a relégué au rang des outsiders mais il se peut qu'un jour... Il apparaît presque tout le temps sous la forme d'un clochard ou d'un être humain victime d'une maladie grave (teint pâle, toux persistante etc...).

Rôle: Le Prince des maladies est rarement utilisé seul. Il sert principalement pour de grandes campagnes médiatiques (faim dans le monde, épidémies) ou pour un éventuel assassinat discret.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Malthus de...

Les êtres humains: Il est très amusant de les voir mourir de maladie. Ce qui est drôle, c'est surtout leurs tentatives pour guérir. Hilarant.
Les animaux: Les animaux sympas sont ceux qui portent des tas de maladies comme les rats, les mouches et/ou les cafards.

La politique: Sans grand intérêt.

La violence: Inutile. La maladie corrompt et use de l'intérieur. Au moyen-âge, les sièges étaient souvent gagnés par le déclenchement d'une épidémie. Le monde des humains peut aussi s'écrouler de cette façon.

L'ordre et la discipline: Utile dès que l'on tente de diriger un grand nombre de serviteurs.

Les Prince-Démons: Ils me méprisent et c'est réciproque.

Les serviteurs: Ce sont les germes de la maladie démoniaque sur terre.

Grades accordés par Malthus

Chevalier des épidémies: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer une maladie sur un patient ou sur un lieu (infecté) simplement en le touchant.

Capitaine de la garde moribonde: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer des maladies bénignes sur toute créature qu'il touche.

Baron de la lente décrépitude interne: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de rendre inutilisables des médicaments (permanent) ou même un médecin (pour dix minutes). Cela cause de une à deux colonnes de malus au jet de guérison.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Andromalius, Baal, Nybbas.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Bifrons, Nisroch, Uphir.

Allié: Shaytan.

Composantes d'invocation (1) Un crachat, (2) Une puce, (3) Un rat porteur de la peste, (4) Le virus d'une maladie grave, (5) Un malade du cancer (incurable), (6) Un malade du Sida.

12 Février 1991, Lima

Quelques centaines de milliers de dollars auraient suffi pour assainir l'eau de Chimbote et éviter l'épidémie de choléra qui a déjà fait 77 morts et 11085 malades. Mais la banque mondiale a refusé de les prêter à la fin des années 80. Autant dire que ce petit coup de pouce de Mammon à Malthus a fini par avoir un effet non-négligeable. On espère que les secours n'arriveront pas à temps et que cette épidémie causera autant de morts qu'elle le mérite. Bravo Malthus.

MAMMON

Prince de la Cupidité

Dans un monde dirigé par l'argent, t'as pas intérêt à perdre ton porte-monnaie.

"Seignooooor, il est huit oooooor, c'est l'ooooor de se lever...."

-Mmmngnhgnhgnh, tais-toi et compte..."

-Vous êtes sûr, Mon Père ? Le Denier du Culte s'en trouvera augmenté ?

- Certain, Ma Fille, certain. Oh, bien sûr, là n'est pas le but premier : vous devez bien penser qu'ayant embrassé cette vie au sein de notre Sainte Mère l'Eglise, je savais devoir faire le voeu de pauvreté... Cependant...

- Oui, Mon Père?

- Et bien, voyez-vous, la présence de troncs à L'EXTERIEUR de l'Eglise *encourage* le don.

Deux raisons à cela, paradoxalement opposées : le "petit donateur" -mais rassurez-vous, point n'est de petit don, pour l'entretien de la Nef!- hésitera moins à faire obole, si *minime* soit-elle, car *reconnu de tous*. Il s'en trouve *grandi*, comprenez-vous? Quant au "moyen donateur", il est enclin à donner plus encore, parce qu'agissant aux yeux de tous : son hésitation pourrait paraître pingrerie.

- Habile, Mon Père! Et les "gros donateurs"...

- Hélas, Ma Fille, ils se font si rares, de nos jours. De plus, ils ont la fâcheuse manie de donner de la main à la main, à l'intérieur de l'Eglise.

- Fâcheuse ?

- Oui, enfin... Euh...

Mais *vous-même*, Ma Fille, qu'avez-vous à offrir, mmmh?

- Oh! Suis-je bête! Voyez mon Père, je suis venue sans rien, quelle étourdie!"

Le Père eut soudain un regard brûlant, son visage se mua en masque obscène. Il hurla :

-"Eh ben si t'as rien à filer tu t'arraches, salope!!! Tu vois pas que j'suis au turf?!"

La voix métamorphosée passait du grave au suraigu. Il siffla :

-"Casse-toi, vite, VITE!!!"

Elle s'enfuit, bredouillante, perdue.

Fllouz sourit, dégrafant ce col de soutane trop serré depuis trop longtemps. Il mit sous son bras le tronc portatif et partit en ricanant. Il sortit un petit calepin.

-"Bon : on se magne. A 17 heures, il faut que j'me cogne la sortie de Ste Nadette, à 18, c'est St Christophe et après, j'ai rencart au cimetière.

Quoique...

Suis pas certain que ce plan sur la récup' de dents en or soit si juteux que ça..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	4	57

Talents: Baratin+3, Discussion+2, Connaissance de l'art+2, Loi+2, Mathématique+3.

Pouvoirs: Volonté+3 (141), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+0 (226), Chef d'entreprise (231), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+3 (323), Lire les sentiments+3 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Corruption+3 (Spécial).

Récupération:

Par XX heures de sommeil +1

XX dépend du salaire mensuel (approximatif) du Démon:

Somme	XX
Moins de 10.000 Francs	12
Entre 10.000 et 100.000 Francs	8
Entre 100.000 et 1 million de Francs	6
Entre un million de Francs et 10 millions de Francs	4
Plus de 10 millions	2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Volonté	141
2	Chef d'entreprise	231
3	Vérité	316
4	Communication	344
5	Etablissement	(46- au choix)
6	Corruption	Spécial

Corruption (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon de rendre vénal n'importe quel être humain (ou un Ange) en dépensant 1PP. La victime a droit à un jet de résistance (Volonté). (10-Résultat des unités) (minimum 1) fois 1000 Francs donne la somme totale minimum nécessaire pour faire craquer la victime. Le maître de jeu pourra bien sûr modifier ce résultat selon les circonstances mais il ne faut pas oublier que c'est un pouvoir démoniaque, pas seulement un talent de marchandage surhumain. Voici quelques exemples:

Demande	Multiplicateur
Excès de vitesse	x0.5
Possession d'arme sans permis (revolver ou pistolet)	x2
Arme interdite (lance-flammes, fusil-mitrailleur)	x5
Effraction (quartier pauvre)	x0.5
Effraction (quartier riche)	x2
Effraction (cimetière)	x3
Effraction (lieu d'un crime)	x5
Renseignements administratifs	x0.25

Promotion: Mammon se paie Jésus pour 30 deniers en l'an 33 et passe Prince-Démon.

Apparence et comportement: Mammon apparaît le plus souvent sous la forme d'un petit bonhomme rondouillard et rigolard. Il est tout le temps en train de calculer quelque chose sur une calculatrice de poche qui ne le quitte jamais. Comme vous le verrez ci-dessous, il intervient très souvent sur terre mais demande toujours à être payé pour ses services (même, et surtout, par ses serviteurs).

Rôle: Mammon est le trésorier des Enfers. Il s'occupe de faire fructifier l'argent de Satan et ne s'entend bien qu'avec les Prince-Démons

productifs (Nisroch en particulier). Tout le reste le laisse froid et ceux qui vont même jusqu'à détruire (Furfur, Crocell) lui sont particulièrement antipathiques.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Mammon de...

Les êtres humains: Ils sont presque tous aussi cupides que moi. Ce sont de bonnes graines de capitalistes. Je hais les communistes.

Les animaux: Il faut tous les tuer et se servir de leur corps pour gagner de l'argent (fourrure, viande etc...).

La politique: L'argent contrôle tout, même la politique.

La violence: Inutile.

L'ordre et la discipline: Primordial dans l'organisation que je dirige.

Les Prince-Démons: La plupart dépensent trop (les autres sont ok!).

Les serviteurs: S'ils me rapportent, ils sont ok! Sinon, ils n'ont qu'à servir Furfur.

Grades accordés par Mammon

Chevalier du pourboire: Ce grade permet à tout Démon qui l'obtient de connaître (au franc près) le salaire mensuel de toute personne qu'il observe.

Capitaine des pots de vins: Ce grade permet à tout Démon qui l'obtient d'être un expert dans l'art du marchandage. Il obtient un talent de Baratin+3 valable seulement pour les questions d'argent.

Baron de la corruption: Ce grade permet à tout Démon qui l'obtient de connaître à tout moment la somme d'argent dont il dispose (ainsi que les rentrées et les sorties probables). Il est en fait un minitel (36-15 Code TUNES) à lui tout seul.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Baal, Bifrons, Caym, Furfur.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Malphas, Nisroch, Nybbas, Scox, Valefor.

Allié: Asmodée.

Composantes d'invocation: (1) Un Franc, (2) Mille Francs, (3) Cinquante mille Francs, (4) Cinq cent mille Francs, (5) Un million de Francs, (6) Dix millions de Francs.

MORAX

Prince des Dons Artistiques

- La FIAC? C'est quoi, la FIAC?
- Foire Internationale de l'Art Contemporain.
- Y'a des bagnoles?

Maurice avait pris l'idée dans un bouquin de Stephen King, et c'était un des coups desquels il était le plus fier.

"Oui, elles sont belles, ces planches, très belles." Le directeur du centre aéré avait cligné des yeux. "Le petit chaperon rouge... jamais je ne l'ai vu dessiné comme ça. Elle paraît très, hum, mûre."

"C'est une erreur commune de considérer le petit chaperon rouge comme une petite fille. Dans le conte primitif, elle avait treize ou quatorze ans."

"Oui, je vois... Et le loup, là. Ses dents pointues, ses yeux rouges, cette espèce d'aura, heu, maléfique... Ah ça donne bien, je dis pas. Très puissant. Mais vous croyez pas que ça va faire peur aux enfants ?"

"Vous plaisantez ? Les dessins animés japonais, Robocop, Hellraiser... les enfants d'aujourd'hui regardent Massacre à la Tronçonneuse dès le petit déjeuner !"

"Hum, oui, bien sûr..."

Maurice vendit 18 planches au centre aéré. Elles illustraient aussi La Belle au Bois Dormant (la scène du fuseau), Le Petit Poucet (surtout l'ogre), Peau d'Ane (surtout la tentative de viol). En trois ans, cinquante enfants furent hospitalisés pour troubles graves du comportement, une bonne centaine furent envoyés en psychothérapie, et dix moururent de commotions cérébrales inexplicables.

Au bout de trois ans, les autorités Angéliques envoyèrent un type de chez Joseph pour enquêter.

Dès qu'il apprit la nouvelle, Maurice prit le premier avion pour le Nevada. Et dès qu'il vit les tableaux, l'Ange comprit qu'il avait résolu son enquête. Il les décrocha, retourna au Novotel et prépara un grand feu de joie dans la baignoire. Il vit avec plaisir les flammes mordre le papier et les cendres disparaître grâce à un coup de douche purificateur.

Quand il arriva à la peinture du Petit Chaperon Rouge, il lui sembla que les yeux de la fille lui faisaient un appel. Il hésita, puis rangea le tableau dans son sac de voyage. On ne pouvait nier au peintre un certain talent. Il rentra chez lui, la conscience tranquille, et afficha la peinture à la tête de son lit.

Les Anges sont des esprits solides. Ce ne fut que six mois plus tard que la police s'aperçut que c'était lui le tueur psychopathe qui avait massacré tous les enfants de l'immeuble.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	2	5	5	3	50

Talents: Tous les talents artistiques à +3, Discussion+1, Savoir-faire+2.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Vieillesse+0 (151), Folie+1 (152), Phobie+1 (153), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+3 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Oeuvre d'art (Spécial).

Récupération:

Par trois heures passées à créer +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Volonté supra-normale	221
2	Précision	242
3	Télépathie	321
4	Dialogue mental	322
5	Artistique	342
6	Oeuvre d'art	Spécial

Oeuvre d'art*

Ce talent spécial permet de relier une oeuvre d'art à un pouvoir possédé par le Démon qui l'utilise. Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de Volonté "Difficile") l'oeuvre (que ce soit un tableau, un poème ou un roman). Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatifs).

Promotion: Morax est passé Prince-Démon en 1500, lors de l'apogée de la renaissance italienne.

Apparence et comportement: L'apparence physique de Morax sur terre varie selon le type d'artiste qu'il "visite". Il est très cordial et apprécie surtout les gens doués. Il n'hésitera pas à offrir une toile, le texte d'une chanson, un poème ou la partition d'une musique (assortie du pouvoir "Oeuvre d'art") à un artiste cherchant sa voie. Il est sûr que cela le rendra célèbre... Mais dans quel état (les pouvoirs associés le plus souvent avec ce genre de cadeau sont Folie (152), Phobie (153), Dialogue mental (322) ou bien encore Charme (131)).

Rôle: Satan apprécie les talents de Morax. Il ne se sert presque jamais de lui sur terre mais aime l'avoir à ses côtés pour immortaliser ses actes et ses bons mots. Morax trouve cela un peu nul mais il se garde bien de le lui dire

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Morax de...

Les êtres humains: Certains sont doués, ce sont les seuls qui méritent de vivre.

Les animaux: La nature, les plantes et les animaux servent de base à beaucoup d'oeuvres. Ils ne doivent pas disparaître.

La politique: Aucun intérêt.

La violence: Aucun intérêt.

L'ordre et la discipline: Il faut une certaine discipline pour créer, mais uniquement avec soi-même.

Les Prince-Démons: Je déteste ceux qui détruisent (surtout Shaytan). Les autres sont OK.

Les serviteurs: Je ne prends que les meilleurs de chaque genre artistique. Les autres ne restent pas longtemps à mon service.

Grades accordés par Morax

Chevalier de l'imagination morbide: Ce talent permet d'apprécier automatiquement toute oeuvre d'art (et déclencher le pouvoir qui y est associé si tel est le cas).

Capitaine de l'inspiration ultime: Ce talent permet de connaître immédiatement la valeur d'une oeuvre que le personnage étudie au moins 5 minutes (ceci permet aussi de détecter un faux).

Baron du génie démoniaque: Ce talent permet d'utiliser son pouvoir d'Oeuvre d'art en y associant n'importe quel pouvoir démoniaque (même exclusif) au niveau +3. L'inspiration vient de Satan lui-même.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Bifrons, Haagenti.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Abalam, Andrealphus, Beleth, Kobal, Nisroch, Nybbas, Shaytan, Valefor, Vephar

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un graffiti de Boxer, (2) Une diapo de Kiki Picasso, (3) Un dessin de Var Anda, (4) Un sac amoureux peint par Urbano, (5) Une porcelaine trempée dans du goudron par Salvador Dali, (6) La Joconde.

3 Mai 1991, USA

Après des années de pollution télévisuelle, Morax laisse tomber son principal cheval de bataille, son petit chouchou de toujours.

C'est les yeux chargés de larmes et des sanglots dans la voix qu'il annonce au conseil réunissant tous les Prince-démons que sa série télévisée favorite s'arrête.

Dallas n'est plus...

NISROCH

Prince des Drogues

Dans les pin's, t'as une espèce de drogue qui fait que faut que tu en rachètes coûte que coûte!

"M'en fous, je suis trop malheureuse ! Je vais me suicider, et comme ça, eh ben ils seront bien embêtés ! Ils pleureront mais ça sera trop tard... Et moi je rigolerai bien quand je serai morte...."

"Bonjour ! Dis moi, pourquoi est-ce qu'une jolie petite fille comme toi verse de grosses larmes ? Tu t'es fait mal ?"

"Non, mais aujourd'hui c'est mon anniversaire et moi je voulais un gâteau aux fraises parce que moi j'aime bien les fraises et ils ont dit non que ça serait un gâteau au chocolat parce que tout le monde aime le chocolat et même que c'est pas juste parce que moi je déteste le chocolat et c'est mon anniversaire et moi je voudrais des fraises et..."

"Oui oui, je vois, je vois. Ecoute Lisette... Je peux t'appeler Lisette ?"

"Ben je m'appelle Angélique..."

"Je préfère Lisette, si ça ne te fait rien. Tu veux faire une bonne farce à tes parents, pour te venger ? Le gâteau, vous l'achetez ou c'est ta mère qui le fait ?"

"C'est ma maman qui le fait."

"Alors voilà. Tu vois cette jolie poudre ? Tu vas la mettre dans la farine pendant que ta maman regarde pas. Tu verras, ça va être drôlement rigolo, ce soir..."

"Et alors, mon papi il a pris ma mamie pour un gros crabe bleu avec des pinces molles et il a crié et il est allé chercher la carabine, et pendant ce temps Maman elle était toute nue sur la table et elle faisait de drôles de choses avec le rouleau à pâtisserie et Papa il a pris la fourchette et il a tapé sur Julien dans la figure et c'était pas beau à voir, et Julien il hurlait et il disait des trucs je comprenais pas c'était pas du français et alors après Papi il a tiré sur Mamie et elle a toute explosé et ils ont mis le bébé dans la couscoussière et... Hein ? Moi ? Ah non, moi je déteste le chocolat."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	5	6	4	2	46

Talents: Chimie+3, Discussion+2, Esquive+3, Espagnol+1, Français+1, Anglais+1, Portugais+1, Arme de poing+2.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Volonté +3 (141), Douleur+1 (144), Paralysie+1 (163), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+2 (331), Accoutumance+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure de trip artificiel	+1
Par personne rendue accro	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Absorption de volonté	141
2	Absorption de douleur	144
3	Poison	161
4	Rock-Star	232
5	Politicien	563
6	Accoutumance	Spécial

Accoutumance (Volonté)

Ce pouvoir est vraiment très amusant. Il permet de rendre la victime dépendante d'une substance donnée (que le Démon fait absorber à la victime quand celle-ci dépense les 5PP nécessaires). Si la victime rate son jet de résistance (Volonté), elle devient "accro" après (10-Résultat des unités) jours (à raison d'une prise par jour). La substance fautive n'a pas besoin d'être une drogue (on peut, par exemple, rendre "accro" un être humain aux graines de tournesol ou aux calamars en boîte).

Promotion: Nisroch est devenu Prince-Démon en 1969 pendant le festival de Woodstock.

Apparence et comportement: Nisroch est le surdoué de l'Enfer. Chargé vers la fin du 19ème siècle de s'occuper d'un vice extrêmement peu répandu, il a réussi grâce à son intelligence et à son fidèle compagnon Trads à transformer le passe-temps marginal de bourgeois en mal d'émotions en fléau planétaire. Entouré et secondé par une solide équipe de Démons relativement stable, il a si bien réussi dans sa mission, que Satan l'a nommé Prince-Démon, pour le plus grand plaisir de certains et le plus grand déplaisir d'autres. Notez aussi que ce Prince reste en permanence sur terre ce qui est un peu inhabituel pour un Démon de son rang. Il est respecté et craint par les autres Princes pour son intelligence et la froideur quasi-robotique avec laquelle il agit (Malphas le surnomme Spock, c'est dire!). Il dirige un empire monstrueusement puissant qui brasse autant d'argent en un an que le budget total de la France en deux, et est implanté aux plus hauts niveaux politiques et financiers.

Rôle: Lisez les journaux pour constater l'étendue du désastre. Qui d'entre vous n'a pas au moins une fois fumé un joint? (NDC: Moi! A part les graines de tournesol et les calamars en boîte)

Possibilités d'intervention: 5

Ce que pense Nisroch de...

Les êtres humains: De superbes jouets, facilement manipulables. En les voyant, on se demande comment IL a pu les faire à son image.

Les animaux: Inintéressants, à part comme cobayes.

La politique: Une merveilleuse invention qui permet de mieux contrôler les humains.

La violence: C'est un bon moyen de résoudre certains problèmes. Ne pas dépasser la dose prescrite.

L'ordre et la discipline: Pour qu'une organisation comme la mienne fonctionne, il en faut croyez moi.

Les Prince-Démons: Sans commentaire.

Les serviteurs: Ce sont les rouages de ma gigantesque machine, ils doivent faire ce que je leur ordonne.

Grades accordés par Nisroch

Chevalier du joint: Tout Démon de ce grade sait reconnaître, en un seul regard, si une substance donnée est une drogue ou pas, son degré de pureté et sa région de provenance.

Capitaine des junkies: Un Démon de ce grade est immunisé aux effets létaux des drogues (donc... Les overdoses) A noter qu'il est encore sensible aux autres effets (donc... Aux trips).

Baron des dealers: Un Démon de ce grade peut, en un coup d'oeil, savoir si une personne est "accro" à une drogue. Il peut aussi déterminer la régularité des prises et leur nature.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Nybbas.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Abalam, Andrealphus, Asmodée, Bebeth, Crocell, Malthus, Valefor, Vapula.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une boîte de calamars cuisinés à l'américaine, (2) De l'herbe, (3) Dix grammes de coke, (4) Dix centilitres de PCP, (5) Un litre de LSD, (6) Une tonne de coke.

NYBBAS

Prince des Médias

- Partout, partout, on ne voit que des images de guerre!
- Moi je lis l'Equipe.

Le petit homme tira, tira plus fort et bascula brusquement en arrière. Il fit volte-face dans sa chute et retomba lourdement à plat ventre. Il poussa un petit cri quand l'humérus brisé lui entailla un peu l'épaule. Il se releva, le visage cramoisi, et se mit à hurler sur les hommes hébétés qui creusaient juste à côté.

- Merde, je vous avais dit de bien creuser sur les côtés et de les détacher avec une pelle, sinon ça reste collé au bois! Bon, tant pis, enlevez lui l'autre bras, ça nous fera des handicapés.
- Qu'est ce que je fais du gamin là?
- Laisse tomber, tu vois bien qu'il est trop avancé. Ok, prenez-en encore trois ou quatre et on y va. On fait deux voyages, sinon ça va dépasser.

Dix minutes et deux kilomètres plus loin...

- Allez, on se dépêche, vous me déchargez tout ça et on se les aligne côte-à-côte. Paulo, tu as pris les outils? Les pleureuses, vous vous éparpillez autour et vous attendez mon signal.
- Les tisonniers sont chauds, chef...
- Heu... Voyons voir. Tu en crâmes deux-tiers bien profondément, et juste une brûlure ou deux sur les autres, vise bien les seins, les couilles, et les visages. Après, tu frottes un peu de terre dessus pour que ça fasse pas trop récent. Paulo, viens par là.
- Oui, je fais quoi?
- Tu prends une massette et tu me casses des bras, des jambes, des doigts, et des nez. Non, laisse tomber les doigts, on a plus le temps.

Il monta sur un tas de cadavres pas encore étalés et s'adressa à son équipe d'une voix puissante:

- Ils arrivent dans une demi-heure, on s'active un peu, s'il vous plait. C'est bon les pleureuses, on vous a distribué vos lacrymos? Ok super, ça roule, on finit ceux-là et on est prêts.

Journal de 20h - La Cinq

"Nous apprenons à l'instant qu'en Roumanie, des charniers viennent d'être découverts et mis à nu. Les images que vous allez voir sont terribles et montrent la portée de l'horreur qui sévissait sous la dictature communiste de Nicolae Ceausescu. En direct de Timisoara..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	2	6	45

Talents: Discussion+3, Baratin+2, Savoir-faire+3, Séduction+2.

Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Polymorphe+3 (266), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+0 (331), Message subliminal (Spécial).

Récupération:

Pour trois heures passées à regarder la TV +1
Pour six heures passées à écouter la radio +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Présentateur TV	233
3	Polymorphe	266
4	Vérité	316
5	Communication	344
6	Message subliminal	Spécial

Message subliminal*

Ce pouvoir est très similaire à celui de Morax. Il permet de lier un pouvoir à une oeuvre audiovisuelle, visuelle ou audio (film, clip, chanson etc...). Il dépense le double du coût normal du pouvoir. Le pouvoir affectera le premier être humain à comprendre (réussir un jet de Volonté "Moyen") le message. Les pouvoirs utilisables sont laissés à la discrétion du maître de jeu (soyez imaginatifs). L'utilisateur du pouvoir peut, s'il le désire, affecter plusieurs personnes en dépensant plus de PP (Exemple: Un morceau de musique comportant le pouvoir de charme pourra affecter une personne pour 8PP, deux pour 16PP et 3 pour 24PP).

Promotion: Nybbas devint Prince-Démon en 1884, lorsqu'il inventa avec quelques alliés humains la télévision.

Apparence et comportement: Nybbas est très diplomatique. Pour lui, tout est beau, tout le monde est gentil et tout se passe pour le mieux. Il est pire que la plupart des présentateurs de jeux TV et sa grande spécialité reste son hypocrisie. Il est sympathique avec tout le monde et (même s'il le pense) ne dit jamais de mal de personne.

Rôle: Satan utilise Nybbas pour tout ce qui touche à la communication (beaucoup) et les arts (peu). Il est responsable de la House-Music, de Guns n' Roses, de Champs Elysées, d'NRJ, du Juste Prix et même du Grand Bleu (en co-production avec Vephar). C'est dire s'il craint!

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Nybbas de...

Les êtres humains: Ils sont très sympathiques. Je les aime tous très forts.
Les animaux: Ce sont de superbes créatures que d'autres nous envient.

La politique: Rien de tel pour vous faire des amis, croyez-moi.

La violence: L'important c'est de participer.

L'ordre et la discipline: Je suis secondé par des artistes très professionnels.

Les Prince-Démons: Ce sont tous de grands amis, sans lesquels l'Enfer ne serait pas ce qu'il est. Je leur dois beaucoup.

Les serviteurs: De biens beaux alliés comme on aimerait en voir plus souvent.

Grades accordés par Nybbas

Chevalier de l'Acid House: Tout Démon de ce grade disposera d'une heure de TV (ou de radio) par semaine (en tant que présentateur, acteur, musicien, invité etc...). Le personnage devra sûrement utiliser un pouvoir de "Polymorphe" pour prendre plusieurs rôles sans que cela semble louche.

Capitaine des Youyous: Tout Démon de ce grade verra sa caractéristique d'Apparence augmenter de 1 point vis à vis de tous ceux qui suivent les modes (c'est à dire 75% des jeunes).

Baron-Chevignon: Tout Démon de ce grade aura la faculté d'utiliser son pouvoir "Message subliminal" sur dix personnes pour le même coût (Exemple: Charme, 8PP pour 10 personnes, 16PP pour 20 personnes, 24PP pour 30 personnes).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Baal, Bifrons, Furfur.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Asmodée, Baalberith, Kobal, Kronos, Mammon, Morax, Nisroch, Scox, Vapula.

Allié: Andrealphus.

Composantes d'invocation: (1) Une question facile, (2) Une télévision couleur, (3) Cinq mille Francs, (4) Une Fiat Panda, (5) Un voyage au club med., (6) La vitrine en entier.

21 Mars 1991, France

Lassé de son extrémisme, Satan demande aux Princes de se charger de Monseigneur Lefebvre. Nybbas réussit à le faire condamner à 8.000 Francs d'amende pour "incitation à la haine raciale".

Des démons aux ordres de Baal se chargeront de le rayer définitivement de la carte quatre jours plus tard...

OUIKKA

Prince des Airs

Y gratte les petits bouts rouges des allumettes pour faire des bombes, j'ose pas l'interdire, je l'ai que le mercredi...

Ca, ça ne se faisait pas du tout, et ils allaient payer. Ces bouffons du FLNC avaient informé le gouvernement britannique de l'emplacement d'un camp d'entraînement de l'IRA en Lybie. On les avait gentiment invités à des stages d'entraînement au combat urbain, et c'est comme ça qu'ils les remerciaient?

Francis fut informé de l'arrivée de son futur compagnon de vengeance, un Démon de chez Ouikka. Il n'en avait vu un qu'une fois qui était venu prendre des vacances bien méritées en Irlande après l'histoire de la rue de Rennes.

Au premier abord, il fut déçu par l'apparence du Démon. Un boudin de quarante ans affublé de lunettes type mouche à merde. Mais comme au bout d'une heure, il en avait appris autant sur les détonateurs à mercure qu'en trois ans passés à l'IRA, il décida de commencer à la considérer.

Arrivés à l'aéroport, Girda (c'était son doux patronyme) sortit un Desert Eagle calibre .50 de la boîte à gant. Elle se le scotcha dans l'entrejambe et rabattit sa robe longue d'un goût terriblement douteux.

"Mais qu'est ce que tu fais? Ca va pas?"

- Toi, tu es un peu gentil pour ton âge...

Ils prirent le vol de 13h à destination de Bastia, et Francis serra très fort les fesses au moment où ils passèrent sous le portillon de détection.

Girda balaya rapidement l'habitacle du regard avant de choisir un beau brun-mal rasé-lunettes de soleil-moquette au plexus, Corse à n'en pas douter. Elle fit signe à Francis de venir se placer derrière elle, ce qu'il fit sans discuter. Le vol se passa sans problème, mais juste avant l'atterrissage, Girda se pencha vers le Corse et lui murmura quelques phrases à l'oreille.

Le Corse était tout raide. Au moment où les roues miaulèrent sur la piste, il se leva, l'air hébété.

"La Corse est grande, la Corse sera indépendante!"

"FLNC!" hurla t-il, et de vider son chargeur sur l'assistance d'abord médusée, puis hystérique.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	5	5	3	4	38

Talents: Démolition+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+3, Esquive+3, Discussion+3, Baratin+2.

Pouvoirs: Onde de choc+3 (124), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+3 (331), Vol+3 (332), Disparition (Spécial).

Récupération:

Pour 10 personnages tués dans un attentat (mis en place par le perso)	+2
Par personne prise en otage et séquestrée pendant au moins une journée	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Onde de choc	124
2	Invisibilité	261
3	Détection du danger	315
4	Téléportation	331
5	Vol	332
6	Disparition	Spécial

Disparition

Ce pouvoir coûte 1PP par utilisation et permet de faire disparaître, en une seconde toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes dans une sorte d'univers parallèle et de le faire ressortir en une seconde, exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaîtra durant au maximum une heure et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de 5 objets en même temps (et, bien sûr, pour 1PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque chargeur supplémentaire aussi.

Promotion: Ouikka était un Démon de Grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1998 après avoir fait exploser un Boeing au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes.

Apparence et comportement: Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un européen à la peau mate et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc...). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle: Le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez

crain par les autres princes, surtout ceux qui font de la politique (Malphas, etc...) et qui ne considère par le terrorisme comme une forme de contestation acceptable.

Ce que pense Ouikka de...

Les êtres humains: Ce sont des victimes rêvées.
Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: C'est le moteur de mon action sur terre. Une excuse pour tous mes crimes.

La violence: Un moyen d'expression !

L'ordre et la discipline: Utile quelquefois. Un frein à mon développement sur terre la plupart du temps.

Les Princes Démons: Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.

Les serviteurs: Ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka

Chevalier des géôliers: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langage au niveau +0).

Capitaine des terroristes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent "Démolition" au niveau +3.

Baron des attentats: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Hostile: Kronos, Andromalius, Andrealphus, Beleth, Malphas.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Furfur, Baal, Belial.

Allié: Crocell, Haagenti, Kobal.

Composantes d'invocation: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) Un pain de TNT, (4) Dix kilos de C4, (5), Cinquante kilos de nitroglycérine, (6) Une tonne de Semtex.

SAMIGINA

Prince des Vampires

Quand je sens de l'ail, je bande, je te jure que c'est pas des conneries, trouve-moi de l'ail et tu vas voir !

Comme d'habitude ces soirs-là, j'essayais de noyer mon mal-être dans l'alcool d'une boîte à la mode, une caverne assourdissante puant l'hypocrisie et la concupiscence, quand elle est apparue. Image éclatante de pureté dans l'explosion du show laser, le reflet de ses cheveux blonds allume mes sens. J'ai bien pensé ne pas bouger, boire à m'assommer, mais le destin habitait dans cette cave. Alors je me suis levé.

A l'extérieur, personne, évidemment. Comme avalée par la nuit. Pourtant, ce frou-frou de lamé... Je le suis et je tourne au coin. Et je la vois. Elle m'a attendu (présomption?) et me vire son regard espièglement bleu au fond de la rétine. Je la connais... Mais on la disait morte, suicidée...? Illusion, imagination, simple ressemblance due à l'alcool et au désir montant. Avant de repartir enveloppée d'un rire, elle me fait un signe ambigu de la main. Le jeu s'annonce corsé. Je brûle. Sur ses traces, je franchis un porche. Un crissement dans mon dos: il est trop tard, le choc mat à la base du crâne, le trou noir, l'inconscience...

Quand je reviens à moi, je suis enchaîné, mais de toutes les étoiles qui dansent devant mes yeux, elle reste la reine. Malgré la douleur derrière ma nuque, malgré le métal qui entaille mes poignets, je la dévore des yeux: oh non, ce n'est pas un sosie, c'est elle, c'est bien elle, aussi belle qu'il y a trente ans, quand elle était au zénith de sa féminité. Elle s'approche, se penche et me sourit, découvrant ses crocs si blancs, si fins, si fragiles...

- Oui, toi aussi tu me connais. Et toi aussi tu me désires, tout comme je te désire. Et comme tous mes amants depuis ma prétendue mort, je vais te dire ce qu'il m'est arrivé.

J'étais belle, tous les hommes me désiraient et les femmes se mordaient les poings de jalousie. Alors j'ai accepté le don ténébreux: je ne suis pas morte et je n'ai plus vieilli alors que je devrais avoir 62 ans. Aujourd'hui, j'ai toujours 32 ans et je n'ai pas besoin d'hypnotiser mes amants pour les fasciner. Bien sûr, en échange, il faut que je vous tue. Mais c'est pour pouvoir être toujours aussi désirable. Et la bosse qui déforme ton pantalon me dit clairement que tu me préfères vampire que suicidée!

"Putain, je bande comme un Turc et je vais me faire sucer par Marilyn! Le sang, soit, mais sucer!"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	2	2	5	55

Talents: Discrétion+1, Esquive+1, Savoir-faire+3, Séduction+3.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Griffes+1 (113), Charme+3 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261), Forme gazeuse+3 (263), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+2 (331), Vol+3 (332), Ancienne mode (615), Baiser vampirique+3 (Spécial).

Récupération:

Pour six heures passées à dormir dans un cercueil +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dents	111
2	Charme	131
3	Forme gazeuse	263
4	Vol	332
5	Vampire	521
6	Baiser vampirique	Spécial

Baiser vampirique (Force)

Ce pouvoir permet de "pomper" du sang d'une victime volontaire (ou charmée). Elle perd alors un point de Force (définitif) et le personnage gagne autant de PP que le résultat des unités (pas de jet de résistance possible). Les PP au-dessus du maximum devront être dépensés avant la prochaine utilisation de ce pouvoir.

Promotion: Samigina est passé Prince-Démon (alors qu'il avait commencé sa carrière comme un tout petit mort-vivant de rien du tout) en 1462, lorsque que Vlad "Empaleur" Tepes créa grâce à ses pratiques judiciaires discutables la renommée des vampires et lui donna surtout ses lettres de noblesse.

Apparence et comportement: Samigina se présente comme un vampire tout à fait conventionnel. Habillé le plus souvent d'un costume très vieillot, d'un chapeau haut-de-forme, d'une cape rouge et noire et d'une canne-épée dorée et incrustée de pierres précieuses. Il était, il y a bien longtemps, un mort-vivant. Sa grande intelligence, son manque de scrupules et son ambition lui ont fait gravir les échelons de la hiérarchie Démoniaque. De Familier il est passé Démon puis, vers la fin du vingtième siècle, Prince-Démon.

Rôle: Satan apprécie les capacités de Samigina à ses vrais valeurs et aime bien discuter avec lui et jouer aux cartes. Il apprécie aussi sa façon de jouer de l'orgue. En résumé, Samigina est un peu le "Serviteur classe" de Satan, même si ça le dérange quelque peu.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Samigina de...

Les êtres humains: Ils me servent de nourriture. Je préfère tout de même les jeunes femmes.

Les animaux: J'aime les loups, les chauve-souris et les autres créatures de la nuit. Les autres m'insupportent.

La politique: Si cela permet de monter encore en grade, c'est OK; Sinon, ça ne m'intéresse pas.

La violence: Si tuer des gens est considéré comme de la violence, je suis pour!

L'ordre et la discipline: Je ne suis pas un tyran pour mes Serviteurs. J'essaie même qu'ils ne soient pas méprisés par les Démons de rangs supérieurs qui suivent un autre Prince-Démon.

Les Prince-Démons: Ils ne m'intéressent pas. J'aime bien Bifrons. J'étais sous ses ordres dans ma jeunesse et il a tout fait pour que je devienne Prince-Démon. Très sympa!

Les serviteurs: Ceux qui sont intelligents graviront les marches de la hiérarchie Démoniaque comme je l'ai fait avant eux. Les autres devront évoluer ou mourir.

Grades accordés par Samigina

Chevalier des Carpathes: Un Démon de ce grade peut connaître à tout instant la position exacte de la dernière personne qu'il a mordu (avec son pouvoir "Baiser vampirique").

Capitaine de la Roumanie: Un Démon de ce grade peut contrôler un loup pour 1PP par minute et ce, dans un rayon de 5 mètres.

Baron des armées vampiriques: Un Démon de ce grade peut transformer une victime en utilisant son pouvoir "Baiser vampirique" au moment où son utilisation tue la personne. La victime devient vampire 2D6 heures après avoir été mise en terre à moins d'avoir la tête coupée et la bouche remplie de gousses d'ail.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Vephar.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Baal, Bifrons, Gaziél, Malthus, Shaytan.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Une cape noire et rouge, (2) Un rat, (3) Un Cercueil, (4) Un loup, (5) Dix litres de sang humain, (6) Cent litres de sang humain.

SCOX

Prince des Ames

- J'y comprends rien à la franc-maçonnerie.
- Je t'expliquerai...
- T'y connais?
- Chut...

Quel est ton Dieu, quel est ton but?
Cotise, cotise pour la Terre Promise.

Aéroport de Houston, Texas, 18 août 1992.

Les deux hommes qui viennent de débarquer en Ray-Ban, costume croisé et mocassins cirés passent inaperçus dans la foule des touristes. On dirait deux mauvais businessmen. Ou deux espions ayant mal lu le manuel. Sans un mot, ils montent dans la limousine noire, s'installent dans le luxe mou de la banquette de cuir et attendent d'être arrivés à destination.

Astrodôme de Houston, Texas, 18 août 1992.

C'est dans une salle de réunion discrète et sans surprise qu'ils sont impatientement attendus par l'homme pour lequel ils bossent. Et auquel ils doivent rendre des comptes.

- Vous êtes ponctuels, comme toujours. Alors, où en êtes-vous?
- Commençons par les plus gros. Pas de problème avec les époux Moon, qui rêvent toujours d'anéantir l'empire communiste, "incarnation de Satan": une certaine convergence de vues vous assure les voix de leurs disciples. Depuis la condamnation pour espionnage administratif et vol de documents, l'Eglise de Scientologie n'est pas au mieux de sa forme, mais tant que des gens comme John Travolta ou Al Jarreau lui feront de la pub, vous n'aurez pas de souci à vous faire. En revanche, Krishna nous pose des problèmes: sortis de leur ashram, rien ne les intéresse. Pas de panique cependant: nous tenons un des gourous par la peau des couilles, il donnera les consignes adéquates.
- Quoi d'autre?
- Une filiale du KKK, le Club des Surhommes U-Xul-Klub, qui veut diffuser sa "religion des surhommes", imposer la paix mondiale grâce à la Force Spatiale Extraterrestre et construire une Arche de Noé-Ovnis. Pas de problème tant que vous combattrez et excluez communistes, homosexuels et minorités ethniques.
- Merci Messieurs.
- Bon courage pour novembre, Monsieur le Président.

De retour vers l'aéroport.

- Qu'est-ce qu'il nous reste?
- Zen Macrobiotique, Family of Love, Eglise Universelle de Dieu, Ananda Marga et le Proutiste Universel.
- Tu sais où il habite Bill Clinton?

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	2	2	2	5	51

Talents: Baratin+3, Discussion+3, Tactique+2, Stratégie+2, Savoir-faire+1, Séduction+2.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+3 (322), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+2 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Contrôle des humains+3 (361), Possession+3 (Spécial).

Récupération:

Pour vingt êtres humains priant à ses côtés +1/heure

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Télépathie	321
3	Dialogue mental	322
4	Serviteur classe	541
5	Humains	361
6	Possession	Spécial

Possession (Volonté)

Ce pouvoir permet de faire entrer l'âme d'un Démon mineur (encore moins puissant qu'un familier) dans le corps d'un humain volontaire. L'utilisateur de ce pouvoir perd définitivement 1PP (tout du moins jusqu'à la mort du possédé). Le Démon mineur possède les caractéristiques suivantes:

Caractéristique	Talents	Pouvoirs	Récupération
12(4)	5(+2)	1(+0)	1/12 heures

Officiellement, les serviteurs ne sont pas reconnus dans la hiérarchie Démoniaque. Ils sont uniquement sous les ordres de leurs créateurs et ne peuvent jamais devenir des familiers à part entière ni obtenir d'autres pouvoirs.

Promotion: Scox est passé Prince-Démon en 1916 après avoir édité "Introduction à la psychanalyse" de Freud.

Apparence et comportement: Scox ne descend presque jamais sur terre et n'a donc pas de forme définie. Lorsqu'il intervient, il envoie le plus souvent des êtres humains possédés. C'est Scox qui s'occupe de toutes les sectes Sataniques de la terre et autant dire qu'il a du pain sur la planche. Son réseau d'information est très important. Le fait que Satan ne lui accorde pas assez de pouvoir le rend aigri et il est toujours prêt à démontrer sa puissance, même si c'est en enfonçant un autre Prince-Démon.

Rôle: Satan estime que les sectes Sataniques sont un peu son fan club sur terre. Il n'accorde donc pas grand intérêt à Scox et le méprise même ouvertement dans les réunions qu'il organise (et il a tort!).

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Scox de...

Les êtres humains: Ceux qui ne vénèrent pas Satan doivent mourir, les autres aussi, mais un peu plus tard.

Les animaux: Aucun intérêt, ils n'ont pas d'âme.

La politique: Très important lorsque l'on tente de comprendre les humains.

La violence: Nécessaire.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Prince-Démons: Je n'ai pas de relations avec eux. Ils ne m'intéressent pas.

Les serviteurs: Les Démons me servent et m'aident de leur mieux. Les serviteurs humains doivent de toute façon être tués un jour ou l'autre (le pouvoir leur monte à la tête).

Grades accordés par Scox

Chevalier de la possession: Ce pouvoir permet au Démon qui le possède de déterminer immédiatement le rang (possédé, familier, mort-vivant, Démon) de tout être humain qu'il observe.

Capitaine des armées humaines: Ce pouvoir permet au Démon qui le possède de ne dépenser qu'un demi PP par être humain possédé sous ses ordres (il faut, bien sûr, posséder le pouvoir "Possession").

Baron de la communion démoniaque: Ce pouvoir permet au Démon qui le possède de fabriquer des familiers à l'aide de son pouvoir de "Possession" et pour la modique somme de 2PP (perdus définitivement).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Haagenti, Kobal.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Abalam, Andrealphus, Baal, Beleth, Furfur, Malphas, Nybbas.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un carnet d'adresses, (2) Un minitel, (3) Un être humain, (4) 10 êtres humains, (5) 100 êtres humains, (6) 1000 êtres humains.

3 Août 1991, Paris

Au bois de Boulogne, le camping sauvage de jeunes venus de l'Est est placé sous surveillance. Ils avaient juste de quoi visiter les musées et faisaient parti d'une secte pro-démoniaque très connue en Roumanie. Des scouts avaient donné l'alerte après avoir assisté au sacrifice d'un poulet. Les forces de l'ordre (et quelques Soldats de Dieu comptent bien y mettre un peu d'ordre.

SHAYTAN

Prince de Laideur

Les conseils pour rester belle, ça marche moins que les conseils pour rester bossu.

- "Dis voir, p'tit gars : tu fais cette tête là à cause d'un pari ou c'est de naissance ?"

- "Saloperie, suppôt du Malin ! Résidu de fausse-couche !! Orduuure!!!"

La voix se cassa sur la dernière syllabe, achevant sa litanie hystérique en un petit rot sec, un tantinet ridicule... Elle se pencha, ramassa une pierre tranchante et la jeta en direction de la chose ...

Le caillou atteint sa cible, qui encaissa, habituée à déchaîner les foudres de ses congénères - mais appartenaient-ils vraiment à la même espèce ? Elle venait à en douter, fuyant une fois encore, pour ne pas périr lapidé, ou brûlée vive, par ceux qui l'accueillaient dans un premier temps, comme pour mieux la rejeter ensuite, son horrible différence révélée...

La nuit tombait, et le brouillard envahissait les rues de Londres, lèpre grouillante montant à l'assaut des murailles bourgeoises, refermées comme autant d'écrins précieux. Elle trembla, et s'ébroua, resserrant le plaid qui lui masquait en partie le visage.

Son heure commençait : la nuit était son domaine, elle en était la Reine.

Qui d'autre que les difformes, les malades, les monstres, pouvait désirer déambuler ainsi dans les rues humides, à la seule lueur des becs de gaz, s'offrant à l'avidité du fog ?

Elle s'apprêtait à braver une nouvelle fois son "royaume", quand elle vit les lumières.

C'était une série de roulottes, garées en cercle serré au centre d'un terrain vague.

- "Alors, la belle, on espionne ?"

Elle avait sursauté comme sous la morsure d'une vipère. L'homme était grand, très grand. Immense, en fait. Et immensément laid. Il souriait, approchant.

- "N'aie pas peur, la belle, je ne suis que la bête..."

Il était tout contre elle maintenant, et se penchait, soulevant le voile...

Ses yeux brillèrent en la révélant, et le feu de la convoitise y brûlait.

- "Comme tu es... **VIENS** nous rejoindre... Il nous **fallait** une femme comme toi..."

Jamais on ne lui avait parlé ainsi.

Jamais on ne l'avait regardée ainsi.

Elle suivit l'homme en pleurant, pénétrant le cercle des roulottes, rejoignant ceux qui la verraient différente, qui l'accueilleraient, l'accepteraient...

La nuit leur fut comme un manteau de quiétude. Elle pouvait sentir ses larmes rouler sur son visage, tandis qu'on posait sur elle des regards amicaux, sincères, presque amoureux. Dehors, la lumière des lanternes faiblit, n'éclairant plus les ruelles pavées et humides. Seule restait visible la roulotte principale, et son annonce colorée, criarde :

*"Doctor Shaytan's Flying Circus :
Come and see our thrilling freaks !!!
Entertainment guaranteed"*

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	3	3	3	1	56

Talents: Médecine+1, Vivisection+3, Lance-flammes+2.

Pouvoirs: Apparence+2 (146), Vieillesse+3 (153), Laideur+3 (156), Acide+3 (165), Douleur+2 (166), Armure+3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+2 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Décrépidité+3 (Spécial).

Récupération:

Par personne rendue laide (ou défigurée)* +1

*: Sans utiliser le pouvoir "Décrépitude" qui n'est malheureusement pas permanent.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Apparence	146
2	Vieillesse	153
3	Laideur	156
4	Douleur	166
5	Armure	211
6	Décrépitude	Spécial

Décrépitude (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 5PP de rendre très laid et très vieux une victime (elle est affectée par les pouvoirs 153 et 156 en même temps et sans dépense de PP supplémentaires). Un jet de résistance (Volonté) est possible. La perte d'apparence est immédiate. Le seul défaut est que cette transformation n'est que visuelle (pour le vieillissement) et qu'elle ne dure que (Résultat des unités) jours.

Promotion: Shaytan est passé Prince-Démon à la naissance de Serge Gainsbourg (le 2 Avril 1928).

Apparence et comportement: Shaytan apparaît la plupart du temps sous la forme d'un être humain déformé par la maladie (gangrène faciale, verrues, furoncles, boutons purulents etc...) ou par un accident (grand brûlé, noyé rempli d'eau etc...). Il est très bavard et ne supporte pas que l'on se moque de son apparence (ou que l'on en soit gêné). C'est un grand copain de Malthus avec lequel il passe beaucoup de temps.

Rôle: Satan donne à Shaytan les mêmes missions qu'à Malthus. De plus, ses pouvoirs lui permettent aussi de punir des êtres humains trop bien servis par le sort et qui ne respectent pas les préceptes du malin.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Shaytan de...

Les êtres humains: Ce sont sans aucun doute les êtres les plus laids qui soient, à part peut-être les accidentés de la route, les malades incurables et les grand brûlés.

Les animaux: Bof! Je n'aime ni les oiseaux, ni les félins aux pelages multicolores. J'aime bien les insectes.

La politique: Je laisse cela à Malthus, c'est lui qui s'en occupe.

La violence: Pas vraiment utile sauf lorsqu'elle sert à créer des "chefs-d'oeuvre". Par exemple: Le napalm, les armes chimiques et l'acide.

L'ordre et la discipline: Pas utile, vu le nombre limité de mes serviteurs.

Les Prince-Démons: Malthus est mon grand camarade de jeu. Nisroch et Vapula sont cools. Le seul qui m'énerve c'est Andrealphus... Un vrai pédé.

Les serviteurs: Ils sont peu nombreux mais arrivent quelque fois à être plus laids que moi! Un comble...

Grades accordés par Shaytan

Chevalier du furoncle: Ce grade permet au Démon qui l'obtient de faire apparaître un gros bouton sur la figure de n'importe quelle personne qu'il regarde (pour 1D6 minutes).

Capitaine des lépreux: Ce grade permet au Démon qui l'obtient de diagnostiquer la (ou les) maladie(s) dont souffre un être humain qu'il touche.

Baron de l'eczéma: Ce grade permet au Démon qui l'obtient de rendre quelconque (Apparence:2) toute personne qu'il touche (pour 1D6 jours).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andrealphus.

Hostile: Belial, Morax, Nybbas, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Baal, Beleth, Bifrons, Caym, Crocell, Haagenti, Malthus, Nisroch, Samigina, Uphir.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un bouton d'acné, (2) Une bouche sans dents, (3) Un acarien en gros plan, (4) Un malade victime d'une gangrène faciale, (5) Un monstre de cirque (style Elephant Man), (6) Dix monstres de cirque.

2 Mars 1991, Paris

62 ans après son avènement en tant que Prince-Démon, Shaytan a pleuré aujourd'hui la mort de son protégé de toujours: Lucien Gainsbourg, alias Gainsbourg. Son œuvre restera gravée dans toutes les mémoires et est le symbole de la puissance du Prince qui s'est penché sur son berceau et qui en a fait une star.

UPHIR

Prince de la Pollution

Elle est tellement près de sa maison, la décharge publique, qu'on dirait une décharge privée.

"...une des premières entreprises françaises a avoir remplacé le CFC par un gaz propulseur inoffensif pour la couche d'ozone. Avec plus de vingt pour cent du marché national des aérosols. C'était Luc Nasout, en direct de l'usine de Crèont sur Yvette."

Olivier se redressa d'un coup dans son canapé. Cette fois, il l'avait trouvé son gros coup. Il allait se débrouiller pour que l'entreprise continue à remplir ses bombes de CFC, mais sans qu'elle s'en aperçoive, bien sûr.

Il appela de suite trois autres Démons de sa connaissance, qui furent enchantés par son plan. Olivier était bien content de lui, car les grosses catastrophes écologiques étaient toujours réservées aux Démons gradés. En effet, Uphir se doit de retenir ses élans destructeurs, Satan ne lui autorisant que rarement le déclenchement de trucs sympas, genre Tchernobyl, Amoco, and co. Alors pour une fois, il pourrait faire un coup d'envergure, dont Uphir serait sûrement content: c'est vraiment dégueulasse et il ne se ferait pas taper sur les doigts.

Les quatre Démons partirent à la chasse des camions citernes de l'usine, dont ils détournèrent plusieurs convois. Ils vidaient le gaz contenu dans les citernes avant d'aller "acheter" du CFC, avec lequel ils remplissaient les cuves de l'usine d'aérosols.

Tout se déroulant parfaitement depuis une semaine, Olivier décida de joindre l'utile à l'agréable en agrémentant ses longs voyages de la compagnie d'une jeune fille.

"Bon, cache-toi, on arrive à l'usine".

Grande coquine, ladite pute se dit qu'après tout, tant qu'à être pliée en deux, autant que ça serve...

"Arrête tes conneries, c'est pas le..."

Et ce qui devait arriver arriva. Un dos d'âne, un coup de dents malheureux, et c'est un trente-huit tonnes qui se retourne. Suivent les trois autres camions, qui, se percutant l'un après l'autre, s'enchevêtrent en un gigantesque amas de métal en feu. Mais de là à se caramboler juste sous un réservoir de propane, il faut en vouloir.

Il allait se faire engueuleeeeeer...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	2	3	4	1	50

Talents: Chimie+3, Informatique+1, Médecine+1.

Pouvoirs: Acide+3 (126), Acide+3 (165), Douleur+3 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+0 (261), Liquéfaction+2 (264), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Forme gazeuse+1 (263), Vengeance toxique+3 (Spécial).

Récupération:

Par quatre heures de sommeil dans une poubelle (pleine)* +1
Par heure passée dans une baignoire de produits chimiques toxiques* +1

*: Il est conseillé de posséder le pouvoir 212 pour bénéficier pleinement de ce type de récupération sans risques.

Pouvoirs privilégiés:

D6 Pouvoir	Numéro
1 Acide	126
2 Acide	165
3 Immunité aux maladies et aux poisons*	212
4 Liquéfaction	264
5 Industrie	463
6 Vengeance toxique	Spécial

*: Ce pouvoir, donné par Uphir immunise contre tous les effets (poison ou maladie) des produits chimiques (et seulement de ceux là).

Vengeance toxique (Force)

Ce pouvoir change tout le sang du Démon par de l'acide. Chaque fois qu'il perd 1 point de Force (et s'il utilise 1PP), il peut arroser une personne se trouvant à moins de 3 mètres d'un jet d'acide corrosif (Puissance:+6, réduit l'armure de 3 points). Il ne peut pas être soigné normalement mais se régénère à raison de 1 point de force par 24 heures. Le Démon est immunisé aux effets de son propre acide.

Promotion: Uphir est passé Prince-Démon lors de la terrible catastrophe de Bhopal en 1984.

Apparence et comportement: Uphir apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme d'affaire très propre sur lui. Quelquefois, juste pour le fun, il prend la forme d'un géant défiguré armé d'un balai et d'un sceau (d'où le nom du pouvoir spécial). C'est un grand copain de Malthus et de Shaytan. Ils ne ratent jamais une bonne occasion de se moquer d'Andrealphus ou de Morax.

Rôle: Satan utilise Uphir dès qu'il veut créer une diversion ou discréditer une grande entreprise. Union Carbide, la Dioxine et les transformateurs au Pylène, c'est lui! Il est à la fois fou et très intelligent. Si Satan ne le limitait pas, la terre serait, depuis bien longtemps, un désert radio-actif parcouru par des nuages chimiques toxiques et couverts de lacs d'acide.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Uphir de...

Les êtres humains: Ils me servent du mieux qu'ils peuvent (Essence avec plomb, Bombe qui emmerde la couche d'ozone, etc...).

Les animaux: Aucun ne résiste aux produits chimiques. Ils ne servent à rien.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

La violence: Ça ne m'intéresse pas.

L'ordre et la discipline: Ça ne m'intéresse pas.

Les Prince-Démons: Ceux qui détruisent sont mes amis. Les autres n'ont aucun intérêt.

Les serviteurs: Ils pervertissent, salissent, tuent et détruisent tout ce qu'ils touchent.

Grades accordés par Uphir

Chevalier de la Strychnine: Tout Démon de ce grade pourra, en un instant, déterminer le taux de toxicité de tout matériau observé.

Capitaine du Pylène: Tout Démon de ce grade pourra rendre faiblement radio-actif tout objet (ou personne) qu'il touchera, et ceci sans effet grave pour la victime (tout du moins à court terme).

Baron de la Dioxine: Tout Démon de ce grade aura la faculté de rendre inutile tout matériel isolant qu'il touche (masque à gaz, tenue NBC, préservatif).

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Andrealphus, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Baal, Bifrons, Caym, Malthus, Nisroch, Shaytan, Vephar.

Allié: Vapula.

Composantes d'invocation: (1) Une dose de minidoux, (2) Un berlingot d'eau de javel, (3) cent barils de lessive sans phosphate, (4) Dix litres de strychnine, (5) Un transformateur au pylène, (6) Un obus contenant du gaz toxique de combat.

14 Avril 1991, Golfe de Gènes

Une immense colonne de fumée s'élève au-dessus de la mer à quelques milles de Gènes. Le pétrolier chypriote Haven, en feu depuis trois jours, a finalement sombré, suite à une explosion, avec 110.000 tonnes de pétrole. Le Haven a cependant perdu 30.000 tonnes de brut et cette nouvelle marée noire menace la Côte d'Azur. Encore un sympathique attentat signé Uphir !

VALEFOR

Prince des Voleurs

Tu parles que Arsène Lupin de nos jours se ferait tout de suite repérer par les flics, avec sa cape et son chapeau.

C'était une galerie moderne, aux murs blancs et brillants. Sur les toiles s'étalait une sorte de dégradé de bleu, toujours le même, travaillé avec application à l'huile, à l'eau ou au pastel.

"C'est superbe, tout simplement superbe" dit la jeune fille qui était, d'après les souvenirs de Louis, critique artistique dans un canard quelconque. Il avala une deuxième gorgée de champagne.

"Vous avez raison, c'est magnifique." dit-il, sortant son sourire le plus ravageur. "Savez-vous combien de temps il faudrait, en image de synthèse, pour réussir un dégradé pareil ?"

"Non ?"

"Trente secondes." Il s'éloigna vers le buffet, laissant la jeune-fille éberluée. L'organisatrice du vernissage, Yvonne Lien, une femme excentrique d'une cinquantaine d'années, le happa. Elle sentait en lui l'homme fortuné, et ne comptait pas le laisser échapper.

"Que je suis heureuse que vous soyez là ! Vous savez, j'ai enfin réussi à avoir l'accord. Tous les bénéfices de cette soirée seront reversés à Enfants sans Frontières."

Louis leva un sourcil intéressé. Elle continua. "Je compte particulièrement sur ces deux chefs d'oeuvres, là bas. *Dégradés en Ovale*. Ils sont beaux, n'est-ce pas ? A première vue, on les croirait identiques, mais pas du tout... Je compte les vendre 300 000 Frs pièce."

Le temps passa. Louis se promenait, appréciant le buffet, étudiant les tableaux. Vers minuit, un cri s'éleva. "Un tableau ! On a volé un tableau !"

Un des deux *Dégradés en Ovale* manquait. On bloqua les entrées, quelqu'un prévint la police, et les invités furent fouillés consciencieusement. On ne trouva rien. De l'avis de tous, le voleur devait déjà être loin. Louis s'approcha d'Yvonne, qui était effondrée sur un fauteuil, et lui tendit une main secourable.

"Je suis vraiment désolé. Mais ne perdez pas espoir, la police, de nos jours, est vraiment très efficace. Ils le retrouveront. Je dois maintenant partir, mais avant, si cela ne vous trouble pas... je désirerais acquérir le deuxième *Dégradé en Ovale*." D'un bon, Yvonne fut debout, son plus beau sourire aux lèvres. "Bien sûr, mais bien sûr, vous ne le regretterez pas."

Louis s'occupa lui-même de porter son achat, dans le cadre duquel il avait glissé la toile subtilisée, dans le coffre de sa Mercedes.

Il paya avec un chèque en bois.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	5	5	5	3	45

Talents: Acrobatie+3, Esquive+3, Baratin+3, Discrétion+3, Crochetage+3, Manipulation+3, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Sommeil+0 (132), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Multiplication+2 (223), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Caméléon+1 (262), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+1 (313), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Bond+1 (333), Course+1 (334), Ouverture+3 (Spécial).

Récupération:

Par 1000 Francs d'objets volés +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Caméléon	262
3	Danger	315
4	Bond	333
5	Ruse	345
6	Ouverture	Spécial

Ouverture

Ce pouvoir permet au Démon d'ouvrir n'importe quelle porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir le Démon avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir:

Niveau	Type de serrure
+0	Mécanique simple.
+1	Mécanique compliquée (clé bizarre, système de sécurité).
+2	Electronique simple (A carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (A reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Promotion: Valefor passa Prince-Démon en 1900, après avoir volé les prédictions de Nostradamus dans le bureau privé de Yves (voir à ce sujet, la fiche de l'Archange Janus).

Apparence et comportement: Ce Prince-Démon a atteint le stade de Prince il y a à peine vingt ans. Il est donc moins puissant que les autres, mais est l'exemple type de celui qui a réussi avec de l'audace et du culot. Il est un peu le bouffon des autres Princes et ne s'en offusque pas. Il apparaît le plus souvent sur la terre sous la forme d'un gamin ou d'un jeune truand.

Rôle: Satan reconnaît tout à fait les qualités de Valefor et l'utilise au mieux de ses possibilités. Il conçoit et ordonne tous les cambriolages et arnaques importantes de la terre et n'est jamais utilisé si un risque de combat existe.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Valefor de...

Les êtres humains: Ils sont cools, surtout les pauvres. Les autres sont un peu coincés.
Les animaux: Y'en a qui sont sympas. Les singes par exemple, mais ce que je n'aime pas, c'est les chiens de garde.

La politique: C'est quoi ?

La violence: A éviter absolument.

L'ordre et la discipline: Ni Dieu ni maître.

Les Prince-Démons: Ils sont tous plus forts que moi, jamais je ne réussirai à les égarer. Si, si, je vous jure.

Les serveurs: Ce sont bien des mecs sympas. Normal, ils sont de mon côté.

Grades accordés par Valefor

Chevalier des larcins: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de parler par gestes avec d'autres personnages qui connaissent aussi ce langage.

Capitaine des brigands: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de reconnaître la valeur (approximative) d'un objet, simplement en l'examinant.

Baron du crime parfait: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'obtenir une notion (approximative) du passage du temps. Très utile pour les cambriolages réglés à la minute près.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Andromalius, Bifrons, Kronos.

Hostile: Abalam, Baal, Belial, Caym, Crocell, Gaziél, Haagenti, Shaytan, Uphir.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Kobal, Malphas, Mammon, Morax, Nisroch, Nybbas, Vapula.

Allié: Andrealphus, Asmodée.

Composantes d'invocation: (1) Un billet de cent Francs, (2) Dix billets de 100 Francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette Inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.

13 Mai 1991, Paris

Un vol sans précédent à la bibliothèque Cujas attire l'attention sur la désastreuse faiblesse des moyens dont disposent la majorité des bibliothèques universitaires françaises pour assurer leurs locaux et les ouvrages dont ils ont la garde. 145 volumes rares, contenant les minutes des débats parlementaires de la période révolutionnaire de 1789 à 1799, ont été dépecés: il ne reste que la reliure, les 20.000 pages qu'ils contenaient ayant été soigneusement découpées au rasoir. Un beau cadeau de Valefor à Andromalus, vous ne trouvez pas?

VAPULA

Prince de la Technologie

Je suis un homme du XXème siècle, à la maison j'ai un broyeur à merde.

"94-13 Bravo, 94-17 Alpha de Pilote".

- Parlez Pilote.
- 2, rue des petits ponts sur la commune de Valenton. On a perdu le contact avec un ailé au cours d'une enquête.

Quelques minutes plus tard...

- 94-13 et 94-17 sur place. Le numéro deux est un pavillon éclairé à l'intérieur. Une Jaguar est garée devant.
- C'est le véhicule de l'ailé. Vous investissez l'habitation.
- Compris Pilote. On vous recontacte pour bilan primaire.

Les portes des deux camionnettes s'ouvrirent sans le moindre bruit, déversant deux équipages de Soldats de Dieu armés jusqu'aux dents.

Sur un signe du chef d'intervention, les hommes pénétrèrent dans la cour du petit pavillon de deux étages.

Le silence était total lorsque le premier homme rentra en rampant dans le corridor d'entrée. Ils se trouvaient maintenant tous dans le corridor, et comme dans les mauvais films d'horreur, la porte d'entrée se referma en claquant.

"Pilote de 94-13 Bravo", chuchota le chef dans son micro.

- Parlez.
- Nous sommes rentrés, mais il semblerait que nous soyons enfermés.
- Priorité 111. Attaque immédiate.

"YAAAAAA" cria le premier à monter l'escalier, puis OOOOAAAAAH-AIIE hurla-t-il quand il fut projeté au plafond par la troisième marche...

Ca y est. C'était le Viet-Nam.

Les Soldats de Dieu mitraillaient les nids de lance-flammes, égorgeaient les harengs qui leur arrivaient en pleine face, et se frayaient un chemin dans l'escalier rempli de fougères.

Il furent six à le gravir. Puis quatre en rentrant dans la salle après que deux d'entre eux se soient mis à danser la lambada au milieu du couloir.

L'entrée fut superbe. Les quatre Soldats roulèrent-boulerent dans la pièce et...

Et puis ce fut tout. Chacun était figé comme pour un concours de postures ridicules. Qui à quatre pattes, qui cul par dessus tête, et autres prosternations alambiquées.

Le Démon se détourna de son panneau de commandes.

"Tss, tss... c'est ce qu'on appelle se faire scotcher. Elèves Chou, Genou, Hibou, Caillou, vous êtes collés.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	1	50

Talents: Chimie+3, Electronique+3, Electricité+3, Informatique+3, Mécanique+3.

Pouvoirs: Energie+3 (123), Télékinésie+2 (125), Douleur+2 (144), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Champ de force+3 (251), Champ magnétique+3 (254), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+3 (313), Détection du futur proche+2 (314), Détection du danger+0 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Invention (Spécial).

Récupération:

Par six heures passées dans un laboratoire ou une usine +1
Par trois heures de sommeil dans un laboratoire ou une usine +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Energie	123
2	Douleur	144
3	Champ de force	251
4	Arme à distance maudite	412
5	Véhicule	554
6	Invention	Spécial

Invention*

Ce pouvoir est en fait très similaire à un objet magique qui possède deux pouvoirs (à tirer aléatoirement) mais qui n'a pas besoin de PP extérieurs pour activer ses pouvoirs. L'objet dispose de 6PP et les récupère à raison d'un par 24 heures. Le personnage ne peut pas "prêter" de PP à l'objet (et vice-versa). Exemple: Un presse-purée peut posséder le pouvoir de Griffes (113) et d'Acide (165). Une casquette à hélice, quant à elle est pourvue du pouvoir de Vol (332) et de Vitesse (334).

Promotion: Vapula est passé Prince-Démon en 1866 après avoir donné au professeur Nobel le secret de la dynamite. La propagande angélique a ensuite bien naturellement transformé cet événement sordide en victoire des forces du bien avec la création de la désormais célèbre Fondation Nobel en 1896.

Apparence et comportement: Vapula apparaît la plupart du temps comme un grand homme sec, habillé assez strictement d'un costume noir ou d'une blouse blanche. Il parle peu et semble toujours en train de réfléchir. De temps en temps, il teste une nouvelle invention sur ses serviteurs et les effets sont toujours surprenants si ce n'est concluants. Vapula est un "Professeur Tournesol" fou à lier mais tellement génial qu'on lui pardonne ses exactions (non?).

Rôle: Satan utilise Vapula et ses serviteurs pour créer armes et machines que les humains utilisent ensuite pour leur perte. Citons en vrac les armes chimiques (en collaboration avec Uphir), la voiture, le béton, le goudron, l'explosif et la télévision. Il sert aussi à pervertir toutes les inventions créées par Jean.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Vapula de...

Les êtres humains: Ils sont toujours prêts à tester n'importe quelle invention idiote (voiture,

arme à feu etc...) et cela les mènera à leur perte.

Les animaux: Ils servent à tester les effets de mes inventions.

La politique: Aucun intérêt.

La violence: Aucun intérêt.

L'ordre et la discipline: Je suis très discipliné dans mes travaux.

Les Prince-Démons: Ils ont toujours (et auront toujours) besoin de moi.

Les serviteurs: Ils ont quelquefois de bonnes idées. Ce sont de bons assistants.

Grades accordés par Vapula

Chevalier du moteur à explosion: tout Démon de ce grade peut donner immédiatement le mode d'utilisation de tout objet technologique qu'il observe.

Capitaine du béton armé: Tout Démon de ce grade pourra détecter une panne dans tout objet technologique.

Baron du cyanure: Tout Démon de ce grade peut déclencher une petite panne dans tout objet technologique qu'il touche.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Aucun.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Baal, Furfur, Nisroch, Nybbas.

Allié: Uphir.

Composantes d'invocation: (1) Un petit suisse dont le papier ne veut pas se décoller, (2) Un jouet hors-normes françaises, (3) Un obus de la deuxième guerre mondiale n'ayant pas explosé, (4) Une machine-outil responsable d'un accident (amputation etc...), (5) Un four crématoire, (6) Une bombe thermo-nucléaire.

4 Janvier 1991, Etat de Washington.

Des universitaires (dont trois démons de Vapula) lancent une enquête de 3 ans coûtant 210.000 dollars sur l'impact des rots de vaches sur le réchauffement de l'atmosphère.

Les recherches vont bon train et causent la mort accidentelle de 130 bovidés et de 5 stagiaires. Les travaux sont ajournés après 6 mois de recherches alors que les trois démons ont déjà dépensés plus de 3/4 du budget. Jean est indigné et redouble d'attention en ce qui concerne le choix de ses collaborateurs.

VEPHAR

Prince des Océans

A la baignade, t'as pas intérêt à te foutre la bite sur une méduse, sinon y te faut un slip de clown après!

"Fluctuat nec mergitur"

Le Cdt du TITANIC

"Tout ça, c'est des conneries"

Celui du NAUTILUS

"Mademoiselle Hortense, venez vite voir ! Je crois que je viens de faire une découverte capitale pour la science ! Regardez, par le hublot : un homme, presque nu, qui nage par 2000 mètres de fond !

- Vous rêvez, Charles-Edmond, grand fou ! Par 2000 mètres de fond, c'est impossible!...Ou alors, c'est encore une de vos plaisanteries, petit coquin...

- Mais sacré bon dieu de conné, tu vas venir, oui !?! Je te dis que j'ai vu un mickey qui se baquait de l'autre côté du hublot, en slip tarzaaaaaaan !!!

- Charles-Edmond, la douleur vous égare..."

Maarkriss était partagé entre l'agacement et le rire, lorsqu'il rejoignit le repaire. Il se confia au garde posté à l'entrée.

"Comment ça, pas *vraiment* une tuile ?

- J'étais parti pour une plongée, peinard, et pan : je tombe sur un de ces sous-marins de poche ridicules, le style "chercheur des profondeurs". Alors, bon, je m'approche, pour voir, et ces ordures me balancent un filet...

- Tu les as massacrés, une fois à bord, j'espère ?

- C'était mon intention, mais quand j'ai vu leurs tronches de demeürés, j'ai pas pu résister : je leur ai fait mon numéro...

- Ton *quoi* ?

- Ben oui, et ces crétins ont tout gobé... Ils m'ont même fait le syndrome du bon sauvage ! J'ai pris rencart avec eux, ils veulent me revoir...

- Tu déconnes : il faut prévenir le patron...

"Alors, Vephar, quelles nouvelles ?

- Rien de bien important, Seigneur... Si ce n'est une petite drôlerie qui advint à l'un de mes démons.

- Conte-nous cela, Vephar, il me plairait de me divertir.

- A tes ordres, Seigneur (...).

...Sache, Seigneur, que Maarkriss, à l'issue de cette rencontre fut châtié.

- Je trouve au contraire que son attitude ne manquait pas de dérision. C'est une qualité qui manque, de nos jours...

- En tout cas, Seigneur, sois sans crainte : on évoquera encore pendant longtemps cette "rencontre" comme un canular, que seuls les anges sauront interpréter... Ce qui ne laissera de les inquiéter...

- Tu peux disposer, Vephar."

Le Prince des Océans prit congé, laissant Satan hilare...

"Bonne trouvaille, tout de même, ce Maarkriss : "le dernier survivant de l'Atlantide ..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	3	5	4	3	50

Talents: Esquive+1, Hors-bord+2, Yacht+1, Survie en mer+3, Corps à corps+1, Tactique+1, Stratégie+1, Nage+3.

Pouvoirs: Griffes+1 (113), Queue barbelée+2 (115), Onde de choc+0 (124), Poison+2 (161), Armure+1 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+2 (261), Liquéfaction+3 (264), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+1 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Contrôle des poissons+2 (366), Vie subaquatique (Spécial).

Récupération:

Par deux heures passées dans une étendue d'eau	+1
Par heure passée dans une étendue d'eau courante	+1
Par heure passée dans une étendue d'eau de mer	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Queue	115
2	Poison	161
3	Armure	211
4	Liquéfaction	264
5	Poissons	366
6	Vie subaquatique	Spécial

Vie subaquatique*

Ce pouvoir permet au Démon qui en est doté de respirer sous l'eau sans aucun problème. A noter que le Démon possède encore ses poumons et devient donc un amphibien à part entière. Il permet aussi de se déplacer sous l'eau à la même vitesse que sur terre et de voir dans les profondeurs. Le pouvoir est permanent et ne dépense aucun PP.

Promotion: Vephar est passé Prince-Démon en 1912 après le coup de maître du Titanic (en collaboration avec Crocell).

Apparence et comportement: Vephar est un Prince très sympathique de prime abord. Il aime les fêtes et toutes les réceptions qui ont trait, de près ou de loin à l'océan. En combat, il est cependant très puissant et d'un aspect particulièrement hideux. Ces deux caractéristiques font que Vephar est aimé d'un peu tous les Prince-Démons, qu'ils soient du genre distingués ou rustres. Malgré tous les poncifs habituels, Belial n'est pas ennemi de Vephar.

Rôle: Satan utilise Vephar (ou un de ses Démons) pour toutes missions ayant trait à l'eau, que celles-ci soient militaires ou diplomatiques.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Vephar de...

Les êtres humains: Ils ne peuvent vivre sous l'eau. Ils doivent être éliminés.

Les animaux: Tous les animaux terrestres doivent disparaître.

La politique: Pas grand intérêt, à part ce qui concerne le contrôle des océans.

La violence: Quelquefois très utile.

L'ordre et la discipline: Utile seulement avec les fortes têtes.

Les Prince-Démons: Je ne m'en occupe pas.

Les serviteurs: Ce sont les êtres qui me représentent sur terre (ou plutôt sur mer).

Grades accordés par Vephar

Chevalier des mers: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de détecter l'étendue d'eau (au moins deux cent litres) la plus proche.

Capitaine des légions aquatiques: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de ne pas être attaqué par les animaux aquatiques normaux (ni dressés, ni contrôlés).

Baron du royaume au-delà du miroir: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'être en mesure de se nourrir dans l'eau en absorbant, telles les baleines, de grandes quantités de plancton.

Relations avec les autres Princes

Ennemi: Aucun.

Hostile: Baal, Crocell, Gaziél, Samigina, Valefor.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Andrealphus, Asmodée, Uphir.

Allié: Aucun.

Composantes d'invocation: (1) Un verre d'eau, (2) Un poisson rouge dans un bocal, (3) Une centaine de poissons dans un aquarium, (4) Un requin vivant, (5) Sous l'eau (dans un bateau coulé), (6) Sous l'eau (minimum 1 kilomètre).

4 Février 1991, Golfe

Ce vétéran est redoutable. Monument historique de l'US Navy, le cuirassé Missouri n'en a pas moins fait tonner ses neuf canons contre des cibles terrestres irakiennes situées sur la côte koweïtienne. Une malheureuse erreur de tir a causé la destruction totale d'un hôpital civil et d'une mosquée. Il faut dire que les obus de 406mm tirés sont le plus gros calibre encore en service dans le monde. L'amiral Washburn, alias Krossnia, Démon de grade 3 de Vephar est assez fier de ses tirs au but. Il faut dire que sa dernière mission militaire date de 1953, pendant la guerre de Corée. Il espère encore avoir à agir, histoire de se tromper et de prendre pour cible quelques installations civiles.

ELI

Archange de la Création

- *Le chameau reconnaît pas son maître, n'importe quel bougnoule fait l'affaire!*
- *C'est pas con un chameau finalement.*

"Ne marchez pas sur la pelouse, s'il vous plaît, monsieur."

Lucien se retourna, prêt à gueuler contre cet enculé d'arabe. Il renonça en évaluant plus précisément la carrure du bonhomme. C'était un enculé d'arabe, certes, mais un enculé d'arabe musclé. Qu'est-ce que ça pouvait foutre, de toute manière. Il n'allait pas être derrière son dos tout le temps...

Il se promena un moment entre les frondaisons, jetant un coup d'œil blasé aux rivières, aux rochers et aux cascades de fleurs exotiques. Il lui sembla voir un serpent se glisser entre les rochers. Vlà t'y pas qu'ils se mettaient à protéger les sales bêtes, maintenant... Et dire qu'il payait des impôts pour ça.

Un rocher un peu spécial, rosé, comme s'il avait été peint, attira son attention. Il essaya d'en arracher un bout, puis, comme ça résistait, sortit son Opinel. Le rocher était plus friable que du calcaire. Il commença à scier.

"Monsieur, toucher aux roches est interdit par le règlement."

Putain de sa mère, mais qu'est ce qu'il lui voulait, celui là ! Lucien l'avait même pas entendu approcher ce bougnoule. Pas étonnant qu'ils soient tous voleurs, ils étaient plus discrets que des serpents. Lucien cracha par terre.

"Hé, Bamboula, t'arrêtes de me gonfler ? Même en Martinique, il faut un permis de séjour pour les bicots..."

Le type ne prononça pas un mot, mais son regard brûlant mit Lucien mal à l'aise. Il s'éloigna en maugréant.

"On n'est plus chez nous, merde. Se faire humilier par un putain d'arabe... par un putain d'arabe..." Il ouvrit son sac, et en sortit son pack de canettes de Kro. A la sixième, il titubait. Il trébucha, jura, et alluma son briquet.

"Je vais y foutre le feu, moi, à leur putain de réserve..." Il s'approcha d'un buisson.

Sa main fut immobilisée par une poigne de fer. "Monsieur, veuillez lâcher ce briquet et me suivre."

C'en était trop. Lucien craqua. Il avait eu raison, Bob, quand il lui avait dit d'emmener un gun... avec tous ces indigènes... Il fourragea dans son sac, sortit son colt, recula de quelques pas sur l'herbe verte...

"Je vais te crever, putain d'arabe... Je vais..."

Le coup l'atteignit en pleine gorge. L'homme attrapa Lucien par la nuque, et le cogna, une fois, deux fois, trois fois, contre la fontaine en granit. La tête éclata.

"J'avais dit de ne pas marcher sur la pelouse."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	3	6	5	5	59

Talents: Zoologie+3, Biologie+3, Minéralogie+3, Esquive+2, Discussion+2, Séduction+2, Ecologie+3, Discrétion+2, Survie en milieu hostile (tous) +2.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+2 (115), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du mal+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Contrôle (tous) +2, Communication divine (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos en présence d'animaux (au moins 3 de la taille d'une souris)	+1
Par heure en présence de gros animaux (au moins 12 de la taille d'un lapin)	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Esquive acrobatique	115
2	Invisibilité	261
3	Scientifique	343
4	Ruse	345
5	Contrôle (au choix)	36-
6	Communication divine	Spécial

Communication divine*

Ce pouvoir permet au personnage, et pour 5PP de pouvoir converser avec un animal, une plante ou un minéral comme s'il s'agissait d'un être humain. Il peut aussi servir à "traduire" ce que dit un être humain qui ne parle pas la même langue que le personnage. Dans la plupart des cas ce pouvoir ressemble à une certaine forme de psychométrie à la différence que l'être interrogé n'est pas du tout obligé de répondre et peut posséder des intérêts propres (une plante peut, par exemple, vouloir être changée de pot ou placée plus près d'une source de lumière, un animal peut avoir faim ou soif, etc...).

Promotion: Eli est passé Archange lorsque Dieu a décidé de créer la religion islamique, en 622.

Apparence et comportement: Eli apparaît le plus souvent comme un grand homme de type sémite, musclé et imberbe. Ses yeux sont bleus et son regard difficile à soutenir. Il est de caractère égal, et jugera les cas avec une compréhension globale mais une certaine absence de "psychologie" humaine.

Rôle: Eli a un rôle qui paraît plutôt effacé, surtout dans notre XXème siècle préféré où les pays Islamistes paraissent avoir autre chose à branler que la protection de la nature. Ce n'est cependant qu'une apparence, et Eli agit en force dès que les intérêts de la Terre sont gravement menacés.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Eli de...

Les êtres humains: Une des nombreuses créations d'Allah.

Les animaux: De même que les plantes et les minéraux, ce sont les enfants de Dieu.

La violence: Seulement pour survivre.

La politique: Elle m'indiffère, et je la transcende.

L'ordre et la discipline: La nature est un chaos organisé. De même nous devons agir.

Les Archanges: Nous sommes frères, mais ma vision est plus large.

Les serviteurs: Nous sommes les gardiens de la création.

Distinctions accordées par Eli

Serviteur des animaux: Le pouvoir accordé par ce grade permet de détecter la présence de tous les animaux d'au moins la taille d'une souris dans un rayon de 10 mètres.

Ami des plantes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage de bénéficier du talent "Baratin+3" pour toute conversation ayant trait à la défense de l'environnement et à l'écologie.

Maître des minéraux: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage d'être en parfait accord avec la nature ambiante et de récupérer ainsi 1PP toutes les heures en milieu rural (campagne, parc, jardin et même zoo, si les animaux y sont bien traités).

Relations avec les autres Archanges

Les trois Archanges musulmans sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

Composantes d'invocation: (1) une pierre, (2) Une fleur, (3) Un animal, (4) Dans un jardin public, (5) En pleine nature, (6) Une plante, un minéral ou un animal rare.

26 Septembre 1991, Arizona

A Oracle, quatre hommes et quatre femmes vêtus à la star trek pénètrent sous leur immense bulle de fer et d'acier. Agés de 27 à 67 ans, ces huit Anges d'Eli comptent bien rester enfermer là pendant deux ans. Ils recycleront leurs déchets et passeront leurs journées à étudier les quelques 3800 espèces de plantes et d'animaux mis à leur disposition pour leur subsistance. Les Biosphériens comptent ainsi prendre un peu d'avance sur Jean et prévoient déjà que les voyages spatiaux seront longs et que les êtres humains choisis devront être triés sur le volet. La "stella inquisitorus" leur donnera tort...

HASSAN

Archange de l'Unité

- Il a la science inculte, lui.
- Infuse!
- Oui, c'est ça, il est con comme un sachet de thé!

"C'est intéressant, intéressant, ça on ne peut pas le nier..."

Le haut fonctionnaire caressa son menton d'un air embarrassé.

"Mais c'est... vraiment très différent de ce que j'attendais. Déjà, les couleurs... Voyez-vous, je pensais que les tags étaient plus... dans les fluos, vous comprenez. Mais là, tous ces ocres, ces rouilles, ces dorés... Un peu tristounet, vous ne trouvez pas ?"

"Mais, M. Chalié... Je ne vous ai jamais dit que je faisais des tags. Je suis peintre. Je ne comprends pas... Votre assistant a vu mon press-book..."

"Bien sûr, mon petit Yassine, bien sûr. Mais comme tu étais arabe, enfin, cela dit sans offense, hein, évidemment, je m'attendais à quelque chose de plus... primaire, tu vois. Enfin, je veux dire, plus proche de l'homme de la rue. Cela fait un mois que tu travailles sur ces murs, alors, inévitablement, c'est une petite déception... Mais pour l'inauguration de cette nouvelle station, il me faut quelque chose de plus... heu... flash. Sans rancune, bien sûr..."

Il passa la main sur les arabesques virevoltantes. "J'espère que ça part facilement à l'eau..."

Il faisait nuit, et la station était depuis longtemps fermée. Yassine s'était laissé enfermer à l'intérieur. Il s'assit sur un des sièges en plastique gris flambant neuf et serra les poings. Une heure passa. Il restait là, sans bouger, le visage crispé par la douleur. Le froid le gagna doucement. Il ne savait pas s'il rêvait, s'il priait... "Ils vont tout effacer. Tout... Si Allah existait... Si Allah existe... Seigneur, à l'aide..."

Un bruit de pas le réveilla soudainement. L'homme était en complet veston, et le regardait avec des yeux bruns et extraordinairement brillants.

"Bonjour. Yassine Ali ? Je m'appelle Pierre Merghil. Je suis journaliste au Nouvel Observateur. J'ai... entendu parler de votre oeuvre. Elle m'intéresse beaucoup. Vous me faites faire un petit tour du propriétaire ?"

"Nouvel Observateur j'écoute ?"

Le remercier pour l'article et pour son aide ? Je ne comprends pas. Monsieur Ali. Oui, j'ai entendu parler de vous, bien sûr, M. Jack Lang vous a même serré la main au moment de l'inauguration de la station... Félicitations pour votre prix! Mais vous êtes sûr que vous ne vous trompez pas de nom ? Nous n'avons aucun Pierre Merghil parmi nos collaborateurs. Je suis désolée... Enfin, au revoir, et à bientôt..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	3	5	54

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Connaissance de l'art+3, Art+3, Savoir-faire+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Faiblesse+2 (133), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Tolérance+3 (Spécial).

Récupération:

Par conflit (verbal) évité	+1
Par conflit (armé) évité	+2
Par œuvre d'art ou découverte qu'il inspire	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Faiblesse	133
3	Calme	166
4	Volonté supra-normale	221
5	Télépathie	321
6	Tolérance	Spécial

Tolérance (Apparence)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), elle devient tout d'un coup beaucoup plus tolérante, oublie son éventuelle mentalité intégriste. Elle devient, en un mot, beaucoup plus "gentille". Ce pouvoir dure RU heures et ne fonctionne en aucun cas sur une créature magique (Démon, Ange, etc...).

Promotion: Hassan est passé Archange en plein moyen-âge lorsqu'il a décidé de porter sa culture au service des musulmans, estimant que les chrétiens passaient plus de temps à détruire qu'à créer.

Apparence et comportement: Quand il apparaît sur terre, Hassan prend la forme la plus appropriée pour inspirer l'artiste ou le savant qu'il veut honorer. Cela peut varier de la houri aux grands yeux au savant chenu, selon les fantasmes et les aspirations de l'homme... Pour aider ses serviteurs, Hassan apparaît comme un grand homme maigre et basané, au regard bienveillant (enfin, sauf si on lui marche trop sur les pieds!).

Rôle: Hassan a un grand rôle fédérateur, et est l'inspirateur de bien d'excellentes philosophies (le soufisme, par exemple) dont le retentissement a dépassé les frontières de l'Islam. Il déplore les excès intégristes et tentera toujours d'imposer une solution pacifique.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Hassan de...

Les êtres humains: Ce sont les créatures d'Allah, en tant que tels il faut les respecter.

Les animaux: Idem.

La violence: On ne conquiert pas l'âme d'un peuple par l'épée.

La politique: C'est un instrument qui a son utilité.

L'ordre et la discipline: Sont parfois un moyen, mais ne doivent jamais être un but.

Les Archanges: A nous trois, nous formons l'âme de l'Islam. Mais mon action est, en ce moment, d'autant plus importante que les cœurs sont troublés.

Les serviteurs: Ce sont les plus précieux bijoux de l'Islam.

Distinctions accordées par Hassan

Serviteur de la tolérance: Les Anges qui possèdent ce pouvoir peuvent à tout moment connaître la religion à laquelle appartient la personne avec laquelle il parle. Note: Etre athée est considéré comme une sorte de "religion".

Ami de l'alliance: Les Anges de ce grade peuvent montrer aux Anges chrétiens une aura spéciale qui leur permet de dire, sans prononcer aucun mot: "Je suis venu en ami". Cette aura n'est pas visible par les soldats et serviteurs de dieu, ni par les humains bénis ou les fils et filles de Dieu.

Maître du lien éternel: Ce pouvoir permet à l'Ange de créer une sorte de communauté d'idée entre deux ou plusieurs personnes consentantes. Elles peuvent ainsi discuter plus aisément, sans s'énerver et bénéficient d'un bonus de 4 colonnes en Discussion si elles essayent, ensemble, d'utiliser cette compétence sur une tierce personne.

Relations avec les autres Archanges

Les trois Archanges musulmans sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

Composantes d'invocation: (1) Réciter un poème, (2) Réciter un poème en arabe, (3) Lire un chapitre du Coran, (4) Lire un chapitre du Coran de mémoire, (5) Un vieil exemplaire du Coran, (6) Dans une bibliothèque.

28 Février 1991, Arabie Saoudite

Poussés par des Anges d'Hassan, des milliers de soldats Irakiens se rendent aux troupes alliées. Ils sont mal vêtus et affamés. Certains n'ont pas mangé depuis trois jours et n'ont survécu qu'en conservant un peu d'eau de pluie. Hassan incite tous les soldats musulmans à se rendre, estimant que la guerre est d'ors et déjà perdue.

KHALID

Archange de la Foi

Si y'en a une qui vient dans sa classe avec le voile, je fous une casquette Ricard au mien!

"Fais-la taire, merde ! Si elle continue à gueuler comme ça, elle va réveiller tout le quartier !" Ce n'était pas le jour d'Aïsha. Elle venait de se faire renvoyer de son job au Mac Do République, son test de grossesse était positif et elle allait se faire violer par sept mecs. Et par des vieux en plus. Il y a des jours comme ça...

La main qui se plaqua sur sa bouche lui éclata la lèvre. Elle sentait la sueur lui envahir les narines. Ce n'était rien par rapport à ce qui allait l'envahir dans les minutes qui allaient suivre. Cosmo a beau faire un sujet sur les viols tous les trois numéros, il est difficile de parler de sa mère à un salaud qui vous a bâillonné avant de vous prendre par derrière. Elle voyait avec dégoût les mecs commencer à se déshabiller. Le problème n'était pas de se prendre sept hommes à la suite, ça, elle pouvait imaginer le faire, c'était les conditions dans lesquelles cela allait se passer. Sans amour, sans consentement et surtout sans précaution ni ménagement. Ça allait faire mal.

Le premier de ces messieurs était en train de préparer son entrée quand elle crut halluciner. Non, on n'était pas dans un mauvais Charles Bronson, ou un bon Clint Eastwood, on était à Belleville, mais là, au fond de l'impasse, il y avait quelqu'un. Un homme, seul, dont la silhouette se découpait en contre-jour.

"Arrêtez."

Le combat n'était pas égal. Même à sept contre un. Sept humains contre un Ange au service de Khalid. Non, pas égal. Aïsha avait du sang partout. Le cinglé n'avait pas fait de détails. Un prof d'arts martiaux, sans doute. Elle cacha sa nudité avec ses vêtements en lambeaux.

"Ils vivront. Mais ils ne pourront pas recommencer avant longtemps."

"Mais... Qui êtes-vous ?"

"Que fais-tu dehors à cette heure ?"

"Mais... Je..."

"Rentre chez toi. Si tu étais restée chez toi, comme une bonne musulmane, ça ne te serait pas arrivé."

"Qui... êtes... vous..."

"Rentre chez toi, et prie Allah. Il t'ouvrira l'esprit et tu verras la vérité. Allah pardonne tout."

"Mais..."

"Rentre chez toi, et la prochaine fois, femme, n'oublie pas ton chador."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	5	4	4	2	3	54

Talents: Tous les talents d'arme à +3, Esquive+3, Tactique+2, Stratégie+2.

Pouvoirs: Attaques multiples+2 (113), Esquive acrobatique+2 (115), Peur+3 (164), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Détection des ennemis+2 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Colère de Dieu+3 (Spécial).

Récupération:

Par infidèle tué	+1
Par Démon tué	+2

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Esquive acrobatique	115
3	Peur	164
4	Combat	346
5	Assassis	53- (au choix)
6	Colère de dieu	Spécial

Colère de dieu (Force)

Ce pouvoir coûte 3PP par attaque et ne peut être utilisé qu'avec une arme de contact. S'il est réussi (pas de jet de résistance), la victime subit les dommages normaux de l'attaque multipliés par 2. Ce pouvoir n'affecte que les non-musulmans ainsi que les Démons et autres créatures maléfiques, mais en aucun cas les objets (porte, voiture, etc...).

Promotion: Khalid est passé Archange lorsque Dieu a décidé de créer l'islam (en 622).

Apparence et Comportement: Khalid apparaît en général comme un homme de taille moyenne, râblé et musclé, glabre et à la peau mate. Ses yeux très noirs sont durs et brillants et peu de gens parviennent à soutenir le feu et la vigueur de son regard. Il s'exprime clairement et posément, n'est pas insensible à l'humour mais rit rarement. Il a l'ambition d'être parfaitement juste et réfléchira avant de prendre une décision, mais ne sera sensible à aucun argument qui contredirait le Coran ou la tradition musulmane. Ses serviteurs et beaucoup d'humains musulmans sont, tout en essayant de suivre son exemple, beaucoup plus durs que lui (pensez à toutes les exactions commises par les intégristes musulmans ces dernières années)... Il l'imitent en effet dans son inflexibilité, mais n'ont pas sa clarté d'esprit ni son intelligence, ce qui les mène à des excès regrettables.

Rôle: Khalid est l'Archange le plus puissant du triumvirat musulman. C'est lui qui contrôle les différents bras armés de l'Islam, qui coordonne les éventuelles guerres et qui oeuvre pour la sauvegarde de la foi. Il est responsable du retour de l'intégrisme musulman de cette dernière décennie. Quelles que soient les exagérations commises (qu'il regrette), ce retour à la pureté était nécessaire pour combattre la perversion des nouvelles idées venues d'Occident.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Khalid de...

Les êtres humains: Ils ont tous reçu le don d'Allah. Tant pis pour ceux qui l'ont rejeté.

Les animaux: Il sont respectables, mais j'ai pour l'instant d'autres chats à fouetter.

La violence: La violence est nécessaire. La violence inutile et le sadisme sont à proscrire.

La politique: La politique est un art noble, qui doit compléter ou précéder le travail des armées.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: A nous trois, nous formons l'âme de l'Islam. Mais mon action est, en ces temps troublés, plus importante que la leur.

Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Khalid

Serviteur des gardiens de la foi: Le pouvoir accordé par ce grade permet à tout moment de savoir si le pouvoir spécial "Colère de Dieu" peut être utilisé sur un individu que le personnage regarde.

Ami des musulmans: Le pouvoir accordé par ce grade permet de majorer sa Volonté et son Apparence d'un point pour tout jet de communication avec un musulman (pratiquant).

Maître de la colère divine: Le pouvoir accordé par ce grade permet d'augmenter la puissance du pouvoir "Colère de Dieu". Le multiplicateur de dommages est alors de 2 (au lieu de 3).

Relations avec les autres Archanges

Les trois Archanges musulmans sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

Composantes d'invocation: (1) Une prière à Allah, (2) Un Coran, (3) Dans une mosquée, (4) Un infidèle tué, (5) Dix infidèles tués, (6) Mille infidèles tués.

12 Juillet 1991, Japon

Même si Salman Rushdie est toujours caché en Angleterre (avec une mise à prix sur sa tête de 2 millions de dollars), c'est le traducteur japonais des *Versets sataniques* qui vient d'être exécuté par un commando d'assassins dépêché sur place par l'Archange Khalid lui-même. Ce dernier a décidé qu'il en serait de même pour tous les autres traducteurs de cet ouvrage impie.

DAJJAL

Prince de la Contestation

Elle se met du mascara sur les cils, moi du Sidi—Brahim sur le nez!

Jim Phlops se dirigea vers ce marchand de tapis qui lui semblait tout sauf catholique.

"Bonjour. On dit que les chameaux peuvent pratiquer l'acte sexuel pendant des heures."

"Bonjour Missié. Quoi les chameaux ? Qui-ski-zon les chameaux ? Vous parlez de quoi là ? Vous voulez voir mes joulis tapis ?"

"Heu..." Jim Phlops se passa la main dans ses blancs cheveux. Il avait les cheveux blancs depuis longtemps, depuis sa première mission en fait. Impossible, cette mission. "Non, je me suis peut-être mal exprimé. Je voulais dire... Ah oui, c'est ça : on dit que les tapis persans sont beaucoup plus chers que les tapis fabriqués par ces cons d'arabes."

"Kiski dit lui. Non, mais il m'insulte lui. Il va sortir di mon magasin tout di suite. Ou je le sors à coups de pieds au cul. Allez il digage ou ji minerve tri fort."

"Non, non... Je me suis trompé de formule. Bon au diable les salamalecs. Je suis Jim Phlops. On vous a confié un magnétophone, ou une petite boîte avec des lumières dessus, tu sais comme des petites lampes. Alors tu me dis où il est, je vais le prendre, j'écoute et je me casse. T'as compris le bougnoule ?"

"Ji comprends rien di tout. Mais ji vais bientôt appeler la police. Un pitit thé à la menthe ? Pour calmer les nirfs du missié ?"

"Ah, un petit thé, offert par un bicot, je ne peux pas refuser..."

"Tiens j'ai trouvé ça dans l'arrière boutique. C'est pit-être ce que vous cherchez."

"Le magnétophone laser disc ! Ce mêtêque l'avait bien. Bon allez, tu vas écouter ailleurs, j'ai à faire."

"Ji sers le thé avant."

"Bonjour Mr Phlops. Voici le Général Muhamad du Sultanat Ismaïque d'Urik. Il est actuellement en ville, mais il repart très bientôt. Cette mission, si vous l'acceptez, est d'une simplicité enfantine. Butez-le. Et pas dans la subtilité habituelle. Une balle, une vraie, dans la gueule. Faites-lui exploser la tronche. Et si vous êtes pris, allez donc vous faire foutre. Bonne chance Jim."

"Ah, c'est comme ça ? Ah oui ? Il peut se le carrer profond son magnéto ! Tiens aujourd'hui, c'est vacances ! Ahmed, un petit thé !"

"Bien Missié, tout de suite Missié..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	3	5	4	5	53

Talents: Lancer+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+2, Démolition+1, Baratin+3, Discussion+3, Esquive+1.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226). **Invisibilité+3** (261), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313). Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316). Télépathie+2 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Révolte+3 (spécial).

Récupération:

Chaque conflit (verbal) déclenché	+1
Chaque conflit (armé) déclenché	+2
Par 10 islamiques intégristes tués	+1

Pouvoirs Privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Volonté supra-normale	221
3	Politicien	235
4	Communication	344
5	Volonté	353
6	Révolte	Spécial

Révolte (Volonté)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), sème le doute dans les convictions profondes de la cible. Elle en vient à douter de son rôle dans la société et se conduit tout d'un coup d'une façon très étrange. Elle devient je-m'en-foutiste à la limite du nihilisme et ce pendant RU minutes. Un policier, par exemple, victime de ce pouvoir, ne réagira pas face à un délit qui se commit devant lui.

Promotion: Dajjal est passé Prince-Démon lorsque Satan a décidé de prendre au sérieux la menace islamique (en 680).

Apparence et Comportement: Dajjal prend les formes nécessaires (symboliques ou animales, style serpent ou pulpeuse succube) pour convaincre et impressionner les gens auxquels il s'adresse. Dajjal est très fier que la tradition islamique le compare à l'Antéchrist, et jouera le jeu par des phrases fleuries et de magnifiques effets de manche.

Rôle: Dajjal est le Prince-Démon le plus puissant et le plus efficace des trois princes spécialisés dans l'Islam. Son efficacité est grande, et tous les moyens de communication modernes (radio, télévision, cinéma) etc l'aident dans sa tâche. Son ennemi principal est bien sûr Khalid, et le retour de l'intégrisme la chose qui l'énerve le plus le soir dans son lit.

Possibilités d'Intervention: 2

Ce que pense Dajjal de...

Les êtres humains: Ils sont faibles et faciles à manipuler.

Les animaux: Rien à branler.

La politique: Un passionnant terrain de bataille, très utile pour la promotion de mon oeuvre.

La violence: Elle n'est pas essentielle, mais peut être parfois bien utile.

L'ordre et la discipline: Peuvent être utilisés comme arme des deux côtés de la barrière.

Les Princes-Démons: Peu subtils, mais je m'y ferai.

Les serviteurs: Démons ou humains, ils sont mes messagers et ensemble nous apporterons la fin.

Grades accordés par Dajjal

Chevalier des mauvais sentiments: Ce pouvoir permet de détecter le degré d'intégrisme religieux (chrétien, musulman, ou autre...) de tout personnage qu'il regarde dans les yeux.

Capitaine de l'anarchie: Le bagout quasi-surhumain du personnage lui accorde un bonus de 4 colonnes à tous ses jets de Discussion, Baratin et Séduction mais uniquement s'il est entouré de plus de 20 personnes.

Baron de la révolte: Le pouvoir accordé par ce grade permet, pour 5PP (+1 par victime après la première), d'utiliser son pouvoir de Révolte (encore faut-il qu'il l'ait bien sûr) mais sur toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres (au lieu d'une seule cible).

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: (1) Une tranche de jambon, (2) Une bière, (3) Les versets sataniques, (4) Une salle de jeu, (5) Dans une mosquée, (6) Dans une charcuterie.

27 Mars 1991, Sartrouville

Les Indes: une cité de banlieue en deuil et en colère. Hier soir, Djamel Chettouh, 19 ans (et Ange de Janus de Grade 0), a été abattu lors d'une altercation avec des goules déguisés en vigiles d'un centre commercial. Dès l'annonce de sa mort, deux démons musulmans aux ordres de Dajjal, aidés d'une centaine de jeunes ont attaqué la cafétéria. La police et les CRS venus en renfort n'ont ramené le calme que tard dans la nuit. Mais, aujourd'hui, la tension reste extrême. Cinq mois après les incidents de Vaulx-en-Velin, ce drame montre encore une fois que les démons Musulmans détournent pour leur propre compte les conflits directs entre anges et démons chrétiens.

MAJUU

Prince de la Bestialité

- Vraiment, je sais pas comment m'excuser pour hier soir...
- Mais qu'ef-qui t'as pris de taper fur tout le monde?

"Allez viens Nadem, on n'en parle plus. On va faire un tour à Paris ! On va s'éclater ! Je connais un coin super ! Y a des gonzesses terribles et c'est pas cher !"

"Tu crois ? Mais faut pas faire de conneries hein ? Si les flics interviennent, moi je replonge. Je suis en sursis."

"T'inquiète. Tout va bien se passer, j'ai un pote là-bas."

"Elle craint ta boîte. Où il est ton pote, alors ? Je me casse moi."

"Attends, justement le voilà. Oualid, je te présente mon pote Nadem."

"Ah... C'est donc toi Nadem. Il m'a beaucoup parlé de toi. T'as fait une petite bêtise hein ? Une histoire de coups et blessures ? Mais c'est pas en rapport avec tout le fric que tu lui dois, non?"

"Comment tu sais ça, toi ? Manu, qu'est ce que c'est que ce plan ! Qu'est ce que tu me fais ? C'est qui ce Oualid ?"

"Non, je plaisante. Ce n'est rien. Allez, va t'amuser, un grand mec comme toi doit avoir besoin de se relâcher. C'est moi qui régale, on doit parler maintenant, moi et Manu."

Nadem se retourna et se dirigea vers le bar. Il voulut demander un cocktail de fruits mais commanda une double vodka. Il la vida d'un trait et se pencha vers sa voisine. Elle était en pleine discussion, collée avec un jeune asiatique. Il lui prit brutalement la main et la força à se lever. Il n'attendit pas que le Tong réagisse. D'une main, il le prit par les cheveux et lui refit la gueule sur le comptoir. La fille commençait à hurler. Il fit taire cette chienne et la traîna par les cheveux dans les toilettes. Les lâches se poussaient sur son chemin. Il s'enferma et déchira les vêtements de la petite métisse qui ne pouvait même plus hurler. Il la sodomisa de force en lui éclatant la tête sur l'email, c'est bien là tout ce qu'elle méritait.

Il reprit ses esprits les menottes aux poings. Les lumières de la boîte s'étaient rallumées et des infirmiers emportaient des corps ensanglantés au milieu des clients prostrés. Il eut juste le temps de reconnaître la métisse avant qu'une couverture ne recouvre son visage. Nadem se mit à pleurer.

"Alors, Manu ? Satisfait ? Je crois que nous sommes quittes maintenant."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	1	6	3	3	1	48

Talents: Corps à corps+3, Esquive+2, Course+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Langue+3 (112), Griffes+3 (113), Cornes+3 (116), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Barbarie+3 (Spécial).

Récupération:

Par croyant détourné des préceptes de l'islam +3
Pour 10 innocents tués +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dents	111
2	Langue	112
3	Griffes	113
4	Cornes	116
5	Armure corporelle	211
6	Barbarie	Spécial

Barbarie (Volonté)

Ce pouvoir coûte 10PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 10 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), cause une sorte de folie dans l'esprit de la cible. Il se met alors à agir inconsidérément et fait tout ce que ses pulsions primitives peuvent lui souffler. On peut citer en vrac le viol, la torture et le meurtre. La durée du pouvoir est cependant assez courte (RU minutes) mais le grand avantage c'est que la cible se souvient totalement de ce qu'elle a fait en étant "contrôlée". Elle peut donc, si elle est émotive, devenir folle après une expérience aussi choquante.

Promotion: Majûj est passé Prince-Démon lorsque Satan a décidé de s'intéresser au nouveau jouet de Dieu et de pervertir l'islam (aux alentours de 680).

Apparence et comportement: Comme son confrère Dajjâl, Majûj apprécie les formes symboliques qui font allusion aux terreurs et aux bonnes vieilles superstitions musulmanes. On le verra par exemple en bouc écorché, en cochon puant, en femme lubrique (style vulgos, la demoiselle)... Majûj est sale, vulgaire, et n'hésite pas à en remettre une couche s'il trouve qu'il n'en fait pas assez.

Rôle: Majûj est l'ennemi d'Hassan. Il a toujours été efficace, et ne s'inquiète pas des événements actuels: intégrisme ou pas, l'être humain lui fera toujours une petite place.

Possibilité d'intervention: 4

Ce que pense Majûj de...

Les êtres humains: Une sacrée bande de petits vicieux...

Les animaux: Un exemple à suivre !

La politique: Beuââarkkk... Excusez moi de vomir...

La violence: Cool.

L'ordre et la discipline: Hein ?

Les Princes Démon: Ils se prennent la tête pour pas grand-chose.

Les serviteurs: Un de ces jours on se fera une giga-partouze. Ca va secouer !

Grades accordés par Majûj

Chevalier de la vulgarité: Le pouvoir accordé par ce grade permet au démon d'obliger son interlocuteur à s'exprimer tout à fait normalement mais de façon ordurière et ce pendant toute sa conversation avec lui.

Capitaine des pulsions inavouables: Le pouvoir accordé par ce grade permet au démon de connaître à tout moment les instincts primaires de toute personne qu'il regarde dans les yeux.

Baron des vices cachés: Le pouvoir accordé par ce grade permet, pour 10PP (+2 par victime après la première), d'utiliser son pouvoir de Barbarie (encore faut-il qu'il l'ait bien sûr) mais sur toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres (au lieu d'une seule cible).

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: (1) Une insulte, (2) Une graffiti porno, (3) Un viol, (4) Un meurtre, (5) Un viol collectif, (6) Plusieurs meurtres.

9 Août 1991, Valenciennes

Trois jours après la découverte de cinq cadavres emballés dans des sacs plastiques dans les bois de Belœil, en Belgique, Denis Guédin et sa compagne viennent d'être inculpés pour ces assassinats. Les cinq victimes, Frédéric Roucoult, son épouse, leur fille et deux jeunes neveux, ont été abattus froidement à la carabine par Guédin, un ouvrier de 27 ans, pour un mobile qui semble dérisoire: il avait vendu aux Roucoult, pour 46.000 francs, sa Ford Escort encore gagée.

C'est un exemple frappant de l'utilisation du pouvoir spécial de Majûj "Barbarie". Il incite la victime à agir en suivant ses plus bas instincts. On s'étonne presque que les Guédin n'aient pas abusé de leurs victimes avant de les exécuter.

OUIKKA

Prince des Airs

Ils font venir Habbache à l'hosto alors qu'il est même pas à la sécu, cet enfoiré-là!

"Attends ça veut dire quoi le sigle là, sur le bidon. Les trois triangles ?"

"Ca ? Laisse tomber, c'est rien. Tu as bien compris tout ce que je t'ai dit ? Répète un peu ?"

"Pas de problème. Je pose le colis et le bidon dans la poubelle, je relie le fil rouge au bouton rouge et le fil bleu au bouton bleu. Après je m'éloigne. Je vais au café, je descends téléphoner et je dis que c'est le Jihad Islamique qui a revendiqué. Mais pourquoi on revendique avant ? On pourrait revendiquer après, comme tout le monde..."

"Ecoute Wallid. C'est qui le chef ici ? Je te donne un indice : c'est pas toi. Il en reste un, cherche un peu..."

"Heu, c'est toi ?"

"Qu'est-ce que t'es intelligent ! Tu m'étonnes chaque jour un peu plus que la veille. On reprend... Et après avoir revendiqué ? Tu fais quoi ?"

"Je vais à la terrasse du café, en face du Tati. Et je prends un... Attends, un café ? C'est ça ?"

"T'es vraiment le meilleur. Allez tu peux y aller. Et que Allah soit avec toi, mec."

"Alors, le fil bleu sur le bouton... Heuuuu... Je sais plus. Je vais l'appeler. Ah, mais il voulait pas que je l'appelle. Il m'a dit que le numéro, il fallait pas que je l'utilise. Mais sinon je peux pas brancher. Tant pis, je vais l'appeler."

"Allo ? C'est toi chef ?"

"Hein ? Je t'ai dit de pas m'appeler ici. T'es complètement cinglé ! Non, je l'ai pas dit... Alors ? Ca boume ? Je plaisante. Qu'est-ce qui se passe ?"

"Ben, je savais plus comment on branche les fils. Alors j'ai demandé à quelqu'un dans la rue, et il m'a regardé bêtement."

"T'as fait quoi ?"

"Il savait pas non plus. Mais il est parti et des gentils monsieurs sont arrivés dans un petit camion. Ils avaient les cheveux très courts. Ils ont vraiment été très gentils avec moi. Sinon j'aurais pas appelé à l'ambassade, hein?"

"Ben oui, c'est sûr... Ecoute Wallid, il y a un gentil monsieur à côté de toi ? Tu me le passes ?"

"Merci, Wallid, merci. Marid à l'appareil. Au service de Khalid si tu vois ce que je veux dire... Ta bombe est désamorcée. Tu vas sûrement disparaître, mais j'irai tout de même te chercher. Quant aux retombées, dommage pour toi, l'affaire sera étouffée, comme Wallid d'ailleurs."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	5	5	3	4	38

Talents: Démolition+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+3, Esquive+3, Discussion+3, Baratin+2.

Pouvoirs: Onde de choc+3 (124), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+3 (331), Vol+3 (332), Disparition (Spécial).

Récupération:

Pour 10 personnages tués dans un attentat (mis en place par le perso) +2
Par personne prise en otage et séquestrée pendant au moins une journée +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Onde de choc	124
2	Invisibilité	261
3	Détection du danger	315
4	Téléportation	331
5	Vol	332
6	Disparition	Spécial

Disparition

Ce pouvoir coûte 1PP par utilisation et permet de faire disparaître, en une seconde toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes dans une sorte d'univers parallèle et de le faire ressortir en une seconde, exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaîtra durant au maximum une heure et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de 5 objets en même temps (et, bien sûr, pour 1PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque chargeur supplémentaire aussi.

Promotion: Ouikka était un Démon de Grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1988 après avoir fait exploser un Boeing au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes. Il a été immédiatement "prêté" par satan à la cause islamique, même si les intégristes de cette religion avaient depuis bien longtemps utilisé le terrorisme comme moyen d'expression.

Apparence et comportement: Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un musulman très typé et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc...). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle: Le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes musulmans et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez craint par les autres princes, surtout ceux qui font de la politique (Dajjal, etc...) et qui ne considère par le terrorisme comme une forme de contestation acceptable.

Ce que pense Ouikka de...

Les êtres humains: Ce sont des victimes rêvées.
Les animaux: Aucun intérêt.
La politique: C'est le moteur de mon action sur terre. Une excuse pour tous mes crimes.
La violence: Un moyen d'expression !
L'ordre et la discipline: Utile quelquefois. Un frein à mon développement sur terre la plupart du temps.
Les Princes Démons: Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.
Les serviteurs: Ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka

Chevalier des geôliers: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langage au niveau +0).

Capitaine des terroristes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent "Démolition" au niveau +3.

Baron des attentats: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Composantes d'invocation: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) Un pain de TNT, (4) Dix kilos de C4, (5) Cinquante kilos de nitroglycérine, (6) Une tonne de Semtex.

FREYJA

Déesse de l'Amour

- *Qu'est ce que tu dirais à ta femme si t'étais pas rentré hier soir?*
- *Que j'étais aux putes.*
- *Ah d'accord merci.*

ZAC Paris Nord II, samedi 2 novembre 1991.

Si vous avez horreur du scandale dans les grands magasins aux heures d'affluence, ne suivez pas cette jeune femme. Oui, celle-là. Mais si, vous savez bien: grande, blonde, tellement appétissante avec ses grands yeux gris, ses seins ronds, ses fesses fermes et son interminable paire de jambes. Qui la propulse d'ailleurs à l'instant vers un pauvre vendeur, encore souriant derrière son comptoir.

- Est-ce que par le plus grand des hasards vous ne vous moqueriez pas du monde dans ce magasin? Un ami qui bosse dans le bois me parle de vous, je lui fais confiance; je commande votre catalogue, je me déplace et qu'est-ce que je découvre? Que vous êtes des menteurs et des escrocs!

Sous le feu ininterrompu de cette délicieuse cliente, rendue encore plus belle par la colère, le vendeur paniqué décide d'en référer à sa hiérarchie et décroche son téléphone. Qu'à cela ne tienne, elle lui arrache le combiné des mains et déverse cette fois sa bile dans l'oreille du responsable "Clientèle", qui n'en n'a pas demandé autant.

- Oh et puis ne vous déplacez pas, je sais où vous trouver!

Si belle, si désirable et tellement en colère, elle fend la foule et se précipite dans le bureau dudit responsable.

- "Nos collaborateurs ont été formés pour mieux vous renseigner", hein? "N'hésitez pas à faire appel à eux", hein? Et vous, qu'est-ce que vous allez me dire? Que vous utilisez bien du bois suédois, sans doute?

Ayant plus peur pour sa peau que pour la réputation de sa boîte, le courageux petit homme appuya discrètement sur l'alarme.

- Ah, c'est comme ça que vous le prenez! C'est ce que vous voulez, vous êtes sûr? Comme vous voudrez!

Quand les vigiles arrivèrent, le bureau n'avait plus de bureau que le nom: un typhon venait de balayer la pièce de fond en comble.

Un typhon répondant au doux prénom d'Emilie et qui, désormais calmé, se dirige tranquillement vers la sortie du magasin Ikea.

"Ils ne pensaient tout de même pas me rouler, moi, une Viking, avec leur mauvais bois canadien!"

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	5	4	3	6	43
Talents: Séduction+3, Discussion+2, Baratin+2, Esquive+1, Arme de contact+3, Bouclier+3.						
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Mur d'acier+3 (11), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Fanatisme+3 (26), Divination+3 (26), Trompe+1 (35), Valkyrie+3 (Spécial).						

Récupération:

Par couple réuni	+3
Par adversaire tué	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Mur d'acier	11
2	Armure	21
3	Invisibilité	25
4	Fanatisme	26
5	Divination	34
6	Valkyrie	Spécial

Valkyrie

Ce pouvoir est spécial dans le sens où il accorde au personnage féminin qui le reçoit le rang de "valkyrie". Cela se traduit par un talent de Discussion de +2 (seulement contre les guerriers vikings non-valkyries) et quelques capacités spéciales. Inutile de préciser qu'on ne peut pas être à la fois valkyrie et berserk. Lorsque le pouvoir est utilisé, le personnage est entouré d'un halo bleuté qui rajoute 1 point à son Apparence mais uniquement pour les autres créatures et monstres du mythe viking.

Niveau	Armure	Force	Déplacement
+0	1	-	x1
+1	2	+1	x1
+2	4	+1	x2
+3	6	+2	x3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir "21- Armure").

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la force).

Déplacement: Modificateur à la vitesse de déplacement du personnage. Ce bonus s'applique pour toutes les formes de mouvement (marche, course, nage, grimpé ou autres pouvoirs magiques de déplacement).

Apparence et comportement: Freyja est la fille de Njord, la soeur de Freyr et dirige les valkyries (ces guerrières puissantes qui

rivalisent d'audace avec les berserkers). Elle est déesse de l'amour mais aussi de la mort. Elle oeuvre à la fois pour l'entente des couples et pour la défense de sa partie du royaume des morts (elle partage en effet les guerriers morts au combat avec le Valhalla dirigé par Odin). Elle est totalement schyzophrène et peut aussi bien être un charmante jeune fille qu'une tueuse sans pitié. Lorsqu'elle s'incarne sur terre, elle prend le plus souvent l'apparence d'une jeune fille de bonne famille (livrée avec tailleurs, escarpins et sac à main). Elle combat le plus souvent à l'épée mais ne crache jamais sur une bonne épée à deux mains ou sur une hache de bataille.

Rôle: Les valkyries sont des guerrières très puissantes qui sont respectées par presque tous les vikings. Leur potentiel de combat réel vient surtout de leur réputation. Elles sont les protectrices des principes vikings ou des individus trop faibles pour se défendre eux mêmes. elles protègent aussi les amoureux, quelquefois un peu brutalement d'ailleurs.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Freyja de...

Les animaux: Mon animal favori est le chat.

La violence: Il y a un temps pour tout, un pour les combats et un pour le repos.

La discipline: Inutile.

Les Démons: Ce sont des êtres pervers et méchants. Ils dirigent les géants. Ils doivent être détruits.

Les Anges: Leurs lois ne sont pas les nôtres.

Les autres Dieux vikings: Mon frère (Freyr) et mon père (Njord) sont les seuls que je supporte.

Composantes d'invocation: (1) Un baiser, (2) Un slogan guerrier, (3) Une déclaration d'amour, (4) Une épée (antique), (5) Un sacrifice humain, (6) Dix sacrifices humains.

FRIGG

Déesse de la Terre

- Vous avez vu dans le Nord les inondations?
- C'est normal, les inondations il en faut.

Les otages, réunis dans la salle à manger de la clinique, échangèrent un regard étonné. Quelque chose n'allait pas chez les terroristes. Il semblait même au docteur Friedmann que l'un d'eux, le grand avec les cheveux courts, un dénommé Karl Alexandre, avait disparu soudainement. Il serra les lèvres. Où était Shila ? Quand les terroristes étaient arrivés, il avait entendu le cri de son assistante, puis plus rien. Si ces monstres l'avaient tuée...

Paul Kruger avança le long de la salle de réanimation. C'était là que Karl avait été vu pour la dernière fois. Ce n'était pas les flics, il en était sûr. Ils n'auraient pas osé entrer, trop de vies étaient en jeu. Là ! Une ombre derrière le placard. Un sourd grognement. Paul leva son flingue...

"Paul a hurlé et puis plus rien... Je l'ai entendu... Un fauve ! Il y a un tigre en liberté dans ce putain de bâtiment ! Je veux me tirer, Hans, je veux me..."

"Ta gueule, Lars. Bern, surveille les otages. Lars, Frederik, avec moi. On se déploie et on tire. Ils vont pas me le faire, le coup de Piège de Cristal. J'ai déjà vu le film."

Bern, nerveux, regarda les trois hommes s'éloigner. Leurs pas résonnèrent sur le carrelage puis s'assourdirent au loin. Il frissonna. Un fauve... Lars délaissait sûrement. Et pourtant...

Cinq minutes passèrent. Puis dix. Les otages, comme Bern, étaient aux aguets, à l'affût du moindre bruit.

N'y tenant plus, Bern ouvrit la porte du couloir. "Lars ? Frederick ?" chuchota-t-il. Le silence, un silence étouffant, mortel, lui répondit. Bern fit un pas dans le couloir...

Et il vit le loup.

La bête le regardait avec ses yeux jaunes, où brillait une lueur meurtrière. Il avait été légèrement blessé au flanc gauche - un impact de balle, sans doute...

Le loup grogna.

Bern fit un bond en arrière, et, devant les otages éberlués, claqua la porte en hurlant. Il traversa la salle à une vitesse hallucinante et plongea par la fenêtre. Du onzième étage.

Le docteur Friedmann serra Shila dans ses bras. La jeune-fille avait été retrouvée à quelques mètres du couloir, une balle dans l'épaule gauche, mais la blessure était sans gravité.

"Shila, ma chérie... Toi si douce, si bonne, à la merci de ces brutes... J'étais si inquiet..."

La jeune infirmière sourit mystérieusement, et ils s'embrassèrent.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	3	5	4	39

Talents: Médecine+3, Séduction+2, Baratin+3, Discussion+1.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+6 (312), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+3 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Divination+3 (34), Trompe+1 (35), Message de la terre+3 (Spécial).

Récupération:

Par conflit évité	+2
Par guerrier soigné	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Guérison	22
2	Régénération	23
3	Invisibilité	25
4	Autre objet	46
5	Divination	34
6	Message de la terre	Spécial

Message de la terre

Ce pouvoir est une sorte de bain de jouvence. La "victime" doit être à demi-enterrée dans une terre meuble et "naturelle" et le personnage utilisant le pouvoir devra dépenser (6-Niveau) PP et passer 3 heures à préparer le rituel. Dès que la victime sera sortie de sa gangue terreuse, elle aura recouvré tous ses points de Force, aura récupéré 3PP et sera guérie de toutes les maladies et poisons que son corps pouvait contenir. Il sera aussi guéri de toutes les formes de folies ou de phobies magiques (uniquement) dont il pourrait être victime.

Apparence et comportement: Frigg est la femme d'Odin et donc, bien évidemment, la mère de Thor, Baldr et Hodr. Ses pouvoirs sont similaires à ceux de son mari mais sont plutôt orientés vers les puissances de la terre. C'est elle qui dirige tout ce qui concerne l'intendance et particulièrement le soin aux guerriers blessés. Lorsqu'elle s'incarne, elle peut aussi bien prendre la forme d'une vieille mégère acariâtre que d'une jeune et ravissante infirmière (selon les jours et surtout selon son humeur du moment).

Rôle: Frigg est une déesse protectrice. Elle est le calme lorsqu'Odin est la colère, l'eau quand il est le feu et la terre lorsqu'il est l'air. Elle a pour rôle de soigner et de soutenir les guerriers blessés au combat. Elle et ses serviteurs prennent souvent des risques incensés pour aider les guerriers. C'est l'équivalent viking de l'Archange Guy des forces du Bien.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Frigg de...

La violence: Il faut tuer lorsque les ennemis se font trop pressants. Mais de toute façon, ce n'est pas à moi de m'en occuper.

La discipline: Elle ne m'intéresse pas. Les guerriers l'utilise, pas moi.

Les Démons: Ils tentent de détruire le royaume viking. Ils doivent donc être détruits.

Les Anges: Ils tentent aussi de détruire les vikings. Ils doivent donc aussi être détruits (même si certains poursuivent des buts proches des miens).

Les autres Dieux vikings: Odin est le plus puissant de tous mais devrait quelquefois réfléchir avant d'agir. Heureusement que je suis là. Sans moi, le Ragnarok n'est qu'une succession d'escarmouches sans raison.

Composantes d'invocation: (1) Un pansement, (2) Une trousse de soins, (3) Un hôpital de fortune, (4) Un hôpital, (5) Un guerrier viking blessé au combat, (6) Dix guerriers vikings blessés au combat.

28 Septembre 1991, Washington

Les bombardiers stratégiques qui assurent en permanence la "veille nucléaire" des Etats-Unis ne sont plus en état d'alerte. Sans attendre la réponse soviétique à l'initiative de désarmement nucléaire lancé hier par Georges Bush, l'état-major américain commence donc à désarmer, unilatéralement.

Geste sans précédent et symbolique, dicté par des émissaires au service de Frigg et qui ont certifié au président américain que l'URSS ferait de même dans les plus brefs délais (et qu'ils y veilleraient avec tous les moyens en leur disposition).

Cette opération pacifiste lancée par le panthéon viking est très paradoxale, vu le caractère quelque peu belliqueux de la plupart des Dieux qui le compose. Espérons que c'est le premier signe d'une tentative de paix prolongée.

HEIMDALL

Gardien du pont Arc-En-Ciel

Il y a moins de couleurs dans un arc-en-ciel que dans une boîte de feutres!

L'ombre du géant s'étendait, titanesque, sur la quasi-totalité du pont aux infinies variétés de couleurs. Ses reflets étaient autant de dards qui, sauvagement, *vicieusement*, agressaient le regard, comme pour en éprouver la résistance... "Un ultime test", se dit Harald.

- "Qui es-tu, petit homme, pour demander ainsi le passage ?" La voix s'était abattue sur Harald, comme un formidable éclair. Il redressa encore un peu la tête, bravache :

- Je suis Harald Larsen, le guerrier, et je sollicite la reconnaissance de mon statut..." Il fut interrompu par le géant, ironique :

- Un *guerrier*, dis-tu ? Je ne vois ici nul homme mort au combat..."

Le colosse se plaisait à simuler une recherche, se penchant, plissant les paupières.

- "Peut-être bien un imbécile tué pendant son sommeil, foudroyé sans avoir pu opposer un semblant de résistance... Mais nul guerrier digne d'accéder au Royaume des morts !"

Harald ravala sa hargne péniblement. Il finit par articuler un rageur "Et bien accorde-moi ce combat qu'on m'a refusé ! Accepte de te mesurer à Harald le Guerrier, et peut-être sentiras-tu dans tes chairs la morsure de l'acier brandi par un couard !!!" Le colosse éclata d'un rire gras et suffisant :

- "Viens, mortel, viens donc subir un nouvel affront ..." Et son arme colossale, après avoir bondi dans les airs comme par magie, retomba, fulgurante, sur Harald, qui hurla sa douleur...

- "Putain, Harry !!!! Ferme un peu ta gueule !!!! Tu vois pas qu'on y est, dis, connard ?!!"

Le caporal Edson B. Wesson ajustait la sangle de son casque en hurlant comme un putois, comme à son habitude à l'approche du combat. Sa peau noire d'ébène luisait de sueur, dans la pénombre de l'hélicoptère. Harry s'ébroua.

- "Putain de rêve!! Je crois que je vais gerber..."

- Garde ça pour les macaques! aboya à nouveau le caporal. Je t'ai dit qu'on y était..."

Harry se pencha vers le carreau crasseux de l'hélico et vit défiler sous lui le rideau opaque de végétation drue...

Et soudain, ce fut l'Enfer. Un déluge de plomb et de feu partit de nulle part à l'assaut du gros insecte bourdonnant .

- "Sautez, bordel !!! Sautez !!!" hurla le pilote.

Harry souriait : foudroyé dans son sommeil, hein ? Il fit claquer la culasse du M16 et bascula en avant, se ramassant en roulé-boulé et ouvrant instinctivement le feu. Il souriait.

Sous son casque, une voix rigolarde ne cessait de répéter :

- "**Bienvenue à DA-NANG, fils, bienvenue en Enfer**".

Et Harald souriait sous le déluge...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	6	3	3	38
Talents: Discrétion+3, Esquive+2, Camouflage+3, Arme de contact lourde+3.						
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+3 (312), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Divination+3 (34), Trompe+3 (35), Oeil perçant+3 (Spécial).						

Récupération:

Pour quatre heures passées à regarder les nuages et/ou les étoiles +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	25
2	Divination	34
3	Trompe	35
4	Arme à distance	43
5	Aigle	51
6	Oeil perçant	Spécial

Oeil perçant

Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'avoir une vue particulièrement développée qui lui accorde un bonus de (1+Niveau) fois 2 colonnes à tous ses jets de Perception (tous les talents utilisant cette caractéristique, ce qui permet d'augmenter les dommages d'un tir visé avec une arme à distance). Ce pouvoir ne dépense aucun PP et est donc permanent.

Apparence et comportement: Heimdall est un petit homme d'aspect sympathique. Il l'est en réalité, sauf lorsqu'on lui cherche des crosses. Il devient alors un guerrier valeureux et même tellement têtu qu'il est impossible d'entrer au Valhalla sans le tuer. Ses blagues sont célèbres dans tout le panthéon et il ne peut s'empêcher d'en raconter à tous ceux qui passent le pont arc-en-ciel. Il est armé la plupart du temps d'une épée, mais la modernité fait qu'il peut aussi bien être rencontré avec un fusil à lunette ou une M-60 sur trépied (si les adversaires sont nombreux). C'est une sorte de concierge de combat, avec qui il ne fait pas bon être en froid.

Rôle: Heimdall est le gardien du pont qui mène du Valhalla à la terre. Il a pour consigne de ne laisser entrer que les Dieux et les guerriers morts bravement en combat. Les autres sont obligatoirement repoussés à deux exceptions près: Les Prince-Démons et Archanges qui peuvent être reçus sur invitation et les guerriers vikings vivants qui doivent d'abord être tués mais qui ont ensuite le droit de pénétrer dans l'enceinte du royaume des Dieux.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Heimdall de...

La violence: Inutile sauf lorsque quelqu'un outrepassé ses droits.

La discipline: Inutile, mes consignes sont néanmoins très strictes. Les Démons: Ils essaient toujours de trouver le chemin du Valhalla, un peu comme cet être mythique (Gargamel) qui cherche le village des schtroumpfs.

Les Anges: Ils ne me semblent pas vraiment dangereux.

Les autres Dieux vikings: C'est moi qui protège leur royaume.

Composantes d'invocation: (1) Devant un beau panorama, (2) Une paire de jumelles, (3) Un fusil à lunette, (4) Une porte ancienne, (5) Au pied du pont arc-en-ciel, (6) Etre un guerrier valeureux.

24 Septembre 1991, Autriche

Il lui reste peu de muscle, quelques lambeaux de peau, mais, pour son âge - 4000 ans! - cet "alpiniste" est extrêmement bien conservé. Son corps a été découvert il y a 6 jours, à plus de 3,000 mètres d'altitude, rejeté par le glacier du Similaun. Il tenait une hache serrée dans la main, présentant, d'après le professeur Konrad Spidler, de l'institut préhistorique d'Innsbruck, les caractères de l'âge du bronze (3^e et 4^e millénaire avant notre ère). Chaque été les glaciers libèrent des cadavres ou des épaves, mais généralement bien moins anciens.

En effet, c'est de cette façon qu'Heimdall se débarrasse de tous ceux qui tentent d'entrer dans le Valhalla sans être de religion viking. Ces derniers y sont prisonniers à jamais (sauf s'ils s'incarnent bien entendu), les autres étant immédiatement tués et rejetés sur terre dans des endroits aussi inhospitaliers qu'originaux. A cette époque, le panthéon viking n'était pas connu du tout et par conséquent, tous ceux qui tentaient de pénétrer au Valhalla étaient exécutés. C'est bien plus tard que Thor et Odin eurent besoin de troupes pour combattre les géants et qu'ils firent appel aux humains, en prévision du Ragnarok.

NJORD

Dieu des Voyages

Sur le bateau à voile qui avance pas, t'as pas des jerricans avec du vent! Non non! C'est mieux le moteur!

Un petit homme rondouillard au crâne dégarni se précipita dans le poste de pilotage, une grenade à la main.

- Personne ne bouge, il n'y aura pas de blessés; nobody moves, nobody gets hurt; niemand...

- Nous parlons français, cher monsieur, ça ira...

- Ah! Parfait. Je représente l'Association de Défense des Oiseaux Déchiquetés par les Réacteurs d'Avion. Cet avion est désormais sous contrôle de l'ADODRA, et vous allez faire exactement ce que je dis. Vous allez mettre le cap...

- Non.

- Mais si! Si vous objectez à ma demande, je fais tout sauter.

Kevin soupira. Le viking se demandait s'il allait violenter cet homme, ou s'il allait opter pour une méthode plus thérapeutique.

- Monsieur, avez-vous conscience que ce que vous êtes en train de tenter est un détournement d'avion?

- Parfaitement, et je compte montrer combien l'aviation est néfaste. Vous mettez le cap sur Djibouti.

Kevin inclina l'avion à 45 degrés en direction du sol. Il se renfonça dans son siège et reprit son verre.

- Qu'est ce que vous faites?

- J'amène cet appareil au sol.

- Mais nous ne sommes pas encore à Djibouti!

- Nous n'y allons pas, nous allons nous écraser quelque part dans le Sahara.

- Si vous faites ça, je...

- Vous faites exploser votre grenade, et nous nous disloquons en vol. 18000 pieds.

- Mais allons à Djibouti, personne ne mourra...

- Ce n'est pas dans le plan de vol. 16500 pieds.

- Et vous pensez aux pauvres mouettes rieuses pulvérisées chaque jour sur les aéroports!

- Oui. C'est terrible. 14000 pieds. Il nous reste une minute avant l'impact. Excusez-moi, il faut que je prie.

Kevin se dressa, défit l'élastique qui retenait ses cheveux, arracha sa chemise, leva les bras et se mit à débiter d'une voix forte une litanie que personne dans la cabine ne comprenait.

- D'accord! D'accord! Tenez! Faites remonter cet avion!

- Tout de même... Mais à une condition.

- Oui?

- Vous allez vous asseoir et je ne veux plus vous entendre du voyage.

- Oui monsieur.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	3	6	3	2	44

Talents: Astronomie+3, Bateau à rames+3, Bateau à voile+3, Arme de contact+2, Acrobatie+2, Nage+3.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Destruction+3 (13), Armure+2 (21), Guérison+3 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Divination+3 (34), Trompe+2 (35), Marche sur l'eau+3 (36), Orientation+3 (Spécial).

Récupération:

Toutes les trois heures passées en mer +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Destruction	13
2	Guérison	22
3	Divination	34
4	Trompe	35
5	Marche sur l'eau	36
6	Orientation	Spécial

Orientation

Ce pouvoir permet de connaître (pour la modique somme d'un PP) la position d'un point choisi par l'utilisateur du pouvoir. La distance à laquelle se trouve ce point ne peut pas être supérieure à (1+Niveau) fois 50 kilomètres. Les indications données sont aussi précises pour ce qui est de la distance que pour la hauteur (on peut donc se repérer aussi bien à l'extérieur que dans des cavernes ou des souterrains, bien que ce pouvoir ait été, à l'origine, créé pour des marins).

Apparence et comportement: Njord est le père de Freyr et de Freyja. Il prend la plupart du temps la forme d'un grand homme à la peau bleue et à la barbe couverte d'algues. Il est assez cool et ne porte que rarement d'arme. Lorsqu'il le fait, il s'équipe selon les adversaires qu'il doit combattre (fusil-harpon contre des êtres humains, missiles "Exocet" contre des navires de guerre).

Rôle: Il est vénéré par tous les voyageurs et (les vikings se déplaçant surtout en bateaux) tout particulièrement les marins. Il protège les drakkars et indique toujours aux capitaines le chemin de leur village. Il arrive que des marins se convertissent à la religion viking pour obtenir l'aide de ce Dieu. Les légendes (pas toutes fondées) disent que ce Dieu peut aussi bien aider les vikings incarnés que les marins qui vénèrent Njord (un peu sur le même principe que Catherine. Cette possibilité est cependant très rare, trop rare pour être repérée par les forces du Bien ou du Mal par exemple).

Possibilités d'intervention: 3

Possibilités d'intervention humaine

(Spécial: Njord est le seul Dieu viking pouvant aussi être invoqué par des humains. Tout marin -converti à la religion viking et pratiquant- a droit, si il est dans une situation totalement désespérée liée directement aux conditions climatiques et qu'il invoque dans n'importe quels termes une aide "para" naturelle de son Dieu à un jet de D666. Si il fait 111, Njord intervient, ou en personne, ou par un petit miracle bien placé. Tout cela fait assez de conditions pour que l'événement soit rare.

Ce que pense Njord de...

La violence: Inutile.

La discipline: Inutile.

Les Démons: Seuls les géants des mers me font peur. Ce sont des Démons... Je crois.

Les Anges: Je ne m'y intéresse pas.

Les autres Dieux vikings: Mes enfants sont très sympathiques, les autres ont toujours besoin de moi lorsque leurs serviteurs se déplacent, ils me respectent donc tous.

Composantes d'invocation: (1) Un verre d'eau de mer, (2) Dans un bateau, (3) Sur l'eau, (4) En pleine mer, (5) Dans une tempête, (6) Dans l'œil d'un cyclone.

21 Novembre 1991, Ilwaco

Gérard d'Aboville vient de quitter son canot, le *Sector*, après avoir traversé le Pacifique à la rame. Le 11 Juillet, il est parti du port de Choshi au Japon, sans tapage. Son canot est insubmersible et léger (à peine 600kg). Il se levait tous les jours à l'aube et faisait 10 à 12 heures d'aviron par jour. Il avançait à la vitesse moyenne de 7,5 Km/h par jour.

Il a été pris dans deux cyclones et une tempête, et n'a survécu qu'avec l'intervention inopinée de Njord en personne. Bien qu'il ne soit pas de confession viking, le Dieu a estimé que parcourir 10,000 kilomètres en 134 jours était déjà une preuve de courage absolu.

ODIN

Dieu de la Guerre

- Demain, normalement, on se réveille et c'est la guerre...
- Ben comme ça on n'aura pas besoin de mettre le réveil !

Le son parvenait travesti, comme filtré par la texture déchirée du verre feuilleté. Rolf ne pouvait voir son interlocuteur, masqué par le 4x4 bleu-nuit qui trônait dans la vitrine de la banque. Une fumée âcre s'échappait du capot fracassé, et une nappe d'huile s'étendait, toujours plus large, sur le carrelage luxueux de l'agence. Il chassa nerveusement la sueur aigre qui piquait ses yeux, le forçant à ciller...

- "Vous avez encore trois minutes pour vous rendre!" clamait au dehors le flic obèse, souriant aux anges. C'était l'apothéose d'une carrière. Le tout-beau braquage, avec prise d'otages.

Les gars de la télé venaient de débarquer, l'armée était arrivée aussi, et les tireurs d'élite s'étaient mis en faction, bientôt suivis par les troupes spéciales d'intervention, au son des "Ho-Ho-Ho-Ho" qui achevaient de les faire passer pour des guignols...

Le lieutenant **Harry Ballahan** ne pouvait s'empêcher de ricaner : "Dix ans qu'il trainait son nom comme une malédiction. Dix ans qu'on l'interpellait dans la rue d'un foutu bon dieu de "alors, **Callahan** toujours sur la détente ?"..."

Mais aujourd'hui, on n'attendait plus que le bon-vouloir du lieutenant **Ballahan**...

A l'intérieur de l'agence, Rolf et son frère échangèrent un clin d'oeil. Ils éclatèrent d'un rire formidable, qui partit en écho dans les couloirs de la succursale, ricochant dans les bureaux vides, s'y répercutant, s'amplifiant...

- "C'est foutu", hurlaient-ils.

Leur rire finit par retomber, seulement entrecoupé par quelques sanglots des otages, nez au sol...

- "Les femmes et les gosses : dehors, et vite!!!"

Bientôt il ne resta plus que des hommes hébétés sur le carrelage. Rolf, narquois, fit claquer à vide le percuteur de son uzi. Il se sentait détaché, presque déjà absent. Son frère non plus n'avait plus de munitions depuis un certain temps.

- "A nous revoir, mon frère.

- A nous revoir..."

La porte sembla voler en éclats sous la charge de deux taureaux furieux.

Puis ce fut le chant des fusils anti-émeute, et une nuée d'insectes de plomb fondu se rua sur eux, disloquant leurs corps, les maintenant dans les airs, comme attachés aux fils invisibles de quelque marionnettiste dément... Longtemps, très longtemps, ils refusèrent la mort en luttant dans la tourmente d'acier. Et, par-dessus le bruit des détonations, le cri, LEUR CRI : hallucinant, irréel:

- "Ooooooiiin !!!!"

Enfin ils s'écrasèrent sur l'asphalte.

Ce n'est qu'après un bon moment que l'on se décida à retourner les corps. Miraculeusement, les visages avaient été épargnés. Ils étaient sereins.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	5	4	3	3	3	60

Talents: Poésie+3, Arme de contact+3, Arme de jet+3, Esquive+2, Arc+1, Arme de contact lourde+3, Magie runique+3.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Mur d'acier+3 (11), Destruction+3 (13), Visée ultime+3 (14), Poing d'acier+3 (15), Coup de bouclier+3 (16), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Esquive acrobatique+3 (24), Invisibilité+2 (25), Fanatisme+3 (26), Transformation (Loup)+3 (32), Trompe+2 (35).

Récupération:

Par heure passée à combattre	+1
Par poème écrit et apprécié	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Mur d'acier	11
2	Destruction	13
3	Visée ultime	14
4	Armure	21
5	Arme de jet (Epieu)	42
6	Berserker	Spécial

Berserker

Dès qu'un guerrier viking souhaite utiliser son pouvoir de berserk, il entre dans une transe meurtrière (et dépense 2PP) qui se terminera par sa mort ou celle de tous ses adversaires (on estime que toute créature non-viking est l'adversaire d'un berserker qui utilise ce pouvoir). La puissance de ce pouvoir dépend du niveau et on doit, pour la connaître, consulter la table suivante:

Niveau	Force	Talent	Contrôle	Résistance
+0	-	+1	+0	1
+1	+1	+1	+1	2
+2	+2	+2	+2	4
+3	+3	+3	+3	6

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au-dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la force, ce qui majore donc en même temps les dommages causés par toute attaque au contact).

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au-dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).

Contrôle: Jet à réussir (avec la volonté) pour que le berserk puisse se contrôler tant qu'un adversaire reste visible et en vie.

Résistance: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec "Armure").

Apparence et comportement: Odin est le principal Dieu viking. Il a pour femme Frigg et pour fils Thor, Baldr, Bragi et Hodr. Son royaume s'appelle le Valhalla et est le lieu de repos de tous les guerriers morts bravement en combat avant et depuis le Ragnarok. Il sert, depuis l'an 0, de quartier général à ses forces armées. Il a été tué par Fenris, le loup géant, au tout début du Ragnarok. Il reste désormais au Valhalla et dirige de loin ses armées. Ses interventions dans les deux derniers conflits mondiaux et dans la guerre "chirurgicale" du Golfe sont encore dans toutes les mémoires.

Rôle: Odin est le Dieu de la Guerre et de la poésie (aussi étrange que cela puisse paraître). C'est lui qui dirige les armées vikings durant le Ragnarok et surtout les très célèbres (et redoutés) berserkers. Il est de tous les combats et de toutes les gures, ne serait-ce que dans de petites unités d'élite. C'est lui qui a dirigé, par exemple, la division SS Wiking durant toute la deuxième guerre mondiale (même s'il se foutait complètement de l'idéologie du petit brun à moustache).

Possibilités d'intervention: (3)

Ce que pense Odin de...

Les animaux: J'aime les loups et les corbeaux

La violence: Mon rôle est de mener mes guerriers au combat.

La discipline: Quelle que soit la discipline, c'est la valeur du guerrier qui est importante.

Les Démons: Ce sont des créatures qui, à l'instar des trolls et des géants, doivent mourir.

Les Anges: Je ne m'occupe pas d'eux. Ils ne doivent cependant pas me marcher sur les pieds.

Composantes d'invocation: (1) Un slogan guerrier, (2) Une arme de contact, (3) Une arme de contact antique, (4) Sur un champ de bataille (après le conflit), (5) Entouré de 100 guerriers, (6) Entouré de 500 guerriers.

THOR

Dieu des Tempêtes

Le typhon en Guadeloupe, c'est bien fait pour leur gueule, ils ont tout le temps le beau temps!

"Non, non et non. Je vous le répète. A la lumière des derniers éléments, on peut comprendre que le dieu Thor n'était qu'un vieil ivrogne, porté sinon sur la pédophilie du moins sur des pratiques sexuelles déviantes. Ce qui, par amalgame, fait plonger dans l'abîme tout le panthéon viking et les civilisation qui les défiaient. On a aujourd'hui du mal à comprendre comment un peuple de pochards ait pu se lancer dans autant de conquêtes, et ait pu les mener à bien."

"Bien, bien, c'était donc le professeur Le Polac qui nous parlait de son futur ouvrage sur la civilisation et la religion viking, à paraître aux éditions Duglan. Un livre qui risquerait d'avoir le même impact que les Versets Sataniques, si bien sûr, il y avait autant d'adorateurs de ces dieux que de musulmans dans le monde."

"Ah, professeur, je mourais littéralement d'envie de vous rencontrer."

"Heu, oui ?"

"Louis Durand de la Virule. Vous êtes bien le professeur Le Polac ? Je ne me trompe pas ?"

"Non, bien sûr, je suis bien moi, enfin je veux dire, je suis bien Le Polac. Je peux vous être d'une quelconque utilité ?"

"Oui, oui, je dirige des fouilles archéologiques au Château de Bourre Moileuq, tout près d'ici. Et nous venons de découvrir ce qui semble être un Drakkar ! Ici, en pleine campagne ! Il faut que vous veniez voir tout de suite !"

"Tout de suite ? Là ? maintenant ? Avec cet orage qui pointe à l'horizon ?"

"Qu'importe l'orage professeur ! La science n'attend pas !"

"Bon argument, ne perdons pas un instant !"

"Bon alors, où est-il donc ce fameux chantier ?"

"Un peu plus loin, par ce petit chemin au milieu de la clairière. Le château est juste derrière les premières futaies. Ah, j'ai oublié quelque chose dans la voiture, continuez tout droit, s'il vous plaît, je reviens de suite..."

"Pressez-vous, l'orage gronde au loin..."

"Mmm. Oui, plus que vous pouvez croire. Bon, je reviens."

L'éclair réduisit le professeur Le Polac à la taille d'un Action Joe, tout petit, tout noir et tout carbonisé. Marcel "Louis Durand de la Virule" Souberran monta dans sa voiture, démarra et s'éloigna. Une malheureuse victime de la foudre, une de plus.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	3	3	3	40

Talents: Arme de jet+3, Esquive+2, Bouclier+2, Course+2, Discrétion+2, Arme de contact+2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Signe du marteau+3 (12), Coup de bouclier+3 (16), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Trompe+1 (35), Arme de jet+3 (42, Marteau), Eclair divin+3 (Spécial).

Récupération:

Par heure passée sous un orage +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Signe du marteau	12
2	Armure	21
3	Régénération	23
4	Talent	31
5	Arme de jet (Marteau)	42
6	Eclair divin	Spécial

Eclair divin (Précision/Perception)

Ce pouvoir fonctionne presque comme celui des Anges (121) à ceci près que l'éclair vient du ciel et qu'il faut donc être en extérieur pour l'utiliser (mais pas obligatoirement durant un orage). Les dommages et la portée (entre la cible et le personnage qui utilise le pouvoir) dépendent du nombre de PP investis. A la différence de l'éclair des Anges, les dommages et la portée ne sont pas majorés contre une créature maléfique. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour déclencher un incendie (si l'éclair touche un objet inflammable).

PP	Puissance	Portée
1	+5	50
2	+6	100
3	+7	200

Apparence et comportement: Fils d'Odin, Thor est un grand homme barbu et roux (!?!). Il a pour femme Sif, Déesse des Cultures (qui est aussi très importante mais qui ne possède pas de serviteurs sur terre. Elle n'est donc pas décrite dans ces règles). Il portait le marteau Mjollnir en combat, au début du Ragnarok. Il a été tué par Jormangard, le serpent Midgard et son marteau a explosé sous le choc fatidique. Les morceaux du Mjollnir sont considérés comme des reliques pour tous les serviteurs de ce Dieu. Les débris de ce marteau seront utilisés dans un avenir lointain comme moyen de propulsion pour les *Space Vikings* (voir Stella Inquisitorus).

Rôle: Thor contrôle les tempêtes, la pluie et tous les phénomènes atmosphériques en général mais c'est principalement un Dieu bénéfique et beaucoup moins guerrier

qu'Odin (même si ses hommes sont très connus et les pouvoirs qu'il accorde particulièrement violents). Il est assez raciste et se complait à noyer les populations des pays chauds dans ses cyclones et ses inondations. En fait, il est assez aigri d'avoir été tué et se venge sur ceux qui ne peuvent pas se défendre. Il reste un allié de choix pour tous les adorateurs du mythe viking.

Possibilités d'intervention: (2)

Ce que pense Thor de...

La violence: Mes adversaires doivent mourir.

La discipline: Primordiale.

Les Démons: Des créatures qu'il faut éliminer.

Les Anges: Je n'ai pas trop confiance en eux et ils ne sont pas tous aussi gentils qu'ils veulent bien le faire croire.

Les autres Dieux vikings: Sif est sympathique (normal, c'est ma femme), les autres assurent comme ils peuvent. Ils ont cependant tous besoin de moi.

Composantes d'invocation: (1) Un baromètre, (2) Une goutte de pluie, (3) Un flocon de neige, (4) Pendant un orage, (5) Pendant une tempête (en mer), (6) Pendant un cyclone.

30 Avril 1991, Bangladesh

Le cyclone qui s'est abattu hier sur le Bengale aurait fait près de 30.000 morts. C'est l'un des plus violents de ces 20 dernières années. Mais ce premier chiffre officiel est provisoire. On ne dispose encore d'aucune information sur les zones côtières submergées, ou sur les îles, toujours inaccessibles. Les récoltes ont été détruites à 80%.

Thor aurait déclaré le jour même: "Ils commençaient à m'énervier avec leur religion débile, c'est bien fait pour eux."

Quand on pense que Michel et Baal sont considérés comme des dangers publics... que dire alors de Thor dans ses mauvais jours !

TYR

Dieu de la Justice

Je suis contre la peine de mort, sauf si y a eu meurtre, là c'est sûr qu'il la faut.

"La Cour..."

Le silence s'établit et l'assemblée se leva d'un même mouvement pendant que les magistrats pénétraient dans la salle d'audience, pleine à craquer.

"5 février 1992, l'affaire Jean-Dominique de la Roche Saumon, président-directeur général du groupe World Exciting Games Corp. contre Kate Lemourchu, ex-technicienne de surface intérimaire au sein de ce même groupe.

Le juge Johnson considéra les deux parties. D'un côté une pauvre fille violée, mise enceinte, puis débarassée de la chair de sa chair, défendue par un avocat miteux, qui était le seul cadeau que sa famille lui avait fait en vingt-deux ans de vie indigente. De l'autre, un géant de la finance entouré d'une équipe de douze avocats aux honoraires obscènes.

"...et les dires de ces quatre témoins prouvent par l'évidence que mon client n'était pas là au moment où les faits lui sont reprochés. Messieurs et Mesdames les jurés, je ne fais qu'établir l'évidence... Pourriez-vous un seul instant penser que monsieur de la Roche Saumon aurait pu être capable de commettre un tel forfait? J'en appelle à votre bon sens. Cette femme a subi une tragédie qui pourrait altérer le plus sain des esprits. Nous avons d'ailleurs demandé au Professeur Grubber de venir apporter un fondement scientifique à ces affirmations..."

Bien sûr, la pauvre fille était retournée dans son taudis. Les jurés avaient avalé les couleuvres de la défense comme du petit lait, et la plaignante avait été déboutée en deux temps, trois mouvements.

Le juge Johnson jugeait. Ça peut paraître bête, mais juger, c'était un peu plus que son métier. Alors ce soir là, il mit sa casquette, ses baskets, et s'en fut dans les rues de Lake Geneva.

Il marcha. Longtemps. Puis il trouva ce qu'il cherchait. Il jugea avec calme et application, comme toujours.

Le lendemain, la presse mondiale était indignée. On parla, on soupesa, on s'indigna de nouveau, et le silence se fit. Comme toujours.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	3	4	3	5	42

Talents: Arme de contact+2, Bouclier+2, Discrétion+2, Discussion+3, Baratin+3.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Poing d'acier+3 (15), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Fanatisme+3 (26), Divination+3 (34), Trompe+1 (35), Justice viking+3 (Spécial).

Récupération:

Par jugement rendu	+2
Par Démon tué	+1
Par Démon de Baal tué (Cumulatif avec ci-dessus)	+5

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Poing d'acier	15
2	Armure	21
3	Fanatisme	26
4	Talent	31
5	Divination	34
6	Justice viking	Spécial

Justice viking

Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de rendre la justice (à la façon viking). Le pouvoir coûte 4PP et c'est Tyr lui-même qui entre dans l'arme du personnage et qui juge la victime du pouvoir. Si celle-ci se révèle coupable de ce dont l'accuse le serviteur de Tyr, celui-ci voit sa force et sa résistance augmenter pour toute la durée du combat qui l'opposera à l'être coupable. Tyr estime coupable tout ce qui est différent de la mentalité viking de base ce qui l'incite souvent à attaquer sans se poser trop de questions.

Niveau	Armure	Force
+0	-	+1
+1	1	+1
+2	3	+2
+3	5	+3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir "21- Armure").

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talents utilisant la force, ce qui a pour effet annexe d'augmenter les dommages causés avec une arme de contact.).

Apparence et comportement: Tyr est un puissant guerrier manchot. Il s'est fait coupé la main lors d'un combat contre

Fenris (alias Baal) et est prêt à tout pour le détruire. Il n'a, pour l'instant, même pas réussi à le repérer.

Rôle: Tyr s'occupe de la justice viking. Il déteste les Démons et ne rendra jamais un jugement qui pourrait les avantager. Il n'aime pas les lâches, les traîtres et les hypocrites. Tyr est un extrémiste et est particulièrement raciste envers les étrangers ou tout simplement envers tout ce qui est différent de lui.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Tyr de...

La violence: C'est une partie intégrante du vrai viking.

La discipline: C'est inutile.

Les Démons: Ils doivent tous être détruits.

Les Anges: Je n'ai rien à leur reprocher. Ils sont tout de même un peu trop pédés à mon goût.

Les autres Dieux vikings: Ils suivent tous mon jugement.

Composantes d'invocation: (1) Un slogan guerrier, (2) 10 skinheads, (3) Une main coupée, (4) Dans un tribunal, (5) 10 sacrifices humains, (6) 1000 skinheads.

17 Août 1991, Allemagne

Un millier de néo-nazis défilait aujourd'hui à Bayreuth pour marquer le 4^e anniversaire de la mort de Rudolf Hess, le dauphin de Hitler. Mais le gouvernement de Bonn s'inquiète surtout de la résurgence de groupes néo-nazis dans l'ex-RDA.

D'après le ministre de l'Intérieur "de nouveaux foyers d'activisme violent" s'y développent depuis la chute du régime d'Erich Honecker, en effet, les serviteurs de Tyr se servent de plus en plus d'individus au faible quotient intellectuel pour régler leur besogne.

La police a recensé environ 3000 activistes, auxquels s'ajoute un potentiel de quelques 15.000 militants. On estime que 25% de ces individus font parti de la mouvance "viking".

ULLR

Dieu de la Chasse

- *T'es chasseur ?*
- *Pourquoi ?*
- *Je sais pas, t'as une tête de chasseur.*
- *Non, je suis pêcheur.*
- *Ah c'est ça !*

La nuit allait tomber et ils étaient toujours à ses trousses. Seul point positif, il avait réussi à les amener sur son terrain, la forêt. Il s'arrêta, à peine haletant, et estima son avance à 300 mètres, 500 dans le meilleur des cas. Il regarda le ciel et écouta le vent, à l'affût du moindre bruit. Rien, rien encore... Souriant, il reprit sa course.

Il savait comment se débarrasser de ses poursuivants, mais il devait attendre qu'ils soient totalement pris par leur chasse. Après tout, cela ne faisait que 6 heures que la traque avait commencé, une paille à l'aune de son âge.

Il avait commencé par les égarer, décrivant de larges cercles, pour finalement revenir à son point de départ. Quand ils s'en étaient aperçus, ils étaient devenus fous furieux. Pourtant, c'était un tour prévisible de sa part: à quoi s'attendaient-ils donc? A ce qu'il se rende sans tenter sa chance?

Ils avaient fini par le retrouver. Il n'était pas loin: il les observait, eux et leur rage muette, du sommet de la colline. Il repartit au triple galop: pas par peur - il aurait pu les affronter un par un ou en groupe -, mais simplement pour se donner assez de temps et les perdre de nouveau. Arrivé dans la clairière, il marqua le sol meuble de tout son poids. Puis il repassa sur la piste bien visible une première fois. Puis une autre. Puis une autre. Alors il se cacha au pied des sapins et les attendit. Ils ne tardèrent pas à arriver et il se surprit à les admirer: il avait affaire à des professionnels pour une fois, il ne les avait repérés qu'au dernier moment.

Arrivé en bordure de la route, il les égara définitivement. Et c'est à un brave bûcheron que les chasseurs demandèrent s'il n'avait pas vu passer un loup.

Il savait maintenant ce qu'avait pu ressentir Gere et Freke, les loups d'Odin, avant le Ragnarok. Il savait désormais aussi ce qu'avait senti Fenris.

La prochaine fois que le grand loup réapparaîtrait - car il allait réapparaître, c'était écrit - il serait prêt.

Oui, ce jour-là, il sera prêt.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	4	6	5	3	37

Talents: Arc+3, Esquive+3, Course+3, Discrétion+3, Pistage+3, Camouflage+3, Arme de contact+2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Détection du danger+3 (315), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+1 (22), Régénération+3 (23), Esquive acrobatique+3 (24), Invisibilité+3 (25), Trompe+1 (35), Cible+3 (Spécial).

Récupération:

Par adversaire traqué et tué	+1
Par deux heures de chasse	+1
Par animal traqué, tué et mangé	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Esquive acrobatique	24
2	Invisibilité	25
3	Talent	31
4	Arme à distance (Arc)	43
5	Autre objet	46
6	Cible	Spécial

Cible

Ce pouvoir permet, pour 2PP par victime, de connaître à tout moment, la position de cette dernière (du moment qu'il la voit lorsqu'il dépense les points de pouvoir) pendant (1+Niveau) heures. Toute utilisation d'arme à distance sur la "cible" bénéficie d'un bonus de (Niveau) colonnes (bonus qui peut être transféré en bonus aux dommages selon la formule habituelle: Une colonne de malus = Majoration d'un point au résultat des unités du d666..

Apparence et comportement: Ullr est assez frêle pour un viking. Il parle peu, semble timide et évite de s'énerver pour un rien (comme la plupart de ses camarades). Une fois sur la piste d'un adversaire, il devient presque monomaniacque et sans pitié. Il est le fils de Sif et donc le petit-fils d'Odin.

Il utilise le plus souvent un arc mais ne dédaigne pas un fusil à lunette ou un lance-missile si le besoin s'en fait sentir (difficile de détruire un fourgon blindé avec un arc).

Rôle: Ullr dirige tous les chasseurs vikings. Ce n'est pas un Dieu guerrier malgré ses talents de combat importants, mais bien un amoureux de la traque et, bien entendu, de la mise à mort.

Il est aussi l'assassin qui se charge d'éliminer tous les adversaires au régime viking (dans les endroits où la proportion de viking est importante, c'est à dire à très peu d'endroits).

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ullr de...

La violence: Ce n'est pas un but en soi. Elle est quelquefois nécessaire pour faire triompher la cause viking.

La discipline: Elle ne sert à rien, mes serviteurs ne sont pas assez nombreux. Ils ne doivent croire qu'en eux mêmes.

Les Démons: Ils ne m'intéressent pas. Je les chasse sans m'occuper de leurs buts et de leurs intérêts sur terre.

Les Anges: Je ne sais pas ce qu'ils font sur terre. Je les exécute quand le besoin s'en fait sentir.

Les autres Dieux vikings: Chacun s'occupe de son travail. Le mien est d'éliminer les adversaires de la cause.

Composantes d'invocation: (1) Une cible, (2) Un arc, (3) Un animal vivant, (4) Un sacrifice humain, (5) Dans une forêt, (6) Dix sacrifices humains.

5 Novembre 1991, Tenerife

Bob Maxwell a été retrouvé, noyé et nu, au large des îles canaries. Il serait tombé de son Yatch la veille dans des circonstances étranges. Bien que Bob Maxwell, grand magnat de la presse britannique, et son groupe traversent de graves difficultés financières, sa mort n'est pas un suicide mais bien un crime perpétré par Ullr lui même.

En effet, Bob Maxwell se serait trouvé en possession d'informations permettant de découvrir l'identité de vikings incarnés sur terre, certains depuis plusieurs dizaines d'années. Les hautes autorités du Valhalla ne pouvaient laisser ces informations dans les mains de ce milliardaire sans scrupule.