

ENCYCLOPEDIA SPIRITIS



VOLUME 2
LES FORCES DU MAL

Союз нерушимый республик свободных
Сплотила навеки Великая русь
Да здравствует созданный волей народов
Единый, могучий Советский Союз!

Славься, Отечество наше свободное,
Дружбы народов надежный оплот!
Партия Ленина - сила народная
Нас к торжеству коммунизма ведет!

Сквозь грозы сияло нам солнце свободы,
И Ленин великий нам путь озарил:
На правое дело он поднял народы,
на труд и на подвиги нас вдохновил!

Славься, Отечество наше свободное,
Дружбы народов надежный оплот!
Партия Ленина - сила народная
нас к торжеству коммунизма ведет!

В победе бессмертных идей коммунизма
Мы видим грядущее нашей страны,
И красному знамени славной Отчизны
Мы будем всегда беззаветно верны!

Славься, Отечество наше свободное,
Дружбы народов надежный оплот!
Партия Ленина - сила народная
нас к торжеству коммунизма ведет!

"J'prie Dieu quand suis dans la merde, il le sait, alors il m' laisse dedans."
Stomy Bugsy, rappeur.

"Même le diable ne peut plus m'aider."
Big Brother Hakim, rappeur.

"J'suis vénér' comme Lucifer."
CMP, rappeur.

"Hum... Furfur ? Faudrait p'têt' penser à ta reconversion, hein ?"
Malphas, musicologue.

♠ Sommaire ♠

Highway to Hell (CFC, Riva, LH & TB)	04
Alea Fellatart Sunt (Croc & TB)	10
Madlift to Earth, le retour (Riva & TB)	14

LES PRINCES-DÉMONS

Abalam, Prince de la Folie (CFC)	20
Andrealphus, Prince du Sexe (LH)	26
Andromalius, Prince du Jugement (MB & LH)	30
Asmodée, Prince du Jeu (Riva)	36
Baal, Prince de la Guerre (CFC)	40
Baalberith, Prince des Messagers (LH)	48
Beleth, Prince des Cauchemars (CFC)	54
Belial, Prince du Feu (CFC)	60
Bifrons, Prince des Morts (MB)	66
Caym, Prince des Animaux (TB)	70
Crocèll, Prince du Froid (CFC)	74
Furfur, Prince du Métal (CFC)	78
Gaziel, Prince de la Terre (LH)	84
Haagenti, Prince de la Gourmandise (Riva)	88
Kobal, Prince de l'Humour Noir (CFC)	92
Kronos, Prince de l'Eternité (TB)	96
Malphas, Prince de la Discorde (LH)	104
Malthus, Prince des Maladies (LH)	112
Mammon, Prince de la Cupidité (MR)	116
Morax, Prince des Dons Artistiques (LH)	122
Nog, Prince de la Paresse (Riva)	128
Nybbas, Prince des Médias (CFC)	132
Ouikka, Prince des Airs (CFC)	136
Samigina, Prince des Vampires (LH)	140
Scox, Prince des âmes (CFC)	146
Shaytan, Prince de la Laideur (AM)	150
Uphir, Prince de la Pollution (LH)	154
Valefor, Prince des Voleurs (LH)	158
Vapula, Prince de la Technologie (CFC)	164
Vephar, Prince des Océans (LH)	168
Pub !!!	174

Starring (in alphabetical order) : Matthieu Balay, Julien Blondel, Thomas Brionne, CFC, Croc, Léo Henry, Alexandre Major, Mathieu Reversé, Riva.

Dominated by: Thomas Brionne.

Centerfolds: Jacques Bailly, Pierre Courtial, Kara, Vincent Madras, Ruda.

Coverboy: Stéphane Cochetoux.

Post production editing: Samuel et Sandrine Tarapacki.

Artist's make-up: Hélène Baces, Miss Daisy.

Directors of pornography: Emma, Riva.

R-rating: Croc.

Highway to Hell

Nous n'allons pas, encore une fois, vous faire un cours sur les Marches Intermédiaires, elles sont décrites de nombreuses fois et avec forces détails dans de nombreuses extensions de In Nomine Sathanis et dans les petites affaires du Meneur de Jeu du livre de base de INS/MV 3. Mais, pour les étourdis qui n'en auraient jamais entendu parler, bref résumé.

L'Univers a, à peu près, la même structure qu'un immeuble - c'est en fait beaucoup plus compliqué que cela mais c'est la métaphore la plus pertinente que nous puissions trouver. Un immeuble avec une infinité d'étages reliés entre eux par des escaliers condamnés (ça dépend pour qui) et un ascenseur réservé au VIP qui mène du dernier étage (le Paradis) au dernier sous-sol (l'Enfer), et qui sont les deux pôles symboliques et physiques de l'Univers, en passant par le rez-de-chaussée (le Purgatoire). La Terre se situe à peu près au niveau de l'entresol et, entre tout cela, il y a les Marches Intermédiaires : elles sont littéralement innombrables, offrant une variété inconnue à la main de l'homme (ou plutôt à son œil en l'occurrence) et dérivent à travers l'espace et le temps, frottant un bordel monstrueux quand elles se touchent, s'effleurent ou se pénètrent pour un instant...

Toujours est-il, que, tout en bas, au niveau du dernier sous-sol, de la chaufferie donc, il y a l'Enfer. En exclusivité, nous vous offrons une visite guidée des lieux (j'ai l'impression de me répéter là)...



Bienvenue en Enfer



Quand Satan et les siens se vautrèrent en Enfer, il n'y avait rien. Juste un décor rougeoyant et une impression de mal-être dû à l'éloignement de la puissance divine. Heureusement, Dieu avait donné une partie de son pouvoir à Samael lors de la chute et les lieux devinrent de plus en plus réels à mesure que celui-ci leur imprimait sa volonté.

Un deuxième pôle se créa donc dans l'Univers, faisant exister un jeu de tension à travers la substance même de celui-ci, changeant sa géographie cosmique pour toujours : en gros, Dieu venait de s'illiger un cor aux pieds...

Et, en sept ans, Satan fabriqua de ses propres mains ce qui allait devenir l'Enfer actuel et la Cité de Dis. Dieu, lui, n'avait mis que 7 jours pour faire l'Univers entier mais il trichait et il n'avait pas eu à subir la Chute qui avait brisé Samael.

L'Enfer est une sorte de gigantesque cuvette coupée en deux par un fleuve aux eaux sans cesse changeantes (eau, sang, lave, métal en fusion, urine, sperme, mousse dépilatoire etc.) dans lequel sont plongés un bon paquet d'âmes damnées dont on ne

savait pas quoi faire : le Tartare. Le plateau au centre duquel se dresse la terrifiante Cité de Dis ressemble à une phénoménale spirale et Dante s'est enfoncé le doigt jusqu'aux omoplates en décrivant sept cercles concentriques.

La Cité de Dis est un reflet déformé et inversé des Tours Célestes du Paradis : les siennes sont aveugles, sans aucune fenêtre. L'ensemble est une caricature sombre et amère de la Cité Éternelle : des bâtiments massifs, carrés et dédaléens percés de minuscules meurtrières d'où filtre une lumière morte. Des rues absurdes, impasses, places sans issues, spirales et cercles, en verre, en glace ou en lave. Le tout donne l'impression d'un corps éventré, lourd du poids de sa propre mort mais qui n'est pas sans posséder une beauté macabre, surtout quand on le compare à la vie, à la lumière et à la légèreté paradisiaque. Bien sûr, les Démons flottent et ce sont donc les pauvres damnés qui doivent se coltiner ce véritable enfer...

Et dans cette Cité, des milliers de Démons. En gros, on peut fixer leur nombre à une bonne dizaine de milliers, les promotions depuis l'état d'humain étant relativement rares, bien que plus faciles qu'au Paradis. Notamment en faisant ses armes dans l'administration infernale puisque ce ne sont quand même pas les Démons qui vont s'y coller.



Maisons & Travaux



Et que se passe-t-il dans la Cité de Dis ? A peu près la même chose qu'au Paradis en fait, en moins drôles mais en plus pesant. Si c'est le fascisme au Paradis, on pourrait facilement comparer l'Enfer à une utopie stalinienne... Il faut aussi se souvenir d'une chose quant aux Démons : pour eux, la vie au sous-sol est aussi, moins que pour les humains bien sûr mais tout de même, un véritable Enfer.

Ils se sont donc créés, comme au Paradis, des endroits à eux où ils peuvent se réfugier, décorés avec des objets qu'ils avaient eux-mêmes créés ou ramenés du plan terrestre (après avoir copieusement corrompu les responsables de l'intendance dans ce dernier cas) pour se sentir un petit peu chez eux tout de même. Car en Enfer, comme au Ciel, tout est censé être en commun.

Satan est loin d'être anarchiste...

Ainsi, chacun se construit une zone d'influence, encombrée d'une foule de trucs plus ou moins intéressants et d'humains qui pourraient servir : esclaves, souffre-douleurs, bouffons (à noter que les comédiens sont presque tous en Enfer et qu'ils sont en permanente représentation...). Ce sont de vrais univers de poche. Ils ont poussé un peu partout dans les coins et recoins du Plateau Infernal.

Chaque Démon, quel que soit son grade, peut ainsi se faire sa petite zone d'influence, avec tout ce que cela implique comme bordel : zones qui se chevauchent, qui se combattent, qui sont à la mode puis deviennent ringardes. Le plus étrange semble être le fait que, quand une zone prend une certaine importance, elle commence à s'étendre et à reproduire les structures qu'a initiées son créateur, toute seule, comme par sa propre volonté. En plus, les Démon étant ce qu'ils sont, ils se mettent souvent sur le coin de la tronche pour des questions d'univers de poche, tentant d'annexer celui du voisin ou, tout du moins, de le réduire en miettes.

En exclusivité, un rapide tour d'horizon des zones d'influence des Princes. N'oubliez pas le guide à la fin de la visite.

Abalam : un asile d'aliénés bourré de psychopathes graves et de médecins encore plus graves. Si vous avez peur des hôpitaux, fuyez... des murs lépreux, des éclairages tremblotant aux néons, des seringues par terre, des fuites d'eau au plafond et des débris errant un peu partout... Le pire, c'est la capacité qu'a l'endroit à faire se matérialiser vos pires terreurs (en fait, ce sont des familiers avec Lecture de Pensée).

Andrealphus : si certains d'entre vous pensent que, niveau sexe, on a vite fait le tour de la question, qu'ils visitent les jardins de Chair d'Andrealphus. Toutes les perversions et pratiques sexuelles y sont expérimentées, qu'elles mettent en jeu des adultes, des enfants, des animaux, voire des avocats. Pour le confort de ses visiteurs, outre de nombreux lits, le Prince y a fait installer des voitures, des ascenseurs, des peaux de bêtes, des chevalets de torture, etc. Les anciens pervers sexuels sont condamnés à admirer le spectacle en crypté, grâce à des lunettes spéciales soudées à leur visage (comme quand vous matez le porno de Canal+ sans décodeur... Frustrant non ?).

Andromalius : ici, on travaille. Les services d'Andromalius sont impeccables puisque celui-ci a abandonné depuis longtemps le traitement des damnés pour se consacrer à sa mission policière. Même les renégats sont traités par les autres Princes, sous la surveillance de Serviteurs d'Andromalius qui veillent à ce que sa sentence soit bien exécutée.

Asmodée : un croisement contre nature entre Las Vegas, Baden-Baden, Macao et la Foire du Trône. Les âmes damnées qui y rentrent n'en ressortent presque jamais, l'itinéraire classique les amenant de l'entrée (où ils reçoivent quelques plaquettes) aux casinos de luxe, puis aux tripots de bas étage et enfin aux caves sordides où l'on se termine à la roulette russe. Les banquiers démoniaques font parfois crédit à un joueur, à condition de garder un membre engagé (doigt, jambe, tête...).

Baal : des salles d'entraînement à perte de vue. Et sur cibles vivantes. En plus, Baal a vraiment un goût exquis pour la décoration : il n'y a qu'à voir ce qui produit de la lumière dans sa zone d'influence - quelque chose qui fonctionne sur le principe de la torche humaine. On remplit la trachée de poix, on fusionne le damné au mur et on allume le tout pour obtenir une magnifique lumière verte du meilleur goût.

Baalberith : un centre de tri et administratif qui tient à la fois de Kafka, de 1984, de Brazil et de l'ANPE... Des labyrinthes de bureaux parcourus par un vent glacé et une entropie très élevée font que la plupart des humains qui résident trop longtemps au milieu des pneumatiques, des administratifs sadiques et des formulaires sont bons pour les services d'Abalam.

Beleth : il y a un globe d'obsidienne plus noire que la nuit dans lequel le Prince passe son temps à dormir, entouré en permanence de serviteurs surentraînés et fidèles. Tout autour, il y a les zones d'influence de ses Démon, qui sont toutes des variations sur le thème "un endroit pour dormir" ou des bours de cauchemars reconstruits (du genre "le monstre dans le placard" ou "incendie dans ta chambre" par exemple).

Belial : de la lave, du feu, des explosions. On pourrait se croire dans une version caricaturale de l'Enfer tel que la décrivent la plupart des ouvrages classiques qui lui sont consacrés, si ce qui brûlait si bien n'était une île au centre d'un lac de lave en fusion. Il y a qui ressemble énormément au Chicago des années 30 (avec quelques éléments des années suivantes qui correspondent au trip mafieux du Prince du Feu).



Bifrons : un no man's land peuplé de zombies, squelettes et autres morts-vivants. On se croirait dans un décor directement sorti d'un mauvais film d'horreur de série B des années soixante-dix. Et si on ajoute un Bifrons qui aime y rôder en grommelant "viande froide, viande froide"...

Caym : le décor est une sorte de reprise simpliste de la flore terrestre, avec une tranche de forêt vierge, une tranche de toundra, une tranche de verts pâturages, etc. Les anciens éleveurs, vétérinaires et autres amis des bêtes y vivent dans les mêmes conditions qu'elles, habillés en animaux correspondant à leurs caractères. Attention, pas de faux pas, des gardiens démoniaques veillent à l'orthodoxie biologique (oui, tu vas manger ces chardons) et braconnent parfois au M-16.

Crocell : on pourrait presque croire qu'on n'est pas en Enfer. A condition évidemment d'aimer le froid. Banquise, icebergs, neiges, ski, snowboard, playstation, groupes de hardcore mélodique, rampes de skate en glace... Un véritable petit paradis du surfleur en kit. Bon, bien sûr, il y a les ours blancs, les orques, les loups, les marsupiaux cannibales et les avalanches mais rien n'est parfait...

Furfur : New York. Furfur a décidé de transposer en Enfer sa ville préférée, celle où est née la musique qui le fait le plus vibrer. Par contre, on plaint les pauvres musiciens qui sont obligés de jouer 24 heures sur 24 sous peine de punition. Au bout de huit heures sur sa guitare, on ne peut même plus appeler ce qui pousse sur les doigts des ampoules alors au bout de huit siècles.

Gaziel : il faut aimer les volcans, les cavernes, les glaciers, les falaises, les pitons rocheux - en un mot, la géologie. Gaziel s'est aménagé un véritable petit "paradis" écologique à lui où de multiples merveilles minérales se côtoient dans un grand bordel. Par contre, la bonne nouvelle pour les humains, c'est que le Prince ne s'intéresse pas vraiment à eux, les laissant crever de faim dans ses montagnes, tomber des pics et brûler dans ses volcans.

Haagenti : le Prince a joué sur le contraste - des monceaux de bouffe s'accumulent de tous côtés, avec des variations de type Hansel et Gretel par exemple (la baraque en nourriture), sous le regard ébahis d'humains trop gourmands. Après, ça varie de "on touche avec les yeux" à "pas de bras, pas de chocolat".

Kobal : cela ressemble aux Etats-Unis des années 50, ça a le goût des Etats-Unis des années 50, mais ce ne sont pas les Etats-Unis des années 50. Ou plutôt si, à condition de considérer les bips-bips armés de fourches, les Droopy sadiques et priapiques, et les pluies d'enclumes comme quelque chose de typique de la west coast de l'american dream...

Kronós : c'est ici que sont les services administratifs les plus importants. Ici que sont évalués les péchés des humains et leur punition adaptée. Ici que sont centralisées les informations les plus importantes, les rapports de missions, les commissions d'enquêtes, le plus grand nombre d'ordinateurs, les bordereaux les plus importants... Voilà pourquoi l'endroit est sans doute le plus explosif de l'Enfer. A noter : les quatre sabliers géants qui servent de tours d'angles. Les retardataires sont précipités du haut du compartiment supérieur et s'écrasent les uns sur les autres au milieu du sablier dans un grand sprootch humide. Quand leur sang a fini de remplir le compartiment inférieur, le sablier est retourné par des diabolins, vidé de son contenu et le cycle recommence... pour l'éternité.

Malphas : une petite ville tranquille et parfaite où tous les humains vivent en harmonie avec les Démons. Tout le monde s'aime et tout le monde est gentil avec tout le monde et on ne dénonce son voisin que pour son bien et on ne torture les enfants que parce qu'ils n'ont pas été sages et on ne viole sa voisine que parce que les Démons l'ont demandé. Ils sont si gentils, on ne sa quand même pas les vexer. Et puis il y a aussi les punitions spécialisées avec notamment l'aile d'expérimentation sur les masochistes : on teste en ce moment leur degré de résistance à l'obligation d'assister aux tortures innommables pratiquées sur les êtres qui leur sont chers...

Malthus : un hôpital monstrueux et gigantesque où les gens qui ont souffert horriblement et vécu l'angoisse de mourir à l'hôpital peuvent en profiter pour l'éternité. Et autant vous dire que les infirmières sont loin d'être sexy, les médecins plutôt sadiques et les traitements carrément expérimentaux : vous avez déjà essayé les termites en intraveineuse ?

Mammon : le rendez-vous des cadres supérieurs, boursicoteurs et autres économistes en tout genre. C'est Wall Street 24 / 24 en plus hardcore, sans sommeil, sans coke, sans pute et sans fin, mais avec des guenilles... Mammon en profite pour faire trimer les humains pour son business et à les faire vivre en plus dans des conditions qu'un enfant des rues d'Amérique du Sud trouverait vraiment misérables.

Morax : plutôt tranquille par rapport au reste de l'Enfer, le Prince s'est aménagé une sorte d'expo universelle permanente. Le problème pour les artistes, c'est que Morax est avide d'originalité et qu'il leur faut donc créer en permanence pour ne pas subir les foudres de la critique. Et avec le Prince, c'est autre chose qu'une phrase cinglante mais plutôt le bonheur de se voir transformer en oeuvre d'art vivante.

Nog : le Prince a trouvé la solution la plus économique - lui et ses Démons glandent tranquillement puisque des Damnés condamnés pour faiblesse leur servent d'esclaves et se plient à leurs quatre volontés en permanence, sans dormir, sans se reposer, sans rien jamais obtenir en échange.

Nybbas : imaginez la fusion des locaux de France Télévision, TF1 et Canal + avec tous les animateurs qui vont avec et les masses d'humains abrutis forcés de jouer à des jeux un peu plus "extrêmes" qu'à la télé. Les défis sont souvent assez cruels et ne pas répondre aux questions entraîne toujours un gage dont le pauvre candidat pourra profiter au maximum...

Ouikka : passons rapidement sur les parcours santé truffés de mines, la véritable attraction de cette zone est le célèbre "Bomber World". Il s'agit d'une immense friche industrielle dans laquelle des dizaines d'âmes damnées sont lâchées chaque jour. Des diabolins de Ouikka déguisés en pains de plastic leur sautent dessus, se collent à leur dos et hurlent "Tic-tac ! Tic-tac !" puis finissent par leur exploser à la gucule. La seule chance de survie pour les malheureux joueurs est de rencontrer un autre humain et de réussir à lui refiler le bébé...

Samigina : quand les auteurs de White Wolf(c) iront en Enfer, ils comprendront ce que le mot "dark" veut dire et que les vampires, ce n'est pas marrant. Dans un décor somme toute très gothique, le Prince maintient les pauvres damnés dans un climat de terreur

assez permanent - entre le sentiment d'être du bétail et la peur d'être traité comme un cobaye pour les perversions des Démons.

Soox : le Prince s'est fait une spécialité de recomposer le paradis auquel croyait le pauvre pécheur et de lui faire comprendre à quel point il a gagné le gros lot. Il s'agit d'appuyer où ça fait vraiment mal et de soumettre les pauvres humains à tout un régime d'interdictions, de tabous et de punitions qui pourrait faire passer Dominique pour un progressiste.

Shaytan : la sculpture sur humain est un art très répandu en Enfer mais c'est ici qu'elle est le plus souvent pratiquée. Une sorte de chirurgie esthétique à l'envers en quelque sorte. Shaytan joue surtout sur les contrastes et sur une ambiance permanente de concours de beauté qui peut venir troubler à tout moment un lifting à l'acide.

Uphir : le petit nouveau a fait construire en Enfer une reproduction très fidèle de l'atoll de Mururoa. Son domaine, bâti sur une île au milieu d'un lagon opaque (moitié pétrole, moitié mercure), est entouré d'un épais nuage jaune et noir. Juste derrière se trouvent une dizaine d'usines colossales qui ne produisent rien, si ce n'est des accidents industriels. Grâce au dévouement de nombreuses âmes damnées, il peut ainsi tester en grandeur nature les effets de différentes "erreurs techniques". Les habitants des zones voisines se plaignent du bruit, de l'odeur ou des tripes qui tombent du ciel.

Valefor : le Prince s'est fabriqué un véritable havre de paix, de culture et de bon goût au sein de l'Enfer. Autant pour les Damnés qui doivent se contenter de regarder le luxe dans lequel vivrait Valefor et ses favoris. Les âmes en peine vivent dans une pénurie permanente où tout leur est distribué aléatoirement. Seule solution pour ne pas mourir de faim ou de froid en permanence : le vol.

Vapula : les laboratoires de Vapula sont des lieux malsains où les sujets de test ne sont que rarement des animaux. En plus, le Prince de la technologie a une imagination débordante en ce qui concerne l'utilisation du matériel : il peut faire des merveilles avec n'importe quoi : donnez-lui une demi-douzaine d'humains, une raboteuse électrique, un oscilloscope et quelques minutes. Vous serez surpris...

Vephar : la zone du Prince de la mer est entièrement sous-aquatique et ressemble à s'y méprendre aux salles immergées de Fort Boyard, en beaucoup, beaucoup plus grand. Le tout forme un vaste labyrinthe qui s'étire dans les sous-sols de l'Enfer, le centre étant occupé par le penthouse du maître des lieux. Les humains y sont plutôt bien traités, s'occupant uniquement de l'entretien, à l'aide de scaphandres XIX^e. Les deux seuls inconvénients à servir Vephar est l'humidité qui règne en permanence chez lui, et la brandade de morue servie à chaque repas depuis une éternité.

Les Démons

Et comment sont les Démons, au fait ? Quelle est leur forme physique ? Ont-ils une forme ? Ont-ils un sexe ? Peut-on les tuer ? Bonnes questions, merci de les avoir posées...

D'abord, un petit rappel : les Démons sont des entités matérielles. Ils ont un corps, sont affectés par des lois physiques et sont sexués. Bon, bien sûr, leur corps est composé d'énergie pure,

etc., etc. Vous avez d'ailleurs tous les détails à ce sujet dans le volume 1 de l'Encyclopedia Spiritus et on n'a pas la place de vous la refaire ici. Par contre, par rapport aux Anges, les Démons n'ont pas vraiment la même forme physique... La leur n'est en effet limitée que par leur imagination et celle-ci peut être vraiment débordante, croyez-moi sur parole.

Ainsi, voit-on des diabolins et des Démons rougeauds dans la plus grande tradition côtoyer des espèces de schtroumfs difformes avec des dents énormes ou des enclumes volantes, voire des stars de la télévision française. Et je vous assure que se faire torturer par Stéphane Bern n'est pas une expérience très agréable. Les Familiers et Démons mineurs, quant à eux, sont loin d'être aussi imaginatifs.

Quant à leur sexe... il est énorme. Euh, excusez-moi, je m'emporte. Et bien, là aussi c'est un peu compliqué. Bon, à la base, la plupart des Démons sont masculins puisqu'ils viennent du Paradis et que Dieu a toujours été macho. Par contre, ils n'ont pas du tout les mêmes inhibitions sexuelles que leurs petits camarades d'en-haut et pratiquent couramment les perversions sexuelles les plus diverses et variées. Il n'est donc pas rare que des Démons à la base masculins se fassent pousser des seins et rapetisser la zigounette. voire qu'ils arborent des caractères sexués des deux sexes, multiplient les organes, ou les placent à des endroits incongrus.

Ensuite, quant à savoir si un Démon peut se faire buter en Enfer, la réponse est non. C'est simple : l'Enfer étant le sous-sol de l'Univers, il est impossible de tomber plus bas, ce qui est bien pratique pour en faire baver aux pauvres humains qui vont y passer l'éternité mais beaucoup moins pour piquer la place de son Prince, qu'on ne peut jamais zigouiller...

Un dernier mot sur la mémoire des Démons. Ceux-ci ont une longue vie derrière eux et un paquet de souvenirs qui vont avec. Des souvenirs de quand le Paradis était en paix, quand tous étaient frères, que tout allait bien... Sauf que non. Dieu, en parfait mesquin et pour qu'on ne lui pose pas trop de questions existentielles, a décidé de gommer tous ces souvenirs après la Chute avec l'aide de Blandine et Beleth. Résultat, personne ne se souvient de rien à part les Princes-Démons et certains grade 3.

Ensuite, quand un Démon s'incarne sur Terre, le choc est tel qu'il est obligé de refouler une grande partie de ses souvenirs du Paradis et de l'Enfer - de toutes façons, le pauvre cerveau de l'humain ne pourrait pas supporter un tel contenu. Ce serait comme essayer de remplir un bidon d'un litre avec une citerne. Tout ce dont se rappellent les Démons fraîchement incarnés, ce sont la puissance, les labyrinthes obscurs, la douleur, et ce sentiment indéfinissable qui les accompagnait en permanence... Oui, ça doit être ça : l'envie de se barrer d'ici...

Seulement, des fois, il y a des choses qui remontent, des souvenirs de là-haut, d'autres incarnations (un Démon de base s'incarne trois ou quatre fois au cours de sa carrière), voire de la Chute, ou d'avant... Comment cela arrive-t-il ? Eh bien, grâce à des traumatismes, à des choses qui font "tilt" dans la tête du pauvre Démon et lui rappellent le passé - on peut citer en gros : rencontrer un Prince, frôler la mort, ressentir une vraie émotion par soi-même, bénéficier d'une intervention satanique (faire un 666 quoi), être invoqué par un sorcier, découvrir un élément important du background, rencontrer un ancien camarade du Paradis ou de l'Enfer, visiter la Cité Eternelle ou la Cité de Dis, etc. Pour ceux que

ça intéresse, il y a des règles pour ça dans le superbe ouvrage d'art qu'est le Mucho Pesos Capharnaüm (disponible dans toutes les bonnes pâtisseries normandes).



Les pauvres humains...



On peut dire qu'ils en chient. Ils ont fait des bêtises quand ils étaient sur Terre. Ils vont payer. Cher. Et s'ils ne croient pas au Diable, c'est le même prix : torture non-stop. En plus, comme ils ne peuvent plus mourir, les Démon qui s'occupent d'eux peuvent s'en donner à cœur joie sans peur de dépasser la dose prescrite.

Il existe plusieurs Paradis, un par religion mais une multitude d'Enfers. En fait, en théorie, il existe un Enfer particulier pour chaque âme damnée mais, en pratique, pour des raisons de budgets, les humains sont souvent regroupés par catégories de punitions.

Et les punitions, justement, qu'en est-il ? Eh bien, elles suivent deux principes assez simples : premièrement, celui qui a tué par l'épée périra par l'épée. Donc, si vous avez passé votre temps à violer des petites filles, attendez-vous à prendre cher. Et on vous garantit que le Démon sera suffisamment grand pour que ce soit proportionnel... Deuxièmement, celui qui s'attend à une punition particulière est bon pour se la prendre en plein dans la tronche. Vicieux et efficace.

En pratique, les Démon ne se livrent plus trop à ce genre d'occupations puérites qui consistent à torturer les pauvres pécheurs qui échouent au sous-sol, préférant laisser ce travail fastidieux à la charge des Familiers. La torture, après tout, ils ont largement eu le temps d'en souper : il ne faut pas oublier que ce sont des créatures qui, pour la plupart, pratiquent le Mal depuis quelques bons milliers d'années.

Le seul petit problème au niveau des châtements infligés aux âmes damnées concerne les masochistes graves. Depuis que l'an d'entre eux a réussi à rendre un Familier complètement fou, ils sont enfermés dans des caves, en stase, en attendant que quelqu'un ait une brillante idée à leur sujet.

La seule chance des humains est de travailler dans l'Administration Infernale. Enfin, si on peut appeler ça une chance... Si l'Administration du Paradis est lourde, celle de l'Enfer est carrément horrible. Les humains qui y travaillent sont choisis en fonction de leurs capacités, de leurs spécialités mais aussi de leur aptitude à marcher sur la tête des autres.

En effet, après quelques centaines d'années de travail 24 heures cas où i sur 24 dans des conditions "infernales" et s'ils ont été suffisamment une élé magouilleurs, vicieux, méchants et malins, ils peuvent espérer atteindre le rang, ô combien envié, de Familier. Comme on dit : tant qu'il y a de l'espoir...



La Cour Démoniaque



Si la politique du Paradis est un ce qui véritable nid de crabes, celle de l'Enfer est un véritable carrément pire : la Cour Démoniaque est le lieu des magouilles les plus inavouables qui se font souvent, au contraire de là-haut, au grand jour et sans que personne ne trouve rien à y redire.

Parlons de lieu justement. Depuis les vacances de Satan, l'assemblée des Princes n'a de Cour que le nom : le trône de rubis du boss restant désespérément de voir vide, les Princes ont décidé de déserteur un Palais déprimant au possible pour se recevoir les uns chez les autres. Inutile de dire que la salle de conférence de Nybbas en jette nettement plus que les banquettes du MacDo de chez Kobal, surtout quand elles sont imbibées de fluide glacial.

L'un des rôles les plus importants de la Cour est la constitution de missions d'études sur des sujets divers et variés : sur toutes les grandes questions qui agitent le monde sont nommées une ou plusieurs équipes de Démon qui réfléchissent à la question, pondent des rapports, souvent contradictoires, vont sur le terrain, font des études et des simulations bien balèzes, etc.

Et si les dites commissions d'enquêtes subissent des pressions au Paradis, que dire de l'Enfer : ici, les ordinateurs explosent, les rapports sont volés ou détruits, les humains qui devaient apporter les documents sont plongés dans le Tartare pour quelques milliers d'années et les Démon sont corrompus

à la moindre occasion. Le pire, c'est que ce sont des procédures habituelles qui font rigoler tout le monde, sauf les coincés comme Andromalius qui ne peuvent néanmoins pas s'empêcher d'approuver parce que, après tout, c'est l'Enfer.

La Cour, pour ceux qui auraient besoin d'un rappel, se déroule tous les soirs de 21 heures à minuit et est chargée d'avaliser ou de refuser (voire d'oublier) les propositions qui lui sont soumises.

Les votes sont simples : chaque Prince possède un certain nombre de voix qui représentent son influence sur Terre et les décisions se prennent à la majorité des voix plus une pour la plupart des discussions, entraînant donc premier et second tours dans les



Alea Fellata Suni

ou le Générateur Semi-Aléatoire de Diplomatie Démoniaque.

Grâce à "Vous avez appelé la police ? Ne quittez pas...", excellente aide de jeu de Croc dans "Hell on Wheels", vous avez appris comment balancer des infos aux supérieurs, et comment ceux-ci pouvaient accélérer ou ralentir la procédure selon leurs petits intérêts mesquins. La présente aide de jeu vous propose de vous intéresser aux conséquences de votre acte : la réaction tout en bas.



Cool, une table de Princes-Démons Errants !



Attention, la politique infernale ne se réduit pas à quelques jets de dés. En cas de crise grave dans le monde d'INS/MV (apocalypse avant l'heure, vacances de Satan, contrôle fiscal), la réaction des principaux intéressés est le plus souvent spécifiée dans le scénario ou l'aide de jeu présentant ladite crise. Mais si voulez créer vos propres scénarios tout en respectant le background, ou gérer les réactions des autres protagonistes ? Des Princes-Démons qui apparemment n'ont rien à voir dans un problème donné peuvent se jeter dans la mêlée pour le fun, pour embêter un des protagonistes ou tout simplement montrer qu'ils ont leur mot à dire. Car même si les forces du Mal sont loin d'être une démocratie, les décisions les plus importantes sont prises lors des Cours, au vote à bulletin secret, ce qui permet nombre de trahisons de dernière minute, coups de bluff et autres séances de dépouillement à la sauce West Palm Beach. (Et si la décision ne plaît pas à tout le monde, il reste encore la magouille souterraine pour certains ou le gros coup de boule pour d'autres). Alors avant de commencer à jouer le destin au 421, une dernière recommandation. Quand un Prince-Démon n'a vraiment, mais alors vraiment rien à faire d'une information, il la note dans un coin (on ne sait jamais) et passe à autre chose : pas besoin de déclencher une campagne d'attentats à la pudeur à chaque apparition de Christine Bouttin ou de sortir les armes dès qu'un skin s'approche un peu du périph'. Après tout, ils ont du boulot à faire et un Grand Jeu à gagner.



Attends copain, et si on n'a pas Hell on Wheels ?



D'abord, si on n'a pas Hell on Wheels, on n'est pas mon copain. Ensuite, puisque c'est mon jour de bonté, et que c'est plus pratique de tout avoir au même endroit, voici un petit résumé. Tout, depuis l'envoi du message jusqu'à ses conséquences en dessous dépend d'un seul jet sur la table unique-multiple. Waouh ? Un seul ? Eh oui, économie, finesse et élégance, c'est aussi ça INS/MV.

La caractéristique utilisée dépend du mode de transmission : quand vous rencontrez votre Prince-Démon en personne, le message a plus de chance de passer que si vous lui envoyez une carte postale.

Type de communication	Caractéristique
Le renseignement vient d'un Ange	1*
Par voie légale (5 exemplaires à recopier)	2
Invoyer l'avatar de son supérieur	4**
Pouvoir 662 : Contact avec un Prince-Démon	5***
Invoyer son supérieur***	6****

* pour tout Ange de Janus vers Valefor (3), tout Ange d'Emmanuel vers tout Prince-Démon (2).

** si l'invocation est réussie.

*** uniquement si le message est destiné au Prince en question.

**** s'il est sur Terre, ce qui ne devrait pas être fréquent depuis Hell on Wheels.

Prince-Démon	PC
Abalam	1
Andrealphus	1
Andromalius	4
Asmodéc	2
Baal	1
Baalberith	5
Beleth	3
Belial	1
Bifrons	1
Caym	2
Crocell	2
Furfur	2
Gaziel	2
Haagenti	3
Kobal	3
Kronos	4
Malphas	3
Malthus	1
Mammon	4
Morax	2
Nog	0
Nybbas	4
Ouikka	3
Samigina	2
Scox	2
Shaytan	2
Uphir	2
Valefor	2
Vapula	2
Vephar	2

La difficulté dépend du potentiel de communication (PC) des Princes-Démons impliqués dans le message. Comme vous pouvez le voir, les associés et les glandeurs ont un PC très bas, alors que les fouteurs et les organisés assurent bien.

Si un Prince-Démon est au courant de l'existence du message, il peut utiliser son PC pour accélérer ou ralentir son passage selon la formule suivante :

Base : le PC du Prince-Démon de l'informateur

Ajouter : le PC de tout Prince souhaitant accélérer l'information

Retrancher : le PC de tout Prince souhaitant ralentir l'information

Le total est reporté sur le tableau suivant :

Valeur finale	Difficulté de l'action
0 ou moins	Très difficile
1-4	Difficile
5-8	Moyen
9 et plus	Facile

Il ne reste plus qu'à croiser la caractéristique avec la difficulté sur la table UM et le tour est joué.

Le jet est raté ?

Consultez la table suivante pour connaître le destin de votre message. Ce qui lui arrive quoi...

RU	Votre message est...
1	... définitivement perdu
2	... perdu mais pas pour tout le monde. Rejetez 1D600. Sur un 111, il est reçu par un Archange, sur tout autre résultat, il est reçu par un autre Prince (passez au paragraphe suivant).
3	... reçu 1d6 semaines en retard
4	... reçu 1d6 mois en retard
5	... reçu 1d6 ans en retard
6	... reçu 1d6 siècles en retard

Le jet est réussi ?

Le message est passé.

Gardez les dés en vue et réfléchissez cinq minutes. Qu'en pense le Prince-Démon ? Comment va-t-il réagir ?

Si la réaction de votre Prince-Démon est plutôt positive, appliquez au RU les modificateurs suivants.

Votre message concerne...	Modificateur
... un Prince-Démon allié au vôtre	+2
... un Prince-Démon associé au vôtre	+1
... un Prince-Démon neutre envers le vôtre	+0
... un Prince-Démon hostile au vôtre	-1
... un Prince-Démon ennemi du vôtre	-2
... un domaine de prédilection de votre Prince-Démon*	+1
... les bases même du Grand Jeu**	+1

* le sexe ou Baal pour Andrealphus, la folie ou Catherine pour Abalam etc.
** pouvoirs illégaux, collaboration avec les You-Yous ou la troisième force etc...

puis consultez la table suivante pour connaître la réaction de votre Prince-Démon.

RU modifié	Pour votre Prince-Démon c'est...
1	... une micro satisfaction, et l'affaire ne va pas plus loin.
2	... une mini satisfaction, et il sourit / flatte l'entrejambe du Prince-Démon concerné lors de la prochaine Cour Démoniaque.
3	... une petite satisfaction, et il fait passer la bonne nouvelle à un de ses associés*.
4	... une satisfaction, il votera comme le Prince-Démon concerné à la prochaine Cour et / ou lui filera un petit coup de main en Enfer.
5	... une très grosse satisfaction, il défendra activement la prochaine proposition du Prince-Démon concerné à la Cour et prévendra ses grade 3 de lui filer un coup de main sur Terre.
6	... une énorme satisfaction, il se lance dans une campagne de presse clamant les louanges du Prince-Démon concerné, exhorte tout le monde à faire de même et demande à tous ses Démons de lui prêter main forte sur Terre comme en Enfer.
7 et plus	... une méga satisfaction, et il va en plus mettre en oeuvre des moyens pas très légaux pour aider le Prince-Démon concerné (utiliser les groupuscules du Liber Daemonis, fricoter avec la troisième force ou même les Anges).

* vous êtes bon pour relancer 1D6 pour déterminer la réaction du (ou des) collègue(s).

Si la réaction de votre Prince-Démon est neutre, il prend bonne note et l'affaire s'arrête là.

Si la réaction de votre Prince-Démon est négative, appliquez au RU les modificateurs suivants.

Votre message concerne...	Modificateur
... un Prince-Démon allié au vôtre	-2
... un Prince-Démon associé au vôtre	-1
... un Prince-Démon neutre envers le vôtre	+0
... un Prince-Démon hostile au vôtre	+1
... un Prince-Démon ennemi du vôtre	+2
... le domaine de prédilection de votre Prince	+1
... les bases même du Grand Jeu	+1
... un Prince-Démon allié au vôtre	+2
... un Prince-Démon associé au vôtre	+1
... un Prince-Démon neutre envers le vôtre	+0
... un Prince-Démon hostile au vôtre	-1
... un Prince-Démon ennemi du vôtre	-2
... un domaine de prédilection de votre Prince*	+1
... les bases même du Grand Jeu**	+1

* le sexe ou Baal pour Andrealphus, la folie ou Catherine pour Abalam, Nog pour Kronos etc.
** pouvoirs illégaux, collaboration avec les You-Yous ou la troisième force par exemple etc...

puis consultez la table ci-dessous pour connaître la réaction de votre Prince-Démon



Un exemple ! Un exemple !



Et même deux. Disons que Gzzz, Démon de Nog affalé devant sa télé aperçoit une promo de folie sur les matelas Tréca. Il décide d'en faire part à son patron dans les formes, rapport en 5 exemplaires. La caractéristique est donc de 2. Le PC de Nog est 0 (il dort) et tout le monde s'en fout de toutes façons (pas de modif): ça va être Très Difficile. Avec un 254, c'est raté. On lance donc un dé 6 pour connaître les conséquences de l'échec : 2, quelqu'un d'autre reçoit le message. Un petit d666, et miracle, c'est un 111 ! Le rapport atterrit sur le bureau de Joseph qui, un instant incrédule, prend ça comme une insulte personnelle (on le traite de paresseux) et se reporte sur le champ. Je sais, une séance de torture suivie d'un retour en Enfer, c'est cher payé pour une pub Tréca. Mais faut pas se moquer de Joseph. Faut pas.

Autre exemple, celui-là plus sérieux. Prenons Mr Burns, Barou du Brasier Démoniaque, chouchou de Béliat (pouvoir 662), content - et très satisfait - de l'histoire des Démons du Feu infiltrés chez Crocell. Un beau jour, il apprend que Malphas a tout révélé au Prince du Froid (voir le chapitre sur Crocell dans le présent ouvrage). Dégoûté, il fait valoir sa relation avec son Prince pour communiquer la triste nouvelle, ce qui lui donne une caractéristique de 5. Béliat a un PC de 1 et personne d'autre ne sait que Mr Burns sait, la valeur finale est de 1, il serait donc Difficile de contacter Béliat. Mais comme Mr Burns possède le pouvoir 662 et que cette aide de jeu est bien faite, la table UM donne 66, succès assuré sans 111 imprévu. Mr Burns réussit avec un 414, le message passe. La réaction de Béliat est pour le moins négative. Il est neutre envers Malphas (+0) mais le message concerne aussi Crocell (+2), et le projet pour le moins sulfureux (+1), ce qui passe le RU à Résultat, Béliat se fâche tout rouge. Il n'est pas fou donc n'amenage personne (ça foutrait vraiment tout en l'air) mais met quelques troupes d'élite sur le coup. On peut raisonnablement s'attendre à une recrudescence de combustions spontanées incroyable chez les gradés du Prince de la Discorde qui peut à son tour en avoir gros sur la patate envers le Prince du Feu.

RU modifié Pour votre Prince-Démon, c'est...

- 1 ... pas bien, mais sans plus. On gardera les coups de boue pour la prochaine fois.
- 2 ... une mini contrariété et il tire la gueule ou fait un gros doigt au Prince-Démon concerné durant la prochaine Cour.
- 3 ... une petite contrariété, et il fait passer la mauvaise nouvelle à un de ses associés*.
- 4 ... une contrariété, et il votera de plus contre le Prince-Démon concerné à la prochaine Cour. Il commencera à lui faire des crasses en Enfer.
- 5 ... une grosse contrariété, il combattra activement la prochaine proposition du Prince-Démon concerné à la Cour et préviendra ses Démons de commencer à tirer dans les pattes de ses serveurs : répandre des rumeurs désobligeantes, de ne pas se priver sur les délations, effectuer quelques menus sabotages etc. Il fait un barouf du tonnerre chez ses associés pour qu'ils agissent contre le fautif.
- 6 ... une énorme contrariété, il se lance dans une campagne de diffamation contre le Prince-Démon concerné, exhorte tout le monde à l'éviter et demande à ses Démons de mettre clairement des bâtons dans les roues aux serveurs du fautif. Selon le Prince-Démon, ça va de ralentissements logistiques importants ("ah bon, ça fait 5 mois que vous attendiez un parachutage de vivres ?") à des bavures assez graves ("comment, c'étaient vos douze escouades de zombies ? Oups, j'étais persuadé que c'était des Soldats de Dieu en treillis !").
- 7 et 8 ... une méga contrariété, et il va même mettre en oeuvre des moyens pas très légaux pour gêner le Prince-Démon concerné (utiliser les groupuscules de type Liber Daemonis, fricoter avec la troisième force ou même les Anges, voire l'attaquer physiquement).
- 9 et plus ... la guerre. Au mépris des commandements de Satan, du bon sens et de l'avenir du Grand Jeu, il lance toutes ses forces dans l'offensive. Selon le Prince, cela peut prendre plusieurs formes, mais l'issue sera toujours extrêmement destructrice : attaque du fautif à vue, négligence de sa propre mission, massacres d'innocents en grands nombres. A noter que cette situation ne s'est encore jamais produite dans l'histoire d'INS/MV.

* vous êtes bon pour relancer 1D6 pour déterminer la réaction du (ou des) collègue(s).

Klok'thonth connaissait Snilmerg depuis une éternité. Ensemble dans qu'ils n'étaient que bonté, dans les Champs du Paradis, lors de la Création. Ensemble quand ils ne furent que rébellion, sur les champs de bataille, lors de la Chute. Ensemble sous la bannière de Kronos, dans la Cité de Dix, pendant des millénaires. Fréquemment séparés au hasard des affectations terrestres, ils mettaient un point d'honneur à être ponctuels à leur rendez-vous annuel sur les bords de la Seine.

31 décembre 1793

Quelques mois plus tôt, des Anges de Jean avaient fait adopter le système métrique par la Constituante. Lors des séances de brainstorming entre mathématiciens et poètes, Klok'thonth avait eu une idée générale pour pervertir le truc tout en faisant plaisir à son patron. Il avait rajouté un petit chapitre anodin : le calendrier révolutionnaire. Ce genre de réforme avait déjà, en des lieux et des temps plus stables, pourri la vie de populations entières, générant tout un tas de nuisances et des réactions proportionnées allant de l'émeute à l'incident diplomatique. Dans un contexte révolutionnaire, ça promettait d'être joyeux.

Impressionné, Snilmerg avait demandé à jeter un coup d'œil au projet, pour "faire sa culture", comme il disait.

Et ce fut joyeux. Mais pas pour Klok'thonth.

Ce salaud de Snilmerg avait rajouté une idée encore plus forte sur le projet : la journée de dix heures. Toutes les horloges de France et de Navarre à la casse, les horlogers qui ne dorment plus la nuit, les sans-culottes qui se mettent sur la gueule rien qu'en se demandant l'heure, le bonheur quoi ! L'expérience ne fit pas long feu mais Kronos apprécia. Et la récompense passa sous le nez de Klok'thonth.

31 décembre 1866

Quelques mois plus tôt, un de leurs confrères nommé Vapula était passé Prince - Démon, et Snilmerg s'était trouvé une nouvelle vocation. Il avait toutefois gardé sa syntaxe si personnelle.

"Tu vois Klok'thonth, je crois que le Temps, j'en ai fait le tour. C'est de la glande, de la branlette intellectuelle, il en sort rien de concret de votre action à vous, les Kronos. J'ai toujours su que la technologie était le meilleur moyen de faire le mal, le plus rapide, le plus efficace. Et c'est pas les caves dans ton genre qui me prouveront le contraire."

31 décembre 1966

Snilmerg n'avait pas changé. "Déjà" Capitaine du Béton Armé, il ne cessait de pavoiser, de se vanter du projet ultra-secret sur lequel il travaillait.

"Un coup à passer Baron du Cyanure dans moins de 30 ans ! Qu'est-ce que je t'avais dit, il y a un siècle, mon pauvre Kloklo ? La technologie est le meilleur moyen de faire le mal, le plus rapide, le plus efficace..."

Impressionné, Klok'thonth avait demandé à jeter un coup d'œil au projet, "en souvenir du bon vieux temps". Snilmerg avait été plus qu'heureux de lui montrer comment, chez Vapula, tout allait plus vite, comment le Prince déléguait beaucoup à des serviteurs de confiance comme lui, et comment cette nouvelle machine allait révolutionner la manière de pervertir les humains. Klok'thonth lui avait rendu le dossier en opinant du chef.

"Sans rancune Klok'thonth ?

"Sans rancune Snilmerg."

31 décembre 1994

Snilmerg était tellement hilare qu'il s'était fait dessus. Moins incommodé par l'humiliation que par l'odeur, Klok'thonth avait entrepris de régler sa Patek-Philippe à l'heure d'hiver d'Oulan-Bator pour se donner une contenance.

"Mais tu te rends compte ? Nog ! Le seul Démon moins efficace que

toi, la limace infernale, le paresseux des abysses, Nog ! Ze Nog est passé Prince ? Mais t'as pas la honte, Klok'thonth ? Je serais toi, je me serais déjà pendu par les testicules à la trotteuse de Big Ben, mon vieux !

- Ha, ha, la trotteuse de Big Ben, comme tu es drôle Snilmerg."

31 décembre 1995

Klok'thonth lisait la suffisance sur le visage de Snilmerg plus facilement que l'âge d'une tropézienne sur les rides de son cou. En tant que collaborateur de la première heure, le Démon de Vapula avait participé à l'élaboration d'un système d'exploitation démoniaque à base de icônes pour concurrencer le Mac Angélique. Il était aussi délégué au Service de Renouveau Semestriel des Normes, vice-président du Commissariat au Plan Biennal de Doublage de Puissance et secrétaire général du CDVVCD (Comité pour la Disparition du Vinyle et la Victoire du Compact Disc) dans son temps libre. Même les services de Jean étaient complètement dépassés. La version 95 du système d'exploitation était une réussite personnelle.

"Qu'est-ce que j't'avais dit, Klok'thonth ? T'as vu ça ? Si 95, c'est pas le Mal en ligne, la damnation sur disque dur, les octets sataniques, je veux bien me... comment j't'avais dit déjà ? Me pendre par les testicules à la trotteuse de Big Ben !

- Ce serait dommage Snilmerg, tu raterais la remise exceptionnelle des grade 3 du siècle en 2001.

- Ah, damné Kloklo, toujours le mot pour rire !"

31 décembre 2001

L'amphithéâtre du CNIT de Paris - La Défense était plein à craquer. Les paris allaient bon train, et les pronostics, calculs de probabilités et autres rumeurs faisaient le tour de la salle tel l'électron moyen dans son accélérateur de particules. On évoquait même la présence exceptionnelle de Kronos dans l'assistance.

Snilmerg compris instantanément : son ancien supérieur avait dû insister auprès de Vapula pour lui remettre le titre personnellement.

Le Prince de la technologie s'approcha du micro, une petite enveloppe à la main. Le larsen explosa le crâne d'un Familier. "Un-deux, un-deux, hum." Un deuxième Familier vola en éclat. "Chers collègues et néanmoins cobayes, j'ai le plaisir de remettre ce titre de Baron très spécial car double..."

Un murmure parcourut l'assistance. Snilmerg jubilait. Baron du cyanure et du temps !

"... au cerveau démoniaque responsable du défaut le plus vicieux jamais incorporé à une invention, au pervers qui a fait dépenser deux cents millions de dollars à l'humanité pour régler les problèmes d'une simple machine, chers serviteurs, le génial inventeur de la panne virtuelle..."

La fine fleur des scientifiques maléfiques retenait son souffle. Snilmerg commença à s'échauffer la voix en vue du discours qu'il allait bientôt prononcer.

"J'ai nommé Klok'thonth, aux ordres de Kronos, pour Y2K, le bug de l'an 2000 !"

...

Un Ange ne passa pas car il n'aurait pas fait long feu, le pauvre. Klok'thonth, accompagné d'un vieux monsieur au costume écriqué, monta sur l'estrade, un énorme paquet sous le bras et le sourire aux lèvres. Il s'approcha du micro, puis regarda Snilmerg droit dans les yeux :

"J'ai pas trouvé la trotteuse, Snilmerg. La grande aiguille, ça ira ?"

Madlift to Earth 2

Si l'organisation des forces du Bien ressemble à s'y méprendre à celle de l'armée, il en va tout autrement des rougeauds. On pourrait comparer l'organisation de la Cité de Dis et de ces légions à un savant mélange entre un état totalitaire dans la pure tradition stalinienne et une république bananière.

En effet, entre la rigueur de certains Princes, le laisser-aller des autres, les tentatives de coups d'état, les coups de tronçonneuse dans le dos et autres joyusetés, il règne en Enfer ce qu'on pourrait appeler un chaos ordonné, c'est-à-dire où tout le monde fait ce qu'il veut du moment qu'il le peut... Si la hiérarchie angélique vous intéresse, vous devriez vous procurer l'Encyclopedia Spiritis volume 1, et lire l'aide de jeu de la page 16 car nous allons éviter de trop copier/coller le texte précédent afin de gagner de la place et de faciliter votre lecture...



Are you talking to me ?



Si l'y a une loi qui est respectée en Enfer, c'est bien la loi du plus fort. C'est simple, propre et sans bavure, sélection naturelle oblige, les plus forts et les plus intelligents dirigent. Si c'est pas à toi, c'est que tu peux le prendre par la force ou par ruse. Un peu comme Napster, une pure invention capitaliste et libérale qui ne reconnaît aucune propriété ni physique ni intellectuelle. Eh bien, l'Enfer, c'est pareil. Rien n'appartient à personne car on trouvera toujours une personne plus forte qui va vouloir le prendre. De la même manière, la liberté des Démons est toute relative. Certes, ils ne sont pas aussi flingués ou astreints que ceux d'en-Haut mais, à tout moment, n'importe qui peut t'obliger à lui obéir juste pour la bonne raison que sinon il t'enfoncé sa hache de bataille entre les côtes.

Vous allez me dire qu'une telle organisation ne tiendrait pas deux minutes devant les forces du Paradis et vous avez tout à fait raison. Les instances démoniaques ont mis en place toute une série de mesures afin de contrôler la bête... En Enfer, on m'appelle ça la BBWOL, c'est-à-dire la Bugs Bunny Way Of Life. Ce système très simple repose sur deux axes majeurs. Tout d'abord, la hiérarchie ne se mêle pas des querelles personnelles entre les Démons, les laissant se débrouiller entre eux. En bref, le plus fort a toujours raison. En revanche, en ce qui concerne les fautes pendant l'accomplissement de mission, la hiérarchie pratique un contrôle rigoureux en récompensant la délation si celle-ci s'avère efficace. Ceci donne une ambiance digne des pires Pink Panthers où les uns tirent dans les pattes des autres et se font tous dénoncer par un tiers si cela entrave le bon déroulement d'une mission. Ça, malgré ce que certains veulent bien faire croire, un Démon, qu'il soit de Valefor ou de Nog, reste un Démon, un être mauvais de par son essence et, même si des exceptions existent, cela reste justement des exceptions. Un Démon n'hésitera pas à profiter de toute situation pour monter en

grade, même si cela doit nuire à autrui. La pitié, la compassion ou un quelconque égard n'a pas lieu d'être car tous les autres n'hésiteront pas à éliminer (aussi bien les supérieurs que les subordonnés) celui qui montre des signes de faiblesse. On se retrouve donc dans un véritable Junta, où vous devez cohabiter avec les autres tout en sachant qu'ils veulent tous vous faire la peau et que vous même n'avez rien contre le fait qu'il leur arrive un malheur. Tout ceci sans oublier que l'ennemi commun, c'est les gars d'en face avec les ailes. Vous comprenez alors que, dans une mêlée, certains Démons ont une tendance de confondre leur " copain " avec le cou d'un Ange de Laurent...

Ce qui suit décrit la vie, les obligations et les rares avantages de chaque rang social de l'Enfer. Si vous la comparez au Paradis, vous vous rendez compte que la vie au sein des institutions démoniaques n'est pas plus réjouissante que celle du Paradis. Certains me diront que la vie en tant que Démon est plus cool et moins flinguée que celle d'un Ange. Il n'en est rien, en fait. C'est juste la forme de surveillance qui change. Le système de surveillance du Paradis est un système centralisé et organisé à l'extrême, très comparable au système qui existe actuellement aux Etats-Unis, alors que le système démoniaque est un système individualisé, fondé sur la délation tel qu'il existait dans l'ancienne Union Soviétique où chaque citoyen était quelque part membre du KGB... C'est à voir ce qui est préférable. Devoir se méfier d'un pouvoir centralisé qui dispose de moyens énormes pour vous surveiller ou de chaque personne que vous croisez qui peut à son niveau vous mettre des bâtons dans les roues.



Faudrait penser à te limer les dents, non ?



Si les délimitations ne sont déjà pas toujours bien respectées dans la hiérarchie divine, c'est encore pire chez les Démons. On a vu des grade 1 travailler main dans la main avec des Princes, des Princes travailler avec des morts-vivants (enfin... non, là y a que Bifrons) et même des morts-vivants devenir des Princes, c'est pour dire comment l'ascenseur a tendance à faire des allers-retours en Bas. D'un jour à l'autre, un Familier qui cirait les chiottes de son patron peut se retrouver grade 2 dans une île des Bermudes en train de siroter un Frozen Daiquiri juste parce qu'il était au bon endroit au bon moment et son patron devenir radio-réveil sur le bureau de Kronos... parce que lui, il n'était pas là...

Les Démons - mineurs

Les petits protégés de Scox n'ont pas en fait de véritable existence dans la hiérarchie démoniaque mais sont en général un peu plus puissants et un peu plus intelligents que les morts-vivants.

Cependant, ils ont une durée de vie encore plus limitée. En effet, celle-ci va de quelques minutes à parfois quelques jours. Il n'est donc pas étonnant que certains en profitent à mort et même sans jurer garde à quoi que ce soit et surtout aux ordres de leurs invocateurs. On a déjà vu un Démon mineur invoqué se jeter sur le premier passant venu dans la rue pour le tuer, le violer puis le manger et tout ça en plein jour dans le 10ème arrondissement de Paris, malgré les hurlements de son invocateur. Il est clair que ces pseudo-Démons n'ont rien à espérer de l'existence et se contentent d'emporter en conséquence...

Les morts-vivants

On pourrait classer les morts-vivants en deux parties... tout d'abord il y a ceux qui font "bouahhhh ggreauu greuuu" et qui vivent en mangeant le cerveau des humains et ceux qui ont une intelligence propre, bref je veux parler des vampires. En fait, dans l'absolu, il n'y a aucune différence entre les deux... c'est de la merde, de la chair à canon, le truc sur lequel on teste la résistance à l'air de la tache de bataille. Les morts-vivants n'ont aucun droit, même pas celui de mourir, vu qu'ils sont déjà morts et bien sûr ils n'ont aucun privilège. Dans la pratique, les vampires peuvent se montrer beaucoup plus dangereux... pour leur propriétaire, comme le prouve si bien le cas de Samigina. Certains d'entre eux sont même considérés comme des Familiers à part entière, ce qui est absolument faux. En revanche, les vampires sont les seuls morts-vivants à pouvoir devenir un jour Prin... Familier mais alors je te raconte pas le pauvre gars qui en hérite... Le seul avantage des morts-vivants est pour celui qui leur donne des ordres (enfin s'ils sont capables de les comprendre) car personne ne viendra faire des problèmes à un Démon qui a massacré une escouade de zombies juste parce qu'il trouvait ça fun de les voir se disloquer sur des mines antipersonnel qu'il a posées lui-même.

Les Familiers

Mettons tout de suite les choses au point. Les Familiers sont comparables en tout point aux serviteurs chez les Anges mais avec une vie dix fois plus dangereuse et cent fois plus contraignante (si c'est possible). Par définition, le Familier est le joujou de son patron Démon, qui a droit de vie et de mort sur lui mais aussi celui de le punir ou de le récompenser. Le Familier n'a pas le droit d'aller se plaindre à quelqu'un car de toute manière tout le monde s'en bat les couilles. Alors que les serviteurs sont en général épargnés dans les combats, le Familier est très souvent en première ligne alors qu'il n'est pas aussi bien préparé que son patron. Vous comprendrez bien que mener une telle vie aux ordres d'un despote n'est pas chose facile surtout que le mot "sympa" a depuis longtemps été rayé du dictionnaire de la plupart des Démons. Résultat, malgré quelques exceptions, le Familier mène en permanence une guerre féroce contre son patron. On pourrait d'ailleurs penser que les Familiers auraient tendance à prendre la poudre d'escampette dès la première occasion. C'est en fait beaucoup plus rare qu'il n'y paraît et cela grâce à la carotte (vous commencez à comprendre pourquoi BBWOL).

La carotte est de redevenir Démon à son tour un jour. Redevenir car comme tout le monde le sait, les Familiers sont pour la plupart des Démons qui ont péri sur Terre ou qui ont commis une faute assez grave pour être dégradés à ce point. Parvenir à redevenir un Démon n'est pas chose aisée : il faut être en très bons termes avec son patron. Ainsi, on peut, après quelques années de bons et loyaux

services et avec une chaude recommandation de son patron - qui doit lui-même être bien vu par la hiérarchie - avoir l'espoir de redevenir quelqu'un de Mal. Il existe encore une autre possibilité... remplacer son propre patron. Pour cela, il faut non seulement démontrer à la hiérarchie une faute grave de sa part mais aussi être certain que ce fait est assez important pour que la hiérarchie soit assez impressionnée pour faire une telle faveur à un Familier. Et je vous jure qu'Andromalius est difficilement impressionnable.

Tout cela fait que les relations entre un Démon et son Familier sont souvent très tendues et malheureusement pour le Familier, c'est lui qui perd dans la majorité des cas. En plus, le Familier est dépendant dans sa manière de vivre de ce que veut bien lui offrir son patron, ce qui génère des inégalités assez flagrantes. Certains se baladent dans des limousines avec deux belles nanas à leurs côtés tandis que d'autres dorment dans des cartons dans la cave... Certains Familiers en viennent à attenter à la vie de leur supérieur direct en faisant passer ça le plus souvent pour un accident ou un coup des Anges. C'est très risqué et il vaut mieux réussir son coup sous peine de rejoindre les rangs de Démons - mineurs... voire pire dans certains cas.

Depuis un certain temps, on entend parler de plus en plus d'un groupement de Familiers qui, dans l'ombre, aideraient leurs frères dans certaines situations délicates en échange de services limités. Ces allégations semblent être fondées et les gars de chez Andromalius sont sur la piste car les groupements d'intérêts ont toujours été très mal perçus en Enfer surtout lorsqu'il s'agit de couches sociales relativement basses.



Les Démons, les Succubes et les Incubes



Tout ce qui suit est aussi bien valable pour les Démons que pour les Incubes/Succubes. Cependant, les humains maléfiques nés de parents Démoniaques ont droit à un peu plus de considération car ils sont en quelques sortes uniques (car très rares) et ne sont jamais allés en Enfer. Cette aura bien particulière les fait ressortir un peu au-dessus du lot.

Grade 0

Il est content Rosco, il est enfin là, tout beau tout frais, juste sorti des fournaies infernales. Il pense déjà à la belle vie, aux femmes, aux hommes, aux orang-outans jaunes même et à la Mercedes classe S toute équipée qu'il va se payer et puis il se rend compte qu'il est incarné dans le corps d'un chômeur Mormon tétraplégique atteint de paralysie faciale. Et ses rêves s'envolent. Et puis, il y a ce gars qui s'approche de lui en le regardant avec mépris et qui commence à lui donner des ordres, pareil qu'en Enfer et à le frapper parce qu'il réagit pas assez vite, pareil qu'en Enfer et puis d'abord lèche la merde qu'il y a sur mes Bremans mais pas touche avec le revers de la langue, ça abîme le cuir.

Oh oui la vie d'un Démon débutant n'est pas simple à supporter. Tout le monde se décharge sur lui quand une connerie arrive, tout le monde se fout de sa gueule, l'utilise, l'exploite, en profite à mort, quoi. Il n'y a pas de Notre-Dame où aller se plaindre des mauvais traitements et, de toute manière, qui écouterait une pauvre tache pareille qui sort à peine des entrailles

de l'Univers ? Le Démon de grade 0 a à peine plus de valeur qu'un Familier et beaucoup moins qu'un Familier de valeur. D'ailleurs, certains Familiers ont tendance à prendre leurs aises en causant avec les grade 0, voire limite les ignorer s'ils se montrent un peu faibles de caractère.

Bref, le Démon de grade 0 n'a qu'une seule envie, c'est de réussir sa première mission le plus vite possible afin de passer ce stade ingrat de son ascension fulgurante. Car, comme tous les autres, il pense être le meilleur, la bête de course, le Démon à qui tous les autres devraient ressembler.

Les privilèges d'un grade 0 sont nuls, il se démerde comme il peut car personne ne lèvera le pouce pour l'aider (à part un Ange de l'autre charitable qui le renverra dans l'autre monde). En fait, il ne peut même pas chercher de l'aide chez les autres grade 0 car c'est là une lutte incessante pour passer le cap et personne n'a le temps de s'occuper des petits problèmes d'autrui.

En revanche, on donne aux Démons beaucoup plus de temps pour réussir à s'extirper de leur grade 0 qu'aux Anges. On connaît même des Démons qui sont grade 0 depuis des siècles... Ceux-ci sont soit des incompetents complets soit ils se sont trouvés une planque sympa et, franchement, aller casser de l'Ange, ça leur brise les burnes et en plus c'est dangereux. Ces derniers n'ont pas intérêt à se faire repérer par la hiérarchie ou cela risque d'être vite la fin des haricots pour eux. Heureusement, la hiérarchie démoniaque est moins rigoureuse dans son contrôle et sa démarche que l'angélique.

Grade 1

Ça y est, la vraie vie de Démon commence enfin. Finis les coups de pieds intempêtes, maintenant, vous en êtes. N'exagérons rien tout de même, le Démon de grade 1, même s'il commence à être reconnu par la hiérarchie, n'a rien d'exceptionnel en soi. Surtout que cette catégorie englobe aussi bien des Démons novices fraîchement débarqués sur Terre (qui viennent de terminer leur première mission) que des vieux briscards qui sont là depuis des années. Certes, le Démon reçoit le grade de chevalier mais ceci apporte en fait autant d'avantages que d'inconvénients. D'un côté, on commence enfin un peu à vous respecter pour ce que vous êtes, un membre des forces du Mal mais, de l'autre, vos missions deviennent de plus en plus dangereuses. De plus, vous êtes maintenant censés être efficaces dans ce que vous faites et plus malin que ceux d'en face et on tolère de moins en moins lorsque quelque chose va de travers. On vous demande des explications et il n'est plus possible de filer à l'anglaise sans attirer l'attention de la hiérarchie. Vous êtes désormais enregistré et avez sans doute un contact de mission qui doit pouvoir vous joindre lorsque cela s'impose.

En plus, vous n'avez pas véritablement plus de pouvoir qu'auparavant et donner des ordres à des grade 0 ou Familiers n'est guère plus aisé et peut même être dangereux. Il vaut donc mieux se démerder tout seul et avec les moyens du bord et ne pas trop compter sur la hiérarchie pour vous donner un coup de main. Ici, pas d'escouade de Baal qui débarque pour vous prêter main forte, on est pas chez les youyou d'en face, on est censé se démerder tout seul et c'est en fait votre grand avantage. La hiérarchie est tout de même bien consciente que votre situation n'est pas des plus faciles et fermera les yeux sur vos exactions si vous finissez par triompher. Dans le cas contraire, gare à vos cornes : les punitions pleuvent sur

le grade 1 comme des grenouilles dans la campagne anglaise. Le pire, c'est que vous n'avez aucun recours contre celles-ci car votre seul lien avec la hiérarchie est en général la personne même qui vous a donné la limitation, celle qui tient en même temps la carotte et le bâton.

Ce contact privilégié, souvent un grade 2, est à choyer car c'est grâce à lui que vous pourrez faire progresser votre carrière. Si les choses ne vont pas bien entre vous, il est peut-être temps de s'en débarrasser d'une façon ou d'une autre. Au contraire, si les relations sont au beau fixe, choyez-le, car son avancement dépend aussi de vos succès pendant les missions. Il le sait et vous récompensera pour vous motiver encore davantage si vous réussissez ce qu'il vous confie.

Une autre tâche importante d'un grade 1 est de se faire des relations car, chez les Démons, tout s'obtient grâce à un réseau de relations solides, faute d'une hiérarchie structurée. Montrez que vous êtes capable et impitoyable, et vous pourrez vous faire quelques solides contacts, voire des amis. Et ne visez pas tout de suite des grade 3. Tout d'abord c'est très difficile de les impressionner, ils en ont vu d'autres et ils sont en général assez peu disponibles. Les grade 1 (et 2) que vous fréquenterez le plus souvent sont des choix idéaux car ils monteront en grade un jour, ce qui vous fera un pote puissant que vous connaissez depuis le début. En plus, ils auront plus tendance à vous rendre service sachant que, pendant ce temps-là, vous aurez aussi pris du galon. Oui, rien n'est gratuit dans ce bas monde et vous devez vous attendre à ce que l'on vous demande de renvoyer l'ascenseur. De plus, ne vous focalisez pas sur ce que tel ou tel contact représente par lui-même. Vous devez avoir conscience qu'il connaît des gens à qui il peut faire appel s'il n'est pas réellement qualifié pour ce dont vous avez besoin.

Méfiance cependant : vous devez garder à l'esprit que tout le monde veut monter en grade et qu'il n'y a de la place que pour les meilleurs. Bref, regardez dans votre dos, ne faites jamais entièrement confiance et soyez prêt à réagir à la moindre péripétie ou cela risque de vous coûter très cher. Vous-même devez être prêt à profiter de la moindre occasion pour attirer les faveurs dans votre direction et vous faire remarquer même sur le dos d'un partenaire.

Ainsi, après plusieurs mois voire d'années d'efforts, vous arriverez sans doute au poste tant espéré de grade 2 (20 PP ou 10 pouvoirs différents). Cependant, si vous êtes en mauvaises relations avec votre Prince (ou un Prince ami de votre Prince) ou un de ses Barons, le grade 3, risque à jamais de vous être interdit. Ceci toujours sans la moindre possibilité de recours, un Prince faisant ce qu'il veut parmi ses troupes. La dernière solution est alors de changer de patron et de le faire d'une façon assez subtile pour ne pas se faire descendre au passage par votre ancien chef... qui risque de ne pas apprécier que vous lui fassiez un enfant dans le dos.

Grade 2

Ça y est, mon gars, tu les as tes palmiers et tes poupées blondes et ton Frozen Daiquiri avec le petit palmier en plastique rose dessus pour faire bien. Enfin, ça c'est si tu travailles chez Valefor en poste aux Bermudes parce que sinon, si t'es de chez Andromalius, t'es à la gare centrale de Moscou par moins vingt, sans le vent, en train d'essayer de repérer ce putain de renégat parmi la foule de Moscovites aux heures de pointe. Pour simplifier les choses, tu n'as jamais vu de ta vie et il a la petite combo qui tue bien genre polymorphe et non-détection.

Enfin, tout est une question de placement et ce placement s'est construit pour ainsi dire pendant tout le grade 1. S'il a pris des chemins sortis des chemins battus et ne s'est pas endormi sur ses acquis, le Démon est assez important et influent pour se trouver en haut de la hiérarchie. Si, au contraire, il s'est juste satisfait de ses acquis, il risque d'être considéré par la plupart des autres comme un simple mortel qu'on peut exploiter et finira par faire un mauvais boulot, certes pas catastrophique, mais bien loin de ses attentes et sans véritable passion.

Le titre du grade 2 dépend aussi évidemment du Prince qu'il sert. Certains laissent à leurs Démons une totale liberté, il ne faut pas oublier la même chose de Baal ou de Kronos pour ne citer que ces deux. La discipline et les exigences ne sont pas les mêmes selon le patron. Alors qu'un Démon de Valefor peut passer la moitié de son temps à vaquer à ses propres occupations, on peut dire que le titre de Démon de Kronos est un emploi à plein temps. Cependant, il y a des avantages à avoir un patron important dans la hiérarchie. Les autres Démons hésiteront toujours plus à aller querrelle à un Andromalius qu'à un Nog. Avec les responsabilités viennent donc aussi une plus grande considération et un plus grand respect.

En basant l'appartenance à telle ou telle faction, on peut classer les Démons de grade 2 selon deux occupations : ceux qui font partie intégrante des équipes et ceux qui travaillent exclusivement pour leur Prince respectif.

Les premiers constituent le fer de lance des équipes démoniaques déployées sur le terrain. Ils sont très souvent les chefs d'équipe et portent sur eux une grande partie de la responsabilité en cas d'échec - mais aussi les honneurs en cas de réussite. Il n'est pas toujours facile de diriger une bande de tueurs psychopathes, c'est pourquoi le rôle des Démons de grade 2 est vraiment important dans les groupes de mission afin que ceux-ci gardent une certaine cohésion et efficacité.

Ceux qui travaillent pour leur Prince sont, on peut le dire, un peu les chouchous du système. Ils sont, en quelques sortes, les yeux et les oreilles de leur patron et vont exécuter les tâches que celui-ci leur confie à effectuer en interne, sans faire appel à une équipe régulière. Ceci peut être dû au fait que la tâche semble vraiment primordiale au Prince ou qu'il ne désire pas que les autres Princes soient mis au courant de ce qu'il trafique.

Les grade 2 sont enfin sous la tutelle d'un grade 3 de leur Prince. Ils répondent devant lui de leurs actes, sauf dans le cas rarissime où le Prince se déplace en personne. Chaque grade 3 a une vingtaine de grade 2 sous ses ordres, ce nombre variant de la moitié au triple du grade 3. Si les Démons peuvent normalement passer par leur grade 3 pour régler leurs petits problèmes avec la hiérarchie, ils préfèrent généralement s'en occuper eux-mêmes. Ne l'oublions pas, c'est une lutte féroce qui s'engage pour ceux qui ont l'espoir de devenir un jour un grade 3 et c'est souvent suite à la déchéance d'un autre grade 3 qu'un poste est à pourvoir...

Malgré tous ces petits soucis, le grade 2 a tout de même quelques avantages à ne pas négliger. Tout d'abord, la hiérarchie soutient souvent le grade 2 financièrement pour qu'il n'ait pas à "travailler" et se consacre entièrement à sa mission. Sous couvert d'emplois fictifs et de fausses factures, chaque Démon reçoit plus ou moins d'argent mais au moins assez pour subsister sans avoir à bouger le petit doigt. D'autre part, le Démon commence à avoir un réel

pouvoir au sein des forces du Mal surtout s'il se sent soutenu par son Prince. On aura beaucoup plus tendance à lui obéir qu'auparavant et ceci est aussi valable pour les Démons de rang inférieur que pour les Familiers et autres morts-vivants. Si le bras du Démon est vraiment long, il peut même se permettre d'ordonner à d'autres grade 2 moins prestigieux que lui.

Si le début de la carrière au poste de grade 2 est caractérisé par des rencontres sympas et un rythme de travail way cool, il en va tout autrement lorsqu'on se rapproche de la possibilité de devenir un grade 3. Là, les choses changent du tout au tout. Les anciens amis deviennent les pires ennemis, la paranoïa grandit et les coups de cornes dans le dos sont légions car les places sont rares et chères. Entre les morts accidentelles pendant la lutte de pouvoir, ceux qui ne sont pas capables et ceux qui abandonnent, seuls 5% des grades 2 deviennent un jour grade 3. C'est encore moins que chez les Anges mais c'est fait exprès car seuls les meilleurs des meilleurs sont admis à ce poste en Enfer. En fait, l'esprit de compétition qui règne n'est pas seulement toléré par la hiérarchie mais soutenu activement. C'est le meilleur moyen pour séparer les bons des mauvais, les dignes des incapables, les... bon d'accord, j'arrête. Et attention, on ne joue pas seulement contre les autres grade 2 mais aussi contre les grade 3 qui ne veulent pas voir ta sale face de connard se promener à côté d'eux. C'est là que tu vois à quoi sert ton petit carnet d'adresses.

Grade 3

Nom de Lucy, tu l'as fait. Tu es Baron maintenant, t'es pas un pédé quoi. La première chose qui te passe par la tête, c'est le souvenir de cet enfoiré qui t'a ordonné de lui lécher les bottes alors que t'étais qu'un pauvre grade 0 et lui, il n'est toujours que grade 2. Et alors tu te précipites sur le téléphone et tu rédiges ton premier ordre de mission. Mission Top prioritaire. Stop. Destinataire : l'autre gros enculé là. Stop. Intitulé : aller graver "Satan est mon maître" avec ses propres dents devant l'autel de Notre Dame de Paris au moment de la visite du pape à la cathédrale la semaine prochaine. Stop. Important : ne pas commettre de fautes d'orthographe. Stop. Post-scriptum : bonne chance pauvre connard. Stop. ENVOI !!! Ohhhhhhhhh, ou..... tu jouis de satisfaction mais t'as aussi plein d'autres trucs à faire en attendant le feu d'artifice de la semaine prochaine. Si devenir un grade 3 n'est pas aisé car en plus d'accomplir quelque chose d'extraordinaire pour son Prince - Démon, il faut marcher sur tous ses petits camarades pour arriver aux sommets, c'est tout simplement qu'un grade 3 a d'énormes responsabilités et privilèges. En devenant grade 3, la vie du Démon change du tout au tout. Il est l'interlocuteur privilégié de son Prince et des autres grade 3 qu'il côtoie tous les jours. C'est un petit cercle très fermé avec tout au plus 10 à 20 grade 3 par Prince. Un petit cercle avec ses courants de pensées, ses guerres intestines, ses luttes de pouvoir. Le Prince voit ça d'un bon œil car plus les grade 3 penseront de temps à s'entre-déchirer, moins ils penseront à prendre sa place. Une fois par mois, tout ce petit monde se réunit et on assiste à une véritable partie de Diplomacy côté cour, chacun voulant gagner du terrain sur les autres et utilisant pour cela tous les stratagèmes à sa disposition. Pendant ces mini-conseils mensuels, les grade 3 étudient avec le Prince les directions à prendre pour faire triompher le Mal dans la partie réservée au Prince, on expédie les affaires courantes, on déjoue les tentatives de coups d'états, on fait des plans de tentatives de coups d'états, on prépare sa défense et son attaque et on complotte contre les autres Princes. Tout un programme en sorte.

Contrairement aux Anges, le Démon de grade 3 n'a pas une fonction précise au sein de l'organisation du Prince. Il est en même temps conseiller, maître d'oeuvre, laveur de carreaux, circuleur de bottes et lèche-cul. Ceci a pour effet d'un côté que les différents grade 3 se marchent les uns sur les autres mais aussi que le boulot est vraiment fait de façon impeccable car chacun essaie d'être le meilleur pour ne pas se faire ravir la vedette par l'autre. Les grade 3 sont aussi les hommes de confiance du Prince. C'est à eux qu'il confiera tous les dossiers extrêmement sensibles qui risquent de lui péter à la gueule si cela se sait. C'est pour cela qu'il est très important de choisir des éléments de valeur et de toujours donner à ses grade 3 une raison suffisamment appétissante pour le servir loyalement.

A part ça, comme pour les Anges, les grade 3 disposent de moyens fort considérables pour accomplir leur tâche. Leurs moyens personnels sont souvent bien plus importants que ceux d'un Ange car il doit pouvoir s'appuyer sur eux pendant toute une mission, les renforts chez les Démons ayant tendance à ne jamais arriver. Ainsi un Démon de grade 3 a un revenu équivalent à environ un million de francs par mois et peut, s'il le désire, avoir le train de vie de quel'un de très riche. Certains Démons de grade 3 que les autres surnomment à juste titre "Biquette" ont d'ailleurs fait du luxe et du raffinement absolu, un style de vie. Aston Martin dernier modèle, jet privé, vêtements sur mesure chez les plus grands couturiers, rien n'est trop beau pour eux. Ses personnes ne portent pas un pantalon mais un Jaquet et les costumes Hugo Boss en velours à dix mille francs servent au domestique à astiquer la voiture. Qu'à cela ne tienne, on leur pardonne tout, du moment que le boulot est à la hauteur mais gare à ceux qui montrent des signes de faiblesse.

En effet, si rien n'est plus difficile que d'arriver à être grade 3, rien n'est plus facile que de perdre son poste. Et en général, on ne redevient pas grade 2 : à moins d'avoir de sacrées relations, on passe directement par la case Enfer, lavage de cerveau puis Familier. Un Prince ne peut se permettre de garder dans ses rangs une personne qui connaît bon nombre de ses secrets et qui lui voue désormais une grosse rancœur de l'avoir déchu de son poste. Il existe cependant une intime partie de grade 3 (ils se comptent sur les doigts d'une main dans tout l'Enfer) qui ont assez d'influence pour pouvoir faire jeu égal avec leur propre Prince. C'est là que cela devient cocasse car, quand cela arrive, c'est le Prince qui commence à avoir peur... pour son poste.

Prince - Démon

La seconde partie de cet opus doit vous faire comprendre qui sont les Princes - Démons. Chacun est une entité tellement particulière qu'il serait impossible de faire des généralités. La seule chose qu'on peut dire est que chaque Prince est maître en son royaume à moins qu'un autre n'essaie de lui faire la peau et de prendre sa place. Il ne répond que devant Satan et la cour démoniaque (OK, parfois devant Andromalius ou Kronos, ou Baal aussi, ça dépend de qui il s'agit).

Devenir Prince est en théorie un peu plus concevable que Archange chez les You-Yous mais en fait aussi quasi impossible. Sachant que certains domaines des Princes mordent déjà sur l'activité de leurs collègues, il est très difficile de concevoir un nouveau moyen de propager le Mal à moins de piquer du boulot à un autre, ce qui ne risque pas de passer inaperçu. Un Démon de grade 3 peut aussi tenter de procéder à un coup d'état pour

renverser son Prince... s'il réussit, grand bien lui fasse et il est même envisageable que les autres l'acceptent (tout du moins en apparence) mais pour le moment tous ceux qui ont essayé font Tic-Tac-Tic-Tac-Tic-Tac-Tic-Tac sur le bureau de Kronos.

Un dernier point de détail : si le terme "Prince - Démon" n'est utilisé que depuis l'avènement du Christ, la fonction existe en fait depuis bien longtemps. Asmodée, Baalberith, Beleth, Cayn, Haagenti et Mammon ont été promus "équivalent-d'un-Ange-de-Puissance-qui-a-chuté" avant que le terme plus concis n'ait été créé



L'administration infernale



Si l'administration angélique est tellement organisée qu'elle en devient lourde et lente, l'administration démoniaque est tellement chaotique et désordonnée, qu'elle en est presque ingérable. Les règlements changent à une vitesse proche du son, chaque Prince a des règlements strictement personnels et qui ne touchent qu'une partie de ses agissements avec un nombre de cas exceptionnels presque plus nombreux que la règle générale. Lorsque vous additionnez à ceci que certains Princes font des lois juste pour contredire les lois édictées par d'autres Princes, on se retrouve avec un cafouillis juridique complètement ahurissant. Si vous avez déjà lu les lois douanières de certains pays du genre "vous avez le droit d'importer ce que vous voulez sauf ce qui peut représenter une valeur quelconque aussi bien physique que non-matérielle etc." ou encore "les biens manipulés par les agents douaniers sont entièrement assurés par le gouvernement en cas de manipulation par un agent douanier ayant provoqué un défaut dans le bien concerné à l'exception des biens pouvant être abimés...", vous savez parfaitement ce dont il s'agit. Des légions entières de Démons d'Andromalius tentent tous les jours de remettre de l'ordre dans ce cafouillis de lois et de textes sans jamais y être parvenus. Ceci fait que chacun emploie un peu les lois qui l'arrangent en oubliant le reste. D'autres encore ne se soucient en rien des règlements car, de toute manière, ils ne les connaissent pas du tout. En fait, l'organisation de l'administration démoniaque est tellement chaotique et compliquée qu'on se demande encore comment cela fonctionne. Certains pensent que les Démons d'Andromalius sont tout simplement passés maîtres dans la gestion de ce chaos général et que les plus pervers s'y plaisent.

Un exemple : les missions

Comme vous le savez depuis ES1, l'administration angélique dispose d'un fabuleux système de classement des missions. L'administration démoniaque fait bien mieux : elle en a plusieurs. Des centaines, voire des milliers de classements se disputent les faveurs des Princes et de leurs sous-fifres. Kronos aime bien le chronologique, qui utilise un calendrier spécial (avec la Chute comme point de départ, et non la naissance du Christ), Scox lui préfère l'astrologique ("désolé, on ne peut pas vous envoyer de renforts car Vénus est en trigone avec Uranus en septième maison") et Andrealphus l'anatomique (basé sur la taille du bonnet/la longueur du pénis du Démon le plus gradé dans le groupe). Un Démon de Kobal est célèbre pour donner des missions de classe "MA-nne-K1", de type "EX" et de genre "Mcunecoucheaucasoutaurapacompriconnard". On notera aussi le Démon d'Andromalius psychopathe qui ne donne jamais de numéro de mission supérieur à 9 car "10 est un nombre, mon jeune ami, pas un numéro". Ajoutez à cela que, quand une mission

et il est même
moins en
nyé font Tic
émom" n'est
xiste en fait
erth, Caym,
n-Ange-de
'ait été créée.



qu'elle en
t tellement
rable. Les
ic Prince a
ent qu'une
ceptionnels
que vous
uste pour
ouve avec
avez déjà
ez le droit
enter une
e etc." ou
ont enne
on par un
concerné à
ez parfai-
Démoms
e dans ce
Ceci fait
bliant le
s car, de
l'organi-
otique et
ctionne.
nt tout
néral et

ngélique
issions.
usieurs.
ent les
bien le
Clute
cox fu
yer de
otième
le du
ans le
r des
genre
ssi le
s de
jeune
ission

concerné plusieurs Princes, elle reçoit plusieurs numéros qui ne sont jamais communiqués à tous car "ce sont des renseignements confidentiels qui ne doivent pas quitter les services de mon Prince". A cause de ça, il n'est pas rare d'avoir plusieurs équipes affectées à une même mission, de se choper une limitation pour une mission qu'on a pas encore faite ou de recevoir des coups de fil d'un vieux contact demandant comment avancent les opérations alors que le debriefing a eu lieu il y a vingt ans. Dans la même veine, l'appréciation des résultats se fait selon différents critères qui semblent parfois dépendre du Prince, du temps qu'il fait et de l'âge du capitaine. C'est pour cela que, chez le Gros Cotnu, on peut se faire punir pour avoir fait son boulot correctement (voir la table de récompense p. 41 d'INS).

SQGF

Paradoxalement, ce bazar ambiant est moins perçu sur le terrain par les Démons que par les Anges car nos Gros Rougeauds n'y possèdent pas de structure fixe. Pas de quartier général où aller se faire soigner en catastrophe, se renseigner sur le grade réel de son commandement de mission et faire la queue pour rien pendant des heures. En effet, si les Démons essayaient de maintenir un QG officiel sur Terre comme Notre Dame, celui-ci se ferait tout de suite démolir. Les Anges, bien mieux implantés dans la société et pouvant compter sur le concours de la plupart des polices et des armées du monde ne laisseraient jamais un pôle satanique se développer au grand jour. Un quartier général unique mais secret n'est pas non plus envisageable car le secret partagé avec tout un tas de Démons ne tiendrait pas 2 minutes sous la torture d'un Ange de Joseph ou les pressions incessantes d'un Ange d'Emmanuel motivé.

Les Démons ont trouvé une parade à ce défaut en instaurant des QG mobiles aussi appelés par les initiés les îlots. Les îlots sont en fait des véhicules qui ne s'arrêtent jamais de bouger, de rouler et qui constituent les points névralgiques de l'administration démoniaque sur Terre. Il existe deux sortes d'îlots : les généraux et les sous-marins. Les généraux sont des semi-remorques spécialement conçus par Vapula pour être plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur (de peu, hein, on n'est pas chez le Docteur que vous savez). Un îlot général peut accueillir à l'intérieur une vingtaine de personnes avec matériel de mission ultra-secret, armes et bagages. Malgré la banalisation, le véhicule reste un concentré de technologie avec des appareils de pointe dans un ou deux domaines allant de l'électronique pour télécommunications à un véritable laboratoire de criminalistique dernier cri. Il peut résister à un tir direct de roquette, monter jusqu'à 250 km/h (vitesse assez hallucinante pour un 24 tonnes) et génère un pouvoir de non-détection. Il est dirigé par un grade 2 (parfois un grade 3 si la région est d'importance) qui coordonne les efforts des forces du Mal dans la région. En effet, chaque îlot a la charge d'une zone géographique qui peut varier d'un pays de France par exemple) à la moitié d'un continent (l'Afrique du nord). Le semi est bien évidemment banalisé et, même ouvert, il ne présente qu'un vide total. Certes, il suffit de s'avancer de deux mètres à l'intérieur pour s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'un panneau avec une parfaite illusion d'optique made in Vapula mais un flic, ouvrant un camion vide, ne va en général pas plus loin. En plus, un système de camouflage sophistiqué permet de changer plaque, couleur et même forme du véhicule dans des valeurs raisonnables, de façon subtile et progressive tout en roulant. Pourquoi se prendre autant la tête alors qu'un simple Familier camion avec Armure, Vitesses et Polymorphe ferait tout aussi bien l'affaire ? Parce que, tôt ou tard, ledit Familier pète un plomb, se prend au jeu de la



poursuite avec un car de flics ou tout simplement refuse d'avancer. (Le dernier îlot général de ce type a disputé sous le tunnel du Mont-Blanc, le grade 2 à son bord en avait marre de gâcher ses PP à le Charmer tous les jours.)

Le nouvel îlot général de France est en fait en train de tourner sur le périphérique parisien noyé dans la masse des camions qui l'emprunte tous les jours. Il change peu à peu son apparence de façon à être complètement différent à chaque tour de la ville et ne pas faire tâche devant les caméras de surveillance. Il ne quitte le périphérique pour la banlieue que pendant la nuit pour plus de discrétion et est ainsi complètement irréperable.

En ce qui concerne les sous-marins, c'est déjà beaucoup moins sophistiqué. Il s'agit en fait de camions du type Trafic banalisé (comme dans les films d'espionnage) avec un peu d'électronique d'appoint du genre écoute et repérage ainsi que des réserves de munitions et d'armes. Il y a généralement une dizaine de sous-marins par îlot général. Cependant, une règle est claire à propos de ces centres : ils sont ultra top secrets (la preuve, vos joueurs n'en ont jamais entendu parler) et ne rentrent jamais en contact avec une équipe sauf en cas d'accident extrêmement important. Dans la procédure normale, seuls les sous-marins peuvent, à la rigueur, si cela s'impose, rentrer en contact avec un groupe de Démons sur le terrain et uniquement si la mission est de première importance.

Ces centres mobiles apportent un semblant de cohésion en organisant les missions, en répartissant les forces et en gérant le flux, comme on dit, et tout ceci sans que personne sur le terrain ne s'en rende compte, contrairement aux Anges qui savent toujours que Notre Dame n'est pas loin. Leurs contacts avec les autres Démons sont tellement rares que bien peu connaissent leur existence et cela doit rester ainsi pour le bon fonctionnement de l'ensemble et pour éviter que les Anges commencent à chasser à la détection du mal tout semi-remorque qu'ils voient passer (ce qui serait d'ailleurs difficile vu leur nombre).

Voilà la seule vraie forme d'organisation des forces du Mal sur Terre et, si tenue qu'elle soit, elle a le mérite d'exister.

"En France, y'a des prisons en France, mais y'a aussi des hôpitaux psychiatriques en France... Lobotomie !"

Béruriers Noirs

Au début, Abalam n'était pas fou. Mais alors pas du tout. C'était un genre qu'il se donnait, pour qu'on ne le prenne pas au sérieux, pour tromper l'adversaire... Et ça marchait plutôt bien : tous le sous-estimaient et il pouvait agir à sa guise, trompant son monde et agissant au bon moment. C'était le bon temps. Car, depuis, Abalam a bel et bien pété les plombs et ce n'est plus un trou qu'il a dans la tête mais un abîme insondable. Alors, quelle en est la cause ? Le poids des responsabilités peut-être ? En fait, c'est un petit peu plus compliqué...

Toujours est-il qu'Abalam est dorénavant un dangereux malade sur qui il ne faut absolument pas compter si l'on tient à conserver son intégrité physique et mentale. A tel point que, s'il continue sur sa lancée, il risque de devenir un danger pour l'Enfer même et les autres Princes...

Le pire, c'est qu'il n'y a pas grand chose à faire pour le soigner. D'abord parce qu'il change de folie en permanence, passant d'une seconde à l'autre de la paranoïa à la schizophrénie. Ensuite, parce que ce n'est pas vraiment d'une psychothérapie dont il a besoin pour régler le problème mais bel et bien d'un traitement un peu plus complexe. Enfin, parce qu'il n'a absolument pas conscience du problème. Comme tout le monde d'ailleurs...

Peut-être après tout qu'un jour, au cours d'une de ses crises de lucidité, il se rendra compte de l'état dans lequel il est. Tout n'est pas perdu... Ouais. C'est ça.

Arrivé à la deuxième partie du Grand Jeu, Abalam se retrouve comme operative agent sur Terre et s'acquitte de ses missions avec une efficacité que tous admirent dans la Hiérarchie : tout le monde s'aperçoit que c'est un Ange intelligent et loyal et il passe donc ses grades avec succès les uns après les autres. Jusqu'à peu près au début du XIII^e siècle.

C'est en effet à cette période qu'il obtient son titre de Mairre du savoir divin, pour avoir sauvé une énorme bibliothèque de livres rares. Accessoirement, il bénéficie de la levée du secret administratif sur sa mémoire d'avant la Chute, grâce à l'approche si... personnelle qu'a son patron des règlements divins. Et ça fait mal.

Il comprend enfin pourquoi tout lui semblait si chelou depuis le début : le pauvre vient de réaliser que ça fait des siècles qu'il se fait niiquer. Et il n'apprécie pas, mais alors pas du tout. Il va dire ses quatre vérités à ce vieux fourbe d'Yves et claque la porte en partant. Ça y est, il est renégat...

Quelques années plus tard, il est adopté par les forces du Mal bien décidé à se venger de ce qu'on lui a infligé et à faire rentrer le Grand Jeu dans la gorge de ses anciens petits camarades du Paradis pour être poli... Il passe donc au service de Malphas et découvre vite sa vocation : la folie. C'est pour lui une arme qu'il manie avec talent, profitant des illusions des hommes pour les plonger dans les affres de la démence et les manipuler.



L'Antre de la Folie



Retour au Paradis. Heure du Schisme moins cinq minutes. Abalam, tranquille serviteur d'Yves, assiste au Conseil. Et toute cette histoire ne lui plaît pas, mais alors pas du tout. Pour lui, Samael n'est qu'un orgueilleux, arrogant et ambitieux, aveuglé par sa propre suffisance. Mais pour qui se prend-il à défier Dieu comme ça ? Comme si le Seigneur pouvait se tromper. Bref, quand la guerre éclate, Abalam est du bon côté...

Sur le champ de bataille qu'est devenu le Paradis, il meule sévère, envoyant son quota d'Ange rebelles déchoir en bas pour voir s'il y est... Il est bien content, Abalam, de se débarrasser une bonne fois pour toutes des traîtres. Une bonne fois pour toutes ? Ben oui, c'est ce que tout le monde croit à l'époque. Alors, forcément, quand Dieu instaure le Grand Jeu, il est vénère pomme de terre, le pauvre... Comme pas mal de monde, me direz-vous.

Qu'à cela ne tienne, se dit Dieu : on va les calmer à grand coup de Gomme Cosmique en leur effaçant tous les souvenirs d'avant. Allez, allez, Belerh, Blandine, au boulot... Abalam se réveille le lendemain matin avec une Gueule de Bois Cosmique et la franche impression qu'il y a quelque chose qui cloche. Il faudra bien qu'il s'y habitue parce que cette sensation ne le quittera pas pendant un sacré paquet de millénaires...



Histoire de la folie à l'âge classique



A l'époque, les fous ne sont plus considérés comme des idiots intouchables, puisque touchés par Dieu (oui, le raisonnement est un peu compliqué), mais comme des rebus de la société (au mieux) ou les victimes de possession démoniaque (au pire).


Aujourd'hui, la conception de la folie a énormément évolué, avec le changement de l'idée, même de norme. En gros, pour dire qu'un état est "pathologique", par opposition à "normal", il faut qu'il y ait une souffrance de la part de l'individu concerné par rapport à son état. Les débiles légers et les joueurs de foot, qui n'ont pas vraiment conscience de leur condition et n'en souffrent pas, ne sont donc pas cliniquement fous.

Maintenant ça se complique dès qu'on fait intervenir la société. Il faut bien enfermer les gens qui ne correspondent pas à une norme artificielle (la moyenne des comportements des individus qui composent ladite société) si on veut que celle-ci survive. Donc soit on les bourre de médicaments, soit on les colle à l'asile, soit on les fout en taule. "Si c'est ça la médecine, j' préfère la guillotine", comme disait l'autre.

A noter qu'il y a plusieurs genres de troubles mentaux : la névrose et la psychose. Pour simplifier, la névrose c'est une folle envie de se mettre à poil au Monde du Jeu en beuglant à tue-tête

des dogans trotskistes. La psychose, c'est quand on le fait... En plus, nos amis les psys, qui n'ont pas fait de si longues études pour rien, ont inventé une nouvelle catégorie : l'état limite, une sorte de grand vide-poches psychanalytique dans lequel on range tous les états trop compliqués à comprendre ou trop fatigants à résoudre...

Toujours est-il qu'à la nomination de Scox au grade de Prince pour son travail sur la psychanalyse, Abalam le suit naturellement puisque c'est une voie qu'il a déjà empruntée, il y a bien longtemps. Il atteint rapidement le grade 3 et commence à faire des siennes, jouant au taré pour mieux tromper son monde...



Accroche-toi au maillet, j'enlève l'échelle...

En France, au début du XX^e siècle, un certain Paul Claudel commence à taper sur le système nerveux des forces du Mal : converti au catholicisme depuis 1886, cet ahuri s'emploie à écrire des choses comme "L'annonce faite à Marie", débordant d'une religiosité des plus crasses et d'une morale bonne enfant. Abalam est chargé de le discréditer. Il s'incruste chez les Claudel et trouve rapidement le maillon faible : la mère... Et là, c'est l'engrenage.

Lundi 10 mars 1913 : Camille, la soeur de Paul, sculptrice talentueuse élève de Rodin, est internée. Deux infirmiers musclés pénètrent de force dans son atelier et l'embarquent. Même Popaul est choqué, il écrit d'ailleurs dans son journal qu'il a "été bien misérable toute cette semaine".

Le 19 septembre 1913, paraît dans L'Avenir de l'Aisne l'article suivant : "L'œuvre d'un sculpteur génial originaire de notre département analysé par un grand poète, c'est ce que L'Art décoratif nous offre dans un numéro spécial où Paul Claudel étudie l'art puissant et tout vibrant de lumière intérieure de sa soeur Camille Claudel. Cette étonnante artiste, que le destin a meurtri avec une incessante férocité attendait encore le moment où la justice tardive en ferait l'égal des plus grands génies plastiques. Grâce à L'Art décoratif, ce moment est venu ; ceux qui, dans les quarante-huit reproductions (dont une planche hors-texte en couleurs) réunies par M. Fernand Hoches, apprendront à connaître cette œuvre où la noblesse d'un Donatello est animée par le frémissement d'une âme toute moderne, n'hésiteront pas à saluer Camille Claudel comme le véritable sculpteur de notre époque. Cependant, chose monstrueuse et à peine croyable, en pleine possession de son beau talent et de toutes ses facultés intellectuelles, des hommes sont venus chez elle, l'ont jeté brutalement dans une voiture, malgré ses protestations indignées et, depuis ce jour, cette grande artiste est enfermée dans une maison de fous. Est-ce que L'Avenir de l'Aisne de Château Thierry ne pourrait pas dans l'intérêt de la justice et pour faire respecter la liberté individuelle, nous donner quelques renseignements sur le rapt et cette séquestration que rien ne justifie et qui constituent le crime le plus monstrueux dans un pays qui se croit civilisé ? Ce qu'il y a d'effrayant, c'est que, tandis que les crimes se reproduisent tous les jours, impunis, grâce à la loi de 1838 sur le régime des aliénés, l'église catholique et la soldatesque peuvent faire impunément tout ce qui leur plaît contre les lois ; on les laisse tranquilles, étant tabous et comme au-dessus des lois".

Et encore, ce n'est pas fini, puisque Abalam compte bien enfoncer toute la famille Claudel. La presse parisienne s'empare de l'affaire et tout dégénère quand l'Avenir de l'Aisne fait paraître un second article : "Une séquestration où on rencontre du raffinement, vient d'avoir lieu récemment à Paris. Une mère et un frère auraient fait séquestrer Mlle C..., artiste de grand talent. La pauvre fille venait à peine d'apprendre par l'effet du hasard la mort opportune de son père qui la chérissait beaucoup et qu'on lui avait caché, quand, le lendemain de la triste nouvelle, alors qu'elle était accablée et terrassée par la douleur, deux forts gaillards firent irruption dans sa chambre vers onze heures du matin, la saisirent et l'emmenèrent malgré ses protestations et ses larmes, dans une maison d'aliénés. Trois jours après, la pauvre fille écrivait : "J'ai à mon actif trente années de travail acharné et je suis tout de même punie ; on me tient bien et je ne sortirai pas". Un peu plus tard, l'internement était converti en séquestration. Voilà comment on supprime de la société une personne saine d'esprit."

Les jours qui suivent sont encore plus durs pour la famille qui se voit citée nommément comme responsable de l'internement de Camille et accuse celle-ci de l'avoir fait arrêter illégalement, sans mandat d'un juge d'instruction, en violation de domicile, etc. C'est la merde...

Et le plus drôle, c'est qu'elle y restera trente ans, avant d'y mourir - à chaque fois que la mère Claudel ou le petit Paul changeront d'avis, Abalam sera là pour les convaincre du contraire, un peu à la façon dont Satan s'était amusé avec Pharaon avant l'Exode. Facile quand on est le directeur de l'asile... Finalement, après la mort de la sculptrice, il passe Prince Démon pour ce chef-d'œuvre d'humour noir.



Confessions d'un barjo



Hein ? Prince-Démon ? Pour une seule pauvre famille anéantie ? Alors que des dizaines de Démons de Malphas pervertissent des centaines d'âmes innocentes chaque jour dans la clandestinité la plus humble, sans le moindre espoir de récompense, par pur altruisme ? Bon, vous êtes grand maintenant, on peut vous le dire, ce n'était pas n'importe quelle famille. Vous ne trouviez pas ça louche, cette histoire de conversion de Paul Claudel ? Si, hein ? Il y a effectivement anguille sous bloc de marbre et celle-ci a pour nom Catherine, Archange des Femmes. Comme vous le savez, la fameuse Eve, errant depuis le Moyen-Age, apparaît de temps à autres dans l'histoire des hommes, histoire de ne pas perdre sa part d'humanité entre les Marches Intermédiaires et ses bouffées de puissance divine. Au cours d'un de ses séjours sur Terre, elle fait la connaissance de la mère Claudel. On discute chiffons, le courant passe tout de suite et voilà Cathy intégrée à la famille. Elle y découvre avec ravissement Camille et Paul. Les petits ont un potentiel énorme mais il manque quelque chose au tableau pour leur assurer une éducation optimale : une foi à toute épreuve. Après quelques soirées de discussions endiablées, le charisme surnaturel de l'Archange aidant, la famille s'enflamme d'une foi nouvelle et Paul, tout euphorique, nous pond sa fameuse petite annonce. Heureuse d'avoir guidé un foyer de plus sur les traces du Seigneur, Catherine reprend ses cliques et ses claques et quitte les Claudel par

un beau matin de printemps. Elle a à peine fait le tour du pâté de maisons qu'Abalam entre dans la danse. Quand l'Archange refait surface une trentaine d'années plus tard, le ver a fini la pomme depuis belle lurette. Les hurlements de Catherine résonnent à travers les Marches pendant des heures et elle fait serment de retrouver le responsable du massacre. Elle y parvient sans trop de difficulté et la Cour Démoniaque, appréciant tellement le spectacle de l'Archange furibarde à la poursuite du petit Démon corrompue, promet Abalam sur le champ. Sauvé mais lucide, il se dit qu'il ne fait pas le poids face à la Mère Denis divine et continue de l'éviter une fois nommé Prince. Sa manie de connaître la localisation de l'Archange à toute heure du jour ou de la nuit lui vaut d'ailleurs le charmant surnom de CPS chez Malphas (Catherine Positioning System).



OXO puccino



Depuis, tout va bien, Abalam se contentant de semer le chaos autour de lui au mépris de toutes les règles, avec pour but caché de faire capoter le Grand Jeu lui-même, non mais... Pour cela, il a même commencé à faire des expériences amusantes avec des humains pour faire rager Andromalius (voir le projet OXO dans Liber Daemonis).

Récemment, Abalam a décidé de fêter l'an 2000. Et c'est là que les choses se corsent. Parce que le transfert a foiré. Au moment où le Prince de la Folie s'est incarné, dans le corps d'un accidenté de la route qui avait trop bu pour fêter la "fin du millénaire", les champs magiques qui parcourent la Terre avaient une forme bien particulière. La ley line qu'il avait empruntée pour sa descente croisait une autre ligne d'énergie magique qui, suite aux événements décrits dans New World Order (en vente partout), avait une forme et une puissance légèrement anormales. Résultat : une spirale de pure énergie ayant pour centre notre Prince préféré. Pas de bol, sur cette spirale, six personnes venaient de trouver la mort, à la même seconde : un grand brûlé, un type qui s'est étouffé avec son vomit, une femme frappée par un éclair, une petite fille écrasée par un compte à rebours spécial An 2000 géant, un suicidé sous le métro parisien et une victime de crise cardiaque post-coïtum. Abalam a fini par arriver à destination. Mais pas entier. En effet, une parcelle de sa personnalité et, horreur, de sa puissance s'est retrouvée happé par chacune de ces six victimes qui ont immédiatement ressuscité (devant témoins en plus) et sont presque tout de suite devenues folles. Vous trouverez quelque part dans ce chapitre un petit cadre sur la folie. Et bien, chacune de ses six personnes profite de l'une d'elles. Par exemple, notre ami cardiaque est devenu obsessif et a fini par trouver quelque chose d'encore mieux que compter les jambes des gens dans le métro : le meurtre ritualisé. Quant à Abalam, le choc l'a tellement traumatisé qu'il est atteint alternativement des six pathologies que nous vous proposons - normal avec un trou de cette taille-là à la place de la conscience. En plus c'est magique. À ce propos, les six ressuscités bénéficient de certains pouvoirs du Prince ainsi que d'un pool commun de la moitié de sa puissance (ce qui veut effectivement dire que, si on l'invoque, son avatar n'aura que la moitié de ses PP). De quoi foutre un sacré merdier. Et, pendant ce temps, Abalam fait des bulles avec son cerveau. Complètement à la masse...



Ce qu'il pense de :



Les êtres humains : les bipèdes qui peuplent la Terre sont des créatures charmantes qui montrent bien que notre Seigneur est infiniment bon et puissant. Y'a qu'à voir : ils ont inventé les entonnoirs, le cholestérol et les boys band. En plus, ils sont vraiment très très très forts et, un jour, ils prendront le contrôle du monde entier, si ça se trouve. Et peut-être même qu'ils inventeront la roue tellement ils sont intelligents.

Les animaux : tout pareil que les humains mais avec tout plein de pattes en plus qui font super joli !

La violence : j'aime beaucoup la planche à violence mais c'est pas facile. Rester debout dessus alors que la mer, elle tangue et que le vent, il souffle dans la grosse voile, c'est vachement dur et ça peut se faire très mal...

La politique : c'est comme un jeu avec une grenade - t'en as une qui est amorcée et l'autre pas et tu dois retirer une goupille sans savoir laquelle. Sauf que je triche !

L'ordre et la discipline : c'est vraiment très important de mettre de l'eau dans la double piscine, sinon, quand on plonge, on se fait mal à la tête comme après qu'on ait discuté avec monsieur Andromalius ou un de ces amis...

Les serviteurs : je n'ai pas de serviteurs. Je suis le plus humble parmi les plus petits. Je suis une toute petite crotte.

Le Bureau : Kabulanorak ? Lanorakaburo !

Les vacances de Satan : moi aussi je veux partir en vacances avec le chef, écrire de la poésie sur des cartes à jouer. Ça serait marrant. Mais Andromalius y veut pas parce qu'il dit que quelqu'un il essaiera de piquer sa place. Je vois pas qui pourrait être assez méchant pour faire ça.

Le Bien : meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop vite Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop fort...

Le Grand Jeu : lequel ? Le Monopoly ou le Cluedo ? Parce que si c'est Cluedo je connais la réponse : c'est le colonel Dominique qui a volé les cacahuètes salées du professeur Yves dans la salle de bains de Johnny.

La troisième force : force rouge et force bleue et force zébrée à points verts !

Le Céleri Rémoulade : ça, c'est pas bon du tout. À l'école, ils essayaient toujours de m'en faire manger mais j'ai jamais voulu sauf une fois parce que j'ai été obligé : ils m'ont amené mon assiette dans le bureau de la directrice et ils voulaient pas me laisser sortir tant que j'avais pas fini. Alors, je me suis forcé et après j'ai tout vomit. Comme la langue de bœuf...



Ma chère Marianne,

J'ai beaucoup tardé à t'écrire car il a fait tellement froid que je ne pourrais plus me tenir debout. Pour écrire, je ne puis me mettre dans la salle où je travaille tout le monde, en voilà une au marchand petit feu, c'est un vacarme de tous les diables. Je suis forcé de me mettre dans ma chambre au second où il fait tellement gênant que j'ai l'ongle, mes doigts tremblent et ne peuvent tenir la plume.

Je n'ai pas plus réchauffé de tout l'hiver, je suis glacé jusqu'aux os, confus en deux sur le froid. J'ai été très enluminé. Une de mes amies, une pauvre professeuse de Lyree. Tréou qui est venue s'échouer ici a été touchée morte de froid dans son lit. C'est épouvantable. Rien ne peut donner l'idée des froids de la région. Et ça dure sept mois un grand complet. Jamais tu ne pourras te figurer ce que je souffre dans ces maisons. Aussi n'est-ce pas sans une raison valable d'épouvante que j'ai appris que Paul ne faisait plus en première classe. C'est curieux que vous n'êtes jamais venus ici et vous savez bien que moi ce qu'il me faut. Vous en dépensez de l'argent à tout et à travers : qui est-ce qui suit tout ce que vous donnez ?

Il y a eu déjà dit plusieurs fois que les premières classes étaient les plus malheureuses. D'abord leur salle à manger est dans le courant d'air, elles ont une table petite table, servies les uns contre les autres. Elles ont toujours la dysenterie d'un bout de l'année à l'autre, ce qui n'est pas signe que la nourriture est bonne. Le fond de la nourriture est celui-ci : de la soupe, c'est-à-dire de l'eau et des légumes mal cuits sans jamais de viande. Un vieux plat de bœuf en sauce, noire, huileuse, amère d'un bout à l'autre de l'année, un vieux plat de macarons qui nagent dans le cambouis, ou un vieux plat de viande au genre, en un mot le gratin jusqu'au bout, comme hier il y avait, quelque minuscule (mort effrayante) de jambon cru, comme dessert, de vieilles petites pâtisseries, trois vieilles figures encrées ou trois vieux biscuits, ou un vieux morceau de fromage de bique. Voilà pour vos 31 francs par jour.

Le vin n'est du vinaigre, le café, c'est de l'eau de pois chiches. C'est réellement faire preuve de folie que de dépenser un argent pareil. Quant à la chambre, c'est la seule chose, il n'y a rien du tout, ni un calendrier, ni un bain hygiénique, rien, un méchant pot de chambre, un tiers-quart du temps obstrué, un méchant bidet de fer ou un godolle toute la nuit (moi qui déteste les lits de fer, il faut voir si je pourrais en trouver un dedans, qu'en conséquence, je te prie de me le faire et non pas le louer). Je ne veux à aucun prix rester en première classe, et je te prie à la réception de cette lettre de me faire remettre en troisième comme j'étais avant. Puisque tu l'obtiens malgré mes objurgations à me laisser, dans les maisons de santé où je suis horriblement malheureuse, après de toute espèce de justice, au moins économise ton argent et si c'est Paul, communique-lui mes appréciations.

« Tu es le des nouvelles ? Sais-tu de quel côté il est actuellement ? Quelles sont ses intentions à mon égard ? A-t-il l'intention de me laisser mourir dans la cage d'attente. Tu es bien sûr de me refuser un asile à Villeneuve. Je ne ferai pas de scandale comme tu le crois. Je serais trop heureuse de rencontrer la vie ordinaire pour faire quoi que ce soit. Je n'aurais plus bouger tellement j'ai souffert. Tu dis qu'il faudrait quelqu'un pour me servir ? Le monde est... Je n'ai jamais eu de bonne de ma vie, c'est vous qui en avez toujours besoin.

Quand tu me demanderas que la chambre de la mère Béguier et la cuisine, tu pourrais former le reste de la maison. Je ne ferai absolument rien de respectable, j'ai trop souffert pour jamais m'en remettre.

Tu n'as pas qu'en vous veut espérer pour vous tirer toujours de l'argent.

Tu n'as le chapeau, il va bien, le manteau, il fait bien l'affaire, les bas, ils sont admirables, et le reste de ce que tu m'as envoyé.

Je t'embrasse,
Camille

Relations avec les autres Princes

Abalam : il est très très bête celui-là. Il fait semblant d'être intelligent pour faire croire qu'il est fou alors qu'en vrai il est malade mental et qu'il est génial comme un moteur de fusée qui aurait un cerveau.

Andrealphus : le monsieur il est tout nu ! Bah, c'est cochon...

Andromalius : moi, on m'a dit qu'il fallait jamais dire du mal de la police. Que dire "mort aux vaches", "à bas la flicaille" ou "les poulets au four", c'était très méchant.

Asmodée : d'abord, lui, il essaie de tricher au Cluedo et de dire à tout le monde que le colonel mourarde il a mangé toutes les saucisses du frigo du vieux monsieur. Mais je l'aime quand même pasqu'il est rigolo.

Baal : il me fait très très peur avec ses vétérans fous qu'ont fait plein de guerres, que ça leur a fait des trous dans le cerveau à la place des sentiments.

Baalberith : boudez avec la poste !

Beleth : des fois, il vient me parler dans mes rêves et il me raconte des trucs sur l'Univers que je ne comprends pas très bien.

Belial : Et qui c'est qui a le plus gros lance-flammes ? C'est Belial. Il est content avec son jouet ? Alors il va aller jouer ailleurs, sinon tonton Abalam il va lui faire brouter la pelouse...

Bifrons : je le déteste. Il est trop méchant pour être idiot et je suis sûr qu'au fond de lui, il m'en a toujours voulu et qu'il complotait contre moi dans mon dos.

Caym : j'aime pas les araignées. Ça a plein de pattes qui servent à rien et je suis sûr que ça cache une fourberie quelconque. C'est pas honnête : si elles n'en ont pas besoin pourquoi est-ce qu'elles en ont autant à part pour me faire des horreurs dès que j'ai le dos tourné ?

Crocell : je le déteste. J'aime pas le froid d'abord et en plus je suis sûr que lui aussi fait des conspirations contre mon intégrité physique et mentale. Tout ça pour pouvoir prendre le pouvoir au Paradis.

ASILE DE MONTDEVERGUES.

Désignation de l'aliénée

Numéro d'ordre : 2307

Nom : CLAUDEL

Prénom : Camille

Profession : Artiste statuaire

Domicile : venant de l'asile de Ville-Évrard

Date de naissance : 8 décembre 1864

Lieu de naissance : Fère-en-Tardenois (Aisne)

État civil : célibataire, fille de Claudel Louis-Prosper et de Cerveaux Louise Athanaïse, Cécile, Amélie.

Religion : catholique

Placement : volontaire. Transférée le 7 septembre 1914

Date du décès : 19 octobre 1943 à 14 h 15. Ictus apoplectique.

Furfur : lui aussi m'en veut. Mais c'est pas grave.

Nog :

Gaziel : il va dans ses cavernes et il y éduque des monstres qui viennent chercher les méchants Princes dans leur sommeil. C'est très dangereux... En plus, il est pas gentil avec les monstres : il leur taille les tentacules en pointe pour avoir moins de prise au vent et il les passe au lance-flammes pour qu'ils soient accoutumés.

Nybbas : il me fait peur. Je crois qu'il est vraiment très méchant, poil aux dents.

Haagenti : il arrête pas de manger mes entonnoirs, c'est embêtant à la fin. Mais, en tout cas, il est rigolo.

Ouikka : non, lâchez-moi ! Je ne dirai rien, je ne suis pas au courant ! Je ne sais pas qui a posé une bombe dans le bureau d'Andromalius... Non, pitié, pas la tête...

Kobal : lui il est très très rigolo. C'est pour ça que j'aime bien m'asseoir à côté de lui à la Cour pour qu'on rigole ensemble, même que des fois je m'embête parce qu'il veut écouter ce que dit tout le monde.

Samigina : you'll be müine tonight... Il s'habille tout en noir comme Batman, mais il est bien moins fort.

Kronos : sans lui, cela ferait longtemps que l'Enfer serait devenu un véritable bordel. Il est le seul garant d'une quelconque stabilité et heureusement qu'il est là. Néanmoins, je le trouve un peu hypocrite et très magouilleur.

Scox : il a inventé plein de techniques pour rendre fous les gens qui ont des problèmes. C'est sympa de sa part, non ? Après, c'est moi qui m'en occupe, et je vous garantis que je vous réserve des surprises...

Malphas : subtil et vicieux. Si les forces du Mal avaient plus de gens comme lui en leur sein et moins de brutes sans cervelles (vous voyez ce que je veux dire), les choses seraient beaucoup plus faciles pour tout le monde.

Shaytan : je me souviens encore quand j'ai gagné la bataille d'Austerlitz. Déjà, à cette époque, Shaytan avait une gueule d'enfer. J'ai bien essayé d'en finir, en le jetant sous un train. Mais il est sorti encore pire, une sorte de déchet humain. Maintenant les gens vomissent dans la rue quand ils le croisent, ça serait quand même mieux s'il leur faisait pitié : moins salissant...

Malthus : il s'occupe de la mauvaise santé physique des humains et moi de leur mental. Nous sommes complémentaires même si nous n'avons que des rapports professionnels.

Uphir : comme disait un de mes copain, après que je lui ai cassé toutes les dents : "pufain, t'es fraiment un malade ! Et f'est d'Uphir en fire..."

Mammon : celui qui rit quand on le tond !

Valefor : sales petits voleurs ! Je vous aime ni l'un ni l'autre !

Morax : il y a un tableau de Hieronimus Bosh que j'aime bien. Ça s'appelle la guérison de la folie. C'est un peu pareil avec Morax : le remède est pire que le mal. Pauvres humains...

Vapula : il est plus fou que moi, nananananèreuh... non scrieusement, il est plus fou que moi.

Vephar : plic, ploc, plic, ploc... Glou, glou... Splotch ! C'est la chasse d'eau qu'on a tirée : un homme à la mer !



Mon Moi et mon Surmoi sont dans un bateau...

Fou, fou, fou, vous savez fou sur la Folie !

Il y a très longtemps, du temps de la lointaine et mythique Première Edition dont les anciens prétendent qu'elle a réellement existé, il fut une extension sur la folie qui se nommait Dementia Profundis. Outre un dragon, on y trouvait la description des effets de chaque limitation qui faisait que le monde est fou. Dans notre grande bonté, nous avons décidé de ne pas la recopier ici - on verra plus tard - mais de vous expliquer rapidement quelques folies à l'usage des humains et, malheureusement, du Prince de la Folie en personne. Les plus attentifs noteront que nous en avons choisi seulement une demi-douzaine. C'est fait exprès, d'abord parce que ce sont des folies rigolotes, ensuite parce que nous sommes fainéants et, enfin, pour que les plus bricoleurs d'entre vous puissent se fabriquer un Générateur Aléatoire De Gens Pas Bien Dans Leur Tête(e), s'ils visitent un asile par exemple, voire un Générateur Aléatoire de Quelle Folie Frappe Notre Pauvre Abalam En Ce Moment(e), en cas d'invocation...

Paranoïa : tout le monde vous en veut. Et encore, s'il n'y avait que les gens... Mais vous savez pertinemment que votre téléviseur complot contre vous avec cette salopette de service à thé que votre belle-mère vous a offert. Normal, c'est cette salope qui est derrière tout ça... Enfin, peut-être, ça pourrait être n'importe qui en fait...

Les paranos sont des gens charmants qui sont persuadés qu'il y a un sens caché derrière chaque événement de leur vie : rien n'arrive par hasard et ils passent donc leur temps à essayer de savoir ce qui se cache vraiment derrière l'événement le plus banal de la vie. Bien entendu, tous ses événements ont une finalité : mettre le pauvre parano dans la merde car, il en est persuadé, l'Univers entier est ligué contre lui. C'est fort sympathique, puisqu'il est contraint à calculer chacun de ses actes en fonction du danger éventuel qu'ils pourraient créer et que chaque autre être humain devient dans son esprit un simple objet qui peut affecter son bien-être en bien ou en mal. Bon, d'accord, en mal... A terme, notre ami parano aura tellement peur de tout qu'il n'osera plus sortir de chez lui. Dommage...

Mégalomanie : c'est dur d'être le meilleur... Surtout quand les gens ne s'en rendent pas compte ou, plutôt, conscients de leur propre faiblesse, refusent de s'en rendre compte. Pourtant, s'ils vous suivaient, vous pourriez leur montrer la Voie et les éclairer de votre lumière intérieure. Le problème, c'est qu'ils sont trop nuls pour s'en rendre compte...

Les mégalos sont des gens formidables qui sont persuadés de l'être encore plus que la Terre entière. Le problème, c'est qu'il n'y a pas de problème. Et ils tiennent à ce que chacun le sache. Souvent, cette folie est accompagnée d'une certaine forme de désillusion - du genre se prendre pour Napoléon ou Croc - ou d'un sentiment de persécution proche de la paranoïa : puisque vous êtes le meilleur, les gens vous en veulent forcément. Or, ils n'aiment pas le mégalomanie parce que c'est un individu détestable, imbu de lui-même et conscient d'une pseudo supériorité qu'il aime à étaler en permanence. Si on y ajoute un sentiment d'invincibilité, il y a de quoi faire des dégâts...

Schizophrénie : le seul problème, ce sont les zeups. Mais si, vous savez, ces êtres étranges qui marchent à quatre pattes et qui traînent des sortes de bipèdes horribles derrière eux, en laisse. Et ils vous parlent... C'est étrange, parce que personne d'autre ne veut les entendre. C'est peut-être parce qu'ils n'ont pas vu Dieu l'année prochaine...

Les schizos sont des gens enchanteurs. Le petit problème, c'est qu'ils ne vivent pas dans la même réalité que vous et moi. Mais alors pas du tout. Comme le parano, notre ami schizo conçoit les gens comme des objets mais il ne les comprend absolument

pas : il a déjà suffisamment de mal à communiquer avec lui-même, alors avec les autres... (d'abord, il ne sait même pas ce que ça veut dire). Le plus fort c'est que, ne pouvant fonctionner dans notre réalité, il se forge tout un appareil fantasmatique qui lui permet de rester en minimum en interaction avec la réalité. Un individu "normal" face à une situation imprévue, une réalité qu'il ne peut supporter, change son comportement, s'adapte, se plie. Le schizo fait le contraire dans sa tête malade : il change la réalité. Et si c'est Abalam ?

Dépression : tout part en vrille. Ça ne sert à rien de lutter, le monde est soumis à l'entropie et, à la fin, tout le monde sera perdant. A quoi bon tenter de faire quoi que ce soit puisque, de toutes façons, cela finira mal et que l'on souffrira encore plus. Autant attendre que tout aille mal tout seul, sans se fatiguer à faire empirer les choses...

Les dépressifs sont des gens plaisants qui sont certains que tout va mal. Le problème, c'est que le monde se désagrège autour d'eux et leur vie avec. Alors, ils arrêtent de fonctionner, écrasés qu'ils sont du poids maléfique de l'inévitabilité : ce sentiment que, quoi qu'ils fassent, c'est voué à l'échec. Résultat, ils sont terrifiés par toute éventuelle action et ne veulent pas prendre de décisions : à quoi bon, puisqu'ils sont horribles et qu'ils vont se tromper de toute manière. C'est qu'ils se détestent, nos amis dépressifs, notamment parce qu'ils n'ont pas la force de se sortir la tête de leur propre cacah. De là à avoir des pulsions suicidaires, il n'y a qu'un pas...

Manie : pas de temps à perdre. Quand on a quelque chose à faire, il faut le faire immédiatement, parfaitement, rapidement, en y consacrant toute l'énergie nécessaire, quitte à abandonner toute autre occupation. Vous avez un but à atteindre et ça ne peut pas attendre... Et si vous avez soudain autre chose à faire, quelque chose de nouveau ? Foncez !

Les maniaques sont des gens agréables qui sont vraiment très joyeux. Ils ont toujours quelque chose à faire, un grand projet, un dessin majeur à accomplir. Maintenant ! Quand un dérail les tracasse, ils sont prêts à tout abandonner pour s'y consacrer, sinon comment voulez-vous qu'un travail soit fait ? Il leur suffit de réagir excessivement à leurs impulsions et tout ira bien, non ? Réfléchir avant d'agir ne leur viendrait même pas à l'idée et leur sens de la mesure est complètement dérégulé : ils sont dans l'incapacité la plus totale de hiérarchiser leurs objectifs. A noter qu'une autre forme rigolote de folie est celle des maniaeco-dépressifs qui, comme leur nom l'indique, alternent phases de manie et de dépression. Un dernier mot sur les maniaques : ils sont impulsifs et, si on les énerve, ils peuvent devenir violents...

Obsession, compulsion : ce n'est pas possible. On ne peut pas répartir les chaises sur un multiple de douze. Dans cette situation vous ne savez pas où est le Taureau autour de la table, alors que la Lune est dans votre maison en conjonction avec Mercure. Cela fausse tous vos plans. La situation est insupportable... Il faut fuir...

Les obsessifs sont des gens amènes qui ne peuvent pas s'empêcher de tout calculer. Comme ils ont souvent de nombreuses phobies et qu'ils passent leur temps à être terrorisés par le manque de contrôle qu'ils ont sur un monde qu'ils ne comprennent pas, ils tentent de le ramener à une réalité quantifiable, qualifiable, calculable, par des rituels qui leur permettent d'exorciser leurs peurs et de rendre la réalité moins dangereuse. On peut citer les gens qui passent leur temps à compter, ceux qui se lavent les mains cent cinquante fois par jour ou ceux qui ne sortent de chez eux qu'à des heures bien précises. Ce n'est pas facile de vivre en société, certes, mais c'est quand même mieux que de risquer de... De quoi au fait ?

- Y a un monsieur très mal poli qui a téléphoné, il voulait enculer Thérèse !

- Mais... c'est un ami.

- Alors ça va !"

Le Père Noël est une ordure

Créé parmi les premiers Anges, Anahel a toujours été considéré comme l'une des plus belles créatures de Dieu. Sans sourdre la puissance et l'orgueil comme Samael, il était d'une perfection et d'une régularité "physique" jamais égalée. Il avait dans son regard un éclat étrange de curiosité mêlée de mépris, qui le rendait inquiétant et attirant à la fois, faisant de lui une sorte de Dorian Gray paradisiaque.

Certes, en ces temps très reculés, l'apparence des Anges était simpliste et la plupart d'entre eux ressemblaient à de vagues silhouettes lumineuses. Certes, il était alors facile de modifier son apparence et, avec un peu d'efforts, n'importe qui pouvait prétendre au titre de Mister Paradise. Mais Anahel accordait beaucoup d'importance à sa beauté, faisant énormément d'efforts pour être aussi séduisant que possible. Il ressentait un besoin de plaire irrésistible et d'autant plus inexplicable que les Anges étaient alors asexués. En ces premiers temps, alors que tous vivaient encore en harmonie, Anahel était souvent seul. L'unique Ange qu'il jugeait digne d'être fréquenté était Samael, avec lequel il passait de longues heures à disserter. Il méprisait ouvertement les autres, et en particulier son frère Zedkiel, qu'il jugeait trop rustre et trop laid pour mériter son attention. Zedkiel sera connu après la Chute sous le nom de Bifrons, ce qui ne le rendra ni plus malin, ni plus joli, continuant à être source de honte et de mépris pour Andrealphus.



Chou chéri...



C'est Samael, à l'affût de ce qui se passait sur la Terre, qui comprit le premier la fonction du sexe et qui vint l'expliquer à Anahel. En effet, suivant le cours de l'évolution, la reproduction sexuée avait commencé à apparaître et, avec les mammifères, il ne faisait plus aucun doute que le but de l'accouplement était la survie des espèces. Ce phénomène fascina Anahel qui commençait confusément à cerner la nature de son désir. Il modela son corps pour y inclure des organes génitaux dans le plus grand secret. Il fut le premier à le faire, comprenant bien ce que cette envie de ressembler aux animaux terrestres avait de blasphématoire et ne désirant pas attirer l'attention sur lui. Mais quand enfin vint l'homme, il sut que son heure était enfin venue. Ce n'était pas trop tôt. Samael cherchait un moyen de se rapprocher des humains : donner un peu de la puissance divine à ces petits êtres chétifs et leur prendre un peu de leur liberté. Réaliser une sorte de troc cosmique d'où tout le monde sortirait gagnant. Anahel lui suggéra alors de descendre sur Terre et de se reproduire avec les femmes mortelles pour leur donner une descendance digne du Seigneur. Samael trouva l'idée excellente et la mit aussitôt en application avec les plus fidèles de ses amis.

Anahel ne connut jamais autant de plaisir sous sa forme spirituelle qu'avec les humains. Il ne regretta jamais cet acte, qui fut à l'origine d'une dynastie de géants, d'une dispute avec ses anciens

frères et d'une Chute à travers les Marches. En tant qu'instigateur de la rébellion contre les lois de Dieu, Anahel ne put rester au Paradis et suivit donc son cher Samael dans l'exil. En Enfer, ce dernier devint Lucifer tandis qu'Anahel se fit appeler Andrealphus. Il fut l'un des rares Anges à ne pas perdre sa beauté physique, et son apparence angélique resta intacte. Seules ses ailes duveteuses virèrent du blanc immaculé au noir d'encre.



... Dis-moi oui, Andy



Tandis que Satan construisait la Cité de Dis et que les Anges Déchus entamaient un processus de guerre interminable contre leurs anciens frères, Andrealphus retourna sur Terre. Bien que ce terrain fut désormais interdit aux créatures spirituelles par décret divin, tout le monde était trop préoccupé à se disputer pour que la règle soit respectée et un certain nombre de créatures spirituelles frayaient avec les hommes sous leur forme originelle (c'est grâce à ce laxisme ambiant que Jésus put s'incarner en toute impunité, quelques années avant lui).

Et, comme vous vous en doutez, Andrealphus ne vint pas sur Terre pour jouer aux dominos.

Il cherchait par tout les moyens à avoir le plus de plaisir possible, à comprendre le fonctionnement de ce mécanisme intime qui lui semblait infiniment riche en possibilités. Hommes, femmes, enfants, veaux, vaches, cochons, couvées, stalagmites et terriers de lapin, tout y passa. Il prenait soin de tuer toutes ses partenaires humaines après l'acte, pour ne pas courir le risque de se faire repérer en laissant derrière lui une descendance de bambins de dix mètres de haut.

Plus le temps passait, plus les civilisations devenaient complexes, plus le sexe devenait quelque chose d'intéressant aux yeux d'Andrealphus. L'acte sexuel, source de plaisir charnel, était aussi l'unique vecteur de la reproduction. Pour cette raison, dans une société un peu hiérarchisée, il s'entourait très vite de nombreux tabous (inceste, homosexualité, etc.) Plus les tabous étaient nombreux, plus le désir était fort de les transgresser et plus le plaisir était grand de le faire. En observant les humains se déchirer, se battre, s'entretuer ou se suicider pour des histoires de cul, Andrealphus prenait la pleine mesure de l'acte sexuel.

Il se mit délibérément du côté de la perversion - de la transgression des tabous sexuels - pour inciter les hommes à se rebeller à leur tour contre l'ordre établi.

Oui oui, en son for intérieur, Andy comptait bien politiser les débats. Mais la perversion sexuelle est quelque chose de très relatif. Si l'on prend les standards juifs tels qu'ils sont décrits dans l'Ancien Testament (qui sont encore assez proches des standards chrétiens contemporains), l'acte de chair n'est autorisé qu'entre deux personnes mariées et consentantes, de sexe différent et dans un but

ANDREALPHUS

PRINCE-DÉMON DU SEXE

de reproduction. Cela exclut donc un nombre considérable de possibilités, qui prennent le statut de "perversion" : adultère, contraception, sodomie, masturbation, fellation, cunnilingus... sans même parler de rapports ayant lieu pendant les règles, de SM ou de viol, de partenaires multiples, de pédophilie, zoophilie, nécrophilie, j'en passe et des meilleures. Plus les lois sont strictes, plus les perversions sont nombreuses et tentantes. Et plus les gens basculent dans la perversion, plus la société s'insurge et les châtiements deviennent cruels envers ceux qui se jouent des lois.

Petit à petit, dans les sociétés les plus évoluées, sans que l'appétit sexuel des humains ne diminue, le sexe dans son ensemble devint un sujet privé, intime, tabou. On le pratiquait autant mais on en parlait moins. La pulsion de désir restait un élément primordial de la vie sociale mais on la camouflait sous d'autres apparences. Bref, on préparait le terrain pour les théories de Freud.

Andrealphus en était là de ses constatations quand il apprit l'existence du Grand Jeu. Son vieil ami Lucifer, qui était devenu le directeur de la nouvelle boîte, lui octroya le titre de Prince Démon du Sexe pour l'ensemble de son œuvre. Il lui confia un certain nombre de Démons qui devinrent ses serviteurs sur Terre. De plus un décret fut promulgué en Enfer, incitant toutes les créatures démoniaques à adopter une apparence sexuée pour favoriser un sain climat de fornication sur tous les tapis de la Cité de Dis.

Le Prince donna à ses serviteurs deux objectifs principaux. Le premier consistait à manipuler les humains en se jouant de leur désir sexuel, cet appel à l'accouplement qui pouvait provoquer chez eux une folie temporaire et les amener à des actes qu'ils ne commettraient pas d'ordinaire. Le second était de jouer sur les ravages psychologiques que pouvaient produire un rapport sexuel chez quelqu'un de très attaché aux tabous (dépuçelage, viol, adultère...). Dans tous les cas, le but recherché était de miner les sociétés afin de retourner au chaos social primordial, de détourner l'Homme de Dieu et de ses lois.

Une fois ses ordres donnés, il continua ses recherches dans son coin, ne revenant que rarement en Enfer et à chaque fois plus abattu devant la décadence de ses frères. En effet, les Anges déchus, non contents d'avoir souvent perdu leur beauté physique lors de la Chute, se complaisaient dans une bêtise et une brutalité aveugles, croyant faire le Mal alors qu'ils ne faisaient que les pitres, sinistre parodie de l'intelligence divine qui avait été offerte à chacun d'entre eux. Andrealphus n'avait jamais eu beaucoup d'estime pour ses collègues, mais il commença alors à haïr certains d'entre eux et ne considéra plus comme son semblable que Lucifer lui-même.

La déception fut encore plus cruelle vis-à-vis de ses serviteurs. Quelques siècles après le début du Grand Jeu, il se rendit compte que ceux-ci n'avaient rien compris. La plupart se contentaient d'orgies sans fin, considérant leur vie sur Terre comme une gigantesque partouze, sans se soucier d'autre chose que de leur propre bien-être et de leur désir de voir les hommes souffrir sur le champ. Comme Daniel - et des siècles avant lui -, Andrealphus décida de faire le ménage parmi ses serviteurs, pour ne garder que ceux qui étaient dignes de lui.

En l'an 600, un Démon haut gradé de Baalberith vint le trouver. Son nom était Magog, il était spécialiste des cultes païens et des civilisations barbares, il était pressenti pour devenir un Prince Démon de l'Islam et il avait besoin d'un briefing sur la violence sexuelle. Andrealphus accepta de lui donner des cours du soir ainsi que son soutien au Conseil si Magog s'engageait à prendre sous ses

ordres tous les Démons dont le Prince du Sexe ne supportait plus la tronche. Inutile de dire que Magog accepta. En 636, il devint Majûj, Prince de la Bestialité et reçu en cadeau de bienvenue une centaine de Démons pervers et ultra violents.

Andrealphus se retrouva avec une équipe épurée de ses éléments perturbateurs. Le travail pouvait reprendre.



Tu veux les voir mes estampes japonaises ?



Durant les quelques siècles suivants, Andrealphus et ses serviteurs furent les défenseurs d'un certain "art de vivre" démoniaque : des Démons esthètes, jouisseurs, amoureux de la vie et conscients de leur supériorité. L'un de ses plus fidèles lieutenants, un dénommé Morax, passa Prince en 1500 et quelques, faisant entrer dans le Conseil Démoniaque et dans les esprits une nouvelle conception du Mal.

Un Mal plus subtil, plus raffiné, plus parfait, un mal 'with style' comme on dit. Andrealphus était heureux de voir que certains suivaient son exemple.

Il fut aussi un coach discret mais néanmoins attentif pour un autre Démon, anciennement à son service et désormais aux ordres de Morax : le jeune Valefor dont il soutint la candidature. Il en aimait la grâce, l'intelligence et les costumes Versace dont les pantalons tombaient si bien sur ce petit cul bien ferme qui, si je ne me retenais pas... Bref, le petit cul bien ferme devint Prince des Voleurs en 1900.

Pendant qu'Andy se créait des appuis au sein du Conseil, il se brouillait avec la plupart des autres Princes. Sa querelle avec Malthus, qui portait à l'origine sur les MST, dégénéra très rapidement en un affrontement idéologique. Ne pouvant se laisser insulter sans réagir, le Prince des Maladies soutint à plein le Sida (aussitôt récupéré par les Anges intégristes sous la forme d'une punition divine pour châtier les drogués et les homos). De même, Andrealphus fit tout ce qui était en son pouvoir pour empêcher la promotion de Shaytan, une injure vivante à la beauté satanique. D'une manière générale, il se fâcha avec tous les Princes qui se complaisaient à adopter une apparence monstrueuse, parodie de leur beauté primordiale.

Andrealphus est un des rares Démons à ne pas avoir été affecté par la Chute. Ses raisons de faire le Mal sont purement idéologiques et elles n'ont pas changé depuis des millénaires. S'il a choisi le camp démoniaque, c'est parce qu'il trouvait absurde le comportement de Dieu vis-à-vis du sexe. Depuis, il carbure à la cultbure pure et dure (surtout dure), sans colorant ni conservateurs. A voir la fougue dont il fait preuve après tant de palots, pelotages et autres partouzes, il faut croire que ça conserve. Au-delà d'une longévité libidineuse qui est tout à son honneur, il est à noter qu'il a réussi à marquer des points importants jusqu'au sein du Paradis puisque, si l'acte de chair est toujours interdit dans la Cité Eternelle, la plupart des Anges sont aujourd'hui sexués. C'est à cause de ce genre de détails que le Prince du Sexe est resté très orgueilleux, se considérant comme l'une des plus importantes créatures vivantes. Depuis le départ de Lucifer en 1997, il estime qu'il est le dernier vrai représentant des Anges insurgés et essaye d'en défendre les valeurs lors des Conseils.

Il descend très rarement sur Terre aider ses serviteurs, préférant les laisser se débrouiller tout seuls. Quand il le fait, il prend toujours la forme d'un humain extrêmement beau (parfois même un peu trop pour être discret) et ne cache pas son mépris envers ceux qui réclament son aide. La meilleure chose à faire quand on est un Démon d'Andrealphus un peu incompetent ou un peu moche, c'est de ne jamais croiser le chemin de son Prince. Avec ses propres serviteurs il est aussi impitoyable qu'Andromalius, ne tolérant ni la laideur, ni la bêtise. Un Prince charmant, somme toute.



Alors... heureuse ?



Il y n'a qu'une seule entorse au Grand Jeu qu'Andrealphus cautionne tactiquement - pour l'avoir pratiquée avant ses serviteurs - c'est la collaboration horizontale avec l'ennemi (... pourquoi croyez-vous que Daniel soit tondu, hein ?) En effet, en matière de perversion sexuelle, il n'y a rien de plus affriolant pour un Démon que de coucher avec un Ange : un acte à la fois hautement contre nature et parfaitement interdit par les lois d'en Haut et d'en Bas. En plus, les youyou sont les meilleurs partenaires dont on puisse rêver. D'abord parce qu'ils sont d'habitude plus beaux, plus agiles ou plus endurants que des humains normaux. Leur résistance exceptionnelle permet des fantaisies que ni la morale ni les lois de la physique ne sont prêts d'approuver. Ensuite parce que ce sont les seules créatures qui puissent pleinement réaliser qu'ils sont au lit avec un suppôt de Satan. Enfin parce qu'avec 'orgasme mortel' on peut se permettre de ne rattraper le coup qu'au tout dernier moment. Quoi de plus excitant que de flasher une belle aura cramoisie au moment où son partenaire hurle de plaisir ? Quoi de plus jouissif que de donner le coup de grâce à un adversaire paralysé par ses propres endorphines, le renvoyant au septième ciel pour quelques siècles ?

Si les couples mixtes n'ont souvent pas une durée de vie plus longue qu'une courte nuit, ceux qui parviennent à passer ce cap douloureux sont source de beaucoup de tracas. Dans le meilleur des cas, les joyeux lurons passent renégats et se font oublier de leurs hiérarchies. Dans le pire, ils sont pris d'une frénésie de normalité, ils deviennent rebelles, s'achètent une villa aux Comores et décident d'avoir un enfant par tous les moyens imaginables... C'est le syndrome dont furent victimes les heureux parents de l'Archange Ange, décédés depuis de mort très violente. Euh ouï, les idylles interdites peuvent mener plus loin qu'on ne le croit !

Certains intellos diront qu'un tel comportement est normal, que Dieu ne pouvait pas laisser ses créatures zoner sur Terre sans qu'elles prennent exemple sur les hommes, que, s'il a fait ses Anges stériles, il ne pouvait pas ignorer qu'ils finiraient par avoir envie de se reproduire, qu'on ne se reproduit convenablement qu'avec ses semblables et que donc tout ça c'est de sa faute. Ils diront aussi que c'est pour ça qu'Andy, sentant l'appel impérieux de la nature, s'est accouplé à Baal il y a quelques mois. Que c'est pour protester contre l'hégémonie de la maternité que des Démons dissidents ont fait élire un maire gay dans la capitale de France. Ils auront sûrement des théories sur la nature de la chose qui grandit actuellement dans un utérus démoniaque à géométrie variable... Mais bon, vous excitez pas trop, Andy est encore grosse c'est pas comme si on avait l'habitude d'écouter les intellos de par chez nous.



Ce que Andrealphus pense de...



Les êtres humains : ce sont souvent ceux qui paraissent les plus chastes qui nourrissent les pensées les plus impures. Ils sont doués d'une telle imagination que parfois ils me surprennent.

Les animaux : ils sont restés à un stade trop primaire pour être intéressants. Ils ne connaissent pas la culpabilité. Les hamsters et le charterton, je laisse ça à Caym ou aux soirs de grosse déprime.

La violence : elle n'est utile que dans certaines relations de sadomasochisme. La violence prend racine dans la frustration, elle engendre la douleur. Préférer la violence psychologique, plus subtile et plus durable.

La politique : Satan est le chef, nous lui devons obéissance. La hiérarchie doit ensuite se faire en fonction des mérites de chacun.

L'ordre et la discipline : sur Terre, c'est la base de la société, la source de toutes les frustrations. En Enfer, elle devrait être inutile et nous devrions être capables de tous travailler en harmonie mais ce n'est pas le cas.

Les Princes-Démons : ils n'arrêtent pas de tomber, de plus en plus bas, comme si leur Chute ne devait pas avoir de fin. L'illusion d'être libre les a presque tous corrompus, les transformant en caricatures de ce qu'ils auraient pu devenir.

Les serviteurs : ils me suivent, ils m'obéissent, ils m'admirent. Ils ont le privilège de me servir et n'ont donc aucun droit à l'erreur.

Le Bureau : il est viral pour un leader charismatique d'avoir un grand bureau, avec de très nombreuses secrétaires.

Les vacances de Satan : il me laisse bien seul en Enfer, mais je peux comprendre qu'il ait eu besoin de souffler un peu après tout ce travail accompli.

Le Bien : les Anges qui sont restés au Paradis n'ont simplement pas eu le courage de dire 'oui'. Ce sont des frustrés qui courbent l'échine devant l'insupportable diktat divin.

Le Grand Jeu : au mieux c'est une blague, au pire un écran de fumée créé par les Anges pour ne pas s'avouer que nous avons gagné depuis longtemps. Dès la chute d'Adam et Eve, notre victoire était manifeste : les humains ne sont pas du côté de Dieu. Ils sont du côté de la liberté.

L'Islam : un schisme angélique qui nous a offert une plus grande marge de manœuvre. Personnellement cette nouvelle foi m'a permis de me débarrasser des mes serviteurs indignes.

La troisième force : pourquoi avoir autorisé les hommes à se créer des dieux ? La troisième force est une invention angélique pour asservir un peu plus l'humanité.



Relations avec les autres Princes



Abalam : soit il est vraiment fou et dans ce cas il n'a rien à faire aux Conseils. Soit il joue au fou, se moquant de l'intelligence de Satan et, dans ce cas, devrait être jugé pour crime de lèse-majesté.

Andromalius : il semble ne pas comprendre le côté bouffon du Grand Jeu et prend cette lutte beaucoup trop au sérieux. La Chute lui a fait perdre de sa clairvoyance et il est devenu tellement procédurier qu'on jurerait parfois qu'il est passé à l'ennemi.

Asmodée : c'est un de mes anciens lieutenants, qui a choisi une approche plus cynique mais qui fait du très bon travail. Il est tout de même un peu trop tolérant à mon goût et devrait mieux surveiller ses troupes. Le strip-poker, ça va cinq minutes.

Baal : ce vieux lourdingue ne perd rien pour attendre. J'ai trop longtemps supporté sa bêtise profonde, ses cornes immondes et sa queue fourchue. Question suivante ?

Baalberith : plus tourné vers la réflexion que vers l'action, sa passivité a tendance à m'agacer. Heureusement qu'il accomplit sa mission de messager démoniaque avec beaucoup de rigueur.

Beleth : il est déconnecté de la réalité et ne devrait avoir le droit de se prononcer que sur les affaires concernant son domaine. Il passe tellement de temps dans la Marche des Cauchemars qu'il doit avoir perdu de vue la Terre depuis longtemps.

Belial : les forces démoniaques ont besoin d'une force de frappe sur Terre et Belial ferait l'affaire. Il est bien moins puissant (donc moins insupportable) que Baal ou que Bifrons.

Bifrons : chaque fois que je le croise, je me souviens avec désarroi que cette chose est censée être mon frère. S'il n'était pas très aimable quand nous étions encore au Paradis, la Chute a définitivement ruiné ce qu'il restait de beau en lui.

Caym : sa tâche n'a aucun intérêt, mais il l'accomplit avec rigueur. Nous devrions lui trouver une affectation plus utile afin qu'il puisse faire ses preuves.

Crocell : c'est un Prince assez amusant, sans préjugés ni prétentions. Il est sans doute le plus humain d'entre nous, ce qui fait de lui quelqu'un de très apprécié.

Furfur : un personnage grossier, qui a bâti toute sa carrière sur un manque complet de goût et de discernement. Sa musique est une offense à l'intelligence, à Lucifer et à tous ses serviteurs.

Gaziel : que dire de ce Prince à moitié autiste, aussi utile aux Forces du Mal qu'un bloc de grès ou qu'un tas de fumier ?

Haagenti : ses pitreries diverses ne me feront jamais oublier sa bêtise et sa laideur. Il fait rire Lucifer, c'est là son seul pouvoir.

Kobal : je soupçonne ce Prince de cacher des trésors de ruses sous ses airs de joyeux plaisantin anarchiste. Difficile à cerner et difficile à approcher, je ne sais jamais si je dois m'en méfier ou m'en faire un allié.

Kronos : un des rares Anges déchus à avoir gardé le charisme d'antan. Il participe peu aux débats du Conseil et semble toujours attendre quelque chose.

Malphas : ce frénétique travailleur fait autant de merveilles que d'erreurs grossières. Il reste une force vive des armées démoniaques.

Malthus : c'est une créature retorse et bornée, qui refuse de reconnaître ses torts, se vautre dans l'erreur et croit faire le Mal en décimant l'humanité.

Mammon : je ne lui prêterais jamais les clés de ma voiture. L'avarice est un vice et Mammon un sacré vicieux.

Morax : c'est un ancien serviteur et c'est surtout un ami. Morax a beaucoup de goût et sait apprécier ce qui est beau. C'est aussi l'un des rares Princes avec lequel je peux discuter sans avoir l'impression de m'adresser à un escargot de bourgogne trépané.

Nog : son élocution lente et ses paupières tombantes me fatiguent et me démoralisent. C'est sans doute la preuve de son talent.

Nybbas : il a compris beaucoup de choses et il offre aux humains ce dont ils ont envie. C'est grâce à son travail que le sexe est de plus en plus médiatisé, atisant les désirs comme les velléités de censure.

Ouikka : il ne sait que détruire. Il le fait bien et apparemment il aime vraiment ça.

Samigina : il présente convenablement mais n'a pas d'intérêt.

Scox : il a monté pas mal de petites sectes sympa, qui sont autant de micro-sociétés avec des morales indépendantes. C'est un peu grâce à lui si l'inceste et la pédophilie sont revenus en force ces dernières années.

Shaytan : c'est la plus vile des créatures qui ait jamais existé. Son credo est en contradiction avec tout ce que nous avons vécu depuis la Création, son apparence une catastrophe, son action un drame.

Uphir : son but est de détruire la Terre. Comment se fait-il qu'un être si primaire et si manifestement imbécile puisse siéger au Conseil ?

Valefor : quelle belle créature ! Valefor est un jeune Prince qui a déjà tout compris du fonctionnement de notre hiérarchie. Il est ambitieux, retors, esthète, raffiné et puissant. Il me rappelle ma jeunesse.

Vapula : il est intelligent et inventif, mais il passe trop de temps dans son atelier pour être un collègue vraiment agréable.

Vephar : il est beau comme une méduse et sociable comme un goujon. Cette créature visqueuse et débile n'a rien à faire à la cour de Lucifer et ferait mieux de rester tapie dans ses abysses.

"You failed me for the last time Admiral !"
"Cette faute envers moi était la dernière, Amiral !"
Dark Vador, L'Empire contre-attaque

Andromalius est très souvent comparé à son frère. Ils occupent à peu près les mêmes places dans leur hiérarchie respective et ont souvent participé à des plans communs. Dès lors, beaucoup pensent que les deux frères ont le même caractère. Rien n'est plus faux.



Legends of the Fall



La chose qui choquait le plus Raguel au Paradis, c'était l'espèce de laxisme ambiant que Dieu laissait s'installer à mesure que les Anges peuplaient le Paradis. Bien sûr, il y avait certaines règles édictées, certains interdits que personne n'aurait pensé à transgresser. Mais rien qui puisse ressembler à un ordre quelconque, que ce soit dans la Cité Divine ou sur Terre où le bordel était, au final, assez impressionnant.

Lorsque Lucifer eut sa prodigieuse idée, et que Dieu lui opposa son refus, Raguel ne comprit pas bien ce qui motivait la décision du Seigneur. Bien qu'absurde au goût du futur Prince du Jugement, l'idée de Lucifer n'était pas plus choquante à ses yeux que bon nombre de propositions précédemment acceptées par Dieu. Et lorsque Lucifer décida de désobéir, Raguel se rallia à lui, plus pour marquer sa désapprobation face au comportement de Dieu que par goût. Après sa chute, Satan dut choisir les Princes - Démon, parmi ceux qui lui avaient prouvé leur fidélité. Lorsqu'il fallut choisir un responsable de l'organisation et un juge parmi les Démon, le choix ne put se porter que sur Raguel, maintenant appelé Andromalius.

Son rôle d'organisateur fut au début bien difficile devant l'immense masse de Démon qui se foutait complètement de la notion d'ordre. De plus, Andromalius pouvait difficilement les punir simplement parce qu'ils écoutaient plutôt leur Prince respectif que lui. La situation changea à l'avènement du calendrier positif, c'est-à-dire la naissance du Christ. Les nouvelles règles imposées à tous donnaient d'avantage de pouvoirs à Andromalius, et surtout plus de raisons de réprimer les Démon qui ne marchaient pas droit.

Après une petite période de paranoïa où le Prince du Jugement voyait des infractions démoniaques un peu partout, Andromalius prit sa vitesse de croisière et s'imposa comme l'un des Princes les plus puissants des enfers, peut-être même le plus puissant.



Raide comme la Justice



Si on qualifie parfois Dominique de psychorigide, c'est parce que l'on ignore à quel point Andromalius est fait pour cet adjectif. Le Prince du Jugement préfère se définir avec un autre adjectif : droit. De toute manière, même Abalam et Kobal ne sont pas assez

secoués pour oser le traiter de psychorigide en face. Le plus étonnant, c'est qu'au fond Andromalius ne souhaite que le "bien" des Forces du Mal. Il est réellement intéressé par l'évolution de combat contre la You You Power Force et la principale finalité de toutes ses actions est le gain d'un avantage significatif sur elle.

Pas de sombre manipulation en vue d'un avantage personnel, pas de plan tordu pour éliminer un ennemi personnel, Andromalius n'y pense même pas. Il est bien évidemment capable d'être retors, mais uniquement lorsqu'il pense que les Forces du Mal pourront en retirer un avantage quelconque. Rien ne le choque dans l'idée de s'attaquer à un Prince - Démon par des voies détournées ou s'arranger pour le tourner en ridicule mais uniquement s'il estime que c'est pour le bien de sa cause. Par exemple, l'affaire des quatre cavaliers de l'Apocalypse où Bifrons, Baal, Haagentü et Malthus étaient descendus sur Terre (décrite dans "Hell on wheels") avait été orchestrée par Andromalius avec, comme unique objectif, de freiner la volonté que certains Princes avaient d'aller sur Terre. Comme dans ce cas, Andromalius n'a pas l'habitude d'hésiter à utiliser, si nécessaire, ses liens avec Dominique, mais toujours si pense que le résultat final sera à son avantage, ou plutôt à l'avantage de Satan (pour plus de détail sur les relations entre Dominique et Andromalius, reportez-vous à "Téléphone Rouge"). Il n'est pas franc ni loyal, ne vous y trompez pas. Simplement, il veut que tout soit fait pour que Satan puisse remporter la partie qui l'oppose à Dieu, ou plutôt qu'il fasse la meilleure opposition possible (car Dieu a beau être quelque peu généreux, il reste le Créateur et, à ce titre, un adversaire du genre invincible). Or le meilleur moyen, aux yeux d'Andromalius, de faire triompher ses alliés, c'est que tout s'ordonne parfaitement selon un plan quasi parfait, c'est-à-dire un plan conçu par lui.



Que c'est beau une fratrie !



Dominique et Andromalius sont proches, on vous l'a dit, redit et répété. Tellement proches qu'ils ont monté plusieurs structures en commun : le Labyrinthe et le Bureau. Pas besoin de revenir sur leur fonctionnement et leur histoire dans le détail, les extensions précédentes n'arrêtaient pas d'en parler. Pour ceux qui souffriraient d'amnésie ou de distraction passagère, je résume rapidement : le Labyrinthe est un service d'espionnage d'envergure, très mixte Andromalius/Dominique, le Bureau est un service contenant Anges et Démon de tout supérieur dont le but est de s'occuper de tout ce qui pourrait interférer avec la lutte Bien/Mal, en clair la troisième force. Ces deux organismes sont éminemment secrets, les collègues de Dominique et Andromalius pouvant être choqués par une telle alliance. Si l'utilité pour le Prince du Jugement d'un organisme comme le Labyrinthe n'échappe à personne, on pourra légitimement s'interroger sur son implication dans le Bureau.

Si Andromalius s'est impliqué dans le Bureau, c'est qu'il espérait, à terme, piéger Dominique à son propre jeu. L'in clair, si Andromalius avait effectivement besoin de contrôler certains éléments de la troisième force, le Bureau lui permettrait aussi d'accrocher une sacrée casserole aux jolies ailes blanches de l'Archange de la Justice.

Le conseil démoniaque peut en effet accepter l'idée qu'un des leurs, fut-il Andromalius, collabore un temps avec l'ennemi si c'est dans le but de le piéger (allez voir "Andy et Domi sont dans un Bureau", vous comprendrez un peu mieux). Bien sûr, des dents grincerait, le Prince perdrait un peu de son autorité mais rien de comparable à ce qui attendrait un Archange qui ferait de même. L'in clair Andromalius était en train de construire l'affaire la plus compromettante pour Dominique afin de le faire tomber.

Le cheveu dans la soupe (mais alors un gros cheveu !)

Pourquoi le Prince du Jugement voudrait-il faire tomber son frère ? Rien de personnel, comme on dit dans les vieux westerns, mais Andromalius pense que, sans Dominique pour organiser les choses, le Paradis serait dans une pagaille encore plus grande que celle régnant au Conseil Démoniaque. En bref, la mise au placard de Dominique représenterait un coup fatal au force du Bien (nous vous rappelons qu'il s'agit du point de vue d'Andromalius, vous pensez bien que Michel ou Christophe, par exemple, ne sont pas du même avis).

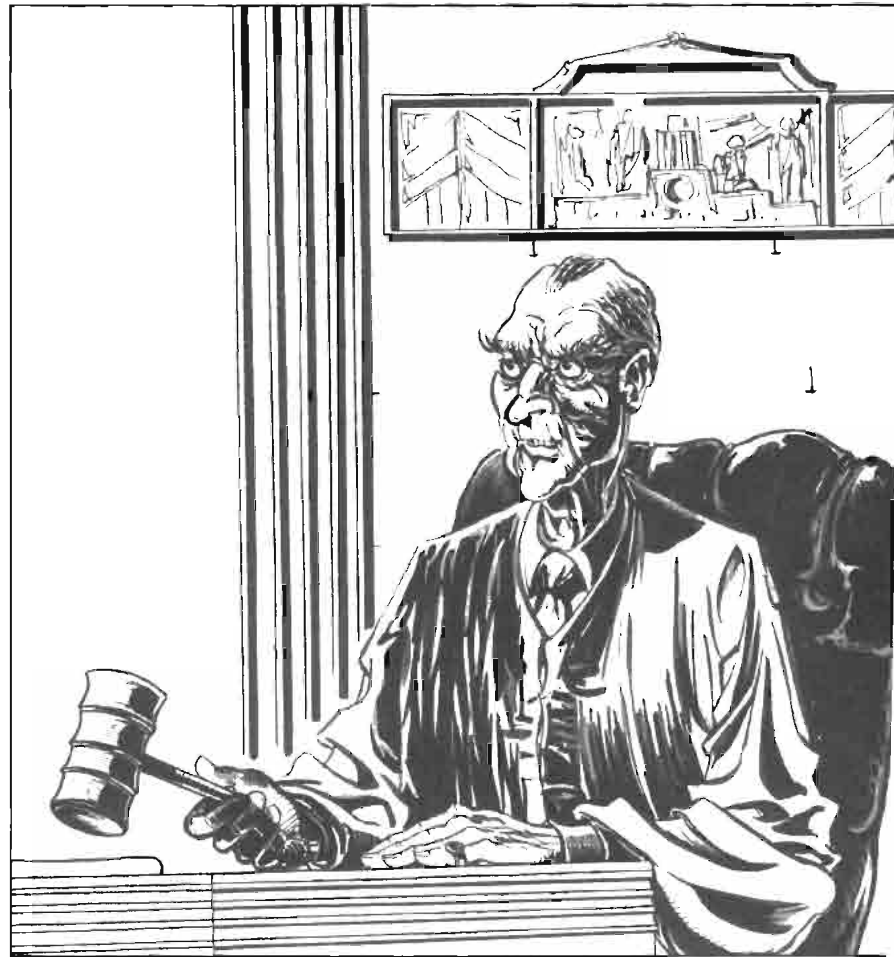
Mais voilà, il a fallu qu'un petit malin, un certain Laurent, Archange de l'Épée de son état, joue au plus fin et mette à jour le Bureau bien avant que le plan d'Andromalius ne soit finalisé. Résultat : une opération minutieuse et des années de travail foutues en l'air parce que les Anges ne savent pas se tenir.

Conséquence fâcheuse de l'histoire, Andromalius a dû suivre Dominique dans ses magouilles de coup d'état pour lui faire croire que "oui, oui, je suis avec toi" et que "oh la la, moi non plus je n'ai pas intérêt à ce que ça se sache". Car, sans ces simagrées, le Prince Démon n'aurait plus aucune chance de tromper son homologue angélique, et de pouvoir ainsi tenter à nouveau le coup. Je n'ai pas dit que cela gênait Andromalius de mettre Satan au rencard, pas du tout, mais cela le gêne beaucoup d'avoir dû le faire dans ces conditions, c'est-à-dire dans la précipitation et de manière trop maladroite à son goût. Mais que ne ferait pas Andromalius pour acquérir une victoire décisive sur les forces du Bien ?

Satan vers l'amélioration

Mais alors Andromalius veut bien prendre la place de Satan et ce n'est pas ce que j'avais expliqué quelques paragraphes plus haut ? Et bien non, il ne veut pas à proprement parler la place de Satan. Simplement Andromalius pense qu'il est grand temps de transformer le bazar qui semble être l'unique forme d'organisation en Enfer. Comme ces derniers temps, Satan semblait quelque peu aux fraises, pour utiliser une expression qu'Andromalius réprouverait, il est apparu comme nécessaire aux yeux du Prince du Jugement de le mettre à l'écart, le temps de faire les poussières, en somme. Pour lui, Satan est un peu trop enclin au sentimentalisme et s'il ne lui reproche pas (après tout c'est Satan), Andromalius pense que ce n'est pas ainsi qu'on pourra remettre de l'ordre dans les royaumes infernaux.

L'obstacle ne serait évidemment pas Lucifer mais la cohorte de petits parasites qui ne manqueraient pas de venir se plaindre des manœuvres de purification d'Andromalius, auprès du chef des Enfers. Satan, ayant un faible pour certains d'entre eux, demanderait au Prince du Jugement de ralentir la progression du nettoyage entraînant ainsi une perte de temps supplémentaire dont Andromalius se passerait bien. Aussi Andromalius peut-il



maintenant mettre en place ses plans de remise en ordre avec les coulées franches jusqu'en 2004 (du moins d'après ce que lui a dit Asmodée, dont il se méfie un peu).



Téléphone Rouge



Tout commence quelques mois après la révolte de Lucifer. Les Anges, persuadés d'avoir bouté le Mal hors du Paradis et d'être débarrassés pour de bon des esprits chagrins, se préparent à continuer leur vie de rêve comme si de rien n'était. Les Démon, prenant conscience de leur nouvelle nature, ourdissent la contre-attaque. L'un d'eux, un tout petit tout naze, découvre dans un recoin de la Marche Infernale une porte donnant sur un escalier. Il le grimpe et se retrouve au Paradis, nez à nez avec un Ange armé et pas jouasse, qui le découpe en huit. L'anecdote eut cependant son importance, puisqu'elle permit aux forces du Bien de réaliser que ceux qui avaient chuté existaient encore quelque part. Les Anges de puissance se réunirent pour en débattre et on décida de dépêcher l'un d'entre eux en Enfer se renseigner sur l'ennemi. On hésita à choisir Daniel (qui souhaitait dire deux mots à son frère Magog) et on finit naturellement à opter pour Dominique pour des raisons de simplicité. Celui-ci descendit l'escalier et prit rendez-vous avec Raguel, maintenant nommé Andromalius.

C'est ainsi que commença l'histoire des communications Domi-Andy. Elles furent peu utilisées avant le Grand Jeu, parce que la diplomatie entre Ciel et Enfer restait très basique (moi vois, moi tue) et que les deux frangins avaient encore du mal à s'entendre. Dominique était persuadé qu'Andromalius avait fait la plus grosse erreur de sa vie en le laissant tomber et Andy considérait Domi comme le plus gros demeuré du monde, rêvant déjà de le rouler dans la farine. Cependant, lorsque les règles du plus grand GN du monde furent établies, les deux commencèrent à se donner des rendez-vous de travail sur Terre pour discuter de tous les problèmes d'organisation qu'ils rencontraient. Comme de juste, ces relations qui n'étaient au début connues que des seuls Conseils, devinrent de plus en plus secrètes au fur et à mesure que la lutte se compliquait.

Ce n'est que vers le XVIII^e siècle que les magouilles prirent réellement de l'ampleur. Incapables de gérer seuls toutes les infos nécessaires à leur expansion, Andy et Domi fondèrent le Labyrinthe. Cet organisme composé de leurs plus fidèles serviteurs des deux bords leur sert encore de mémoire et de bibliothèque.

Quelques décennies plus tard, suite aux publications du nouvel Archange Jean sur les ley lines, ils en détournent une très puissante qui traversait tous les étages de l'Univers et branchèrent aux deux extrémités des appareils téléphoniques. C'est le fameux Téléphone Rouge, qui permet aux deux frérots de s'appeler directement au Paradis et en Enfer. (À ce propos, il est amusant de constater que le principe de ce Téléphone sera repris à la fin du XX^e siècle pour fonder le Réseau des Réseaux. De là à croire qu'un hacker très brillant du Reticulum pourrait pirater la ligne privée la plus hot du monde, il n'y a qu'un pas... assez grand pour ne pas être franchi par le premier clampin venu).

Les relations fraternelles ont toujours été plus ou moins à sens unique. Dominique, fasciné par le Mal et par la liberté octroyée par

Dieu à ceux qui lui avaient désobéi, cherche depuis le début à comprendre le pourquoi du comment. De plus, sa rigueur intellectuelle l'isolant de la plupart de ses collègues au Paradis, il se persuade qu'il a besoin de son frère à ses côtés pour s'épanouir pleinement. Andromalius, à l'inverse, a compris qu'il avait fait le mauvais choix et considère Dominique comme un utopiste naïf et crédule qui pense pouvoir frayer sans risque avec un Prince sous prétexte qu'il s'agit de son frère. Depuis le début, il l'utilise, le manipule comme il peut, avec la ferme intention de s'en débarrasser quand n'en aura plus besoin. Il estime qu'il aura les mains libres quand se sera affranchi des règles du Grand Jeu (d'où son soutien au projet "Stella Inquisitorus" présenté dans "Rigor Mortis"), ce qui devrait maintenant plus trop tarder...



Andy et Domi sont dans un Bureau



Après le Labyrinthe et le Téléphone, il ne restait plus qu'à passer à la vitesse supérieure : créer un organisme vraiment œcuménique luttant pour le maintien de l'ordre. Le Bureau, dont Andromalius voyait dans cette idée de Dominique un moyen de marquer sur tous les tableaux.

1. Le Bureau rassemblait les meilleurs éléments de tous les Archanges et Princes. Cela écartait donc de la lutte manichéenne un bon nombre de pions du camp adverse. Il se débrouilla pour ne compromettre que des Démon mineurs ou qu'il considérait comme marginaux (des Valefor, des Morax, etc.)

2. Le Bureau était une organisation contraire aux règles du Grand Jeu, qui ne pouvait finir que par être captée par quelqu'un. En effet, il était difficile de faire disparaître de la circulation les meilleurs serviteurs sans que leurs Archanges ne finissent par se poser des questions. Le fait que Domi se compromette dans un truc comme ça ne pouvait que lui nuire, tandis que Satan pardonnera facilement à Andromalius ses petites magouilles.

3. Le Bureau luttait contre la troisième force. S'il y a bien un truc qui fait chier Andy, c'est le bordel. Et la troisième force, que ce soient les renégats, les sorciers ou les cultes parallèles, ça fait un peu tâche dans le décor. Aurant jointre l'assez utile au très agréable et faire un peu de ménage.

Le seul problème, c'est qu'Andromalius s'attendait à révéler lui-même les manips de Dominique et qu'il n'en a pas eu le temps. Le Bureau a été dissous et, pour l'instant, le scandale n'est éclaboussé personne. Restent les survivants de ce naufrage, qui se planquent et ont peur de parler. Le Prince du Jugement a commencé une petite opération de repêchage, pour que l'un de ses joyeux drilles puisse rentrer en un seul morceau au Paradis et causer un peu devant le Conseil. La difficulté est qu'il ne doit pas alerter son frère, ni aucune autre institution interne, et que sa seule source d'info est une compulsion personnelle des dossiers de la CRD (cf. le Prince-Démon Baalberith) qui s'avère extrêmement longue et fastidieuse.

Andromalius

Prince-Démon du Jugement



Ce que pense Andromalius de...



Les êtres humains : je n'ai aucune espèce d'intérêt pour eux. Ils sont l'enjeu de la guerre qui nous oppose avec les Anges. Il n'est pas de mon ressort de les pervertir puisque c'est précisément le travail des autres Princes - Démon.

Les animaux : ils ont encore moins d'intérêt que les humains. On pourrait leur trouver une quelconque utilité dans la perversion, mais il semble que Caym préfère passer son temps à les détruire. C'est son choix.

La politique : c'est une perte de temps en Enfer et un instrument de perversion sur Terre. Elle n'a pas sa place au Conseil Démoniaque où nous devons nous concentrer sur la seule tâche que Satan nous a confiée, lutter contre Dieu et Ses serviteurs. Ceci posé, il est clair que toute discussion superflue est une perte de temps qui doit être évitée.

La violence : l'utilité de la violence n'est plus à prouver, elle permet de clarifier nombre de situations. Il faut toutefois éviter d'y recourir à tout propos, et ne pas oublier qu'il y a souvent des moyens bien plus intéressants de régler des problèmes et certains bien plus adaptés.

L'ordre et de la discipline : primordial. Ce sont ces deux "qualités" qui peuvent assurer la victoire des Forces du Mal. Ce n'est que par un ordre sans faille que l'on peut accomplir les plus grandes tâches. Il est de mon devoir d'imposer la discipline à ceux qui ne la comprendraient pas.

Les Princes - Démon : Satan est parfois un peu trop "bon" avec ses Démon. Bon nombre de Princes - Démon ne méritent pas d'occuper leur poste. Leur incompétence et leur laxisme sont un frein pour leurs quelques collègues efficaces.

Les serviteurs : mes yeux et mes oreilles. Leur action est de déceler traîtres et incompetents dans les armées du mal. Lorsque cela est nécessaire, ils deviennent aussi mon bras, pour châtier ceux qui le méritent. En conséquence tous doivent être "purs" et exemplaires sans quoi le châtiment qui leur est réservé aura cette exemplarité.

Le Bien : c'est le concept qui régit les actions de nos ennemis. Il représente donc la quintessence de ce que nous devons combattre et haïr. Nul ne doit l'oublier, en Enfer comme sur Terre.

Le Grand Jeu : les règles qui le régissent sont archaïques et devraient être entièrement repensées. Je pense que nous avons suffisamment prouvé à nos collègues d'en haut que nous étions imbattables sur le terrain de la dissimulation et de la fourberie. Je voudrais maintenant pouvoir leur montrer que nous leur sommes également supérieurs quand il s'agit de s'affronter au grand jour.

Perseverare diabolicum est

C'est une bien étrange alchimie que celle qui opéra lors de la Chute... De la béatitude paradisiaque, avec tout ce que cela comptait de ciels bleus et de tours dorées, les Anges passèrent à l'angoisse infernale et à l'horreur du Mal, dans un lieu trop peu éclairé et très mal aéré.

Si la plupart des Followers of Stan se reprirent en main après quelque temps d'adaptation, c'est que l'Ange fort de la révolution avait acquis de nouveaux pouvoirs lors de sa dégringolade. Loin d'être resté "Samael, brebis galeuse du Paradis" il était devenu "Lucifer, rival de Dieu et souverain des Enfers". Ses amis et suivants avaient un nouveau maître auquel obéir, une nouvelle foi pour laquelle se battre, une nouvelle organisation. Ce petit ajustement de mentalité se passa sans heurt pour 99,9% des Anges déchus.

Reste le petit 0,1 %, une poignée de chuteurs, douze tout au plus, qui ne voyaient pas ça du tout de la même manière. La Chute leur avait fait perdre bien plus que leur apparence angélique et leur respect pour Dieu. Ils avaient perdu leur foi, ils avaient perdu leur motivation, on pourrait presque dire qu'ils avaient perdu leur âme si ça ne sonnait pas aussi pompeux et que nous n'étions tenu à une certaine crédibilité éditoriale.

Ces quelques frustrés formèrent un grouseule flou surnommé en jargon les "Daemonis Maleficum" (mélange de latin de cuisine et de titre d'album de fuck-metal). Ils furent vite écartés des circuits traditionnels par Andromalins, qui leur assigna les tâches les plus ingrates et prit en charge leur surveillance. De nos jours, ils rôdent toujours en Enfer, très occupés à nettoyer les crachoirs de Malthus et les draps en satin d'Andrealphus.

Les DMs sont totalement irrécupérables. C'est en tout cas la conclusion à laquelle a abouti l'étude de leur cas par le Prince du Jugement et ses associés il y a quelques millénaires. S'ils n'étaient que de doux anarchistes vomissant l'autorité et potassant leur Bakounine, il n'y aurait pas eu trop de problème à les placer sous les ordres de Malphas, d'Abalam ou même de Kobal. Mais ces Démon-là étaient si manifestement bornés, butés et pour tout dire cinglés, que personne n'envisageait pour eux de thérapie efficace. Andromalius les garda à l'œil, histoire qu'ils ne sortent pas de leur geôle infernale et on n'en parla plus.

Sauf qu'on en parle encore. Loin de se laisser décourager par les sanctions disciplinaires qu'on leur avait appliquées, les Maleficum ont pris de la puissance au fil des siècles. Bravant les dangers imposés par leur surveillance permanente, un être inconnu semblait tout faire pour les aider dans leur survie : désorganisation des tours de garde, découverte de dossiers confidentiels "égarés", rencontres fortuites entre collègues... En quelques siècles, cinq d'entre eux parvinrent à échapper à la surveillance des agents d'Andromalius et à se mêler sous une fausse identité aux foules démoniaques de la Cité de Dis. Ils s'organisèrent alors dans le plus grand secret et commencèrent à s'incarner sur Terre.

Au jour d'aujourd'hui, les Maleficum sont à peu près le dernier souci d'Andromalius. Il reçoit les dossiers de ses serviteurs - matons et se contente de les signer : pour lui le problème est réglé depuis cinq mille ans. Certes, c'est un peu imprudent de sa part mais, malgré toute sa bonne volonté, le Prince du Jugement ne peut pas être en permanence au four et au moulin.

Pour des détails supplémentaires sur cette croustillante affaire, on vous donne rendez-vous au chapitre consacré à Baalberith dans le présent opus.

Le Bureau : une belle idée gâchée par le manque de rigueur de Dominique (un peu) et par le fanatisme de quelques demeurés angéliques (beaucoup). C'est fort dommage car cette organisation n'avait pas fini de me servir. Au moins, personne dans mes rangs n'est venu fourrer son nez dans mes affaires.

Les vacances de Satan : il était nécessaire de mettre Satan à l'écart le temps d'organiser les choses correctement. Non par peur de sa probable opposition personnelle, mais pour éviter qu'un certain nombre de Princes présentent des recours auprès de lui, dans l'unique but de faire traîner les choses.

L'Islam : les problèmes propres à cette "variation" de la chrétienté relève des Princes compétents et ne me concernent que peu, à part pour Ouikka qui tombe aussi sous ma "juridiction". Tant qu'ils respecteront les commandements démoniaques, je n'irais pas m'impliquer dans leurs petites affaires.

La troisième force : alliés et ennemis potentiels, puisqu'on ne peut les éradiquer tous d'un coup, il faut les aborder avec beaucoup de précautions. J'ai actuellement plusieurs dossiers sur mon bureau me suggérant diverses stratégies à adopter. J'avoue que je dois y réfléchir plus attentivement. Une seule certitude toutefois : les Démon renégats doivent être exterminés sans aucune forme de pitié, ils ne sont rien d'autre que des traîtres.

Relations avec les autres Princes

Abalam : ses égarements permanents et ses écarts de conduite nuisent à l'accomplissement correct de sa mission. Celle-ci étant souvent délicate, il serait temps qu'Abalam prenne la peine d'arrêter sa comédie et se décide à donner une logique à ses actions.

Andrealphus : les conflits répétés entre Malthus et ce prince au Conseil ne sauraient être tolérés plus longtemps. Il serait également temps qu'Andrealphus repense au sexe comme instrument de perversion et non comme instrument de son propre plaisir.

Asmodée : ce petit malin me porte souvent sur les nerfs, nous ne sommes pas des Princes - Démon pour jouer. L'utilité du jeu comme instrument de perversion n'est d'ailleurs pas toujours évidente. Après son coup de main pour la mise à l'écart de Satan, je suis toutefois prêt à fermer temporairement les yeux sur sa relative incompétence. Il peut s'avérer judicieux de garder des jokers dans sa manche comme il dirait.

Baal : si tous les princes pouvaient avoir la même rigueur que Baal, notre lutte contre les Forces du Bien, serait autrement mieux engagée. Lorsque le recours à la violence est nécessaire, il est l'homme de la situation car il ne se contente pas de se servir de ses bras. De plus, l'ordre qui règne au sein de ses troupes est hautement admirable. Je déplore juste ses relations "tendues" avec Malphas.

Baalberith : un des rares Princes - Démon sur lequel on peut vraiment compter. Vu son rôle en Enfer, cela est d'ailleurs particulièrement appréciable. Sans son action, on ne pourrait envisager un minimum d'ordre au sein de nos armées.

Beleth : il est efficace, très efficace et c'est déjà rare par les temps qui courent. Il est tout de même un peu trop "dans les rêves" si je puis m'exprimer ainsi, ou plutôt sur la marche de rêves et des cauchemars. À ce propos, ne seraient ses incartades passées, je pourrais même lui faire confiance. Enfin, on verra un jour, j'en ai besoin.

Belial : il est excessivement violent et a de réelles difficultés à comprendre ce que sont la subtilité et la discrétion. Quelle que soit son efficacité, je ne peux transiger sur une entorse à ces derniers points. En conséquence, il serait préférable que Belial se calme rapidement ou alors le seul feu qu'il sera encore autorisé à contempler sera celui de l'Enfer.

Bifrons : un imbécile de premier ordre. Comment peut-on supporter un individu qui se sert si peu de ses neurones ? Lui seul possède une force de frappe armée hautement appréciable, encore faudrait-il qu'il sache quand et pourquoi s'en servir.

Caym : le but premier de la plupart des Princes - Démon est de pervertir les humains ou d'affronter directement les Anges. Ce n'est que rarement que Caym s'y consacre vraiment, oubliant sa mission au profit d'une haine irraisonnée contre les animaux. Qu'il fasse bien attention à ce que cette haine ne le perde pas. Elle en a perdu bien d'autres avant lui.

Crocell : un bourrin doublé d'un rigolo, deux catégories que l'on supporte plutôt mal. Crocell se fait d'ailleurs un plaisir de m'énervier aussi souvent qu'il le peut. Comme il se sert un peu plus de son cerveau que les autres gros bras, il n'a pas encore franchi le point de non-retour mais j'attends ce moment avec impatience et délectation.

Furfur : il fut un temps où le rock était considéré comme l'instrument du diable. Mais ce temps est maintenant révolu, en tout ou en partie pour des minorités intégristes considérées par beaucoup comme ridicules. Pour moi, Furfur n'aurait pas dû acquiescer à ce rang, le nombre de Princes - Démon violents étant déjà, à mon goût, suffisamment élevé.

Gaziel : ce n'est pas un Prince - Démon très actif. Il n'a jamais vraiment cherché à s'opposer à son homologue aux ailes blanches, Daniel. Ce manque de combativité est évidemment répréhensible mais il y a nombre de Démon plus en faute que lui à qui je dois quelques limitations.

Haagenti : un petit malin qui mérite d'être calmé. Ses bouffonneries ne m'amuse aucunement et je me ferais un grand plaisir de le reléguer à son rang originel, qu'il n'aurait jamais dû quitter d'ailleurs. Ses actions sur Terre n'ont jamais paru aussi efficaces à mes yeux et il serait temps que Haagenti se pose quelques questions à ce sujet.

Andromalius

Prince-Démon du Jugement

Kobal : il m'énervé autant que son frère. Il faudra vraiment qu'on m'explique pourquoi il existe un Prince de l'humour noir. Je ne crois pas que ce soit pour faire de mauvaises blagues aux autres Princes, comme semble le penser Kobal.

Kronos : un allié précieux comme il n'en existe pas d'autre en l'enfer. Sa grande rigueur dans l'organisation, ses connaissances, et son application à sa tâche en font l'exemple ultime du comportement que tous devraient avoir. De plus, j'apprécie le soutien précieux qu'il m'a octroyé ces derniers temps dans ma tentative de mettre de l'ordre en Enfer.

Malphas : celui-là fait bien son travail, et il pourrait même m'être sympathique s'il ne s'amusait pas à faire la démonstration de ses talents pendant le Conseil Démoniaque. La discorde ne doit être semée que sur Terre ; la situation avec certains Princes - Démon est déjà suffisamment compliquée pour qu'il n'ait pas besoin d'en rajouter.

Malthus : sa dernière erreur de communication nous a coûté cher. Son soi-disant nouveau fléau a été récupéré par les Anges comme "punition divine". Cette maladresse de Malthus est inexcusable surtout que son virus était à mon avis surtout un moyen pour lui de mettre des bâtons dans les roues d'Andrealphus. Je suis résolument contre les rivalités entre Princes - Démon, cela nuit à un bon travail d'équipe.

Mammon : encore un qui confond la perversion au travers d'un moyen d'action avec son intérêt pour lui. Certes l'argent est aussi le nerf de la guerre contre les Anges, mais ce Prince adore jouer les avarés et les cupides. En bref, il est devenu la victime du vice qu'il est censé propager, ce qui est lamentable.

Morax : je suis tout à fait hermétique à ce que les humains appellent l'art. Je le suis encore plus à l'idée qu'il doive y avoir un Prince - Démon qui s'en charge. On peut sérieusement se poser la question de son utilité au sein des forces du Mal.

Nog : si je déteste ceux qui arrivent en retard, celui-là est le détenteur du record de mon agacement. Comme pour Andrealphus et Mammon, il doit cesser d'être la victime du vice qu'il est censé propager, c'est indigne d'un Prince - Démon. Un travail efficace de Prince, même lorsqu'il s'occupe de la paresse, nécessite un acharnement au travail que Nog ne semble même pas être capable de concevoir. Apparemment, il a une petite affaire à régler avec Kronos. Je me demande toujours pourquoi ce dernier l'a proposé au poste de Prince... bizarre.

Nybbas : avec ses airs fuyants, je ne lui ferais confiance pour rien au monde. Il est bien trop hypocrite pour qu'on puisse envisager le croire et l'aider. Le jour où Nybbas jouera "franc-jeu" avec moi, je reconsidérerai peut-être mon avis mais, pour l'instant, il est négatif.

Ouikka : sa situation mixte avec les Princes de l'Islam me complique la tâche à son sujet. Et je n'apprécie pas vraiment qu'on embrouille les choses avec moi. Il a donc tout intérêt à se

comporter de manière exemplaire, de rendre un travail impeccable ou bien je lui passerai l'envie de faire le malin dans deux religions différentes.

Samigina : encore un autre qui ne doit pas oublier d'où il vient. Il faudrait qu'il soit un peu plus respectueux avec ceux qui ont une plus grande expérience du Mal à haut niveau. Son arrivisme me porte sur le système et qu'il n'insiste pas trop dans la voie qu'il poursuit ou c'est moi qu'il trouvera sur son chemin. Ça nous apprendra à tous d'élever de vulgaires familiers au rang de Prince - Démon. Ce n'est pas sérieux.

Sox : je sais que Satan l'aime bien, mais je ne vois pas ce qu'il trouve à cet individu qui ne semble pas être capable d'actions intéressantes. Avec un réel ascendant sur "l'âme humaine", il pourrait seconder efficacement Malphas. Mais ce Prince n'en fait qu'à sa tête et croupir dans un milieu qui perd de l'influence sur Terre chaque jour un peu plus.

Shaytan : l'aspect seul n'est pas la preuve qu'on sait faire le mal. La cosmétique, qu'elle soit de la beauté ou de la laideur, m'apparaît comme inutile. Par conséquent, je range Shaytan avec Morax (même si je sais que cela ne fait plaisir à aucun des deus).

Uphir : il en a un peu trop fait depuis son passage au rang de Prince. Le nombre de ses actions qui ont été dangereuses pour l'ensemble du terrain du Grand Jeu ne se comptent plus. Son but ne doit pas être de détruire la Terre, et Uphir serait bien capable d'en être responsable suite à une nouvelle imprudence dans l'un de ses nombreux plans.

Valefor : il n'est pas clair, pas clair du tout. Je ne sais pas pourquoi mais, depuis le début, j'ai un très mauvais feeling avec lui. Il ne marche pas droit et je finirai bien par apprendre le comment et le pourquoi de toute cette affaire. Et ce jour-là, il aura intérêt à être un peu plus présent en l'enfer, histoire de pouvoir s'expliquer avec moi in vivo.

Vapula : nous disposons, en sa personne, d'une avance technologique potentiellement prodigieuse. Malheureusement, ce n'est qu'une potentialité car Vapula continue à faire joujou avec la technologie plutôt que de fournir du matériel fiable aux Princes - Démon qui en ont besoin.

Vephar : il paraît que les océans recouvrent la majeure partie de la planète. C'est aussi l'endroit où on doit trouver proportionnellement le moins d'Anges. Le travail de Vephar ne semble donc pas trop harassant. Il faudrait qu'il pense à se rendre utile avant que je n'en fasse un familier de Nog, pour lui passer le goût de ne rien faire.

'Faites le Mal, mais faites-le bien'
(sentence d'Andromalius)

“Créer n'est pas un jeu quelque peu frivole. Le créateur s'est engagé dans une partie effrayante, qui est d'assumer soi-même, jusqu'au bout, les périls risqués par ses créatures.”

Asmodée paraphrasant Jean Genet

Le début de l'histoire d'Asmodée est assez trouble pour ne pas dire obscur. Ce Démon apparaît presque comme par enchantement aux environs de l'an 20 avant Jésus Christ en tant que Démon d'Andrealphus. Pour un Démon dont on n'a jamais entendu parler auparavant, il devient vite une sorte de star dans les rangs du Prince du sexe avec des méthodes efficaces, très "classes" et surtout un remarquable sens de la situation. Il se révèle être un fin stratège, un analyste de génie. Il attire rapidement sur lui l'attention de son Prince qui s'étonne de voir un élément aussi brillant surgir dans ses rangs comme par magie (Asmodée est devenu grade 3 en moins de temps qu'il ne faut pour le dire). Andy demande une enquête sur l'individu à Andromalius dont les services s'aperçoivent d'un gros problème de dossier. Asmodée n'existe sur les archives démoniaques à cette époque que depuis 10 ans et rien ne mentionne un Démon portant un tel nom avant cette date. Asmodée est déféré devant un petit tribunal pour répondre à quelques questions appuyées. Après deux heures d'interrogatoire, le Démon refuse toujours de répondre et c'est alors que se produit un premier coup de théâtre, avec l'arrivée inopinée de Kronos en personne. Il accuse Asmodée d'être un de ses anciens serviteurs, disparu sans laisser de traces. Andromalius continue à demander des explications et devant le mutisme de l'accusé, se décide à lui faire subir les pires supplices jusqu'à la fin des temps. On a beau être grade 3 mais il ne faut pas déconner quand même...

C'est alors que se produit le second coup de théâtre, avec l'arrivée de Samael en personne qui vient voir ce qui se passe ici bas. Il écoute patiemment les explications d'Andromalius puis jette un regard noir à Asmodée, se retourne vers Kronos sans rien dire mais en le fixant avec ce regard qui vous fait comprendre que même s'il ne dit rien, il est au courant de tout... "Lève-toi Asmodée et suis-moi". Le bruit des pas d'Asmodée et de Samael sera le seul qui viendra ponctuer le départ des deux individus, si on omet celui de la mâchoire inférieure d'Andromalius s'écrasant sur la dalle de jade de la cour démoniaque. On est en moins 10 avant Jésus-Christ.

La vérité de chez vérité [c]

Evidemment, vous voulez savoir maintenant : qui ? quoi ? et surtout comment

Pour trouver un début d'explication, il faut remonter aux préludes de la création, lorsque Dieu créa les Anges. En ces temps-là, la hiérarchie était bien moins cloisonnée que maintenant et les Anges de puissance et les Anges ordinaires se mélangeaient beaucoup plus... C'est ainsi que Samael, Ange de puissance de la lumière fit un jour la rencontre d'Asmodée et trouva son alter ego. Les deux Anges partageaient les mêmes goûts (pour les femmes humaines y compris), les mêmes envies de liberté et se complé-

taient parfaitement (sans aucune connotation) tout en ayant chacun un caractère bien distinct. Enfin, il y avait ce je ne sais quoi difficile à expliquer mais facile à comprendre qui les unissait. Bientôt ils devinrent les meilleurs amis de l'Univers. C'est aussi sans doute l'un des facteurs qui éloigna Samael de son frère Gabriel.

Depuis ce moment, Asmodée a toujours suivi dans l'ombre de Samael, sans se faire remarquer par les autres.

Il a toujours été d'un conseil avisé et sans arrière-pensées auprès de son ami. Bien sûr, il était en première ligne lors de la tentative de prise de pouvoir par Samael. Même dans les plus mauvais moments de la bataille, alors que tout était perdu et que l'armée désertait, Asmodée était là. Quand, à la fin, Samael combattit Gabriel et son épée de feu, Asmodée était là et il vit. Il n'y avait que quelques instants avant que Dieu n'envoie tout le monde se disperser, Kronos serrer la main de Yves et lui dire adieu. Puis tout devint noir.

C'était la première chose qu'il communiqua à celui qui allait devenir Lucifer, à qui cela ne plut pas du tout. Lors de la répartition des troupes, Lucifer s'arrangea pour envoyer la seule personne à qui il pouvait avoir confiance, Asmodée, chez Kronos, surveillé de près. En effet, Lucifer n'a jamais vraiment apprécié celui qu'il nommait le premier né et voir un Prince aussi puissant que Kronos avoir quelques rapports avec celui-ci le dérangeait au plus haut point.

Asmodée gravit les échelons hiérarchiques un à un en devenant un homme de confiance de Kronos. Il s'attira tout de suite son respect en lui parlant hasard, chaos, probabilité et autre mécanique quantique. Beau parleur, il réussissait souvent à faire dévier le sujet sur Yves, sa nature, sa puissance réelle etc. Après des siècles d'enquête, son dossier était déjà énorme mais, un jour, ses plus profonds soupçons se confirmèrent.

Il vit, alors qu'il s'occupait soi-disant de mettre en règle l'attribution du comptage des secondes qui passent, un être entrer par une porte dérobée dans les appartements privés de Kronos, un être qui passait inaperçu aux yeux de tous sauf aux yeux d'Asmodée qui reconnut l'Archange Yves.

Tous ces soupçons étaient confirmés et Asmodée alla voir son ami pour lui délivrer les fruits de son enquête. Il lui dit que Kronos et Yves collaboraient de façon précise et construite à la bonne marche de leurs affaires respectives. Qu'il apparaissait clairement que Kronos privilégie de loin ses magouilles avec son frère que la lutte contre le Paradis...

Le choc fut rude pour Satan mais il remercia son ami et lui dit qu'il aura bientôt de nouveau besoin de ses services et qu'il attendait, il va le cacher aux yeux de tous chez un Prince mineur... Malheureusement, le talent d'Asmodée prit le dessus rapidement et Andrealphus, qui n'est pas un con, remarqua ce nouveau venu si talentueux. La suite, vous connaissez, avec l'interpellation par Andromalius, le débarquement de Kronos et l'intervention de Lucifer...



Bah non, il est parti où avec Samael ensuite ?



Ça, c'est un secret que l'on vous relèvera peut-être dans une future extension... mais non je déconne.

Samael ramena Asmodée à ses quartiers et lui dit qu'il avait un travail à lui confier, un travail de la plus haute importance... Samael expliqua que Yves est venu le voir de la part de Dieu et qu'il lui a soumis une proposition qu'il ne pouvait pas refuser : un Grand Jeu aux règles définies qui débiterait dans quelques décennies et dont l'enjeu serait l'homme... Il fallait désormais fixer les règles de ce jeu en accord avec ceux d'en face qui se feraient représenter par Yves. Lucifer voulait que ce soit Asmodée qui représente, en toute confidentialité, les Enfers. Yves avait bien suggéré la personne de Kronos mais après ce qu'Asmodée avait rapporté, il valait mieux changer les habitudes prises.

C'est ainsi qu'Asmodée rencontra Yves sur la marche la plus neutre qui soit, d'un gris uniforme, située exactement à distance égale entre les Enfers et le Paradis, une marche totalement vide, d'une tristesse infinie...

Les deux esprits débattirent ensemble pendant des heures, des jours, des semaines, des mois, des années même chaque point de règles, chaque petit amendement, les virgules à la bonne place, les tournures des phrases et même le non-dit. Toute l'atmosphère de la marche s'emplit de cette énergie intellectuelle, de ce jeu pervers que se livraient Asmodée et Yves, chacun d'eux ne lâchant une concession par-ci juste pour mieux la reprendre par-là. Le travail de débat et de rédaction dura près de deux ans pendant lesquels les deux créatures ne prirent aucun repos. Le texte final prit près de deux mille pages écrites à la plume d'oie. Chacun des participants en prit une copie et l'original fut émarginé là où il avait été rédigé, donnant par là-même une substance nouvelle et forte à cette marche qui deviendra ainsi le Purgatoire.

Lorsque Asmodée présenta le texte final à Lucifer, celui-ci fut satisfait et appela Andromalius pour qu'il annonce à tout le monde la nomination d'un nouveau Prince... Vous devez vous douter de la réaction d'Andromalius qui constata que le nouveau Prince n'était personne d'autre que le Démon qu'il avait voulu torturer deux années plutôt et qui avait disparu corps et âme. Lorsque Andromalius demanda d'un ton sarcastique à Lucifer de quoi Asmodée était-il Prince... Lucifer, regarda son ami et avec un sourire malicieux aux lèvres dit : "Prince du... Jeu... à l'occasion de l'apogée des jeux de cirque".

C'est ainsi que Asmodée prit ses quartiers en l'an moins 8 avant Jésus-Christ.



Le poker, c'est frustrant quand on perd et décevant quand on gagne



Asmodée, vous l'aurez bien compris, même s'il s'occupe bien évidemment de l'aspect humain du jeu tel que vous pouvez le voir en allant dans un pauvre casino à Deauville, est surtout celui qui veille activement au respect des règles du Grand Jeu du côté des Démon et cela de façon discrète. Il est bien évidemment là aussi

pour trouver les moyens de contourner les règles et de tricher pour la cause du mal. En fait, il remplit le même rôle que Yves (voir Encyclopedia Spiritis vol 1 page 148) mais du côté démoniaque sans la partie omnisciente du personnage bien évidemment.

En parlant de Yves, il faut bien comprendre que c'est l'ennemi juré d'Asmodée. Sous ses dehors de bon vivant passant ses jours à jouer dans les casinos, à côtoyer les putes de luxe et à boire plus que raisonnable, Asmodée est en fait un des plus fins penseurs, diplomates et stratèges de l'Enfer. Certes, il n'est pas aussi fin stratège que Baal, ni aussi bon diplomate que Malphas mais il en a suffisamment de chaque pour en faire l'un des êtres les plus équilibrés de l'Enfer et cette juste association de qualités diverses lui a permis de comprendre le jeu auquel se livre Yves... celui du marionnettiste. Ne croyez pas qu'Asmodée n'aime pas les tricheurs, au contraire, il leur trouve un charme fou surtout s'ils sont forts mais Yves ne triche pas. Yves fait pire. Yves fait de l'anti-jeu. Oui de l'anti-jeu, un peu comme avant les matchs de foot Allemagne - Autriche où les deux équipes se passaient la balle au milieu du terrain sans tenter de marquer et de remporter la partie car, quelque part, quelqu'un a décidé que c'était mieux ainsi. Et ça, Asmodée, il ne peut pas le tolérer. Evidemment, Asmodée ne sait pas que c'est Dieu qui a demandé à Yves de faire durer le Grand Jeu le plus longtemps possible et il ne voit que l'Archange qui empêche le Grand Jeu de prendre son vrai essor.

Pendant des siècles, Asmodée a regroupé les renseignements, les ragots, les faits, les mouvements de l'Archange des Sources pour tenter de cerner exactement le personnage et il est parvenu à un résultat plutôt concret. Asmodée est bien conscient de la nature omnisciente de Yves, ce qui lui posa pendant longtemps un frein pour le combattre efficacement (il essayait mais ses tentatives étaient presque toujours vouées à l'échec dès qu'il s'agissait de choses d'importance). Car Asmodée, en bon joueur de poker qu'il est, ne joue pas contre un adversaire meilleur que lui sans avoir dans sa poche un atout à sortir au bon moment. Il y a environ un an et demie, Asmodée apprit l'existence des Tierces, ces hauts-gradés qui font le sale boulot de l'Archange des Sources (voir Liber Angelis pour plus de détails). Comment apprit-il l'existence des Tierces me demanderez-vous ? Doulouteusement en fait. Alors qu'il essayait le vieux truc de suivre un gosse perdu dans une bibliothèque pour pénétrer dans la Bibliothèque de Yves, une Tierce lui tomba sur la gueule. Et une Tierce, surtout par surprise, c'est un peu too much pour le Prince du Jeu. Cependant, avant de se faire renvoyer chez Lucifer, il arriva (il est tout de même Prince - Démon) à lire les pensées de l'un de ses agresseurs et apprit de quoi il en retournait. L'idée lui vint alors de fonder des contre-Tierces... des Full. Oui, comme au poker. Des groupes de 5 hauts-gradés d'Asmodée qui sont réunis afin de court-circuiter les agissements des Tierces de Yves. Pourquoi 5 et non 3 comme chez Yves ? Tout simplement parce qu'en moyenne un Ange de Yves est supra plus balaise qu'un Démon d'Asmodée. Cependant, vu que Yves sait tout, le problème restait entier car si un Full était envoyé pour court-circuiter une Tierce, rien n'empêchait Yves d'envoyer une autre équipe intercepter le Full. C'est alors qu'Asmodée inventa le concept de PAY per view (oui, comme au pok... OK, non Piège à Yves). En fait, c'est très simple, mais il va falloir vous concentrer un peu (oui, c'est ça, faut que tu reposes le ouinj Albert). Si vous êtes des gens bien et que vous avez bien lu le premier volume de l'Encyclopedia

Spiritis et plus particulièrement "l'Interrogation de Saint Jean" page 153, vous savez déjà que Yves est omniscient mais qu'il n'est ni omnipotent ni atemporel. Pour ceux qui ont toujours eu du mal avec le dictionnaire, cela veut dire que Yves sait tout au moment présent mais qu'il ne peut changer le cours des choses juste en claquant des doigts (seul Kronos le peut) et qu'il ne peut pas prédire l'avenir. Asmodée s'est donc dit que s'il envoyait plusieurs équipes sur une même affaire, genre quatre ou cinq, et que jusqu'au dernier moment personne ne pouvait savoir (et quand je dis personne, c'est personne même pas Asmodée ni les équipes elles-mêmes) laquelle allait effectivement accomplir le travail, lorsque ce moment arriverait (la décision "qui se charge de la vraie mission ?" en fait), il serait trop tard pour Yves (qui le sautait aussi à ce moment) pour envoyer une nouvelle Tierce empêcher le Full choisi d'intervenir. Mais comment faire pour décider - sans le prévoir - quel Full devra intervenir ? Simplement. Aux dés... et plus précisément au 421. En effet, arrivé à un certain moment de l'engagement, chaque Full joue une partie de 421 totalement au hasard (sans tricher). Les Fulls communiquent ensuite les résultats entre eux et celui qui a fait le meilleur score va accomplir la tâche qui lui a été confiée (et à tous les autres aussi en fait) et les autres Full rentrent à la maison. C'est d'autant plus efficace grâce à l'organisation territoriale des Tierces (une par région géographique du globe, ce qui rend leur déplacement plutôt lourd à gérer) et dangereux à tout point de vue car la Tierce ne peut alors intervenir là où elle réside d'habitude (il y a une quinzaine de Fulls mais qui agissent de concert et n'ont pas de zones géographiques propres). Ainsi imaginons que 6 Fulls vont faire une razzia au Canada. En plus de la Tierce canadienne, Yves peut à la limite envoyer la Tierce étasunienne et en dernier recours la Tierce du Mexique (qui mettra un peu de temps pour arriver). Cela fait toujours du 3 contre 6, bref une chance sur deux de gagner pour Asmodée - et Asmodée est un grand joueur. Evidemment, l'action d'Asmodée reste restreinte au vu de cette pratique (et donc il concentre ses forces pour les tâches importantes) mais ses chances de succès sont devenues vraiment palpables. Cela est d'autant plus appréciable lorsque votre ennemi est Mikael, celui qui nomma Dicu. Et disons-le, ça a une fâcheuse tendance à, non, pas énerver car Yves ne s'énerve jamais, mais plutôt à titiller Yves là où il n'aime pas être titillé, c'est à dire dans sa perfection et son infailibilité.



Et le reste ?



Il est clair que sa lutte contre Yves prend à Asmodée beaucoup de temps et qu'il a un peu délaissé ses activités annexes qui sont la tentation par le jeu (ouais, bof quoi) et le ramassage du fric grâce aux casinos pour les forces du Mal (bof aussi, Mammon le fait suffisamment bien). Asmodée est en outre un Prince discret qui entretient toujours des rapports privilégiés avec le patron. Lorsque Andromalius est venu lui demander de mettre Lucifer sur la touche grâce au Démon du jeu (voir le background de la troisième édition), Asmodée est directement allé voir Lucifer et ils se sont tous les deux arrangés pour faire croire à Andromalius et toute la clique que leur plan avait fonctionné alors que Satan est en train de s'offrir quelques moments de détente et de réflexion sur Terre (voir

nouvelle Liber Daemonis page 157). Il a bien évidemment participé à la création des loteries nationales comme la Française des Jeux sans doute la plus grosse arnaque de cette planète et d'autant plus maléfique qu'elle vise surtout les pauvres. Il a aussi eu son heure de gloire en réussissant à anéantir ce qui restait des Indes sacrées contre des casinos tout beaux, tout neufs dans lesquels les chefs s'enrichissent. Son oeuvre actuelle est tout de même importante avec la vague déferlante des jeux informatiques et en particulier des jeux réseaux qui abrutissent encore plus sûrement une jeune occidental moyen que la télé... et surtout appauvrissent considérablement les rapports humains. L'épisode de Bookmaker (voir Liber Daemonis) le fait bien rire et il y participe parfois venant jouer un pouvoir de-ci de-là. Enfin, il profite pleinement de la vie (Asmodée ne revient en Enfer que lors des Coupes Démoniaques). Malgré ce que certains pourraient croire, son club sur Terre ne se trouve ni à Las Vegas ni aux Bermudes mais dans un club clandestin de poker à Londres du nom de Little Jack's Club dans le West End où il vient souvent faire une descente afin de miser quelques tours contre les joueurs habituels et aussi recevoir ses hauts gradés.



Ce que Asmodée pense de...



Les êtres humains : c'est la mise de départ. Celui qui l'emporte, rafle la cagnotte, ramasse le tapis et l'autre n'a même pas le droit à un quitte ou double. Reste à savoir qui tient la banque et j'ai toujours pas la réponse.

Les animaux : qué ?

La violence : tu parles du catch, là ? Je ne sais pas, je parie ça dessus, il y a vraiment trop de hasard.

La politique : elle est d'autant plus compliquée que le terrain de jeu est très petit et que tous les adversaires se connaissent parfaitement. Il faut comme d'habitude surprendre l'adversaire. C'est un jeu pour joueur avancé.

L'ordre et la discipline : le respect des règles du jeu est primordial pour la bonne marche de l'ensemble. A part ça, les libertés individuelles, chacun fait ce qu'il veut de la sienne, je m'en occupe pas, je n'ai pas le temps.

Les Princes - Démons : huu, le problème persistant est que certains ont tendance à oublier qui c'est le patron. J'essaie de le leur rappeler de temps en temps.

Les serviteurs : je mettrais un espion derrière chaque Démon et deux espions derrière chacun de mes espions. Ils sont là pour m'informer, analyser et exécuter... et se détendre de temps en temps. Pas trop souvent quand même, on est pas au club med non plus !!!

Le Bureau : pardon ?

Les vacances de Satan : no comment !

Le Bien : un adversaire farouche dont il faut savoir respecter avec humilité la puissance pour mieux la retourner contre lui.

Le Grand Jeu : la vraie bible d'en bas et d'en haut, c'est les règles du Grand Jeu... rien à ajouter, rien à enlever. Si seulement, je n'étais pas obligé de faire la police...

L'Islam : des crétins, les jeux d'argents y sont interdits.

La troisième force : elle n'existerait sans doute plus sans les coups de pouces d'un certain Ange de puissance.

Relations avec les autres Princes

Abalam : qu'est-ce que vous voulez que je vous dise d'un type qui fait du kayak en Enfer ?

Andrealphus : il m'a aidé il y a 2000 ans et je lui en suis redevable devant le grand cornu. Je sens cependant qu'il nous prépare un sale coup avec son gamin... à moins que ce ne soit qu'un coup de bluff de plus.

Andromalius : très puissant, très intelligent et calculateur. C'est un danger permanent pour les Enfers, il faut l'avoir à l'œil.

Baal : il a trop de pouvoir en Enfer et, vu son caractère, j'ai peur qu'il se décide un jour à tenter un coup d'état. A surveiller de près.

Baalberith : je ne le fréquente que très peu.

Beleth : c'est lui qui s'occupe de Blandine et, selon les dires de certains, c'est un occupation plutôt pas dégueulasse mais je ne le rencontre que très rarement.

Belial : j'aime son style, sa dégaine et il constitue le vrai contre-pouvoir face à Baal en cas de conflits.

Bifrons : niniche !!! j'ai dit niniche !!!

Caym : aussi intéressant que ses animaux...

Crocell : c'est bien d'avoir le titre de Prince, c'est mieux de se comporter en conséquence et d'agir avec efficacité.

Furfur : il me casse les oreilles avec sa musique, il me casse les couilles avec son pote Bifrons... bref, il me les brise menu.

Haagenti : le prince de LU comme l'appelle certains. Je crois qu'il a complètement oublié qu'il est Prince - Démon et que ce poste donne des privilèges mais aussi des devoirs.

Gaziel : Gaziel ? Ah oui, le gars qui s'occupe de la fosse sceptique. Non, je connais pas.

Kobal : par rapport à son frère, il a au moins l'avantage d'être drôle.

Kronos : no comment !!! C'est un pourri. Non !!! N'insistez pas, j'ai dit que je ne dirais rien.

Malphas : bien, très bien même, trop bien d'ailleurs. Putain, il me fout les boules, ce gars.

Malthus : oui, alors qu'on soit clair, si on n'a pas encore gagné la partie, c'est qu'on part avec de sérieux handicaps au départ.

Mammon : que pourrait-on faire sans les sous ? Rien. Même pas aller au Casino gagner encore plus de sous. Un Prince à choyer.

Morax : j'aime bien l'art mais je ne connais pas cet artiste.

Nog : le jour où on trouve le spécimen de mouche Tsé Tsé qui l'a piquée, la victoire est à nous.

Nybbas : c'est un bon lui, un très bon même. Il a écrasé son concurrent direct chez ceux d'en face. Malheureusement, c'est une exception qui confirme la règle.

Ouikka : pas très clair comme gus mais on n'a rien à lui reprocher.

Samigina : je veux bien que l'on motive les troupes par la promotion, c'est normal. Mais pourquoi une drag-queen siège à la cour ?

Scox : comme dirait Malphas, ce qui est bien chez Scox, c'est que tu sais toujours que ça ne pouvait pas être pire.

Shaytan : je ne peux pas vous dire, cela fait 72 ans que je ne regarde pas dans cette direction quand on siège à la cour.

Uphir : pas de chance, il est assis au fond avec Shaytan.

Valefor : si je devais donner un archétype de Prince - Démon, je citerais sans hésiter Valefor. Classe, très classe même, efficace, charmeur, toujours le bon mot là où il faut. En plus, ce gars a réussi l'impensable, voler quelque chose dans la bibliothèque d'Yves. Très fort sur ce coup... trop fort ?

Vapula : l'ami de mon ennemi est mon ennemi et Vapula traîne souvent ses basques avec Kronos. C'est d'ailleurs un de ces ex-subordonnés, non ?

Vephar : il a inventé la pêche aux requins avec appât angélique. On y joue une fois par an avec les autres Princes. Très sympa malgré des règles un peu fantaisistes comme le nombre de points attribués selon le type d'Ange capturé.

**'Faites le Bien, mais faites-le mal'
(remix de Malphas)**

“Ils ont aménagé un emplacement consacré au dieu Baal pour y brûler leurs fils en sacrifice.”
(Jérémie 19.5)

C'était une galerie moderne, aux murs blancs et brillants baignés d'une lumière froide, presque douloureuse. Sur les murs, des sculptures sombres, abstraites et biscornues, sortes de cadres fantasmagoriques et déments pour des toiles sur lesquelles s'étaient des poèmes calligraphiés avec soin.

Il poussa lentement la lourde porte de verre. Le geste était souple et assuré, le genre de geste dont on ne pourrait pas s'attendre qu'il vienne d'un colosse de deux mètres de haut, même vêtu d'un costume Armani. Il attrapa nonchalamment une coupe de champagne qui traînait sur un plateau et se dirigea vers la seconde salle d'un air résolu.

Tout autour, les gens s'extasiaient devant les œuvres, parlant fort, riant fort. Il les regardait avec mépris, se frayant un chemin au milieu des bavardages sans intérêt et finit par pénétrer dans la deuxième partie de l'exposition. Ici, les poèmes étaient peints à même les murs qui s'ornaient d'armes antiques : haches, épées, épieux.

Enfin, il aperçut l'objet de sa quête, esquissa un hochement de tête et sourit largement tout en continuant à écarter les amateurs éclairés qui encombraient la salle. Quelqu'un lui agrippa le bras.

Il se retourna et le dévisagea : un homme grand, d'une quarantaine d'années, les yeux bleus, les cheveux blonds et longs, retenus par un catogan, dans un costume blanc immaculé...

"Vous m'avez l'air d'un connaisseur... Une de nos œuvres vous intéresse-t-elle ?

- Merci, mais j'ai un ami à voir pour l'instant" répondit-il, glacial. L'homme lui lâcha le bras, le regarda attentivement puis s'éloigna en s'excusant.

"Car la guerre ne consiste pas seulement dans la bataille et dans les combats effectifs...

- Mais dans un espace de temps où la volonté de s'affronter est suffisamment avérée...

- Tu connais tes classiques.

- C'est bien le moins. Ça faisait longtemps...

- J'ai été très occupé. Comment vont les choses en Bas ?

- Pas aussi bien que ça. Je pense qu'Andromalius est en train de tenter une prise de pouvoir. La situation est compliquée, plus personne ne se fait confiance et chacun cherche à tirer la couverture à lui. La politique...

- Un véritable Enfer... Parlent-ils de moi ?

- Personne n'ose aborder le sujet.

- Et toi, tu vas bien ? J'ai appris pour ton héritage...

- Oui... Encore une affaire compliquée. Et vous, que comptez-vous faire ? Le pouvoir est en train de vaciller sur ses bases.

- Je sais mais j'ai décidé de rester un peu ici. Pour penser. Pour redécouvrir l'Humanité. Tu sais, si nous avons chuté, c'est par amour pour eux, parce que nous les admirions, nous admirions cette liberté...

- Oui, je me souviens... Et quand je pense à ces deux crétiens qui croient que leur petit jeu a réussi... Enfin... Sympa comme galerie...

- Oui, j'ai pensé que ça te plairait toutes ces armes vikings.

- Ça me rappelle des souvenirs. Et toi tu as la poésie. Au fait, ça marche l'écriture ?

- Oh, l'inspiration n'est pas toujours là, ou alors trop présente. C'est

dur des fois, cette sorte de trop plein, ces émotions qui s'agitent, qui t'entraînent là où tu ne veux pas aller... Qui te font reprendre conscience de tes contradictions, de la part d'ombre et de lumière en toi.

- Comme Odin : dieu de la guerre et de la poésie.

- Quelque chose comme ça, oui. Alors ? Qu'est-ce que tu vas faire ?

- A quel sujet ?

- La succession. Est-ce que tu vas te mettre sur les rangs ?

- La succession ? On en est vraiment là ?

- Certains y pensent, en tout cas. Alors ?"

A l'autre bout de la pièce, le grand blond discutait avec un petit groupe d'hommes, regardant les deux amis deviser devant une hache de bataille. Il les montra du doigt aux colosses qui hochèrent la tête et s'éclipsèrent par une petite porte.

Il essuya du revers de sa main une poussière sur l'épaule de son Armani et leur jeta un coup d'œil discret puis replongea son regard dans celui de son interlocuteur qui esquissa un léger sourire. Il avala une nouvelle gorgée de champagne, éclaircit sa voix et prit une profonde inspiration.

"Je pense que plusieurs solutions s'offrent à moi... Déjà, il faut couvrir mes arrières, je suis trop influent au Conseil et on pourrait essayer de me... remplacer par quelqu'un de plus conciliant. Ensuite, je pourrais essayer de prendre le pouvoir moi-même ou placer un pantin que je contrôlerais dans l'ombre. Mais je pourrais aussi essayer de préserver le statu quo ou même de dénoncer les traîtres. Cela me plairait assez le rôle du fidèle serviteur qui sauve la situation, en fait... Risqué mais intéressant."

Les quatre hommes revinrent dans la salle en portant des sacs de sports et se déplacèrent le plus discrètement possible, suivant le grand blond...

"Intéressant comme tu dis. Chacun ses choix de toutes façons... Bon, je crois que je vais y aller. Tu viens ?

- Non, je crois que je suis encore trop attaché aux plaisirs terrestres et toute cette philosophie m'a fatigué, j'ai besoin de me défouler un petit peu...

- Très bien. Au revoir alors.

- Oui, au revoir..."

Son interlocuteur s'éloigna lentement, passant tranquillement au milieu des cinq hommes sans que ceux-ci n'aient l'air de s'en apercevoir. Arrivé dehors, il huma l'air frais du mois d'octobre puis s'en alla. En souriant.

Les hommes l'entourèrent d'un air menaçant, l'air sûrs d'eux...

"Excusez-moi, mais il faudrait que vous nous suiviez dehors s'il vous plaît... Monsieur, dit le grand blond, une moue méprisante déformant son visage.

- Bien sûr, messieurs, après vous... Non ? Je vous accompagne alors."

Quelques minutes plus tard, il regardait les cinq cadavres des Vikings en souriant. Il essuya négligemment les tâches de sang qui maculaient ses mains avec un mouchoir, rentra sa cravate Mickey dans son costume flambant neuf puis s'éloigna dans le petit matin en chantant...

"M.I.C.K.E.Y. M.O.U.S.E. !"

BAAL

Prince Démon de la Guerre

"Quelqu'un qui porte des cravates Mickey ne peut pas être tout à fait stupide", comme dirait Malphas. Et il s'y connaît le bougre...

Une brute ? Un tas de muscles sans cervelle ? Un bourrin ?

Voici ce que la plupart des gens pensent du Prince de la Guerre. Ils oublient que si celui-ci est, certes, un violent et un guerrier dans l'âme, c'est aussi un des plus grands stratèges et tacticiens que la Terre, l'Enfer et même le Paradis aient jamais portés...

S'il a consacré son existence même à la guerre et la violence, il est impossible de ne le réduire qu'à cela : Baal est un être complexe qui a pratiquement assisté à la création du monde, qui a quelques millions d'années d'expérience derrière lui et qui a des envies, des rêves et des passions comme tout un chacun...

En fait, ce qui motive le Prince Démon, c'est le danger, le risque, le grand frisson.

Il aime le fracas des armes, l'odeur du napalm au petit matin, les grandes manœuvres comme les simples escarmouches parce que l'atmosphère de la guerre, ce danger qui lui est inhérent, le font simplement survivre. Sans cela, Baal se fanerait, s'étiolerait et finirait par devenir fou - il a besoin de se sentir en danger pour se sentir vivre.

Imaginez. Imaginez si vous étiez vieux, infiniment vieux, si vous aviez vu des civilisations s'ériger et s'effondrer, des empires pourrir sur leurs fondations et le temps s'allonger jusqu'à l'infini devant vous. Et si vous saviez que tout cela n'est en fait qu'un jeu, une gigantesque farce à l'échelle cosmique qui pourrait bien durer l'éternité...

Déprimant non ?

Pour supporter cette pression, cet ennui mortel, Baal a trouvé la guerre : c'est "le domaine de la vie et de la mort" où chaque instant prend une valeur parce qu'il peut être le dernier. Toutes ses capacités, physiques, mentales, morales doivent être tendues vers un seul but en permanence : la victoire ou la mort. En un mot, c'est intense.

Bien sûr, le Prince de la Guerre ne risque pas vraiment la mort mais il est, comme la plupart de ses pairs, orgueilleux et la défaite lui a longtemps paru insupportable. Et puis, avec le temps, même l'idée d'être raillé par la Cour Infernale en cas d'échec n'a plus été suffisante pour l'aiguillonner.

Alors, Baal s'est mis à la politique. Un général se doit d'être charismatique et le Prince ne manque pas de remplir cette condition : c'est un génie militaire doublé d'un meneur d'hommes hors pairs (c'est souvent bien nécessaire avec la horde de véritables bœufs qui peuplent son armée et n'ont retenu du boss que les griffes qui font snikt snikt...) qui s'est depuis longtemps aperçu que les règles du conflit armé pouvaient dans bien des cas être adaptées au merveilleux monde de la magouille politique.

Connaître le terrain, les forces et les faiblesses de l'ennemi, attaquer au bon moment. Baal sait faire tout ça...

Mais, finalement, tout cela est encore une fois sans risques majeurs. Alors, Baal a trouvé mieux : faire bande à part. Ce n'était pas compliqué, il suffisait d'y penser : si c'est interdit par le patron et qu'il se fait gauler, même un Prince risque de se faire taper sur les doigts jusqu'à l'omoplate (cherchez pas, c'est une image).

Aussitôt dit, aussitôt fait...

Et que je te fais une secte qui m'adore en Judée, et que je te dote les humains de pouvoirs pour m'amuser et que je t'organise des wargames grandeur nature avec des Archanges et que je te fabrique

des troisièmes guerres mondiales en cachette, etc. N'en jetez plus, la coupe est pleine...

Seulement, même quand il s'est fait attraper, son influence et son importance pour les forces du Mal (seulement égalées par celles d'Andromalius) ont réduit la punition à une enguculade. Il faut peut-être trouver quelque chose de plus gros alors ? Qu'on lui enlève au moins des voix au Conseil en cas d'échec.

Tiens, le Boss est occupé en ce moment, Andromalius et Asmodée semblent tirer les grosses ficelles et c'est un peu le bordel en Enfer.

En voilà une belle occasion...



Baal, son œuvre, sa vie



Au début, Dieu créa Yves. Puis, il créa une flopée d'Ange et, parmi ceux-ci, il en choisit six qui devinrent les premiers Anges de Puissance. Enfin, il en choisit sept autres qui adoptèrent le même titre.

Et, parmi ceux-ci, s'avança Remiel et son frère Barachiel.

Déjà à cette époque, certains secteurs de la Cité Éternelle étaient interdits à l'Ange de base et il fallait barrer le chemin des Marches Intermédiaires à certaines créatures. Et ce sont les deux frères qui s'y collèrent.

C'est à cette époque qu'ils découvrirent la violence : les premières créatures qui foulaient notre belle planète commençaient déjà à s'entre-tuer et les deux Anges de Puissance regardèrent cela avec admiration. Ils commencèrent à jouter pour le fun, élaborant des techniques de plus en plus précises pour vaincre leur adversaire.

Et ils s'aperçurent qu'ils y prenaient plaisir.

Alors, Remiel commença à rêver de milliers d'hommes se battant les uns contre les autres en observant les animaux qui se battaient en meutes. "Intéressant, non ?" comme lui dit Mikael, qui ne s'appelait pas encore Yves.

La Guerre venait d'être inventée...

Et Remiel et Barachiel changèrent aussi de nom pour devenir Baal et Georges.

Puis, quand Samael décida de descendre sur Terre pour s'occuper de l'Humanité, Baal le suivit, devint son plus fidèle lieutenant et il enseigna aux hommes l'Art de la Guerre... Tout était agréable à cette époque, et Baal, paradoxalement, se sentait en paix, il aimait cet endroit, ces gens. Un vrai Paradis sur Terre.

Puis ce fut le Schisme, la Chute... Et Baal était encore là au côté de son maître Satan.



Un peu de mites au logis



Quelques centaines d'années plus tard, Baal, à la tête de son armée, s'installe tranquillement en Irlande en se faisant appeler les Fomores. Il prend l'apparence d'un géant cyclopéen dont la paupière doit être soulevée par sept serviteurs pour pouvoir foudroyer ses ennemis d'un seul regard : c'est impressionnant et ça amuse la galerie. Puis, vient la prophétie : il se fera tuer par son petit-fils. Qu'à cela ne tienne, il les fait tous noyer.

Sauf un.

Et ce qui doit arriver arrive, après avoir bien profité de la vie et s'en être donné à cœur joie, Baal se prend une pierre dans l'œil et se retrouve au sous-sol...

En plus, toute cette affaire n'est qu'une histoire de guerre civile, les adversaires des Fomorés, les Tuatha De Danaan (Dans la vallée... euh, non, rien) sont des Démons eux aussi. De quoi foutre les nerfs, non ? (pour plus de détails sur les dieux celtes, procurez-vous *Deus Ex Machina*, en vente dans toutes les bonnes brasseries)

Le Prince de la Guerre légèrement énervé cherche un truc pour se défouler et décide finalement d'aller foutre le Bronx chez le peuple élu, na ! Il va leur montrer de quel bois il se chauffe et laisser un bon petit souvenir à son ancien patron pour lui rappeler que lui n'a pas oublié...

Baal dans la Bible apparaît à plusieurs reprises comme un dieu païen : adoré comme le Dieu de la fertilité dans la région de Canaan, il pousse le vice jusqu'à se faire passer pour l'ennemi du Dieu de la guerre. Toute la mythologie qui se développe autour de lui montre pourtant une certaine propension à la violence : on le voit arracher le pouvoir suprême au Dieu de la mer ou se battre pour se faire construire un temple et tutti quanti.

Son culte est un tel succès qu'il est adoré jusqu'en Égypte et que les Grecs l'assimileront à Zeus. Les Hébreux, quant à eux, le vénèrent au même titre que Yahvé, voire le prennent pour lui (Baal signifiant " maître " ou " propriétaire "). Sa petite religion privée est une véritable réussite, un peu à la manière de la Scientomanie : un maximum d'adeptes, un maximum de flouze, un maximum de gonzesses, les effets spéciaux en plus. Cela a pour don d'énervé rapidement Dominique qui s'incarne dans un certain Jésus et attire tous les prêtres de Baal dans un piège - un temple qui sera leur tombeau, se dit l'Archange de la Justice avec l'à-propos que tous lui envient.

Il fait ensuite donner l'assaut par les troupes de choc de Georges qui finissent par remporter la victoire après plusieurs heures de combats sanglants. Quant au tombeau, c'est raté, les Démons disparaissant après leur mort, donc oubliez cette histoire d'à-propos, merci. Pour Baal, c'est tout de même un cuisant échec et il fait son rapport à Satan la queue entre les jambes... (l'Ancien testament raconte cette histoire plusieurs fois, notamment dans les Rois, chapitre 10. Merci qui ?)

Vexé, Baal se vengera en menant diverses armées contre le peuple élu dans des guerres de plus en plus meurtrières. Il finira même par aider l'armée romaine à prendre Jérusalem, collaborant sans vergogne avec les dieux païens pour ce faire. Autant pour Jésus...

Et Jules César me direz-vous ? Ce grand stratège a-t-il été conseillé par le Prince de la Guerre ? Était-il un de ses serviteurs ? Pratique-t-il vraiment l'échangisme avec la reine d'Égypte ? Ce sont de bonnes questions, je vous remercie de nous les avoir posées.



**Jouez hautbois,
résonnez machettes**



En l'an zéro, Dieu instaure le grand jeu, ce qui n'est pas sans déplaire au Prince de la guerre même s'il regrette les actions d'éclat

du passé où il pouvait mener ses armées lui-même sur le champ de bataille au petit matin, la hache à la main, les ailes au vent, la rage au ventre et les yeux dans les yeux.

À cette époque, les dieux vikings en profitent pour sortir de leur torpeur et se croient en plein Ragnarok. Ils commencent à s'incarner sur Terre et les Démons s'invitent à la fête. Baal lui-même devient Fenris, le grand loup, et, pendant un combat qui dure plusieurs heures (certaines mauvaises langues disent d'ailleurs que celui-ci a fait durer le combat pour s'amuser), finit par massacrer Odin, le chef des dieux vikings, à peine quelques jours après son incarnation. Autant pour les barbus irascibles à la hache de bataille facile...

Le Moyen Âge est ensuite une véritable fête pour le Prince - Démon, il y a des guerres un peu partout, les humains se mettant sur la gueule avec entrain au moindre prétexte. Il y a toujours une armée quelque part dont Baal doit s'occuper, des Grandes Invasions jusqu'à la Renaissance. Mais, ses préférées restent tout de même les guerres de religions où il profite de la confusion pour incarner ses propres serviteurs dans chacun des camps, amplifiant ainsi les conflits qui n'en avaient vraiment pas besoin.

La guerre à cette époque est quelque chose d'assez noble et de très codifié. En gros, on peut dire que la guerre est humaine : on n'attaque pas le roi adverse, on épargne les blessés, on fait une trêve en hiver, etc. Baal aime bien, lui qui voit la guerre comme un grand jeu dont il serait un des plus doués des joueurs mais il n'hésite pas à recourir à des stratagèmes qui feront mode à la renaissance : poison, assassins, espions. Toute règle est faite pour être transgressée, non ?

La guerre est révolutionnée, à la Renaissance justement, par l'artillerie, la poudre, la cavalerie, la politique (merci Machiavel), la tactique. Elle devient enfin un Art et Baal en est le virtuose le plus accompli. Il est heureux de voir sa raison de vivre débattue, perfectionnée, systématisée. Il sent que tout cela tend vers un but et que l'Homme en devenant plus raisonnable, en amassant les connaissances, ne s'éloigne pas de la guerre et de la violence comme il l'avait craint mais, au contraire, les érige en système et les accepte comme inhérentes à sa nature.

Suivent des années et des années de guerres. En passant par Waterloo où le Prince fait battre Napoléon (qui travaille main dans la main avec les forces du Bien, j'en veux pour preuve le Concordat avec le Pape), la guerre franco-allemande de 1871 ou encore les guerres civiles anglaises et américaines (on en passe et des pires), elles aboutiront enfin au plus gros conflit conventionnel de l'histoire, à savoir la première guerre mondiale. Les Démons de Baal s'incarnent partout dans tous les camps possibles, dans chaque unité, dans chaque tranchée : leur objectif n'est pas la victoire d'un pays quelconque mais la globalisation du conflit, sa généralisation à la Terre entière...

Même si l'histoire a été jusque-là un enchaînement de conflits violents, le phénomène n'a jamais pris jusqu'à présent une telle ampleur. Au point que Baal lui-même se demande si les humains n'en font pas un peu trop tout compte fait et s'il ne vont pas finir par se faire péter la calebasse.

En effet, quand la guerre s'achève quatre ans plus tard, le bilan est mitigé pour le Prince de la Guerre : entre les déserteurs, les massacres, le pacifisme naissant des horreurs du conflit, il n'est pas tout à fait satisfait. L'Europe est en ruines et, bientôt, la plus grande

BAAL

Prince-Démon de la Guerre

monstruosité de l'histoire humaine peut se dérouler dans un monde qui lui en fournit les conditions idéales. Hitler prend le pouvoir en Allemagne et, encore une fois, la guerre éclate.

Au début, Baal y prend un certain plaisir et incarne ses Démon dans les corps d'officiers allemands à l'aide desquels il écrase la France (la soi-disant meilleure armée du monde) en un éclair... Puis, il se rend vite compte que les nazis ne vont pas se limiter à une bonne petite guerre mais en sont à planifier un génocide, ce qui manque singulièrement de classe (comme dira Satan lui-même) et qui n'a aucun intérêt pour un véritable guerrier. C'est trop pour le Prince qui tourne casaque et change de camp : et hop, le voilà Bolchevik...

Cette attitude n'est pas comprise par tous ses serveurs, loin de là, dont certains trouvent les discours hitlériens tentants. Le Prince leur fait rapidement comprendre qu'il ne veut pas de nazis à la maison et que son domaine, c'est la guerre, pas le massacre stupide et ignoble d'innocents. La plupart des Démon rentrent dans le rang mais certains préfèrent passer renégats et rejoignent les rangs des Chevaliers de la Terre Creuse (certains même font semblant, les fourbes, de rentrer dans le rang tout en adhérant secrètement à la secte facho).



Let's start a War



Entre 1945 et les années 90, la nature même de la guerre change : d'abord c'est l'ère nucléaire qui neutralise la possibilité de véritables conflits et qui transforme ceux-ci en de simples effets de surface, de frontière, de limite seulement.

Le Prince de la Guerre, lui, se mêle d'une bonne partie des guerres qui agitent notre charmante planète, notamment les guerres anti-coloniales, d'indépendance ou révolutionnaires. S'il est souvent du côté du tiers-monde, ce n'est pas par idéalisme mais plutôt parce que l'ennemi est bien souvent ligué avec les forces du Bien et que, au moins, les communistes ne sont pas cathos. Laurent se souvient encore avec amertume du jour où il a débarqué dans la Baie des Cochons avec ses soldats de Dieu, croyant qu'il allait être accueilli en sauveur... Baal se fait donc l'Indochine, l'Algérie et le Liban contre la France pour les raisons que nous venons d'exposer et aussi parce qu'il ne supporte pas l'Archange de l'Épée : il le connaissait déjà quand celui-ci n'était qu'un serviteur de Georges et il ne l'avait toujours considéré que comme un arriviste psychorigide...

La guerre froide et l'équilibre de la terreur lui cassent cependant pas mal les melons pendant cette période : pas moyen de se faire une petite guerre sans que les humains risquent de tout faire péter à grand coup de bombe atomique. Le Prince de la Guerre a vu le résultat à Hiroshima et Nagasaki et il ne tient pas vraiment à ce qu'on lui casse son beau jouet, c'est donc avec un certain plaisir qu'il accueillera le dégel des relations entre Est et Ouest qui permettra une magnifique multiplication des conflits un peu partout dans le monde.

La guerre est désormais quelque chose de moderne qui n'a plus rien à voir avec ses origines. D'abord, sa dynamique semble être un processus d'enragement perpétuel qui mène aux guerres d'extermination telle que le vingtième siècle en a connues. Il semble que cette guerre soit le laboratoire de la mort d'une illusion : celle de la norme, de la règle, de la limite - sa seule loi semblant être un



principe de démesure. Par exemple, avant les deux guerres mondiales, la définition de la guerre était simple : "le choix de deux souverains de résoudre leur conflit par la violence" mais, après notre siècle, les objectifs deviennent plus confus -de guerre des rois, à guerre des peuples, la guerre est devenue finalement guerre des races. Elle ne s'arrête plus que lorsqu'un des deux adversaires n'a plus aucune force à opposer et elle peut provoquer l'anéantissement de l'espèce même.

Alors, Baal préfère aller jouer à la montagne : il se fait gauler par une équipe de Démons en train de s'amuser avec ses petits copains au service de Michel à une sorte de GN à balles réelles. Il avait mis le jeu au point depuis un bon bout de temps déjà avec une rencontre annuelle pour se défouler. Satan lui passe un savon mais laisse courir.

De toutes façons, il faut que le Prince de la guerre se remette au turbin : la Guerre du Golfe sera un gigantesque merdier où les Anges et les Démons devront coopérer tant bien que mal. Baal, qui sait bien faire les choses, se retrouve des deux côtés de la barrière et fait tout pour que le conflit s'éternise, sans succès. Malphas sera plus efficace avec l'opération Renard du Désert (le nom est de Kobal) que mènent encore les Américains à l'heure actuelle... en bombardant des enfants iraqiens et en les affamant de la même manière que les Nazis pendant la Seconde Guerre Mondiale bombardaient les villes à l'est de l'Oder (A ce propos monsieurs les américains, 'culés de fachos va, rappelez-vous, le bombardement de population civile est considéré comme un crime de guerre.)

Puis, il va faire son petit tour en Yougoslavie, du côté des Musulmans pour faire bonne mesure et pour faire rager ce facho de Laurent qui soutient, comme de bien entendu, les Serbes. Grâce à son aide, les armées Bosniaques et Croates foutent une bonne raclée à leur adversaire et les accords de Dayton sont signés dans la dou eur. Quelques années plus tard, Malphas en profitera pour faire implorer une bonne fois pour toute le Kosovo et Baal remplira avec plaisir : cela faisait longtemps qu'il n'avait pas fait une bonne petite guérilla.

Tant qu'on en est aux conflits bordéliques, on notera la présence de nombreux Demons aux ordres de Baal dans la plupart des conflits qui déchirent l'Afrique et, depuis quelques années, dans le merdier tchétchène - une affaire où Baal et Malphas travaillent main dans la main, avec l'aide appréciable et appréciée de Nybbas qui permet au bon occidental de ne pas être trop embêté par des images de petits enfants morts à l'heure du dîner...

Mais la guerre, encore une fois a changé : pour la première fois depuis cinquante ans, le monde occidental vit la guerre comme une absence, un bruit de fond qui ne l'affecte pas réellement. La guerre est sortie de notre monde pour que celui-ci puisse se constituer comme un espace pacifié. Pour la première fois, les maîtres du monde ont intérêt à la paix et cela n'aide pas vraiment le Prince de la Guerre.

Comme s'il avait besoin de ça, en plus de son gagne-pain qui commence à devenir problématique, en 1993, Baal se fait une grosse frayeur avec la trahison de Léviathan, son plus fidèle lieutenant qui tentera d'envahir le Paradis tout seul sans l'autorisation du patron. Le Prince de la Guerre devra d'ailleurs se rendre lui-même sur Terre et signer un pacte de non-agression avec Laurent pour régler le problème. Léviathan passera un sale quart d'heure une fois redescendu en Enfer (Pour en savoir

plus, consultez Heaven and Hell, plus du tout en vente car épuisé dans toutes les bonnes blanchisseries, vous pourrez cependant tenter vous le procurer dans tous les bons établissements publics de bains)...

Cinq ans plus tard, le Prince, poussé par un concours fonceux organisé par Andromalius et Dominique pour montrer qu'il n'est pas bien de s'incarner sur Terre quand on est Prince ou Archange, en profite pour essayer de déclencher une troisième guerre mondiale, maintenant qu'une apocalypse nucléaire semble probable, comme ça, pour voir. Heureusement, ses projets sont mis à l'eau par une équipe envoyée par les deux magouilleurs, ce qui l'empêche de vérifier ses théories (Voir Hell on Wheels, en vente dans toutes les bonnes intersyndicales).

De retour en Enfer, Baal commence à se faire engueuler par Andromalius puis craque et commence à dire ses quatre vérités au Prince du jugement et à sous-entendre qu'il veut piquer la place de Satan. Andromalius n'insiste pas et se rend compte qu'il n'a pas vraiment à faire à l'abruti et au bourrin comploter qu'il croyait...

Il se mêle de plus en plus de la politique infernale et fréquente davantage ses Pairs. Il fréquente d'ailleurs beaucoup Andrealphus, celui qui rit quand on le... Gâargl ? Il semblerait bel et bien que Baal ait mis le Prince du sexe enceinte. Quid du rejeton qui naîtra de cette union ? Baal sera-t-il un papa gâteau ? En a-t-il quelque chose à battre ? Personne n'a osé poser la question. Peut-être a-t-il des plans pour l'enfant ? Qui sait ?... Yves. Un enfant qui sera sans doute une véritable bombe vivante qui pourrait devenir quelqu'un d'important, de très important même... De là à dire que cela pourrait faire une extension un de ces jours, il n'y a qu'un pas, non ?

Baal s'est aussi intéressé aux humains pendant toutes ses années : si vous avez lu le Liber Daemonis, vous savez sûrement qu'il organise des petits combats entre ces charmants bipèdes et qu'il a doté les plus puissants de pouvoirs. Eh bien, il semblerait que depuis quelques temps le Prince de la Guerre confie des missions importantes à ses serviteurs très spéciaux encadrés par sa garde personnelle : des grade 3 qui lui sont entièrement dévoués... Dans quel but ? Mystère...

Et il y a aussi cette curieuse histoire : certains Démons ont entendu parler d'un étrange serviteur de Baal, un colosse noir se faisant appeler Thomas Hobbes qui testerait la loyauté de divers Démons. Les hypothèses vont bon train d'ailleurs : le Prince de la guerre voudrait-il prendre la place de Satan pendant que celui-ci est occupé ? Evincer Andromalius de sa position dominante ? Ou, toujours fidèle, a-t-il décidé de veiller sur la maison pendant que le patron est empêché ? Peut-être même existe-t-il une conspiration visant à détrôner le Prince de la guerre avec le soutien de Princes rivaux ? Impossible de le savoir mais les rumeurs les plus folles commencent à circuler chez ses propres serviteurs.

Et Baal ne répond pas aux questions...

Mais je vois que, ô lecteur, une question te brûle les lèvres : "et cette histoire de cravate Mickey, bordel ! ?" C'est un des secrets les mieux gardés de l'Enfer que la cause du goût de cet ornement vestimentaire si particulier chez le Prince de la guerre... Lui seul connaît la véritable réponse et ceux qui voulaient savoir toute la vérité sur cette étrange affaire ont dû lui demander directement...

Et Baal ne répond pas aux questions...



Ce que Baal pense de...



Les êtres humains : ils aiment se battre. C'est en eux, personne ne peut le nier et pourtant ils ont tout à perdre à le faire : la mort leur fait quitter cette magnifique planète pour une bonne tranche d'éternité... Cela est sans doute dû au fait qu'ils possèdent une qualité essentielle, la liberté. En fait, je crois que je les admire, c'est eux qui m'ont donné ma vocation quand je les ai vus s'étripier entre eux pour de vulgaires silex.

Les animaux : j'aime bien ceux qui sont agressifs naturellement, comme les loups ou les requins. Les autres ne servent à rien et je laisse Caym s'en occuper avec le talent qu'on lui connaît bien...

La violence : vous n'avez encore rien vu. Je suis fait pour la violence, j'ai pris tout mon temps pour la maîtriser et je ne compte pas m'arrêter en si bon chemin. La violence est l'activité humaine la plus pure qui existe, elle nettoie votre âme de toutes autres considérations et l'adrénaline pure vous transcende. J'adore...encore...

La politique : bof... Je n'aime pas vraiment ça mais elle m'est indispensable. Plus de bonne guerre sans politique de nos jours. La politique des Enfers, là, c'est autre chose, les mises sont si importantes que le jeu en devient presque amusant...

L'ordre et la discipline : pour qu'une armée soit efficace, elle doit savoir être disciplinée et ordonnée. Néanmoins, l'individu doit savoir prendre des initiatives et des risques et l'ordre ne doit pas devenir un carcan où toute créativité est tuée dans l'œuf ou alors la défaite est proche.

Les serviteurs : les meilleurs guerriers de l'Univers connu. Je les respecte du moment qu'ils savent se battre et qu'ils n'oublient pas qui est le chef.

Le Bureau : j'ai entendu une rumeur à ce sujet et je pense qu'il va falloir que je m'en occupe sérieusement, ça pourra toujours servir.

Les vacances de Satan : joker !

Le Bien : qu'est-ce qu'ils me font rigoler. Ils sont tout ce que nous sommes, en pire : sans aucune liberté. Et leurs armées sont un peu ridicules, notamment celle de ce pédé de Laurent. Il faudrait qu'ils se décoïncent un petit peu... Je respecte plus Michel par contre.

Le Grand Jeu : c'est le prétexte à tout ce que nous faisons et à notre mission, vous pensez bien que j'apprécie. Et puis c'est toujours plus marrant d'avoir des adversaires à sa hauteur : c'est risqué, très dangereux et on peut même perdre... Non, décidément, c'était une riche idée ! Comme quoi le Vieux n'a pas fait que des erreurs.

La troisième force : de beaux jouets qui se cassent un peu trop facilement à mon goût. Mais ils sont quand même forts, ces humains, pour se fabriquer des dieux et arriver à se faire pousser des pouvoirs tout partout...



Relations avec les autres Princes



Abalam : a trop tenter de se faire passer pour un fou, on finit par être contaminé. Abalam est quelqu'un sur qui on ne peut pas compter et ses Démonions sont toujours un véritable danger pour les équipes dont ils font partie. Qu'on l'enferme dans un asile, il y sera à sa place.

Andrealphus : comment dire... Nous nous connaissons depuis longtemps mais je pense qu'Andy a un peu pété les plombs récemment. Enfin... Ce que j'en dis...

Andromalius : sa mission est importante mais l'individu est un peu trop psychorigide à mon goût. En outre, ses magouilles pour prendre la place du Patron commencent à devenir visibles et j'ai été obligé de lui dire ses quatre vérités il n'y a pas si longtemps. Je crois qu'il commence à comprendre que je ne suis pas un imbécile manipulable comme il pouvait le penser. Après des milliers d'années de fréquentation, il était temps... Eh ! Je te rappelle que j'ai autant de voix au Conseil que toi !

Asmodée : ouais... A force de jouer et de gagner, il pourrait se rendre compte que ses adversaires aussi sont capables de bluffer. Être aussi sûr de soi n'est jamais bon et lui et Andromalius devraient méditer cela de temps en temps.

Baalberith : il accomplit son travail de manière rigoureuse mais j'avoue ne jamais avoir discuté avec lui. Nos centres d'intérêt divergent et dix verges, c'est beaucoup pour un seul homme...

Beleth : je l'ai vu une fois à un Conseil, il y a une dizaine d'années. A propos d'un univers de poche, je crois... Le gars m'a paru être un sacré connard : je crois me souvenir que tous les pouvoirs offensifs étaient limités dans son truc.

Belial : un gars bien. Mon ancien serviteur a su faire son trou aux Enfers et j'avoue que cette histoire d'incendie m'a bien fait rigoler. Il accomplit toujours sa mission avec talent même s'il se prend de temps en temps un peu trop au sérieux. S'il continue, il va virer comme Andromalius... En plus, son conflit latent avec le Prince du froid me paraît bien déraisonnable et il devrait se calmer à ce sujet - dans son intérêt bien sûr : il ne faut pas jouer avec le froid, sinon on risque de geler.

Bifrons : ouh là... Dur travail. Je respecte énormément Bifrons, même si un peu plus de subtilité de temps en temps ne pourrait pas lui faire de mal, mais je n'échangerais pour rien au monde ses morts-vivants contre le plus mauvais des humains qui me sert. Il n'y a pas à dire mais la viande morte, c'est très difficile à gérer.

BAAL

Prince Démon de la Guerre

Caym : un véritable vicieux qui fait très bien son travail. Dommage quand même qu'il ait éliminé la plupart des loups du monde, j'ai toujours eu un faible pour ses bestioles, elles me rappellent quand j'ai éclaté Odin...

Crocell : voilà un bon guerrier qui sait allier violence et intelligence. Malgré tout, il est un peu trop immature de temps en temps et devrait savoir trouver ses limites et se discipliner. En outre, son sens de l'humour est parfois un peu particulier. Enfin, comme je l'ai déjà précisé, l'Enfer n'a pas besoin de son conflit avec le Prince du feu en ces moments déjà suffisamment difficiles...

Furfur : un Prince sympa et qui a la violence dans le sang. En plus, j'aime bien la musique qu'il écoute : il m'a invité une fois à un concert de Sick Of It All et j'avoue que voir tous ces humains se mettre sur la gueule avec un tel entraî m'a fait chaud au cœur ! Bravo !!!

Gaziel : nous sommes en très bons termes même si nos missions respectives n'ont rien en commun. Je crois être le seul à vraiment le comprendre en Enfer et il me considère comme son meilleur ami. Je devrais peut-être lui parler des magouilles d'Andromalius, tiens...

Haagenti : euh... Je veux bien mais à quoi sert-il ?

Kobal : un pervers de la pire espèce. Le petit salaud ne m'aime pas du tout et ne respecte pas ce que je suis mais j'avoue que j'apprécie son sens de l'humour, c'est une chose qui se fait rare ces temps-ci en Enfer et ce qui est rare est chère.. Je crois en plus qu'il est animé d'une haine viscérale envers Andromalius. Je suis sûr qu'on peut finir par s'entendre tous les deux...

Kronos : il est chiant comme la mort. Et puis, je n'aime pas trop son attitude attentiste en ce qui concerne la politique en Enfer, du genre je dis rien mais j'en pense pas moins et je prends des notes en souriant. Il faudra qu'on ait une petite discussion un de ces soirs...

Malphas : ce vieil enfoiré est mon pire ennemi en Enfer. Il est tout ce que je ne suis pas, se battant avec des mots et avec sa petite subtilité mesquine... Néanmoins, je pense que nous sommes presque - j'ai dit presque, OK ? - complémentaires : il a déclenché son lot de guerres depuis que je le connais. En fait, je crois bien que je le respecte.

Malthus : le Prince de la maladie fait bien son travail mais nous ne nous fréquentons pas, je crois savoir qu'il me hait. Ça me fait une belle jambe...

Mammon : tu me le donnes ce budget gaz de combat ou pas ? Il commence à m'énerver ce faux cul !

Morax : quel sombre connard ! Je n'ai rien contre l'Art mais là, c'est n'importe quoi : je ne supporte pas l'art contemporain et, si on m'écoutait (et malheureusement, on ne m'écoute pas assez), Urbano et Buren finirait dans le Tartare... Je t'en mettrais de l'art pour l'art, moi.

Nog : la dernière fois que j'ai essayé de parler avec cette tache, il s'est endormi au bout de la deuxième phrase. Je ne sais pas ce qui m'a retenu, ce jour-là, de lui coller un taquet. Peut-être l'intense mépris que je ressens à son endroit ?

Nybbas : pourquoi est-ce qu'il essaye toujours de me pourrir le travail, celui-là ? Et c'est quoi ses histoires de dommages collatéraux ? Si on ne peut pas faire une bonne bavure de temps en temps, autant changer de métier tout de suite...

Ouikka : il n'est pas passé chez la Ramadan Family, lui ? Un bon petit attentat, ça peut toujours servir de temps en temps, remarquez, je me souviens d'un truc à Sarajevo, ça vous dit quelque chose ?

Samigina : on peut dire que ce petit salopard ne manque pas de classe. Il aime bien les loups comme moi et a un certain talent pour tuer les gens. Un petit peu trop arriviste quand même. Remarquez, ça pourrait toujours me servir.

Scox : j'aime bien Scox et son Satan's fan club. Ses histoires de suicide collectif me font toujours marrer mais j'ai surtout vraiment été impressionné par ses Japonais et leur truc de gaz dans le métro. Chapeau bas. Monsieur.

Shaytan : il m'aime bien mais j'avoue que j'ai du mal à le regarder en face plus de cinq minutes... Ça doit pas venir de moi, les autres aussi ont ce problème.

Uphir : un bon camarade même si nos vues sur l'existence ne sont pas tellement proches. Mon truc, ce n'est pas la destruction gratuite c'est la guerre, la vraie, celle qui tâche et qui éclabousse partout où elle peut.

Valefor : un vrai petit con prétentieux encore. Je crois savoir qu'il ne m'aime pas vraiment lui non plus et je ne m'en porte pas plus mal, du moment qu'il ne vient pas laisser traîner ses pattes barboteuses dans mon bureau, je ne demande rien de plus. Il m'a toujours paru un peu louche et sa haine de la violence est tellement grande que, des fois, je me demande s'il n'aurait pas dû rester là-haut au moment du Schisme. Il faudra que je lui parle d'Andromalius quand même, il semblerait qu'ils soient en conflit depuis une éternité.

Vapula : oh les beaux joujoux ! On peut toujours compter sur Vapula pour fournir du matériel à viander à la pointe de la technologie, comme on dit... Un peu cinglé quand même, c'est parfois dur de le suivre dans ses délires même si c'est un pote...

Vephar : nous nous détestons cordialement malgré de nombreux points communs. Je ne sais pas, ça doit être physique.

'Ça fait mal ? C'est bien fait !'
(remix de Baal)

Et pour quelques coquards de plus...

En exclusivité, l'équipe de In Studio vous révèle les mœurs étranges de certains serviteurs de Baal qui ont, il faut le dire, un peu pété les plombs...

Tout d'abord, les "Tueurs d'Ange" (avec les majuscules, sinon c'est moins classe). Cette bande de psychopathes a décidé de se lancer dans un petit championnat tout ce qu'il y a de plus intellectuel, à savoir le championnat d'éclatage d'Ange, et ce dans le but bien évident de savoir qui est le meilleur. La plupart des membres de cette organisation sont de sacrés débilés dont il est malheureusement coutume de noter la présence autour de nombreuses tables de jeu : si, si, vous savez, ces joueurs atteints du syndrome "moi vois, moi tue"...

Néanmoins, certains membres de cette organisation (qui compte une centaine de membres actifs) sont un petit peu plus subtils : ce sont des Démons pour le moins zélés qui, puisque leur mission sur Terre est de tuer des Anges, ont érigé cette habitude en philosophie. De véritables fanatiques, ils passent leurs temps à chercher des combattants à leur hauteur, ne trouvant pas le combat contre des humains vraiment excitant.

Ce sont ces Démons qui fournissent le cadre formel de la petite secte, notamment en s'arrangeant pour obtenir les rapports de missions des équipes dans lesquelles officient leurs membres : en effet, étant avant tout des Démons, ils ne se font absolument pas confiance les uns aux autres et ne se croient pas sur parole.

Baal est bien entendu au courant de cette bien innocente pratique et a décidé de ne rien faire contre : premièrement, cela permet à ses soldats de se défouler bien innocemment. Deuxièmement, ça lui permet de tenir à l'œil les éléments les plus bêtes de son armée...

Une deuxième organisation secrète gangrène les rangs de l'armée du Prince de la guerre et elle est un peu plus extrémiste que la première. Si vous avez vu Fight Club, vous comprendrez immédiatement de quoi nous voulons parler, sinon, c'est simple, suivez le guide...

Ces Démons, à peine quelques dizaines mais pour la plupart relativement puissants, ont créé une organisation qui leur permet de se mesurer les uns aux autres de temps en temps : ils se rencontrent à intervalles réguliers pour se mettre sur le coin de la gueule à mains nues. Le pire, c'est qu'ils ont formé des petits groupes d'humains adeptes de leurs petits jeux sanglants.

De temps à autres, donc, ces sympathiques gens prennent possession d'un lieu dans lequel ils éclatent systématiquement la tronche des propriétaires, avant de s'en prendre les uns aux autres. Les séjours à l'hôpital, voire les morts violentes, ne sont pas rares, surtout dans les rangs humains du club.

De plus, les Démons qui en font partie se sont rendu compte que des beaux humains qui aiment se battre comme ça, ce serait dommage de les gâcher, et il arrive qu'ils les utilisent pour les assister dans leurs missions - ils ont d'ailleurs révélé à certains d'entre eux leur nature démoniaque, ce qui est bien évidemment interdit...

Les membres de cette organisation partagent une philosophie assez étrange et ne vivent que par et pour la violence. Même s'ils respectent Baal (bien qu'ils se sentent encore plus fidèles à leur club), c'est loin d'être le cas en ce qui concerne les Démons d'autres Princes et ils arrivent qu'ils se fassent la main sur l'un d'entre eux si les risques d'être découverts ne sont pas trop importants.

Baal n'est pas au courant de l'existence de ce club très fermé et nul ne peut prédire comment il réagirait s'il l'apprenait : quoi qu'il en soit, même si l'idée originelle peut lui plaire, les entorses au Grand Jeu et surtout les conflits de loyautés créés par l'existence de cette organisation ne devrait pas trop le mettre en joie.

Quant à savoir si vous pouvez laisser un de vos joueurs faire partie d'une de ses deux sectes, la réponse est bien évidemment oui. Les Tueurs d'Ange sont un petit peu limités à mon avis (et ils risquent de qualifier votre pauvre joueur dans la catégorie, ô combien honnie, des bourrins golios), par contre, l'appartenance au Club peut donner de la profondeur à un personnage et être une source de scénarios intéressante. Faire partie du Club nécessite cependant d'avoir atteint 15 PP (pour le personnage) et d'avoir un cerveau à peu près fonctionnel (pour le joueur).
Merci qui ?

“Quand on dit la vérité, on est sûr d'être tôt ou tard découvert.”

Oscar Wilde

"Allô.

...

Ah, c'est toi... Je vais pas pouvoir te parler très longtemps, je suis un peu à la bourre, là. J'ai une réunion de travail qui va commencer dans un instant.

...

Ouais, tu sais ce que c'est : un petit bilan rapide, une mise au point sur les directives, avec une petite distrib' de coups de boule et de limitations pour conclure. Sinon personne n'est concentré et c'est tout de suite l'Enfer... A propos, comment ça va là-Haut ?

...

Nan, c'est vrai ? Ça m'étonne pas trop finalement... Plus j'y repense, plus je suis sûr que c'est lui qui s'est démerdé pour couler notre Bureau. Lui et Kronos, bien sûr.

...

Ouais, faut faire avec. D'autant qu'il doit savoir ce qu'on pense de lui en ce moment... Et même ce qu'on pensera de lui demain, ha ha !

...

Quoi ? Putain, Domi, quand est-ce que tu vas te décider à oublier cette histoire ?

...

J' imagine bien que c'était pas marrant d'être incarné en tortue, mais essaye de dépasser un peu ce stade. Je sais pas moi, va te confesser à ton patron, fais une cure de Juvamine, pète un coup... Tu vas pas nous la rejouer pendant cent mille ans.

...

Mais non, je m'en fous pas de tes problèmes, seulement je suis à la bourre et tu commences à me les briser avec ton histoire de sorcier même pas fraîche. Et puis c'est un peu de ta faute aussi, t'avais qu'à pas engager un traître comme adjoint.

...

Ha ha ! Que ça m'arrive à moi ?... Ça a beau faire des millénaires que je te connais, t'arrives encore à me faire poiler. Tu crois vraiment que je me laisserais coincer dans une torture ? Mais faut être le roi des cons pour se foutre dans un truc pareil !

...

Ouais, c'est ça. Je te laisse maintenant, faut que je bosse. Passe le bonjour aux emplumés."

Andromalius raccrocha le téléphone et se tourna vers Baalberith, assis de l'autre côté de l'immense bureau. Le Prince à lunettes était resté impassible pendant toute la conversation, comme plongé dans de profondes pensées.

"Désolé de ce contre-temps mon petit Berith, mais, la famille, c'est important... Sommes-nous prêts pour la réunion ?

- Tout est prêt, Monseigneur. Nous pouvons y aller."

"Baalberith, Chevalier des rumeurs, Capitaine du téléphone arabe, Baron du bouche à oreille, Prince des messagers. Viens à moi, frère, j'suis en galère !" Vous avez déjà entendu un truc comme ça pendant une de vos parties, vous ? Moi non plus, je dois l'avouer. Pas plus que je n'ai vu un seul perso aux ordres de ce Prince à une table INS. Devant cet état de fait et comme un rôliste normalement constitué, vous vous êtes certainement dit "les Démon de Baalberith c'est pareil que les 'Monsieur Johnson' des univers cyber-punks ou les hommes en capuchon noir qui zonent dans les tavernes, c'est rien que des PNJs qui sont là pour filer des missions aux joueurs et lancer les scénarios".

Hu hu. Permettez-moi de pouffer devant tant de crédulité.

Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi presque tous les Princes - Démon trouvent que Baalberith est un gars vraiment cool ou vraiment inoffensif ? Vous pensez sincèrement qu'on peut avoir été le lieutenant d'Andromalius sans en garder quelques séquelles ? Vous avez déjà répondu à un sondage par téléphone ? Vous aimez les animaux ? Vous êtes sûr d'être prêts à affronter la vérité ?

Ce que vous allez lire maintenant, vous n'en parlerez à personne. D'ailleurs vous allez l'oublier. Ensuite vous allez mettre le feu à ce supplément et tuer le vendeur de la boutique où vous l'avez acheté. Puis vous partirez au Venezuela où vous changerez de sexe. Vous êtes quelqu'un de raisonnable. Vous ne voudriez pas qu'il arrive un accident à votre caniche nain.



Inferno, anno zero



Raguel se mit à genoux avec peine. Du sang noir coulait de son front et il pouvait sentir ses ailes brisées pendre dans son dos. Tout autour de lui gisaient les corps meurtris de ses compagnons de guerre, les Anges rebelles punis par Dieu et exilés dans ce lieu crépusculaire. Des gémissements s'échappaient de loin en loin. Une pesante odeur de soufre saturait l'air.

Raguel se redressa.

Il s'apprêtait à aller porter secours à ses frères blessés quand il aperçut le petit homme qui l'observait depuis un moment sans bouger. Il portait un manteau noir, d'épaisses lunettes de myope et se déplumait un peu sur le dessus du crâne. Il ne semblait pas autrement affecté par le climat de désolation.

L'Ange déchu le contempla un instant puis il parla, d'une voix brisée par sa Chute.

"Je fais partie de ceux qui sont tombés. Mon nom est... Mon nom est désormais Andromalius. Qui es-tu ?"

L'homme ne cilla pas derrière ses hublots.

"Je me nomme Baalberith".

Et il poursuivit d'une voix neutre et sans timbre.

"Pour vous servir, Monseigneur".

Il y a des petites questions comme ça, qui ont l'air toute inoffensives de prime abord et que pourtant il vaut mieux ne pas trop se poser. Par exemple : "Que faisait Baalberith avant la Chute ?"

Plusieurs théories circulent parmi ceux qui s'y sont intéressés. Certains disent qu'il travaillait sous les ordres du futur Archange Yves et qu'il lui servait de secrétaire particulier. D'autres supputent que, lorsqu'il était encore un Ange, il était très lié avec Sariel et Raguel (Dominique et Andromalius) et qu'il dut faire un choix cornélien entre l'un des deux, suite au divorce de Lucifer. D'autres encore affirment que Baalberith n'est rien moins que le frère jumeau de Didier (ce qui est sans doute faux), faisant un amalgame rapide entre ces deux êtres parce qu'ils occupent la même fonction au sein de leurs hiérarchies respectives... En fait on peut se permettre d'émettre autant d'hypothèses contradictoires que l'on veut, et ce pour une raison très simple : personne ne se souvient d'avoir vu Baalberith lors de l'exil du Paradis. Pour tout dire, personne ne semble l'avoir connu avant la Chute. Kobal en profite d'ailleurs pour proclamer que Baalberith était déjà en Enfer quand les Anges déchus y sont tombés. Quel déconneur ce Kobal !

La réponse du Prince à la question de ses origines est presque toujours la même ("Êtes-vous sûr de n'avoir que ça à faire ?") et suffit d'habitude à remettre au travail les Démones les plus curieux. Seul Andromalius a eu droit à une version différente, selon laquelle il serait devenu amnésique suite à son périple à travers les Marches. Le Prince du jugement s'en est contenté. Après tout, pourquoi pas ?



I wanna be a grouillot



Durant les premiers siècles de la vie en Enfer, il était rare de croiser Andromalius sans Baalberith. Le petit Démon à lunettes était très rapidement devenu l'ombre de son maître, accomplissant pour lui toutes les basses besognes : tri de documents administratifs, photocopies, café. Le futur Prince du jugement se rendit rapidement compte que cette assistance permanente lui était très utile et d'autant plus agréable que Baalberith ne demandait rien en échange de son dévouement total. Il recevait les compliments et les (rares) critiques de la même manière, sans broncher. Il n'exprimait aucun désir, se contentant d'obéir sans poser de questions et ne se permettant que de rares initiatives personnelles, uniquement quand il constatait des dysfonctionnements manifestes. Jamais il ne se mettait en avant, comme s'il trouvait parfaitement normal d'être la carpette préférée d'Andromalius.

On le voyait s'activer en Enfer, de jour comme de nuit, une pile de dossiers dans les bras. Il restait silencieux, hermétique aux provocations des autres Démones, uniquement focalisé sur une tâche : le fonctionnement de l'administration démoniaque. Suivant les ordres de Kronos, qui jetait à l'époque les bases du système, il fit un grand recensement, allant voir personnellement tous les Anges déchus pour relayer leur nouveaux noms démoniaques et les inscrire dans le Grand Livre. Ce précieux document constitue le premier volume des archives infernales.

En -5500, Baalberith présenta pour la première fois une requête au patron. Il demanda de sa voix sans intonation la

permission de descendre 24 heures sur Terre, sans préciser son but. Andromalius, totalement conquis par l'ardeur au travail de son adjoint, acquiesça en confiance.



Babel shall fall !



Tout le monde raconte de par l'Enfer que Baalberith est devenu le Prince - Démon de la communication suite à la destruction de la tour de Babel et à la confusion des langues qui suivit. Ce n'est pas tout à fait faux, mais cela mérite tout de même quelques précisions.

Comme vous le savez si vous êtes un vétéran de INS / MV, la tour de Babel était en fait la ziggourat de Babylone, dans laquelle un sorcier plus malin que les autres avait eu l'idée de stocker une grande quantité de livres. Cette bibliothèque devait servir à atteindre le Paradis en passant par la Bibliothèque de Yves. Après plusieurs essais, le sorcier finit effectivement par arriver devant la porte de la Cité Eternelle, où il se fit muler sévère par le service d'ordre. Cette attaque - quoique inoffensive - ne fit pas beaucoup rire les gens d'en Haut et Dieu décida de disperser les ouvrages de la tour de Babel à travers le monde pour détruire la stargate paradisiaque. Voilà pour la version officielle.

Pour la version officieuse, le rôle de Harut dans le schmilblick et tout le reste, reportez-vous à New World Order. En fait, Dieu n'a pas dispersé les bouquins, n'allez pas croire qu'il n'a que ça à faire de son temps. Une grande partie d'entre eux a tout simplement été récupérée par Yves. Mais Baalberith, qui fut plus rapide que l'Ange à arriver sur les lieux, se débrouilla pour détruire, juste avant, tous les livres d'histoire que contenait la pyramide. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais en -5500, les bouquins de ce type n'étaient pas légions. L'autodafé démoniaque eut pour conséquence d'effacer les preuves du passé commun de toutes les tribus sémites de la région. Il ne fut donc pas à l'origine d'une confusion des langues (elles évoluent assez vite toutes seules - plus encore quand Yves s'en mêle) mais bien d'une confusion des cultures. Qui dit plus de passé commun, dit divergences culturelles. Qui dit divergences culturelles, dit début de xénophobie. Et qui dit début de xénophobie, dit 'tôt ou tard on se fout sur la gueule'.

En quelques heures de travail, Baalberith venait d'imprimer sa marque sur des siècles d'histoire. Tout le monde trouva ça grandiose aux Enfers et le Démon à lunettes passa aussitôt Prince à l'unanimité du jury. Ce qui ne serait peut-être pas arrivé s'ils avaient attendu de voir toutes les conséquences de ce geste : guerres sans fin, chaos, épurations ethniques...

Rappelons-le, le but de Lucifer n'est pas de détruire la Terre, mais bien de pousser les hommes du côté obscur. En cela et avec le recul, le coup d'éclair de Baalberith peut sembler un peu hors sujet.



Y a pas écrit 'La Poste' là...



Le nouveau statut de Prince ne changea rien dans la vie de Baalberith. Il continua à obéir aveuglément à Andromalius quand celui-ci lui donnait des ordres (ce qu'il faisait de plus en plus rarement, très absorbé qu'il était par ses tâches diverses). Petit à

perit, la vie de famille des grands chefs papous s'harmonisa et les tâches furent réparties de manière à ce qu'ils puissent tous travailler de manière autonome. Si c'était bien Kronos qui avait bâti le navire de l'administration démoniaque, c'était Andromalius qui en tenait la barre et Baalberith qui se chargeait d'écooper la cale et d'astiquer le pont.

Plus le temps passait, plus l'organisation se complexifiait : répartition des Démons entre les Princes, décompte des péchés et accueil des humains dans les différentes zones de l'Enfer, organisation des incarnations, distribution des missions pour les équipes sur Terre, etc. Baalberith, bientôt rejoint par une petite team de serviteurs, devint la seule personne à pouvoir s'y retrouver dans les méandres des bâtiments administratifs, des formulaires et des archives. La croissance continue de la machine infernale ne semblait pas le déranger outre mesure et - sans doute à cause de son manque de charisme et de son caractère terne - il paraissait de plus en plus "faire corps" avec son administration. Avec ses collègues comme avec ses serviteurs, il était également froid et efficace. Aucun autre Prince ne l'appréciait vraiment pour ses qualités sociales (inexistantes) mais tout le monde lui était reconnaissant de faire si bien son travail. Sa tâche était sans doute la plus ingrate qui soit et il semblait s'en accommoder parfaitement.

La seule personne qui vint jamais lui demander conseil fut Kronos. Cela remonte à l'époque où la guerre pour le contrôle du continuum spatio-temporel battait son plein et où Anges et Démons abusaient des retours dans le passé jusqu'à mettre en danger l'Univers. Le Prince du temps demanda à Baalberith de lui mettre à jour ses agendas, ne pouvant plus s'en sortir avec tous ses post-its collés partout et ses vingt quatre rendez-vous pris à la même heure. Avec son sens inné de l'ordre, le génie de l'administration infernale clarifia sa situation et l'invita en prime à prendre le thé chez lui. Les deux Princes discutèrent toute la nuit et, en rentrant à son palais le lendemain matin, Kronos souriait légèrement.

Dans les années 70, alors que l'administration semblait avoir atteint sa taille maximale, le Prince des Messagers décida de monter de toute pièce la Centrale de Renseignement Démoniaque (voir Liber Daemonis) afin de mettre à jour et de compléter les données du Grand Livre qui commençaient à dater.

Les enquêtes se poursuivaient depuis trente ans maintenant et la CRD commence à être très bien renseignée.



Docteur Baal et Mister Berith



Pour tout le monde, Baalberith est quelqu'un de fort pratique. C'est un des rares Princes qui n'aient aucune autre ambition que d'accomplir leur travail et personne ne songe à le remplacer parce que - tout simplement - il est le plus compétent dans son domaine. Certes, ce n'est pas un collègue franchement agréable (personne ne peut se vanter de l'avoir vu sourire) mais, sans lui, les forces démoniaques seraient dans la panade, ce dont tout le monde a bien conscience. Durant les cours, il ne dit presque rien, pendant son temps libre il ne fréquente pas les lieux de détente infernaux et, s'il n'y avait chaque jour des preuves de l'importance de son œuvre, on pourrait presque oublier qu'il existe.

Ce qui serait une grossière erreur, parce que Baalberith, grâce à l'indifférence générale, est devenu très puissant. Il n'est pas une info, pas un calcul réalisé dans ses services dont il n'ait personnellement connaissance. Au sein des Enfers comme sur Terre, il reste en contact permanent avec tous ses serviteurs (grâce aux pouvoirs liés aux grades 1 et 3) et fait office de centre nerveux pour toute l'administration du Mal. En gros et pour résumer, sans avoir l'omniscience de Yves, Baalberith sait tout de ce que l'on peut savoir sur les forces démoniaques, depuis le nom des Démons incarnés à Paris entre 83 et 85 jusqu'aux limitations attribuées dans le courant du mois passé.

Il est aussi le seul à savoir que sa CRD fonctionne parfaitement bien et que tous les renseignements, classés par ses soins, sont retrouvables en quelques secondes. Il a mis sur pied un système de ralentissements administratifs et des bugs internes pour que personne - surtout pas Andromalius - ne se rende compte qu'il est si bien informé sur tout.

D'accusés disent qu'il se montre toujours neutre quand il descend sur Terre parce que, quand ses serviteurs en danger l'invoquent, il se contente de les téléporter dans un endroit sûr. Mais c'est ignoré certains petits actes, passés complètement inaperçus en leurs temps et qui causent des ravages des siècles plus tard. Même s'il agit de manière apparemment très orthodoxe, ses actions ont parfois des conséquences désastreuses sur l'humanité. Un peu comme l'opération Babel en son temps, si vous préférez...



I'm going deeper underground



Ça y est ? Vous commencez à cerner ? Le premier qui dit Daemonis Malificum a gagné !

Hein, quoi ? Mais si voyons : ces Démons sans foi ni loi, sans morale ni respect pour Lucifer, impitoyables et si dangereux pour la santé de l'Univers (retournez voir le Liber Daemonis si vous vous sentez perdus). Comment croyez-vous que ces gens puissent contrôler la moitié des services d'Andromalius sans avoir de sérieux appuis au sein même de l'administration ?

Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : Baalberith ne fait pas partie du Daemonis Malificum. Seulement, certains soirs, il oublie de fermer derrière lui la porte de ses bureaux, comme par hasard. Ou bien il laisse maladroitement tomber un dossier compromettant dans le broyeur. Ce genre de petits trucs. En fait la plupart des Malificum eux-mêmes ignorent la part que joue le Prince - Démon dans ces 'coups de pots' providentiels, quelques-uns seulement commencent à avoir de vagues soupçons.

Cette situation aurait fait bondir tout le Conseil si quelqu'un était au courant. Mais très peu de monde se souvient des Démons anarchistes (à part peut-être Andromalius et Lucifer). Et de toute façon, personne ne serait prêt à imaginer que le brave Baalberith, le plus dévoué de tous les Princes, serait capable de trahir. Même avec des preuves indiscutables, on continuera probablement à douter de sa culpabilité. Parce que - et c'est le plus terrible - Baalberith n'a aucun mobile valable pour agir comme il le fait : qui accepterait de jouer le rôle du ver qui ronge son propre système de l'intérieur ? Un fou ? Un saint ? Autre chose ?

Baalberith

Prince-Démon des Messagers

Comme vous vous en doutez, la réponse est un peu plus compliquée que cela... Si vous pouvez jurer que vos joueurs ne sont pas en train de lire par-dessus votre épaule, je vais maintenant vous en toucher un mot.



The truth is right here



Une fois n'est pas coutume, c'est Kobal qui avait raison : le Prince - Démon des communications était déjà en Enfer depuis quelques millénaires quand les Anges ont chuté. Il fut le premier arrivé sur place, bien avant que Samael ne pense même à se révolter.

Kiel a été créé comme tous les autres Anges et a eu sa part de bonheur parfait dans les champs infinis du Paradis. C'était un proche d'Yves et de Kronos, un type un peu intello et assez curieux, aimant bien se papouiller le cortex avec des problèmes théologiques de haute volée (Dieu est-il esprit ou matière ? Combien de temps doit-on cuire un œuf à la coque ? etc.). Un beau jour, le Conseil vota pour l'évangélisation des dinosaures et avec l'aide d'Andromalius, Dominique commença à bosser sur le dossier 'Denver'. Kiel fut envoyé par Yves et Kronos pour modérer un peu les frangins dans leur ardeur. Le travail en équipe se passa correctement, jusqu'au jour où l'Ange intello se rendit compte que le projet partait grave en couille. Quand se développa le projet de crucifixion, il essaya à tous prix d'arrêter les frais avant qu'il ne soit trop tard. Peine perdue, les deux frangins se persuadèrent que Kiel cherchait à leur mettre des bâtons dans les roues parce qu'ils étaient sur le point de réaliser un coup de maîtres.

Le ton monta, le brave Ange ne pouvant pas croire que les deux gusses fussent aussi bornés et stupides. Domi lui colla une pêche. Au lieu de tendre l'autre joue, Kiel lui décocha un coup de boule et Andromalius arriva par derrière pour le "raisonner". Le pugilat s'envenima tant et si bien que finalement l'Ange - qui n'était pas une brute en kick-boxing - finit par succomber sous les coups de ses deux adversaires. Et pouf, il glissa de plusieurs Marches.

Les deux larrons, pas plus troublés que ça par sa disparition, retournèrent peaufiner leur crucifixion, avec les conséquences que l'on sait. Quant aux Anges qui avaient connu Kiel, personne ne fut capable de le retrouver. C'était la première fois que quelqu'un se faisait tuer au Paradis et on ne connaissait pas encore bien le fonctionnement des sauts de Marche (c'est d'ailleurs à peine si les Marches étaient étudiées). On conclut qu'il se cachait quelque part, ce qui était son droit le plus strict.

Kiel tomba, tomba et s'écrasa... en Enfer, sans doute par hasard. En débarquant sur la dernière Marche, un lieu morne et désert, il perdit sa nature angélique. D'un seul coup lui furent ôtés sa bonté, sa beauté, son respect pour Dieu et toutes les autres disciplines que l'on enseigne dans les écoles paradisiaques. C'est le même phénomène que subiront les Anges qui suivront Samael bien après, mais la raison pour laquelle il a fonctionné pour Kiel n'est pas très claire. De deux choses l'une : soit la perte des qualités angéliques est liée à une fonction particulière de cette dernière marche ; soit Dieu avait prévu la révolte de Lucifer et préparé dès la Création un lieu où lui et les siens pourraient s'épanouir.

Toujours est-il que Kiel devint une sorte de Démon. Il changea de nom, juste pour le fun (il n'en avait pas vraiment

besoin, étant irrémédiablement seul) et s'auto-baptisa Baalberith. Il organisa sa vie en Enfer comme il le pu et passa ses longues journées à haïr l'Éternel, ses créatures et sa Création. Il n'attendait qu'une chose : une occasion de se venger de l'injustice dont il avait été victime.

Il attendit longtemps. Suffisamment longtemps pour perdre toute mesure.



Jusqu'ici tout va bien



Quand Samael et ses troupes arrivèrent sur la Marche, Baalberith n'y croyait plus. Il reconnut parmi les Anges déchus son ancien ami Kronos et surtout son ancien adversaire Andromalius. A l'inverse, personne ne reconnut Kiel, persuadé qu'il avait disparu depuis des éons et croyant que le Démon à lunettes avait chuté avec eux.

La vie s'organisa en Enfer, on commença à bâtir la Cité de Dis. Baalberith, qui avait tout son temps pour accomplir sa vengeance, décida de devenir indispensable à tous, la première chose étant d'obtenir la confiance d'Andromalius. Il aida son ennemi et Kronos à construire le système démoniaque, s'arrangeant pour en être la pièce la plus importante dans la pratique mais pas dans les apparences. Quand il avait la chance de pouvoir descendre sur Terre, il en profitait pour pourrir la vie des hommes l'air de rien, sabotant très discrètement le terrain du Grand Jeu, comme il se doit.

Quelques siècles après la Chute, il découvrit qu'il n'était pas le seul à nourrir une haine si profonde à l'encontre de Dieu, de Satan, des Princes, de la discipline et des moules mayonnaises. Il y avait les Daemonic Malificum, des Démons aussi jetés que lui qui venaient d'être placés sous la tutelle d'Andromalius. Ne voulant pas se compromettre avec eux (il avait déjà une bonne place dans la hiérarchie), il se contenta de leur filer quelques coups de mains discrets mais essentiels à leur développement. Il gardait le contact, pensant pouvoir se servir d'eux un jour ou l'autre.

Puis il devint Prince. Puis le temps passa. Un jour, Kronos vint le voir chez lui et il réalisa enfin que Baalberith n'était autre que Kiel. Celui-ci lui expliqua le pourquoi du comment et lui fit comprendre qu'il valait mieux qu'Andromalius continue à ignorer sa vraie nature... il risquerait de perdre son poste à cause d'une brouille. L'idée que l'adjoint d'Andy soit son pire ennemi fait encore beaucoup rire le Prince de l'Éternité.

Depuis, Baalberith attend le bon moment pour se déclarer et faire payer à tout le monde l'injustice dont il a été victime. Avec les vacances sur Terre de Lucifer et de Dieu, il a peut-être trouvé le bon filon. En tout cas, quelle que soit l'action dans laquelle il se lancera, il se débrouillera pour y mouiller Andy et Domi jusqu'au cou.

**'Faites les mâles et faites bien mal'
(remix d'Andrealphus)**



Ce que Baalberith pense de...



Les êtres humains : presque aucun intérêt. Sur l'échiquier du Grand Jeu, ils ne sont que des pions, et encore.

Les animaux : aucun intérêt. Caym devrait frapper un grand coup pour clarifier la situation.

La violence : peut être utile pour venir à bout d'un dysfonctionnement de manière rapide et efficace.

La politique : le respect des formes est essentiel à la bonne marche du système démoniaque.

L'ordre et la discipline : c'est mon métier. C'est en faisant régner l'ordre que l'on peut espérer instaurer une vraie discipline maléfique.

Les Princes - Démon : chacun d'eux s'occupe de la tâche la plus proche des ses affinités. C'est ce qui fait l'efficacité de notre organisation, malgré la présence dans nos rangs de personnalités un peu 'fortes'.

Les serviteurs : je leur accorde toute ma confiance et, en échange, ils réalisent une partie du travail dans le respect de mes principes.

Le Bureau : l'administration maléfique toute entière est mon bureau.

Les vacances de Satan : sa présence en Enfer n'est pas vitale à la bonne marche de son entreprise. Il peut parfaitement assumer son rôle de grand superviseur depuis la Terre.

Le Bien : les forces du Bien croient avoir le privilège de la rigueur et ils se trompent. L'ordre est profondément maléfique, il a presque toujours pour fruit l'injustice, la répression et l'intolérance.

Le Grand Jeu : c'est une guerre que nous gagnerons... à condition que cela soit bien ce que veut Lucifer.

L'Islam : le schisme de l'Islam a désorganisé la machine angélique. Il a aussi diversifié nos ennemis.

La troisième force : si nous ne pouvons détruire cet obstacle mineur de manière définitive, autant ne pas lui prêter plus d'attention qu'il n'en mérite.



Relations avec les autres Princes



Abalam : efficace dans son domaine.

Andrealphus : efficace dans son domaine.

Andromalius : droit et ordonné, il sait reconnaître les gens de qualité. Il trie sans se tromper le bon grain de l'ivraie.

Asmodée : efficace dans son domaine.

Baal : efficace dans son domaine.

Beleth : efficace dans son domaine.

Belial : efficace dans son domaine.

Bifrons : efficace dans son domaine.

Caym : efficace dans son domaine.

Crocell : efficace dans son domaine.

Furfur : efficace dans son domaine.

Gaziel : efficace dans son domaine.

Haagenti : efficace dans son domaine.

Kobal : efficace dans son domaine.

Kronos : je lui suis reconnaissant pour l'ensemble de son travail. C'est un Prince exceptionnellement intelligent qui sait voir ce que les autres ne peuvent même pas imaginer.

Malphas : efficace dans son domaine.

Malthus : efficace dans son domaine.

Mammon : efficace dans son domaine.

Morax : efficace dans son domaine.

Nog : efficace dans son domaine.

Nybbas : son contrôle de la plupart des médias est très utile à mes services, tant pour diffuser des messages à caractère informatif que pour engranger des données virales au fonctionnement de notre administration.

Ouikka : efficace dans son domaine.

Samigina : efficace dans son domaine.

Scox : efficace dans son domaine.

Shaytan : efficace dans son domaine.

Uphir : efficace dans son domaine.

Valefor : efficace dans son domaine.

Vapula : j'apprécie les ordinateurs, les calculatrices et les réseaux de communication. Ses inventions facilitent beaucoup mon travail.

Vephar : efficace dans son domaine.

Baalberith

Prince-Démon des Mensonges

Le petit matin avait le goût prononcé d'une cigarette mal éteinte

Andrew était bien. Pendant toute la nuit, il avait empoché peu à peu le joli pactole qui s'amoncelait devant lui. Plus de 21.000 dollars, étalés sur la table devant sa personne en petites piles de jetons de 20, 50 et 100, faisaient sa fierté d'aujourd'hui.

Il faut dire qu'il était tombé sur le pigeon idéal. Un jeune touriste européen avec sa poule qui s'était fait introduire par un des membres du cercle. Il était arrivé comme tous les autres en roulant des mécaniques avec sa pile de dollars. On lui avait laissé gagner au début pour qu'il morde à l'hameçon. Et ça avait pris mieux qu'Andrew aurait jamais osé espérer. Lui qui fréquentait le cercle depuis des années n'avait jamais vu ça. Après avoir perdu 5.000 dollars, le petit aurait dû arrêter. Au contraire, il avait monté les enchères. Andrew, qui, au début, sentait le poisson crevé, avait vite été rassuré par Vassili qui se portait garant pour toutes les sommes perdues par le jeune homme. Si les Russes se portaient garants, c'est que le mec avait du cash flow.

Plus la nuit avançait, plus l'homme, qui se nommait François, perdait gros. Sa princesse, une belle petite répondant au doux nom de Petra, avait bien tenté de l'arrêter mais sans succès. Tout le monde à la table s'était gavé comme des porcins et Andrew en particulier. Il se demandait comment il allait combiner pour que l'administration pour laquelle il travaillait, qui avait fâcheuse tendance à se montrer très paranoïaque, ne s'aperçoive pas d'une soudaine rentrée d'argent. Il avait tout de même déjà empoché plus de 8 fois son salaire mensuel en une nuit.

Le mec venait de distribuer les cartes et la chance était vraiment du côté d'Andrew... deux dames, deux huit et un valet. A sa surprise, le gamin avait fait monter les enchères en misant 6.000 dollars, la limite haute autorisée pour une mise par les Russes. Andrew suivit. Tous les autres s'étaient couchés. Il vit la surprise se peindre sur le visage du jeune homme. "Quel nul", pensa-t-il, si au moins il savait cacher ses émotions. Andrew demanda une carte et il vit la désillusion se peindre sur le visage de son adversaire alors que celui-ci retournait la sienne. Il regarda la sienne, Bingo, une dame. Il avait un Full.

C'est alors que ça se produisit. Andrew s'en souvient encore aujourd'hui plusieurs mois après les faits.

Tout d'abord, il vit ce petit sourire sur le visage du Français. Ce petit sourire qui apparaissait à chaque fois que celui-ci avait tenté de bluffer durant la nuit.

Ensuite, l'homme demanda une petite pause et appela Vassili.

"Bon, voilà. Je sens que j'ai la chance de mon côté. Là. Je voudrais qu'on annule le plafond de mise.

- Non, pas question. C'est la règle, répondit le Russe avec un accent à trancher au couteau.

- Tu ne peux pas me dire ça après ce que mon père a fait pour TOI !!!

- Attends François, tu ne trouves pas que tu as assez perdu aujourd'hui. Tu te rembourseras un peu sur ce coup-là, tu prends ta gonzesse qu'elle te taille une pipe pour te remonter la morale (c'est exprès ou c'est "le moral") et tu te fais une bonne nuit de sommeil et demain ça ira mieux, non ?

- Putain de merde, dit le Français hors de lui, tu n'as pas à me dire ce que je dois faire. Annule ce plafond.

- Tout d'abord, il faut qu'Andrew soit d'accord..."

Le Français se retourna vers Andrew.

"Écoute, l'Amerloque de merde. Je te parie les 20.000 que tu as sur la table et je rajoute 80.000 pour faire un chiffre rond sur ce seul coup alors tu flippes..."

Andrew allait refuser lorsque l'image de son fils, sa seule raison de vivre depuis la mort de sa femme et de sa fille dans un accident de voiture, s'interposa devant ses yeux. Comme d'habitude après cette image, revenait le rêve qu'il caressait depuis trop longtemps : Stanford. Et la somme qu'on lui proposait permettait de payer la première année des études de son gamin... et il avait un full et l'autre tout au plus deux paires... De toute manière, Andrew connaissait les probabilités pour que son adversaire ait mieux que lui : 0,025%

Il sourit intérieurement... c'était la chance de sa vie et il ne fallait surtout pas la manquer.

"OK, j'accepte pour te montrer qu'un Amerloque de merde ne se dégonfle pas et qu'il n'a pas peur des pigeons" dit-il pour faire croire qu'il avait mordu à l'hameçon de la provocation.

"Attends, Andrew, c'est une grosse somme, je ne pense pas que tu aies vraiment les moyens.

- T'inquiète Vassili, c'est mon souci."

Vassili apporta les jetons pour symboliser la mise...

Le Français poussa la mise devant lui avec défi. Andrew hésita, pris d'un dernier soupçon de rigueur professionnel.

"Alors on se dégonfle tout à coup face à l'événement ?

- Pauvre connard et fils à papa, tu vas aller chialer dans les jupes de ta pute, dit Andrew en poussant les jetons devant lui. Il étala son superbe Full.

Lorsqu'il releva les yeux, il comprit.

Le visage de l'homme n'exprimait plus aucun sentiment mais ses yeux brillaient désormais d'une rare intelligence. Ce n'était plus le gamin de riche complètement hystérique avec qui il avait joué perdant toute la nuit. Non, c'était désormais une machine à calculer qui avait analysé son comportement pendant toute la partie pour ne frapper qu'une seule fois, un coup fatal, telle une mante religieuse achevant son mâle. Il écouta passivement la litanie de l'homme en en connaissant déjà la fin.

"Un roi, deux rois, trois rois, quatre rois et un 5. Mon Carré bat votre Full, Mr Andrew."

Un voile noir passa devant les yeux d'Andrew, ses trépas lui firent mal et sa gorge se noua. Il venait de perdre 80.000 dollars. Ce n'est que quelques secondes plus tard qu'il comprit que le Français s'adressait à lui.

"Mr Andrew, mon argent.

- Je ne l'ai pas, répondit Andrew encore à moitié sous le choc.

- Je comprends très bien que vous n'avez pas cette somme sur vous mais les banques ouvrent d'ici deux heures et je suis sûr qu'un homme de Vassili se fera un plaisir de vous accompagner..."

- Je n'ai pas cet argent du tout. J'ai 11.000 dollars sur un livret d'épargne en prévision des études de mon fils et, en plus, je peux vous rendre une partie de la somme tous les mois... disons 1000 dollars pour pouvoir garder de quoi manger."

Il se rendit compte du ridicule de sa phrase.

"Tu as parié sans avoir d'argent, Andrew ? Tu sais pourtant ce que ça implique", lui dit Vassili.

En effet, il le savait. Cela signifiait qu'il mourrait en souffrant. On lui couperait les couilles puis on le laisserait se vider de son sang avant de l'accrocher à un mât de la baie afin de montrer l'exemple. Le pire cependant, c'est que son unique famille, son fils, subirait le même sort. On l'avait prévenu et Andrew faisait toujours attention de ne pas se laisser embarquer dans des paris fantaisistes et, là, devant le gain escompté, toutes ses barrières avaient cédé.

Avarice...

Il regarda Vassili implorant.

"Tu ne peux pas me faire ça, on se connaît depuis combien de temps maintenant ? Quinze ans ? Tu as joué avec John lorsqu'il était gamin, tu le faisais sauter sur tes genoux..."

- Oui et j'ai aussi baisé ta femme une semaine après ton mariage. Désolé, elle avait beau être une boniche, elle était super bonne. Si je fais une exception, pauvre con, c'est moi qui me retrouverais demain accroché par les couilles en haut d'un mât."

Le choc fut un peu rude à écaïsser. Andrew regarda autour de lui. Les derniers clients s'étaient comme évaporés. Il vit la femme, qui accompagnait le Français, s'approcher. Elle aussi avait changé. Ce n'était plus la lycéenne qui avait grandi trop vite et se faisait sauter par le fils d'un riche en attendant qu'il la jette. Au contraire, elle le dominait de sa mine hautaine et de l'aura charismatique émanant de ses yeux.

"J'ai une solution à vous proposer, Mr Benson. Si nos renseignements sont exacts, vous êtes l'administrateur réseau numéro B249852 du projet Echelon... Andrew et vous venez de vous faire retourner..."

BELETH

Prince-Démon des Cauchemars

“Le cauchemar est l'épreuve nécessaire du rêve, sa première incarnation.”

Yvon Rivard

Beleth est malheureux. Très malheureux. Il est en effet à la fois un des créatures les plus puissantes qui participent au Grand Jeu, un de ceux qui le comprend le mieux et un être solitaire, en proie au doute et aux remords. Car Beleth est toujours, au fond de lui, un Ange. Il sait que, jusque dans sa rébellion, il accomplit la Volonté de Dieu. Et cela au prix de sacrifices vraiment monstrueux, à commencer par son amour pour Blandine.

Au début, Beleth avait décidé, stoïquement, d'accepter tous les éléments de la vie, qu'ils soient agréables ou non. Il partait du principe que, puisque la souffrance existait, il se devait de la connaître, elle aussi. Seulement, au fur et à mesure des traumatismes de sa vie d'Ange et de Démon, il a fini par l'embrasser dans une grande explosion masochiste : puisque le bonheur lui est interdit à cause des choix qu'il a faits, il ne connaîtra que la douleur...

Le pire, c'est qu'il a conscience qu'il n'a jamais eu vraiment le choix.

Alors, vous comprendrez aisément que Beleth méprise ses pairs : lui connaît les vrais enjeux et joue à un tout autre niveau, en ayant perdu dans l'affaire tout ce à quoi il tenait. Alors, tant qu'à faire, s'il faut souffrir, autant souffrir avec panache et jusqu'au bout, non ?



La Chute



Tout le monde se souvient encore du beau jour où Yves inventa le Mal à la suite de "honteuses festivités" en l'honneur de la Création. Et bien, à cette époque, Rennel, qui ne s'appelait pas encore Beleth, se sentait déjà différent des autres et il faut dire qu'il s'ennuyait sacrément, n'ayant jamais eu un goût prononcé pour les Alléluias en canon et en contre-ut... Ce soir-là, donc, Rennel participa néanmoins à la fête, mais dans une optique toute différente des autres : déjà, emporté par une nette tendance à la mélancolie la plus crasse, il buvait pour oublier. Oublier que le Paradis était si chiant. Oublier la médiocrité des Anges. Oublier que lui-même se sentait totalement inutile.

Et il avait l'alcool triste.

Toujours est-il que, au bout de quelques heures d'une beuverie ignoble, pendant qu'Yves était en train de former dans sa tête à lui tout seul un concept qui changerait radicalement la face de l'Univers et foutrait un beau boxon, Rennel sortit dans la Cité Éternelle, l'estomac noué et la tête dans les vapes. S'il avait marché à cet instant, on aurait pu dire qu'il titubait mais, comme il flottait, à la manière des Anges, dans l'éther, bourré comme une cantine, on doit plutôt décrire les vastes mouvements plus ou moins majestueux qu'il effectuait en disant qu'il voletait au petit bonheur la chance, se heurtant parfois aux tours d'albâtre du Paradis.

C'est dans cet état qu'il finit par atterrir, ou plutôt se vautrer, sur un promontoire rocheux au-dessus des nuages qui allait faire plus tard sa renommée, notamment auprès d'une certaine Blandine. Saoul comme un imprimeur, il se mit, enfin, à tituber sur ledit

promontoire, tant et si bien que, perdant connaissance, il finit par se casser la gueule, à une vitesse vertigineuse, direction le plancher des vaches, ou plutôt les Champs Célestes, loin en bas dessous (non, ne vous penchez pas par-dessus la rambarde, s'il vous plaît).

"Sprotech", fait le bruit de son corps qui s'écrase comme une merde quelques kilomètres plus bas. Le choc réveille Rennel qui se remet immédiatement sur ses pieds, se demandant ce qu'il fait là. Il n'a pas mal, c'est un Ange, mais, par contre, un petit détail le fait tiquer : et pourquoi est-ce que je suis transparent ? se dit-il avant d'ajouter mentalement : tiens, je passe à travers le soi. Et oui, tout résistant qu'il soit, la chute l'a quand même réduit en miettes et il meurt : il rate une Marche et chute...

Moralité : boire ou conduire, il faut choisir.

Décrire ce qu'il ressent à cet instant n'est pas facile, mais, comme nous sommes bons avec vous, nous allons le faire quand même : c'est une impression étrange, celle de tomber extrêmement lentement à travers la substance même de l'Univers, à une vitesse infinie... La sensation est inédite pour le pauvre Rennel, qui découvre pour la première fois ce qu'est la souffrance, à mesure que son corps se déchire contre les barrières de la réalité tout en ressentant une certaine ivresse. Combien de temps cela dure-t-il, il ne peut en juger : à un instant, il croit ne chuter que depuis quelques minutes, à un autre il a l'impression que cela fait des siècles. Le futur Prince des cauchemars ressent une profonde ambivalence de sentiment : il est terrifié mais, en même temps, terriblement excité par tout ce qu'il découvre à la vitesse de la lumière et d'un escargot à la fois.

Et, contre toute attente, après tout il aurait pu chuter pour l'éternité ou se vautrer sur une Marche Vide de chez Vide(c), il finit par s'écraser dans un endroit réel. Sacrement réel, même...

Il vient de découvrir la Marche des Rêves et des Cauchemars. A cette époque, celle-ci est encore un grand flou artistique. Elle n'est peuplée que des rares rêves des animaux. Les bipèdes, qui se feront connaître sous le nom d'humanité et à la rubrique "catastrophe naturelle" de toute encyclopédie un tant soit peu sérieuse, sont loin d'être très développés, alors on ne vous parle même pas de leurs rêves. Néanmoins, Rennel est ravi de découvrir ce nouveau monde où chaque pensée, toute fugitive qu'elle soit, peut donner naissance à une réalité, loin par-delà les lignes de fuite de la matière, à la frontière de l'imagination. Il erre dans ces contrées qu'il est seul à connaître, émerveillé et, tout à coup, il tombe en plein dans les Rêves de Dieu.

C'est un choc. Essayez de vous mettre à sa place : imaginez si vous vous retrouviez pour ne serait-ce qu'une seconde à penser à travers l'esprit du Créateur de l'Univers. A travers l'esprit de l'Univers lui-même en fait. Si vous assistiez en une seconde à la naissance et à la mort de réalités entières, tandis que votre âme se dissout dans une sensation de puissance absolue et que la nature du Monde vous est révélée en une pulsion cardiaque... Et Rennel s'immerge dans cet océan de possibles et, le premier, il comprend la nature de l'Univers : les mondes possibles (monades ou

BELETH

Prince-Démon des la Cauchemars

paradigmes pour les instruits), les règles du jeu cosmique, les méta-règles qui se cachent derrière toute réalité, la nature de Dieu même. Vous me direz, hé, non, même pas vrai : Yves, il connaît déjà tout ça. Ce à quoi je vous répondrai que vous avez touché le nœud du problème. Effectivement, Yves connaît tout cela.

Rennel, quant à lui, le comprend...

Son âme est écartelée, plongée à la fois dans une souffrance inconcevable et un plaisir parfaitement inimaginable. De quoi devenir dingue. Heureusement, Dieu, qui est aussi infiniment bon, ne l'oublions pas, se rend vite compte qu'il a une araignée dans le plafond et sauve le pauvre Rennel de la folie par les pouvoirs qui lui sont conférés - il est Dieu après tout - en effaçant le trop plein et en le faisant remonter au Paradis illico. Le seul petit problème c'est que Dieu a toujours eu des difficultés avec le maniement de sa grande gomme cosmique : avec lui, c'est toujours trop ou pas assez. En l'occurrence, dans ce cas-là, ce n'est pas assez, et le pauvre Rennel est bon pour une psychothérapie à vie. Sauf que ça n'existe pas encore et qu'il doit donc se débrouiller tout seul. Ce que, au bout du compte, il fait plutôt bien. Bien sûr, sa vision du monde est changée à jamais et sa personnalité même en est altérée, mais ça aurait pu être pire. Croyez-nous sur parole.



Back in Paradise



De retour au Paradis, Rennel est sacrément désorienté et il erre un bon paquet de temps sans trop savoir si ce qui lui est arrivé est réel ou pas. Puis, il est convoqué par Dieu qui lui annonce qu'il a décidé de le nommer Ange de puissance et que sa mission sera de veiller sur Ses Propres Rêves. Ouah là, se dit Rennel, pas question que je retourne là-dedans - le grand chaos primordial, la Volonté indivise, le monde des choses en-soi, ou quelle que soit l'appellation que vous voulez lui donner, c'est un peu too much... Dieu le rassure en lui promettant que l'expérience sera différente : d'abord, il ne s'agit plus de s'immerger en plein cœur des Rêves du Créateur mais de les observer. En plus, cette fois, Dieu le dote des armes nécessaires pour contrôler ce petit monde et s'y plonger sans risque. Enfin, sans risque, c'est beaucoup dire : pour reprendre la métaphore aquatique, disons que ce n'est pas plus risqué qu'une plongée en apnée à l'extrême limite de ses capacités. Rennel accepte.

Pendant des siècles donc, il veille sur le sommeil de Dieu, et devient même un de ses plus proches et efficaces serviteurs. Néanmoins, passé l'excitation des premiers siècles, le pauvre Ange de puissance est loin de ressentir une profonde béatitude. Par rapport à l'expérience unique qu'il a vécue, son travail lui semble un peu terne et il recommence à broyer du noir. Alors, il commence à jouer. Pour passer le temps, il crée de toutes pièces les premiers univers de poche.

Au début, ce sont plutôt des exercices de style qu'autre chose : il tente de reconstituer certains des mondes qu'il a découverts lors de sa chute, tirant leur matière à la substance même du Rêve, la tordant et la sculptant pour se ranger à sa volonté. Quelque part, cela lui donne un sentiment de puissance qui lui met un peu de baume au cœur : demiurge de ses propres univers, il se sent plus complet... Puis, son œuvre atteint une dimension presque artistique, où il forme des univers, arrachant au chaos de l'onirique l'essence des

sentiments qu'il ressent : des mondes de joie, de paix, de puissance mais surtout de frustration, de tristesse, de regret, de douleur...

Il découvre aussi peu à peu les étranges lois physiques de la Marche des Rêves et des Cauchemars, notamment sa capacité à dériver entre les Marches Intermédiaires tout en restant à la même distance du Paradis, son aptitude à baver sur d'autres Marches au petit bonheur la chance et la puissance des dieux qui y naissent. En effet, sur Terre, l'homme a bien évolué et il commence à se forger des divinités qui, toutes primitives qu'elles soient, acquièrent bel et bien une réelle puissance dans la MRC.

Puis, vient le Schisme. Et Rennel écoute parler Samael au Conseil. Pour lui, c'est un petit peu neuf cette histoire ; les humains, il ne s'y est jamais vraiment intéressé que quand leurs dieux venaient lui briser les burnes dans ses univers personnels. Mais l'Archange de la Lumière est si séduisant, il parle si bien, semblant être animé par un feu Divin, la flamme de la vérité. Visionnaire. Néanmoins, Rennel hésite, Dieu n'a pas l'air d'accord et il ne peut pas se tromper quand même...

C'est à peu près à ce moment que son regard croise celui de Blandine et que son cœur se met à battre la chamade. Son corps entier lui paraît chargé d'électricité et un frisson remonte le long de son épine dorsale. Ses entrailles se nouent, il a chaud, ses mains sont moites et ses PP sont pompés dans son système énergétique à un rythme qui n'est pas loin de rappeler celui de la jungle.

Il est amoureux.

Et visiblement, c'est réciproque. Il la raccompagne chez elle et ils passent la nuit à discuter ainsi que la journée suivante et la nuit d'après encore. Ils s'ouvrent l'un à l'autre, se livrant totalement, mettant leurs cœurs à nu. C'est beau. Puis, Rennel parle à Blandine des Rêves de Dieu et lui propose de l'y accompagner. Elle accepte. Ils se rendent donc sur le promontoire dont nous parlions bien plus haut et Rennel prend Blandine dans ses bras. Au contact de sa peau contre la sienne, avec l'odeur de ses cheveux qui flotte dans l'air et la douce bulle de chaleur qui s'installe entre eux, il a l'impression que son cœur va exploser. Néanmoins, il se concentre et ouvre pour eux deux la porte de la Marche des Rêves et des Cauchemars.

Seulement, Dieu, ce soir, ne dort pas. Il a des problèmes à régler avec la future rébellion de Samael après tout. Alors, Blandine propose à Rennel de se rendre dans les Rêves des hommes, qui foutent tellement le bordel au Conseil. Elle lui ouvre leurs cœurs et ils s'aperçoivent ensemble de la richesse de leurs Rêves. Pour l'instant, Rennel avait à s'affronter à la substance onirique même et c'était loin d'être du gâteau, alors qu'il vient de découvrir une matière aisément malléable et pleine de possibilités. Il essaie de fabriquer un univers de poche, du genre paradis terrestre pour voir, main dans la main avec Blandine. Et c'est d'une facilité déconcertante... Echauffés, les deux Anges se rendent dans l'Univers que Rennel a consacré à la paix et font des projets d'avenir. Mais, d'abord, concluent-ils, il faut prévenir Dieu et Yves.

Seulement, leurs deux supérieurs n'en ont rien à battre, ayant autre chose à faire : préparer le Grand Jeu. Alors, Blandine et Rennel décident d'explorer seuls les Rêves des Hommes. De toutes façons, le futur Prince n'a que cela à faire puisque Dieu ne dort plus. Cela dure quelques temps et, une nuit, les deux Anges pénètrent le rêve d'une humaine. Un rêve érotique avec Samael himself en guest star... Blandine est outrée, visiblement, l'Ange de lumière a désobéi à Dieu et n'en a fait qu'à sa tête, elle déconnecte

BELETH

Prince-Démon des la Cauchemars

et va donc directement dans le bureau d'Yves qui l'attendait déjà, un sourire sur le visage. Rennel, lui, est bien emmerdé. Il voudrait bien connaître les raisons de la trahison de Samael.

Alors, il fait ce qu'il s'était promis de ne jamais faire : il va le voir l'air de rien. Il fait chaud, hein ? Ça sent l'orage. Pour sûr... Et hop, sommeil en plein dans ta face. Il a beau être ce qu'il est, Samael est surpris et Rennel est carrément expert en la matière : il s'écroule, endormi... Et Rennel espionne ses Rêves. Il contemple tout ce qu'il a fait et il voit qu'il l'a fait en y croyant. Avec le sentiment de bien faire. Certes, il a été aveuglé par le désir, mais il a une vision, une pureté, un idéal de liberté qui séduit Rennel. Celui-ci efface donc le souvenir de son intrusion et de la conversation précédente et s'apprête à quitter la MRC.

Sauf que non.

Il se retrouve en face de Dieu. Et il lui avoue ce qu'il vient de faire et qu'il croit que la voie de Samael est juste. Et Dieu lui répond que ce n'est pas Sa Voie. " Qui suis-je pour Te juger, Seigneur ? " demande humblement l'Ange. Alors, Dieu lui explique le Grand Jeu, lui dit qu'il est nécessaire, qu'il participe de Son Plan et que la rébellion de Samael était inévitable. Et que Rennel doit le suivre, plus loin à travers les Marches Intermédiaires que nul n'a été, parce qu'il est important dans Son plan, qu'il doit être celui qui représentera les Cauchemars des hommes.

Et qui se battra pour leurs Rêves ?

Dieu refuse de répondre mais lui dit que, quand viendra la tentation, il devra être fort et résister. Par Amour pour Lui. Parce que sa voie est celle de la révolte... Rennel se réveille juste à temps pour le dernier Conseil du Paradis. Et la guerre éclate entre les Anges. Alors, il prend la main de Blandine et l'attire vers Samael. Leurs regards se croisent. Et Rennel comprend de quelle tentation parlait Dieu. C'est Blandine qui va régner sur les Rêves des hommes. Ce sera son ennemie. Un instant, il doute, il est prêt à sacrifier ses convictions sur l'autel de son amour. Mais, il le sait, il n'en a pas le droit. Alors, le cœur brisé, ressentant une souffrance pire que celle qui lui avait déchiré l'âme quand il avait chuté à travers les Marches, il s'enfuit...



La Chute II, le retour...



Puis, les Anges rebelles churent. Et ils sont torturés par la violence de leur déchéance, changeant pour ne devenir que des reflets de ce qu'ils étaient avant. Privés de la lumière Divine. Souffrant le martyr. Et Rennel dort. Pendant toute la chute, il est immergé dans la Marche des Rêves et des Cauchemars, au cœur du Rêve de Dieu. Il comprend d'ailleurs que c'est la dernière fois qu'il pourra y pénétrer, que sa mission implique que la porte du Cœur du Créateur lui soit fermée à jamais. Et c'est presque pire que d'avoir perdu Blandine.

Les Démon s'écrasent sur le sol de l'Enfer. Après avoir pansé leurs premières plaies, Samael convoque Rennel. Tu es Beleth dorénavant, lui dit-il, et ta mission commence aujourd'hui. Dieu m'a accordé sa puissance et, maintenant, je n'aurais de cesse que de lui prouver qu'il avait tort, que notre voie est la seule voie... La guerre est commencée et tu seras celui qui la portera dans les songes des Hommes. Mais, en attendant, tu dois aller à la rencontre de l'ennemi, pour que la guerre soit possible... Telle est Sa volonté. Telle est la Mienne.

Beleth se rend donc sur la MRC pour y rencontrer Blandine. Il déploie ses ailes noires comme la nuit et lui parle. Il lui explique qu'ils sont en guerre l'un contre l'autre. Il lui dit qu'il l'aime mais que leurs chemins doivent se séparer après avoir accompli une dernière tâche. Puis, ils effacent les souvenirs du passé et de la cause du Schisme de l'esprit de tous les Anges mineurs, au Paradis et en Enfer, ne laissant leur entière mémoire qu'à quelques-uns, choisis par leurs Maîtres respectifs. Ils se rendent ensuite dans le lieu que Beleth a baptisé Tristesse et y font l'amour, pour la première et la dernière fois. Quand ils se séparent, Blandine laisse la haine l'envahir.

Beleth voudrait bien faire pareil. Seulement, il ne peut pas...

Et il déprime carrément, allant jusqu'à refuser de s'incarner sur le plan terrestre. En plus, il va rôder quelque part du côté des Rêves de Samael et s'aperçoit que la Chute l'a profondément changé, que la pureté s'est obscurcie. Et il se retrouve en lui. Alors, il se noie dans ses émotions les plus noires et si, jusqu'à présent il acceptait les côtés les plus sombres de la vie comme une réalité, maintenant, il s'y plonge avec délectation, ne vivant plus que pour et par la souffrance. Puisqu'on veut la nier, pense-t-il, il sera celui qui forcera tous à se rappeler qu'elle est indissociable de l'existence. En attendant, puisqu'il ne semble bon à rien dans l'état dans lequel il est, il est mis aux ordres de Kronos, perdant son titre dans l'affaire.

Il ne le regagnera qu'en -6000 avant le fils à Papa, lors du cauchemar de Caïn. Après que celui-ci ait buté son frère Abel par jalousie, Dieu le chasse comme un malpropre du Paradis terrestre en lui promettant que, si on le tue, il faudra sept meurtres pour le venger, ce qui le rassure un peu quand même. Il est comme ça, Dieu. Beleth en rajoute une couche en lui faisant faire des cauchemars qui le rendent complètement dingue. Résultat, le pauvre Caïn se suicide et se retrouve en Enfer (et ne devient pas du tout un vampire, na !), ce qui la fout mal pour la vengeance puisqu'il s'est tue lui-même. C'est Kobal qui a la bonne idée de tuer Caïn sept fois par jour pour honorer la Volonté du Seigneur. Et Beleth passe Prince - Démon.

Il devient le plus fidèle serviteur de Satan, s'assurant non seulement de sa mission dans la MRC, mais aussi jusqu'en l'Enfer où il espionne certains Démons et Princes pour son Maître, usant sur eux de la bonne vieille technique qu'il a inventée contre celui-ci, il y a bien longtemps, au Paradis. Et il dort, ne se réveillant jamais, même pour assister aux délibérations de la Cour Démoniaque. A la limite, il y envoie un de ses serviteurs, communiquant en esprit avec lui, mais c'est même assez rare.



Back in Paradise II, le Retour



Au bout de quelques siècles, les descendants d'Adam et Ève, Seth en tête prennent d'assaut la MRC pour envahir leur Rêve d'Eden (Pour plus de détails, consultez Habeas Corpus). Dominique a beau y avoir fait mettre des sentinelles par Blandine, celles-ci se font éclater. Il faut dire que Beleth a décidé de leur filer un petit coup de main pour montrer à sa rivale qui commande : il a même fusionné leur Eden avec celui qu'il avait créé, des milliers d'années auparavant, quand il s'ennuyait au Paradis.

Les siècles qui suivent se suivent et se ressemblent justement. Bon, les hommes ont de plus en plus d'imagination et leurs dieux

BELETH

Prince-Démon des Cauchemars

viennent foutre le souk dans la Marche des Rêves et des Cauchemars mais rien de bien exaltant. Et, entre temps, Beleth s'est trouvé un nouveau jeu : il suffit d'attendre qu'un Ange au Paradis s'assoupisse (qu'il travaille pour Blandine ou qu'il se paie ce luxe) puis de lui bouffer le cerveau. C'est-à-dire prendre le contrôle de son esprit sur la MRC, ce qui permet de prendre celui de son corps au Paradis... Et oui, Beleth se sert des serviteurs de sa rivale préférée comme de mules, devenant ainsi le seul Prince (ou du moins le premier, puisque Valefor n'existe pas encore) à pouvoir encore fouler le sol du Paradis. Ce qui lui permet d'espionner les Archanges.

Bon, ça ne marche pas à tous les coups mais, en dépensant plein de PP en plus à la fois, c'est possible de placer la combo magique, j'ai nommé sommeil + cauchemar. Et le pire, c'est que ça marche, avec toutes les implications que ça peut avoir. Ce qui fait de Beleth une des personnes les plus au courant de ce qui se trame dans le Grand Jeu, presque à égalité avec Yves - Dieu laissant faire cela sans rien dire, à croire qu'il a un plan et, quelque part, ça fait peur...

Quoi qu'il en soit, la carrière de Beleth continue sans vraiment grand chose de marquant jusqu'à nos jours, bien qu'il soit un des pions les plus importants sur l'échiquier du Grand Jeu et que son humeur s'assombrit d'années en années. Ce qui lui rend un peu le sourire, c'est la création d'Univers de poche qui foutent grave le bordel comme, par exemple, son expérience "Gothic Horror" au début des années 90 : un monde terrifiant copié sur la France des années 20 et bourré de monstruosité qui a bien failli péter à la gueule de son créateur avec la tentative de prise de pouvoir d'Horner, un mort-vivant plus intelligent et puissant que les autres. Heureusement, tout est revenu dans l'ordre. Enfin presque.

Blandine va hurler au Paradis, demandant à Dieu d'interdire ces nouveaux terrains de jeu mais le Seigneur, ineffable, refuse. Le Prince des cauchemars s'y remet de plus belle, travaillant depuis 1991 sur un univers cyberpunk. Il aurait d'ailleurs déclaré à ce sujet : même s'il me faut dix ans, et bien je vous garantis qu'il va y avoir du sport. En attendant, le Prince s'est trouvé un nouveau jeu en observant certains de ses serviteurs qui participent à d'amusants concours consistant à faire mourir un humain de frayeur pendant ses cauchemars. Le Prince a repris le principe et l'a perfectionné : il repère un humain particulièrement doué pour le Rêve et imaginaire et envoie une équipe de Démons le tourmenter avec pour but le suicide. Résultat, le pauvre humain se retrouve directement en Enfer où il devient Familier au service de Beleth.

En hiver 97, Beleth a regretté une vieille histoire où il avait apposé sa griffe. Mais si, Seth et son Paradis Terrestre là... Le Prince des Cauchemars était tranquillement en train d'espionner le sommeil de Dominique quand, tout à coup, il a ressenti une énorme puissance dans la MRC. Le temps de se retourner et il avait un Seth face à lui, prêt à se battre. Mobilisé qu'il était à trafiquer la tête de Domi tout en contrôlant le corps d'un Ange, Beleth se prend une branlée. La seule de sa vie. Et, horreur, il se réveille en Enfer, bloqué. Et ça, ce n'est pas le genre de choses qu'il apprécie. Résultat, son humeur est encore plus noire qu'à l'accoutumée et ce n'est pas peu dire. Ce qui l'énerve vraiment, c'est qu'une telle puissance ait pu exister pendant des siècles sans qu'il s'en aperçoive, ce qui lui a fait prendre conscience de ses propres limites et l'a plongé encore une fois dans la dépression. Et encore, imaginez s'il apprenait ce qu'Horner est en train de fricoter avec Bifrons...

Heureusement que Satan lui a confié la mission d'espionner les autres Princes pendant ses "vacances" et que cela l'occupe à plein temps, sinon, il serait capable de faire une connerie, le Prince des cauchemars. Du genre, prendre possession d'un Ange au Paradis pour aller draguer Blandine, par exemple...



Ce que Beleth pense de...



Les êtres humains : ils sont fascinants. A la fois si faibles et tellement forts. Leurs enveloppes de chair se brisent aussi facilement que des fétus de paille mais la puissance de leurs Rêves peut créer des dieux. Sans eux, il y a bien longtemps que j'aurais cessé d'exister.

Les animaux : les Rêves des animaux sont étranges. C'est une expérience passionnante que de les observer, les pénétrer, les comprendre. C'est toujours un choc de vivre au milieu de ce que peuvent ressentir des créatures qui me sont si différentes. Ça ne m'était arrivé qu'une fois.

La violence : si vous voulez parler de violence physique, cela n'a aucun intérêt à mes yeux. Néanmoins, nul ne peut nier que cela existe et que cela participe de la nature. Il suffit d'observer les Rêves des hommes. Le nier est stupide, c'est pourquoi j'espère qu'il est de mon droit d'user de violence, mentale bien entendu, quand cela peut m'être utile.

La politique : personne ne fait de politique dans mon Royaume. Et celle de la Cour Démoniaque m'intéresse encore moins que celle de la Terre.

L'ordre et la discipline : essayez de soumettre un fantasme à l'ordre et à la discipline... Quant à mes serviteurs, ils sont assez intelligents pour savoir ce qu'ils font...

Les serviteurs : ils sont ma voix, mes yeux sur Terre. Sans eux, je n'aurais aucun lien réel avec ce royaume. Je ne leur en veux pas, ils ne font que leur travail et ils le font bien.

Le Bureau : le mien est polymorphe, infini et complètement instable. Je crois savoir que ce n'est pas le cas des autres Princes.

Les vacances de Satan : si ses serviteurs les plus médiocres ont besoin d'y croire... Quant à moi, je suis plus au courant, je connais les Rêves de notre Maître.

Le Bien : qu'on me le définisse clairement et je voudrais bien en parler plus longuement.

Le Grand Jeu : il ne m'intéresse pas vraiment. Ce que je fais, est loin d'être un jeu.

La troisième force : il faudra bien un jour que quelqu'un règle le problème. Je ne supporterai plus bien longtemps qu'on vienne empiéter sur mon Domaine.



Relations avec les autres Princes



Abalam : la folie donne aux Rêves un éclat tout à fait particulier - elle les colore de manière remarquable (en vert si ça vous intéresse mais ce n'est pas là l'important). Les barrières disparaissent dans mon Royaume, même pour les gens sains d'esprit, alors, les déments sont capables de prouesses. Si je vous disais tout, vous auriez peur...

Andrealphus : la plupart des êtres vivants rêvent de sexe et ils n'ont besoin de personne pour les pervertir à ce sujet. Cela n'existe tout simplement pas. Cet Ange ne sert donc à rien et ses Rêves sont pathétiques, surtout depuis sa grossesse...

Andromalius : je me souviens du temps où Raguel portait la parole de Dieu, du temps où la lumière illuminait son regard. Maintenant, je n'y vois plus que noirceur. Et ses Rêves sont si froids... Néanmoins, les pathétiques serviteurs de mes soi-disant pairs ont besoin de quelqu'un qui les protège de leur propre faiblesse.

Asmodée : que veut-il parier qu'il n'arrivera jamais à battre Mikael sur son propre terrain ?

Baal : s'il s'ennuie autant, qu'il vienne visiter mes Royaumes, peut-être cela lui apprendra-t-il ce qu'est l'humilité.

Baalberith : je n'ai aucun rapport avec cet Ange. Il ne m'intéresse pas et ses Rêves m'ennuient.

Belial : pauvre idiot imbu de lui-même. Qu'il prépare sa croisade sans se soucier de l'avenir et celui-ci lui montrera que le destin n'est pas une chose avec laquelle on peut jouer impunément...

Bifrons : pourquoi gâcher des Rêves si riches en n'en faisant rien par faiblesse. Qu'il y pense, et nous en reparlerons.

Caym : peut-on me dire quelle est l'utilité d'avoir quelqu'un qui s'occupe de faire souffrir les animaux ? Les humains y arrivent très bien tout seuls. Ah, pour lutter contre le Bien ? Passionnant...

Crocell : des Rêves d'une richesse inconcevable gâchés par une désinvolture pathétique. S'il savait ce qu'il forge contre lui-même en ce moment, peut-être ce sourire s'effacerait-il de son visage et se préparerait-il à la guerre qu'il va devoir affronter...

Furfur : celui qui ne croit à rien ne fait rien et finit par ne plus rien vouloir. Et là, soudain, il disparaît...

Gaziel : nous atteignons ici le comble de l'inutilité et de la médiocrité la plus douteuse avec ce pantin amoureux des pierres.

Haagenti : ridicule petit bouffon. Que sais-tu du véritable plaisir ?

Kobal : un pervers qui se fait passer pour quelqu'un qui a de l'esprit. Grattez le vernis et il ne reste qu'un fond de médiocrité et d'ambition boursoufflé à un point tel que cela en devient sordide.

Kronos : celui qui a contemplé le chaos ne doit pas être pris à la légère. Néanmoins, ses petits jeux avec son frère le feront un jour ou l'autre passer de l'autre côté de la barrière et il cédera à la tentation de voir ce que nul ne doit connaître. Je redoute ce jour.

Malphas : il est la source de mille et un Rêves et me nourrit en cela. Faut-il pourtant qu'un être de sa puissance s'abaisse à participer aux grotesques jeux de ses pairs ?

Malthus : le corps n'est rien, même le plus malade des hommes a la force de rêver la beauté. Il ne sert à rien.

Mammon : adore donc les idoles matérielles, pauvre fou. Qu'en retireras-tu au bout du compte, quand l'or sera transformé en poussière ? Malheureux...

Morax : les artistes arrivent à arracher la substance même du Rêve pour en faire matière, c'est impressionnant. Néanmoins, jamais cela n'aura la force de leurs Fantômes...

Nog : beaucoup de sommeil pour peu de substance. A quoi sert-il alors de dormir quand l'imagination est sclérosée par la faiblesse de l'esprit ?

Nybbas : je ne supporte pas les Rêves mesquins qu'il provoque. Ce qu'il touche devient immédiatement de la boue. Que croit-il ? Que je ne sache pas qui il est au plus profond de lui-même ?

Ouikka : un bel exemple de faiblesse - pourquoi faut-il toujours qu'on se venge de la souffrance que l'on ressent, sans pouvoir l'accepter comme une part de la réalité ?

Samiginn : les rêves puissants qu'il a occasionnés ne compensent pas mon immense mépris pour ses ambitions arrivistes et absurdes.

Scow : a-t-il visité un jour mes Royaumes avant de profaner leur Nom en osant d'essayer de les expliquer du haut de son intelligence chétive ?

Shaytan : Ô combien ironique ! Ses Rêves sont beaux. Que n'a-t-il la force de les assumer ?

Uphir : qui croit-il donc salir à part lui-même ?

Valefor : combien de visages pour toi, pauvre pion ? Un masque, un masque de plus ! Tu ne l'auras jamais, mon pauvre ami, continue d'en rêver, ce qui ne me tue pas me rend plus fort...

Vapula : combien loin est-il d'avoir compris comment les choses existent vraiment. Rêve encore de cette porte où tu fus humilié, peut-être changeras-tu et pourras-tu comprendre que seule existe la souffrance ?

Vephar : plus solitaire que la mort. Les abysses renferment des mystères insondables que tu ne connaîtras jamais puisque tu restes attaché à leur matière sans ressentir leur âme...

BELETH

Prince-Démon des la Gauchemais

Ce soir d'été, le ciel avait le parfum d'une braise chatoyante...

Iwone regardait, à travers la vitre mal lavée du taxi, les néons et la peuplade rentrant dans les foyers et son mal être grandissait au fur et à mesure que le véhicule s'approchait de Downtown.

Iwone était arrivée aux Etats-Unis il y a quatre ans avec de grands projets en tête. De toute manière, pensait-elle à l'époque, que pouvait être pire que cette petite ville de Pologne orientale. Désormais, elle le savait : la Californie. Dire qu'Iwone avait le mal du pays était un euphémisme : elle était le mal du pays personnifié.

Pourtant tout avait bien commencé. Elle était arrivée avec ses maigres économies et après quelques mois de galère, elle a enfin réussi à percer et une maison de couture réputée l'avait embauchée pour faire les croquis de sa dernière collection. Son travail plaisait et elle monta rapidement l'escalier pour se retrouver à la tête d'une petite équipe bien charmante... et le salaire frôlait les 4000 dollars mensuels. Mieux, quelques semaines plus tard, elle fit la rencontre de celui qui allait devenir son mari, un homme d'âge un peu avancé mais beau et charmeur. Il était proche du parti républicain et exerçait ses talents dans une agence gouvernementale qui payait bien, elle aussi. Pendant les trois premières années, tout avait été parfait. Elle découvrait un nouveau monde, profitait de son argent durement gagné, elle vivait... C'est après que tout se mit à foutre le camp. Ce n'était pas un changement brusque, loin de là. En fait, il n'y a presque pas eu de changement du tout. C'est sa perception de choses qui évolua.

Son mari avait enfin eu un poste important et ne rentrait plus que très tard le soir après deux heures de bouchons en commun. Il était devenu commun, ennuyant même. C'était sans doute dû à la fatigue mais aussi et surtout à la routine de la vie de couple marié. Il n'y avait plus ce grain de sel qui donne sa saveur entre un homme et une femme qui se désirent l'un l'autre et qui pratiquent tout un jeu subtil d'affrontements et de réconciliations tacites pour mieux en venir à s'accepter l'un l'autre. Ce n'était pas dû seulement au mariage, Iwone connaissait des couples mariés qui s'en sortaient très honorablement. C'était une combinaison de plusieurs facteurs. Le travail de son mari très prenant, son caractère plutôt pantouflard et aussi les facteurs extérieurs propres à Iwone. Elle essaya en effet de se constituer un cercle d'amis avec qui partager ses plaisirs mais cela échoua. Non qu'elle n'ait pas d'amis mais, à part une ou deux personnes, les autres manquaient singulièrement d'esprit comme l'on disait quelques siècles plutôt. Puis la vie et la ville l'oppressaient. Cette culture de l'argent (elle en aurait ri encore il y a trois ans, c'est pour cela qu'elle était venue), ce manque complet d'esthétisme, d'imagination et d'aventure qui émanait de ce pays la faisait vomir. Les gens ici ne prenaient pas le temps de vivre ni même de respirer. Deux semaines de vacances avec les samedis pris une fois sur deux faisaient que personne n'avait vraiment le temps d'admirer la création du Seigneur et d'en profiter. Le peuple (c'est comme ça qu'elle avait l'habitude de qualifier les Américains) s'extasiait devant ses derniers credit report, loan interests et autres découverts autorisés et leasings. En fait, ils pouvaient en parler des soirées entières sauf au moment du Super Bowl. A chacun sa religion. Ensuite, venait tout une foule de détails qui avait fini par l'achever. La nourriture d'une qualité plutôt chimique évidemment, ce manque de goût prononcé pour toutes choses un tant soit peu immatérielles et le café dans des gobelets en polystyrène expansé qui résumait à lui seul toute la portée de la vie aux Etats-Unis.

- Ça fera 42 dollars plus le pourboire, annonça le chauffeur.

Iwone sortit de sa léthargie et remit la somme due en y ajoutant un billet de 5 de pourboire.

Elle se retrouva devant une boîte de nuit, l'Hippodrome comme en témoignait l'enseigne lumineuse accrochée au-dessus du portique. Ce lieu avait la réputation d'être très fréquenté par les célibataires...

ou Iwone trompait régulièrement son mari à son insu depuis plus de 6 mois. C'était son remède contre le mal qui la rongait et aussi une forme de vengeance non avouée contre son mari qu'elle ne pouvait plus sentir ...

Luxe...

Elle entra. Elle s'assit au bar et son attention fut très rapidement attirée par un jeune homme de taille moyenne qui parlait avec le barman. Il n'était pas particulièrement beau mais avait un charme incontestable. Cependant ce qui l'attira chez lui, c'était ce rien d'indéfinissable qu'il est facile de comprendre mais difficile à expliquer. Le jeune homme remarqua qu'elle le regardait et lui retourna un sourire. "Ferré" pensa Iwone qui savait que ses charmes marchaient sur les hommes. Certes elle n'était pas très grande, à peine un mètre soixante quatre, mais elle avait un minois châtain sombre agréable, des yeux noirs en amande, qu'on aurait presque pu la prendre pour une asiatique de loin et des fesses d'une forme incomparable qui faisaient craquer les hommes. Ses 27 ans n'avaient en rien entamé ses formes de jeune fille, au contraire.

Dix minutes passèrent... le jeune homme n'avait fait aucun geste dans sa direction, cela intriguait Iwone. Elle décida de passer à l'action.

- Généralement, les hommes m'abordent plus rapidement que ça... - dit-elle en souriant.

Elle vit l'homme devenir rouge de la tête aux pieds. Cela accentua sa première impression.

- Désolé mais je ne connais pas l'habitude d'ici - dit-il avec un accent féroce. Je suis français...

Un touriste européen, Iwone avait l'impression de rencontrer un ange... Ils passèrent quatre heures à bavarder ensemble. L'homme, qui se prénomme François, était un agent commercial français envoyé par son entreprise pour conclure différents contrats avec des sociétés américaines. La France, Iwone y avait séjourné deux mois, chez un ami. Certes, le pays n'était pas parfait mais c'était le paradis face à l'enfer qu'elle vivait. François lui parla longuement de la France, de Paris, de ses cafés, de son ambiance... Il la fit rêver, tellement il racontait bien. Elle faillit se mettre à chialer comme une gamine de 10 ans à qui on peint un rêve inaccessible. Elle apprit qu'il n'avait pas de copine mais qu'il menait sa vie rondement... En face, Iwone s'inventa une toute nouvelle identité. Celle d'une immigrée polonaise, selfmade woman qui a réussi dans les affaires (jusque là, c'était vrai). Elle était évidemment célibataire et parcourait le monde dans tous les sens. Elle était seulement de passage en ville. Elle vit l'homme impressionné, ce qui lui fit plaisir. Ils se racontèrent leur vie. Lui, sa vraie. Elle, sa fausse. Plus la soirée avançait, plus cet homme était attirant et pas seulement physiquement. Elle vit que l'homme éprouvait la même chose.

Ils allèrent à son hôtel. Un trois étoiles au cœur du quartier financier. La nuit fut longue et, pour la première fois depuis plusieurs années, Iwone sentit qu'on lui faisait l'amour. Non pas une simple histoire de jambes en l'air mais l'amour. Pas le train-train quotidien avec son homme mais l'amour tout simplement.

Lorsque le dernier acte de la comédie érotique prit fin, ils se retrouvèrent tous les deux enlacés, la tête de François reposant sur sa poitrine. Prise soudainement d'un fol espoir de changer sa vie, Iwone se lanca :

- François, il faut que je te fasse une confidence. Je ne suis pas vraiment célibataire...

- Je sais, ton mari travaille à la NSA...

- Quoi ? Comment sais-tu ça ?

- Iwone, il faut aussi que je te fasse une confidence, je ne suis pas vraiment agent commercial...

"Une raya de bambins incendie leurs landaus, une ribambelle de nains fout le feu dans le métro,
Une armée de gamins qui brûlent les magasins, trois millions de lycéens carbonisent leurs bouquins,
Une concierge allumée fout le feu au quartier, le président fêlé enflamme l'Elysée,
Trois secrétaires en chaleur castrant leur directeur, une tribu de bonnes sœurs incendie le Sacré Cœur(...)
Un gang de pyromanes se croit au Paradis, les pompiers en ont marre, c'est la grève aujourd'hui,
Il y a le feu partout, c'est la fête des fous, il y a le feu partout, vive le feu, vive les fous !"

Bérurier Noir

Le Prince du Feu est un dangereux psychopathe. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Belial se prend au sérieux. Depuis le début, il a été aveuglé par une vision toute personnelle du monde : le droit du plus fort. Et comme le plus fort, dans sa tête malade de mégalomane, c'est lui, tout va bien dans le meilleur des mondes.

A part ces petites épines dans son pied fourchu : le fait qu'après tout, ce n'est pas vraiment lui le chef, les tracasseries de devoir faire avec la politique de la Cour Démoniaque et, surtout, son frère ennemi, j'ai nommé Crocell...

Et toute cette tension, accumulée depuis des millénaires déjà, lui a fait un peu péter les plombs. En gros, pour le moment, le Prince du feu se verrait bien Calife à la place du Calife, c'est-à-dire Satan à la place de Satan. Et, en attendant, il a décidé de se débarrasser du problème que lui pose Crocell. Une bonne fois pour toutes.

Cependant, dire que cela a toujours été comme ça serait ne pas lui rendre justice. Il fut un temps où Belial n'était pas aussi taré, le temps où il ne se souvenait pas encore de tout. Non, à cette époque, il n'était pas tout à fait aussi dangereux que maintenant.

Le problème, c'est que Belial est un glorieux : pour lui, seule compte l'action et, plus précisément, l'action d'éclair. Il est prêt à tout risquer et tout foutre en l'air pourvu que tous aient conscience de sa supériorité. Le petit problème c'est que, l'Enfer étant ce qu'il est, ce n'est pas demain la veille que les autres Princes feront des courbettes devant lui. Alors, il est bien décidé à leur montrer qu'il est vraiment le plus fort. Quitte à tout péter autour de lui.

Et encore, ça c'était avant mais, depuis qu'il a retrouvé ses souvenirs d'avant la Chute, sa haine et son aversion pour Crocell, dues en partie au fait que ce dernier représente tout ce que Belial déteste, la désinvolture et l'amusement entre autres, se sont transformées en une véritable obsession, plutôt dévastatrice. Au point que le Prince du feu est prêt à tout perdre pour assouvir sa colère. A mettre en péril le Grand Jeu s'il le faut même...

Par contre, ce qu'on ne pourra jamais enlever à Belial, c'est sa classe innée : quoi qu'il fasse, il le fait avec un bon goût naturel et une élégance caractéristique. En fait, on pourrait comparer le Prince à un mafieux des années 30 : prêt à égorger un bébé de ses propres mains s'il le faut mais toujours pour l'honneur et avec une chemise bien repassée. C'est que sa violence innée est servie par un code moral, certes pervers, mais surtout par une grande intelligence.

Ce qui le rend encore plus dangereux...



Au Paradis



Même avant la Chute, certains se souviennent que Belial a toujours été un Ange violent et imbu de sa personne. Nombreux étaient ceux qui trouvaient cet Ange détestable, tant son orgueil était grand et sa promptitude à s'enervier à la moindre contrariété connue de tous. La seule personne avec qui il s'entendait vraiment,



BELIAL

Prince Démon du Feu

alors que tous étaient encore plus ou moins en paix et que l'air pur de la Cité Céleste vibrat toujours de la musique des harpes, était son propre frère, un Ange espiègle au sens de l'humour exacerbé. Si ce dernier arrivait à le côtoyer, c'est simplement parce qu'il avait le don de ne rien prendre au sérieux et de laisser couler les brimades de son frère sans jamais s'en offusquer.

Un jour, une rumeur monta au Paradis : la nouvelle de la beauté de l'homme fit le tour des Tours d'Argent à la vitesse du mercure et tous réagirent à leur manière. Il faut bien dire que cela se contenta d'être une profonde expression de désintérêt pour la plupart. Belial, lui, accueillit la nouvelle comme la majorité : rien à foutre. Seulement, quand Samael lui-même commença à parcourir les Champs Célestes pour dire qu'un temps nouveau venait, il se prit au jeu : l'Ange de Lumière était tellement séduisant, tellement charismatique, si proche d'eux comparé à un Dieu absent et incompréhensible. Pour Belial, il avait l'étoffe d'un vrai chef. Alors, sous son influence, il commença à observer les humains. Et ce qu'il vit lui plut.

Non seulement, ces étranges créatures leur ressemblaient mais, en plus, Belial se retrouvait en eux : ils étaient violents, jaloux, orgueilleux... Et, comme Samael l'avait déjà remarqué, leurs femmes étaient si belles. Ainsi, quand l'Ange de lumière se chercha des acolytes, Belial se joignit-il naturellement à eux, engrenant son petit frère dans l'affaire. Ce ne fut d'ailleurs pas bien difficile, celui-ci ayant déjà remarqué le potentiel de l'humanité.

Puis, vint ce fameux Conseil Divin dont nous vous parlons sans arrêt depuis dix ans et en particulier dans cette extension : Samael exposa à Dieu son plan. Les humains étaient libres mais faibles. Les Anges étaient forts mais limités. En croisant les deux races, cela pourrait amener le plan terrestre à une perfection inimaginable, peuplé qu'il serait de créatures fortes et libres, chantant des hosannas à la gloire du Seigneur dans le meilleur des mondes possibles.

Comme vous le savez déjà, Dieu envoya Samael sur les roses, ce qui le vexa beaucoup au point qu'il décida d'appliquer son plan quand même. Alors, il s'entoura de ses plus fidèles d'entre les fidèles et descendit sur Terre. Parmi eux se tenaient Belial, excité par l'idée de pouvoir prouver à tous sa valeur, et son frère...

Pendant des années, ils œuvrèrent au plan de Samael, se mêlant aux humains, leur enseignant les arts de la guerre, de la politique et de la magie et, surtout, se reproduisant avec les femmes de l'espèce dans une merveilleuse expérience eugénique...

Et ce qui devait arriver arriva. Un jour, alors qu'il se reposait au bord d'un fleuve en rêvant de ce qu'il ferait quand il serait enfin le chef, le futur Prince du Feu la vit... Elle était là, nue, bien décidée semblait-il à se baigner dans les eaux froides qui s'agitaient entre eux, n'ayant apparemment pas remarqué Belial. Et elle était belle, d'une sensualité hallucinante - ses cheveux noirs, longs et épais, jouaient avec sa peau brune, dissimulant et révélant tour à tour son corps bronzé. Son visage ne reflétait que douceur et ses yeux brillaient d'une flamme intense, presque trop forte pour un visage si jeune. Une véritable apparition, comme un rêve...

Le sang de Belial ne fit qu'un tour alors que son cœur se mettait à battre comme un fou dans sa poitrine. Le coup de foudre. Pétrifié, il assista au bain de la belle puis à son départ. Alors, il décida de la suivre. Il la suivit jusqu'à son village, non loin du fleuve et il l'observa pendant plusieurs jours.

Alors, seulement, il eut le courage d'aller lui parler. La jeune fille fut immédiatement séduite par cet homme étrange. Outre le fait qu'il était un Ange et que le physique allait avec, c'est le feu dont il brûlait, cette énergie et cette volonté qui émanaient de lui qui la conquièrent. Et, malgré les rumeurs sur ces étranges Démons de l'autre côté du fleuve (qui, il faut bien le dire, étaient presque fondés), elle le suivit jusqu'au camp de Samael.

Et c'est là que les choses se compliquent. Parce que, Belial, plutôt fier de lui, s'empresse de présenter l'objet de sa tendresse à son propre frère. Celui-ci trouve que, décidément, le futur Prince du feu a bon goût et, quand celui-ci est envoyé par Samael en mission dans le coin, propose de valser sur sa promesse.

Quand Belial revient, trois jours plus tard, le visage de son frère est creusé, ses yeux brillent d'anxiété et d'excitation et le futur Prince du feu comprend immédiatement qu'il y a un problème. Et que son problème est une petite brune à la peau mate. Et son frère lui parle, il lui explique, il se confesse à lui. Il lui avoue qu'il brûle, lui aussi, d'amour pour la jeune fille. Qu'il a bien essayé, par respect pour lui, de s'empêcher de tomber amoureux mais qu'il y a échoué. Après tout, ce ne sont pas le genre de choses qu'on peut contrôler.

Belial se ferme immédiatement, il ne veut rien entendre et son cœur s'emplit de haine pour son frère qui l'a trahi. Il lui envoie son poing au travers de la gueule. Ce qui l'empêche de le tuer, c'est justement cette fille qu'il aime et qui s'interpose entre eux en pleurant. Elle le supplie d'arrêter, lui jurant que rien ne s'est passé entre eux et que, si elle aime aussi son frère, cela n'a rien à voir avec la passion qui brûle dans son cœur pour lui. Même s'il ne la croit pas, par amour pour elle, Belial épargne son frère...

Suivent alors des mois de tension entre les deux Anges, qui ne s'adressent plus la parole. Belial est en colère. Son frère est malheureux. Le pire, pour le futur Prince du feu, c'est que sa maîtresse refuse de cesser de fréquenter son frère et qu'il n'a pas la force de lui interdire. Alors, sa haine et son ressentiment grandissent dans son cœur, surtout que la jeune fille se refuse toujours physiquement à lui, brûlant d'un feu purement spirituel (pas de bol), ce dont il tient pour responsable son frère qui sera désormais son pire ennemi.

Puis, vient le Schisme.



Fire, walk with me !



C'est le deuxième fameux grand Conseil Divin dont on vous rebat les oreilles sans arrêt. Mais si, vous savez, celui où Dieu demande à Samael de s'excuser et où celui-ci refuse coup sur coup. Résultat, Dieu, qui n'a pas vraiment le sens de l'humour et qui manage sa boîte à la dure, fout son Ange préféré à la porte avec armes et bagages. Ses fidèles sont priés immédiatement de remonter au Paradis pour voir s'ils y sont et c'est la baston générale.

Puis, Dieu exile l'Ange de la lumière et ses serviteurs à travers les Marches intermédiaires. C'est la Chute. Et Belial se vautre avec les autres pour exploser, brisé, sur le sol de la chaudière de l'Univers. Et ça le met en colère plus encore, alors qu'il n'avait pas vraiment besoin de ça. Et il jure de se venger. Il jure qu'un jour, les flammes feront s'effondrer les Tours d'Argent du Paradis et, qu'avant ce jour, il ne connaîtra ni le repos, ni la paix. Part tenu.

Puis, vient la nuit où Blandine et Beleth effacent les souvenirs de tous les Anges mineurs, Belial compris. Ainsi, il oublie. Il oublie la cause de la Chute. Il oublie leur rébellion. Il oublie la nature même du conflit. Il oublie jusqu'à ce qui s'est passé sur Terre et qui les a tous entraînés dans cette situation. Il oublie son amour...

Seule lui reste la haine.

Une haine féroce alimentée par une colère brûlante. Haine contre le Paradis, bien sûr, mais aussi contre son propre frère. A croire que Beleth et Blandine ont bâclé le travail et ont laissé des traces dans le pauvre inconscient de Belial, toujours est-il que celui-ci méprise Crocell pour tout ce qu'il est et même un peu plus - c'est viscéral, il est désormais son ennemi.

Sur Terre, sa maîtresse meure bientôt, montant immédiatement au Paradis parce qu'après tout, elle est pleine de bonnes intentions et, qu'en plus, elle n'a jamais cédé aux avances de Belial et à la tentation de la chair... Aux dernières nouvelles, elle y est toujours.

Le futur Prince commence alors une carrière éblouissante au service de Baal où il s'illustrera vite. Tellement vite que son propre Prince commence rapidement à se méfier de son ambition démesurée et ne lui accorde pas sa confiance : il le relègue aux tâches subalternes, nourrissant ainsi la profondeur de sa frustration.

Mais le futur Prince du feu est efficace et commence rapidement à monter en grade, surtout après le Grand Jeu où l'occasion lui est rapidement donnée de faire ses preuves. Et sa haine de Crocell le motive encore plus, tant et si bien qu'après des siècles et des siècles d'effort, il atteint le grade 3.

Et là, c'est encore plus la merde...

En effet, si vous avez tout bien suivi, vous savez que c'est le moment où la mémoire d'un Ange ou d'un Démon peut lui être rendue. Que tous les souvenirs d'avant la Chute effacés par Beleth et Blandine retrouvent leur place dans son esprit, le changeant à jamais. Seul un grade 3 est d'ailleurs capable de supporter le choc en gardant sa loyauté à l'Enfer : on considère que c'est une créature puissante qui a les épaules assez larges pour supporter la tension.

Sauf que, dans le cas de Belial, ce ne fut pas exactement le cas.

En effet, il considère la guerre larvée que se mènent les forces du Bien et du Mal comme la conséquence directe de l'inaction des Princes de l'Enfer, de leur lâcheté et de leur faiblesse. Et quand on dit les Princes, cela veut dire tous les Princes. A commencer par le premier d'entre eux.

Baal, quant à lui, se rend rapidement compte de l'ambition dévorante de son serviteur et cherche un moyen de ne pas l'avoir dans les pattes. Baal a alors une idée de génie : le faire nommer Prince. Il n'a en effet rien à y perdre, bien au contraire : d'un côté, cela lui évite d'avoir sans cesse à faire attention à un éventuel complot de la part de Belial et, en plus, en le faisant promouvoir et en montrant ainsi qu'il est sympa avec lui, il s'en fait un allié au Conseil. Tout bénéf...

Aussitôt dit, aussitôt fait - il envoie Belial à Londres et lui ordonne de foutre le feu pour voir. La ville, majoritairement en bois en cette belle année 1666, prend rapidement feu et s'effondre dans une magnifique gerbe de cendres, semant les cadavres et la désolation sous ses braises.

Baal crie au coup d'éclat, à l'idée de génie - en plus il y a le symbole : 1666, le chiffre de la Bête - et appuie la candidature de Belial au grade de Prince - Démon. Et ça marche... Comme dans du beurre.

Le nouveau Prince, lui, est content et commence à monter son organisation. Il s'occupera de Crocell plus tard, il n'a pas le temps pour l'instant, trop occupé à asseoir son pouvoir. Un pouvoir bien mérité selon lui. C'est bien entendu une erreur puisque son rival en profite lui aussi pour gravir les échelons de la hiérarchie et passer Prince à son tour, moins de deux cents ans après, alors que Belial commence juste à se demander de quel moyen il va user pour le faire plonger dans le Tartare.

C'est à ce moment que les dernières défenses mentales du Prince sautent. Il décide, dans la foulée, de piquer la place de Satan, de conquérir le monde et d'envahir le Paradis. Il commence par créer les Gardes Carmines, des forces d'élite qui traquent les renégats et accomplissent ses desseins les plus tordus. Son cerveau est bouffé par la haine et il se sent mal, mais alors mal. Et qui va payer pour ça ? Les humains, tiens. Il ne sait pas encore comment, mais il va trouver un moyen...



Mais qu'est-ce qu'on attend pour foutre le feu ?



Pour le futur Prince, c'en est trop : non seulement les souvenirs de son amour perdu remontent avec ceux de la trahison de son frère, ce qui lui fait péter un câble mais, en plus, cela lui fait prendre conscience que le Grand Jeu lui-même est une arnaque. Et ça, ça ne lui plaît pas du tout.

Alors, Belial change, il devient le maniaque mégalomane pourri d'ambition et malade de haine que tous connaissent maintenant, un monstre pervers qui ne prend plaisir que dans la souffrance des humains et des Anges qui sont, après tout, les responsables de sa déchéance...

Et cela ne lui est toujours pas passé.

A partir de ce moment, Belial commence à comploter pour pouvoir piquer la place de son Prince, Baal en personne. C'est sa seule chance de pouvoir se débarrasser de Crocell définitivement, pense-t-il, et d'épurer l'Enfer pour le lancer dans une guerre totale contre le Ciel, au mépris des règles même du Grand Jeu.



Wise Guys...



Vous vous rappelez les soldats de la Terre Creuse ? Mais si, vous savez, cette sorte de secte mêlant humains, Anges et Démons et prônant une politique ouvertement fasciste. Eh bien, Belial est au courant depuis 1945. Et il participe activement.

En fait, pendant la seconde guerre mondiale, le Prince du feu choisit rapidement le camp nazi. Outre son attirance toute esthétique pour les fours crématoires, c'est plutôt le caractère geibant de l'idéologie d'Adolf Hitler qui lui plaît. Un truc vraiment pourri qui va permettre de faire souffrir des millions d'humains, même si ça manque singulièrement de classe.

Qu'importe, Belial a une vengeance envers l'Univers entier, on vous le rappelle, à exercer. C'est pourquoi il soutient de manière officieuse - les Princes ont interdiction d'intervenir - les forces de l'Axe, appréciant de plus en plus le spectacle au fur et à mesure que les atrocités se suivent mais ne se ressemblent pas.

C'est pourquoi, quand Lucifer lui-même lui ordonne de collaborer avec Anges et Vikings pour mettre un terme à cette sordide histoire, il s'enfoncé encore un peu plus dans sa psychose déjà galopante. On veut lui interdire de faire le Mal ouvertement ? Qu'à cela ne tienne, il le fera en secret.

Dès lors, Belial soutient la Terre Creuse le plus souvent possible, fournissant renseignements et main d'œuvre lorsqu'elle en a besoin. Autant dire que si cette pratique apparaissait au grand jour, il passerait un mauvais quart d'heure mais, jusqu'à présent, nul ne s'en est aperçu.

✧ Mais qu'est-ce qu'on attend pour ne plus suivre les règles du Jeu ? ✧

Actuellement, Belial se consacre tout entier à son projet le plus important, à savoir la guerre qu'il prépare contre Crocell. Si vous pensiez encore que la Garde Carmine n'était qu'une sorte de rivale de l'organisation d'Andromalius, il faut faire face à la réalité : c'est surtout un groupuscule tout dévoué à son maître et prêt à tout pour lui et même par delà les limites du Grand Jeu...

Belial accumule donc les informations sur son rival tout en préparant ses Démons au conflit matériel proprement dit. Il a aussi noué des alliances à la Cour Démoniaque, notamment avec Malphas qui lui permet de faire joujou avec ses dossiers du personnel afin de pouvoir infiltrer les rangs du Prince du froid pour se renseigner sur ses activités et ses possibilités...

Et, de jour en jour, la guerre se rapproche alors que le Prince du feu fourbit ses forces pour le grand conflit qu'il attend depuis longtemps. Et, aujourd'hui, il est prêt...

S'il continue sur cette voie, se jouant des règles du Grand Jeu mêmes et se laissant aveugler par sa haine, il risque de foutre la Cour Démoniaque dans le plus beau bordel qui ait jamais existé depuis sa création, après la Chute. Il le sait pertinemment. Et le pire, c'est qu'il s'en fout.

✧ Ce que Belial pense de : ✧

Les êtres humains : ces créatures pathétiques et faiblards ne méritent pas l'attention qu'on leur consacre. La seule justification, au bout du compte, de leur minable petite existence est la souffrance, la mort et encore plus de souffrance en Enfer...

Les animaux : seuls m'intéressent ceux qui savent profiter de la douce chaleur des flammes...

La violence : il n'y que les faibles pour nicher la beauté de la violence. Elle seule permet à un individu d'atteindre la perfection. Elle seule permet de résoudre tout problème de manière définitive. Nous vivons dans une jungle et seuls les plus forts ont le droit de survivre à ce Jeu. Les faibles doivent périr. La force donne tous les droits.

La politique : c'est l'arrogance des faibles - un outil dans les mains des fourbes qui n'osent pas affronter la réalité et sa perversion. Ai-je eu besoin de me livrer à ces jeux puérils pour arriver où je suis ?

L'ordre et la discipline : comme je l'ai déjà dit, c'est la force qui donne tous les droits. Un chef fort provoque inmanquablement le respect de ses serviteurs. Ils savent qu'ils le lui doivent.

Les serviteurs : les faibles seront éliminés. Les autres, ceux qui sont dignes de survivre méritent mon respect tant qu'ils me prouvent leur loyauté et leur obéissance.

Les vacances de Satan : un chef doit guider son armée s'il ne veut pas que son pouvoir soit contesté.

Le Bien : notre ennemi. Un jour viendra où je mènerai les armées du Mal dans les Champs Célestes et où les Tours d'Argent brûleront au feu de notre vengeance. Qu'ils tremblent, car notre bras est prêt à allumer la flamme de la victoire et, bientôt, il ne restera que cendres de leurs espoirs...

Le Grand Jeu : ce n'est pas un jeu mais une guerre. Je vaincrai.

La troisième force : de pathétiques pantins qui s'agitent pour finir dans les fournaises de l'Enfer, comme les autres.

✧ Relations avec les autres Princes ✧

Abalam : il ne mérite pas de vivre. Comment quelqu'un qui manque tellement de lucidité a-t-il pu être jugé digne d'une telle responsabilité ? Mais qu'il tremble : le jour viendra où quelqu'un saura prendre les bonnes décisions... J'apprécie tout de même la haine qu'il porte à mon rival.

Andrealphus : pauvre larve ridicule. Perpétuellement empiétrée dans sa propre fange, comment aurait-il une vision claire de ce qu'est le Mal ? Sa faiblesse lui coûtera son honneur.

Andromalius : droit et solide comme une lame. Néanmoins, pour qui se prend-il à donner des ordres comme s'il était le maître ici-bas ? Il faudra bien qu'il apprenne un jour le respect.

Asmodée : qu'il continue à jouer dans son coin sans marcher sur mes pieds et peut-être conservera-t-il le peu d'égards que je lui réserve grâce à la haine profonde dont il fait preuve envers mon ennemi.

Baal : je respecte sa vision et sa puissance même s'il faut bien avouer que l'élève a dépassé le maître...

Baalberith : toute organisation a besoin d'une administration efficace. Si on m'écoutait, ce Prince devrait se montrer plus compétent et plus dur.

Beleth : je n'ai que faire de Beleth, même si j'admire presque l'efficacité de ses univers de poche. Trop faible.

Bifrons : la force sans l'intelligence ne mène qu'à l'échec. Tout ce qui sépare ce Prince de moi sont un but, une vision et le discernement. Et c'est énorme.

Caym : qu'il joue avec ses animaux si cela l'amuse. Que m'importe ?

Crocell : bientôt, mon frère. Bientôt...

Furfur : encore un bel exemple des limites de l'Enfer. Celui-là sait user de la violence mais de manière totalement irréfléchie, sans aucune discipline. En plus, il a choisi le mauvais camp dans la guerre qui se prépare...

Gaziel : il sait utiliser la force de manière subtile pour accomplir ses objectifs. Cependant, il devrait redécouvrir la joie de se battre vraiment sur un champ de bataille...

Haagenti : abjecte créature ! C'est une honte pour les forces du Mal. Que n'ai-je le droit d'en débarrasser l'Enfer une bonne fois pour route ? Il sera sans doute une des victimes malencontreuses de ses alliances, lui aussi.

Kobal : pitoyable bouffon. Une telle attitude, un tel manque de respect, une telle désinvolture sont autant de gangrènes. Il ne se respecte même pas lui-même pour agir de la sorte, comment pourrait-il obtenir ne serait-ce que ma pitié ?

Kronos : un prince sérieux, respectable et froid. Dommage qu'il ne sache pas user de force et qu'il conserve cette neutralité détestable.

Malphas : même s'il se bat avec des mots, je ne ferai pas l'erreur de mésestimer le Prince de la discorde. Il faudra bien, cependant, qu'il s'aperçoive que sa voie est une impasse...

Malthus : nous n'avons pas du tout la même mission. Il se peut qu'il soit utile. Mais trop faible, comme beaucoup.

Mammon : s'il croit que l'argent peut apporter puissance et gloire, il se trompe lourdement. Seule la force compte !

Morax : le seul art que je respecte est celui qui exalte les vertus guerrières et pas cette décadence qui tient lieu de création.

Nog : quand viendra le jour de se débarrasser de tous les lâches qui salissent l'Enfer, celui-là n'aura même pas le courage de se lever pour périr debout.

Nybbas : hypocrite et felleux comme tout faible qui a conscience de sa fragilité et qui tente ainsi de survivre. Ce ne sera pas suffisant...

Quikka : quand on ne sait pas vers quoi tourner sa violence extrême, cela dénote une faiblesse d'âme. A quoi lui sert sa force sans but ? Mauvais sang ne saurait mentir et il est facile de voir qui l'a formé...

Samigina : un orgueilleux qui n'a pas les moyens de ses ambitions. Dangereux. Pour lui-même...

Scox : l'Enfer ne serait-il peuplé que de geignards et de lâches ?

Shaytan : il a choisi le mauvais camp en se tournant vers mon frère. Il paiera avec lui.

Uphir : que de telles questions méritent un Prince m'emplit d'effroi. Si on m'écoutait, ce Prince-là non plus, comme beaucoup d'autres, n'aurait pas de raisons d'être.

Valefor : hypocrite, lâche et efféminé. Celui-là souffrira le martyr quand j'aurai enfin les coudées franches : il paiera le prix fort pour oser avoir ne serait-ce qu'existé.

Vapula : s'il pouvait se discipliner un petit peu, il serait digne de respect. En tout cas, il est toujours à la pointe de la modernité quant à ce qui est de me fournir de nouveaux instruments de destruction.

Vephar : il gâche médiocrement son existence en ne faisant pas preuve de plus de force et d'honneur. Que sont les profondeurs des océans face à la puissance de la guerre et de la peur ? Il a su cependant choisir son camp.



BELIA

Prince Démon du Feu

Désert du Mojave, Osmega Drive Inn, 12h30.

Le petit ventilateur Casopea n'arrivait pas, malgré ses deux turbines, à rafraîchir la salle à manger du petit restaurant. Andrew s'installa à la première table venue et essuya avec une serviette en papier la sueur qui perlait sur son front. Celle-ci était due à l'époustouffant 122 degrés fahrenheit qu'affichait le thermomètre mais aussi et surtout à l'extrême tension que subissait Andrew. Il regarda autour de lui. La salle était vide à part le serveur qui approchait pour prendre la commande. Il maudit intérieurement son contact - nom de Dieu il parlait comme eux maintenant - qui se permettait d'arriver en retard à un tel rendez-vous.

Il devança la question du serveur et commanda un Coca et une Bud light. Le serveur revint avec les consommations et la note. Andrew commença machinalement à chercher du liquide dans ses poches lorsqu'il vit ce qui était écrit sur la facture.

"Nous avons besoin d'urgence des noms, prénoms, adresses et de toutes les données personnelles disponibles sur le chef de sécurité de votre secteur. Voilà les codes d'entrée au fichier du personnel sensible. Ils viennent d'une source sûre."

Andrew se retourna mais le serveur avait disparu. Il sortit tout en priant Dieu que les codes soient vraiment sûrs car le chef de la sécurité était la personne la plus importante de tout le secteur, la mieux protégée aussi.

10 jours plus tard sur une autoroute à 50 km de San Francisco...

Cet après-midi avait le toucher de l'asphalte brûlant.

Maximilien Sato fonçait à 160 mph, Britney Spears à fond pour essayer de couvrir les bruits du moteur, en zigzaguant entre les voitures dans sa toute nouvelle Aston Martin DB7V coupé, flambant neuve. Tout autre citoyen américain aurait hésité à franchir les limitations au vu de la réputation de la California Highway Patrol mais Max, comme l'appelaient ses rares amis, pouvait se le permettre. Etre superviseur de la NSA chargé de la sécurité interne donnait des passe-droits certains. Et Max, il aimait ça, la vitesse... et les femmes aussi, la coke, la violence et toutes ces petites perversions qui rendaient la vie agréable à ses yeux. On a beau servir Andromalius, on reste un démon à part entière.

Alors qu'il créait une nouvelle voie de circulation entre deux canions qui se doublaient, faisant paniquer les chauffeurs, il se souvint de ces premiers moments d'incarnation dans le corps de Sato qui avait tenté de se suicider en s'électrocutant dans la baignoire. Pire, il avait réussi. Il avait tout d'abord orchestré le tragique accident de sa femme qui mourut alors qu'ils étaient en train de revenir des courses. Un chauffeur perdit tout à coup le contrôle de son véhicule pour venir percuter à 150 à l'heure la Toyota familiale du côté du conducteur. Sa femme conduisait ce jour-là. Max s'en sortit comme par miracle avec de nombreuses fractures ouvertes et se rétablit très vite. Il prit ensuite la décision de débrancher sa femme car il n'y avait plus rien à faire. Le soir de l'enterrement, il poussa le vice jusqu'à violer sa fille de 17 ans qui se suicida la nuit même, trop atteinte par la mort de sa mère...

Tout le monde vint le consoler et l'administration lui demanda s'il ne préférait pas prendre un peu de recul avec le travail mais il refusa. Le psychiatre de la NSA rendit un bilan mental parfait et Max reprit son poste.

Son Prince s'était déplacé en personne pour lui souligner son admiration. "T'es le meilleur Max, t'es le meilleur !!!" hurla-t-il alors qu'il dépassait les deux poids-lourds.

Il se préparait à faire demi-tour lorsqu'un mouvement insolite attira son attention sur la droite. Une Lotus Esprit V8 noire se mit à sa hauteur. La vitre du passager était ouverte et le visage d'une très belle jeune femme blonde s'y découpait. Elle lui souriait... elle le défiait, la salope. Il connaissait parfaitement les performances des deux voitures et il n'y avait pas photo. L'Aston Martin aurait le dessus en puissance brute et sur une autoroute aussi large, c'était la seule chose qui comptait. Il n'y a rien de plus jouissif que de jouer lorsqu'on sait d'avance qu'on a gagné.

Il accéléra brutalement et vit avec satisfaction la femme lui emboîter la roue.

Quinze minutes plus tard, il dut se rendre compte que son adversaire lui collait toujours au pare-chocs. Soit Lotus avait sorti cette semaine un nouveau prototype de sa poussette, soit la gamine avait bricolé son joujou. Perdu dans ses pensées, il ne vit pas l'Esprit le dépasser, ce qui le mit dans une rage folle. C'est alors que la voiture noire prit une sortie d'autoroute sans ralentir pour autant.

"Très bien, tu veux l'essayer sur un terrain plus délicat, tu va le regretter" pensa Max. Il suivit son adversaire et en sortant de la bretelle, remarqua que celui-ci s'était arrêté. Son moteur était toujours allumé. Elle l'attendait.

Lorsque Max se plaça à sa hauteur, la jeune femme fit vrombir son monstre et d'un geste sec du menton indiqua ce qui se trouvait devant eux.

"Oh no, le coup du pont en construction" se dit Max. Le premier qui s'arrête a perdu. Elle était foutue.

Les deux voitures démarrèrent en trombe. Le précipice s'approchait à grande vitesse. Max avait déjà calculé grâce à son esprit supérieurement intelligent l'endroit exact où il devrait lever le pied et appuyer sur le frein pour s'arrêter à quelques dizaines de centimètres du bord du précipice. Il regarda une dernière fois sa victime avant qu'il n'appuie sur le frein. Son visage devint triomphant. Elle n'en démordrait pas quitte à se tuer. "T'es le meilleur Max, t'es le meilleur !!!" pensa-t-il.

Orgueil...

Il appuya sur le frein ou plutôt il donna l'ordre mental à sa jambe d'appuyer sur le frein et de lever le pied de l'accélérateur mais rien ne se produisit. Il était comme... paralysé. Il vit la voiture noire piler comme un beau diable et la sienna au contraire accélérer de plus en plus.

La chute lui parut assez longue et le choc d'autant plus brusque. Lorsqu'il reprit ses esprits, il vit que l'une de ses jambes avait été coupée sur le coup et ses deux bras formaient un angle plutôt inhabituel pour un corps humain mais il était vivant. Il réussit à s'extirper de la voiture après de grands efforts. Une chance qu'on ne soit pas dans un film, sinon il aurait eu droit à l'explosion en prime qui l'aurait achevé.

Deux silhouettes se dirigeaient vers lui. L'une d'elles était la femme qu'il avait vue dans la voiture, l'autre devait être le passager.

Il réussit à articuler deux mots avec sa mâchoire fracassée... "aidez-moi".

C'est alors qu'il vit le pistolet automatique dans la main de l'homme. Il le vit s'avancer et braquer l'arme sur sa tempe.

"Pourquoi moi ... ?" demanda-t-il.

C'est alors que le corps et le visage de l'homme commencèrent à changer pour devenir quelques secondes plus tard la copie conforme de Maximilien Sato.

L'homme sourit et récita son code d'empreinte vocal pour le sas de la NSA : "T'es le meilleur Max, t'es le meilleur !!!"

"Il ne faut pas souhaiter la mort des gens, ça n'est jamais assez méchant" Dominique A.

Bifrons est un bouvrin, c'est vrai. Il ne réfléchit pas beaucoup non plus, c'est le moins que l'on puisse dire. Mais le Prince des Morts n'est pas un imbécile, très loin de là. Il trouve juste que les Forces du Mal n'auraient que plus d'efficacité si elles ne perdaient pas tellement de temps à réfléchir.



Le cerveau ne s'use que si l'on s'en sert



Et précisément, le cerveau de Bifrons, il ne s'use pas trop. Parce que trop de réflexion, de son point de vue, c'est forcément de la perte de temps. Il faut bien penser un peu de temps en temps, mais essentiellement pour mettre au point un plan de bataille ou pour s'assurer qu'aucun risque n'existe d'enfreindre le sacro-saint (si l'on peut dire) principe de discrétion. Le Prince des Morts n'a jamais vraiment compris à quoi servait cette règle, mais il a au moins compris qu'elle devait être respectée, ce qui ne s'est pas fait sans mal. Au début de l'ère post-barbu-avec-des-clous-dans-les-mains, Bifrons fut certainement le Prince - Démon qui se fit le plus taper sur les doigts pour son absence primaire de discrétion. D'un certain point de vue, on pouvait le comprendre. Premièrement, il ne voyait pas pourquoi s'encombrer de manœuvres alors que foncer sur les Anges était bien plus simple. Deuxièmement, dans la plupart des cultures dites "païennes" de la Terre, les références aux mondes des morts foisonnaient et permettaient aux armées de Bifrons de bénéficier d'un avantage psychologique certain sur ses adversaires humains (qu'ils soient alliés aux Anges ou membres de la troisième force). Enfin, le principe de discrétion va quasiment à l'encontre du domaine d'action de Bifrons, puisqu'il restreint fortement toute utilisation de squelettes, zombies et autres abominations à poils, plumes, ou bouts de chairs putréfiés. Après quelques "claques" (pas physiques évidemment) d'Andromalius, Bifrons se fit une raison et pla, histoire de ne pas se faire rétrograder au rang de simple Démon ou pire de familier.

Car l'autre caractéristique de Bifrons, c'est le fun, et être Prince - Démon, c'est vachement plus fun que d'être simple grouillot en Enfer. Bien évidemment, Bifrons a une définition très personnelle du fun qui ne correspond pas nécessairement avec celle des autres "comiques" de l'Enfer (en tête Crocell, Haagenti et Kobal), encore que ceux-ci apprécient énormément Bifrons pour sa "simplicité" et pour son côté gros nounours (pas le personnage qui faisait dormir les enfants, bien sûr). Les gags du Prince des Morts ressemblent plus à des farces macabres qu'aux somptueux jeux de mots qui parcourent ce prodigieux ouvrage (en fait ses blagues sont aussi fines que les auteurs de ce supplément sont modestes). Évidemment, ce n'est pas du goût de tous mais Bifrons, après un temps d'adaptation, a pris note de ceux qui ne voulaient pas plaisanter avec lui. Pour ceux-là, il ne fait aucun effort avec son intelligence et se conforme à son cliché et à son rôle qui est, rappelons-le, Prince des Morts.



Il impose le respect à la force du hachoir



Il faut bien dire qu'être Prince des Morts est une tâche plutôt curieuse de nos jours. La mort n'est plus uniquement l'affaire de la guerre et de la maladie (qui, de toute manière, a atterri chez Malthus) mais elle s'est considérablement médiatisée ces dernières années. A force d'être traité comme un imbécile congénital, Bifrons a décidé qu'il se conformerait à cette image parce que, au final, cela lui rendait la vie plus simple (comme le dit Coluche "avoir l'air con peut être utile, l'être vraiment c'est plus facile"). Tout ce qui est peur de la mort, à l'origine apanage de Bifrons, a été réparti entre divers autres Princes plus axés sur la communication (Beleth, Nybbas, etc.). Maintenant le Prince des Morts a tendance à laisser tomber les plans subtils qu'il utilisait à certaines époques et revenir à des actions de plus en plus primaires (comme l'a prouvé sa participation à "I fell on wheels"). Il fourbit donc ses hordes de zombies qui grossissent chaque jour, en espérant pouvoir un jour lancer des assauts d'envergure sur la You You Power Force.

La récente "régence" d'Andromalius ne fait évidemment pas spécialement plaisir à Bifrons qui sait bien que le Prince du Jugement est l'un des plus fervents promoteurs de la discrétion, principe incompatible avec les désirs de bataille du Prince des Morts. Alors Bifrons affûte sa hache en attendant le retour de Satan aux affaires. N'ayant pas la réputation d'être quelqu'un de patient, il se pourrait bien que Bifrons se décide un jour à aller le tirer de sa retraite. Et ce jour-là, on risque de s'amuser beaucoup car ce sera peut-être pour lui botter le cul. Comme vous le savez depuis Liber Draemonis, Bifrons est actuellement contrôlé par un certain Hornet, grand sorcier vampire multi-classé réveur trentième niveau, issu de la Marche du Gothic Horror. Cela fait maintenant presque deux ans qu'Hornet utilise Bifrons pour créer des Revenants. Leurs effectifs ont plus que triplé et les voilà rendus à un beau total de 163 (42 en Europe, 40 en Asie, 30 en Amérique du Nord, 15 en Amérique du Sud, 30 en Afrique et 6 en Océanie). Que faire de toutes ses troupes ? Pour l'instant pas grand chose, car Hornet a vraiment tourné patano : il se dit qu'il a tout son temps, qui vivra verra, et qui mourra ne verra plus grand chose. A force d'attente, il a repéré certaines des petites machinations infernales, notamment les activités d'espionnage intensif du sieur Beleth, une vieille connaissance. Qui lui même a repéré les magouilles de Shaytan et ses sbires. En poussant ce raisonnement à terme, on pourrait penser que la petite conspiration du laideron en chef finirait par amener un sorcier sur le trône des Enfers. On pourrait. Mais si Beleth (et donc Hornet) croit savoir qu'Asmodée magouille avec Andromalius, il n'a pas la moindre idée de la véritable nature des relations du Prince du Jeu avec Satan. Eh oui, malgré tous ces Princes qui se donnent tout ce mal, le vieux cornu risque d'en sortir encore une fois vainqueur. On ne devient pas Lucifer par hasard.

Bifrons chez les Vikings

Les mésaventures de Bifrons chez les Vikings méritent quelques précisions. Lorsque Malphas décida de lancer ce qui représenterait chez les Vikings le Ragnarok, c'est-à-dire la fin des temps (je précise cela pour la frange de lecteurs qui penserait que ce n'est que le nom d'un jeu de figurines devant sortir d'ici 2012), le Prince savait que tous les bourrins de l'Enfer voudraient être de la partie, et que parmi eux se trouvait un ennemi intime : Bifrons. Malphas prépara alors le plus sale coup qu'il ait fait au Prince des morts à ce jour (certains murmurent que le Ragnarok ne fut monté par Malphas que pour ridiculiser Bifrons, mais ce sont certainement de mauvaises langues).

Malphas proposa à Bifrons d'endosser, le temps du Ragnarok, le rôle d'Hel (ou Hela), la déesse de la mort (en schématisant grossièrement, on vous évitera le précis de mythologie viking). Bifrons ne se méfia pas sur le moment et accepta avec plaisir, pensant diriger la bataille finale contre les dicux vikings. Grossière erreur, car Hel n'avait pas le statut d'une combattante, ce qui permit à Malphas de maintenir son ennemi en dehors de l'assaut ultime, à la grande rage de celui-ci, qui avait agi dans l'affaire avec une grande finesse. Rage d'autant plus importante que plusieurs grade 3 eurent le plaisir de se fritter des divinités nordiques tandis que le Prince des morts jouait les spectateurs (sans le paquet de pop-corn). Cette histoire scella à tout jamais la haine entre Bifrons et le Prince de la discorde.

Ce que Bifrons pense de...

Les êtres humains : on m'a toujours dit que c'était important, que c'était l'enjeu de la guerre. Moi, j'ai pas compris ce que ça veut dire "enjeu", le problème c'est que ça ne veut pas dire nourriture et qu'il y a toujours des Princes pour me faire la gueule quand j'en transforme un en en-cas. Par contre guerre, c'est un mot que j'ai bien compris...

Les animaux : ben, ils se défendent un peu plus quand on essaye de les bouffer mais, à part ça, je vois pas trop la différence avec les humains. Ah si, personne ne me fait la gueule quand je me fais un sandwich à l'éléphant (vous savez bien, un éléphant avec une tranche de pain beurré de chaque côté, si vous êtes un vrai gourmet, toastez le pain avant de beurrer).

La violence : cool, ça j'aime bien. Franchement, c'est carrément plus simple que toute leur foutaise aux autres, et puis de toute manière ça revient au même, ils finissent toujours par venir me demander de taper. Alors une bonne grosse baffe, il n'y a rien de mieux pour se faire comprendre... parce qu'on peut aussi la mettre avec la bouche pleine.

La politique : le seul truc dont je sois sûr, c'est que ça me fait toujours vachement mal à la tête. Pas la politique, mais quand on essaie de m'expliquer ce que c'est.

L'ordre et la discipline : ça non plus, je comprends pas ce que c'est. Y en a, y disent que c'est qu'il faut crier très fort et que tous les Démons marchent droit. Moi je m'en fous qu'ils marchent droit du moment qu'ils tapent fort. Puis j'ai pas besoin de crier, ceux qui comprennent pas ce que je veux, je leur en colle une et ils comprennent très vite, enfin quand il ne font pas "crack !".

Les Princes - Démons : il y en a qui sont cools (ceux qui aiment les hachoirs), d'autres qui sont nuls (ceux qui les aiment pas). De toute manière, ils viennent pas souvent causer avec moi, c'est peut-être la déco de ma chambre qui ne leur plaît pas ?

Les serviteurs : ouais, ils sont tous cools... ou morts. J'aime bien tous les morts-vivants, ils sont souvent moins compliqués que les Démons, du coup c'est plus sympa de casser la croûte avec eux, ils ne font jamais de remarques quand je mets mes coudes sur la table.

Le Bureau : j'en ai pas et je sais pas à quoi ça sert. Il paraît que c'est pour écrire et ranger des papiers, c'est donc que ça sert grave à rien. T'as des questions bêtes, toi !

Les vacances de Satan : il fait ce qu'il veut, si ça m'empêche pas de taper. Remarque, il me manque un peu quand même, faudra que je passe voir ce qu'il fait.

Le Bien : euhhh ? Taper ! C'est ça ? J'ai bon ? Super, ils sont où alors, qu'on passe à la pratique, parce que là, la théorie, ça commencer à bien me gaver. Tu veux dire que t'en n'as pas amenés avec toi, c'est pas grave tu vas les remplacer.

Le Grand Jeu : pas le temps de jouer moi, je bosse et ça m'amuse suffisamment.

L'Islam : le slam ? c'est un truc de Furfur, ça, je crois. Mais, en tous cas, ça ne se fait pas dans un lit d'après lui. Ou alors c'est un lit qui slamme et là ça doit être très drôle.

La troisième force : je savais pas qu'elle se numérotait la force... Ah ! Les gars qui sont ni de chez nous, ni d'en face, ben ils meurent aussi, et puis avec plein de sang, eux. Quoi ? Les Vikings ? Tu veux vraiment mon poing dans la gueule !

Relations avec les autres Princes

Abalam : il est vachement compliqué et je pige rien à ce qu'il dit. Il paraît que je suis pas le seul pour une fois. N'empêche, s'il me cherche encore, je vais lui mettre un coup de boule.

Andrealphus : elle est trop conne. Genre elle fait sa mijaurée sous prétexte que je suis un peu décomposé, et puis elle fait la fine bouche devant mon hachoir. Parce qu'il est rouillé, peut-être ? Si elle approche à moins de cinq mètres de moi, je le lui mets dans la tête.

Andromalius : c'est le nouveau chef, je crois... Il me tire parfois les oreilles parce que je suis pas assez discret. Mais il a l'air de bien m'aimer lorsqu'il faut taper.

Asmodée : le seul jeu auquel je veux bien jouer avec lui, c'est "je-te-tiens-tu-me-tiens-par-la-barbichette", histoire de, pour le taper.

Baal : lui, c'est un vrai pote, il a plein de guerriers, comme moi, et il tape fort, comme moi. En fait, on a plein de points communs, c'est super bien.

Baalberith : il vient pas souvent me voir. En fait, je sais pas vraiment qui c'est, sûrement parce que j'ai cassé ma boîte aux lettres.

Beleth : il est censé s'occuper des cauchemars et il m'aime pas ! Encore un snob, ben moi non plus je ne l'aime pas alors, na !

Belial : un bon guerrier, il tape fort. Mais il est un peu trop nerveux des fois et il crie un peu trop. Mais, sinon, c'est trop cool de se battre ensemble contre les Anges.

Caym : il s'occupe des animaux et il ne me fait pas de remarque quand j'en bouffe quelques-uns. En fait, des fois, c'est lui qui m'en apporte. C'est gentil, non ?

Crocell : il s'entend pas trop avec Bélial mais c'est un guerrier aussi, alors je l'aime bien. Et puis lui, il fait des blagues que je comprends au moins.

Furfur : il aime bien taper aussi, et puis sa musique elle est rigolote. Parfois il l'écoute un peu trop fort, mais il m'a tout expliqué sur les concerts et il compte m'emmener bientôt à l'un d'eux... Il dit que je vais faire un malheur là-bas, c'est chouette.

Gaziel : il s'occupe de la géomachin et c'est lui qui s'arrange pour qu'il y ait toujours des grottes pour planquer mes zombies. Du coup, personne ne m'engueule parce qu'ils sont trop visibles. Il fait du bon boulot, Gaziel.

Haagenti : je me fais souvent des bonnes bouffes avec lui. Il a encore plus d'appétit que moi, c'est dingue. Puis il aime bien la déconne aussi. Mais il tape pas encore assez pour devenir un super pote.

Kobal : quel comique, ce type là. Il a toujours le mot pour me faire rire, c'est le champion de la déconne et puis il aime pas non plus les gars chiants.

Kronos : c'est un intello qui m'énervé à toujours guetter l'heure et à parler avec des expressions que je ne comprends pas. Je le frapperai pas parce qu'on dit qu'il est puissant, mais c'est pas l'envie qui m'en manque des fois.

Malphas : non seulement il parle trop mais, en plus, il a toujours passé son temps à se moquer de moi. Et ça j'apprécie pas du tout, mais alors pas du tout. Il peut crever avant que je l'aide s'il en a besoin. En fait je pense même que, s'il était en difficulté, je lui écraserais la tronche encore plus.

Malthus : c'est un de mes anciens serviteurs mais j'ai du mal à le reconnaître. Il veut plus juste tuer les gens, faut qu'il fasse plein de chichi avec des maladies compliquées... La peste, c'était un truc bien parce que c'était expéditif, si maintenant il se met à trainer, c'est nul.

Mammon : l'autre jour il a essayé de me vendre un nouveau hachoir. Il m'a même proposé une offre de reprise sur mon ancien. J'ai pas compris ce qu'il voulait dire. Je m'en fous d'ailleurs.

Morax : l'art j'y comprends rien, il paraît que c'est ce qui est beau. Ce qui est beau pour moi, c'est la tête d'un ennemi qui éclate. Ça Morax, il sait pas le faire, alors c'est un abruti.

Nog : il fout rien de ses journées et ça m'agace. Il sait même pas se battre et il sert à rien. Je vais te le faire bouger à grand coup de cornes dans le cul, moi.

Nybbas : il sourit tout le temps et il me parle comme si j'étais son ami. Mais je suis pas son ami, et il a pas intérêt à essayer de remettre sa main sur mon épaule ou je lui bouffe les doigts.

Ouikka : je ne le connais pas beaucoup mais je sais qu'il utilise des bombes. C'est pas drôle, à croire qu'il ne sait pas se battre au corps-à-corps. La prochaine fois que je le verrai, je lui lancerai un défi et, tant qu'il ne l'aura pas relevé, je le considérerai comme un naze.

Samigina : depuis qu'il est devenu Prince - Démon, je n'ai plus trop de contact avec lui. C'est dommage, avant on était pote, quand il était juste Démon. Je me demande parfois s'il a pas chopé la grosse tête lui aussi. En tous cas, il ne m'embête pas, lui.

Scox : ses Démons mineurs sont de vrais lopettes qui ne valent pas un squelette ou un zombie. Il est ridicule, ce gars, avec ces airs de goutou. Qu'il aille jouer ailleurs s'il veut pas que je l'ajoute à la liste des gens que j'ai étalés.

Shaytan : c'est un gars sympa aussi. Il est moche, c'est pire que moi. On rigole bien quand on se moque d'Andrealphus tout les deux. C'est celui de mes anciens serviteurs avec qui je m'entends le mieux. C'est peut-être bête qu'on ne fasse que ça ensemble, mais il aime pas trop la baston je crois.

Uphir : c'est un cogneur, et ça c'est bien. Sinon je comprends pas tout ce qu'il fait ni même pourquoi il essaie d'être gentil avec moi.

Valefor : déjà on le voit pas beaucoup mais en plus c'est un non-violent. Je peux pas l'aimer, forcément. En plus je trouve qu'il a un comportement bizarre.

Vapula : la technono... techlo... Bon enfin, tous ces trucs à lui, c'est bien joli, mais ça remplace pas un bon coup de griffes ou de dents. Il va pas me remplacer le plaisir du combat au contact, avec ces machins bizarres que je comprends pas.

Vephar : il est sous l'eau. Moi l'eau ça m'intéresse pas alors il peut faire ce qu'il veut. Du moment qu'il vient pas me chercher, il y aura pas de problèmes.



Guide de la promotion facile

(ou les serviteurs ne sont pas les clones de leur supérieur)

Sept Princes - Démons actuels sont d'anciens serviteurs de Bifrons, eh oui, ça fait beaucoup. Chronologiquement, on a Malthus, Crocell, Vephar, Shaytan, Samigina, Uphir et Ouikka. Lorsque l'on voit pour quelles raisons certains sont passés Princes, on peut avoir l'impression qu'il suffit de pas grand chose pour devenir Prince de la poudre à recurer par exemple. C'est évidemment une belle erreur, que n'ont pas commise Shaytan et Samigina.

Ils ont compris avant tout que le meilleur moyen de faire son trou, c'est de sympathiser avec son supérieur et si possible de devenir, au moins en apparence, presque ami. Bifrons étant réputé naïf, et prompt à faire de ses serviteurs ses meilleurs copains, on retrouve donc dans ses rangs quelques Démons aux dents longues. Et quand je dis dents longues, je ne fais pas forcément référence au pouvoir démoniaque, mais aux quelques malins qui, bien que n'ayant pas d'affinité particulière avec la baston, espèrent pouvoir suivre le glorieux exemple de Samigina et de Shaytan. Au cas où des joueurs seraient partants, je signale que ce n'est pas gagné d'avance, qu'il faut être très malin, un bon comédien ("mais oui t'es mon copain, Bifrons, mais là, le ver blanc sur mon épaule, c'est trop !") et patient, car il n'y a plus vraiment de place disponible à la Cour Démoniaque. Et encore, on ne parle que des petits jeunes quinquenuevent. Les autres, les installés (Shaytan en tête), magouillent comme c'est pas permis pour influencer les faits et gestes de leur ancien patron, avec des buts parfois extravagants... Tous les détails au chapitre sur le Prince des cageots.



"Et paf le chien !"

Caym

Caym est un vieux de la vieille. Il n'a pas l'air comme ça, mais il traîne dans les parages depuis bien longtemps et souvent en charmante compagnie. Ancien serviteur de Baal, il se fit remarquer bien avant l'apparition de l'homme mais n'arriva jamais réellement à percer. Il dispose d'une importante force de frappe, est violent comme pas deux, malin comme un singe mais gâche le tout dans un combat inutile (selon ses détracteurs). Que voulez-vous, ce n'est pas sa faute si les Anges, c'est pas son truc ! Non, vraiment, Caym est un grand incompris.



Cave Caym



Dès le début, il faisait partie des Anges actifs, certains diront agités. Il jouait avant-centre lors des fameux matchs de foot Daniel/Magog, défiait régulièrement le futur Baal au bras de fer et se portait volontaire dès qu'une corvée impliquait un déplacement un peu inhabituel hors de la Cité Eternelle, c'est-à-dire quasiment jamais. En effet, vingt-trois heures cinquante neuf sur vingt-quatre, Caym faisait comme les autres : il s'ennuyait à mourir. Un jour qu'il surprit certains de ses petits camarades à s'extasier devant les beautés de la Terre, il décida de jeter un œil blasé sur la cause de tout ce barouf. Il zooma un peu côté jungle à la recherche d'objets animés et ne fut pas déçu : après une brève course poursuite, quelques vélociraptors avaient encerclé un bébé diplodocus. La boucherie qui s'ensuivit lui fit ressentir des trucs étranges, chauds et humides dans sa toge éthérée. Il se demanda un instant comment ces lézards pitoyables pouvaient provoquer chez lui une telle excitation, puis se dit qu'après tout on s'en foutait, ce qui comptait c'était que ça lui faisait un bien fou. Il y avait de l'action, de la compétition, et un petit quelque chose indéfinissable qu'il devait à tout prix revivre, si possible aux premières loges. Comme toute descente sur Terre était à l'époque interdite, il essaya d'organiser des simulacres de confrontation animale dans la Cité Eternelle. Cela donna - on ne rigole pas - les premières parties de chat de l'histoire de la création. Ces gentils chahuts furent rapidement interdits par la hiérarchie (ça prenait du temps sur les répétitions de cornemuse), et Caym retourna à sa cithare, l'aile terne et l'auréole en berne. Encore aujourd'hui, un des meilleurs moyens de faire parler le Prince des animaux est de le brancher sur ces héroïques courses poursuites dans les coursives d'argent, des plaquages magistraux de Baal par son frère Georges ou des fameux "Tous sur Yves !" de Malphas.



Histoires naturelles



Caym rongea son frein moins longtemps qu'il ne l'aurait cru : les hautes autorités avaient jugé les dinosaures dignes d'intérêt et

désigné volontaire l'Ange Dominique pour aller les évangéliser à grands coups de Denver (voir page 64 d'ES1). Caym se porta instantanément volontaire pour lui prêter main forte, le souvenir des bastons dinosauriennes encore tout chaud dans son petit cerveau troublé. L'échec retentissant de l'opération confirma ses premières observations : les sauriens étaient des brutes sanguinaires, on ne tirerait d'eux que de la violence aveugle, et il adorait ça. Le massacre de Denver par ses congénères le mit dans un état d'extase incomparable qu'il eut bien du mal à faire passer pour de la compassion devant Dominique et sa clique. Quand Dieu décida de rayer les dinosaures de la carte, Caym se porta volontaire, l'air on ne peut plus contrit : "j'ai participé à cet échec, Seigneur, laissez-moi effacer les dernières traces de ce triste événement". Il se voyait déjà dans le sang de tricératops jusqu'aux genoux, affrontant les plus gros T-Rex, exterminant tous ces monstres écailleux à grands coups de puissance divine. "Tu es bien gentil, Caymounet, mais j'ai un moyen légèrement plus rapide" lui répondit le Père. En un coup de gomme cosmique, le barbu priva son fils de son jouet préféré. Celui-ci ne lui pardonna jamais. Quand vint l'heure de la chute, le choix fut instantané : homme ou pas homme, il s'en foutait, ce qui comptait c'était - enfin - de prendre sa revanche sur ce père plus que castrateur. Il lâcha une rage accumulée pendant des millions d'années dans la bataille finale et suivit Samael jusqu'au bout.



Oh let me be your dog !



Un des premiers à récupérer de la Chute, il fut également un des premiers à courtiser Lucifer et lui servir de bras droit. Se retenant de monter sur Terre pour enfin pouvoir massacrer des animaux en toute liberté, il signala à Satan comment c'était vraiment dégueulasse cette histoire de jardin d'Eden avec ce lion qui couche avec l'agneau et ces pigeons qui font attention de ne pas déféquer n'importe où. Déçu que Satan s'intéressa plutôt au couple d'humains, il lui conseilla tout de même de se la jouer discret et de se déguiser en serpent pour s'introduire dans le jardin sans trop éveiller l'attention (le jardin grouillait déjà de boas constricteurs qui passaient leur temps à faire des mamours aux girafes, ce qui était proprement insupportable pour Caym). S'ensuivit la fameuse histoire de la pomme, Dieu se fâcha tout rouge et mit fin à l'expérience paradisiaque. A grands coups de tatannes dans le groin et autres jets de pommes pourries dans la truffe, Caym réveilla les instincts naturels de tout le petit monde animal qui se trouvait orphelin. Les léopards se tapèrent les gazelles, les boas constricteurs les girafes et tout le monde rentra dans les rangs darwiniens de la sélection naturelle. Tout euphorique après sa réussite fructifère, Satan nomma Caym Prince - Démon des animaux et lui lâcha la bride. Celui-ci en profita largement, et disparut de la scène politique infernale pour les siècles qui suivirent. Absorbé par son travail, il en

oublia bien vite les You-Yous d'en face, se contentant de fritter de la troisième force pour faire bonne mesure. Il ne commença à s'intéresser au Grand Jeu qu'au moment de l'Exode. Le dernier chic en Enfer consistait à monter sur Terre pervertir le peuple élu, mais Caym ne voyait pas ce que ces braves hébreux faisaient de si grave (à part vénérer un gâcheur de plaisir jurassique). Il appréciait par exemple leur saines coutumes qui consistaient à sacrifier des animaux sans justement vénérer de divinité animale. Il fut d'ailleurs presque aussi choqué que Dominique lors de cette histoire de veau d'or et dut se passer les nerfs sur une dizaine de boeufs pour se détendre un peu. Au bout de quelques années d'observation méticuleuse des Hébreux, il se rendit compte tout seul comme un grand que la religion créée par Dieu était un magnifique moyen de pression sur des milliers de personnes. Sans campagne électorale, sans police secrète, même sans TF1, on pouvait faire faire des trucs vraiment ridicules à un peuple entier.



Chacun charcle son chat



Comme vous le savez, Caym est légèrement monomaniac et toutes ses - dangereuses - tentatives d'infiltration des religions monothéistes furent dirigées dans un but unique : le malheur des animaux. Certains furent déclarés impurs et leur nom servit d'insultes aux humains, comme le porc. D'autres, plus dignes ou plus populaires, furent utilisés pour les sacrifices. Des colombes aux moutons, tout y passa, dans un grand concert de pleurs et de grincements de dents. L'avènement du christianisme en occident l'embêta un peu d'ailleurs : des trois religions, c'était celle qui sacrifiait le moins de bestioles. Qu'à cela ne tienne, le pouvoir politique impressionnant de l'église catholique lui permit de faire des petits extras complètement loufoques. En 666, il infesta la région d'Avignon de serpents pour fêter l'anniversaire de son patron. Un Ange de Jordi qui passait dans le coin rameuta des cigognes afin de rétablir l'écosystème et s'en retourna faire pousser des moutons dans le Larzac. Caym assista au festin des cigognes en se paluchant derrière un arbre, puis prit contrôle de l'évêque local. Il prit un pied fou à déclarer les volatiles démoniaques, les maudire puis les faire brûler en place publique. Il se débrouilla enfin pour que le gars se fasse canoniser plus tard sous le nom de Saint Agricole (on ne rigole pas). Les procès et autres excommunications d'animaux allèrent bon train, permettant à Caym de satisfaire ses pulsions à grande échelle tout en respectant le principe de discrétion. C'est que la population humaine (et croyante) ne cessait d'augmenter, limitant d'autant les massacres animaliers de grande envergure dont il était si friand. Les exigences du Grand Jeu s'intensifiant également, Caym montra son attachement au combat contre les You-Yous en ridiculisant régulièrement l'église catholique. Il lui fit notamment décréter, lors d'un tribunal ecclésiastique à Berne en 1666 (toujours le sens du timing..) que les animaux étant créés pour servir l'homme, celui-ci avait droit de vie et de mort sur eux et ils feraient mieux de filer droit s'ils ne voulaient pas finir à la casserole. Ça légifuma les agissements de ses serviteurs qui poussèrent le vice jusqu'à faire passer les suspects des procès animaliers à la question : on tortura de tout, du chien au rat pour leur extorquer des "aveux".



Caym le survivant



Quelques siècles de franche rigolade donc, mais qui eurent pour seul résultat la ringardisation du Prince des animaux dès la fin du XVIII^e siècle. Toutes ces petites histoires de mule du pape, ça a bien fait rire Satan, Kobal et les autres mais, en ces temps de matérialisme, il faut bien avouer que ce n'est plus l'église qui passionne les foules occidentales. Pour Caym, les conséquences sont doubles.

Au niveau infernal, c'est la cata. Sa réputation est au plus bas et nombreux sont ceux qui verraient bien son influence à la Cour Démoniaque réduite de moitié (le lascar a quand même plus de voix que des peintures comme Malphas, Kronos ou Andrealphus). Les mauvaises langues disent qu'il ne tient en place que grâce à son pote Bifrons et comme vous le vertez au chapitre sur Shaytan, cette situation pourrait durer encore longtemps.

Au niveau terrestre, Caym s'est lancé dans une campagne de reconversion sans précédent. L'église ne fournissant plus la caution morale pour torturer les animaux, il s'est tourné vers la science. Oui, on peut shooter des araignées à la cocaïne, filer le SIDA à des guenons et stimuler les neurones à douleur des chats parce que c'est-pour-le-bien-de-l'humanité ! Super non ? Avec des gens comme Vapula qui ont de plus en plus besoin d'animaux pour leurs expériences, Caym se voit reparti comme en 40. Transformés en animaux, ses Démons vont régulièrement pipeauter des expériences scientifiques de pointe, les plus bi-classés allant même jusqu'à utiliser leur pouvoir spécial Manimal (voir Liber Daemonis) pour des "chasses au hamster" améliorées en milieu hospitalier. Ces quelques plaisantins ont notamment transformé un groupe de patients atteints de la maladie d'Alzheimer en souris blanches pour pouvoir tester sur eux les toutes dernières drogues expérimentales. Les résultats ont largement dépassé les espérances des chercheurs et ceux-ci sont pressentis pour le prix Nobel.



Contre Caym's : MLF, SPA, même combat



Si cette nouvelle stratégie plaît beaucoup à Caym et lui permet de pervertir quelques scientifiques par an, elle pose des problèmes au niveau de l'opinion publique et commence à attirer l'attention des Anges de Jordi. Soit ! Adoptant les techniques d'un Malphas ou d'un Nybbas, le Prince des animaux combat le feu par le feu : déguisés en activistes écologistes, ses Démons mettent régulièrement à sac des laboratoires de recherche, allant jusqu'à marquer les initiales de leur groupe au fer rouge sur le dos d'un journaliste un peu trop fouineur. Caym espère ainsi marginaliser ces commandos Brigitte Bardot et maintenir le consensus mou vis-à-vis de l'expérimentation animale pour pouvoir s'amuser dans les années qui viennent. Il a également initié le projet "Queer Cow", qui vise à toucher au moins une nouvelle espèce tous les cinq ans avec une maladie contagieuse (Kreuzfeld-Jacob, fièvre aphteuse...) juste pour pourrir un peu les relations homme - animal. Et comme dirait Andromalius, c'est bien joli tout ça, mais c'est pas comme ça qu'on va remporter le Grand Jeu.



Ce que Caym pense de :



Les êtres humains : peu de poils, peu de dents, peu de griffes, c'est assez pitoyable comme bestiole.

Les animaux : à mort ! Taïau ! Montjoie ! Josiane, où t'as mis mon pompe ? Merde alors !!!

La violence : quand c'est bien dirigé, du genre une battue en pleine brousse avec des M-16, c'est fun. Quand c'est genre avec un scalpel rouillé dans un chenil lors d'une coupure de courant, c'est plus fun.

La politique : je m'en foutais pas mal jusqu'à présent, mais les petits gars de Chasse, Pêche... etc m'ont convaincu.

L'ordre et la discipline : je laisse faire les lois de la nature : la raison du plus fort est toujours la meilleure.

Les serviteurs : s'ils font bien leur boulot, je les invite à ma prochaine battue. Sinon, je les invite à ma prochaine battue...

Le Bureau : à part pour écraser des souris sous les pieds...

Les vacances de Satan : bah... chais pas, c'est le patron, il fait comme il veut, non ?

Le Bien : à mort ! Taïau ! Montjoie ! Josiane, bordel, je t'ai dit mon pompe !

Le Grand Jeu : un peu trop de chasse à l'affût et pas assez de chasse à courre si vous voulez mon avis. Ça vaut pas les chats qu'on se faisait là-haut avant la Chute.

La Troisième Force : les tocards qui révèrent des animaux ? Josiane, oublie le pompe, je vais me les faire à l'opinel !



Relations avec les autres Princes



Abalam : quand ses Démon se prennent pour des oiseaux, j'leur colle du plomb dans l'cul.

Andrealphus : un hamster, du chatterton, je connais mes classiques, merci.

Andromalius : quel coincé ! En plus, les procès d'animaux se raréfient en ce moment. J'avais réussi à coller un chien dans le couloir de la mort dans le New-Jersey et ses connards ont réussi à l'extrader pour lui éviter la piquouse, dégoûté !

Asmodée : une tarlouze, il n'a jamais rien compris au véritable enjeu des combats d'animaux.

Baalberith : j'aime pas les pigeons voyageurs...

Baal : c'était mon boss. Eminemment respectable mais un peu la grosse tête.

Beleth : une tarlouze de plus.

Belial : un peu coincé mais on s'amuse bien pendant les incendies de forêt. Il m'invite dans ses Canadairs chargés d'essence

Bifrons : un grand monsieur ! Ses zombies font d'excellents rabatteurs.

Crocell : très cool, il me garde toujours des bébés phoques pour mon tournoi de base-ball annuel en Antarctique.

Furfur : cool ! Qu'est-ce qu'on a pu égorger comme animaux sur scène tous les deux !

Gaziel : mouais, connais pas. Les taupes, je les chasse à la dynamite moi alors...

Haagenti : sympa, mais moi aussi je m'y connais en cuisine.

Kobal : sympa aussi, il connaît plein de blagues avec des opossums.

Kronos : une vieille tarlouze...

Malphas : une tarlouze torve, mais une tarlouze quand même.

Malthus : hé hé hé, ça l'a cloué ma vache folle, sacré Malty...

Mammon : paraît que je fais flamber les cours du vison. M'en fous, tant qu'il crie toujours...

Morax : une tarlouze intolérante...

Nog : l'avantage des paresseux, c'est que tu peux les shooter les yeux fermés.

Nybbas : y ferait mieux de passer plus de corrida et moins de Mabrouk Junior ce con !

Ouikka : à part les dauphins porte-mines, je vois pas trop l'utilité...

Samigina : le sang animal est bien meilleur que l'humain.

Scox : il s'y connaît en sacrifice, il faut le reconnaître.

Shaytan : une face de putois sur un cul d'hippopotame

Uphir : un bon travail de fond sur les mouettes bretonnes et les poissons en général.

Valefor : une tarlouze pie voleuse.

Vapula : il m'intéresse de plus en plus et ça a l'air d'être réciproque. On va faire de grande choses tout les deux.

Vephar : glou glou glou...

GAYM

ANGE-DÉMON DES ANTENNES

Aruba, Jamaica oo i wanna take you Bermuda, Babama come on pretty mama. Key Largo, Montego baby why don't we go to Jamaica.

C'était boooooonnn. bercé par le rythme guimauve de la musique, Sanders se détendit dans son fauteuil.

Off the Florida Keys. There is a place called Kokomo. That's where you wanna go to get away from it all.

Il dut se résoudre à baisser le son de son nouveau Sony Blaster Lightwave MP3 Player lorsque la petite lumière annonçant que sa secrétaire souhaitait lui parler se mit à clignoter.

- Oui, Marguerite ?

- Mr Sato désire vous voir.

- Faites entrer...

Maximilien Sato entra dans son bureau. Depuis plusieurs semaines, Sanders, le big boss du centre de SF, comme l'appelait ses subordonnés directs, trouvait que Max avait changé... Au début, il s'était félicité que Max s'en sorte si tôt du trouble provoqué par le double décès de sa femme et de sa fille mais Max commençait à sérieusement dépasser les normes depuis quelques jours. Enfin, demain, Sanders partait en vacances et il s'en occuperait à son retour.

Merco, Démon de grade 2 aux ordres de lui-même depuis un fâcheux accident à la Samaritaine, alias Maximilien Sato, directeur de la sécurité au centre A3 de la NSA ou plutôt le remplaçant temporaire de Maximilien Sato alias Démon de grade 3 aux ordres d'Andromalius décédé à cause d'une malencontreuse tentative de piercing à coups de balle de .45 dans la face, s'assit en face de son gros porc de patron, Directeur général de la NSA de San Francisco. Ce mec était une perle. Un glandeur inconscient comme on n'en fait plus. Il déléguait tout mais alors tout. Les tâches ingrates ou encore importantes -qui demandaient plus que de lever le téléphone pour donner un ordre - étaient un supplice et une fatigue immense pour cet homme. Il était cependant assez malin pour ne pas le faire voir en restant au bureau jusqu'à des heures impossibles en ne faisant rien et ne partait que contraint et forcé par l'existence de sa femme et d'une fille. Cela laissait les mains libres à Merco d'agir et de placer les hommes qu'il faut aux postes-clés... le DG signait sans même les lire les "candidatures intéressantes" que lui soumettait Merco et ceux qui étaient irremplaçables étaient remplacés par quelques Démons mineurs du cru. Le seul qui posait problème était Sanders. Vu de dehors, Sanders passait pour un bourreau du travail mais si on grattait la première couche, on découvrait un branleur de premier ordre ne se levant que rarement avant 13 heures pendant le week-end et n'étant pas prêt à une quelconque activité familiale avant 15 heures, heure assez tardive pour lui permettre de déclarer qu'il ne servait à rien de partir maintenant. Le problème pour Merco se trouvait lorsqu'on grattait la seconde couche et qu'on découvrait que Sanders était un Ange placé là par ses supérieurs afin de contrôler le plus grand réseau de flicage de toute la planète, la NSA. Pour arriver à ses buts, Merco devait éliminer l'influence de Sanders d'une façon potentiellement crédible.

- Bien je suis venu vous voir afin qu'on examine une dernière fois ensemble le basculement des fréquences des antennes américaines et anglaises après-demain...

Merco vit avec plaisir la mine déconfite de Sanders. En soi, le basculement des fréquences n'était rien d'important, juste un procédé bimestriel de sécurité. En fait, la présence du boss était nécessaire car, à cette occasion, il devait personnellement coder les nouvelles antennes de l'ordinateur central. Ensuite, ce code était fragmenté en dix morceaux à dix techniciens parmi les deux mille huit cents qui travaillaient pour la NSA et totalement au hasard par l'ordinateur central. Ainsi quelqu'un qui voulait avoir accès au core de l'ordinateur devait passer obligatoirement par le grand chef. Au cas où celui-ci venait à décéder ou s'il n'était pas disponible, sur ordre du président lui-même, les dix techniciens devaient aller remettre leur partie du code. Bref, un système bien huilé...

- Comment ça, après demain, mais ça devait avoir lieu ce soir !!!

D'un geste triomphal, Merco sortit de sa poche l'ordre de report que Sanders avait signé mécaniquement sans même le regarder. Cet ordre stipulait que, pour des raisons de sécurité, la date habituelle du basculement était décalée de deux jours.

- Ohhh non. Et moi qui avait mon vol pour l'Europe demain, adieu Rome, adieu Sicile, adieu Scampis sauce tartare...

Merco peignit alors sur son visage l'expression la plus sincèrement désolée qu'il réussit, ce qui correspondait pour un humain normalement constitué à un pur masque de sadisme rehaussé d'une joie intense.

- Mais ne me dites pas que vous avez oublié. C'est pas possible, vous rêviez de ces vacances depuis des mois, vous m'en avez parlé il y a encore quelques jours. Il doit être possible de tout décaler deux jours plus tard.

- Vous rigolez, en pleine période de vacances, aucune chance. Je sens que mes vacances, je vais les passer à Chinatown pour avoir un peu de dépaysement !!!

Sanders était presque au bord des larmes au fur et à mesure qu'il se rendait compte qu'il passerait ses vacances à arroser les 20 mètres carrés de pelouse de sa superbe maison en bois de merde couleur fuchsia située juste en face de l'échangeur est. Merco renchérit et passa à l'offensive.

- Quel dommage, c'est vraiment trop bête. Je verrai bien une solution mais...

- Oui, continue... le précipita Sanders

- Le règlement prévoit qu'en cas d'indisposition temporaire du DG, c'est le chef de la sécurité qui soit chargé du basculement des codes... et je connais un médecin qui me doit un petit service qui, maintenant que j'y pense, pourrait consister à vous déclarer en surmenage intense, ce qui ne sera pas loin de la vérité et vous interdire tout travail pendant le mois prochain en vous préconisant un départ immédiat loin du stress et de vos fonctions, en cure de repos... en Italie par exemple. Ça fera un peu jaser mais on fera taire les corbeaux rapidement.

- C'est pas très propre votre proposition !!!

- Moi, ce que j'en disais c'était juste une supposition, n'en parlons plus et à demain... Merco se leva.

- Attendez, attendez et votre médecin, vous le connaissez bien, c'est un homme efficace ?

Paresse...

Un homme... non, pensa Merco en rigolant intérieurement, mais efficace, assurément...

"The cause, we just do it for the cause !"

NoFX

Pour la grande majorité des gens, Crocell n'est qu'un gamin désinvolte et complètement irresponsable. Même Lucifer le considère comme un enfant terrible. Tout ça parce que, il y a bien longtemps déjà, il a décidé que le jeu n'en valait pas la chandelle. Ou que, du moins, ce n'était pas si important que ça.

Le Prince du Froid fait encore partie de ces Démons idéalistes qui rêvent d'un idéal de liberté pour l'humanité et qui luttent contre le Bien en tant que principe oppresseur. C'est d'ailleurs pour cela qu'il veille soigneusement à ne pas reproduire les mêmes schémas en Enfer.

Il est bordélique au possible, désinvolte à l'extrême, dégagé comme ce n'est pas permis, décontracté comme pas deux et absolument pas sérieux, certes, mais c'est pour la bonne cause. Et on ne peut pas dire que, sous son masque de permanente bonne humeur, il soit vraiment très heureux.

En fait, Crocell fait penser à un de ses adolescents effarés par l'horreur du monde dans lequel ils vivent et brisés par un amour déçu mais qui continuent de lutter contre le système, tout en sachant que celui-ci les aura à la fin, faute de quelque chose de mieux à faire.

Parce que le Prince du froid n'a pas encore perdu l'espoir de changer les gens et les choses. Il croit encore en une révolution possible, en un idéal carrément utopique où tout le monde sera libre de faire ce qu'il veut sans contrainte. Et, même s'il croit à cette cause plus que tout, il a le recul nécessaire, s'il prend son combat au sérieux, pour ne pas se prendre lui-même au sérieux.

Absolument pas réaliste tout ça, comme dirait un Prince plus sérieux. Peut-être, mais est-ce que le monde n'a pas besoin un petit peu de temps en temps de gens pas sérieux ?



J'y pense et puis j'oublie



Regardons en arrière. Assez loin en fait. Non, plus loin que ça encore. Loin : à l'époque où le Paradis est encore uni et où tous les Anges sont encore des Anges. Vous y êtes ? Bien. Maintenant, regardez bien, un peu sur la gauche... Voilà, ça y est. Vous avez remarqué cet Ange assis tout seul sur une corniche des Tours d'Argent ? Vous avez contemplé l'expression de son visage ? Oui, et que vous évoque-t-elle ? Exactement, l'ennui...

Car, à cette époque, si les Anges s'emmerdaient déjà, on peut dire que l'un d'entre eux se faisait chier à la puissance dix. Jouer de la lyre 24 heures sur 24 en chantant avait cessé de l'amuser très rapidement. Surtout après qu'on ait déposé une plainte chez Dominique, qui s'occupait déjà de la sécurité, qui eut pour effet de lui interdire de jouer de la lyre comme il l'entendait. C'est-à-dire mal et fort.

En hurlant à tue-tête.

Bien sûr, il y avait bien quelques Anges qui n'avaient pas en

permanence un air pressé et sérieux mais c'était loin d'être monnaie courante. En plus, c'était souvent plus par bêtise que par vivacité d'esprit que ces derniers n'arrivaient pas à se conformer à l'ambiance mortifère de la Cité Eternelle. Et Crocell s'ennuyait.

La seule personne avec qui il s'entendait vraiment était son frère, un certain Belial qui, même s'il était plus sérieux que tout et ne se prenait pas pour n'importe qui, écoutait toujours les lamentations du futur Prince du froid. Il lui pardonnait même ses blagues idiotes. C'est beau l'amitié, non ?

Car ils avaient quelque chose en commun : le même mépris de la vie lamentable des Anges au Paradis. L'un parce qu'il la trouvait ennuyeuse, l'autre parce qu'il se sentait supérieur à tout le monde. Un jour, Belial vint vers son frère et lui parla des plans de Samael. Il n'avait pas tout bien retenu mais lui expliqua que ça avait quelque chose à voir avec un truc qui s'appelait l'humanité, que cela allait enfin faire bouger les choses au Paradis et que, au moins, l'Ange de la Lumière était un vrai chef.

Crocell avait zappé à partir du mot humanité, il ne savait pas pourquoi, ça sonnait bien à ses oreilles. Il décida de s'intéresser à l'affaire. Et il arriva rapidement aux mêmes conclusions que Samael : ces créatures étaient tout simplement géniales et il fallait absolument faire quelque chose pour elles. Il découvrit aussi le sens du mot liberté.

Donc, quand Samael fait sa petite rébellion, Crocell est un des premiers à suivre. Déjà, l'idée même de faire quelque chose d'interdit lui plaît, alors si c'est pour descendre sur Terre et s'occuper des humains, c'est encore mieux. Il participe donc à l'expérience samaelique avec application, enseignant tout ce qu'il peut aux Hommes, apprenant tout ce qu'il peut en échange et niquant comme une bête. Il nage dans le bonheur.

Jusqu'à ce que, un jour, son frère ramène une étrangère dans la petite communauté angélique.



Gel et boules (de neige...)



Elle est merveilleusement belle et le sang de Crocell ne fait qu'un tour. Mais, surtout, c'est son regard, un regard qui brille de malice, qui accroche le futur Prince du Froid. Mais, de toutes façons, c'est la meuf de son pote alors il renonce avant même d'avoir eu des idées déplacées. Et puis, bizarrement, sans qu'il sache bien pourquoi, cette fille l'impressionne.

Ça lui fait bizarre au petit Crocell, il n'a jamais ressenti ça de sa vie et se retrouve tout con devant la jeune femme sans savoir quoi lui dire, un nœud dans la gorge. Et Belial lui demande de veiller sur elle pendant son absence.

Trois jours. Son absence dure trois jours. Trois jours durant lesquels Crocell passe son temps à discuter avec la jeune femme. Trois jours où il apprend à la connaître et où elle se

CROCELL

Prince-Démon du Froid

confie à lui, lui révélant ses secrets les plus intimes comme si elle avait découvert en lui une âme soeur. Trois jours où il va de surprise en surprise, bercé par le son de sa voix - une voix profonde, très douce, vraiment rassurante - et l'intelligence de sa conversation. Trois jours au cours desquels Crocell découvre ce qu'est l'Amour...

Et, en même temps, il trouve la souffrance. Car, il le sait, il ne pourra jamais la posséder. Parce qu'elle est promise à un autre. Parce qu'elle ne laissera jamais quelqu'un s'emparer d'elle. Quand Belial revient, il se rend instantanément compte que quelque chose cloche. Son frère, tiraillé entre des émotions contradictoires, la douceur de l'amour et la souffrance de la frustration entre autres, lui avoue immédiatement ce qu'il ressent, pensant trouver chez lui du réconfort et de la compréhension.

Il ne pouvait pas se tromper plus lourdement puisque Belial, se sentant trahi, pète les plombs et lui casse la gueule. Ça y est, Crocell est en enfer (mais pas encore en ENFER !!!). Et avec de l'avance sur tout le monde en plus. Il déprime le pauvre Ange : son propre frère ne lui adresse plus la parole, la femme qu'il aime lui est interdite à jamais et, en plus, il pleut... Et les choses ne vont pas en s'arrangeant puisque, rapidement, arrive l'heure du Schisme.

Crocell, bien entendu, participe à la baston, cognant dans le tas à qui mieux mieux sans vraiment savoir pourquoi et sans vraiment en avoir envie. En tout cas, ça défoule, se dit-il et, même si on se prend la raclée de notre vie, ça aura appris au Vieux qu'il y a un problème et il finira par accepter d'en discuter quand tout le monde se sera réconcilié. De toutes façons, ça ne peut pas être piré.

Sauf que si.



It's a jump to the left



Crocell échoue donc en Enfer avec les autres avec la sensation de s'être fait avoir grave. En plus, ça fait vraiment super mal et il en avait déjà assez avec ses problèmes de cœur, merci. Heureusement que, pendant la nuit, Beleth et Blandine viennent lui faire une psychothérapie par le vide dont ils ont le secret.

Quand il se réveille, il ne se souvient plus de grand chose. Juste une vision fugitive des Tours d'Argent, un visage de femme, la liberté, la lutte. Il se refait le cerveau en vitesse avec les bouts de mémoire qui lui restent et redevient peu ou prou le même vieux Crocell qu'avant. Un poil plus cynique peut-être, plus ironique sûrement mais, en tout cas, toujours aussi révolté à l'idée de prendre les choses et sa personne au sérieux.

Il va voir Belial au bout de quelques temps, se souvenant vaguement qu'ils étaient amis au Paradis et se fait envoyer paître sans vraiment comprendre pourquoi. L'autre lui sort un discours sur son attitude désinvolte, le fait que l'Enfer ait une guerre à mener et ne peut s'encombrer de boulets comme lui et bla et bla et bla.

Un sacré con, se dit le pauvre Crocell, autant pour les souvenirs. Son idée de Belial n'évoluera d'ailleurs que très peu pendant les quelques siècles suivants, faute de comprendre ce qui les lie : il le trouve juste un petit peu ridicule et se demande vraiment pourquoi l'autre le déteste.

Le futur Prince du froid est aux ordres de Bifrons et essaie de passer le plus de temps possible sur Terre où il accomplit ses missions avec une efficacité mitigée : nombreux problèmes avec la hiérarchie, excès d'initiatives personnelles et d'insultes envers un Démon d'Andromalius dans l'exercice de ses fonctions, humour et intelligence, c'est dire s'il est mal noté par les autorités. Mais Bifrons l'aime bien, alors, il le couvre.

Puis, Belial atteint le grade 3 et c'est là que les ennuis commencent. Il se souvient de leur passé commun et sa haine fraternelle redouble de puissance. Et, comme il a désormais un certain pouvoir, un poids dans la hiérarchie, il en profite pour faire des crasses à Crocell. Du genre se servir de ses liens dans l'administration pour bloquer l'arrivée de ses nouveaux pouvoirs ou pour lui attribuer, par erreur, une nouvelle limitation. Ou encore de transmettre son dossier aux services d'Andromalius pour vérification.

Le futur Prince du froid s'aperçoit que c'est chaud pour ses fesses et commence à se tenir à carreaux dans le but évident de pouvoir monter dans la hiérarchie et d'être de nouveau d'égal à égal avec son frère ennemi afin de ne pas subir ses attaques en permanence. Nombreux sont ceux qui prennent ça pour une rivalité de la part de Crocell et commencent à faire courir le bruit qu'il ne supporte pas la compétition. Ils n'ont rien compris, il veut juste être tranquille.

Et, en 1666, Belial devient Prince. Crocell commence à paniquer, se disant que, cette fois c'est la bonne et qu'il est bon pour se retrouver familial pour un bon paquet de temps. Il va s'en confier à Bifrons qui l'écoute d'un air distrait et lui accorde son grade 3 pour le rassurer. Heureusement pour lui, Belial est trop occupé à se faire mousser et à se bâtir son petit empire à lui pour s'occuper de son cas. Toujours est-il que Crocell a compris qu'il ne serait jamais tranquille tant qu'il serait inférieur à son frère. Il décide de devenir Prince lui aussi.

Et c'est le moment que choisissent ses souvenirs pour remonter à la surface. Il se souvient de sa jeunesse. Il se souvient de son frère, de sa passion pour une humaine. Il se souvient de son idéal, de sa Chute, du Paradis. Et ces souvenirs ne lui plaisent pas. Mais ils lui permettent de comprendre.

De comprendre l'erreur qu'ils ont tous faite, de comprendre la haine de son frère, de comprendre que le conflit est inévitable, que même quand il sera Prince, les choses ne pourront qu'aller de mal en pis pour finir par dégénérer. Quitte à y aller, se dit-il, autant y aller à fond. Il décide qu'il sera Prince du froid pour faire une sorte de pied de nez à son frère, pour lui montrer que tout ça est ridicule et qu'il peut y jouer lui aussi...

Sauf qu'il n'a pas compris quel psychopathe était son frère et que toute trace d'humour a depuis longtemps disparu de sa vision des choses.

A peine deux cents ans plus tard, Crocell atteint, contre toutes attentes et bien qu'Asmodée ait misé contre lui à cinquante contre un, le grade de Prince - Démon. Et il se met immédiatement au travail. Parce qu'il sait que s'il ne se prépare pas, tout va finir par lui péter à la tronche.

Et, étrangement, contrairement à ce à quoi les autres Princes attendaient de sa part, le Prince du froid abat sa part de boulot avec une certaine efficacité - il obtient même les félicitations pour son talent dans l'affaire du Titanic de la part de Satan lui-même - provoquant du même coup le respect de certains qui le méprisaient jusqu'à présent.

Il est cependant beaucoup moins primesautier qu'auparavant, le pauvre Crocell, toujours forcé qu'il est de se prévenir d'un sale coup de son frère mais il ne réalise pas encore l'étendue du problème avant le départ de Satan en 1997.

Même là, dans la situation chaotique dans laquelle l'Enfer est plongé depuis ce jour, il ne comprend pas que Belial veut vraiment sa peau et qu'il est prêt à tout pour ça. Pour cela, il faudra attendre une petite visite de Malphas qui lui remettra les idées en place..



Then a step to the right



Celui-ci vient en effet le voir, un beau matin de 1999, avec une poignée de dossiers sous le bras. Et alors, demande Crocell, ce sont les dossiers de certains de mes serviteurs, qu'est-ce que ça veut dire et d'où tu me parles toi ? Malphas lui tend alors d'autres dossiers et Crocell comprend. Il comprend qu'il est dans la merde.

Jusqu'au cou...

Car, ce que vient de lui montrer le Prince de la discorde, ce sont les dossiers des serviteurs de Belial infiltrés chez le Prince du froid. Crocell, sur le cul, demande à Malphas s'il est sûr que ce n'est pas une erreur administrative. "Bien sûr que non", lui répond le Prince, "c'est moi-même qui les ai bidouillés pour rendre service à Belial..."

Le Prince du froid n'en croit ni ses oreilles ni ses yeux et commence à réfléchir très fort. Avant que Malphas parte, il lui demande quand même pourquoi il fait tout ça pour lui alors qu'il n'est pas vraiment son pote.

Et la réponse ne lui plaît pas du tout. Mais alors vraiment pas du tout...

Il n'aime pas l'idée que pour qu'un conflit soit intéressant, il faut que les deux adversaires soit à peu près au même niveau, il n'aime pas les sous-entendus sur sa faiblesse. Et il n'aime pas les mots "un prêt pour un rendu"...

Il s'aperçoit que, cette fois, c'est la bonne. Que les choses sont encore pires que ce qu'il avait imaginé et que tout est sur le point de lui exploser à la figure.

Bien sûr, il pressentait déjà les choses depuis un bon bout de temps et avait commencé à se fabriquer une armée d'humains dotés de pouvoirs pour rétablir un petit peu l'équilibre au point de vue militaire. Bien sûr, il avait déjà commencé à se faire des alliés au Conseil Infernal, juste au cas où.

Mais là, il va lui falloir mieux. Et vite...



Ce que Crocell pense de :



Les êtres humains : c'est à cause d'eux que toutes ces conneries ont débuté. Remarque, ça valait vraiment le coup même si, dans l'affaire, personne n'a eu ce pour quoi tout le monde a commencé à se battre. Parce que niveau liberté, c'est toujours pas ça ici-bas et question fragilité, on ne peut pas dire que ce soit gagné. Mais ils sont si beaux... Je les aime. Et je ferais tout pour qu'on gagne.

Les animaux : je viens de me découvrir une passion pour les pingouins. Ces animaux sont géniaux : vachement marrants. Complètement cons mais hilarants...

La violence : dans la vie, il y a ceux qui ont un revolver chargé et ceux qui creusent. Et je te garantis que la calotte glacière, c'est pas facile à creuser mec.

La politique : même si je n'en ai rien à foutre, j'aurais peut-être dû m'en occuper un peu quand même. Maintenant c'est trop tard.

L'ordre et la discipline : rien à battre. Ça ne sert absolument rien d'autre qu'à briser les burnes de ceux qui ont un cerveau et de contenter les petits chefs imbus de leur personne. Mais si, vous savez, ceux qui n'ont besoin que d'une moelle épinière pour marcher au pas cadencé...

Les serviteurs : ce sont tous mes potes et je suis vraiment désolé de les avoir entraînés dans mes problèmes. En attendant, nous nous serrons les coudes et, quand le jour viendra, nous serons prêts. Enfin, plus ou moins, comme d'hab'.

Le Bureau : cravatech bonjour ! Non, merci, très peu pour moi.

Les vacances de Satan : y'en a qui y croient sérieusement ?

Le Bien : ça partait d'une bonne intention mais, encore une fois, les petits chefs ont tout fait dégénérer. Tant pis.

Le Grand Jeu : ça commence à ne plus vraiment m'amuser - j'ai l'impression qu'on est tous en train de se faire niquer, quel que soit l'étage où on squatte...

La troisième force : hallucinant comme des fois les plus faibles peuvent nous réserver des surprises. Il y en a qui devraient méditer cet exemple.



Relations avec les autres Princes



Abalam : complètement flippé le type. En plus, il me déteste sans que je comprenne pourquoi. Il a pas pris ses pilules ou quoi ?

Andrealphus : elle est bonne. Et quand c'est un homme, il est bandant aussi. Normal, c'est son métier. Il me passe des films de ouf, je vous raconte même pas comme c'est grave... Un bon pote.

Andromalius : le vrai facho de base. J'ai pas fait ce travail pour avoir un flic sur mon dos toute la journée non plus. Et encore, s'il faisait vraiment son taf et s'occupait de l'autre dingue. Mais non, monsieur m'a dans le nez, tout ça parce que je ne me prends pas au sérieux, moi...

Asmodée : avec lui c'est pile, je gagne, face, tu perds. Alors non merci, c'est pas drôle de jouer quand votre adversaire triche tout le temps.

CROCELL

Prince-Démon du froid

Baal : et dire qu'il y en a qui le prennent pour un con... Réveillez-vous les gars, ce type est un sacré politicard et il va tous vous mettre tricarard. J'aimerais bien qu'il choisisse le bon côté en tout cas.

Baalberith : il est chiant comme la mort et plus solide que l'ennui... C'est dire...

Beleth : respect, grand respect mec, ça fait plusieurs milliers d'années que tu passes ton temps qu'à dormir. Plus fort que Nog... Chapeau bas...

Belial : ce type est un psychopathe. Il va bien falloir que quelqu'un l'arrête avant qu'il ne soit trop tard ou ça va dégénérer. Mais que quelqu'un fasse quelque chose, par pitié, ou il va y avoir du sang sur les murs. En plus, ça risque d'être le mien, alors... Non merci. Je préférerais quand il était juste ridicule et mégalo mais là qu'il devienne enragé en plus, ça devient grave. On peut le faire piquer ?

Bifrons : il me fait beaucoup rire. Posez-lui un problème, de préférence avec des mots de plus de deux syllabes, et regardez son cerveau tourner à vide. Mort de rire. C'est le cas de le dire...

Caym : il est cool et ne se prend pas trop au sérieux.

Furfur : ce type m'a quand même fait découvrir le hardcore mélodique, c'est pas rien. Avant, la vie était comme un baiser sans moustache. Maintenant, c'est mieux.

Gaziel : je l'aime bien. Et puis il faut dire qu'on a des goûts en commun : les stalactites, les stalagmites, les glaciers...

Haagenti : ce type fait les meilleurs banana splits du Monde. En plus, il a de l'humour, ce qui est carrément rare en Enfer, surtout en ce moment. Et il déteste mon psychopathe de frère. Que demander de plus ?

Kobal : sans lui qu'est-ce qu'on se ferait chier au Paradis... Oups, en Enfer, excusez-moi. Il faut dire que, contrairement à ce qu'on pourrait penser, certains n'ont jamais réussi à se débarrasser du balai dans l'orifice qui ne sert pas à cet usage divin, même en se rebellant. Heureusement qu'il y a le Prince de l'humour noir pour leur porter sur le système...

Kronos : je le déteste. Non seulement il incarne tout ce que je ne suis pas, j'ai nommé le sérieux et l'ennui mais, en plus, c'est un crevard de première. Ce bâtard passe son temps à magouiller dans les coulisses de l'Enfer et à traiter tout le monde comme de la merde du haut de son air de sainte nitouche. Il m'énerve... Je lui ferais rentrer ses insultes dans la gorge un de ces jours.

Malphas : ce mec mérite vraiment son titre de Prince. Plus mesquin que lui tu meurs. Remarquez, heureusement pour ma gueule quelque part...

Malthus : sale enfoiré de mes deux. Je ne supporte pas ce connard ! En plus, il passe son temps à faire crever les gens qui

passent un peu de temps dans des conditions climatiques normales. Comme je l'aime pas, lui...

Mammon : monsieur pognon se prend carrément au sérieux quand même. J'aime pas son petit air méprisant et ses costards de merde.

Morax : encore un que je peux pas piffer. Mais alors vraiment pas. Il est bon à rien à part servir de larbin au patron et lui fabriquer des diaporamas qui le fassent marrer. Hé, Ducon, la sculpture sur glace, c'est de la bouse ! La nature est carrément plus forte que toi pour créer des merveilles mais, ça, tu peux pas comprendre bien sûr...

Nog : rien que d'y penser j'ai envie de me recoucher, tiens. Il a la belle vie, celui-là...

Nybbas : j'aime bien la télé, y'a des trucs géniaux qui y passe mais, apparemment, c'est pas vraiment grâce à lui. Je l'ai toujours trouvé bileux de toutes façons.

Ouikka : voilà un type bien. Mon ancien serviteur a toujours été très cool et il a réussi à se faire son trou en Enfer. Tant mieux pour lui... Apparemment, ça l'a pas vraiment calmé et il est toujours aussi énervé, bon. C'est mon meilleur allié en Enfer et, quand les choses vont dégénérer, en voilà au moins un qui me soutiendra vraiment.

Samigina : lui, il est dans son trip grave. Mais alors vraiment, vraiment... Ça doit l'énerver d'être majordome du patron quand même...

Scox : je refuse d'aller faire une psychanalyse avec ce type. Pourtant il insiste : il veut régler mes "problèmes d'immatrité" qu'il dit... Et si moi je veux pas ?

Shaytan : je l'aime bien. Je sais pas pourquoi, sûrement parce qu'il a une bonne tête... Nan, je déconne mais je l'aime bien quand même. En plus il a le bon goût de ne pas vraiment apprécier l'autre taré, alors.

Uphir : on se connaît pas bien, monsieur Tchernobyl et moi...

Valefor : je kiffe ce type à mort - voilà peut-être le parfait exemple de ce qu'est un Prince avec la classe. Contrairement à certains qui s'en réclament comme s'ils incarnaient la "classitude" même. Et en plus il ne se prend pas au sérieux. Tout pour en faire un très bon pote quoi...

Vapula : ce gars est totalement perché. Son cerveau pédale dans la semoule et il passe son temps à faire des trucs de professeur Tournesol qui finissent inmanquablement en explosion. Remarquez, on ne s'ennuie jamais avec lui.

Vephar : nous avons tout pour être alliés et même pour être pote. Mes glaciers traînent sur ces mers et on kiffe tous les deux faire la fête. Pourtant, il me déteste. Et j'ai pas vraiment besoin de ça en ce moment...

FURFUR

Prince-Démon du Métal

"So you wanna be a rock superstar (...)
The big house,
The fat car,
The big charge (...)
Don't trust nobody"
Cypress Hill

Furfur est un Prince frustré. Il a toujours déterminé ce qu'il faisait en vue d'un idéal et, progressivement, il a vu ses semblables, ses supérieurs puis finalement ses pairs s'en détourner de plus en plus. Même dans son travail, il a toujours été frustré et qui plus est en ce début de XXI^e siècle (ça y est, on l'a placée celle-là, on peut l'oublier maintenant) où son style musical de prédilection, sa vie même, semble sur le déclin. Merde, c'est la merde.

Au début, pourtant, Furfur était heureux - simple Démon, il a été un des premiers à comprendre l'idéal que leur proposait Samael en s'alliant avec les humains. Il offrait la force aux Hommes et aux Anges, le plus précieux des cadeaux : la liberté. Car Furfur a toujours été un libertaire dans l'âme, il a toujours voulu que tout un chacun puisse être autonome et gérer sa vie comme il l'entendait. Sauf qu'il y a la violence. Et, qu'apparemment, vivre libre quand cela veut dire que n'importe qui peut vous éclater la tête au moindre prétexte et sans problème, ça ne paraît pas tout à fait fonctionnel. Sauf que cela, Furfur n'y croit pas : pour lui, la violence n'est que le résultat de la frustration des humains face à leur propre faiblesse, face aussi à la conscience de leur propre mortalité. Si Samael avait pu mener sa petite expérience et offrir aux Hommes la puissance, le problème se serait réglé tout seul. En attendant, face à un monde pourri dans lequel ils n'ont pas demandé à vivre et qui va finir par les tuer, la seule réponse logique est la colère et son corollaire : la violence, qui n'est somme toute que de la colère dirigée dans une direction quelconque.

Et celui qui est le plus en colère, c'est Furfur lui-même car il s'est vite rendu compte que cet idéal dont nous parlions plus tôt, ces petits camarades l'avaient bien vite oublié depuis qu'ils avaient chuté... Alors, Furfur a laissé tomber et a décidé de s'occuper des humains en leur montrant comment survivre, comment s'endurcir, comment se battre avec au ventre l'espoir impossible qu'ils puissent un jour être assez forts pour pouvoir demander des comptes à Dieu.

C'est beau de rêver.



Sexe



Au début donc, malgré le fait qu'il pensait vraiment ce que nous venons de révéler à vos yeux ébahis, Furfur partageait surtout une autre conviction avec le futur Prince des ténèbres : l'idée que les humaines étaient quand même sacrément belles. C'est donc tout naturellement qu'après la chute, dans son optimisme pas encore trop entamé, il décida de se lancer dans une carrière pleine d'avenir aux côtés d'Andrealphus.

"En quoi, qui, comment, où ?" Me direz-vous en bon encyclopédiste des INS. "Furfur, il est pas censé être au service de Nog, comme c'est écrit dans la troisième édition ?" Et bien, non, c'est une coquille, une erreur, une boulette - comme quoi, ça nous arrive

à nous aussi de nous tromper. Alors, petit "réparage de background" comme on dit chez nous - ce n'est pas le premier, ce ne sera pas le dernier, allez donc voir Samigina, on l'a rafistolé aussi. De toutes façons, Nog étant passé Prince en 94, donc après Furfur, ce n'était pas vraiment cohérent, mais maintenant, grâce à tonton Siroz, c'est arrangé. Merci qui ? Donc, disais-je, avant que vous ne m'interrompiez de manière très impolie, Furfur a commencé sa carrière aux ordres d'Andrealphus et cela avec un certain brio qui lui valu rapidement la confiance de ses supérieurs. Comme vous avez pu le lire au chapitre sur Andy, son patron était lui aussi dans un trip libertaire intellectualisant, et tout baignait donc dans la joie et l'allégresse. Cependant, plus il travaillait, plus il se rendait compte que l'idéal du début s'éloignait : c'était une guerre à laquelle il participait, il fallait pervertir les humains et non plus les libérer et, finalement, tout cela n'était plus qu'une question de savoir qui allait prendre le pouvoir à la fin. Bref, la déprime. Cela changea le comportement du Démon qui, s'il avait toujours été coléreux, devint carrément violent au grand dam de son Prince qui commença à ne plus apprécier le petit trublion et à le lui faire savoir à la moindre occasion. "Ça pourrait être pire", se disait Furfur - il ne se trompait pas. Le premier grand coup d'éclat de Furfur date d'environ cinq siècles avant la naissance de ce grand fouteur de dawa cosmique qu'est Jésus : à cette époque, il est incarné sur Terre avec ses grandes ailes noires, pas loin de ce qui est depuis peu Rome et c'est lui qui souffle à Romulus l'idée de génie d'aller enlever les Sabines. "Vous êtes un peu que des mecs, les gars, c'est bien beau d'avoir fondé une ville mais si vous n'avez pas de gonzesses, vous n'aurez personne à qui la léguer. Vous trouvez pas que vos voisines sont sacrément bonnes ? Si, alors voilà le plan..." Les Romains, Romulus en tête, écoutent et apprécient, ils vont enlever les dites demoiselles et en font leurs femmes. Résultat, c'est la guerre. En Enfer, tout le monde est soufflé par un coup d'éclat et même le Prince du sexe est obligé d'admettre que son serviteur a assuré - il est donc nommé grade 3 et on lui offre des vacances en Enfer pour le remercier (mesquin, non - il paraît que c'est une idée que Malphas a soufflée à son bon ami Andrealphus).

Quand arrive le Grand Jeu, il est privé de plan terrestre par son Prince qui finit cependant, après quelques centaines d'années, par le laisser redescendre sur Terre, préférant cela au fait de l'avoir dans les pattes - broyant du noir et les meubles de la Cité de Dis - en Enfer.

Comme il est grade 3, il choisit son affectation : les Romains l'ont fortement impressionné en commençant à bâtir leur Empire, les histoires de Romulus éclatant son frère et des latins assurant la survie de l'espèce à grands coups de boules correspondent parfaitement à sa philosophie toute personnelle, et le souvenir du vin de palme a l'air prometteur.

Il restera dans le coin pendant un bon bout de temps, se faisant aussi quelques voyages en Orient - jusqu'en Chine précisément, où il découvrira l'opium.



Drogue



C'est la révélation : la drogue, Furfur kiffe à mort. Il redescend en Enfer et fait un ramdam d'enfer, justement, en disant à qui veut bien l'entendre que c'est génial et tout et tout, que ça ouvre les portes de la perception et qu'on peut même se balader dans les marches intermédiaires sous trip. Il sort le grand jeu à son Prince, un discours où s'entremêlent drogues, partouzes et vin de palme (il n'en est pas encore revenu) : pour lui il faut absolument faire proliférer le phénomène, d'autant plus que les humains seront, à son avis, prêts à tout une fois habitués à ces sensations, ce en quoi il n'a pas tort. Andrealphus écoute vaguement et envoie son serviteur sur les roses. Furfur n'est pas content mais il ne peut vraiment rien faire - surtout que son Prince lui met la pression en le menaçant de le virer à la moindre erreur, il est donc obligé de se tenir à carreaux et ne peut plus se permettre aucune erreur. Bref, sa vie est un enfer. Au XIX^e siècle cependant, Satan himself décide que la drogue doit devenir un fléau mondial et met quelques Princes sur l'affaire (Malthus, Mammon, Vapula et Andrealphus pour la petite histoire). Furfur fait des pieds et des mains pour en être et Satan, qui l'avait déjà remarqué avant et qui l'apprécie, le nomme directement à la tête du projet. On voit le résultat aujourd'hui... En effet, il suffit de lire les journaux pour voir que le problème a pris une ampleur énorme. Et encore, on ne vous parle pas tellement du crack, de la coke ou de l'héro mais plutôt des drogues légales, tabac, alcool, médicaments. Le fléau est bel et bien mondial, créant un beau merdier à l'échelle planétaire sans que les politiques puissent y faire quoi que ce soit - quand ils n'y trouvent pas leur compte (on pensera à l'introduction de drogue dans les ghettos ou les taxes sur le tabac par exemple) - en se réfugiant derrière de belles paroles. On peut dire que la petite équipe a été efficace et tout le monde en Enfer est impressionné - on envisage même un instant de nommer un nouveau Prince mais l'idée est bizarrement abandonnée dans les années 70. Pourtant, certains se souviennent encore vaguement d'une Cour Démoniaque où un Prince aurait été nommé mais il semble que cela soit une hallucination collective mettant en jeu le festival de Woodstock, la Marche des Rêves et des Cauchemars et une blague d'Abalam qui déclarera d'ailleurs à ce sujet : "Ouh là, mes pauvres amis, si vous saviez, la Cour à cette époque, ça ressemblait à un pays de l'Est, alors moi j'ai sorti mon Géranium". Le projet de Prince des drogues est donc abandonné : de toutes façons, celui qui était pressenti pour le poste a découvert entre temps autre chose qui l'intéresse autrement plus et il délaisse de plus en plus ses responsabilités pour s'occuper de sa nouvelle marotte. Il a découvert le rock'n roll...



Rock'n roll



C'est en fait à la fin des années 60 que Furfur découvrira sa musique préférée. Il est au travail aux USA d'où il gère tout le trafic de drogue d'Amérique et, déjà, il sent quelque chose qui flotte dans l'air. Derrière l'odeur de cannabis, c'est le parfum de la révolte, puissamment poussé par le vent de la rébellion (rien que ça). Bon, le truc baba cool, ça ne lui plaît pas vraiment - certes les petits

jeunes prennent du LSD et partent en vrille, refusent la société et se révoltent mais, bon, il faut bien l'avouer, la plupart sont pacifistes... Quand même, se dit Furfur, il y a un truc à faire avec ça. Il se met à écouter les vieux classiques du rock'n roll et s'aperçoit que cette musique a déjà une image sulfureuse dans la tête des bons conservateurs chrétiens américains. Cependant, la véritable révélation ne se fera qu'en 69, lors d'un concert des Doors : Jim Morrison sur scène est complètement déchaîné, défoncé, bourré comme une cantine et semble souffrir le martyr. Mais il est beau. Et libre. Ça y est, Furfur est fan... Il vient de trouver en un instant ce qui incarne parfaitement sa philosophie de la vie. Il décide donc de consacrer le reste de son existence à cette musique et s'attelle à la tâche avec un certain zèle et avec le succès qu'on peut voir. D'abord, il se met à promouvoir une musique radicalement en rébellion contre la société et, surtout, la chrétienté. Les groupes de Heavy Metal fleurissent et certains se proclament ouvertement satanistes. Rien qu'avec des groupes aux noms comme Black Sabbath ou Judas Priest, c'est l'horreur au Paradis quand les Anges de Didier font la revue de presse... Puis, Furfur s'intéresse au mouvement Punk dont les côtés anarchisants et violents lui font grande impression. Il écume les nuits londoniennes de pub en salle de concert et commence à se demander si, de ce simple hobby, il ne peut pas se faire une carrière : il forme donc plusieurs groupes et décide de devenir Prince - Démon. Comme ça... C'est un peu plus tard que naîtra son mouvement musical préféré (même s'il apprécie toutes les musiques "métallisées"), à savoir le Hardcore. Musique violente, brutale (binaire, diront les mauvaises langues), rebelle et plus ou moins gauchiste, elle mêle guitares saturées et paroles agressives fustigeant la société où s'entremêlent avec joie les problématiques préférées de Furfur (la survie, la lutte perpétuelle, l'unité, la liberté). Par contre, elle véhicule tout un tas de valeurs positives qui ne sont pas vraiment démoniaques : entre les groupes ouvertement chrétiens (oui, oui), voire krishnas plus récemment, le mouvement straight edge (pas d'alcool, pas de drogue, pas de sexe sans amour) ou les vegans (végétariens "de combat"), tout cela n'est pas franchement écarlate. Et le pire, c'est que Furfur s'en fout, voire qu'il y trouve son compte - comme s'il était fier que les humains choisissent tout seuls leur propre voie... Les années 80 marquent le début de la déchéance, les mouvements metal sont récupérés un par un par le business et des horreurs du genre Guns n'roses se multiplient un peu partout. En plus, Furfur ne se rend même pas compte qu'avec la naissance du mouvement hip hop, il est en train de passer à côté de quelque chose, d'une nouvelle voie pour faire passer le message. Toujours est-il qu'après un premier échec en 89 (avec son groupe Ultraviolence), il finira par passer Prince en 1992 avec Deicide, au nez et à la barbe de son ancien Patron.



Pilule d'amour



Malgré tout, ce n'est pas la joie, vue la déchéance actuelle du metal. Le satanisme bat de l'aile et ne plaît plus qu'aux rares amateurs de Death et aux nombreux fans de Marilyn Manson et les dernières tendances musicales véhiculent un état d'esprit que Furfur ne reconnaît plus - toute la vague neo metal et rap metal (de Deftones à Korn, en passant par All Access, etc.) véhicule un



esprit plus fun que rebelle, même si elle se réclame du hardcore, et la musique engagée semble bel et bien sur son déclin. Heureusement, les manières de faire du bruit et de s'envoyer en l'air en narguant les autorités, ce n'est pas ça qui manque. Le top du genre depuis sept ou huit ans, ce sont les soirées techno, raves et autres free parties qui fleurissent comme des champignons sur le territoire français. Et, comme pour le rock, on a eu droit à la période "chasse aux sorcières" qui a eu pour principal effet d'amener dans les teufs électroniques des jeunes cons attirés par l'interdit et les ecstas à prix cassés. Comme ils ne crachent pas non plus sur la bagatelle, c'est reparti comme en quarante pour Furfur : certains maitres de la techno hardcore sont d'anciens métalleux et ça s'entend carrément outre-Rhin. D'accord, niveau revendication politique c'est un peu le désert, mais on peut, en cherchant bien, y trouver des aspirations libertaires et quelques messages anti-flics. Le mouvement techno a été aussi la première zone d'expérimentation pour le fameux "Ismaël Vibrations", pouvoir de Furfur et Vapula qui véhicule tout un tas d'effets sympas à travers le joyeux battement des décibels. La dernière séance de tests a eu lieu lors d'Europhoria, une gigantesque rave en Forêt Noire - vos PJs s'en souviennent sans doute encore s'ils ont survécu à New World Order. En attendant que la mode des chevelus en cuir revienne, Furfur va donc jouer les électroniciens et ça lui va très bien comme ça.



Ce que Furfur pense de :



Les êtres humains : c'est pour eux que nous nous battons et pas le contraire. Je rappelle à tout le monde qu'on s'est tiré de là-Haut pour qu'ils puissent se libérer. Ils ont la violence en eux - parce qu'ils savent que le monde est pourri, c'est ce qui leur permet de survivre, de s'endurcir, de devenir plus libres - ils sont d'ailleurs bien plus libres que nous autres Démon d'ailleurs. J'aime les humains et je les admire. Rock'n roll !

Les animaux : j'ai un serpent, il s'appelle Basile. A part ça, bof rien à foutre pour tout dire.

La violence : c'est la seule manière de se débarrasser des limites - de celles qui viennent de l'intérieur et de celles qui viennent de l'extérieur. C'est ma philosophie : une lutte perpétuelle pour devenir plus fort, plus dur, plus libre. "Non pas plus de puissance. Le sentiment que la puissance augmente - qu'un obstacle est surmonté".

La politique : "I don't give a shit - we don't give a fuck" !

L'ordre et la discipline : je n'ai pas quitté le Paradis pour me retrouver au service militaire !

Les serviteurs : ils me ressemblent beaucoup. Ils ressemblent beaucoup aux humains aussi, avec le temps. Finalement, c'est pas plus si mal, certains comprendront peut-être un jour ce qui fait qu'un humain nous est supérieur...

Le Bureau : pardon ?

Les vacances de Satan : ni dieu ni maître !

Le Bien : c'est notre ennemi. Cette morale de merde qui pourrit la vie des humains et les empêche de profiter de leur planète. Sans Paradis, pas d'Enfer.

Le Grand Jeu : éclater des Anges m'amuse encore beaucoup mais j'y crois de moins en moins.

L'Islam : quand une religion s'appelle "soumission à Dieu", elle part forcément avec un handicap chez moi.

La troisième force : ils sont forts les humains quand même, non ? Il y a peut-être de l'espoir quelque part quand on voit des trucs comme ça...



Relations avec les autres Princes



Abalam : je l'ai invité une fois dans un concert, il m'a foutu une ambiance terrible... Surtout quand les types de la sécurité sont montés sur scène pour essayer de dévorer le bassiste en fait. Faut dire qu'il était un peu gras. J'aime beaucoup ce qu'il fait...

Andrealphus : salope ! Elle est tout juste bonne à (biiip) des (biiip), cette sale (biiip) ! Mais je l'(biiip) moi la (biiip), je la prends, je la retourne et je la (biiip) ! (biiip) (biiip) (biiip) (biiip) (biiip) (biiip) (biiiiiiiiiiiiiiiiiiiiip)...

Andromalius : "get the fuck off my way" ! On n'est pas parti du paradis pour continuer à branlotter des règlements et à se secouer les protocoles... Je croyais que le but du jeu, c'était d'être libre et de montrer la voie aux humains pour qu'ils ne se prennent plus la tête à cause du Vieux. Ce type est un véritable taré : hé, si la discipline te manque tant que ça, baltringue, retourne au Paradis faire joujou avec Dominique !

Asmodée : ne jouez jamais avec lui. Non seulement il triche mais en plus il a une chance de cocu.

Baal : en voilà un qui a tout compris - les humains sont faits pour se battre, on ne fait que les pousser un petit peu. Enfin, Baal les pousse beaucoup quand même. Je pense que c'est un des Princes les plus intelligents de l'Enfer et je l'apprécie à sa juste valeur, même s'il réfléchit trop pour moi des fois.

Baalberith : "bienvenu sur votre répondeur. Vous n'avez pas de nouveau message." A quoi sert ce type, il a toujours des problèmes de réseau et passe son temps à perdre mon courrier ! "Excusez-moi, mon cher collègue mais il se trouve qu'il me manque les duplicata et les annexes B de vos derniers comptes-rendus de session plénière, pourriez-vous passer me les amener à mon bureau, ce serait fort agréable de votre part". J'aime pas les hypocrites dans son genre...



ui pourrit
hète. Sans

beaucoup

ieu", elle

d même,
voit des



tu une
té sont
it. Faut

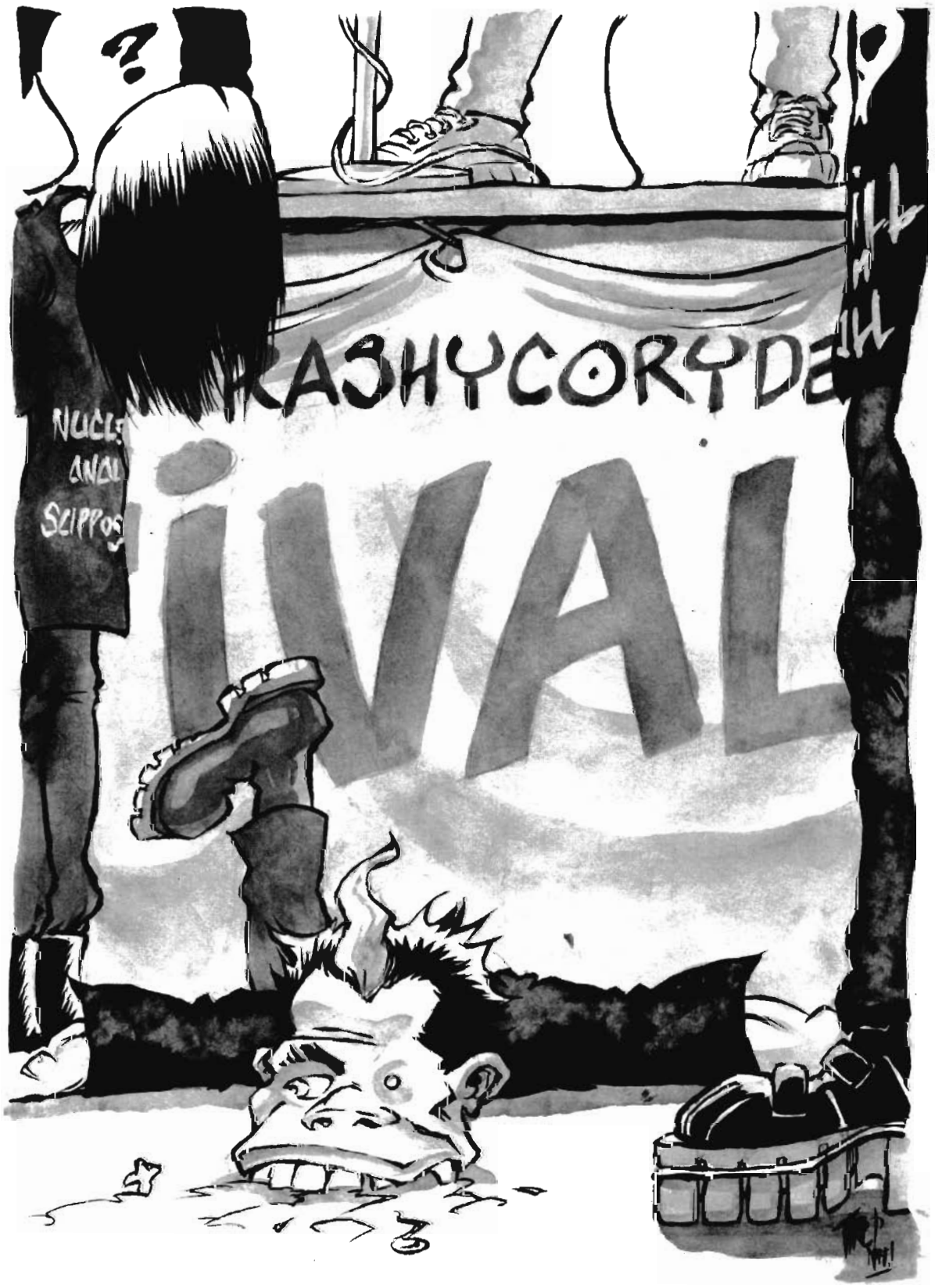
p) des
, je la
(biiip)

arti du
couer
et de
a tête
ipline
oujou

mais

pour
l les
s les
e s'il

pas
des
er !
me
tes-
er à
les



FURFUR

Prince-Démon du Métal

Beleth : "I had a dream"... Celui de t'enfoncer ta tête dans ton propre rectum pour voir si t'auras toujours cette face de pet ! J'emmerde Beleth. Il ne sert à rien. Compris ?

Belial : est-ce qu'il est obligé de se prendre tellement au sérieux ? Il ne peut pas faire son boulot en souriant ? En s'amusant ? Sans afficher cette tête de premier de la classe ? Et sans casser les burnes de mon pote Crocell ? Non ? Vous avez pensé à la cryogénie ?

Bifrons : c'est mon meilleur ami. Il a le don de créer un sacré bordel par le seul fait de sa présence. La plupart des autres Princes le prennent pour un con, ils n'ont rien compris, il est juste spontané, brutal, efficace - un vrai bout de hardcore à lui tout seul ! Le prochain concert, je lui demande de venir avec des zombies et des goules, tiens... "Ce qui ne te tue pas te rend plus fort" ? Avec Bifrons, c'est encore mieux : ce qui te tue te rend plus fort aussi !

Caym : oups, le chat. Oups, le lapinou. Oups, les petits zoziaux. J'aime pas les animaux, moi non plus - enfin les ridicules, tout mignons et qui servent à rien. Y'en a quand même des sympas mais j'arrive pas trop à l'expliquer à Caym. C'est pas grave, on est potes quand même et, de temps en temps, quand il ne va pas bien, je l'invite à un concert de death voir un groupe piétiner des poussins ou égorger des lapins sur scène, ça lui remonte le moral.

Crocell : bourrin mais avec le fun en plus. Tout le contraire de ce crétin de Belial, quoi. C'est vraiment un super pote et on s'amuse beaucoup ensemble - le seul vrai problème c'est que je n'arrive toujours pas à lui faire comprendre que Limp Bizkit, c'est un boys band...

Gaziel : je ne comprends absolument rien à ce qu'il peut bien foutre dans ses cavernes de si important et il n'a jamais voulu que j'organise un concert de trash à Lascaux, mais c'est pas grave, je l'aime quand même.

Haagenti : c'est l'heure de manger ?

Kobal : on a bien besoin de lui en Enfer, parce qu'avec les coincés du cul qu'on se coltine, j'aime autant mieux vous dire que c'est pas tous les jours la fête à la Cour. Dommage qu'il n'ose pas faire une bonne grosse blague qui tâche à Andromalius...

Kronos : je n'ai pas de temps à perdre avec sa putain d'administration d'accord, alors qu'il cesse de me rebattre les couilles avec des trucs qui ne m'intéressent absolument pas, non mais ! En plus, il m'a l'air d'être le roi des faux-culs.

Malphas : le roi des hypocrites, toujours souriant, toujours onctueux. C'est en fait un pervers de première qui prend son pied en marchant sur ceux des autres sans en avoir l'air et en se foutant de la gueule de tous. Je rêverais de pouvoir me le faire, ce vieil enfoiré - qu'on me laisse m'occuper un peu de son cas et on verra que moi aussi je peux être mesquin...

Malthus : un bon conseil - restez à distance, il serait foutu de vous refiler un virus rien qu'en vous serrant la main, le con. En plus, il a merdé sur cette affaire de SIDA, grave.

Mammon : s'il pouvait me faciliter un peu la tâche de temps en temps, je le respecterais presque mais non, il refuse de donner des sous pour produire mes groupes préférés...

Morax : la musique est un art, non ? Donc nous sommes collègues ? Chouette... Bon, quand est-ce que j'organise un concert de speed dans Beaubourg alors ? Comment ça "jamais" ?

Nog : il me fatigue, celui-là. Beatnik, va !

Nybbas : un pur connard ! S'il continue comme ça, je vais moi-même lui exploser la tronche à grands coups de paras. Je le déteste ce trouduc, alors s'il ne veut pas avoir affaire à moi, il a intérêt à écouter attentivement : je veux passer à la télé ! Tous les jours. Alors il arrête ses conneries avec Britney Spears et Jennifer Lopez et il me fait passer H2O et White Zombie en boucle et en prime time, ok ? Et puis, il m'envoie Britney et Jennifer chez moi, je m'en occupe...

Ouikka : "boum ! Quand votre cœur fait boum !"

Samigina : j'aime pas les Goths. Ils sont venus me pourrir ma musique avec leur tête d'enterrement. Enfin pas ceux qui utilisent leur prétendue souffrance comme excuse pour prendre des drogues, se bourrer la gueule et se livrer à des pratiques sexuelles diverses et variées. Non, les autres, ceux qui prennent vraiment leur trip au sérieux, là. S'ils kiffent la mort autant que ça, je vais en parler à Bifrons et il va nous les arranger à sa manière, ça va pas trainer...

Scox : c'est trop compliqué pour moi, ses histoires. En plus, il vient me piquer mes fans et ses adeptes viennent jamais dans mes concerts, alors un conseil, il arrête de me pourrir le hardcore avec ses krishnas, ou alors ça va mal se passer !

Shaytan : on devrait s'inspirer de sa tronche pour faire des masques de scènes. Tiens, je vais en parler à Slipknot...

Uphir : non, pas le bouton rouge ! Non pas le bou... Aaaahhhrrrrrgggg !!! J'avais dit NON !!!

Valefor : je peux jamais laisser trainer un CD ou il me le chourave, le petit con ! Mais j'aime bien son sens de l'humour quand même.

Vapula : l'autre jour je lui demande de me faire une tête d'ampli spéciale et de me virer le flanger sur ma gratte et, en plus, il me fabrique un pandora - c'est pas sympa ? Non, vraiment, j'aime bien Vapula, il a toujours de jolis joujoux pour moi et je m'éclate comme un fou avec eux.

Vephar : glou, glou ? Désolé, je bois mon whisky sec ! Bref, c'est pas trop mon genre...



FURFUR

Prince Démon du Métal

Cette heure de déjeuner avait cette sonorité particulière de la friteuse en fin de vie. Depuis une semaine, une canicule sans précédent s'était abattue sur la capitale française. Ce qui avait été pris tout d'abord pour une bénédiction après 6 mois de pluie incessante, était devenu le pire cauchemar de tout le monde. Les températures frisaient les 45° à l'ombre, la pollution arrivait presque à la hauteur des plus grandes mégapoles américaines et les rues étaient désertées par toute personne normalement constituée.

Frédéric Deleville n'était pas un homme normalement constitué. Tout d'abord parce que ce n'était pas un homme mais un Ange aux ordres de sa sainteté l'Archange Dominique et ensuite parce qu'aucun homme normalement constitué ne peut englober cinq kilos de fetuccini à la carbonara à chaque repas sans prendre un seul gramme. Comme à son éternelle habitude, Frédéric s'était assis à sa table réservée au Montegrosso, sans doute l'un des meilleurs restaurants de la capitale, situé juste en face du Louvres, du côté des carrousels.

Le nez dans son assiette, il ne sentit pas la forme approcher et ce qu'il vit lorsqu'elle s'assit à sa table commença peu à peu à le remplir d'horreur au fur et à mesure qu'il remontait son regard des pieds à la figure... bottes hautes en cuir blanc de chez Vasso, bas blancs courts de Paulina, complet jupe courte et body transparent... blancs de Jean Paul Gaultier, cheveux blonds et lunettes de soleil... à verre rose. Sa main plongea instinctivement dans sa veste à la recherche de son Beretta.

- Avant que tu ne fasses une bêtise que tu regretteras plus tard, je voudrais que tu jettes un coup d'œil sur ta gauche.

Le regard de Frédéric tomba sur un énorme plat de Scampis sauce béarnaise tout juste frits du derrière duquel émergea le visage rayonnant de Merco qui lui fit un signe "amical" de la main suivi d'un hochement de la tête.

- Tu sais de quoi il est capable. Au moindre signe offensif, il te crache le restaurant avec tout le peuple ici présent et encore il arrondit l'addition en sortant dans la rue pour se farcir quelques passants qui passent, juste pour le fun. Il est clair que tu ne t'en sors pas non plus alors réfléchis bien.

Frédéric s'étranglait de rage et de peur avec ses fetuccini et le verre de vin qu'il avait porté à ses lèvres laissant couler le liquide rouge sur sa superbe veste jaune. Et comme à son habitude dans les cas de stress intense, il se mit à manger les mots.

- Tu n'es pas là, tu es morte, tu n'existes pas... !!! Je délire, j'ai des visions, ils mettent du L.S.D. dans les plats. Mon vele est dlogué, j'ai vu les slousol de la Samla s'effondler sur voudeu !!!

- Dommage Alfred, tu y as cru. Nous aussi en fait, puis on s'est réveillé encore sur cette Terre mais là n'est pas la question. Tout d'abord, je voudrais que tu regardes ceci, je n'ai pas beaucoup de temps.

Elle lui tendit un lecteur de VCD avec un écran à cristaux liquides et le mit en marche. La scène se passait dans un hôtel pourrave, sans doute dans un pays du sud-est asiatique à en juger par la déco. Elle représentait un garçon et une petite fille d'environ 10 ans chacun, race asiote, nus et assis sur un lit à deux places. Les deux enfants étaient visiblement effrayés puis Frédéric sortait de derrière la caméra et s'allongeait avec les enfants... il coupa, connaissant parfaitement la suite pour l'avoir vue et revue des dizaines de fois.

Il enfouit sa tête dans ses bras, ne sachant plus quoi faire.

- Tu es incroyable. Tu t'es déjà fait chopper une fois et Dominique a étouffé l'affaire dans l'œuf et t'a envoyé au Bureau dans un placard doré pour te faire oublier et t'a même réintégré dans tes anciennes fonctions quand le Bureau a explosé... et toi tu n'as pas pu t'empêcher de recommencer.

- Non, je tenais plus, j'en avais trop envie... c'était la dernière fois, d'où la cassette vidéo pour pouvoir mater.

Envie....

La voix de Frédéric était un pleur continu. Un des clients se retourna même pour voir ce qui se passait mais au passage il rencontra le regard dissuasif de Merco. Ça fit vite revenir son attention sur le foie gras disposé devant lui.

- Maintenant il y a deux alternatives possibles. Soit demain à la première heure une copie de ce joli disque atterrit directement sur le bureau d'un grade 3 de Christophe avec toutes les explications nécessaires et seul Dieu sait s'il existe encore un endroit sur cette Terre où les petits gars de chez Cricri ne te trouveront pas et je voudrais pas être dans ta peau à ce moment-là. Il paraît qu'ils ont un endroit qu'on appelle La Confiserie pour des gars comme toi, même le nom me fait froid dans le dos...

- Soit....

La voix de Frédéric trahissait une lueur d'espoir.

- Soit tu nous rends un petit service.

- Quel service ?

- Il me faut les codes d'accès de ces serveurs de Notre Dame. Elle lui tendit une petite feuille.

- Mais ce sont les serveurs qui gèrent le Reticulum. Je ne peux pas les avoir, c'est trop sensible.

- Si toi, le bras droit de Mailleapartir, ne peux pas les avoir, personne ne peut mais je suis sûre que tu peux faire un gros effort, non ? Frédéric prit la feuille et la fourra dans sa poche.

- Qu'est-ce qui me garantit que vous ne me balancerez pas lorsque j'aurais tout fait comme vous voulez ?

- Mais rien, à part peut-être le fait que nous désirons avoir accès à ces serveurs pendant très longtemps et que jusque-là tu pourrais aussi vendre cette mèche-là. Je te contacte dans trois jours ici même à la même heure.

La jeune femme se leva de table et commença à se diriger vers la sortie, rejointe par son compagnon.

- Une dernière chose, pourquoi vous faites tout cela... par pure vengeance ou quoi ?

Merco se retourna alors avec un petit sourire en coin.

- Nous sommes en mission pour le Seigneur...

...

Quelques minutes plus tard dans la rue Saint Honoré...

- Alors Chouchou, j'ai été bien ?

- Parfaite, Cara Mia.

- C'était pas trop rapide ?

- Non juste comme il faut.

- Et les scampis étaient bons ?

- Parfaits eux aussi, mais pas autant que toi.

- A la fin, tu te l'es joué un peu film.

- Oui, je sais mais j'aime bien... ça fait style

“Géographe : individu qui peut vous dire à brûle-pourpoint la différence qu'il y a entre l'extérieur et l'intérieur du globe.”

Ambrose Bierce

Au commencement, Gaziel s'appelait Gaziél. S'il a gardé son nom après la Chute, ce n'est pas parce qu'il était incapable d'en trouver un autre - comme l'affirment certaines personnes dont je tairais l'identité pour ne pas faire de tort à Malphas -, mais bien parce que celui qu'il avait déjà lui plaisait beaucoup. Ça ne plaide pas en faveur de son bon goût, je vous l'accorde, mais n'oubliez pas que les Prince - Démons ne sont pas des gens intègres et équilibrés comme vous et moi.

Pendant que ses collègues angéliques s'ébattaient dans les champs du Paradis et psalmodiaient des cantiques à la gloire du Très Haut, le jeune Gaziél était déjà en train de regarder la Terre. Ou plutôt il regardait la matière s'agglomérer dans son lent processus de formation des planètes. N'allez pas me demander ce qu'il y avait d'intéressant à contempler des giga-tonnes de cailloux fusionner au milieu du vide inter cosmique, je serais incapable de vous répondre, mais l'Ange trouvait ça beau. D'ailleurs il était à peu près le seul. La Terre se forma, donc. La Pangée se déchira, les continents partirent à la dérive. Puis la vie apparut, sous forme de petites bactéries ridicules. Ce n'était pas encore une forme de vie douée de raison mais une forme de vie tout de même.

La planète bleuâtre devint alors le centre d'intérêt d'autres Anges qui commençaient sérieusement à en avoir marre de psalmodier des cantiques (Jordi, Novalis, Daniel puis Christophe et Samael).

Gaziél décida de se mettre en retrait pour laisser les nouveaux prendre le relais. Lui, ce qui le bottait, c'était la planète 'brute', sans ces petites fioritures baroques qu'étaient les plantes, les animaux et autres bipèdes à station verticale. Non, tout cela ne l'intéressait pas, seule la matière originelle le bottait. Vers le début du Mésozoïque (247 millions d'années avant Michael Jackson), il lâcha l'affaire, estimant que la création de Dieu partait franchement en couille (et réflexion faite, il n'avait pas tout à fait tort à ce sujet).

Quelques siècles plus tard, alors qu'il se désolait tout seul de voir la Terre se dégrader si vite (les roches qui se brisaient, pulvérisées par le vent et la flotte, entre autres processus irréversibles), on donna des responsabilités à certains Anges. Jordi faisait autorité sur les animaux, Novalis sur les plantes et... Daniel sur les cailloux.

Si Gaziél avait eu trois neurones en état de fonctionner, il aurait compris qu'on lui avait préféré un autre Ange - moins bien informé sur le domaine - parce qu'il présentait mieux et qu'il était plus sociable.

Mais c'était un chouia trop complexe comme analyse, et il préféra se persuader que le Seigneur était cruel et incapable de reconnaître le vrai talent.

Samael vint le voir un beau matin et, en trente secondes et demie, le convainquit de soutenir sa cause. Hop, hop, on se fritte au Paradis. Hop, hop, on glisse d'une Marche ou deux. Hop, hop, on se crashe en Enfer.



Down in the ground where the dead men go



Si Gaziél était déjà un peu énervé contre Dieu à cause de son injustice, la Chute lui ôta le reste de sa mesure. Quand il était au Paradis, il était déjà un Ange terne et asocial, mais il conservait un peu de la bonté divine distribuée à la Création. Arrivé en Enfer, il resta distant et sans caractère, mais en plus il devint salement aigri.

Il passa un moment à se trouver un nouveau look qui fasse moins emplumé que celui qu'on lui avait donné. Après quelques tentatives pour ressembler à une flaque de lave ou à un bloc de grès, il opta pour l'option 'humanoïde terreux' qui lui permettait de se mouvoir normalement et de se faire comprendre des autres Démons quand il en voyait l'intérêt. Il aida à contrecœur les bâtisseurs de la Cité de Dis, tout en passant son temps libre à regarder évoluer sa planète favorite. Il essayait de faire abstraction de la vie terrestre pour ce concentrer sur ce qui était vraiment important : les interpénétrations granitiques dans les pénéplaines sédimentaires.

Vint le début du Grand Jeu. Tous les Démons furent placés sous les ordres d'un supérieur hiérarchique et - sans beaucoup d'hésitation - on mit Gaziél dans la team de Baal. Les incarnations commencèrent et notre Démon favori descendit sur Terre, pour enfin aller voir à quoi ça ressemblait de près. La première chose qu'il fit une fois sur place fut de creuser un grand trou avec ses ongles et de s'enfouir sous quinze mètres de rocs, histoire de décompresser.

Gaziél commença à hanter les sous-sols de notre petit monde, allant de grottes en cavernes et de catacombes en rivières souterraines. Il se rendit compte très vite que sa longue et attentive étude de la formation de la Terre lui donnait une connaissance pratique de sa structure et en particulier de ses faiblesses. Il suffisait d'appuyer là, là et là, et boum, tout se cassait la figure, engendrant des glissements de terrains en surface et autres joyeusetés. Ce qu'il y avait de cool avec ce genre de loisirs, c'est qu'en plus d'être très esthétique et amusant, ça tuait des centaines d'humains, d'animaux et de plantes... Du grand fun, quoi.



Méchoui de dieu à la romaine



Gaziél aurait sans doute pu rester des millénaires sous Terre sans se faire toper s'il n'y avait rencontré un collègue. Aux alentours de l'an 60, au détour d'un tunnel passant quelques centaines de mètres sous la botte italienne, le Démon tomba nez à nez avec une créature difforme qui semblait avoir les mêmes activités que lui. Ils se jaugèrent un moment, s'affrontèrent par petits séismes interposés et finirent par s'adresser la parole comme des gens civilisés. C'est ainsi que Gaziél fit la connaissance de Vulcain.

GAZIEL

Prince-Démon de la Terre

L'ancien Héphaïstos, dieu mineur du panthéon grec récupéré par les envahisseurs romains, avait été viré de l'Olympe par Zeus. Lui-même ne savait pas trop si c'était parce qu'il était un fils illégitime d'Héra ou à cause de sa laideur, mais toujours est-il qu'on l'avait exclu de la petite communauté olympique. Il était condamné à errer sur Terre et - au vu des ses affinités - plutôt même sous Terre.

Gaziel fut moyennement réjoui de cette rencontre. Il croyait en effet être le seul à arpenter les sous-sols et il commençait à en avoir marre de tomber une nouvelle fois sur un rival qui prétendait être meilleur que lui dans son domaine. Il l'expliqua posément à Vulcain, en lui disant bien qu'il allait lui péter le pif s'il ne se faisait pas tout petit petit. Curieusement le dieu ne voulut rien savoir et - pour prouver sa bonne foi et sa supériorité - le Démon se crut obligé de frapper un grand coup. En 63, le Vésuve se réveilla, rayant de la carte une jolie petite ville de province romaine : Pompéi.

Vulcain s'en prit plein les dents. Déjà que les croyants étaient de moins en moins nombreux (la faute à Mithra et à l'autre Jésus)... en tuer quelques milliers en faisant passer le dieu des volcans pour un serial killer, c'était plutôt sévère. Il mit des années à s'en remettre et, une fois qu'il eut ramassé toutes ses dents avec ses doigts fracassés, il crut malin de revenir à la charge. Il retourna voir Gaziel pour lui dire 'même pas mal' et le narguer un petit peu. En 69, le Démon se refit le même plan pour en finir une bonne fois : rechute du Vésuve et coulée de boue sur Herculanium. L'ancien dieu suffoqua dans la gadoue et - son panthéon étant franchement sur le déclin - il ne parvint pas à se reconstituer. Rideau.



Technicien de surface



Vous pensez bien que les frasques de Gaziel ne passèrent pas inaperçues. Une éruption volcanique était certes quelque chose de naturel, mais quand des témoins affirmaient avoir vu un homme sautiller autour du volcan en riant, on soupçonna assez vite une entorse au Grand Jeu.

Et pourtant personne n'intervint après la destruction de Pompéi. D'abord parce que Gaziel était en train de fritter un dieu païen et que - pour les Anges comme pour les Démons - c'était toujours ça de pris. Ensuite parce que Yves avait fait discrètement pression sur les gens influents pour qu'on ne s'en mêle pas. Les ruines de là ville ne seraient découvertes qu'au XVIII^e siècle et formeraient un formidable patrimoine archéologique... S'il faut choisir entre quelques milliers de morts et un si grand trésor culturel, l'Archange des sources n'hésite pas longtemps.

Quand Gaziel remit ça à Herculanium, tout le monde hallucina un peu et se dit que le Démon était décidément complètement jeté. Baal lui-même se rendit sur place pour le ramener en Enfer par la peau du cou : on ne pouvait pas laisser quelqu'un d'aussi dangereux et inconscient venir jouer le trouble-fête sur le plateau du Grand Jeu. De retour en Enfer, le Prince obligea le Démon à faire la plonge à la cafétéria pour l'éternité, avec interdiction de casser quoi que ce soit sous peine de tortures raffinées.

Quelques années plus tard, Caym devint Prince et, par le jeu des répartitions administratives, Gaziel passa sous ses ordres. Un beau matin, alors qu'il essayait méticuleusement une petite coupelle à olives, le Prince des animaux vint le trouver sur son lieu de travail.

En étudiant les dossiers, il avait pressenti le grand potentiel de son nouveau serviteur, pour peu que l'on arrive à canaliser son énergie. Il lui proposa donc de passer deux heures par jour en compagnie d'une équipe de Démons géologues aux ordres de Vapula. Ceux-ci descendraient sur Terre à sa place pour faire des analyses et des recherches, et, comme ça, il pourrait se tenir au courant de l'actualité tectonique. Gaziel répondit sans enthousiasme : "Boaf, pourquoi pas", parce que ce qui l'amusait lui, c'était de faire péter des volcans et qu'il n'était bien sûr pas question de le laisser s'incarner à nouveau.

En fait, ces deux heures quotidiennes s'avèrent très fructueuses. Rapidement, tous les Démons qui avaient une question sur le sujet vinrent s'adresser à lui et ses potes et repartaient satisfaits. La Terre, il était tombé dedans quand il était petit.



L'engagement par excellence



La situation du Démon se débloqua à la fin du XIX^e siècle. Les Seigneurs de la destruction avaient lancé un concours interne destiné à leurs serviteurs : monter le dossier le plus complet possible sur une action démoniaque qui soit à la fois discrète (Grand Jeu oblige), destructrice (Démons obligent) et médiatique (histoire de laisser les youyous sur le cul), le tout avec une super promo à la clef.

Caym alla trouver Gaziel et lui demanda si ça le bottait. Le Démon n'était pas très chaud au début, mais quand on lui eut bien expliqué que le gagnant du concours verrait son projet réalisé, il proposa sans hésiter une action qui lui trotta dans la tête depuis un bail : une éruption du Krakatau. Avec l'aide de ses géologues de Vapula, il rédigea un petit résumé bien complet de la situation... et comme vous vous en doutez, il gagna le concours haut la main, avec la permission de descendre sur Terre mettre en application son plan.

Le 27 août 1883, le volcan sous-marin du détroit de la Sonde (en Indonésie) explosa. La détonation s'entendit à 5.000 kilomètres de là, la mer monta d'une vingtaine de mètres et le raz-de-marée tua plus de 36.000 personnes. Accessoirement, les dépôts volcaniques créèrent une île artificielle de deux kilomètres de diamètre (Anak Krakatau).

Ce fut un très, très gros son et lumière, qui fit bien halluciner les forces angéliques et en particulier Daniel, fort surpris de cette éruption absolument imprévisible (et pour cause). Le résultat avait dépassé toutes les espérances nourries par le camp démoniaque. Gaziel passa Prince - Démon dans la semaine qui suivit.



'Ben, qu'est-ce qui va pas, Gaziel ?
T'as une petite mine... [Kobal]



Depuis son avènement, Gaziel s'occupe des volcans, des séismes, des glissements de terrain et des autres manifestations de l'activité terrestre. N'allez pas croire que toutes les catastrophes naturelles soient le fruit du Prince ou de l'un de ses Démons : la Terre bouge toute seule comme une grande. Seulement de nos jours, il est rare qu'une grande catastrophe se produise sans l'aide d'un Démon de Gaziel et, en tout cas, jamais sans leur présence dans les parages (ils aiment beaucoup le spectacle).

Gaziel a un statut étrange au Conseil. Personne ne l'aime vraiment, ce qui est compréhensible puisqu'il n'est pas franchement aimable. Il s'occupe d'une activité en désaccord partiel avec le Grand Jeu et, s'il n'était pas en même temps chargé de véhiculer des troupes ou du matériel via les sous-sols, on pourrait le croire limite rebelle. Niveau dégaine, le Prince de la Terre ressemble toujours à un golem de boue. Il ne parle presque jamais et se contente de faire des petits tremblements de terre ou de faire valser des objets avec 'onde de choc' quand il n'est pas d'accord.

Son potentiel destructeur est très peu utilisé par les forces démoniaques. La seule action de grande envergure qu'il ait réalisée depuis le Krakatau était l'irruption de la Montagne Pelée, sur les ordres directs de Satan. Le réveil du volcan martiniquais en 1902 a fait 28.000 morts et a détruit une grande partie de Fort-de-France. Il semblerait que la motivation de cet acte soit le désir de Lucifer d'endiguer temporairement l'essor de la foi vaudou. D'après certains renseignements, le Berceau de Baron Samedi se trouvait quelque part dans l'île au début du siècle et on prétendait que le dieu des morts allait bientôt y naître. L'irruption retarda la prophétie d'au moins 80 ans, mais le Berceau fut sauvé de flammes et mis en sécurité en Haïti.

Mais où sont passés les Gaziels ?

Par rapport à la plupart de ses collègues, le Prince de la Terre n'a pas beaucoup de serviteurs. Ceux-ci sont souvent beaucoup plus sociables que leur boss (heureusement pour eux) et sont même parfois capables de faire des phrases de plus de cinq mots. Selon les dernières statistiques de la Centrale de Renseignements Démoniaque (voir Baalberith), les Démons aux ordres de Gaziel présents sur Terre se répartissent comme suit :

50% d'entre eux sont affectés à des postes d'observation. A proximité de failles géologiques, à côté de volcans importants ou dans des zones à forte activité sismique, ils bullent sous Terre en attendant que quelque chose bouge. Ils se fendent tous les mois d'un rapport à la hiérarchie. Ils ne sont que rarement sollicités, presque uniquement quand les Forces du Mal ont décidé de frapper un coup et de déclencher une catastrophe là où ils officient.

25% sont intégrés à des équipes d'intervention démoniaques. Ce sont d'habitude les serviteurs les plus 'présentables' qui font partie de cette catégorie. D'abord parce que les missions qu'on leur confie demandent souvent un minimum de contact humain. Ensuite parce que Gaziel ne veut pas que ces Démons lui fassent de la mauvaise pub : on a trop répété à son goût qu'ils étaient tous moitié autistes.

15% ont été choisis pour faire partie de la 'Croisade' (voir " Liber Daemonis " pour la théorie et " New World Order " pour la pratique). Qu'ils agissent comme simples membres de cette organisation ou qu'ils en tirent les ficelles les plus grosses, ils sont tous dévoués corps et âme à leur Prince. Même s'ils ne comprennent pas toutes les subtilités du projet (ce qui est assez normal puisque leur boss non plus), ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. C'est beau l'obéissance aveugle.

10% sont complètement incontrôlables. Ils font officiellement partie de la première catégorie, mais ils ne rendent pas de rapports mensuels et personne ne sait trop où ils sont. Au vu du passé plutôt

trouble de leur Prince, la hiérarchie hésite souvent à leur donner le statut de renégat. Gaziel, quant à lui, ferme les yeux : ça ne le dérange absolument pas que quelques-uns de ses serviteurs n'obéissent plus aux ordres. Il peut même comprendre leur besoin de faire péter un bon vieux volcan de temps en temps, sans avoir à en rendre compte, juste pour la magie de la chose.

Il est à noter aussi que dans les années 1920, une quinzaine de Démons de Gaziel en poste en Europe occidentale ont disparu de la circulation en l'espace de quelques mois. Personne n'a jamais retrouvé leur trace, ni sur Terre, ni en Enfer et leur états de service plutôt corrects rend douteuse la thèse de la rébellion contre la hiérarchie. Leur Prince pense qu'ils sont restés coincés quelque part sous un éboulement, sans tirer aucune conclusion du fait qu'ils étaient tous en service à moins de cent kilomètres d'Herculanum.



Ce que Gaziel pense de...



Les êtres humains : ils ne peuvent pas vivre là où je vais. Ils n'ont aucun intérêt.

Les animaux : y en a des sympas, ceux qui sont tout blancs et tout aveugles. Les autres sont comme des humains, sauf en plus nazes encore.

La violence : la violence c'est pas bien, les séismes c'est trop cool. Meuh nan, c'est pas violent un séisme... c'est cool je te dis.

La politique : c'est pas le truc où on reste assis autour d'une table pendant des heures à raconter des conneries ? Comme ça saoule !

L'ordre et la discipline : hein ? Quoi ? Tu veux que je me lève ?

Les Princes - Démons : je sais pas trop qui c'est, je les vois pas souvent. Y en a plein, c'est des lourds.

Les serviteurs : ils sont cool parce qu'ils font exactement ce que je leur dis de faire. Sauf des fois. Mais c'est pas grave, je les aime bien quand même.

Le Bureau : c'est des Démons à moi qui remplissent mes papiers, je vois pas pourquoi je me ferais chier à trouver un bureau... C'est quoi ces questions nazes ?

Les vacances de Satan : je suis déçu. Je lui avais trouvé un super spot sous la Sibérie pour passer ses vacances et il est même pas venu visiter le bougre.

Le Bien : les youyous d'en face, on va se les fumer. Je me charge déjà d'embrouiller Dany, vous allez voir, j'ai un plan d'enfer, que même c'est des gars de chez Malphas qui me l'ont filé. Ça peut pas rater.

Le Grand Jeu : c'est la règle qui m'empêche de faire tous les trucs que je voudrais faire. Ça gave parfois, mais c'est aussi assez fun par moment, faut pas croire.

L'Islam : j'ai cru comprendre que les tremblements de terre en Turquie les avaient un peu vénère. C'est pas de ma faute, hein, la Terre elle bouge aussi sans moi... des fois.

La troisième force : ils font pas le poids. Vulcain je l'ai blasté, les vaudous je les ai blastés... J'en mange au petit déj, moi, de la troisième force.



Relations avec les autres Princes



Abalam : je l'aime pas, il passe son temps à rire comme un naze ou à se baver dessus comme un gol.

Andrealphus : on s'adresse pas la parole, on est pas du même monde à priori.

Andromalius : il se la donne un peu mais il est super efficace dans tout ce qu'il entreprend.

Asmodée : il m'a eu une fois au 'pile je gagne, face tu perds'. S'il essaye de me refaire le coup, je le casse en deux. Faudrait pas me prendre pour un con, non plus.

Baal : ouais, il est très cool. Il a été un peu sec sur le coup d'Herculanum, mais au moins lui c'est un Prince qui en a vraiment dans le calbut.

Baalberith : un nabot à lunettes qui fait remplir des papiers.

Beleth : une espèce de corbeau qui se croit plus malin que les autres parce qu'il sait faire des phrases vachement longues.

Belial : je l'aime assez. J'apprécie son taf en connaisseur et il respecte le mien. Un collègue, quoi.

Bifrons : ses zombies résistent bien sous Terre, c'est pas mal. En plus, ils ont pas trop de vocabulaire, alors ils te cassent pas les burnes avec leurs questions.

Caym : je tiens à le remercier ici de tout ce qu'il a fait pour moi, et... euh... je remercie aussi mon ancien Prince Baal et tous ceux qui m'ont soutenu... euh... Je m'arrête là sinon je risque de me mettre à chanter.

Crocell : il est marrant Crocell. Je lui fait déraper des glaciers et en échange il me paye la Haagen Dasz. Du vrai travail d'équipe quoi.

Furfur : y fait de la bonne zik, mais putain qu'est-ce qu'il pue de la gueule. Je peux pas lui parler, chaque fois j'ai l'impression d'être en face d'un geyser de soufre.

Haagenti : il est assez sympa, mais je peux pas l'emmener en balade, y a pleins d'endroits sous Terre où il passerait pas. Et puis il pense qu'à son bide, alors.

Kobal : vous connaissez la dernière qu'il m'a sortie ? Nan ? "Le kayak, c'est pas gai" !... Haha... Ça tue tout, nan ? "Le kayak, c'est pas gai"... Ah, putain, il me fera toujours poiler.

Kronos : un espèce de sec, tout chétif et tout fier. On dirait qu'il s'est coincé la gueule dans une porte, tellement il sourit jamais.

Malphas : un sale fourbe. Faut jamais lui faire confiance à lui, il cherche qu'à t'enfumer. Je dis ça, mais ses serviteurs sont sympas quand même, ils m'ont bien aidé ces derniers temps...

Malthus : je sais pas trop qui c'est, mais j'aime pas sa gueule.

Mammon : chaque fois que je le vois, il essaye de me vendre le même calendrier pour les nains myopathes illettrés du Timor oriental. Au bout de vingt fois, c'est lourd.

Morax : en ce moment, il arrête pas de m'appeler pour que je lui enfouisse des trucs. Il se la joue mystérieux mais il a l'air bluffé par ce que j'arrive à faire.

Nog : il est tranquille, sauf quand il ronfle dans les Cours... pour le coup, j'ai vraiment envie de pioncer.

Nybbas : il parle trop vite. Il s'agite trop. C'est fatiguant.

Ouikka : son taf, c'est la même chose que moi, sauf à plus petite échelle et avec du matos. Quand un de ses Démons se lâche vraiment, j'en profite pour faire bouger un peu Terre discretos sans qu'on puisse m'engueuler par la suite.

Samigina : il a une bonne touch et il picute dans des cercueils sous la Terre. J'aime bien sa pâleur et son côté 'from the depth'.

Sox : un genre d'intello bizarre. Il me donne pas envie de faire sa connaissance.

Shaytan : il a une face d'accident, c'est flippant. Je sais pas comment il fait pour pas se foutre les boules dans la glace quand il se rase. Faut qu'il me montre.

Uphir : de temps en temps, je lui enterre des fûts et je regarde l'évolution. Vous me croirez si vous voulez, mais le jus vert qu'il y a dedans, ça fait muter les taupes, c'est trop fun.

Valefor : comme il se la pète ! Et vazy que je te frime la tête avec mon costard, et vazy que je te tchathe avec des mots du dico, et vazy que je me parfume le groin comme unè cocotte... Grosse tapette, va.

Vapula : encore un genre d'intello. Il me propose souvent ses services, mais je vois pas bien à quoi il pourrait m'aider.

Vephar : je croyais qu'il était gentil mais, depuis le coup du Krakatau, il me prend le chou avec ses milliers de poiscailles que je lui aurais ébouillantés. Je commence à vraiment en avoir marre de sa tronche de poulpe pas frais.

“Considérez ceci : en prenant une espérance de vie assez longue, le taux de survivants de chacun de nous tend vers zéro.”

Tyler, Fight club

Le Prince de la gourmandise n'est pas ce qu'on peut appeler une super rock star de l'Enfer. Son influence aussi bien sur la Terre qu'en Enfer est plutôt mince pour ne pas dire nulle. Certes, la gourmandise est un des sept péchés capitaux mais si un jour vous voyez un prêtre vous sermonner à ce sujet, envoyez une lettre au Monde car cela voudra dire que l'église a découvert un moyen de ressusciter les gens et il faut le porter à la connaissance du public. D'ailleurs, beaucoup de Princes classent Haagenti dans la même catégorie que Bifrons, bref gros bourrin sans neurones et c'est exactement ce que Haagenti veut... passer inaperçu.



4000 lat temu...



Haagenti est devenu Prince - Démon en 1.400 avant J.-C. pendant le repas des Atrides, en se faisant passer pour Tantale et en servant aux divinités grecques son propre “fils” en ragoût.

“Too much” me direz vous, mais c'était comme ça à l'époque en Enfer. On distribuait les bons postes au premier qui osait ouvrir sa gueule. Un peu comme après la chute du mur de Berlin où avec un peu de couilles et une bonne dose de cerveau, on pouvait se faire un joli pactole à condition de la fermer et de se faire tout petit pendant les dix années suivantes. C'est d'ailleurs ce que fit Haagenti. Il réussit, en ne se mettant en travers de la route de personne, à garder son poste alors que d'autres le perdirent...

Bref, pendant quelques millénaires, Haagenti s'est fait oublier de ses semblables. Il ne se mêlait pas au vote, ne prenait pas parti et profitait de son temps libre pour observer ses semblables mais aussi et surtout les humains qu'il se mit à... aimer. D'un côté, il a certes toujours eu un faible pour la chair humaine, ce qui amena à la création de la Confrérie de l'Osso Bucco (Liber Daemonis p. 76) mais, de l'autre côté, il commença à apprécier les humains en tant qu'espèce pensante. Pas tous les humains bien évidemment, car Haagenti classait les humains en deux catégories. D'un côté, les moutons qui n'étaient que bons à manger et de l'autre les personnes qui essayaient de profiter pleinement de leur vie. Il commença à vouer une sorte d'admiration à ces derniers... Il les appréciait car ils sortaient du troupeau sans pour autant effrayer ni tenter de diriger ce dernier.



Kto to ?



Si l'histoire d'Haagenti se mélange à celle du cannibalisme, ce n'est pas juste pour une histoire de goût mais aussi et surtout une question de pouvoir. Le cannibalisme a toujours été réprouvé (sauf dans des sociétés très primitives) par les peuples qui se sont succédés sur notre Terre. Haagenti a toujours traité cet interdit comme un contre-pouvoir, une révolte par rapport au régime en

place. Bref, depuis des millénaires, il a oeuvré pour placer des sectes cannibales au milieu des sociétés humaines afin que celles-ci lui servent de tremplin pour ses autres projets. En effet, un cannibale est prêt à faire beaucoup de concessions afin de continuer son petit vice, mais aussi et surtout pour préserver son anonymat. Le cannibalisme est très souvent synonyme de meurtres, de crimes en tous genres et d'autres débauches que personne ne voudrait se voir allouer en public. En fait, le cannibale est très vite pris au piège de son organisation et lorsqu'on ajoute à ceci le pouvoir Goût du Sang qu'a développé spécialement Haagenti pour les membres méritants de L'Osso Bucco, on comprend qu'il est quasiment impensable pour un membre de trahir ses collègues de gloutonnerie.

Bref, Haagenti dispose d'une véritable petite armée d'humains à ses ordres. Chaque ville importante possède sa petite communauté dirigée en général par un ou plusieurs Démons aux ordres d'Haagenti. Mais à quoi cela peut-il bien servir, vous demandez-vous ? Eh bien tout simplement à foutre la merde, le boxon, l'anarchie totale, mais avec style et humour s'il vous plaît, car ce que le prince déteste le plus, c'est bien les gens sans sens de l'humour.



A co robi ?



Au fil des siècles, la Confrérie a accumulé les exploits et le Prince n'est pas le dernier à mettre la main à la pâte. Au contraire, il surveille de près les agissements des différentes Confréries et coordonne leurs actions. En effet, si les différents centres ont conscience de l'existence de leurs confrères, ils ignorent leurs localisations ainsi que leurs compositions. Cela permet de prévenir la faillite de tout le système en cas de découverte d'un des maillons par les autorités.

Il ne serait pas très intéressant de citer tous les exploits dont l'Osso Bucco est responsable. Cela va de cette fameuse affaire de Moscou datant d'il y a quelques années où deux boucheries contrôlées par l'Osso Bucco ont vendu pendant plusieurs mois de la viande humaine comme de la viande de bœuf aux habitants d'un quartier aisé, à la poilade provoquée par la découverte du fait qu'un des grands noms de la cuisine française servait du vin de pays en le présentant comme des grands crus. Cependant, il ne faut pas croire que Haagenti se limite au secteur de la bouche. Non seulement il œuvre de concert avec son frère Kobal à la perte par le ridicule des forces du Bien mais entreprend par lui-même des actions spectaculaires à grande échelle dont le but est de jeter le discrédit. Le tout est que l'ensemble soit drôle... sachant que le Prince de la gourmandise a un humour assez particulier. Les forces du Bien le suspectent fortement d'être à l'origine du scandale de la vache folle et de la mise sur place publique de certaines affaires très confidentielles de l'église catholique comme la série de prêtres pédophiles découverts récemment. Bref Haagenti trempe ses doigts dans pas mal de magouilles très différentes les unes des autres.



La politique : c'était pas la question précédente ? Ah non, je confonds alors. C'est des conats qui s'en délectent en général. Pour le moment, c'est à chier... mais un jour je viendrai faire un peu de ménage et certains vont t're jaune pour ne pas dire rouge avec leur sang sur les gençives.

L'ordre et la discipline : si tu veux un morceau de Robert, je peux t'en laisser si tu me passes un bout de ta cuisse, elle a l'air délicieuse vue d'ici. Tu veux pas ? Je la prends quand même... Quoi ?

Les Princes - Démon : mes potes sont cool, les autres se baladent avec un putain de balai dans le cul. Tellement long, le balai, qu'on dirait une grosse broche. En fait, c'est pratique je n'aurais plus qu'à les accrocher sur le grill infernal le jour du grand festin.

Les serviteurs : plutôt rares mais aussi plutôt efficaces comme gars. Chez moi, la qualité prime sur la quantité et ce choix m'a permis souvent d'avoir de bonnes surprises. Ceux qui commencent à être périmés, ils se retrouvent en revanche très souvent au menu du soir.

Le Bureau : ouais, j'en ai entendu parler et ça m'intéresse pas mal. Ça sent la méga magouille en haut lieu et ça peut me servir j'ai mis l'OB sur le coup et on devrait plus tarder à voir les premières prises tomber. Je m'occuperai de leur faire cracher le morceau et je vous assure que ça sera pas des salades.

Les vacances de Satan : le Boss fait ce qu'il veut mais je trouve qu'il abuse un peu quand même en laissant l'autre pédé d'Andro tout diriger à sa place. J'espère qu'il rentrera vite et fera le ménage car sinon ça va devenir un vrai foutoir ici-Bas. Enfin, on verra bien et, dans le pire des cas, je ferai le ménage moi-même, ce qui au final ne sera pas plus mal.

Le Bien : ouais, comment te dire ça... si t'appelles Bien les autres abusés d'en-Haut alors non, je les apprécie pas même si certains me font bien rire. En revanche, le Bien en tant que phénomène, j'ai rien contre du moment que c'est le temps d'une bonne comédie et qu'on arrête de se prendre au sérieux en parlant de Bien.

Le Grand Jeu : ah ça, c'est top formula. Franchement, je me suis jamais autant marré depuis son invention et je serai vraiment super triste le jour de notre victoire. Il n'y a rien de plus marquant que d'essayer d'outrepasser les règles quand on a un adversaire de taille en face.

L'Islam : c'est pas ceux qui pratiquent le jeûne pendant une période super longue ? Huu ouais bah, ils m'amusent pas trop, ils sont trop sévères dans leur esprit et trop droits dans leur doctrine. C'est des empêcheurs de tourner en rond et voilà, mais un jour je m'y intéresserai d'un peu plus près.

La troisième force : j'ai eu affaire aux Grecs pour ma promo et si mes souvenirs sont exacts, je les ai bernés assez facilement. La TF, c'est de l'histoire ancienne et je vois pas la peine d'en reparler, si ce n'est pour la faire revenir. Tiens, d'ailleurs, pour la peine, t'as plus de langue... un peu fade ta langue, c'est à force de raconter des conneries.

A co na to reszta ?



Cette désinvolture apparente, ce manque de contrôle possible et cette tendance à empiéter sur le domaine des autres Princes posent à Haggenti de sérieux problèmes avec pas mal d'autres Princes et pas n'importe lesquels. Haggenti est sans aucun doute l'un des Princes les moins appréciés en Enfer et cela se comprend d'autant mieux qu'il ne fait rien pour sauver les apparences. Haggenti fait partie en Enfer du camp "des rigolos moches qui point et mangent comme des porcs" dont font partie aussi des éminences grises comme Kobal, Bifrons, Croccl et compagnie. Le camp des "c'est sérieux le mal, faut pas déconner" dont font partie des gens comme Valefor ou Samigina lui en veut pour son côté gros porc sans manières et la mauvaïse odeur qui le caractérise si bien. Il faut avouer que son dernier coup d'éclair, le contrôle de Ridley Scott pendant tout le montage et le montage de "Hannibal", manque singulièrement de finesse. Heureusement, Haggenti peut compter, pour le soutenir, sur son inséparable frère et quelques-uns de ces potes mais, ce qui fait qu'il est toujours au conseil, c'est sa capacité à faire croire à tout le monde qu'il n'est pas dangereux et qu'à tout moment on pourra s'en débarrasser.

A w sumie ?



Ce que Haggenti pense de...



Les êtres humains : c'est un mets de choix mais aussi des créatures très capables lorsqu'on leur montre la bonne voie à suivre. Elles arrivent souvent à dépasser les Démon et les Anges dans bien des domaines grâce à leur faculté d'adaptation. T'es sûr que tu veux pas un morceau de ce cher Léonard ?

Les animaux : c'est pas mauvais non plus. Le seul problème est que les animaux, à part quelques exceptions, n'ont aucun goût et c'est pour cela que je m'en occupe pas vraiment.

La violence : c'est fun comme activité. C'est un sacré stimulant et ça règle énormément de problèmes à une vitesse élevée. Ceux qui disent le contraire sont soit des couilles molles soit des hypocrites.

Relations avec les autres Princes

Abalam : quelque part, il est comme moi et quelque part pas du tout. En fait, il est tellement fêlé qu'il m'impressionne rien qu'à le regarder.

Andrealphus : le sexe et la bouffe ont toujours fait excellent ménage. Je comprends rien à son histoire de gamin mais ça sent pas bon, faut vraiment se renseigner dessus

Andromalius : le corniaud de base. Chiant, lourd, hypocrite. C'est de la merde en boîte. Il croit être fin magouilleur, celui-là, mais il ne sait pas à qui il se frotte.

Asmodée : il est plutôt cool comme gars et il n'aime pas l'autre enfoiré de Kronos.

Baal : voilà la copie conforme d'Andromalius mais côté cours. Quand le premier te menace de te faire redevenir familier, l'autre veut te péter les dents, et les dents c'est vachement important dans la vie. En plus, c'est pas un marrant. Toujours perdu dans ses pensées...

Baalberith : je le connais pas, ce type. Je m'en passe très bien.

Beleth : c'est celui qui dort toujours ? Ah, non c'est Nog, celui-là. Ah je vois, ou plutôt je ne vois pas, vu qu'il n'est jamais là et, là où il va, je ne peux même pas rêver d'y pénétrer.

Belial : dans l'épisode 'je suis un mega connard qui me prend pas pour de la merde', voilà Belly. Un jour, je lui expliquerai que les chapeaux mous, les mitrailleuses camembert et les gros cigares c'est has been depuis un siècle et, ce jour-là, je crois que j'en profiterai pour lui refaire le portrait.

Bifrons : Bifrons, c'est un super pote. On se voit souvent et on se fend la gueule tout le temps. Lui, au moins il se prend pas la tête pour son grade et on peut vraiment bien rigoler.

Caym : ouais, non, rien à foutre, je le fréquente que très rarement. C'est pas de sa faute, c'est juste qu'il ne m'intéresse pas, c'est tout.

Crocell : tranquille, l'iceberg. Déjà, qu'il veuille faire la peau à Belial est une qualité certaine et, en plus, c'est un marrant, on s'ennuie jamais quand il est là.

Furfur : cool le garçon, il casse parfois les oreilles avec sa musique de travelo mais, sinon ca va, il est pas prise de gueule et on peut se fendre la poire en buvant une mauvaise Bud... S'il prenait la peine d'éliminer un ou deux de ces potes, on pourrait même coucher ensemble.

Gaziel : Gaziel, il est sous Terre et il remonte même pas pour respirer alors c'est difficile d'avoir un avis sur lui. Il doit faire du bon boulot, je pense, mais en fait je raconte des conneries car je n'en sais rien.

Kobal : le fréro, la famille, mon meilleur pote. A nous deux, on peut gagner tout seul la guerre contre les You-You et nettoyer

l'Enfer des connards qui l'encombrent. Quand on le décidera, j'en connais qui vont pleurer pour ne pas se trouver sur notre chemin.

Kronos : alors lui c'est le pire des tous, exceptés peut-être Baal et Andromalius. Il est lourd, chiant, ringard, mythomane et obsédé de l'horloge. Le fait qu'il soit né avec une montre scotchée dans la main ne justifie pas qu'il ouvre sa gueule tout le temps pour faire des reproches à tout le monde. S'il est pas heureux, il a qu'à le faire lui-même, le taff.

Malphas : dans la famille 'je sais tout et je me prends pas pour de la merde', je vous présente le fils. Pauvre abruti, il se croit plus malin que tout le monde juste parce qu'il pète plus haut. Mais il est fort, il a presque réussi à m'embrouiller un jour avec mon frangin.

Malthus : c'est un pote d'Uphir alors il doit pas être trop con, mais je le vois pas souvent. Faut peut-être que j'aïlle le voir un de ces quatre mais j'ai un peu peur qu'il me refille une de ses saloperies.

Mammon : il sait profiter de la vie et en fait profiter les autres. C'est l'exception qui confirme la règle que les culs serrés sont des manchots. En plus, c'est lui qui file les sous, alors faut pas trop se fâcher, j'en ai besoin pour ma bande.

Morax : ce qu'il fait, c'est moche. Il a aucun goût et je déteste les personnes sans goût. Il me regarde de haut et ça m'énerve.

Nog : huhu, quand il se réveillera, vous m'appellerez.

Nybbas : j'ai jamais eu besoin de ses services.

Ouikka : il a pas l'air trop con mais super fêlé en revanche. Il parle trop vite pour que je le comprenne et il me fatigue à toujours causer, c'est peut-être pour ça que je l'évite autant que possible.

Samigina : la Drag Queen de l'Enfer, vous voulez dire. Bah, à part sucer des bites, je vois pas bien à quoi il sert.

Scox : il m'a pas mal appris sur "comment former une secte" pour construire mon Osso bucco mais, à part ça, il est trop profond à mon goût. Je me bornerai à citer mes maîtres à penser, Pit et Rik: "Mamour mamour, c'est nes bronzes de Krishna, je ne viens n'échanger le miam de l'esprit contre le miam du frigérateur !".

Shaytan : ouais, y a quand même des limites à ce que je peux supporter et Shaytan est cette limite.

Uphir : Phi-Phi, il est trop mortel. Il m'aide beaucoup dans ce que je fais et j'adore bosser avec ce type. S'il pouvait juste arrêter de m'appeler Bob, ça m'aiderait à garder mon calme.

Valefor : ça va Valefor ? Ça va fort... Le gamin de service. Il croit avoir bouffé toute l'intelligence de la Terre mais il se trompe c'est moi qui l'ai fait.

Vapula : huhu, je parle pas aux manutentionnaires.

Vephar : comment ça, il est pas frais mon poisson ?



"Quand j'écoute trop Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne."

Woody Allen

" Combien faut-il de Démons de Bifrons pour changer une ampoule ?

- 5 : 1 pour monter sur la table et tenir l'ampoule, 4 pour faire tourner la table. "

Clown, bouffon, pitre de service.

D'aucuns sont persuadés que Kobal, Prince de l'humour noir, n'est qu'une sorte de comique troupier, toujours prêt à se fendre d'un bon mot pour détendre l'atmosphère. Qu'il n'aime pas se compliquer la vie, qu'il pense qu'après tout, toutes ces histoires de Bien, de Mal, de Grand Jeu, de Liberté, n'ont pas grande importance. Qu'il prend la vie du bon côté, qu'il est, en un mot, joyeux.

Ils ne pourraient se tromper plus lourdement. Nul ne semble en effet capable de voir que, sous les tintements de clochettes, sous le rire sarcastique, gronde le bruit d'une haine pratiquement sans limite. Ils ne savent pas que le sourire d'un clown est quelque chose de triste. Pourtant, il suffit d'y réfléchir un peu...

Souvenez-vous, vous devez au moins en avoir côtoyé un dans votre vie : un petit gros acnéique ou un grand maladroit à lunettes - le comique de la classe. Mais si, celui que tout le monde aime bien parce qu'il est toujours là pour vous remonter le moral en faisant le pitre mais qu'en fait tout le monde méprise un petit peu. Quant à le fréquenter socialement, n'en parlons même pas. Celui qui plaît beaucoup aux filles parce qu'elles savent qu'il est sympa, drôle et que "ce n'est pas le genre à les draguer"... Le bouffon, quoi : quelque chose d'un peu pathétique qui fait sourire tout le monde mais qui n'intéresse vraiment personne.

Et vous croyez vraiment qu'il est heureux, que le rôle d'amuseur public n'est pas quelque chose qu'il a choisi par défaut, pour exister un petit peu et ne pas écouter cette voix à l'intérieur de sa tête qui lui dit que, s'il veut vraiment exister, il faut qu'il s'impose et que ces petites poufiasse rigolent quand elles s'aperçoivent que son "genre", c'est de les violer sauvagement avant de les égorger.

Enfin, le comique du lycée n'en était sans doute pas à ce point. Kobal, si... Son extérieur avenant de rigolard mondain cache en fait le fumier nauséabond d'une âme perverse qui ne rit qu'aux dépens d'autrui et qui se repaît de la souffrance et de l'humiliation de ceux qu'il déteste de tout son petit cœur noirci par la rancœur.

Alors, quand il vous fait une blague de mauvais goût, vexante, demandez-vous comment il pourrait réagir si vous le prenez mal.



Satan m'habite



" Combien faut-il de Démons de Morax pour changer une ampoule ?

- 20 : un pour changer l'ampoule, 19 pour partager l'expérience. "

Tout commence au Paradis où, déjà, Kobal et son frère s'amuse à faire des blagues à un peu tout le monde. Au début, ça fait marrer

tout le monde et on commence à parler des célèbres discours satyriques de Kobal jusque dans le grand atrium des Cieux (à l'époque, il n'y a pas de Cafét').

Le futur Prince est content, il a un auditoire en permanence et peut s'amuser à descendre en flèche l'administration angélique, évoquant un jour l'immobilisme des services de Dominique, un autre la mauvaise humeur de Georges.

C'est le bon temps. Bon, bien sûr, il est quand même un petit peu aigri d'être relégué à des tâches sans intérêt et pour tout dire franchement subalternes, mais ce n'est pas loin du bonheur. Quelques milliers d'années plus tard, cela commence à devenir un petit peu plus lourd à porter de croiser sans cesse des gens qui ne vous parlent que pour vous dire "dis donc, euh, toi, euh, qu'es marrant... Tu vas pas nous raconter une blague, euh". Bref, Kobal en a marre d'être le dindon de la farce.

Alors, ses blagues deviennent un peu plus "subtiles", un peu plus vicieuses aussi, du genre à saboter les Conseils Divins et à se faire taper sur les doigts par l'administration.

Il est envoyé en mission d'étude sur Terre, sous les ordres de Uriel pour une mission de classification géologique : en gros, trier des cailloux. Et là, au beau milieu d'une carrière, Kobal rencontre deux Homo Erectus en train de s'embrouiller pour une pierre pointue. Et là, sans préavis, un des deux balourds poilus fait un croche-patte à son petit camarade et s'enfuit en courant avec le caillou. Kobal, pour la première fois depuis longtemps, est mort de rire. Bien qu'on se demande bien pourquoi.

Quand il remonte au Paradis, il parle de sa découverte à tout le monde, qui l'écoute d'une oreille distraite avant de l'envoyer sur les roses. Sauf un certain Samael, qui a déjà repéré cette histoire d'humanité et qui prophétise à Kobal que ces créatures sont l'avenir de l'Ange.

Ce n'est pas très clair, mais Kobal aime bien. Suit une grande période d'étude de l'humanité naissante où les Anges de puissance découvrent la liberté et toutes ces choses magnifiques dans les livres.

Donc, quand vient le Schisme, le futur Prince de l'humour noir choisit sans hésiter le côté du Diable. Et il Chute. Et ça fait mal. Vraiment très mal... Son âme se tord dans tous les sens, affreusement déchirée par la chute dans une longue spirale d'agonie. Quand Kobal s'écrase sur le sol de l'Enfer, il est devenu vraiment Mauvais.

Ses souvenirs sont, bien entendu, effacés mais il garde quand même, sans savoir pourquoi, une certaine rancœur contre l'humanité, qui, après tout, est la cause de sa déchéance, et ses pairs qui l'ont toujours mal traité.

Et il est encore plus drôle. Commence alors une carrière, aux ordres d'Andrealphus, plutôt difficile, l'humour de Kobal ne plaisant pas vraiment à son nouveau maître. Mais Kobal est soutenu par les plus hautes autorités puisqu'il est en fait détaché aux côtés de Satan himself dont il devient le bouffon officiel.



Laissez Lucie faire



Enfer à repasser



*" Combien faut-il de Démons de Sexe pour changer une ampoule ?
- Un seul, mais il faut que l'ampoule veuille changer. "*

On ne peut pas dire que le futur Prince apprécie vraiment le boulot mais, quitte à le faire, autant le faire bien. Surtout qu'il s'aperçoit que cette position de chouchou du patron lui permet une belle impunité et qu'il lui suffit de faire passer ses attaques contre ses pairs pour des blagues.

Il se rend compte qu'il peut même se permettre, dans la mesure du raisonnable, d'écorder les Princes eux-mêmes. "Parfait, se dit-il, attendons notre heure".

Quand Asmodé obtient le titre de Prince en l'an huit avant l'Autre Baba, Kopal décide de le suivre.

Non seulement, ses relations avec Andrealphus ne sont pas au beau fixe, le Prince du sexe l'a toujours méprisé, mais en plus, il se dit qu'un Prince jeune est plus faible et qu'il lui sera plus facile de monter dans la hiérarchie. Cela lui permet, en outre, de passer moins de temps dans les pattes de Satan et de se consacrer un peu aux êtres humains qu'il déteste tant.

En plus, il commence à accumuler un sacré retard sur son frère Haagenti qui est déjà Prince depuis près de quatorze siècles. D'ailleurs, à l'époque, le futur Prince de l'humour noir avait refusé de travailler pour lui : servir était suffisamment affreux comme ça, alors aux ordres de son frère en plus, non merci...

Pendant la seconde partie du Grand Jeu, Kopal fait ses armes sur Terre, se lançant dans une grande campagne de propagande contre l'Eglise. Il commet les pires atrocités tout en sachant toujours rester drôle et couvre la religion chrétienne de ridicule autant que se peut.

Son apothéose viendra en 1212, lors de la Croisade des Enfants. A cette époque, la population européenne est exsangue, fatiguée de guerres sans fin et de croisades inutiles. Kopal décide donc de s'attaquer à la seule population en âge de se battre : les gamins. Il lève donc une armée et décide de la mener, théoriquement, jusqu'en Terre Sainte. Imaginez des milliers d'enfants essayant de rallier la Palestine à partir de la France. A pied, avec la faim, la soif, le froid, la chaleur, la maladie. Autant dire que la Croisade n'a aucune chance de jamais arriver à destination.

Et, en effet, tous les enfants, sans exception, meurent en chemin, dans d'atroces souffrances, d'autant plus que les premières victimes servent à incarner des Démons qui ont tôt fait de transformer le péripète de leurs petits camarades en véritable enfer...

Quant à l'image de l'Eglise, allez expliquer à des pauvres paysans que, si leur fils est mort avant même d'avoir combattu l'hérétique, c'est parce que c'était la volonté de Dieu, qui les punit d'on ne sait quelle faute.

Satan est fier de son serviteur et, pour le récompenser, le fait nommer Prince - Démon.

Kopal est heureux, content. Sauf que, quand tous ses souvenirs lui reviennent d'un coup lors de son intronisation, ça fait un petit peu trop pour lui. Des années de rancœur et d'aigreur, de mépris et d'humiliation s'engouffrent dans son cerveau qui a du mal à tenir. D'ailleurs, il ne tient pas.

Kopal a pétié les plombs.

*" Combien faut-il de Démons d'Andromalius pour changer une Ampoule ?
- Cette information est classifiée. Flashez votre aura et donnez votre vrai nom, "*

Et quand on dit "pétié les plombs", ça veut dire bien, bien. Certains d'entre vous savent peut-être que certains Démons, lors de leur Chute devinrent de telles incarnations du principe qu'est le Mal qu'Andromalius fut obligé de les faire surveiller en permanence de peur qu'ils n'essayent de prendre le pouvoir en Enfer ou d'aller tout simplement un peu trop loin... Et bien, ce qui arriva à Kopal lorsque la puissance d'un Prince pénétra en lui, c'est sensiblement la même chose. Alors, déjà qu'il faut bien reconnaître que Kopal n'était pas des plus sains auparavant, on peut dire que là, pour être taré, le Prince de l'humour noir est véritablement devenu taré.

A partir de ce moment, il ne prend plus plaisir que dans la souffrance et l'humiliation des humains et des autres Démons : son humour devient de plus en plus pervers, ses exactions de plus en plus meurtrières. Kopal s'amuse comme un petit fou aux dépens de tout le monde et cela avec l'aval du Patron qui le protège toujours autant (on aime autant mieux vous dire que, sinon, Andromalius aurait déjà eu sa peau).

Et cela continue lentement mais sûrement jusqu'au XX^e siècle où Kopal s'amuse dans toutes les guerres à foutre un bordel monstre. Il a failli s'étouffer de rire quand les poilus ont été fusillés pour avoir refusé de monter se faire massacrer au front, la seconde guerre mondiale l'a fait hurler ses tripes même s'il n'a jamais vraiment compris pourquoi tout le monde s'était retourné contre le petit brun moustachu pour cette malheureuse histoire de génocide. Quand on vous dit qu'il est taré...

D'ailleurs, Kopal est l'un des rares Princes à être au courant des Chevaliers de la Terre Creuse et il a d'ailleurs chargé un de ses grade 3 de constituer une équipe pour infiltrer et, éventuellement, manipuler l'organisation fasciste. Il ne sait pas encore ce qu'il va bien pouvoir en faire mais, ne vous inquiétez pas, il trouvera bien un jour. Eh oui, le Prince de l'humour noir est bel et bien un psychopathe grave...

Mais, ses plus beaux faits d'armes datent des guerres modernes : entre les bonzes qui se mettent le feu tout seuls, les bavures pendant la guerre du Golfe et les dommages collatéraux au Kosovo (l'Ambassade de Chine, mort de rire) on peut dire que Kopal n'a pas chômé.

D'ailleurs, il se tourne de plus en plus vers des gags visuels et surtout très médiatiques. L'important, c'est de faire les choses en grand maintenant pour que tout le monde s'aperçoive de son talent. Surtout que la situation en Enfer est devenue un petit peu plus tendue pour lui depuis quelques années : déjà que Satan avait commencé à se rendre compte de la véritable nature perverse de son bouffon et qu'il riait moins souvent à ses blagues, il a fallu qu'il parte en vacance, le privant de son atout majeur dans la vie politique de la Cour Infernale. Heureusement que, pour l'instant, Andromalius n'a pas le temps de s'occuper de son cas.

Mais, d'après Kopal, c'est aussi une occasion exceptionnelle d'arriver tout en haut de l'affiche en profitant du chaos ambiant. C'est pourquoi il a décidé de se calmer lors des Cours Démoniaques



tout en préparant des actions de grande envergure, notamment aux USA où l'élection de ce psychopathe de Georges W. Bush peut lui donner la chance de faire parler de lui. La plus grande puissance mondiale avec à sa tête un disjoncté pareil, l'occasion est trop belle pour que Kobal y résiste. Il n'a pas encore trouvé ce que serait sa prochaine blague à l'échelle mondiale, mais ça viendra. En attendant, mieux vaut prier...



Ce que Kobal pense de :



Les êtres humains : il ne faut pas oublier que c'est à cause d'eux que nous en sommes là. Et que nous en sommes las ! Ils ont beaucoup d'humour et nous ont donné des choses merveilleuses, comme le petit Adolf qui se suicide en découvrant une sacrée note de gaz ou "Monsieur et madame Groidanhmabaignoiréchepakoienaire ont un fils comment s'appelle-t-il ?". Malheureusement ils ont aussi inventé Lagaf et méritent la mort pour ce crime. Néanmoins, la vengeance est un plat qui se mange froid et j'ai toujours été très patient.

Les animaux : j'avoue avoir une certaine passion pour les pitbulls depuis quelques temps. Par exemple l'histoire du type qui arrive dans la chambre de ses enfants, qui la trouve pleine de sang et qui va couper son chien en deux à coups de hache alors que le sang est celui d'un ours contre qui le clébard a défendu ses enfants. Hilarant, je te dis.

La violence : j'aime la violence qui me fait rigoler - le gore, les gens qui explosent à cause des cigares, vidéo gag...

La politique : chiant comme la mort, bien que les politiciens soient de vrais comiques en puissance.

L'ordre et la discipline : ah, le bruit des rangers au petit matin, le son de la savonnette qui tombe sous la douche, la virilité du colonel Andromalius...

Les serviteurs : ceux qui me font rire sont sympas, les autres méritent la mort.

Le Bureau : elle est pas de moi, celle-là.

Les vacances de Satan : ce n'est pas grave, Andromalius assure l'intérim avec le talent qu'on lui connaît. J'ai tout à fait confiance en lui.

Le Bien : un des meilleurs comiques est le comique involontaire.

Le Grand Jeu : c'est un peu comme la course à la caucous dans Alice au pays des merveilles - on choisit de commencer à courir quand on veut, on s'arrête pareil et on ne sait pas qui gagne à la fin.

L'Islam : c'est trop marrant, ce truc. Pour un You-you, Gabriel il s'est carrément lâché sur ce coup-là, on dirait que c'est Abalam qui l'a écrit le bouquin. "Pas de contraintes en religion", une sourate

qui s'appelle "la Vache", et des passages trop forts genre "trouve un homme pour ratifier ton contrat. Si t'en trouves pas, trouves deux femmes à la place".

La troisième force : la troisième farce, oui. Je vois, je vois, je vois, je vois, je vois...



Relations avec les autres Princes



Abalam : un véritable talent. Il arrive à décoincer un peu l'ambiance de l'Enfer et j'aime bien voir ses serviteurs brouter consciencieusement la pelouse de son jardin.

Andrealphus : femme qui se marre, femme au plumard.

Andromalius : j'aurais bien fait un calembour mais je n'arrive pas à trouver de rime en "suce", tant pis. Andromalius est notre chef à tous, son cœur est noir comme les Ténèbres, il est arriviste parmi les arrivistes et vicieux comme une hyène. Bref, toutes les qualités du Mal, non ?

Asmodée : il y a toujours trop de règles dans les jeux qu'il me propose. Par exemple, la dernière fois qu'on a joué à Intervention Divine(c), il m'a accusé de tricher parce que je jetais toutes ses cartes dans le marigot d'Andromalius. Je lui ai envoyé ma chaise dans la gueule.

Baal : Conard le barbant n'a aucun humour mais est néanmoins très intelligent. Bref, méfiez-vous de l'eau qui dort, car qui dort dine et on se souvient comment a fini James Dean.

Baalberith : ceux qui n'ont jamais vu l'effet que peut avoir une boîte aux lettres surprise bourrée jusqu'à la gueule de C4 ne comprendront jamais l'humour visuel.

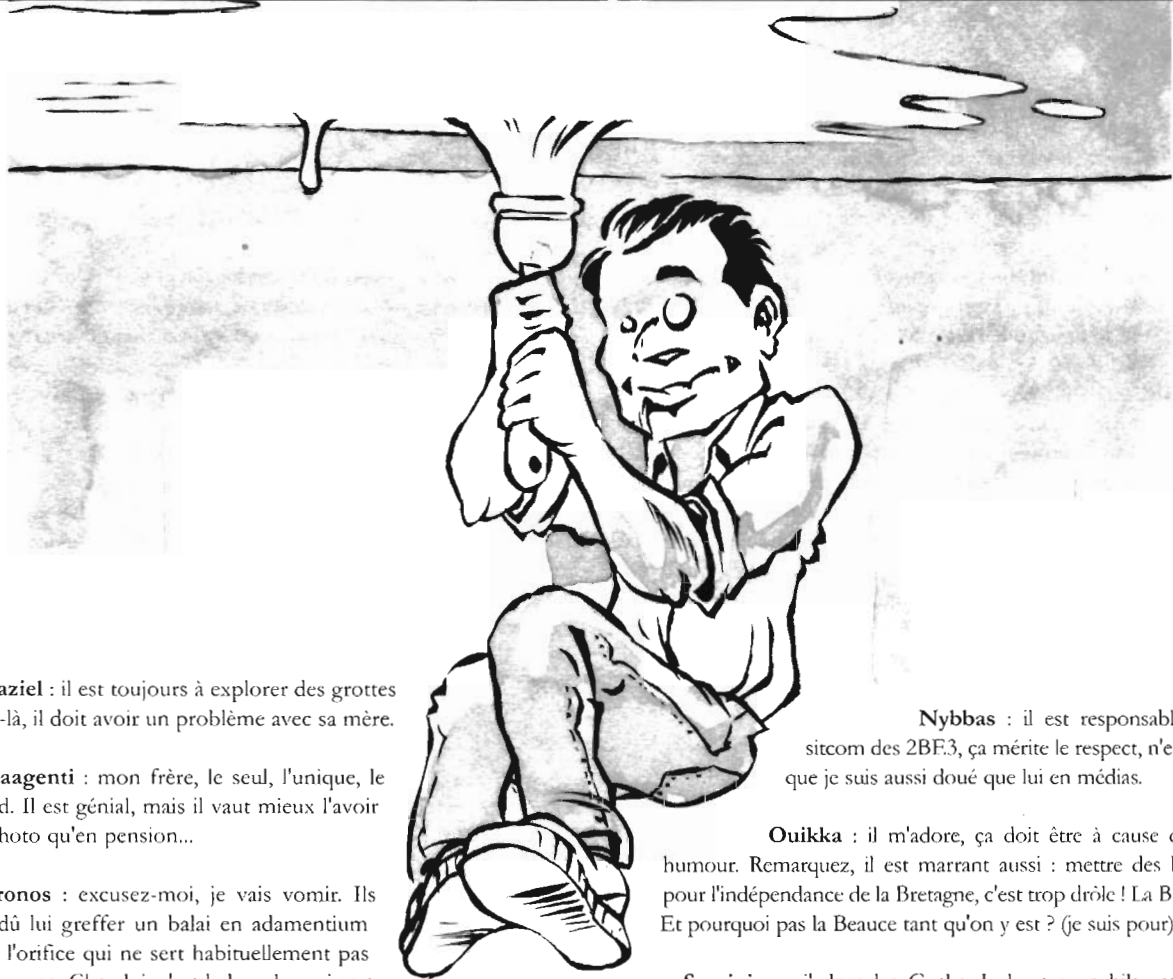
Beleth : il est coincé du cul, Freddy Krüger. Avec son air de pas y toucher et sa branlette cosmico-mystique, là...

Belial : encore un subtil, celui-là. Et que je m'habille comme un faux mafieux de téléfilm et que je joue ma prima dona avec mon faux zipo. Lassant.

Bifrons : si le mot "bourrin" méritait un copyright, ce serait grâce à mon pote. Ça, c'est de la violence avec du style, la nuit des morts-vivants et tout et tout. Et la dernière fois, quand il s'est déguisé en Elvis ? Mort de rire, c'est le cas de le dire. Il ne faut pas se méprendre, Bifrons est loin d'être un con, seulement penser n'est pas sa priorité, c'est pas la même chose.

Caym : ce que j'aime chez lui, c'est la fraîcheur animale de son déodorant. Musk, pour nous les hommes de notre temps. Garanti sans CFC...

Furfur : j'avoue que je suis mort de rire. Vous avez vu la tronche de Guns n' Roses ? Non, Furfur est vraiment quelqu'un de bien.



Gaziel : il est toujours à explorer des grottes celui-là, il doit avoir un problème avec sa mère.

Haagenti : mon frère, le seul, l'unique, le grand. Il est génial, mais il vaut mieux l'avoir en photo qu'en pension...

Kronos : excusez-moi, je vais vomir. Ils ont dû lui greffer un balai en adamantium dans l'orifice qui ne sert habituellement pas à cet usage. Chez lui, c'est la bouche qui sert à ça d'ailleurs.

Malphas : celui qui rit quand on le tasse. Un véritable monstre d'humour froid toujours prêt à en repasser une couche quand il faut et où il faut. Je l'aime bien.

Malthus : celui qui rit quand Andromalius. Mon Dieu, euh... pardon, Mon Diable, je ne lui adresserai la parole que lorsqu'il m'aura réglé ce problème de peau.

Mammon : money is time, time is Money. Je suis sûr qu'il adore plus son argent que Satan. Attendez, j'avais une blague sur les Juifs, mais je m'en souviens plus... Mais non, je déconne, on n'a pas le droit de faire de l'humour sur les Juifs, c'est sacré. D'ailleurs, qui a envie de se marrer quand il voit la gueule de Lanzmann ? Remarquez, Faurisson est pas plus marrant.

Morax : la fois où l'art moderne m'a fait le plus rire, c'est quand il y a eu ce type qui se disait que, si mettre un chiotte dans un musée, c'était faire de l'Art, alors pisser dans la pissotière de Duchamp, c'était de l'Art aussi...

Nog : j'aime les lettres de menace de l'ANPE, du genre "nous vous invitons à un stage CV le dimanche 12 août. Si vous ne vous présentez pas, vous pourriez être radié de la liste des demandeurs d'emploi".

Nybbas : il est responsable de la sitcom des 2BE3, ça mérite le respect, n'empêche que je suis aussi doué que lui en médias.

Ouikka : il m'adore, ça doit être à cause de mon humour. Remarquez, il est marrant aussi : mettre des bombes pour l'indépendance de la Bretagne, c'est trop drôle ! La Bretagne ! Et pourquoi pas la Beauce tant qu'on y est ? (je suis pour)

Samigina : j'adore les Goths. Je les trouve hilarants. Non seulement la façon dont ils s'habillent mais aussi leur philosophie et surtout leur "musique" : j'ai écouté le dernier Cradle of Filth l'autre jour, mort de rire - du synthé Bontempi, une grosse batterie qui fait pouta pouta, une vieille guitare trop saturée qui fait n'importe quoi et la voix, trop bien, entre le cancer de la gorge et la crise d'hystérie !

Scow : ce n'est pas le grand bizarre dans NTM ? Mais si, là, Sigmund Starr. Je me bornerai à citer mes maîtres à penser, Pit et Rik : "prier dans une secte, ça nourrit pas son insecte".

Shaytan : mon Dieu, oups, je l'ai encore dit... Donc, mon Diable, il est tellement laid que ça en devient presque une blague à lui tout seul. Il est vraiment sympa.

Uphir : Tchernobyl, l'Erika, l'ESB... Trop marrant.

Valefor : un petit con prétentieux qui a pour seul mérite d'avoir un certain sens de l'humour.

Vapula : lui aussi a inventé des choses merveilleuses. Par exemple, qui aurait pensé à faire naître une souris avec une oreille sur le dos à part lui ?

Vephar : les dents de la Mer avec un appareil. J'aime bien ce côté adolescente psychopathe...



"Il n'existe rien de constant sinon le changement." Bouddha

Commençons par le commencement. Le Barbu crée le monde et toute la ribambelle de créatures célestes qui va avec. Dans l'ordre, Mikael (Yves, le frère de Kronos), Samael (oui, oui, le futur Satan), Gabriel, Uriel (Jordi) et Raphaël, futur Kronos, le seul, le vrai, l'unique. Il sera suivi de Raguel et Sariel (Andro et Dodo, le duo facho) mais ceci est une autre histoire. Pourquoi le grand Kronos arrive-t-il seulement en cinquième position, demanderont les esprits chagrins qui n'ont que ça à faire ? D'accord, il faut bien commencer quelque part, mais certains piliers de bar de Chez Régis estiment que les premiers Anges de puissance ont été créés par ordre d'importance. Il est vrai qu'Yves joue dans la catégorie "poids lourds", que Satan, ben...c'est Satan quoi, et qu'on retrouve Gabriel dans tous les plans cosmico-politico-louches. Mais Jordi ? A part pour humilier Kronos (théorie malphasienne), quelle était son importance si occulte ? Peut-être certains se décideront-ils à révéler leurs Sources un jour. D'ici là, il faudra s'en contenter : Kronos est apparu bon cinquième, et comme diraient ses serviteurs, "ni trop tôt, ni trop tard".



Là-Haut au Paradis



Quand Dieu recruta la première paire d'Anges de puissance (Samael - Gabriel), il vit que cela était bon. Il se dit que ce serait pas mal de faire un binôme à l'ainé, le petit Mikael. Après tout, un gosse si doué, ce serait dommage qu'il se sente seul. Rien de tel qu'un confident, un repère, un frère pour lui assurer un développement harmonieux. Voici donc Raphaël, qui à peine sorti de l'œuf, était déjà tout ridé (autre théorie malphasienne). Du grand frère, Dieu garda le calme, la tempérance ainsi qu'un goût prononcé pour la réflexion et la magouille discrète. Les deux Anges furent tout d'abord inséparables. Ils étaient toujours fourrés l'un chez l'autre dans la Cité Eternelle, passant des heures à deviser calmement, les pieds dans les nuages et la tête dans les étoiles. Hélas, cette époque bénie de l'enfance ne devait pas durer. Dès le premier Conseil Divin, Dieu expliqua à Raphaël que non, il ne pouvait pas choisir de s'occuper des Sources de la Connaissance, car Mikael était arrivé le premier. Et Samael d'ajouter, "en plus Mike y sait tout et même pas toi, d'abord". Ou presque, mais l'idée était là. Il y eut comme un moment de flottement et Raphaël de répondre : "soit, alors je prendrai le Chaos". Tout heureux que le fiston se soit trouvé une occupation comme les autres, Dieu considéra l'incident clos. Mais l'Ange de puissance changea du tout au tout. Il cessa d'aller voir son frère pour s'occuper de son nouvel intérêt. Il passa des éons entiers à cheval sur une flèche argentée de la Cité Eternelle, les yeux dans le vague. Raphaël méditait. Donc il ne savait pas tout, c'est ça ? Bien. Alors, il allait le découvrir ou plutôt le comprendre.

Le décortiquer, l'analyser, saisir la logique, le code secret de la Création. Pas pour se substituer à Dieu, loin de lui cette idée. Ni

pour se substituer à son frère, car il l'aimait trop pour cela. Mais pour l'égaliser. Arriver à un niveau de compréhension - et donc de puissance - comparable, mais en utilisant une voie complètement différente de Yves.



De l'autre côté de la rue



Afin de mieux connaître son géniteur, Raphaël se déplaça d'un bout à l'autre du corps divin, explorant les moindres recoins de la Création. Il observa le mouvement des molécules, les propriétés du vide et le grand bal des particules dans les champs électromagnétiques. Il commença aussi à prendre des notes - une habitude qu'il allait garder longtemps - et regagna sa chambre quand il eut fini. Là, il resta enfermé quelques temps, histoire de mettre de l'ordre dans tout ça, de tirer quelques grandes idées de ce fatras interstellaire. Quelques milliards d'années plus tard, il estima avoir compris Dieu, ou presque. Il fallait passer à la phase deux : comprendre Mikael. Il sortit de sa piaule pour trouver où son frère pouvait bien se terrer. A peine rendu dans le couloir, l'Ange des sources lui tomba dessus l'air tout joyeux. Il venait de réveiller Dieu pour une évolution de la plus haute importance. A peine debout, le Père aperçut les dinosaures, hallucina et demanda des évangélistes volontaires. Mikael eut l'air absorbé par la contemplation des ses ongles, Samael se recoiffa, Gabriel fit la sourde oreille et Raphaël expliqua clairement mais poliment qu'il avait autre chose à foutre. C'est vrai quoi, il avait un frère à décortiquer et il n'allait pas passer son temps à endoctriner des reptiles. Soit, c'est Sariel qui s'y colla, avec le succès que l'on sait.

Le volume 1 de l'Encyclopedia Spiritis comblera les sadiques avides de détails plus croustillants sur les malheurs de Dominique. L'Ange du chaos assista à la pitoyable crucifixion de Denver, le messie des dinosaures, regarda Sariel d'un air plein de pitié et Mikael avec de grands yeux. Il lui consacra les éons qui suivirent : de près, de loin, directement ou non, Raphaël observa son frère. Comme avec Dieu, il compara, analysa, et gratta comme un taré. Des milliards d'années après son choix, il comprit qu'il avait eu raison de choisir le Chaos lors du premier Grand Conseil. La force de son frère était dans la non-intervention. L'omniscience lui avait conféré une puissance sans limite : comme il savait, il n'avait pas besoin de faire. Il n'avait rien dit à Dieu quand celui-ci s'était intéressé aux dinosaures au lieu de s'occuper des mammifères. Résultat : les sauriens rayés de la carte, Sariel au placard et Mikael conforté dans son rôle d'Ange responsable et sérieux. Tout cela sans lever le petit doigt. Cette puissance de l'immobilisme était déconcertante, mais pas totale : Dieu n'était pas que passivité. Il manquait un élément à Mikael pour atteindre le divin : le changement. Pas la connaissance du changement ou sa compréhension. Non, sa création. La genèse



du mouvement, le contrôle du hasard, la maîtrise de l'entropie. Le Chaos. Raphaël avait eu raison. Le Chaos était indispensable. Et il entendait bien le prouver.



Mon Paradis perdu



Le futur Kronos se demandait comment tester sa théorie quand Samael vint lui parler. L'Ange de lumière était toujours aussi beau, et une nouvelle flamme semblait l'animer. Il parlait des humains, de liberté, de fusion et d'accouplement. Sur ce dernier point, Kronos fit un léger blocage. Mais il entrevit les implications du projet de Samael. C'était la seule idée un peu originale depuis l'ère secondaire, et ça promettait d'en secouer certains qui ne jureraient plus que par la contemplation et l'immobilisme. Au pire, Samael perdrait un peu de popularité. Au pire. Il encouragea donc le chouchoù à aller jusqu'au bout de son plan, se disant désolé de ne pouvoir prendre part personnellement à sa petite sauterie. Samael le remercia de ses bons conseils, dit que c'était partie remise et s'en alla en compagnie de ses petits copains demander l'avis d'Yves. Un Conseil Divin extraordinaire fut convoqué. Samael se prit la plus grosse baffé de sa carrière. Battant le rappel de ses fidèles, il décida quand même de descendre sur Terre pour se dégorger l'asperge. Encore une fois, Raphaël refusa poliment, l'assurant de son soutien en cas de problème. La fameuse partie de jambe en l'air eut donc lieu. Dieu s'énerva, Samael refusa de demander pardon et comme le dira Emmanuel plus tard "ça a fighté grave". Au moment où les camps se formèrent, de nombreux Anges pensèrent sincèrement que Raphaël resterait aux côtés de Dieu. Mais non seulement il avait donné sa parole à Samael (et, en ce temps-là, les Anges savaient la tenir), mais la perspective d'un avenir différent s'offrait à lui. Ne plus végéter au Paradis dans une ambiance raymondbarisante, participer personnellement à la création de quelque chose de neuf, de plus mobile, capable d'évoluer. Et ne

plus passer pour un sous-Yves (Malphas a vraiment des avis sur tout). L'Ange du chaos choisit donc son camp et se jeta dans la mêlée. Ses dons innés pour l'analyse du désordre, de la confusion des âmes et des corps célestes furent rudement mis à l'épreuve. Mais il était partout, volant d'une légion à l'autre, d'offensive en retraite, coordonnant le mouvement des troupes tout en gardant un calme olympien. Samael se défendait bien, mais un Ange de puissance n'est pas de taille à lutter contre la toute puissance divine.



Soudain !



Raphaël se retrouva en Enfer avec ses petits collègues. Nouveau local, nouveau look, tout allait pour le mieux. Enfin presque. Histoire d'oublier tout ce qui pouvait lui rappeler sa vie là-Haut, Raphaël décida de se débaptiser. Mais personne au sein des forces démoniaques ne semblait réellement comprendre la portée de son nouveau nom, "Chaos". Andromalius commença à l'accuser de vouloir semer la discorde au sein des forces du Mal. Malphas s'insurgea en disant que, non, pas question, la discorde, c'est son truc à lui. Légèrement consterné, Raphaël simplifia sa définition, oublia Chaos et se fit appeler Kronos. Pour montrer sa bonne volonté, il participa à l'organisation des forces démoniaques en compagnie d'Andromalius, calmant les ardeurs des uns, stimulant celles des autres. Il questionna longuement Satan sur ses projets à court, moyen et long termes et, en véritable bourreau de travail, imposa les cadences infernales pour tenir le planning. Une fois les règles clairement établies et gravées dans l'airain à grands coups d'acide, Kronos estima en avoir assez fait. La compagnie du Démon de base l'incommodait : à croire que la majorité des Déchus était tombés pour assouvir leurs désirs de sexe, de souffrance et de violence. Pas lui. Certes, il pouvait être amusant de démembrer un nouveau-né sous l'œil larmoyant de sa mère mais, pour





Kronos, le Mal était synonyme de liberté, de création toujours renouvelée, de mouvement. Il s'aperçut vite que sa conception intellectualisante du message de Satan ne plaisait pas à tous et décida de prendre l'air. Peut-être était-il temps pour lui d'aller voir à quoi ressemblait le planétoïde qui était la cause de tout ce bazar.

✠ Je me sens le cœur léger, léger ✠

Et, à vrai dire, il s'y amusa comme un petit fou. Les interactions entre les différentes forces planétaires le fascinaient : l'attraction terrestre, la tectonique des plaques, le cycle des marées. Il éplucha ensuite toutes les formes de vie possibles (souvent au sens propre du terme) et se passionna pour les mécanismes de survie des individus, des espèces. La manière dont la matière vivante tentait de se soustraire à l'accroissement du niveau général d'entropie l'amusait. Toute cette énergie nécessaire puisée, qui dans les rayonnements solaires, qui dans les composés chimiques... Le pompon revenait aux humains, qui détruisaient à la fois les êtres vivants végétaux et animaux pour assurer leur propre subsistance. Samael n'avait donc fait que refléter dans les cieux ce que cet animal ridicule faisait sur Terre depuis des millénaires : magouiller avec les lois de la nature pour assurer son hégémonie. Il décida donc de passer quelques temps parmi eux, histoire de s'amuser un peu. On était en 5000 avant Dieu Junior. L'expérience du Jardin d'Eden était une réussite totale pour Satan, l'heure était à la détente et au bordel. Ses petits collègues, même pas encore appelés Princes - Démons se construisaient tous des enveloppes terrestres, histoire de s'amuser, évacuer le stress infernal et, plus généralement, faire le Mal. Kronos fit donc de même, mais avec une idée légèrement plus ambitieuse : si les humains étaient appelés à devenir l'espèce dominante sur Terre, pourquoi ne pas les informer de la situation en Haut et en Bas ? Expliquer à tous comment Satan s'était libéré du joug despotique de son divin Père, voilà qui pouvait l'occuper intelligemment. Cela pouvait propager le chaos causé dans le Paradis terrestre à toute l'humanité ! Mais, à l'époque, ni Internet ni télévision, il fallait passer par les dieux pour se faire entendre des masses. Ou plutôt passer pour un dieu.

✠ Presque trop heureux, à en crever ✠

En matière de dieux comme de quoi que ce soit d'autre, le top du top de l'époque, c'est la Mésopotamie. Kronos étudie donc la cosmogonie locale, cherchant à faire passer un message simple à retenir : Satan, le nouveau boss s'est libéré de Dieu en lui retirant sa puissance créatrice. Car, en y réfléchissant, bien, qu'est-ce que Dieu a créé de valable depuis la Chute ? Hum ? En informant les masses, l'Ange Déchu espère générer des vocations de rebelles chez les humains. Leur prouver que la liberté ça se prend, et par la violence s'il le faut. L'équivalent mésopotamien du Vieux Barbu, c'est Anu, le dieu du ciel, père de tous les dieux, des Démons, dieu des rois etc... Une grande gueule quoi. Kronos se construit donc une forme bien terrifiante car à cette époque, pas d'histoires d'Avatars ni de

principe de discrétion, on s'incarne où on veut et surtout comme on veut. Sous le nom de Kumarbi, il sert Anu loyalement pendant neuf ans histoire de se faire connaître de la population locale. On le révère, on le prie, tout va bien. Un beau jour, devant moult témoins, Kronos / Kumarbi s'énervé. Il débite d'abord une superbe tirade contre l'autorité sclérosante d'un père qui ne mérite plus le pouvoir de créer. Puis, histoire de marquer les esprits, il arrache le phallus d'Anu (non, il n'y a pas de contrepèterie), à pleines dents, comme ça. Pour bien montrer que c'est lui le boss, il avale le divin sexe devant les mésopotamiens médusés. Inutile de dire qu'Anu l'a plutôt mauvaise, et s'enfuit dans les cieux la queue entre les... enfin, sans demander son reste, quoi. La métaphore peut paraître assez gore, mais pour les hommes de l'époque, c'est clair comme de l'eau de roche : Kumarbi s'est approprié la puissance créatrice du chef. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre, et les patriarches de tous poils commencent à trembler pour leurs gonades. Afin que le message résiste au temps, Kronos s'arrange pour que la croyance soit assimilée par les différents peuples de la région (Hittites, Assyriens, etc., relisez Astérix). Résultat : les dieux du ciel à tendance paternaliste se font régulièrement renverser dans les siècles qui suivent.

✠ C'est bête ✠

Une fois de plus, c'est Dieu (le vrai, celui avec un D) qui va tout gâcher. Il avait déjà précipité Samael en Enfer, l'empêchant par là-même de finir sa petite baston contre les Anges fidèles, tel le Pierre Palmade moyen lors d'une partie de Scrabble. Cela faisait déjà quelques siècles que toutes ces histoires de panthéons et de rêves humains qui acquéraient une vraie substance commençaient à lui courir sur le haricot. Alors, que le frère d'Yves se permette de détourner ça pour pourrir son image de marque était hors de question. Si quelqu'un devait évangéliser les humains, c'était lui et personne d'autre. Commence alors la fabuleuse histoire du peuple élu... que vous connaissez déjà de fond en comble. Pendant ce temps, Satan ne fait rien. Ou presque. Il attend, se demandant où Dieu veut en venir avec ses histoires d'Abraham et compagnie. Sans ordres officiels, Kronos persiste dans sa croisade pour le deo-rego-patricide. En -1600, il réitère sa démonstration de force, mais du côté de la Crète cette fois. Sous son nom actuel, il s'incruste dans la mythologie pré-hellénique, se présentant comme le fils d'Ouranos (le Ciel) et de Gea (la Terre). Maltraitée par Ouranos, la pauvre Gea lui demande de la libérer de l'emprise dictatoriale de son mari. Kronos s'acquitte de la tâche avec diligence, un plaisir non dissimulé et une faux montée à l'envers, parce que ça coupe mieux dans ce sens-là. C'est que malgré les millénaires, le symbole de la puissance créatrice masculine n'a pas changé. Mais cette fois-ci, il veut faire ça proprement, sans avaler si possible. Du geste auguste du moissonneur, il castre donc son père et s'installe à la tête des Titans (un peintre myope prit la faux à la lame inversée pour une harpe, mais c'est une autre histoire). L'inconscient collectif des Européens en restera marqué à jamais, associant pour toujours certains symboles de la moisson à ceux de la mort (la Grande Faucheuse etc.). Enfin, comme en Mésopotamie, le renversement du chef doit être répété pour être efficace. Il laisse donc le jeune

Zeus lui
histoire
quand il
paire de



C'est
supérieur
toute so
métapho
élus, vou
Cité de
dernière
perdue,
terme à
Force. I
pas tant
Jusqu'au
titre de
ça, il dé
de la m
différen
jeté les
d'Andr
Kronos
sans n
objectiv
constru
"Highv



Mai
il se ce
l'instan
manière
sont u
mystère
déçu
même
cycle
grand
des g
positi
encou
chent
va cla
bien
ce qu
des f
offici
Corn

KRONOS

Prince-Démon de l'éternité



Zeus lui mettre une pilée et en profite pour retourner en Enfer, histoire de faire son rapport. Maintenant, imaginez sa surprise quand il s'aperçoit que Satan s'en tape comme de sa première paire de sabots !

C'est un sentiment merveilleux

C'est que, pendant ce temps, Dieu est passé à la vitesse supérieure. Assisté de ses bambins, il soutient les Hébreux de toute son auguste puissance, et Satan est obligé de réagir. Alors les métaphores philosophiques destinées à des peuples même pas élus, vous pensez bien que ça n'intéresse pas grand monde dans la Cité de Dis. Déçu, Kronos redescend sur Terre et tente une dernière fois sa killer combo sous le nom de Saturne. Peine perdue, quelques années plus tard, l'arrivée du Christ met un terme à ses espoirs de conversion de l'humanité par la Troisième Force. Il reconnaît son erreur devant Satan (qui n'en demandait pas tant mais ça fait toujours plaisir) et rentre dans le rang. Jusqu'au bout. Pour s'adapter au nouveau règlement, il prend le titre de Prince - Démon. Estimant qu'il en a assez perdu comme ça, il décide de ne plus s'occuper que de la forme utile, immédiate de la maîtrise de l'énergie chaotique : le Temps. Et en Enfer, la différence se fait sentir rapidement. Ses Démons, qui avaient déjà jeté les bases du planning démoniaque en compagnie de ceux d'Andromalius deviennent de véritables gardes-chiourmes. Kronos fait régner une discipline de fer sur ses troupes, punissant sans merci les rares malheureux qui n'atteignent pas leurs objectifs. Afin de se donner un siège social respectable, il se construit un gigantesque palais non loin de celui de Satan (voir "Highway to Hell", au début de cet ouvrage).

Comme si j'avais acquis

Maintenant que le "nouveau Kronos" est bien installé en Enfer, il se concentre sur la seule bataille qui importe : le Grand Jeu. A l'instar des autres Princes, il entreprend de pervertir l'humanité à sa manière. Mais si les bourre-pifs, les mensonges ou les cauchemars sont un langage universel, le Temps est quelque chose d'assez mystérieux pour le Chrétien moyen en 200 après J.-C.. Kronos est déçu car depuis les astronomes babyloniens, la situation aurait même plutôt régressé. C'est que subir les phases de la lune et le cycle des saisons, tout le monde en est capable, et ça ne sert pas à grand chose. Par contre, observer minutieusement les mouvements des grands luminaires célestes et être en mesure de prévoir leurs positions futures, là c'est du sport. Le Prince - Démon de l'éternité encouragera toujours la réflexion, la planification, car elles débouchent sur un constat d'impuissance devant le temps qui passe : on va clamser, et ça c'est sûr. Alors toutes ces histoires de Paradis c'est bien gentil, mais autant vivre heureux avant la mort, en prévoyant ce qui nous attend demain si possible. Avec de l'argent, du vin et des femmes, ça passe tout de suite mieux. Et qui est fournisseur officiel d'avarice, de gourmandise et de luxure ? Bingo, le Grand Cornu. Ce genre de doctrine n'a rien de nouveau, et l'hédonisme ne

date pas d'hier. Si Kronos avait sorti ça au moment de la Grèce Antique, tout l'Enfer l'aurait regardé avec de grands yeux : ce n'était pas Mal à l'époque. Mais après les exactions du Christ en Galilée, considérer que le Bien est équivalent au plaisir, et le Mal à la douleur est en totale contradiction avec la doctrine chrétienne. Que faire de la crucifixion, des martyrs, des pénitences ? Ben rien, justement. Tant que nous sommes sur cette Terre, autant qu'on prenne notre pied. Au vu de la société actuelle, on peut penser que le concept tient toujours. Dès le début, Kronos met les choses au clair devant la Cour Démoniaque : les sept péchés capitaux, il s'en bat les cornes. Il n'a aucune envie de marcher sur les plates-bandes de ses collègues. Par contre, il se charge de pousser l'humanité dans ces voies pécheuses en lui inculquant un sentiment d'urgence par la conscience du temps qui passe. Oui, Bifrons, et aussi la peur de la mort comme arrêt définitif des plaisirs. Ça te va, comme ça ? Merci Bifrons. Kronos s'était donc trouvé une fin, et s'attacha pendant les siècles qui suivirent à peaufiner les moyens. Il commença par renvoyer tous ses Démons qui étaient plus intéressés par les tentations charnelles que par leur mission. Ceux-ci furent invités à trouver refuge chez des Princes plus adéquats. Pour que ses serviteurs fidèles acquièrent "l'esprit maison", il renforça encore sa discipline de fer à grands coups de rétrogradations en Familier, limitations, voire cadeaux Bonux pour les plus ponctuels.

Un p'tit bout d'Paradis

De retour chez les humains, il entama une période de mécénat "technologique". Du moment que ça permettait de mieux mesurer le temps, il fournissait le nécessaire : rêves prémonitoires, pièces détachées, financement, cobayes... Il encouragea d'abord les astrologues, qui étaient les seuls humains à s'intéresser au temps pour lui-même. Leurs tentatives pathétiques pour prédire l'avenir (tout le monde n'a pas Détection du futur proche) le firent bien sourire, et il passa personnellement de nombreuses soirées à raconter des bobards aux plus grands d'entre eux. Son empreinte se retrouva dans le signe du Capricorne, au caractère têtu, solitaire, travailleur, ambitieux, cachant ses sentiments. La planète la plus lente et la plus lointaine à l'oeil nu sera appelée Saturne. Elle est supposée représenter le temps, l'âge et l'ordre. Encore un détail qui l'amuse, vu le message anarchisant qu'il prêchait lors de sa période "Saturne", justement. Au XI^e siècle, alors qu'il parcourait l'Europe sous divers déguisements, dont celui d'un homme d'église, il tomba sur la charmante abbaye de Remiremont. La communauté religieuse qui existait déjà depuis cinq bons siècles accueillait la fine fleur des jeunes filles nobles de Lorraine, de Franche-Comté, de Champagne et d'Allemagne. La discipline n'était pas des plus strictes, et l'abbaye jouissait d'une immunité tant politique que religieuse. L'abbesse de l'époque, une certaine Eve de Deneuvre se piquait d'astrologie et impressionna Kronos assez pour que celui-ci daigne passer quelques temps entre ses murs. Assez peu préoccupée par les affaires matérielles, Deneuvre cherchait l'ultime synthèse entre les traditions païennes millénaires, la foi chrétienne et le mouvement des astres avec une opiniâtreté et une rigueur quasi-scientifiques. En pratique, c'était une sorcière de première qui invoquait un peu de tout et n'importe quoi, donnait dans l'alchimie et les expériences

psychédéliques à grands coups d'herbes médicinales. Alors les histoires de chasteté, de pénitence, et autres vœux de silence ne faisaient pas exactement partie de son programme. Pour le Prince-Démon de l'éternité, manipuler l'abbesse lui ouvrait les âmes de dizaines de jeunes filles très influentes dans toute l'Europe.

✱ Tous les espoirs me sont permis ✱

Mais, nuit après nuit de débats métaphysiques, d'observations méticuleuses du ciel et d'expériences pas très catholiques dans l'église souterraine de l'abbaye, la vision de Kronos changeait. Il éprouvait de l'estime pour cette humaine. Plus que de l'estime. Du respect. C'était plus fort que lui, il lui devait la vérité. Alors qu'il s'appêtait à lui révéler sa vraie nature, Eve l'interrompit, le sourire aux lèvres : "Je sais, mon doux ami, je sais. Tu es Raphaël, Ange Déchu, seigneur de l'Enfer, avatar de la Mort et incarnation du Destin." La petite intellote avait essayé sur lui toute une batterie de rituels et ce qu'elle avait découvert n'avait fait qu'ajouter au charme indéfinissable de cet étonnant ecclésiastique. Ils jouèrent alors cartes sur table et succombèrent au deuxième théorème d'Archimède : tout corps plonge dans une discussion philosophique avec un membre du sexe opposé à quatre heures du mat' termine la soirée dans son pieu. Cette nuit-là, Kronos en apprit beaucoup sur la nature humaine et comprit un peu mieux les motivations de Samael. Eve, qui en connaissait un brin sur la nature démoniaque, se dit que les Démons du temps valaient bien ceux de la luxure. Au petit matin, elle lui fit deux promesses : c'était le quatorzième jour de son cycle, et elle présenterait l'enfant à naître à son père quand elle l'estimerait nécessaire. De plus, elle ferait son possible pour influencer le pape pour répandre l'usage des

clepsydres et autres horloges à liquides dans les milieux ecclésiastiques. C'est que toutes les Eglises ne seraient pas aussi tolérantes que la crypte de Remiremont. Se sentant l'âme d'un poète, Kronos laissa un graffiti sur le fronton d'un cadran solaire : "vulnerant omnes, ultima necat", (toutes [les heures] blessent, la dernière tue). Toute retournée par cette liaison, Eve persista dans son éloignement de la vie monastique et alla même jusqu'à organiser une parodie de Concile dans son abbaye pour déterminer qui, du Clerc ou du Chevalier, faisait le meilleur amant. La légende dit que Catherine elle-même présida cette pyjama-party médiévale et que les minutes du débat sont disponibles sur Internet. Quelques années plus tard, Kronos rencontra son fils (qui était le portrait craché de sa mère) et lui apprit à utiliser ses pouvoirs. Il fit une dernière tournée des astrologues, échangea la version finale des prophéties de Nostradamus contre un monceau de quatrains sans queue ni tête puis, estimant que sa période sur Terre était terminée, il redescendit en Enfer régler les affaires courantes. Il confia la veille technologique à un jeune Démon prometteur, un certain Vapula.

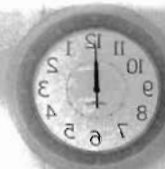
✱ Puisque je suis en vie ✱

Dès le XIII^e siècle, celui-ci aida nombre d'inventeurs à mettre au point des horloges portables, car le patron avait été clair : "la conscience du temps doit être une préoccupation de tous les instants pour l'humanité". Sur ce plan, on peut estimer que la réussite est totale. Sa promotion au rang de Prince en 1866, quand Alfred Nobel "inventa" la dynamite, fut donc une véritable formalité. C'est seulement à partir de ce moment que Vapula se lâcha vraiment, et les humains n'ont pas fini de souffrir. Mais tous les serviteurs de Kronos ne furent pas de bons petits obéissants.



KRONOS

Prince-Démon de l'Éternité



Fast Answered Questions

Prince plutôt effacé, détenteur de pouvoirs mystérieux, Kronos a suscité de nombreuses interrogations. Voici quelques FAQ, histoire de calmer les hordes de fans hurlants qui veulent tout, tout, tout savoir sur leur Krony.

Kronos est-il Yves ?

Non, et après ce chapitre, ça devrait être clair ! Si vous en avez encore des comme ça, allez voir l'encadré "L'interrogation de Saint Jean" page 153 du volume 1 de l'Encyclopedia Spiritis.

Qui c'est le plus fort des deux ?

Au bras de fer je ne sais pas, à la barbiehette c'est Kronos, au poker c'est Yves et à Pierre-Feuille-Ciseaux ils sont ex-aequo. Sans rigoler, l'un est omniscient pas l'autre. Mais ce qui a été fait, l'un peut le défaire, pas l'autre.

Est-ce que Kronos est au courant pour la Maison ?

Non, et il n'apprécierait pas forcément s'il venait à la découvrir. Souvenez-vous que Kronos fait partie de ces supérieurs qui respectent encore les principes du Grand Jeu. Et qu'on refille l'immortalité à des Renégats, c'est le genre de choses qui auraient tendance à lui faire perdre son flegme légendaire.

Il est devenu quoi, le rejeton d'Eve de Deneuvre ?

Les archivistes fous auront reconnu Merlin l'enchanteur et les autres n'en seront pas morts.

Si Kronos possède Détection du Futur proche, pourquoi il ne sait pas tout ?

Parce que ça le fatigue : il doit dépenser des PP à chaque fois et n'a pas que ça à faire. Il préfère réfléchir calmement et échafauder des plans parant à toute éventualité.

Pourquoi est-il le seul à contrôler sa Projection Temporelle ?

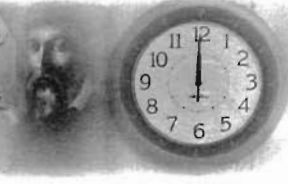
Parce que c'est Complicé de chez Complicé (c). Avant de procéder à une Projection, il doit considérer trois facteurs : la cible, le temps et l'espace. Pour la cible, ça ne pose pas de problèmes, il faut juste qu'il visualise la moindre de ses particules subatomiques. Pour le temps, c'est là que ça se corse : il doit faire gaffé à l'envoyer dans le bon sens et au moment voulu : tout est dans le dosage de l'énergie. Et c'est avec l'espace que ça devient vraiment rigolo : il doit considérer les mouvements de la Terre par rapport à son axe et au soleil, du système solaire par rapport à la Voie Lactée et de cette galaxie dans l'univers qui, je vous le rappelle, est en phase d'expansion. Oui, Dieu fait du stretching, et pas qu'à la Bourboule. Cette phase de calcul fait appel à de la physique qui donnerait mal au crâne à Einstein, surtout que la structure du Continuüm Spatio Temporel (CST) n'est ni linéaire ni sphérique et encore moins quantique. Pour artanger le tout, les calculs doivent souvent être effectués depuis un Avatar, ce qui limite considérablement les possibilités du Prince. Kronos doit donc se mettre dans un état de conscience modifiée. Ceci explique les longues cérémonies pleines d'encens, de pentacles pas très sataniques et de musique contemporaine pendant lesquelles Kronos n'incante pas mais se concentre. Alors, quand le Chevalier de la Quatrième Dimension Lambda Projette un gugusse dans le CST, vous vous doutez bien qu'il n'a aucun contrôle sur sa destination. Statistiquement, la victime a toutes les chances d'apparaître dans l'espace et donc de clamser en quelques secondes. Désolé.

J'ai entendu dire qu'il était Projeté lui-même à la fin des Temps, et qu'il y avait appris le nom du vainqueur...

Kronos connaît effectivement le résultat final du Grand Jeu. Ou plutôt un résultat final. Car si vous lui demandez un avis simple sur le futur, il vous expliquera qu'il y a une infinité de futurs comme il y a une infinité de Marches Intermédiaires. Pour lui, l'image du gratte-ciel est d'ailleurs éronée. Il verrait plutôt l'univers comme une sorte de Rubik's Cube infini, les Marches s'entassant verticalement et les temps parallèles horizontalement. Les pouvoirs temporels sont donc soumis à la conformation du cube qui, toujours selon lui, est toujours en mouvement. Ce qui, forcément, ne facilite ni les voyages ni la compréhension.

L'exemple de Nog, bien qu'assez extrême, est des plus édifiant, donc n'hésitez pas à vous reporter au chapitre idoine. La promotion du Prince de la paresse, pour le moins inhabituelle, fait remonter de vieux souvenirs à la surface de la conscience kronienne. Le temps où il n'en faisait qu'à sa tête, ne suivait que ses intuitions personnelles pour propager le message de Satan... Peut-être s'est-il fourvoyé dans une voie trop stricte, une vision trop réduite des manières de faire le Mal ? En 1995, le projet 666 (la Stella Inquisitorus en avant première) le convainc que le fascisme c'est

gentil, mais ça ne tient pas la route sur la durée. Il reprend contact avec Yves et les deux frères se tombent dans les bras. En 1997, Kronos assure Hubert Felix, un Démon de Nog travailleur, de son soutien dans la création du HAMAC (fondation ayant pour but de ralentir toutes les démarches humaines, voir Liber Demonis). Ces nouvelles actions le revigorent, et devant le bordel qui agite la Cour démoniaque, il se surprend à rêver d'une prise de conscience nouvelle au sein des forces du Mal. Mais chaque chose en son temps. Ses troupes, elles, n'ont pas changé. Les gradés ont été et



KRONOS

Prince-Démon de l'Éternité



sont toujours sélectionnés pour leur rigueur et leur sérieux. Certains se sont lâchés quand même sur Terre lors des réveillons de l'an, à grands coups de gadgets, émissions de télé et commémorations plus délirantes les unes que les autres. Kronos donnerait-il dans la coquetterie ? Aurait-il besoin de se prouver qu'il peut toujours séduire ? Chez les humains, on appelle ça le Démon de midi...



Ce que Kronos pense de...



Les êtres humains : des créatures qui existent depuis trop peu de temps. Je ne comprends toujours pas comment l'Homme a pu susciter la Chute.

Les animaux : des créatures qui existent depuis un peu plus de temps, et qui sont autrement intéressantes. Quelle passion dans une vie d'insecte qui se mesure en heures, quelle persistance dans la non-évolution du coelacanth, ce merveilleux poisson fossile !

La violence : elle résoud 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 Vietnam en sont des exemples frappants). Mais la préparation et la stratégie importent bien plus que la violence elle-même.

La politique : elle prend trop de temps. Si vous faites confiance à votre interlocuteur, annoncez-lui les faits de manière directe, rationnelle et concise. Sinon, mentez-lui de manière directe, rationnelle et concise. Dans le doute, abstenez-vous.

L'ordre et la discipline : primordial pour être dans les temps. Toute action devant être pesée et réfléchie par avance, il est des moments où l'esprit doit cesser toute résistance et se concentrer entièrement sur la tâche à accomplir. C'est la seule manière d'atteindre l'efficacité maximale en un minimum de temps.

Les Princes - Démons : ils font leur travail, moi le mien. S'ils pouvaient par contre utiliser les mêmes méthodes et respecter les mêmes délais, je leur en saurais immensément gré. En effet, certains sont trop souvent en retard (surtout Crocell et Vephar). Ne parlons même pas d'incompétents comme Kobal ou Crocell.

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. Les plus précis et les plus méritants d'entre eux passeront peut-être chez les Errants, les autres patienteront.

Le Bureau : je respecte énormément Andromalius mais il s'est créé là un outil dangereux et il en subit les conséquences. Si le principe n'était pas mauvais, les moyens portaient en eux les germes de l'autodestruction.

Les vacances de Satan : notre maître à tous a cru nécessaire de consacrer du temps à un jeu. Au vu du remue-ménage entre Enfer et Paradis, je dirais que c'est plus à des fins didactiques.

Le Mal : le Mal est l'unique destin de l'univers. Il est l'accroissement inéluctable du niveau d'entropie, la seule loi valable, la fin de toute chose. Tout contestataire est un ignare ou un menteur.

Le Grand Jeu : une étape préliminaire à la victoire du Mal, sans doute nécessaire pour convaincre les derniers indécis et détruire les derniers opposants.

L'Islam : une bien jeune religion que voilà et qui a su se développer beaucoup plus rapidement que les autres. Ce truc des cinq prières par jour est excellent pour garder conscience du temps qui passe.

La troisième force : elle représente une forme d'énergie qui n'a cessé de fluctuer au cours des siècles. A part quelques poches de résistances négligeables, cette énergie est appelée à disparaître, à être convertie. Mais s'assurer que la conversion s'opère pour le plus grand Mal ne doit pas devenir une obsession, sous peine de perdre du Temps.



Relations avec les autres Princes...



Abalam : ce Prince est totalement instable. La notion même de temps lui semble étrangère. Soit il est réellement fou, soit il se moque de moi et donc il est fou. Dans tous les cas, qu'il passe son chemin, je n'ai pas le temps de lui faire suivre une thérapie.

Andrealphus : encore un retardataire patenté. Mais il n'a pas l'excuse de la folie, et faire passer ses propres plaisirs avant l'intérêt général est d'une impolitesse inacceptable. J'espère que sa grosseur va lui donner une notion du temps. Il est radieux pour l'instant, mais quelques mois, ça peut être long pour certains.

Andromalius : ah, voilà un collègue fiable et ponctuel. Depuis la Chute, Andromalius a su montrer l'exemple à certains éléments plus dissipés. Mais il gagnerait du temps s'il cessait de se disperser dans ces machinations sans fin.

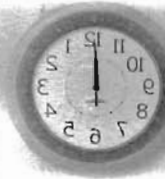
Asmodée : ridicule. Quelle était son excuse quand il s'est rendu à la dernière Cour Démoniaque, avec treize bonnes minutes de retard ? "Sorry les keums, j'étais sur le net. Je meulais Finkel de cinq pendant que Kasparov me mettait mat en six coups." D'ailleurs c'est faux, Kasparov le mettait mat en quatre. Et qui croit-il tromper avec cette histoire d'Intervention Divine ? Comme si Satan allait y consacrer les quatre prochaines années...

Baal : voilà un Prince d'envergure. De l'ordre, de la discipline, de la puissance associée à une culture historique certaine, Baal est un charmant compagnon.

Baalberith : la ponctualité même. Baalberith est rapide, sait se tenir en société et fait le travail qu'on lui demande, en temps et en heure. Pourquoi les autres sont-ils incapables de porter une montre et de tenir un agenda correctement ?

KRONOS

Prince-Démon de l'Éternité



Beleth : les rares fois où j'ai eu affaire à lui, il a été ponctuel et professionnel. Pour avoir passé quelques temps dans son très réputé Gothic Horror, je dois avouer qu'une telle précision historique est très impressionnante, surtout pour une simple Marche Intermédiaire.

Belial : je ne me souviens pas avoir rencontré ce Prince en dehors des Grands Conseils. Il y est toujours à l'heure et ses serviteurs semblent disciplinés. De plus, il faut avouer qu'être promu en 1666 dénote d'un bon goût certain.

Bifrons : l'action de ce Prince est intéressante. Ce recyclage des cadavres humains représente un gain de temps et d'énergie considérable par rapport à la dégradation complète de leurs structures moléculaires et leur reconstitution via la procréation. Je devrais peut-être lui adresser la parole un jour ?

Caym : si son titre existe, c'est que Satan doit estimer qu'un Prince des animaux est nécessaire. Si Caym est toujours en place, c'est qu'il doit être compétent. Ou que Satan, comme moi, s'en désintéresse totalement.

Crocell : ce petit paltoquet n'a pas sa place en Enfer. Qu'on le transforme en Familier aux ordres de Kobal et qu'on laisse son titre à ce Gaziel, qui saurait s'occuper des glaciers autrement mieux que lui.

Furfur : où va-t-on ? La valeur n'attend peut-être pas le nombre des années mais elle y est certainement proportionnelle. Et Furfur est bien trop immature pour prétendre exercer sa fonction correctement.

Gaziel : je ne le connais pas depuis longtemps, mais il faut avouer qu'il connaît bien l'histoire de la Terre et qu'en un siècle, il a fait plus de Mal que bien des Princes plus anciens réunis. Allez donc vous rendre sur les restes du Mount Saint-Helen (USA) pour saisir l'étendue de son pouvoir : le paysage me rappellerait presque les premières heures de la Chute.

Haagenti : où sommes-nous ? Ce malotru ne vaut guère mieux que son ancien patron. Je ne serais pas étonné de le voir le têter d'ici quelques mois.

Kobal : là, nous touchons le fond. Le Mal est une affaire trop sérieuse pour tolérer un bouffon incompetent dans nos rangs. Je ne donne pas très cher de sa peau le jour où Satan se lassera de ses calembours minables.

Malphas : lors d'une des rares missions que nous avons supervisées, il a fait preuve de plus de finesse et de mesquinerie que tous les Seigneurs de l'Information un soir de Grand Conseil. Tant qu'il maintiendra ce niveau, je me tiendrai à distance respectable.

Malthus : je le connais assez peu, mais son action sur les humains est historiquement intéressante. De plus, il manie le concept de temps de latence avec précision et originalité. C'est un très bon début.

Mammon : "Time is money" ? Si je l'écoutais, je devrais l'envoyer dans le passé à chaque clôture de Wall Street. Le temps a bien plus de valeur que ne peut imaginer Mammon. Plus qu'un moyen d'investissement ultra-puissant, le temps est la seule valeur qui importe dans l'univers.

Morax : l'Art m'intéresse en ce qu'il est à la fois témoin d'une époque et concept atemporel. Vue la ponctualité légendaire de Morax, il a dû se concentrer sur la deuxième partie.

Nog : mon ancien serviteur me déteste et c'est normal. Sans doute traumatisé par son service sous mes ordres, il s'enorgueillit d'être passé Prince sans avoir levé le petit doigt. C'est faux et il le sait. De plus, il n'a jamais eu autant de travail que depuis sa promotion : la rançon du succès ? D'ailleurs, son Hamac ne tient debout que grâce à mes éléments. Enfin, d'ici quelque siècle, il fera sans doute un serviteur valable... ou il disparaîtra !!!

Nybbas : urbain, agréable et ponctuel, Nybbas est un associé de qualité. Sa vision personnelle de la texture du temps (access prime time, troisième partie de soirée, ménagère de moins de cinquante ans) est diablement intéressante.

Ouikka : encore un garnement qui se pique de me détester. Mais pour qui se prend-il ? L'inventeur du compte-à-rebours ?

Samigina : cet ancien vampire a su faire preuve de patience. Son action sur Terre est quasiment anecdotique, mais il sait se tenir à table et c'est déjà appréciable.

Scox : sa mission est noble, mais il semble encore plus asocial que jamais. Maintenant que Satan n'est plus là pour l'humilier aux Conseils, peut-être sortira-t-il de son mutisme ?

Shaytan : je pourrais citer Ronsard. Mais la vicillesse est-elle synonyme de laideur ? Sa principale qualité est de rabaisser l'ego démesuré de bellâtres comme Andrealphus.

Uphir : encore plus récent que Malthus, je ne puis réellement juger son action sur la durée. Vapula utilise aussi la radioactivité, mais pour mesurer le temps au moins.

Valefor : ce jeune pédant s'est cru indispensable en me rapportant les prophéties de Nostradamus. C'est bien gentil, mais je les avais déjà lues. Et quel manque d'originalité ! L'Archange des vents avait eu au moins un petit peu de courage, lui. Enfin cet air admiratif qu'il arbore en présence d'autres Princes est tellement faux qu'il en devient insultant.

Vapula : voilà un serviteur qui a réussi. Il a su se rendre indispensable au sein de la hiérarchie démoniaque et ne renie pas pour autant ses origines : il m'invite souvent à ses expériences de cinétique chimique ou à prendre un cocktail dans son accélérateur de particules.

Vephar : s'il pouvait se rendre aux rendez-vous à la vitesse de la marée montante dans la baie du mont Saint-Michel, mon estime pour lui grandirait peut-être un peu.

MALPHAS

Prince-Démon de la Discorde

"God wants crusade / God wants jihad
God wants good / God wants bad
What God wants God gets"

Roger Waters

Il est difficile d'obtenir des infos objectives sur Malphas. Faites un tour au 'Chez Régis' un soir, et demandez aux différents clients ce qu'ils pensent de ce Prince. Vous aurez des réponses allant de "C'est un gros fumiste, il en fout pas une rame et il en est fier" à "C'est le Prince le plus actif de tous, l'indispensable pivot du Grand Jeu "voire même" Il est le vrai responsable de la Chute, c'est lui qui a déclenché la querelle entre Dieu et Lucifer". Pas facile non plus d'avoir son avis direct sur la question puisque, d'un jour sur l'autre, il vous répondra deux choses différentes et complètement contradictoires.

S'il y a un domaine dans lequel il brille, c'est bien celui de la désinformation. Avant d'être Prince de la discorde, Malphas est Prince de la rumeur. Son fameux "on m'a dit des choses horribles sur toi, mais rassure-toi je n'en crois pas un mot" continue de produire son petit effet, siècle après siècle. Non content de propager tous les ragots qu'il entend (après les avoir naturellement amplifiés et déformés), il aime aussi en lancer sur son propre compte, dans lesquels il ne se donne pas forcément le beau rôle.

Une chose est sûre cependant : Malphas est là depuis le début de l'Histoire, et il a eu pas mal d'influence sur des événements majeurs de l'univers d'INS / MV. Je vous invite ici à un petit survol de son œuvre, épuré pour vous de tous les mensonges et de toutes les imprécisions.

C'est beau, le professionnalisme.



**On peut tromper
une personne mille fois**



Vous connaissez le syndrome de l'enfant révolté. Mais si... vous savez, ces gosses de bonne famille qui décident de devenir dealers de crack, ces rejetons de soixante-huitards qui choisissent de s'engager dans la Légion ou ces fils d'artistes goths qui font pleurer leur mère en jouant à D&D... Ce sont des petits merdeux, qui prennent à contre-pied les valeurs parentales pour prouver qu'ils sont indépendants, ignorant que des milliers d'autres originaux l'ont fait avant eux. Malphas est, pour ainsi dire, le fils rebelle de Dieu.

Revenons ensemble au commencement du début. Dieu et Yves créent treize Premiers Nés (voir l'encadré 'Une affaire de famille'). Ils forment - avec Dieu le père et Yves le grand frère - la première cellule familiale de l'histoire de l'univers. Des caractères se distinguent parmi les différents enfants : Raguel et Sariel sont les deux pinailleurs, Yves et Kronos les deux mystérieux, Gabriel et Samael les deux chouchous, etc.

Samael est le préféré de Dieu, le fils chéri, celui dans lequel il place tous ses espoirs. Avant que n'éclate ouvertement le conflit familial qui partagera le monde entre Bien et Mal, Lucifer est de loin l'Ange le plus choyé par le Créateur, le seul qui peut le réveiller pendant ses siestes sans qu'il ne s'énerve. C'est d'ailleurs ce favoritisme qui l'encouragera à descendre sur Terre féconder les humaines : Dieu dira non, soit, mais comme il ne l'a jamais puni

pour ses boulettes précédentes, il n'y a aucune de raison pour qu'il devienne brutalement ultra sévère...

Donc on est bien d'accord, Lucifer n'est pas celui des treize qui pose problème. Le vilain petit canard c'est Dariel, celui qui ne veut rien faire comme les autres et qui crache sur l'autorité. Il n'a jamais aimé l'easy-listening joué sur les harpes paradisiaques, il ne supporte pas le ciel azur et les tours argent, tout petit déjà il vomit le nectar et l'ambrosie servis à la cafèt' dans les mugs en cristal. Et ce qui l'écœure le plus, c'est cette espèce de bonheur sirupeux qui baigne toute chose, cette joie dégoulinante et kitsch comme la fin d'une sitcom brésilienne. À peine né, il n'en peut déjà plus de vivre au Paradis.

Ceux d'entre vous qui souhaiteraient se plonger dans les arcanes de la psychologie angélique pourraient expliquer son attitude par le manque d'attention qu'on lui porte, la peur d'être évincé par des frères mieux aimés... Mais, outre qu'il est toujours douteux de faire des analyses comme ça, dans l'air (non, mais vous vous prenez pour qui ?), le résultat est de toute façon le même : Dariel veut du nouveau et il fait chier les autres Anges avec ses caprices.

Un seul de ses collègues le tolère. Il s'agit de son frère, le divin Jésus. Lui aussi est un enfant à part : il semble plus puissant que les autres, mieux travaillé, plus étrange aussi. À part Dariel, presque personne ne lui adresse la parole, il est comme transparent et passe la plupart du temps parfaitement inaperçu. C'est à lui que l'Ange se confie, et Jésus ne lui répond que rarement, se contentant de hocher la tête (qu'il n'a pas encore couverte de locks) et de lui sourire par moments. Dariel peut tranquillement vider son sac et cracher son mépris du bienheureux Samael, satisfait d'être écouté par quelqu'un.



**Mais on ne peut pas
tromper mille fois une personne**



Vient le clash. Dieu s'engueule avec son fils favori. Celui-ci rassemble ses amis et s'apprête à la guerre. Les frères se dressent contre les frères, Gabriel aiguise son épée de flamme, Remiel et Zeadkiel recrutent tous azimuts des défenseurs de leur cause. Dariel réalise qu'il a enfin une occasion de changer d'existence. Il parvient à surmonter sa jalousie envers Samael et va le voir pour se joindre à son parti. Le futur Lucifer l'accueille à bras ouverts en lui disant "Je suis content que tu sois là. Je me demandais si tu allais te décider à venir." Pour la première fois, Dariel se sent à sa place.

Mais il manque un petit truc pour que son bonheur soit parfait. Alors que les deux armées s'ébranlent, faisant trembler les fondations même du Paradis, il quitte le champ de bataille et court chercher Jésus dans la plus haute tour de la Cité Eternelle. Il tente alors de le convaincre de le suivre, le supplie, tombe à genoux. Et Jésus lui répond "Je ne peux pas t'accompagner là où tu vas, mais rassure-toi, nous nous reverrons". Il a beau lui crier dessus, le



menacer, rien n'y fait. La rupture d'avec Jésus marque pour Malphas la disparition de sa nature angélique. C'est comme un Diable qu'il se bat contre ses frères aux côtés de Samael et c'est presque avec satisfaction qu'il glisse d'un nuage sous les coups de Barachiel et qu'il chute à travers les Marches...

En Enfer, tout est à construire. Après un temps de flottement, Lucifer rassemble ses troupes et commence à faire des projets d'avenir. En tant que Premier Né, Malphas fait partie du groupe des décideurs, aux côtés de Kronos, Andromalius, Andrealphus, Baal et Bifrons. Les Anges déchus ont découvert le Mal en même temps que l'Enfer, accompagné d'une nouvelle morale et de nouveaux pouvoirs. Ils sentent au fond d'eux-mêmes qu'ils ont les moyens de prendre leur revanche s'ils se donnent la peine d'y travailler un peu.

Malphas sait désormais ce qu'il veut. Il ne lui suffit plus d'être devenu indépendant, de pouvoir défendre sa propre conception du monde. Il faut maintenant que Dieu meure et ses séides avec lui. Il veut se venger d'avoir été si longtemps mis à l'écart à cause de son originalité. Il veut montrer à Jésus qu'il s'est trompé. Et surtout, il veut foutre le Bronx partout où il passe... Jusqu'à aujourd'hui, il ne s'est jamais écarté de ce petit programme.

C'est dans cette phase pré-grand-jeutique - si vous me passez cette barbarité - que naît la sempiternelle querelle entre Malphas et Baal. L'affrontement des Anges et des Démons, sur la Terre et dans les Marches, a encore un caractère informel : il n'y a aucune règle officielle et les humains, habitués à trouver des lutins sous leurs salades, ne se formalisent pas trop de voir deux créatures surnaturelles se friter à l'épée. Les troupes du Seigneur commencent à faire de la propagande au Proche-Orient, suivant de loin le peuple élu de Dieu pour en faire des bons petits croyants.

Quand les décideurs démoniaques se réunissent en Enfer pour le bilan annuel, deux d'entre eux proposent des plans d'attaque : Baal veut détruire le peuple d'Israël, Malphas veut plutôt pousser leurs ennemis (en commençant par Babylone) à faire eux-mêmes le boulot. On débat, on s'engueule, on choisit un compromis qui ne satisfait personne, on ajourne la session... Ce jour marqua l'apparition du schisme idéologique démoniaque entre ceux qui détruisent et ceux qui pervertissent. Leurs positions sont parfaitement inconciliables, et cette divergence est pour beaucoup dans les ratés du système maléfique.

En réalité, Baal et Malphas ne se détestent pas vraiment. Ils sont simplement les têtes des deux partis opposés et se sont résignés à ne jamais se comprendre. Ce n'est pas pour autant qu'ils se claquent des bourres pifs dès qu'ils se croisent (des mauvaises langues diraient que ça vaut d'ailleurs mieux pour Malphas...). Et tant qu'on est dans les rumeurs de bas étages, certains prétendent aussi que la rupture entre les futurs Princes est entièrement le fait du Prince de la discorde, histoire de créer un sain climat de confusion en Enfer. Ce sont bien entendu des ragots infondés.

Si, on peut...

Passons maintenant le cap de l'an 0.

Malphas, en train de trimer sur Terre pour contrer l'influence croissante du judaïsme, apprend qu'un homme se fait passer pour le Messie du côté de Jérusalem. Il dit être le fils de Dieu et prétend se

nommer... Jésus. Tilt. Notre ami se paye le flash-back qui va bien, se souvenant des dernières paroles de son frère. "Nous nous reverrons". Ouai, se dit-il avec à-propos, on va se revoir, mon gars.

Comme vous le savez, Jésus s'est incarné dans un fœtus humain de sa propre initiative, avec le soutien du Grand Patron. Celui-ci a profité de l'occasion pour demander à Didier de revamper son Ancien Testament, histoire d'en faire quelque chose de plus sexy et commercial. Pas très enthousiaste, l'Ange a suivi toutes les aventures du Barbu en prenant des notes.

Malphas descend sur Terre en 30 et quelques, accompagné de quelques serviteurs. Pour lui, il n'y a qu'une chose à faire : si Jésus réussit son coup, les Anges vont marquer des gros points et rien ne sera plus comme avant. Il faut donc qu'il foute en l'air son projet, et, pour ça, quoi de mieux que de créer des tensions dans sa team ? Le baba cool divin était en effet accompagné de douze humains fidèles et dévoués (hmm... $12+1=13$, ça vous rappelle rien ?). C'était au sein de ce groupe qu'il fallait frapper. Mammon, un des jeunes kinneulent de Malphas, profita des troubles politiques (Israël est occupé par les Romains, qui ne voient pas d'un très bon oeil la religion locale) pour acheter trente deniers la trahison du maître et le faire livrer aux occupants pour sédition et incitation à la révolte. Le Messie est balancé par un de ses proches... Un vrai Judas, cet Iscariote.

Evidemment, les forces du Bien le prennent très mal. Didier est sur les nerfs : déjà que c'était pas facile de recopier les paraboles incompréhensibles du fils à Papa, si en plus il se fait trahir par un apôtre, ça devient balèze de tirer des morales cohérentes. Il arrive à convaincre le Conseil Divin qu'il est grand temps d'arrêter les frais. Jésus doit devenir un martyr. La media team du futur Archange influence le tribunal juif pour qu'il soit jugé et exécuté selon les lois romaines.

Et c'est là que Malphas met son deuxième grain de sel : quitte à faire buter son frère, autant s'amuser un coup. Il file au palais de Pilate et le pousse magiquement à utiliser une technique d'exécution plutôt rare et réservée aux grands criminels : la crucifixion. C'était en fait une vraie blague de potache, destinée à rappeler à Domi et Andy la vieille histoire de Denver, le dinosaure de Dieu (voir "Encyclopedia Spiritis 1"). Certains Démons retors ultra-informés, après deux ou trois bonnes bouteilles, pourront vous raconter que l'Archange Blandine a eu exactement la même idée au même moment, mais ce ne sont sûrement là que racontars et billevesées. Cette pimbèche et Ze Grand Malphas sur la même longueur d'onde ? Naaaan.

On retrouve ensuite notre fouteur de merde préféré sur le Golgotha et sous la pluie, à regarder le pauvre Messie agoniser. Tandis que Longinus perfore le flanc du condamné avec sa lance, que Marie-Madeleine s'arrache les cheveux et que Novalis se roule un stick, il a une dernière idée de génie. Utilisant ses pouvoirs, il contrôle Jésus quelques secondes avant son décès et lui fait dire une phrase qui plongera les exégètes dans la plus grande des perplexités pour les siècles des siècles : "Mon Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ?".

Malphas rentre en Enfer, satisfait de son three-hits combo. Jésus revient à la vie en fin de semaine, puis laisse tomber l'idée. Didier, sous Prozac, refuse d'écrire une seule ligne de cette histoire prétendue sainte, jugeant qu'elle ressemble au final à un mauvais sketch de vidéo gag. C'est Novalis qui se tapera le boulot à sa place, avec le succès que l'on sait.



✠ Mon infinie bonté dans ta gueule ✠

Le christianisme est lancé, Dieu change de peuple élu. Si la trahison et l'exécution de Jésus sont récupérées par les forces du Bien comme symbole fort de la nouvelle religion, l'intervention de Malphas n'a pas été inutile pour autant. Dominique et son frère, fous de rage, mettent un certain temps avant de se convertir, convaincus que l'affaire Messie était un canular monté contre eux. Et surtout les dernières paroles du Christ en croix sont très vite à l'origine de querelles idéologiques violentes : était-il un humain guidé par Dieu, Dieu fait homme, un hybride mi-homme mi-Dieu, un faux prophète, autre préciser ?

Le Grand Jeu commence au même moment. Chic, se dit Malphas, qui non seulement est devenu Prince de la discorde, mais a en plus vu sa conception du Mal renforcée par la contrainte de discrétion. L'assassinat de son frère lui a ouvert de nouvelles perspectives. Les prochains millénaires seront théologiques ou ne seront pas. Accompagné de son ami Scox, qui ne sera promu que bien plus tard, le roi des tordus s'en va propager le chaos sur la Terre.

Rappelons la situation initiale. Dieu, voyant la nécessité de se faire adorer à la place des divinités païennes, s'est fait révéler aux Juifs. Il les a soutenus pendant des siècles, malgré les tentatives de récupération démoniaque, et quand le christianisme est né, il a changé d'avis et laissé tomber le peuple d'Israël. De tout temps, le monothéisme ça a été son truc, son idée de base étant " tant qu'on m'adore moi on ne fait pas de bêtises avec la troisième force ". On avait donc d'un côté les religions dites 'du Livre' (judaïsme et christianisme), de l'autre les divers cultes polythéistes (grecs, romains, assyro-babyloniens, etc.). Malphas décida de compliquer un peu la donne.

On ne va pas vous faire un cours d'histoire des religions, juste vous remettre en mémoire quelques moments forts de l'action du Prince de la discorde. Il fait persécuter les Chrétiens par l'Empire Romain pendant un bon siècle (avec crucifixions, emprisonnements, bon appétit les lions). Il fait assassiner systématiquement les leaders du mouvement (on ne compte plus les martyrs de la première heure). Il provoque divers actes de violence entre Juifs et Chrétiens. Il soutient l'apparition de sectes diverses et variées, aux mœurs parfois douteuses. Quand le christianisme devient la religion officielle de l'Empire, il se venge sur les Juifs, dont il force la diaspora. Il soutient ensuite la rupture avec l'église d'Orient, puis les différentes hérésies, puis plus tard la partie démoniaque de l'Islam et enfin, assez récemment, les thèses de Luther.

Si le monothéisme n'a jamais constitué une Foi unique, solide et inattaquable malgré l'unicité du Dieu ; si les Juifs et les Musulmans se mettent encore sur la gueule ; si les Chrétiens se frittent régulièrement entre eux (Cathares, St Barth', Ulster...), c'est bien parce que Malphas et ses sbires ont fait de l'excellent travail. Discret, fourbe, efficace, le Prince de la discorde a contribué plus sûrement que tous les autres Princes à la bérézina des religions.

Au XIX^e siècle, il s'arrête pour contempler son œuvre. La foi dans les sciences modernes a remplacé celle d'un créateur omnipotent. L'humanisme a rendu sa dignité à l'homme, jetant

Dieu sur la Terre. La Révolution française a imposé un état laïque. La religion chrétienne agonise, le judaïsme s'éteint doucement, l'islam se déchire en querelles idéologiques. Il est clair que le Mal a gagné la partie : Dieu est mort.

Au tournant du siècle, Malphas laisse les religions à la charge de Scox et commence à bosser sur de nouveaux projets.

✠ Pendant ce temps, à Vera Cruz ✠

Ce survol des activités terrestres du Prince de la discorde explique pourquoi il n'a pu être aussi actif en Enfer.

Dès le début du Grand Jeu, il se plonge pourtant dans les méandres administratifs, s'arrangeant pour n'avoir sous ses ordres que les Démons les plus aptes à suivre ses directives. Il fait une bonne pioche, puisqu'on compte au nombre de ses anciens serviteurs les Princes Mammon, Nybbas, Scox, Abalam et Dajjâl. Tout en les faisant travailler sur différents dossiers religieux, il éduque les petits nouveaux, leur inculquant un système de valeurs très particulier dans lequel la mesquinerie est la plus grande des qualités.

Tandis que les gars de chez Baal et Bifrons s'entraînent à arracher des têtes avec les dents, les apprentis de chez Malphas se jouent des sales tours, apprennent à se tendre furieux les uns les autres et se foutent de la gueule du monde... Très vite Andromalius sut qu'il fallait se méfier des délations spontanées des serviteurs de Malphas. Mais il avait beau être très attentif, il tombait dans le panneau une fois sur deux.

C'est sans doute là l'un des points forts du Prince de la discorde : sa fourberie affichée. Ses adversaires savent pertinemment qu'il est l'être le moins franc de toute la création. Ce qui fait que, quand il négocie avec l'un d'eux, il n'a parfois même pas besoin de mentir pour l'emporter. Habituellement ses opposants sont tellement englués dans leurs propres réflexions, s'efforçant de penser comme lui (s'il dit ça, c'est qu'il pense ça pour me faire dire ça et qu'il se passe ça, mais s'il dit ça, etc.) qu'ils finissent par se planter tout seuls. Plus on se méfie de lui, plus il est efficace. Et plus il est efficace, plus on se méfie de lui... Sa carrière est comme l'escalier du Palais cannois : elle l'emmène toujours plus haut, les deux pieds sur du velours rouge.

Il est le premier être à avoir monté une organisation parallèle, presque au début du Grand Jeu. Parce qu'il a toujours voulu être à la fois le meilleur agent de Lucifer et le maître de sa propre destinée, il a fondé l'APHTE en l'an de grâce 60. Cette association lui permet de foutre le caillon dans toutes les sphères du Grand Jeu, pour son plus grand bonheur et sans compromettre son poste. Non seulement elle agit souvent et de manière discrète (voir encadré), mais en plus elle a réussi à amasser au cours des ans une grande quantité de renseignements sur des dizaines de sujets sensibles. Ainsi Malphas ne consulte la CRD de Baalberith que très rarement, tout en restant toujours au courant des événements importants.

Nous avons vu les deux champs d'action principaux du Prince de la discorde, à savoir ses interventions sur la vie terrestre et ses combines aphteuses. Reste maintenant à aborder le gros dossier compromettant qui va bien : les magouilles et arnaques montées à titre personnel...



C'est une affaire, une affaire de famille

Ce qui suit est la reprise complétée d'un point de background évoqué dans "Heaven and Hell" (une extension disponible dans tes rêves). Pas de panique les vieux routards, il y a quand même un ou deux trucs nouveaux à glaner au passage !

A la Création, quelques temps après que l'Idée ait donné naissance à Mikael (celui qui est semblable à Dieu) et que celui-ci lui ait à son tour donné forme et fonction, deux générations de Premiers Nés virent le jour. Il y eut d'abord Samael (Lucifer), Gabriel, Uriel (Jordi), Raphaël (Kronos), Raguel (Andromalius) et Sariel (Dominique). Puis vinrent ensuite Anahel (Andrealphus), Barachiel (Georges), Dariel (Malphas), Emmanuel, Remiel (Baal), Zeadkiel (Bifrons) et Jésus.

Avant que ne commence la création du peuple angélique dans son ensemble, il n'existait donc que ces treize créatures, en plus de Dieu et Yves. Leur conception reposait sur le principe mystérieux et ineffable des "paires". On dit ainsi que certains Anges (dont quelques déchus) sont 'frères', ce qui - soit dit en passant - n'a rien à voir avec la réalité biologique humaine, puisque tous sont issus de la substance divine.

Voici donc, en exclusivité mondiale, la liste complète des liens de parentés unissant ces petits galopins.

Yves	Kronos
Lucifer	Gabriel
Jordi	Emmanuel
Dominique	Andromalius
Andrealphus	Bifrons
Georges	Baal
Malphas	Jésus
Danie	Magog
Haagent	Kobal
Belial	Crocell
Francis	Hassan

Les relations entre les membres d'une même paire peuvent être extrêmement variées : ce lien ne force en aucun cas les deux Anges à s'apprécier, ni même à s'entendre. Citons pour mémoire le cas d'Andrealphus et de Bifrons, qui ne peuvent pas se voir en peinture. Les liens entre Dominique et Andromalius ou Yves et Kronos sont par contre toujours restés très forts, et ce malgré la Chute. Quant à Jordi et Emmanuel, ils semblent consciencieusement feindre d'ignorer ce lien et ne débordent pas de sympathie l'un envers l'autre.

En fait, presque tous les Anges et Démons (à l'exception des convertis) ont quelque part un frère, même si la plupart du temps, ils n'en ont plus le moindre souvenir.

Il arrive parfois que deux d'entre eux se croisent sur Terre et ressentent un strange feeling de déjà vu, sans parvenir à identifier l'un il vient... C'est d'autant plus fun quand il s'agit d'un Dominique et d'un Kobal, croyez-moi.



C'est pas lui, c'est moi



Jusqu'au début de notre siècle (ou du précédent, si vous lisez cette extension dans mon futur), Malphas était trop occupé pour se lancer dans des montages de grande envergure. Il ne rechignait évidemment pas à déclencher des querelles entre les autres Princes - Démons, mais ces petites frictions restaient de peu d'envergure, faute de moyens et de suivi. Ce n'est qu'une fois qu'il eut laissé le dossier 'Religions' dans les mains moites du petit Scox qu'il put sérieusement se mettre au travail. Les récentes vacances de Lucifer lui ont permis de prendre encore plus de liberté face aux contraintes du Grand Jeu. Il est d'ailleurs persuadé que ce dernier ne durera plus très longtemps.

Malphas n'aime pas Baal en particulier, et les Seigneurs de la destruction en général. Il a commencé par frapper un grand coup dans le camp des bourrins, en exacerbant la querelle millénaire existant entre deux éminents représentants de cette mouvance : Belial et Crocell. Dans un premier temps, il est allé voir le Prince du feu et lui a proposé un échange de services. Il prétendait avoir absolument besoin que quelqu'un l'aide à incendier un certain nombre de bâtiments. C'était gros, mais plus c'est gros, plus c'est rigolo. Et surtout, plus ça marche. Belial a gobé et accepté le marché. En contrepartie, Malphas lui a suggéré d'infiltrer discrètement des Démons à lui au sein des rangs du Prince du froid, histoire de décrédibiliser un peu sa team. Belial finit par le faire, se rangeant aux arguments de son nouveau conseiller. La première phase était achevée.

Quelques temps plus tard, alors que le processus d'infiltration fonctionnait déjà très bien, Malphas alla rendre une visite de courtoisie à Crocell. Sur le mode "j'ai quelque chose à te dire, je sais pas si je peux te le dire mais je vais quand même te le dire", il expliqua au Prince du froid la machination odieuse ourdie par son rival. Le Prince du froid s'énerma, chercha à réagir vite et fit n'importe quoi : il monta les "Flocons de sang" (présentés dans le "Liber Daemonis", l'extension qui tache les doigts). C'était tout bénéf pour Malphas. Non seulement Belial et Crocell allaient se fritter la gueule, mais en plus les deux s'étaient engagés dans une telle surenchère de violence qu'ils finiraient bien par être captés un jour, et jugés pour non-respect du Grand Jeu. Top cool.

Dans un autre genre, Malphas est aussi devenu très copain avec Gaziel. Récemment, le grand discordeur apprit l'existence des Soldats de la Terre Creuse. Des Daniels qui tapent des Daniels, c'était bien fun. Mais il n'était pas question de laisser les choses dégénérer sans mettre son grain de sel. Il courut rendre visite au très autiste Prince de la terre, et lui proposa l'opération 'Croisade' (disséquée dans le même opus dégoulinant). Il s'agissait en gros d'infiltrer des Démons de Gaziel dans les rangs des Anges de la pierre révoltés, qui se battaient contre les Daniels orthodoxes. Oui c'était le Bronx, et ça plaisait d'autant plus à Malphas que son nouveau pote ne comprenait rien à rien et que c'était donc lui qui tirait officieusement les ficelles de ce spectacle souterrain.

Reste son dernier coup, qui fera date dans l'histoire de INS / MV. Invoqué sur Terre par un très vieil Ange renégat, il décida de

monter avec lui un canular retentissant. Soutenu par l'APHTE, il mit sur pied un faux réseau de pédophiles et aiguilla une équipe d'Anges sur la piste, tout ça dans le but de faire accuser de pratiques déviantes... Blandine herself. Cette affaire se serait sans doute soldée par la destitution de l'Archange des rêves, si le renégat n'avait nourri des ambitions plus vastes et irréalisables. Toutes ces péripéties sont détaillées dans 'New World Order', l'extension protoplasmique.

S'attaquer à Blandine était peut-être une erreur de la part de Malphas. Non pas que lui-même ait grand chose à craindre (il est

trop indispensable aux forces du Mal pour se faire jeter), mais une fois l'Archange revenue à son poste, elle ne lâchera pas l'affaire avant d'avoir trouvé un coupable. Le Prince envisage de sacrifier l'APHTE si son enquête la mène trop près de lui.

Du côté de Belial, Crocell et Gaziél personne ne se doute de rien, mais il préfère ne plus intervenir pour l'instant, laissant le chaos s'installer de lui-même. Depuis quelques mois, Malphas s'est calé dans son grand fauteuil en cuir d'opossum et contemple son œuvre avec satisfaction.

Ca va péter, il le sent. Et ça lui plaît.

L'AP.H.T.E. aujourd'hui

ou

"Je roule avec le G-Squad !"

La boîte à malices du Prince de la discorde a connu au cours des siècles de nombreux noms et des formes très diverses. De nos jours, elle se nomme Aphte (Association qui Pourrait Horriblement Ton Existence) et ne compte qu'une cinquantaine de membres à travers le monde. À cause de la présence de Notre Dame, la ville de Paris a le privilège d'accueillir le plus grand regroupement de Démons aphteux de la planète, soit une quinzaine au total. Si Malphas en a toujours été le cerveau, l'association est maintenant dirigée officiellement par le Docteur Gérard, grade 2 du susdit et chirurgien dentiste de couverture. Il tient le cabinet médical du VIIIème arrondissement qui tient lieu de Q.G. aux agents locaux.

Dans la petite salle d'attente où officie Carmelita (secrétaire médicale brésilienne et Familier de Gérard) se trouvent deux portes insonorisées. L'une mène à la salle de charcutage (avec le fauteuil, la lampe et les instruments qui vont bien), l'autre à une grande pièce servant de salle de réunion et dotée de tout le matériel de communication moderne. Après un premier contact téléphonique, le Doc reçoit ses clients dans la première : il les fait asseoir dans le grand siège à bascule et ne les laisse pas partir avant d'avoir effectué un check-up complet. La salle de réunion, quant à elle, sert à recevoir les autres agents de l'association, à ourdir les plans machiavéliques (voir le "Liber Daemonis", l'extension que, si tu l'as pas, tu pleures), à réceptionner les messages de Malphas ou des aphteux à l'étranger, etc. Il est à noter que Gérard est un médecin compétent, qui a gardé une importante clientèle humaine (et parfois même angélique). Il travaille très bien et ne fait presque pas mal. Il distribue des bonbons sans sucre à ses clients les plus courageux.

Les agents de l'Aphte sont pour la plupart des Démons de Malphas intégrés à des équipes d'intervention démoniaques (comme vos joueurs). Pourrir la vie des gens est en quelque sorte leur violon d'Ingres, auquel ils s'adonnent après leurs heures de boulot. Ils sont efficaces dans ce qu'ils font et plus doués pour la machination que pour l'action. C'est pour cette raison qu'ils laissent les tâches physiques (suivre leurs victimes, placer des micros espions, saboter des voitures...) à la charge de leurs Familiers ou de leurs serviteurs humains. Un faible pourcentage de Démons aphteux sont au service d'autres Princes et ont été choisis par Malphas en fonction de ses affinités personnelles. Ainsi on trouve dans la team parisienne le célèbre Memorex, technicien génial et politiquement incorrect, brimé par son supérieur officiel (Vapula). En tant que groupuscule secret, l'Aphte n'est pas tenu par les règles du Grand Jeu et n'hésite donc pas à faire appel à des renégats ou à des humains normaux quand le besoin s'en fait sentir. Enfin, si ses agents se font rarement payer pour les services rendus, ils n'oublient jamais de monter un petit "dossier client", qu'ils gardent au chaud en cas de besoin (réclamation, manque de discrétion du quidam, opportunité de chantage...)

Outre les interventions directes sur le terrain, l'Aphte a aussi accumulé une immense banque de données sur chaque affaire traitée. De plus, tous les membres de l'association sont tenus, depuis sa création, de rapporter mensuellement les ragots qu'ils ont pu glaner dans leurs missions officielles ou qu'ils ont échangés avec d'autres Démons. Cette somme de documents est aujourd'hui très importante et porte sur des sujets aussi variés que la désertion de l'Archange Catherine, la guéilla de la Terre Creusé, la Kabbale, les petits-gris et les sites pirates d'Andrealphus sur le Réticulum. Pour des raisons évidentes de sécurité, ces petites notes n'ont pas été informatisées et ne se trouvent pas au même endroit que le Q.G. de l'Aphte. Tout membre de cette boîte (et, à plus forte raison le Prince Malphas) peut aller les consulter dans l'arrière-salle de la médiathèque de Massy Palaiseau, grâce à une carte de lecteur spéciale. Un aphteux y officie en tant que bibliothécaire. En cas d'urgence, il ne lui faudrait que quelques minutes pour déménager tous les cartons de documents.

Chaque année, le 12 avril, les agents parisiens (et éventuellement ceux se trouvant à l'étranger qui peuvent faire le déplacement) vont manger avec Malphas dans un restaurant libanais du Quartier Latin. Ils en profitent pour faire le bilan de l'année, planifier les grandes lignes des actions futures et se gaver de purée de pois chiche.



eter), mais
âchera pas
envisage de
e lui.

e doute de
laissant le
s, Malphas
contemple

nos jours,
à travers le
as aphteux
ment par le
nt qui tient

tes insono-
ce servant
reçoit ses
a check-up
ir le "Liber
etc. Il est à
availle très

omme vos
ot. Ils sont
physiques
humains. Un
és person-
a supérieur
ire appel à
es services
manque de

traîtée. De
planer dans
portante et
gris et les
es et ne se
peut aller
cie en tant

ment) vont
es grandes



Ce que Malphas pense de...



Les êtres humains : ce sont des créatures d'une rare constance, aux assises morales solidement campées, qui ne cèdent presque jamais aux influences extérieures. Ils vivent dans un monde de paix et de joie, où l'erreur et l'injustice n'ont pas court. J'en suis très content pour eux.

Les animaux : le lion et l'agneau vivent côte à côte, au bord du ruisseau où les lamas et les crocos vont boire. La splendeur et la richesse de ce spectacle harmonieux me ravissent les sens.

La violence : c'est la seule manière de faire avancer le monde. J'aime énormément la violence, contrairement à cette fiotte de Baal qui ne pense qu'à parler. Une balle dans la tête convainc toujours mieux les gens qu'un discours savamment construit.

La politique : parfaitement inutile, comme nous venons de le voir. Tuons tous les politiciens et remplaçons-les par des chefs militaires... Ah, non, ils font de la politique eux aussi. Tuons tout le monde, alors. On ne nous a pas donné des griffes qui font snit-snit pour qu'on se cure les dents avec.

L'ordre et la discipline : pourquoi faire ? On est tous frères sous le beau soleil jaune qui brille. Je pense qu'il est temps d'ouvrir les prisons et les asiles psychiatriques, de dissoudre tous les gouvernements, d'abattre les dernières institutions et de vivre heureux dans ce nouvel univers où chacun fait ce qui lui plaît quand il le veut.

Les Princes - Démons : j'ai remarqué que les plus violents sont toujours les plus intelligents et j'ai beaucoup de respect pour eux. Les autres sont tous stupides et croient pouvoir le cacher en mentant continuellement. Je ne mange pas de ce pain-là. Moi je dis ce que je pense et je pense ce que je dis.

Les serviteurs : des bons à rien. Mes serviteurs ne savent pas se battre, ils sont parfaitement inutiles sur Terre. Il n'y a sous mes ordres que des rebuts des cohortes infernales, qui auraient tous dû être transformés en Familiers.

Le Bureau : je sais tout, mais je ne dirais rien.

Les vacances de Satan : j'ai grande hâte qu'il revienne en Enfer et qu'il reprenne les rênes du Grand Jeu. Tous les Princes magouilleurs profitent de son absence pour satisfaire leurs ambitions personnelles et je trouve ça aussi malsain que dangereux. Il faudrait qu'il passe par ici un de ses quatre pour faire le ménage.

Le Bien : c'est plus que Bien, c'est Mieux. Les Anges sont les plus belles et les plus nobles créatures qui soient et j'ai beaucoup de mal à dissimuler ma jalousie à leur égard. Je ne rêve que de retourner là-haut, dans ce pays joyeux des enfants heureux, des monstres gentils... oui au Paradis.

Le Grand Jeu : les derniers millénaires ont été un peu mornes, mais je viens enfin de comprendre ce qu'était le Grand Jeu et je commence à m'amuser. Il s'agit en fait de descendre sur Terre, déguisé en Bozo le clown et d'éventrer le plus d'humains possible en moins de douze heures. À la fois simple, constructif et distrayant. Que demander de plus ?

L'Islam : un schisme dans le monothéisme, c'est bien trop triste. N'ont-ils donc pas compris qu'ils étaient tous alliés, puisqu'ils adoraient le même Dieu ? Pourquoi tant de haine alors que le Coran comme la Bible disent "Tu ne tueras point" ? Ne cessera-ce donc jamais, ah la la, ah la la ?

La troisième force : eux aussi sont mes amis. D'ailleurs je n'ai que des amis. En plus, tous mes amis sont aussi amis entre eux... Dis, tu veux être mon ami ?



Relations avec les autres Prince



Abalam : ce Prince m'est follement sympathique. C'est sans doute l'être le plus rationnel qui soit, bien que je craigne que, sous sa façade de golden boy sain et équilibré, il ne dissimule une petite touche de folie mal contrôlée.

Andrealphus : ce Prince m'est subtilement sympathique. Je dois avouer que son action manque un peu de netteté et de franchise, mais c'est un camarade de jeu très plaisant. Et remarquablement souple, de surcroît.

Andromalius : ce Prince m'est vraiment sympathique. Joyeusement bordélique, toujours le mot pour rire, pas coincé, il me plaît beaucoup. Il est juste dommage qu'il se préoccupe si peu des affaires de ses collègues.

Asmodée : ce Prince m'est très sympathique. Ce sont surtout sa franchise et son honnêteté qui me touchent.

Baal : ce Prince m'est fortement sympathique. J'essaye autant que faire ce peut de me rapprocher de lui. De toutes les approches du Mal, la sienne est de loin la plus intelligente. J'aimerais tant savoir résoudre les problèmes avec son tact et sa subtilité.

Baalberith : ce Prince m'est étonnamment sympathique. Ses tâches de bureau sont effectuées avec une conscience professionnelle parfaite. Il est absolument impossible qu'il utilise à des fins personnelles les systèmes d'archives amoureuxment conçus par ses soins.

Beleth : ce Prince m'est incroyablement sympathique. Il se tue à la tâche et ne demande en contrepartie que peu de reconnaissance de la part du Conseil.

Belial : ce Prince m'est purement sympathique. Il possède un sens moral hyper développé et il est très difficile de le pousser à agir à l'encontre du Grand Jeu. C'est en vain qu'on chercherait à le pousser dans cette voie.

MALPHAS

Prince-Démon de la Discorde

Bifrons : ce Prince m'est violemment sympathique. Il frappe toujours avant de réfléchir. Ce principe est si important pour lui qu'il lui arrive parfois d'oublier de réfléchir, mais jamais de frapper. Cette constance me fascine.

Caym : ce Prince m'est superbement sympathique. C'est l'acteur le plus important de l'Enfer, qui a sous sa responsabilité les plus grands problèmes de l'univers. Il n'est pas un jour qui ne se passe sans que l'impact et la beauté de son action ne soient évidents à chacun de nous.

Crocell : ce Prince m'est curieusement sympathique. J'admire en particulier sa capacité d'improvisation et son sens de la mesure dans les situations de stress. Sa réaction face aux odieuses machinations de son frère a été d'une ingéniosité hors du commun.

Furfur : ce Prince m'est aveuglément sympathique. Sa musique, bien trop subtile pour mes oreilles de rustre, est d'un raffinement que je ne peux percevoir. Il en est d'ailleurs de même pour son action sur Terre et pour sa personnalité hors du commun. Je rêve de pouvoir mourir dans son ombre.

Gaziel : ce Prince m'est profondément sympathique. Sa conversation est l'une des plus riches que l'on puisse trouver, même s'il lui arrive parfois de ne pas arriver à se taire. Il appartient lui aussi à la catégorie des hyperactifs. Il devrait se ménager un peu, de temps en temps.

Haagenti : ce Prince m'est puissamment sympathique. Quoi de plus plaisant que de le voir manger une famille entière d'Ethiopiens, sans prendre la peine de les désosser ou même de les tuer ? Sa personnalité est un délicat mélange de poésie et de finesse. Il possède de plus un sens de l'humour truculent, délicieusement gaulois.

Kobal : ce Prince m'est drôlement sympathique. Moins amusant que son frère, il est sans doute aussi moins intelligent. Je pense que ses plaisanteries servent à dissimuler le plus souvent une forme de manipulation discrète, donc détestable.

Kronos : ce Prince m'est constamment sympathique. Certes, ses préoccupations quotidiennes sont moins reluisantes que celles de ses collègues, mais il s'en acquitte avec rigueur. En effet, que peuvent bien représenter ses considérations sur l'éternité pour quelqu'un qui - comme Caym - a en charge la lourde tâche de piquer de vieux chiens paraplégiques ?

Malthus : ce Prince m'est mortellement sympathique. Son action manque un peu de résultats concrets, même s'il est soutenu à plein par le Conseil. J'aime beaucoup sa discrétion et sa manière d'agir sur Terre, avec nuance, par petites touches.

Mammon : ce Prince m'est évidemment sympathique. L'argent m'intéresse énormément, je suis un peu jaloux que ce soit lui qui ait ce domaine en charge. De plus, comme la majorité de mes anciens serviteurs, Mammon est tout à fait incompetent. Ne l'en blâmez pas, c'est de ma faute.

Morax : ce Prince m'est splendidement sympathique. Comment ne pas aimer quelqu'un qui passe son temps à peindre des téléviseurs en vert ? Je ne conçois pas que certains de nos collègues le jugent inutile. Où iraient-ils chercher leurs télévisions s'il n'était pas là ?

Nog : ce Prince m'est paisiblement sympathique. Quel punch, quel tonus ! Je cours chez lui dès la fin de cette interview pour lui emprunter son vélo d'appartement et ses haltères.

Nybbas : ce Prince m'est explicitement sympathique. Le pauvre garçon aurait pu faire de grandes choses si je n'avais complètement raté son éducation et saboté son plan de carrière. Parfois je me déteste car je suis détestable. Comment puis-je perpétrer des horreurs pareilles !!!

Ouikka : ce Prince m'est largement sympathique. A-t-on jamais vu rien de plus beau qu'un building administratif de trente étages partir en fumée ? Ouikka a un sens de l'esthétique très poussé, en plus d'être un fin diplomate.

Samigina : ce Prince m'est vraiment discrètement sympathique. Je suis très heureux qu'il y ait encore quelqu'un en Enfer pour jouer sur l'orgue de Satan. Il me manquerait beaucoup s'il n'était pas là.

Scox : ce Prince m'est forcément sympathique. J'ai laissé entre ses mains les affaires religieuses, dans lesquelles je me suis honteusement compromis trop longtemps. J'espère qu'il saura rattraper toutes mes erreurs passées, même si j'ai peu d'espoir qu'il y arrive vraiment. Comme tous mes anciens serviteurs, il est frappé de la terrible malédiction de l'incompétence malade mais il faut lui pardonner, ce n'est pas de sa faute mais de la mienne. Je suis le seul fautif.

Shaytan : ce Prince m'est simplement sympathique. C'est un très joli garçon. Je vais lui suggérer de fonder un boys band.

Uphir : ce Prince m'est souvent sympathique. Il fait tellement pour que le monde dans lequel on vit soit plus beau et plus sain ! Il est le dernier garde-fou dressé contre la folie des hommes et on ne peut qu'applaudir.

Valefor : ce Prince m'est proprement sympathique. Je le trouve un peu trop tordu, mais j'admire l'élégance de ses costumes et sa petite moustache de dandy. Je vais lui demander de m'enseigner un ou deux trucs, s'il a le temps.

Vapula : ce Prince m'est logiquement sympathique. Il est peu intelligent et devrait travailler plus. Mais il est d'une dévotion parfaite aux forces du Mal, qu'il place toujours avant sa curiosité et son désir de se surpasser.

Vephar : ce Prince m'est également sympathique. Son action est universelle et incommensurable. Je me demande comment diable il arrive à assumer toutes ses responsabilités sans s'emmêler les pinceaux.



Par un après-midi caniculaire, quelque part dans le Puy de Dôme...

Merco était furax, il détestait le soleil et la canicule. Il détestait la campagne française profonde et par-dessus tout, il détestait l'endroit où il devait se rendre. Si ça ne dépendait que de lui, ça fait un bail qu'il serait retourné se la bronzer en douce sur une terrasse parisienne à siroter un frozen Daiquiri. Mais il y avait sa compagnie qui tenait à ce que les choses soit faites jusqu'au bout.

- C'est pas possible, il pouvait aller n'importe où, les Bahamas, les Iles Vierges, la Costa d'El Sol, Hawaï, Cuba ou la Polynésie même pour glander mais non, lui, il a choisi le Puy de Dôme. Trop fort le papy !!!

- Tout d'abord, arrête de blasphémer et puis t'es jamais content. T'en as jamais assez. T'en veux toujours plus, toujours mieux, c'est fatigant au bout d'un moment, tu changes jamais tes piles ? Moi, j'espère juste qu'il sera content de notre travail.

- J'espère bien qu'il sera content, on s'est fait chier comme des rats morts pour lui bricoler sa petite surprise. Et puis d'abord pourquoi il avait besoin de nous ?

- Chouchou, arrête de faire ton grognon et remémorons-nous si tout est ficelé jusqu'au moindre détail.

- On l'a déjà fait dix fois sur la route mais bon si tu y tiens. On contrôle les serveurs de la NSA qui alimentent la bête en puissance de calcul. Au niveau de la NSA, tout est verrouillé. Même s'ils nous virent tout le monde qu'on a chez eux, on peut toujours contrôler les serveurs de l'extérieur et c'est pas demain qu'ils découvriront le Back Orifice qu'on a fait. Le seul problème est un effet inattendu au niveau de la bête qui a besoin d'une quantité phénoménale de puissance électrique pour subsister et a commencé à pomper sur le réseau électrique de toute la Californie, ce qui provoque des pannes d'électricité par intermittence dans tout l'état. Au niveau de Notre Dame, nos gars de la NSA ont eu l'accès au Reticulum grâce aux codes produits par ce cher Frédéric et, depuis deux jours, la bête a été largué dans le Reticulum. Depuis, plus de nouvelles. De toute manière, notre boulot s'arrête là.

- Tu sais ce que cela peut être ?

- Aucune idée de la saloperie les Russes ont encore faite. Ça fait froid dans le dos. Un informaticien du centre m'a dit, juste avant de la balancer dans le Reticulum, que ça ressemble à un méga programme sans en être vraiment un avec une putain capacité d'adaptation... enfin le mot qu'il a employé était... de réflexion... Veux même pas en savoir plus.

Ils arrivèrent devant l'imposant bâtiment en marbre bleu de style gallo-romain. Merco aurait donné sa tête à couper que "avant", ce bâtiment n'était pas en marbre bleu, ni de style gallo-romain mais il laissa tomber assez rapidement. Ils se posèrent devant les deux colosses de trois mètres cinquante de haut en costume et cravate noirs qui faisaient office de porte d'entrée. Dans tout autre endroit, ces deux individus auraient attiré les regards stupéfaits de la foule des passants mais ici personne ne faisait même attention à eux.

- Nous sommes en mission pour le Seigneur.

Et Merco se crut malin d'ajouter :

- On vient voir le vieux quoi.

L'un des géants les fixa un court moment puis s'écarta pour les laisser passer. Dans le centre de thalassothérapie, Merco crut vomir. Des couples d'amoureux partout flirtant innocemment sur les bancs, les oiseaux qui chantent, une herbe tellement belle qu'aucun graphiste n'a même songer à en faire une pareille dans une pub pour déshebertants... Cependant, Merco tint bon et ne rendit son repas du midi qu'à la vue d'une gazelle dont le museau tout propre comme chez Disney reposait sur le cou d'un lion qui venait juste de sortir de son toilettage quotidien pour le concours félin.

- Tu peux vraiment pas te retenir, ça te fait ça à chaque fois qu'on vient. T'a qu'à pas manger la prochaine fois, ça te fera du bien.

- Désolé, c'est que je suis tellement rempli de bonheur à cette vue qu'il y a un trop plein.

Ils arrivèrent à la réception.

- En quoi puis-je vous aider ?

- Nous venons voir le patient de la chambre 111.

- Le patient de la chambre 111, très bien, vous êtes de la famille ?

- En quelque sorte...

- C'est bien que vous veniez, il ne reçoit pas beaucoup de visite à part un vieux monsieur de temps en temps. C'est au premier, au fond à gauche.

Il décidèrent, on ne sait pourquoi de prendre les escaliers alors que l'ascenseur était situé juste en face d'eux. En fait, Merco avait vraiment trop peur de se tromper d'étage...

Lorsqu'ils arrivèrent à la porte, ils réajustèrent leurs vêtements.

- Si un jour, on m'avait dit que, pour aller le voir, faudrait aller au fond à gauche...

- Tais-toi et souris.

Elle frappa à la porte et fit pivoter la poignée. Dans la chambre se trouvait juste un vieux monsieur assis dans un fauteuil à bascule et lisait le dernier numéro du Chasseur Français. L'homme se tourna vers eux avec un sourire radieux sur le visage.

- Bonjour les enfants, vous connaissez pas la dernière ? Ils veulent raccourcir le délai de chasse au scorpion sauvage des marais salins, c'est inconcevable...

Merco ne put s'empêcher de vomir un nouvelle fois...

.....

Une heure plus tard...

- Tu vois, c'était pas si terrible...

- Parle pour toi, j'ai plus rien dans l'estomac, j'ai même dû vomir mon foie.

- Tu te prends trop la tête. Allez, où on va dîner ce soir ?

- Je sais pas mais pour le moment j'ai tellement la dalle que je boufferais même cette pomme qui d'ailleurs a l'air succulente.

- Je ne ferais pas ça à ta place, pas ici, pas cette pomme.

- N'importe quoi. Toi et tes superstitions, vous pouvez aller au diable. J'ai trop la dalle.

Gourmandise...

“Parmi ces quatre mots, trouvez l'intrus :
Métastase. Chimiothérapie. Schwarzenberg. Avenir.”

Pierre Desproges

Au village sans prétention, Malthus a très mauvaise réputation.

Ça fait des années que tout le monde l'évite en Enfer. On le considère comme trop bourrin ou bien trop bête ou trop retors ou simplement trop puant. On ne lui adresse plus la parole. On ne vient plus à ses soirées. D'ailleurs c'est bien simple, il n'invite plus personne. Il passe ses journées et ses nuits seul, à regarder tomber la pluie en écoutant du Léonard Cohen. Il joue aux petits chevaux en solitaire, en compagnie de bols de verveine tiède. Il ne se lave plus, il s'empâte, il lit des Barbara Cartland...

Est-ce que c'est parce que Satan est descendu sur Terre ? Peut-être. Mais c'est surtout cette sensation d'être inutile qui le rend triste. D'avoir vécu tous ces millénaires sans avoir pu prouver son efficacité, sans avoir eu l'occasion de montrer ce qu'il avait vraiment dans le ventre. Et puis peut-être aussi la facilité avec laquelle il est devenu Prince... le fait d'avoir été utilisé par Satan, puis oublié dans un coin... l'absence de jugement de son âme après sa mort... sa vie de mortel et sa rencontre avec le Christ...

Oui, c'est sûr, il en a gros sur la patate le père Malthus.



C'est le Bronx à Capharnaüm



Il était une fois en Judée, dans la ville de Capharnaüm, un cantonnier très méchant. Il était connu dans les environs pour être l'homme le plus mauvais que la Terre ait jamais porté : cruel, prétentieux, fainéant, menteur, injuste envers sa famille, injuste envers ses voisins, injuste envers ses moutons.

Par bonheur pour les gens qui étaient contraints de le fréquenter, il advint qu'un jour de sa trentième année, il se fit rouler dessus par un char romain alors qu'il faisait semblant de colmater un nid de poule au milieu de la voie. L'accident ne le tua pas mais le rendit à la fois paralytique et muet. Sa femme l'installa alors sur un brancard devant la porte de la maison et tous les gens des environs passaient lui rendre visite, heureux de le voir enfin conciliant et attentif à leurs propos.

Puis un homme qu'on appelait Jésus passa par-là, dans le cadre de sa grande tournée 'Proche Orient 0-33'. Il se rendit dans la maison du paralytique pour y donner une petite conférence et raconter quelques-unes des ces fameuses histoires qui faisaient rêver les foules. L'un de ses suivants, le fidèle Elijah (futur Archange Guy) repéra bien vite le malade sur sa paillasse et le désigna à son maître. Jésus dit au malade : “yessaye brother, je te pardonne tes péchés”.

Quelques âmes chagrines dans l'assemblée s'offusquèrent et rappelèrent au jeune barbu que seul Dieu pouvait pardonner les péchés. Ce à quoi l'accusé répondit son fameux : “c'est quoi qu'est le plus balèze les mecs ? Balancer un petit “tes péchés sont pardonnés” ou bien lâcher un “lève-toi mon pote, prends ton brancard et va faire un foot” ? Sans attendre la réponse des Pharisiens, le paralytique se leva d'un bond, éclata de rire et sortit de la maison en laissant son brancard derrière lui.

Loin d'être reconnaissant à Jésus de ce qu'il avait fait pour lui, l'homme poursuivit sa sinistre carrière à Jérusalem, où il se trouva quelques années plus tard pour crier “Barrabas ! Barrabas !” sur la place publique. Une fois son sauveur crucifié, il alla même jusqu'à monter tout le Golgotha pour pouvoir cracher sur sa croix.

Après quoi, il vécut encore très longtemps et eut l'occasion de pourrir de nombreuses autres vies.



Tu te souviens du prénom d'Alzheimer ?



Mais, comme le dit si bien Clint Eastwood, même les raclures finissent par mourir. Un beau matin d'avril 54, Malthus (car c'était le nom de ce miraculé ingrat) passa de vie à trépas en maudissant son épouse, ses fils et le Créateur. Son âme parvint au Purgatoire, où elle fut prise d'un vertige en voyant tous ces autres morts qui attendaient leur tour depuis des siècles, remplissant le hall gris à perte de vue.

Malthus n'eut pas le temps de s'y habituer car déjà deux imposants vigiles du SO se dirigeaient vers lui. Ils étaient vêtus de noir et lui ordonnèrent de les suivre immédiatement. C'est en vain que des collègues habillés de blanc tentèrent de les en empêcher : les kidnappeurs étaient assermentés et avaient une autorisation signée du Grand Patron. Malthus fut poussé dans un ascenseur qui se referma derrière lui et se mit à descendre. Quand les portes se rouvrirent, il était arrivé en Enfer, sans même être passé par la case Jugement.

Il eut aussitôt droit à un briefing orchestré par des Démons dans une pièce secrète du palais de Lucifer. Les trois choses qu'il avait à retenir étaient les suivantes. 1. Tu es désormais un Démon, tu l'as d'ailleurs toujours été. 2. Tu travailles pour Satan mais personne ne doit le savoir. 3. La nature de ce travail te sera expliquée le moment venu, en attendant contente-toi d'obéir et de tenir ta couverture.

Pour l'aider dans sa tâche, on lui effaça une partie de sa mémoire humaine, on lui donna des cours de rattrapage de démonologie et on le dota d'une nature spirituelle et énergétique. Puis on le lâcha dans la Cité de Dis, un ordre d'affectation à la main.

C'était le début du Grand Jeu. Sur les papiers officiels, Malthus le Démon venait tout juste d'être inscrit dans les registres de Bifrons.



Promotion macchabée



En fait, il s'adapta très vite à sa nouvelle condition. D'un caractère plus que difficile quand il était encore humain, il sut s'imposer dans les cohortes démoniaques et obtenir un certain respect. En quelques incarnations sur Terre, il parvint à se faire remarquer de son Prince et commença à grimper tranquillement en

MALTHUS

Prince-Démon des Maladies

grade. Il était en particulier un chef très efficace, qui parvenait à se faire obéir des Familiers les plus retors.

Il recevait de temps à autres, uniquement sur Terre pour des raisons évidentes de discrétion, la visite de Démons ne servant aucun Prince. Ils se présentaient comme appartenant à la Garde Royale de Lucifer et lui apportaient des nouvelles de sa future mission. Les renseignements étaient maigres et peu précis mais lui permirent d'apprendre petit à petit un pouvoir inédit : "Infection".

Ces visites cessèrent quand Malthus se rendit compte que quelqu'un les avaient captées. Une équipe de Démons d'Andromalius lui tomba sur le coin de la gueule aux alentours du XI^e siècle, lui expliquant qu'il avait gravement fauté envers la hiérarchie. On le renvoya en Enfer où il dut passer devant une cour de discipline pour expliquer ce qu'il fricotait avec des créatures surnaturelles, identifiés comme des Anges par son délateur... Son délateur ? Ben oui, Malthus avait été espionné et balancé par un de ses propres vampires. Un certain Samigina, si vous voulez tout savoir (voir le chapitre concernant ce Prince). Mais le procès n'aboutit jamais, les dossiers se perdirent, l'affaire fut oubliée et la carrière de Malthus put reprendre.

Pendant trois siècles, il vécut tout à fait normalement, finissant par gratter le grade 3 de Bifrons et expérimentant son 'Infection' pendant son temps libre. En 1320, le Démon fit un rêve. Satan lui ordonnait de déclencher la plus grande épidémie ayant jamais frappé le monde. Malthus compris que c'était un test de sa fidélité (il connaissait ses classiques et se souvenait de l'histoire d'Abraham) et, dès le lendemain, il s'attela à la tâche.

Il partit sur Terre pour contaminer sans trêve les rivières, les puits, les récoltes, les villes, les navires marchands... Pour la première fois, il utilisait son pouvoir secret à grande échelle et les résultats ne tardèrent pas à dépasser ses ambitions. La peste noire - ou grande peste - partit de Chine pour toucher l'Inde, l'Italie, l'Espagne puis s'étendre à travers toute l'Asie et toute l'Europe. Elle fit rage pendant plus de trente ans et fit plus de 50 millions de victimes. D'Istanbul à Dublin, de Marrakech à Berlin, partout s'élevaient des bûchers, partout s'ouvraient des charniers pour se débarrasser des nouveaux corps. Au Paradis comme en Enfer, personne ne voulait le croire. Cette destruction était trop rapide, trop massive, trop implacable pour être le fruit d'un Démon isolé. Et pourtant...

Quand Malthus se présenta devant le Conseil sur un ordre de Bifrons, tout le monde savait qu'il allait passer Prince, que ce genre de coup d'éclat ne pouvait pas rester sans récompense. Mais tous se méfiaient du nouveau venu et certains se sentaient même très mal à l'aise en sa compagnie. Pour mieux se fondre dans la foule, Malthus avait passé les trente années sur Terre dans un avatar de lépreux et il avait gardé cette apparence en revenant en Enfer. Sa sale dégaine cumulée à sa sale réputation faisaient que personne n'avait franchement envie de devenir son pote.

**La sécu, c'est bien ;
en abuser, ça craint**

Pour bien comprendre la carrière du Prince, il va maintenant falloir revenir quelques années avant la mort humaine de Malthus, juste après la crucifixion. Le fils de Dieu meurt sur la croix, jetant

les bases d'une nouvelle foi. Les Anges proposent à leurs adversaires millénaires de jouer au Grand Jeu, avec les âmes humaines comme mise, la Terre comme plateau et l'incarnation comme interface. Des règles équitables sont édictées (voir le chapitre sur Asmodéc) et les équipes opposées entament la partie.

Seulement, Lucifer se rend vite compte qu'il y a un petit problème. Plus ou moins bien informé de ce qui se trame au Paradis, il entend parler d'un homme qui serait devenu Archange et qui servirait de 'fusible' dans le Grand Jeu. Elijah (voir le chapitre sur Guy dans ES1, une extension disponible chez tous les bons bookmakers chinois) a pour mission d'annoncer l'apocalypse, la fin du Jeu, avec effets spéciaux divins, remise de prix et compagnie. Cette nouvelle ne plaît pas à Satan, parce que - en plus d'être sublime et increé - cela signifie que Dieu est un tricheur, qu'il compte gagner par tous les moyens et menace de tout casser s'il perd. Par pure mesquinerie, il décide alors de créer son propre joker.

Ce dont il a vraiment besoin, c'est d'un alibi. S'il commence à perdre la partie, Lucifer sait très bien qu'il peut lui aussi user de ses pouvoirs pour sérieusement abimer la Terre, sinon la détruire complètement. Mais il sait aussi que la plupart de ses adjoints (Andromalius en tête) ne seraient pas du tout d'accord avec cette idée. Donc, s'il veut frapper un grand coup pour remettre les compteurs à zéro, il a besoin que quelqu'un le fasse à sa place. Quelqu'un qui balance la purée maléfique sur la gueule de l'humanité si les Démons sont trop en galère. Quelqu'un qui puisse en plus être crédible dans ce rôle. Bref, il a besoin d'un Prince - Démon malsain et biodégradable, à balancer après usage.

Il décide donc de promouvoir Malthus au grade suprême et de se le garder sous le coude, juste au cas où. Il se laisse quelques siècles avant de lui donner le titre, à la fois pour rendre crédible son ascension aux yeux des autres Princes et pour lui laisser le temps de s'habituer à ses pouvoirs croissants. Son statut de Prince de la maladie (qu'il obtient finalement au XIV^e) colle très bien avec le rôle qu'il peut avoir à jouer en cas de défaite démoniaque. Son pouvoir privilégié étonnamment puissant est un outil idéal pour décimer des millions d'humains en peu de temps. Et bien sûr, son statut directement opposé à celui de l'Archange Guy est une provocation gratuite à l'adresse de Dieu et de ses serviteurs.

**Ça va, ta dysenterie ?
T'en chies pas trop ?**

Tout se serait sûrement très bien passé pour Malthus si les forces démoniaques avaient effectivement eu le dessous dans la partie. Mais plus le temps passait, plus le Mal gagnait du terrain et plus la probabilité d'avoir à détruire (même partiellement) l'humanité devenait faible. La conséquence directe en fut un recul lent mais constant des maladies depuis le XIV^e siècle jusqu'à nos jours. Et dans le même temps, Malthus comprit avec désarroi que son importance au sein de forces de Mal allait décroissante.

Après son coup d'éclat épidémique, le Conseil se mit à faire très attention aux actions du Prince des maladies. Il eut droit de relancer quelques petites pestes, quelques épidémies de choléra, de typhoïde ou de fièvre jaune, mais plus jamais de catastrophe à l'échelle du globe. On surveillait ce que lui et ses serviteurs faisaient et on

l'incitait à travailler plus en accord avec le Grand Jeu. On tempérerait ses ardeurs... Et il se laissait faire, parce qu'au fond de lui, il savait qu'il avait été choisi par Satan pour accomplir une mission vitale.

Il commença à discuter sérieusement avec quelques-uns des Princes qui lui faisaient la morale et qui tentaient de le convaincre que le Mal ce n'était pas de faire souffrir les humains, mais bien de les amener à se faire souffrir entre eux. Malthus répliquait à chaque fois qu'il ne voyait pas où était la différence (et il était bien placé pour juger, puisqu'il avait vécu l'expérience des deux côtés de la barrière) et, pour affirmer la validité de ses arguments, il décida de s'incarner sur Terre à la fin du XVIII^e siècle. Il garda son nom et rajouta juste un petit 'Thomas Robert' devant pour faire crédible.

Sous la couverture d'un ancien pasteur anglican devenu prof d'économie politique, il publia en 1798 un ouvrage intitulé 'Essai sur le principe de la population'. Malthus ne voulait faire de ce livre qu'une affirmation concrète de ses théories, histoire d'impressionner les autres Princes, mais le bouquin eut beaucoup plus de succès que ce à quoi il s'attendait. Il y exposait entre autres une thèse lamentable, qui cautionnait la propagation d'épidémies et de famine pour éviter la surpopulation en accélérant la mort des plus faibles...

Si sa carrière d'économiste ne lui apporta aucune notoriété en Enfer, elle eut d'importantes répercussions sur Terre. Ses ouvrages inspirèrent entre autres Karl Marx, qui s'acharna à prendre le contre-pied de toutes les thèses du Prince - Démon. Etonnant, non ?



Avec Malthus, je séropositive !



À la fin des années 1970, Malthus essaya pour la dernière fois de prouver à ses collègues que son action n'était pas si aveugle qu'on voulait bien le croire et que lui aussi méritait leur respect.

Suite à une conversation houleuse avec Andrealphus sur les MST, qui revenait régulièrement depuis plusieurs décennies déjà (en fait depuis que le Prince du sexe avait décidé de freiner les ardeurs de Malthus en matière de syphilis), il décida de lancer un nouveau virus contre lequel on ne pourrait rien faire. Il se transmettrait par le sperme et par le sang, faisant d'abord des victimes chez ceux qui péchaient : les couples "infidèles" et les toxicomanes qui faisaient tourner leurs seringues. Ce serait une maladie par essence honteuse, où la corruption des corps correspondrait à une corruption des âmes, ou quelque chose d'à peu près aussi fumeux.

Il passa de nombreuses années à faire des essais, concentrant toute son énergie dans son pouvoir privilégié pour en renforcer le potentiel infectieux. Il réussit finalement à fabriquer une saloperie de virus que les scientifiques humains eurent le plaisir de découvrir officiellement dans les années 80 et qui court toujours depuis : le syndrome d'immunodéficience acquise.

Comme vous le savez peut-être, "l'affaire SIDA" n'eut pas du tout les effets que Malthus escomptait. Très rapidement, la maladie fut récupérée par les services de Dominique, qui la déclarèrent 'châtiment divin' par la bouche du Pape et de ses sbires. En Enfer, Andrealphus fulminait et jura à plusieurs reprises que si le Prince des Maladies recommençait un truc comme ça il le tuerait de ses propres mains. Très vite les autres Princes se rallièrent à son analyse

et condamnèrent en bloc l'épidémie, qui de toute façon était trop 'morale' pour permettre aux forces du Mal de marquer des points. Seul Malphas réussit à en tirer un profit politique, avec la fameuse histoire du sang contaminé.

Depuis maintenant vingt ans, Malthus est considéré comme un pestiféré (dont il a d'ailleurs l'aspect) par l'ensemble de ses collègues. Il est de plus en plus déprimé, réalisant qu'il n'obtiendra jamais d'eux aucune reconnaissance et se sentant terriblement délaissé par Lucifer. Si celui-ci est descendu sur Terre c'est sans doute qu'il n'a plus besoin de ses services... Alors qui sait si la partie n'est pas déjà gagnée officieusement et si sa carrière n'a pas servi de simple - mais inutile - sécurité ? C'est en tout cas le scénario catastrophe que se rejoue mentalement le Prince des Maladies pendant ses longues journées solitaires. Pour tenter de se détendre, il a participé au fameux concours d'Hell on Wheels, dans le rôle du cavalier de l'apocalypse Pestilence, mais le bide fut assez retentissant pour qu'il regagne les Enfers la mine défaite et le teint pâle. Et un échec de plus. Comme il n'a pas l'intention d'abandonner la partie sans un beau bouquet final, il a consacré son temps libre des derniers mois à concevoir le projet "Lux" (voir le "Liber Daemonis", un supplément disponible dans toutes les bonnes criées aux poissons). Si le Grand Jeu est fini, il n'y a aucune raison qu'on lui interdise d'en éparpiller les pions - et à plus forte raison les pions angéliques. En rendant leur aura apparente en permanence, par exemple... Le problème c'est que tout n'est pas achevé - en tout cas officiellement - et que les premières expérimentations de Malthus ont été un peu trop voyantes (un grade 3 de Laurent qui brille dans le noir, ça fait tache).

Si le Conseil apprend le rôle que Prince joue dans cette nouvelle affaire, il risque très très gros : trois méga-boulettes en moins de vingt ans ça ne passera certainement pas sans douleur.



Ce que Malthus pense de...



Les êtres humains : il est très amusant de les voir lutter pour survivre quand on connaît comme moi leur immense fragilité. Ils ne pèsent pas lourd dans la balance du Grand Jeu.

Les animaux : les animaux sont parfois vecteurs de maladies, mais en tant que créatures distinctes des hommes ils ne m'intéressent pas. Je ne verrais pas d'inconvénient majeur à ce qu'ils disparaissent tous.

La violence : sans intérêt. La violence est souvent plus un signe de faiblesse que de force. Son usage prouve bien que l'on a épuisé les autres moyens d'arriver à ses fins.

La politique : nous n'avons aucun besoin de politique au sein de l'Enfer. Tout ce qui nous est demandé est de servir Satan au mieux de nos possibilités.

L'ordre et la discipline : plus le nombre de serviteurs est important, plus la discipline doit être sévère. On ne peut pas se permettre de tolérer le moindre écart de comportement quand on est en charge de trois mille zombies.



gon était trop
er des points.
ec la fameuse

é comme un
mble de ses
l n'obtiendra
terriblement
re c'est sans
ait si la partie
pas servi de
énario catastas-
dies pendant
étendre, il a
s le rôle du
assez reten-
e teint pâle.
andonner la
ps libre des
le "Liber
les bonnes
cune raison
orte raison
en perma-
as achevé -
mentations
Laurent qui

te nouvelle
moins de

atter pour
agilité. Ils

teurs de
mmes ils
majeur à

un signe
a épuisé

e au sein
Satan au

eurs est
t pas se
uand on

Les Princes Démons : je n'ai pas l'intention de leur présenter quelque excuse que ce soit. Je préfère qu'ils continuent à me mépriser plutôt que d'avoir à ramper devant ces parvenus prétentieux.

Les serveurs : ils me servent d'autant mieux qu'ils ont peur de moi. La plupart d'entre eux réalisent de l'excellent travail.

Le Bureau : je ne sais pas de quoi vous parlez.

Les vacances de Satan : ce ne sont pas mes affaires. J'espère simplement que cette dernière lubie de notre Maître ne signifie pas quelque chose de plus grave que ce qu'il n'y paraît.

Le Bien : c'est un très beau concept... qui ne correspond à aucune réalité. Les Anges et les humains ne sont pas meilleurs que les Démons, ils sont juste plus hypocrites.

Le Grand Jeu : je suis le Prince le plus qualifié pour faire basculer la partie en notre faveur et je n'attends qu'un ordre de Satan pour m'y mettre.

L'Islam : les musulmans ne sont pas moins bornés que les chrétiens. Souvenez-vous de cette récente histoire d'eau de la Mecque contaminée...

La troisième force : il ne faut pas sous estimer cet adversaire, sans toutefois tomber dans l'excès inverse.



Relations avec les autres Princes



Abalam : je ne le fréquente pas.

Andrealphus : c'est un Prince très intelligent et respectable, qui est malheureusement trop fier pour accepter que je sois dans le même camp que lui.

Andromalius : à force de rigorisme et de discipline, Andromalius est devenu un personnage lointain et inaccessible. Ses soupçons constants, proches de la paranoïa, risquent de le perdre.

Asmodée : je ne le fréquente pas.

Baal : il n'a aucun style, aucune méthode, aucun charme. Son travail est tellement basique que n'importe quel familier doté de ses pouvoirs le réaliserait mieux que lui.

Baalberith : je ne le fréquente pas.

Beleth : je ne le fréquente pas.

Belial : je ne le fréquente pas.

Bifrons : il a été un supérieur honnête et efficace. Je lui suis reconnaissant de m'avoir fait confiance alors que je n'étais encore qu'un simple Démon.

Caym : je ne le fréquente pas.

Crocell : je ne le fréquente pas.

Furfur : je ne le fréquente pas.

Gaziel : je ne le fréquente pas.

Haagenti : je ne le fréquente pas.

Kobal : je ne le fréquente pas.

Kronos : je ne le fréquente pas.

Malphas : je ne le fréquente pas.

Mammon : je ne le fréquente pas.

Morax : je ne le fréquente pas.

Nog : je ne le fréquente pas.

Nybbas : son talent et sa carrière entière reposent sur les apparences. J'attends que quelqu'un se décide à gratter son vernis parfait et découvre quelle créature vaniteuse et inutile se cache derrière.

Ouikka : je ne le fréquente pas.

Samigina : il a réalisé un sacré parcours depuis le temps où il était stagiaire dans mes cohortes de familiers. Sa brillante carrière l'a rendu vantard et hautain. Je crois que je le préférerais en vampire.

Scox : je ne le fréquente pas.

Shaytan : ce Prince est sans doute le seul à avoir compris le choix de mon apparence. Sa qualité de "souffre-douleur" et sa grande solitude nous rapprochent encore.

Uphir : je me reconnais dans son travail. Ses méthodes plus modernes que les miennes, semblent recevoir facilement l'aval du Conseil. J'en suis heureux : quand Uphir marque des points, c'est la maladie qui gagne.

Valefor : je ne le fréquente pas.

Vapula : je ne le fréquente pas.

Vephar : je ne le fréquente pas.

Juste avant la lapidation de la femme adultère, Jésus dit à la foule : "que celui qui n'a jamais péché jette la première pierre". Une vieille femme s'avance, ramasse un caillou bien pointu et le balance de toutes ses forces sur la fautive. Jésus se retourne et pousse un gros soupir.
"C'est pas drôle maman, rentre à la maison."

Blague à Kobal

“L'économie capitaliste est la plus grande des sciences, elle permet aux autres domaines scientifiques de vivoter selon son bon vouloir.”

Tyss, extrait de *La logique du pion*

“La croissance continue sa progression, en affichant + 1,7 % pour le premier semestre. Le chômage repasse sous la barre des 10 %, l'inflation reste maîtrisée avec une hausse des prix de détail de 0,8 % pour les 3 premiers mois de 2000...”

A mesure que le bulletin économique s'égrenait à la radio, Mammon souriait. Cela pourrait paraître paradoxal pour le Prince-Démon de la cupidité que de bonnes nouvelles lui fassent ainsi plaisir mais dans l'économie, la médaille a très souvent son revers.

Brillante idée qu'il avait eu de relancer la machine économique mondiale avec ces idées d'Internet et ces imbéciles de “nerds” de la Silicon Valley qui croyaient que le monde leur appartenait. Arf ! Quelle rigolade ! En fait, au fur et à mesure que les mois passaient, que la conjoncture redevenait bonne, Mammon mettait au point le plus fabuleux système inégalitaire jusqu'ici conçu.

Il y avait des types qui s'en étaient alarmés, des politiques qui en avaient repris les idées pour leur soupe électorale, notamment un certain Jacques... euh, son nom lui échappait, enfin bref, qui avait baptisé la chose “fracture numérique” après avoir eu un certain succès en dénonçant une “fracture sociale” qui lui avait fait gagner il ne savait plus trop quelles élections. Toujours est-il que c'était le même schéma : les politiques hurlaient mais n'avaient que peu de moyens - quand ils ne s'en fichaient pas comme de leur première chemise, une fois les échéances électorales passées - pour enrayer la machine bien rouée que Mammon concevait avec ses serviteurs. Et pour celle-ci, ils auraient encore plus de difficultés...

Nous ne démarrerons pas ici un cours d'Histoire économique. D'abord parce que vous en avez une première version dans l'Encyclopedia Spiritis 1 et dans tout bon manuel théorique. Ensuite parce que tous ces concepts, toutes ces formules compliquées n'intéressent pas Mammon.



Une brève histoire d'argent



L'économie qu'il apprécie, ce n'est pas celle des bouquins et des Prix Nobel en goguette. Non, ce que Mammon aime, c'est son application concrète. C'est quand l'économie déchire des foyers parce que l'usine du coin ferme et que le père se retrouve au Rémi alors qu'il doit faire vivre la mère et ses quatre enfants. C'est quand l'économie déclenche une guerre parce qu'on a trouvé une nappe de pétrole à un endroit frontalier naturellement contesté entre deux pays. C'est quand l'économie ruine des vies pour de sordides histoires d'argent.

Sur toutes les époques, et sur tous les systèmes, Mammon et ses équipes ont tenté de pervertir la donne. Ce n'était pas très difficile : les systèmes sont souvent bancals en eux-mêmes ; ajoutons à cela la cupidité et la jalousie des hommes et Mammon n'avait plus grand chose à faire pour que tout dégénère de soi.

En définitive, le job de Mammon est plus d'alimenter la machine dans ses imperfections, d'éviter que les choses stagnent et que les gens s'y fassent. Mais nous encore aurons l'occasion d'y revenir.

La carrière de Mammon a démarré avec le troc et les premières civilisations qui négociaient sans argent. A vrai dire, il garde de cette époque de mauvais souvenirs. Les hommes échangeaient alors un bien pour un bien et même si l'égalité n'était pas forcément garantie, chacun y trouvait son compte puisqu'il récupérait quelque chose d'utile. Les conflits à gros coups de gourdin pour des histoires de gros sous étaient plutôt rares et les hommes préféraient se mettre dessus pour des raisons de survie, de rapport de force, laissant à Baal et ses acolytes toutes les félicitations de Satan.

Mammon ruminait dans son coin pour changer ceci et obtenir une place plus favorable auprès de Satan. Et puis, finalement, cet imbécile de Baal lui facilita les choses. En faisant guerroyer les hommes, il les fit se rencontrer, nouer des échanges (certes, pas toujours amicaux) et Mammon n'eut pas de mal à faire comprendre à certains le bénéfice qu'ils pourraient retirer à faire du “commerce” entre peuples différents. Le mot démoniaque était lâché : en instaurant ce système, Mammon faisait naître l'insatisfaction (ce qu'il y a chez le voisin, c'est toujours mieux) et constituait aussi une caste appelée à servir ses desseins : les marchands.

Or donc, les échanges allaient en s'accroissant et bientôt le système de troc se révélait n'être plus adapté pour faire face. L'argent faisait son apparition en Chine puis en Asie mineure. Pour ce coup, Mammon eut quelques sueurs froides : les hommes venaient de définir un moyen pour parvenir à des échanges en théorie plus égalitaires.

Mais, bien entendu, c'est l'inverse qui se produisit. L'argent ne fut plus le seul moyen de transaction, mais une marchandise, la marchandise en définitive que tout le monde convoite.



La retraite à 60 ans ?



Avec cette idée démoniaque, Mammon aurait pu laisser faire. L'homme était assez cupide par nature pour causer son propre malheur. Les systèmes économiques pouvaient évoluer, ils créaient toujours des inégalités. De fait, Mammon intervenait peu, juste histoire de susciter les envies et les jalousies entre les uns et les autres.

Ses premières gammes furent un peu laborieuses. Mammon essaya de tirer profit des nouvelles possibilités de l'argent avec un type en Asie Mineure du nom de Midas. Il l'équipa d'une nouvelle paire de mains aux propriétés pas inintéressantes mais jugées un peu trop visible par sa hiérarchie. Mammon, bien que grade 3 de Malphas très apprécié, fut vertement rappelé à l'ordre et, depuis ce

MAMMON

Prince-Démon de la cupidité

jour, il comprit que l'intervention directe n'était pas son atout majeur. La solution était dans le local business, l'arnaque de proximité, le contact humain. Installé depuis peu en Palestine pour faire des affaires avec les Pharisiens, il se fit une petite frayeur quand un certain Jésus "heureux les pauvres" Christ péta une durite et chassa les marchands du temple. Il fallait se débarrasser de ce José Bové avant l'heure, et plus vite que ça. Le coup de corne ou le jet d'acide n'ayant jamais été le fort de Mammon, il décida de faire les choses à sa manière : avec du pognon, et mano a mano. Les chefs religieux et l'envahisseur s'étaient mis d'accord, on trouva un citoyen raisonnable et le deal fut signé autour d'une pichet bien rempli. Selon Mammon, Jésus n'est donc pas mort pour racheter les péchés des hommes mais pour trente pièces d'argent, une véritable affaire. Sa promotion, quasi-immédiate, fit plus d'un jaloux en Enfer : à trente balles le grade de Prince, certains commençaient à regretter leur pingrerie légendaire. Mammon tira les leçons de sa promotion et raffina sa méthode de corruption dans les siècles qui suivirent.

Une de ses premières belles victoires sur les Forces du Bien vint avec l'affaire des Templiers. Laissez tomber toutes les âneries qui ont pu être racontées sur ce malheureux ordre religieux : ils ne faisaient en rien partie d'un complot international avec des Inconnus Supérieurs ou autres débilités. Ils étaient simplement un ordre combattant, noyauté par Michel qui rendait parfois des services spéciaux Forces du Bien. Et surtout, ils étaient assis sur un joli magot. Les Templiers avaient pris une telle ampleur au XIII^e siècle que tout assaut direct était exclu sous peine de violer le principe de discrétion. Ce fut donc Mammon qui s'occupa de résoudre efficacement ce problème. En faisant leurrer les fortunes en leur possession à Philippe le Bel, il mit une sacré pagaille et sapa par la seule force de l'argent un des principaux atouts de l'autre camp. Inutile de dire que ça ne posa effectivement pas trop de problème à Mammon que de fournir des effigies démoniaques pour que le bon roi Philippe puisse étayer ses accusations. Quand Laurent et Dominique vinrent y mettre leur grain de sel (voir Encyclopedia Spiritis 1), ils trouvèrent donc un Philou plus que réceptif, des preuves plus vraies que nature et on boucla le dossier dans la joie et la bonne humeur. Mais, malgré tout ceci, le moins qu'on puisse dire est que Mammon n'était pas trop surchargé.

accroissement des inégalités. Au début du XX^e siècle, les confrontations devenaient de plus en plus directes, brutales et généralisées au genre humain. La plus notable fut la crise de 29 : Mammon réussit à faire imploser la belle croissance en profitant de la seule bêtise humaine d'avoir spéculé sur de la spéculation. Les choses se présentaient bien : crise mondiale, paupérisation généralisée, chômage galopant. Et puis, il a fallu que ceux d'en face sortent de leur auréole des Keynes, des Roosevelt... Et là, des mots sont apparus dans le langage économique qui n'ont pas plu du tout à Mammon : partage des richesses, redistribution des revenus, systèmes sociaux de protection... Rien de très agréable à entendre. Mammon préparait sa contre-attaque jusqu'à ce qu'un petit moustachu pas bien intelligent ne le contrarie dans ses projets un beau jour de septembre 1939.



Marc - Mammon : I partout !



Une fois la parenthèse sanglante de 39 - 45 terminée, le Grand Jeu entre Marc et Mammon a réellement pu reprendre et surtout acquérir ses lettres de noblesse. Les humains avaient, semble-t-il, compris que d'aller voler chez le voisin avec ses Panzer Divisions un pseudo-espace vital manquant n'était pas forcément la meilleure solution. Désormais, les luttes seraient plus feutrées et se feraient dans les conseils d'administration des entreprises. Le retour de la croissance et toutes ces joyeuses choses (Trente Glorieuses, chômage inexistant et tout le tralala) ne fut pas forcément une mauvaise passe pour Mammon, contrairement à ce qu'on pourrait penser.

Il profita au contraire de cette période relativement calme pour se mettre à la nouvelle économie (de cette époque, bien sûr) envoyant ses troupes d'élite se former dans les meilleures écoles américaines pour businessmen à toutes les nouvelles disciplines : marketing (vendre mieux en mentant mieux), finance (s'enrichir mieux en appauvrissant mieux), etc. Cela prit le temps nécessaire mais globalement, ses troupes et lui-même étaient prêts au début des années 1970. La lutte avec les adversaires de chez Marc-d'en-face, reposant sur les lauriers de leur réussite, allait pouvoir reprendre de plus belle.



L'histoire est un éternel refinancement



Jusqu'à ce que Marc-de-chez-Dieu-en-face commence à s'activer. En diffusant la pensée économique comme une réelle discipline intellectuelle pendant le siècle des Lumières, Marc encouragea pour la première fois les hommes à réfléchir et à infléchir sur leur destin et leur bien-être via l'économie. Des types passablement fréquentables aux yeux de Mammon apparurent à l'instar de John Adams Smith et de son "laissez-faire, laissez-aller" ; et puis des types nettement plus antipathiques se détachèrent du lot : un certain Karl Marx par exemple. La chose économique s'étant diffusée parmi les humains comme un concept pouvant être modulé et pas seulement subi, les luttes entre les équipes de Marc et de Mammon allaient s'intensifier au fur et à mesure que la richesse des nations allaient en s'accroissant. Car qui disait accroissement des richesses disait aussi



Opération Black Power



En ce début de nouvelle décennie, le monde semblait connaître un âge de prospérité sans fin alors que de multiples fêlures apparaissaient. Une nouvelle fois, Mammon put faire confiance aux humains pour qu'ils l'aident à réduire en miettes tout ce qu'ils avaient pu construire. Le premier coup de semonce fut l'abandon des accords de Bretton Woods en 1971 qui réintroduisit l'instabilité monétaire et l'inflation. Mais le coup de maître vint tout de même deux ans après. Mammon réussit en effet à déguiser son apparence et à convaincre un Archange musulman influent (Khalid pour ne pas le nommer) que, décidément, les occidentaux chrétiens profitaient vraiment trop de la situation alors que les fidèles musulmans étaient assis sur un beau stock d'or noir. Résultat, les Archanges

musulmans se firent l'écho de ces idées iconoclastes, se gardant bien de les divulguer à Marc. Et celles-ci ne tombèrent pas dans l'oreille d'un sourd. Le choc pétrolier de 1973 ramena un gros bordel économique sur lequel surfe Mammon depuis.

Sans rentrer dans les détails, on peut lister les dernières victoires remportées par Mammon au cours de toutes ces années :

- accroissement des inégalités dans le Tiers Monde entre des pays disposant de réserves de pétrole aux mains d'une oligarchie gouvernante (Arabie Saoudite, Koweït, etc.) et pays du Tiers Monde bloqués dans leur développement par le prix désormais trop élevé des matières premières
- prise de contrôle de l'économie par les marchés financiers en raison de l'afflux de nouveaux capitaux (pétrodollars, narcodollars)
- démantèlement des économies sous la pression de ces marchés financiers à grands coups d'OPA et de prises de contrôle hostile
- vagues de licenciements, restructurations, réurgences de la pauvreté dans les pays industrialisés
- mondialisation accrue, exploitation de main d'œuvre sous-payée pour faire face aux réductions de coûts



World Company Now !



Mammon qui au début de sa carrière avait donné l'impression de vouloir se mettre aux 35 heures est maintenant sur tous les fronts. Mine de rien, la mondialisation a bien arrangé ses affaires, permettant de généraliser les inégalités et injustices économiques sur l'ensemble de la planète. Son bureau, ses équipes, tout a été réorganisé sur le modèle d'une World Company qu'il dirige avec la même efficacité que son homologue, l'Archange Marc. Le Grand Jeu a donc pris la forme d'une guerre économique entre eux, entre deux multinationales au service d'un camp et de l'autre. Tous les coups sont permis : guerre boursière, corruption, chantage et tout ceci fait bien les affaires de Mammon. Il cherche à déstabiliser un château de cartes que Marc s'évertue de consolider. A la libre circulation des capitaux voulue par Marc pour dynamiser les échanges, répond le blanchiment de l'argent que les agents de Mammon ont véritablement institué en art de la finance. Et c'est naturellement ainsi pour tout.

Quelque part, Mammon et Marc semblent prendre du plaisir à s'affronter de la sorte. Ils se sont même mis une fois à travailler en commun : sur la chute du communisme. Parce que cela heurtait les convictions profondément catho-libérales de Marc et parce que Mammon avait réussi de son côté, après plusieurs tentatives infructueuses, à convaincre Satan qu'un système qui ne reconnaît ni Dieu, ni le Diable ne pouvait raisonnablement pas avoir d'avenir. Bien entendu, derrière ces beaux arguments, Mammon œuvrait avant tout pour lui : il y avait réellement un danger que l'économie, et donc son business, disparaissent avec l'avènement d'une société communiste, reproduction de l'ancienne économie du troc. Bref, Marc a beau jeu de s'en arroger tout le mérite mais il serait bon pour lui de ne pas oublier ses associés, ne fut-ce que sur un court laps de temps...

Finalement, Mammon n'est pas trop mécontent de cette concurrence. Cela l'a remis au travail et dynamisé pour trouver de

nouvelles idées. En définitive, leurs méthodes de travail sont assez proches : ils officient dans les mêmes bureaux feutrés de grandes banques ou entreprises. Seulement, il y en a un qui délocalise l'usine pour foutre sur la paille les travailleurs occidentaux et mieux exploiter ceux du Tiers-Monde tandis que l'autre fait la même chose mais en étant intimement persuadé que ce sera un facteur de croissance pour ces gens du Tiers-Monde. Les méthodes sont les mêmes et l'affrontement est à l'image de l'économie : un affrontement d'idées. Il n'est donc pas rare que Mammon et Marc se côtoient dans des sommets économiques comme celui de Davos ou du G8.



Mammon Consulting Group & Associates, Inc.



On choisit ses ennemis mais on ne choisit pas sa famille. Si le grand adversaire de Mammon semble être Marc, il y a quelques rumeurs ces derniers temps aux Enfers sur pas mal d'inimitiés que Mammon est en train de s'attirer. Ses camarades Princes - Démon apprécient en effet moyennement l'importance de plus en plus cruciale que Mammon prend et le fait qu'il soit de plus en plus souvent sollicité comme conseil par Satan. La pilule "chute du communisme" et le revirement de Satan en faveur de Mammon sont ainsi mal passés pour certains.

Bref, quelques Princes - Démon aimeraient bien voir son influence décroître avant qu'elle ne devienne trop importante. Et d'une certaine façon, cette guerre feutrée qu'il mène contre Marc n'est-elle pas une forme de trahison quand il pourrait mener parfois un combat plus frontal ? Et puis le retour à la croissance est-il réellement condamné et faisant partie de ses plans comme il le proclame ? Ou plutôt le signe de l'échec de ses dernières initiatives ? Il s'est bien efforcé de licencier quelques milliers d'informaticiens ex-futurs-millionnaires, de couler quelques centaines de start-up pour donner le change, mais ses collègues ne semblent toujours pas convaincus.

Quelque part, ils ont raison de s'inquiéter... Mammon ne contamine pas seulement l'économie, il est devenu lui-même contaminé par la chose économique. Les formations intensives qu'il a suivies lui font penser qu'ici-Bas, les choses ne tournent pas rond et qu'il faudrait y mettre un peu d'ordre. Ne serait-ce que d'installer un service de contrôle de gestion : il y a vraiment trop de gaspillage de ressources en Enfer avec ces imbéciles de Princes - Démon qui ne savent pas gérer leurs forces.

Une adaptation interne des Gagneurs, qui dépouillent les humains de leurs gains aux jeux, pourrait facilement renflouer les caisses infernales.

Et puis, un service de ressources humaines serait pas mal non plus pour recruter des serviteurs plus efficaces et les affecter sur des missions mieux adaptées. Et tant qu'on y pense, pourquoi pas monter un bureau de marketing pour promouvoir un peu l'Enfer comme les Forces du Bien le font très bien avec leur marque déposée Vatican ? Mammon a pas mal d'idées sur ces sujets : à terme, il aimerait même privatiser l'Enfer pour en faire une organisation plus efficace, où les Princes - Démon seraient rémunérés au mérite et non plus au bon vouloir de Satan. Inutile de dire qu'il garde pour lui ces idées.

Pour l'instant.

MAMMON

Prince-Démon de la cupidité



Ce que pense Mammon de...



Les êtres humains : la marchandise la plus fascinante que l'on puisse négocier.

Les animaux : j'aime beaucoup les éléphants et les rhinocéros ; il y a de très bonnes affaires à prendre dans le commerce de l'ivoire.

La violence : fondamentalement, je suis contre. Mais tant qu'on m'achète des armes, je suis avant tout là pour satisfaire le client, pas pour donner mon avis.

La politique : les cours sont à la baisse, vendez !

L'ordre et la discipline : indispensables pour créer le désordre et le chaos.

Les serveurs : ce ne sont pas mes serveurs, ce sont mes employés. Ils sont payés en fonction de leur résultat, ont une place précise dans mon organigramme et je leur rembourse même la moitié de leur carte orange pour venir travailler.

Les vacances de Satan : les congés payés, cela peut être utile mais il ne faut pas en abuser.

Le Bien : aux dernières nouvelles, c'est une matière première qui vaut de moins en moins. Et les interventions de leur Banque Centrale n'y changera rien.

Le Grand Jeu : ce qui est bon pour le business est bon pour moi. Et le Grand Jeu est TRES bon pour le business.

Le Bureau : un élément extrêmement important de toute négociation commerciale. Il doit en imposer à l'interlocuteur sans faire nouveau-riche.

L'Islam : des allumés un peu lunatiques mais avec qui j'ai réalisé de très bonnes affaires, pas seulement en 1973 mais aussi en 1980 - 1988 en Iran-Irak ou en 1991 au Koweït. Dommage que le climat soit aussi sec et qu'il soit si difficile de trouver une bonne bouteille de vin pour fêter un contrat signé.

La troisième force : les psis sont de redoutables compétiteurs. Heureusement que j'ai de bons amis qui font passer des lois antitrust. Les autres dits "exotiques" sont quantités négligeables.



Relations avec les autres Princes

Abalam : très, très dangereux. C'est avec ce genre de petits porteurs imprévisibles qu'on plante un marché.

Andrealphus : un collaborateur précieux. Prostitution, pornographie, publicité pour yaourts, le sexe n'a jamais autant rapporté.

Andromalius : il faut des lois, c'est évident. Ce qui compte, c'est de savoir les interpréter : je me suis beaucoup amusé avec la "flexibilité" pour les 35 heures.

Asmodée : un grand ami. Excellent associé, charmant convive, bon vivant, une créativité à toute épreuve. J'ai eu l'idée des Gagneurs quand il m'a expliqué le principe de "Qui veut gagner des millions ?".

Baal : sa puissance est certes considérable, mais il me coûte bien trop cher. Comment faire de l'argent avec les ventes d'armes quand monsieur refuse de les payer ?

Baalberith : une bonne communication tant interne qu'externe est essentielle au fonctionnement efficace d'une entreprise. Moi qui vous parle, je suis les cours de la bourse en temps réel sur mon Palm.

Beleth : comment dire... On pourrait facilement le remplacer par des distributeurs automatiques de LSD, ce serait sans doute plus rentable pour les caisses infernales.

Belial : un Prince fiable et efficace, mais coûteux comme tous les Seigneurs de la destruction.

Bifrons : il n'a jamais réussi à justifier ses dépenses. Si je ne m'abuse, un zombie, ça ne doit pas coûter grand chose en entretien, non ? En nourriture non plus, alors où va cet argent ?

Caym : comment voulez-vous que je trafique des espèces menacées s'il les extermine totalement ? Il faudra que je lui réexplique la notion d'offre et de demande.

Crocell : moins stable que Belial, et tout aussi coûteux.

Furfur : je ne suis pas là pour discuter des goûts et des couleurs, mais il faut avouer que Britney Spears vend beaucoup plus que Cannibal Corpse ou DJ Sasha.

Gaziel : peut-être qu'en le raffinant, on pourrait en tirer quelque chose de précieux ? C'est vrai quoi, vous savez combien ça me coûte en usines clandestines, un tremblement de terre au Bangladesh ?

Haagenti : que ce soit en Slim Fast, en MacDo ou en diners chez Bernard Loiseau, la bouffe rapporte et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai.

Kobal : comme son frère, ce n'est pas un modèle de finesse, mais le rire commence à rapporter. À suivre donc.

Kronos : un collègue aussi indispensable qu'Andromalius ou Baalberith. Il a bien aimé mon annualisation du temps de travail. Mais s'il acceptait d'accélérer légèrement les cadences infernales, nous en sortirions tous grands.

Malphas : bien, très bien. Un négociateur redoutable, il sera toujours le bienvenu à mes stages de marketing.

Malthus : il me coûtait extrêmement cher par le passé mais l'ai renversé la vapeur grâce à mon système d'assurance maladie sponsorisé par les compagnies pharmaceutiques, un vrai plaisir.

Morax : il sait se tenir à table mais devrait travailler un peu plus les seuils de rentabilité de ses oeuvres "artistiques".

Nog : il m'a fait très peur avec son invention du chômage généralisé. Heureusement que j'ai su me positionner très rapidement face à cette concurrence nouvelle, et exploiter le filon des Crazy George et autres. Les pauvres ne m'ont jamais autant rapporté.

Nybbas : excellent collaborateur, il me coûte énormément en temps d'antenne mais le retour sur investissement est faramineux. J'adoore la ménagère de moins de cinquante ans.

Ouikka : le terrorisme est dispendieux, avec des résultats très aléatoires. Sauf en Corse, où il a pour but unique de faire du brouzouf et est donc tout à fait acceptable. Enfin, Ouikka sait demander des rançons quand il faut renflouer les caisses de l'Enfer.

Samigina : ce type est une vraie mine d'or depuis Bram Stoker. Les Goths me rapportent presque autant que les fans de Pokémon.

Scox : responsable d'un marché très porteur il y a encore quelques années, Scox semble perdre pied. Ses plus grandes filiales se font avoir lors des bêtes histoires de contrôle fiscal. Il devrait laisser ça aux professionnels.

Shaytan : je me suis longtemps demandé à quoi ce Prince pouvait bien servir. Aujourd'hui, il me rapporte un fric fou en crèmes anti-âge et autres implants capillaires.

Uphir : sans vouloir me vanter, s'il peut s'amuser aujourd'hui, c'est bien grâce à moi. Il faut dire que c'est tellement cher de faire réparer les pétroliers, de poser des pots catalytiques etc...

Valefor : à part quelques frais de représentation, ce collaborateur est tout bénéf. Légèrement extrémiste tout de même : moi quand je vole quelqu'un, je fais au moins semblant de lui donner quelque chose.

Vapula : encore un qui me coûtait extrêmement cher jusqu'à récemment. L'industrialisation c'était déjà bien, l'obsolescence programmée d'un produit c'est encore mieux.

Vephar : comment dire... Pour l'instant, je ne vends que de l'eau douce, mais bon, la pêche à la balcine c'est toujours ça, ça couvre les frais.

MAMMON

Prince-Démon de la Cupidité

Le Père Marcel saurait, c'était évident. C'était sa seule connaissance versée dans les deux domaines. Il y avait eu les prêtres ouvriers, Marcel était prêtre agriculteur. Un piètre prêtre selon l'évêché (on l'avait rarement vu mettre les pieds à l'église). Un piètre agriculteur selon la FNSEA (on ne l'avait pas beaucoup plus vu au marché à bestiaux). Mais le Père Marcel saurait. Il le fallait. C'était ça ou l'asile.

"Mon premier souvenir du genre remonte à l'âge de six ans. Je m'ennuyais beaucoup ce jour-là et j'en étais à relire pour la énième fois mon magazine pour jeunes chrétiens épanouis. Le méchant de la bande dessinée du mois avouait comment, tout petit déjà, il enfermait des mouches vivantes dans de petites cages de sa confection. Je ne me souviens pas exactement ce qui s'est passé mais, cinq minutes plus tard, j'étais en train de couper un bouchon en rondelles avec le grand couteau de ma mère. Je dérobaï une boîte d'épingles dans sa trousse de couture et les enfonçai doucement dans les morceaux de liège. Une rondelle pour le toit, une pour le plancher, des aiguilles sur toute la circonférence pour les barreaux, il ne manquait plus que les mouches. Comme elles semblaient peu disposées à venir essayer mon invention, je dus me résoudre à aller les chercher à coups de torchon. J'en assommaï une petite dizaine contre les doubles-vitrages de la salle à manger. Pour faire rentrer la première dans sa cage, je retirai à moitié une des épingles et poussai délicatement la créature dans sa nouvelle maison. Je me rendis assez vite compte qu'il n'était pas très chrétien de la condamner ainsi à une vie de séquestration inconfortable, tel un Louis XI insectophobe. Je ressortais donc ladite épingle - vous me suivez toujours, mon père - mais la mouche, trop groggy pour s'extirper complètement de la cage, resta lamentablement coincée sur le pas de la porte, l'abdomen toujours incarcéré et les mandibules à l'air libre. Je rabaisai donc l'épingle d'un coup sec, la douant ainsi dans la structure même de la cage. Ce fut très troublant et très beau à la fois. Toutes les autres y passèrent ce jour-là."

Le deuxième fois, c'était vers huit ou dix ans. J'allais au catéchisme, descendant un trottoir très pentu du XII^e arrondissement. Une petite vieille le remontait, face à moi, son caniche braillard à peine maintenu en laisse. Surgis à ma gauche Cédric Vocostonoble, un ami de mon frère qui descendait la rue sur ses patins à roulettes flambant neufs. La vieille, bien que protégée par une belle rangée de voitures en stationnement, lâcha la laisse de son chien. D'un bond prodigieux pour ses petites pattes, celui-ci se jeta sur

la chaussée, la langue pendante et les crocs à l'air. Imperturbable, gardant toute sa vitesse, Cédric se mit en équilibre sur la jambe gauche et décocha un magnifique coup de pied circulaire en direction du caniche. Cueilli en plein vol, le roquet alla s'écraser sur un mur en meulière à moins d'un mètre de mon visage. L'ancêtre et moi restâmes interdits pendant cinq bonnes secondes. Vingt mètres plus bas, Cédric était trop occupé à s'accrocher à l'arrière du bus vingt-neuf pour apprécier son chef-d'oeuvre.

La troisième, c'était à l'aumônerie, le week-end de retraite spirituelle avant ma profession de foi. Les jésuites nous avaient donné quartier libre, et la troupe de professants avait entrepris d'explorer le petit bois de la propriété à la recherche d'un endroit où faire du feu sans risque de réprimandes. S'approchant d'un arbre, le briquet jetable à la main, le dur de la bande découvrit en même temps que nous un phénomène incroyable : les limaces ne brûlent pas, elles fondent. Alors que l'arrière-train de la bête rejoignait le sol en de grosses gouttes grises, le haut cherchait désespérément son salut vers les cieux. La cloche du goûter mit fin à cette édifiante leçon de choses.

Après ma confirmation, les expériences se multiplièrent. Le front fleurant encore bon le saint crème, je devais attacher des rats les bras en croix à une petite planche de dissection - le seul meuble du laboratoire qui n'était pas blanc mais rouge. Le pire, c'était les expériences de stimulation du diaphragme. Le rat restait des heures le ventre ouvert, des électrodes sous le sternum. Il fallait lui rafraîchir les entrailles avec du sérum physiologique à cause de la lampe chirurgicale qui faisait tout sécher.

En ce moment, c'est encore pire... Avec de minuscules aiguilles, j'ai crucifié sur une plaque de polystyrène un souriceau mutant âgé de vingt-deux heures. Il était déjà décapité, mais son petit corps glabre se tordait dans tout les sens. Les craquements des os sous la pression des aiguilles chassèrent l'image de l'enfant Jésus pour le remplacer par celle du Christ au Golgotha.

"Mon Père, je ne sais plus où j'en suis : Dieu chercherait-il à me parler à travers la souffrance animale ?

- J'suis ben content qu'en sois arrivé à c'te conclusion, mon p'tit Pierre-Marie. Tu tombes très bien d'ailleurs, j'ai Monseigneur Caym à dîner ce soir et y risque de vouloir se détendre un peu. Prends don' c'te masse, on va se faire l'agneau d'Pascal."

“Oh ! Fumer de l'opium dans un crâne d'enfant
Les pieds nonchalamment appuyés sur un tigre.”

Maurice Rollinat

C'est marrant comme les gens peuvent changer

Prenez Morax par exemple, avec ses churchs à glands, ses pantalons en tweed, ses chemises blanc-cassé-BHL et sa coupe de cheveux à la André “the wave” Rieux. Qui pourrait se douter qu'il fut un temps où tout le monde l'appelait “le nain” (quand ce n'était pas “sale nain”, “nabor difforme”, “rase-bitume” ou “El Gnomino”...) ? Qui se souvient de sa vieille gueule de fouine, de sa voix nasillarde, de ses insupportables gémissements de bête blessée ? Qui se souvient du temps où Morax n'était pas encore Prince et même pas encore Démon ?

Ces privilégiés sont rares, je vous l'accorde. Mais il arrive encore de temps en temps qu'un vieil Ange déchu l'interpelle dans les couloirs de l'Enfer par l'un de ses anciens patronymes. Et vous pouvez imaginer que ça ne ravive pas que des bons souvenirs dans l'âme du très raffiné Prince des dons artistiques.



**Jusqu'à l'âge de 6 ans, j'ai cru
que je m'appelais 'ta gueule !**



Abimael était un Ange difforme. Pas franchement laid comme pourrait l'être un humain un peu trop consanguin, juste très différent de la plupart de ses semblables : plus petit de taille (un mètre quarante les bras levés), le visage moins régulier (comme une belette qui aurait croisé un pare-chocs de Mercedes), une voix moins mélodieuse (comme une craie humide sur un tableau noir)... Bref, un raté de cuisson divin.

On ne sait pas bien ce qu'il faisait pendant les premiers siècles qui ont suivi la Création, la première mention de son activité au Paradis remontant aux environs de -5000. Il était à l'époque l'un des premiers gardiens de la bibliothèque de Mikael (qui deviendra avec le temps la Bibliothèque d'Yves), avec une vingtaine d'autres Anges qui s'amusaient à lui renverser des étagères sur la tronche ou à l'enterrer sous les livres dès qu'ils avaient un moment de libre.

Comme vous vous en doutez si (comme la mienne) votre enfance a été bercé par l'histoire du 'vilain petit canard', Abimael était très malheureux d'être différent des autres Anges. Il comprit rapidement que s'il voulait s'en sortir sans trop de contusions, il lui faudrait monter en grade. Mais comment faire pour progresser dans la hiérarchie quand on a une tête de catastrophe ? Il ne voyait qu'une solution : se faire remarquer auprès de ses patrons. C'est suite à ce brillant raisonnement que Abimael entreprit le siège du bureau de Mikael, lui proposant chaque jour de nouvelles idées pour améliorer la structure ou le contenu de sa bibliothèque (- Eh, dis, eh... Si on rangeait les bouquins par taille, du plus petit au plus grand, hein... Ce serait chouette, hein ?... - Non.)

Son idée récurrente, à laquelle il semblait très attaché, était de créer au sein de la bibliothèque une sorte de musée dans lequel

seraient entreposés tous les objets manufacturés par les humains. Pas seulement les pointes de flèches en silex ou les peignes en corne d'aurochs, mais aussi les petites statuettes pour faire pleuvoir et autres peintures rupestres, créations artistiques d'avant-garde. Avant qu'il n'ait pu formuler sa question en entier, la réponse de Mikael fut : “Non Abi, quelle que soit la question, la réponse est toujours non. Si tu reviens demain, ce sera encore non, mais alors tâche de pas oublier de m'apporter un café la prochaine fois, histoire de maintenir l'illusion que tu sers à quelque chose ici.”

Abimael - qui avait gardé un semblant de fierté - fut vexé à mort, ne voyant pas en quoi son idée était plus bête que de rassembler tous les écrits humains. Il décida que sa vengeance serait terrible (ça ne mange pas de pain) et commença à se renseigner sur ces histoires de rébellion qui circulaient dans les couloirs du Paradis. Discrètement, il se rapprocha des insurgés, faisant de la lèche à qui voulait se laisser flatter, espérant trouver une meilleure place au sein de ce nouveau groupe.

Remiel (le futur Baal) lui refila plus d'un coup de pompe dans le train pour avoir écouté aux portes, mais quand la rupture entre Dieu et Samael fut consommée, il suivit les troupes d'Anges révoltées dans leur exil à travers les Marches.



**“Je suis né trop jeune
dans un monde trop vieux”
(Chateaubriand)**



Tombé en Enfer avec une bonne partie de ses semblables, Abimael consacra beaucoup d'énergie à refaire sa vie sur de nouvelles bases. Il adopta le nom de Morax et fit tout ce qui était en son pouvoir pour changer son apparence physique et régler ses petits problèmes d'élocution.

La Cité de Dis était en travaux et, si Lucifer avait créé le gros des infrastructures en sept ans, il fallut de longs siècles pour en aménager convenablement tous les recoins. Morax se porta volontaire pour travailler sur la construction d'une énorme bibliothèque, calquant celle de l'Archange Yves, en pensant que, s'il se débrouillait bien, on lui en confierait certainement la garde et peut-être même la direction. Il faisait autorité au sein de la petite équipe de travailleurs, étant le seul à avoir mis les pieds dans la bibliothèque qui leur servait de modèle.

En l'an 33, la gigantesque structure était à peine terminée et tous les rayonnages encore vides. Morax prit connaissance des nouvelles directives relatives au Grand Jeu et dut abandonner son poste pour servir sous les ordres d'Andrealphus. Sa Très Grande Bibliothèque Infernale fut dans la foulée réquisitionnée par les services d'Andromalius. Encore de nos jours, elle lui sert de dépôt pour stocker ses archives. Inutile de dire que Morax en est resté un peu dégouté.

MORAX

Prince-Démon des Dons Artistiques



**“O Satan, prends pitié de ma
longue misère !” (Baudelaire)**



Au service du Prince - Démon du sexe, il apprit essentiellement deux choses. D'abord que la flatterie fonctionnait très bien sur son supérieur, qui était particulièrement indulgent avec ceux qui chantaient ses louanges. Ensuite que la Terre était encore plus riche en créations artistiques que ce qu'il avait pu imaginer alors qu'il travaillait en Enfer. Pendant tout le temps qu'il avait consacré à sa bibliothèque, les humains avaient développé la peinture, la sculpture, l'architecture, la musique, le théâtre, la poésie...

Plutôt que de pervertir les hommes en leur chatouillant leurs pulsions sexuelles, Morax passait ses incarnations à arpenter le bassin méditerranéen pour rencontrer des artistes et collectionner leurs œuvres. Il trouvait fascinant et un peu blasphématoire que ces créatures d'origine divine s'autorisent à leur tour à créer, à fabriquer des objets sur lesquels Dieu n'avait pas prise et qui étaient parfois plus beaux que la Nature qui leur servait de modèle. C'est dans ces premières années sur Terre que Morax fraya avec Magog, un Démon de Baalberith spécialiste des idoles et des cultes païens, qui lui présenta l'art pour ce qu'il était à l'époque : le beau mis au service de la troisième force.

A chaque fois qu'il rentrait en Enfer, Morax demandait audience à son Prince et, après l'avoir flatté quelques minutes et récité deux ou trois odes à sa magnificence, lui présentait le fruit de ses recherches. Il estimait mériter le droit de créer un département démoniaque dont le but serait de corrompre les créations humaines et d'en faire des objets de propagande maléfique. Andrealphus trouvait ça plutôt malin mais, à l'époque, il avait fort à faire pour garder ses troupes soudées et n'avait pas le temps de se préoccuper des plans de carrière de ses serviteurs.

A force de remettre son projet à plus tard, Morax finit par se faire gratter par les youyous. A la fin du III^{ème} siècle, l'Empereur de Rome se convertit au christianisme et, très vite, l'art chrétien fut le seul autorisé. Toutes les représentations picturales ne devaient plus avoir qu'un but : la gloire de Dieu.

Cet événement marqua le début d'une longue traversée du désert pour le futur Prince.



**“J'aurais voulu être un artiste”
(Plamondon)**



Il attendit de nombreux siècles, de plus en plus impatiemment. Le temps qu'il ne passait pas sur Terre, il le consacrait à se rapprocher par tous les moyens d'Andrealphus. A force de courbettes et d'actes dégradants, il parvint à obtenir une audience auprès de Lucifer. Puis une autre. Manifestement, Morax amusait le monarque démoniaque et il en profitait.

Malgré ses petits succès en politique interne, le Démon commençait à désespérer. Il avait compté sur le schisme d'orient (1054) pour venir à bout de l'art chrétien. Ce fut pire : le courant se sépara en deux écoles rivales, créant une saine émulation créative dans l'amour du Seigneur. Ce n'est qu'en 1456 qu'il reprit espoir. Constantinople venait de tomber sous les coups de l'enva-

hisser musulman et ses bibliothèques furent transportées en catastrophe en Italie pour échapper aux flammes du Prophète. Cet événement marquait le début de la renaissance italienne, le redécouverte en occident des textes et de l'art antiques. En bref, le grand come back international de l'art profane, parfois limite païen. Morax monta un petit dossier 'Renaissance' qu'il alla présenter à Satan. Celui-ci se montra favorable à une promotion, consulta Andrealphus puis réunit le Conseil. En l'an de grâce 1500, on vota son accession au rang de Prince - Démon des dons artistiques, titre qui en faisait déjà ricaner plus d'un (surtout parmi ceux qui se souvenaient de 'El Gnomino').

Mais le nouveau Prince n'avait que faire des jaloux et il se plongea dans son travail avec ferveur. Certes, il était tenu à un certain nombre d'heures de présence en Enfer, pour compter les louanges de Satan et lui apporter de nouvelles œuvres à accrocher dans son penthouse. Mais, sur Terre, il avait désormais des serviteurs et il n'avait plus de comptes à rendre à personne. Il s'en donna à cœur joie : il gava Jérôme Bosch d'ergots de seigle, envoya des visions à Dürer et à Brueghel, dévoya les musiciens européens sans grande discrétion, créant le célèbre mythe du 'violon du diable'. Il séduisait les artistes, corrompait leur œuvre, ruinait leur vie ou lançait leur carrière. Pour la première fois depuis la Création, il s'amusaient comme un petit fou.



**Change jamais, coco,
j'adore ce que tu fais !**



La suite de la carrière de Morax fut exemplaire. Il réussit parfaitement à équilibrer son emploi du temps entre son statut d'artiste officiel de Satan et ses travaux de corruption sur Terre. La seule ombre au tableau était les moqueries de ses collègues et les brimades permanentes qu'il subissait durant les Conseils.

Mais l'art se portait chaque jour un peu mieux. Les nouveaux mouvements n'en finissaient pas de réjouir le Prince esthète : le baroque, le rococo, le romantisme l'enthousiasmèrent. Le XIX^{ème} siècle surtout le remplit de joie. Ce fut un siècle noir, misérable, qui inventa le terme de 'poète maudit' si cher à son cœur. Puis vint le cinéma, formidable média populaire. Puis les enregistrements audio. Plus le temps passait, plus l'art se corrompait et se démocratisait, devenant ainsi le véhicule idéal de messages morbides ou immoraux.

Au tournant du XX^{ème} siècle, Morax soutint la candidature du jeune Valefor, l'un de ses plus fidèles serviteurs et un ami de son ancien Prince Andrealphus. C'est avec lui qu'il monta le premier musée infernal. Nostalgique de sa bibliothèque démoniaque, il fit construire en Enfer un grand bâtiment dans lequel il entreposa toutes les œuvres dignes de ce nom, n'hésitant pas à remplacer les originaux terrestres par des copies de sa fabrication. Le musée de Morax est toujours un endroit fascinant de l'Enfer, construit dans divers styles architecturaux et contenant des centaines de milliers d'œuvres amassées tout au long de sa carrière. Dans les ateliers, certains artistes prestigieux ayant fini en Enfer travaillent encore à des œuvres inédites (Ronsard y a récemment écrit un 'Sonnet pour Marylin' de toute beauté).



Merdico-débilo-cubico-gribouillage abstrait (IAM)



Contrairement à beaucoup de Princes, Morax ne doit pas sa place à sa force mais bien à son obséquiosité et à sa volonté de s'en sortir. En présence de supérieurs (Satan et quelques Princes qui risqueraient de lui casser les dents), il devient mielleux et doux comme un agneau. Avec ses serviteurs, il est bien plus hautain et prétentieux.

Depuis le départ de Satan, sa situation au Conseil est devenue assez précaire, la plupart des Princes n'ayant toléré sa présence parmi eux qu'à cause de son importance auprès de Lucifer. Pour Morax, ce départ était plutôt un soulagement : il pouvait désormais consacrer tout son temps à sa collection et à ses perversions, sans avoir à refaire pour la cinquantième fois le même tableau de Lucifer en slip kangourou. Mais il devait pour ça garder son titre et donc défendre l'importance de sa mission aux yeux de la hiérarchie. C'est Kobal qui trouva l'idée géniale qui lui sauva la mise : le projet Vestigo (voir le 'Liber Deamonis'). Cette idée de créer des fausses antiquités pour dérouter aussi bien les humains que les Anges plut énormément à Morax ainsi qu'aux quelques Princes influents auxquels ils allèrent exposer leur projet (Malphas en tête).

Depuis que l'association a été montée, Morax s'y investit à fond, supervisant personnellement toutes les interventions et se portant garant du respect du principe de discrétion. Ce regain d'activité l'a rajeuni. Il en aurait même oublié son passé de souffre-douleur si, de temps en temps, ne résonnait sur son passage un sonore "nabor difforme !"



Ce que Morax pense de...



Les êtres humains : les amusantes petites créatures que voilà, débordantes de créativité et prêtes à tous les sacrifices pour obtenir un semblant de notoriété ! Il serait cruel de ma part de les abandonner à leur sort quand je peux tant faire pour eux, vous ne pensez pas ?

Les animaux : les animaux de Dieu sont des sources d'inspiration vivantes irremplaçables. Imaginez-vous 'Guernica' sans le cheval ?

La violence : pourquoi faire ? La violence est un pouvoir futile, qui ne sait que détruire.

La politique : ah... la politique... cela ne m'intéresse plus... euh... pas... La politique ne m'intéresse pas. Voilà.

L'ordre et la discipline : la discipline n'est utile que quand il s'agit de créer. Sans elle, de nombreux artistes resteraient à siroter de l'absinthe dans leurs soupentes faiblement éclairées.

Les Princes - Démons : beaucoup d'entre eux ne sont pas très intelligents, mais la plupart sont puissants et raisonnables. De tous ceux qui détruisent, Shaytan est sans doute le pire.

Les serviteurs : ils sont tout bonnement a-do-rables ! Il créent, ils œuvrent, ils transcendent leurs instructions pour atteindre des Himalaya artistiques et emplir de trésors les salles de mon modeste Museum.

Le Bureau : ça peut être magnifique, un bureau ! Regardez Guimard, regardez Stark, regardez Ikea !

Les vacances de Satan : quel regret de voir s'éloigner ma principale source d'inspiration, ma Muse Suprême, mon Maître Vénéré, mon...

Le Bien : il y a dans le Bien la naïveté primitive et l'académisme moral, qui se doivent d'être dépassés pour prétendre au sublime.

Le Grand Jeu : affrontement titanesque de deux conceptions opposées, le Grand Jeu est une œuvre splendide que seul notre Créateur était capable de mettre en place, si fertile en gâchis, en morts d'innocents, en hypocrisies et en mensonges. N'ayons pas peur de dire que c'est la plus belle invention de Dieu.

L'Islam : cette fougueuse religion traverse une bien triste phase. Après des siècles de création forcenée, elle tente de muscler ses artistes pourtant si prolifiques et originaux.

La troisième force : nous leur devons tout notre patrimoine culturel antique, ce qui représente une somme artistique considérable. Pour ceux qui en douteraient, je tiens à leur disposition dans ma collection privée la version originale de la Vénus de Milo (celle avec les bras).



Relations avec les autres Princes



Abalam : vous devriez le voir quand il se prend pour Van Gogh, c'est d'une drôlerie irrésistible. Je me souviens maintenant que Van Gogh a tranché sa propre oreille, pas celle de son voisin.

Andrealphus : c'est un Prince aussi attirant qu'intelligent et de surcroît très conscient de sa valeur. Il est d'un raffinement parfait, ce dont ne peuvent pas se vanter tous ses collègues.

Andromalius : son dépôt d'archives est sans doute l'un des plus beaux bâtiments jamais construit... et l'un des plus mal utilisés. Pouvais-je attendre mieux d'un Prince aussi dépourvu de fantaisie et de goût ?

Asmodée : je me souviens d'une conversation récente que j'ai eue avec lui. Nous cherchions à savoir si le jeu de rôle était un art. Il avait tort mais ses arguments m'ont semblé intéressants.

Baal : personne n'oserait manquer de respect à un Prince aussi puissant, même de manière ironique. Ce serait de toute façon inutile, il s'en rendrait compte très vite. Parce qu'en plus d'être solide comme un roc, il est exceptionnellement intelligent. Et beau avec ça.

MORAX

Prince-Démon des Bons Artistiques



Baalberith : il réalise un travail vital pour nous tous et je lui en sais gré.

Beleth : j'avoue que, parfois, je l'envie de pouvoir découvrir en avant-première les œuvres innommables des artistes les plus torturés.

Belial : je lui ai une fois vanté les mérites esthétiques de l'incendie de Rome par Néron et, sans hésiter, il m'a répondu cette très belle phrase "Quessy me veut encore l'aut nabot ?" Cela m'a semblé très pertinent.

Bifrons : la Mort est un thème éternel dans lequel se retrouvent au final toutes les angoisses métaphysiques de l'être humain. Attendez. Mé-ta-phy-siques. Quatre syllabes. Ça risque d'être un peu long pour Bif. Mettez "qui tue" à la place.

Caym : n'a-t-il rien de mieux à faire de ses journées que de passer des chats au presse-purée ? C'est petit et mesquin, en plus d'être très salissant.

Crocell : je regrette toujours un peu le naufrage du Titanic et la perte de toutes ces précieuses œuvres d'art. Mais l'épisode a l'air de tellement avoir amusé ce Prince que je veux bien oublier cet incident mineur.

Furfur : dans un sens, c'est aussi un créateur. Sa musique est moins l'expression d'un idéal esthétique que de ce qui fermente au fond de son estomac, mais je ne lui en tiens pas rigueur.

Gaziel : il n'est pas du genre bavard et aurait plus tendance à détruire qu'à créer. Cependant, je l'ai trouvé d'un secours salutaire quand j'avais besoin d'enfouir ou de révéler certains trésors de Vestigo.

Haagenti : peut-on vraiment respecter quelqu'un qui, après avoir englouti un plat entier de langoustines aux échalotes, dévore son assiette vide, la nappe, les serviettes, deux de ses voisins de table et la moitié d'un serveur ?

Kobal : c'est un être toujours en pleine effervescence, d'une énergie rare et bourré de bonnes idées. Je suis très heureux d'avoir

le privilège de travailler avec lui, même s'il m'arrive de ne pas comprendre certaines de ses plaisanteries.

Kronos : je ne sais plus qui a dit 'la ponctualité est la politesse des rois'. Je pense que c'est lui, tout compte fait.

Malphas : il joue tellement à tromper le monde que parfois il lui arrive de tromper le monde. Vous voyez, je viens de me tromper.

Malthus : il y a quelque chose de vraiment beau dans la manière de mourir des gens malades et on peut dire que, dans un certain sens, Malthus est un sculpteur d'agonie. Tiens, c'est joli ça, 'sculpteur d'agonie'. Je la ressortirai à Cabrel.

Mammon : je ne sais plus qui a dit 'le marché de l'art tue l'art'. Je pense que c'est moi, tout compte fait.

Nog : regarder bailler Nog pendant une Cour est aussi épuisant que de se taper l'intégrale de Proust.

Nybbas : il fait un travail formidable, en totale harmonie avec le mien. Vous n'allez tout de même pas oser nier le statut artistique d'une émission telle que le "Bigdül" ? Si ?

Ouikka : il réalise parfois de véritables petits chefs-d'œuvre, malheureusement trop éphémères. Ses efforts d'inventivité sont louables, même si son but est bien grossier.

Samigina : c'est un personnage de fiction devenu réalité, une œuvre à lui tout seul. C'est la littérature donnant la main au théâtre, la musique fricotant avec le cinéma. C'est Murnau et c'est Stoker, mais c'est aussi Nerval, c'est Goethe, c'est Wagner... Hum... Pardonnez-moi, je me suis un petit peu laissé emporter.

Scox : ce Prince est à l'origine de la création, à la racine de l'art. Il est du côté de l'âme dont il côtoie chaque jour les aspects les plus sombres afin de les assombrir encore davantage.

Shaytan : Shaytan n'est pas un Prince. C'est une erreur.

Uphir : la destruction de la nature est un acte répréhensible et dangereux, mais je trouve que, pour l'instant, les prises de positions artistiques face à ce problème sont suffisamment intéressantes pour que l'on poursuive l'expérience.

Valefor : c'est plus qu'un collègue, c'est un ami. Valefor n'a pas une seule fois fait preuve de mauvais goût dans toute sa carrière et pour cela je l'admire énormément. Vous avez vu son dernier costume ?

Vapula : la bombe de peinture, les images de synthèse, le son digital. Vapula est l'un des serveurs de Satan les plus efficaces, apportant aide et soutien à tous les autres Princes, sans distinction.

Vephar : amusante et inoffensive créature de Satan, Vephar a quelque chose de... profond, si vous voyez ce que je veux dire.

"Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse" (Musset)

- "Qu'importe le salon, pourvu qu'on ait l'hôtesse" (Andrealphus)
- "Qu'importe le bâton, pourvu qu'on ait la laisse" (Andromalius)
- "Qu'importe les galons, pourvu qu'on ait le mess" (Baal)
- "Qu'importe le pion, pourvu que la vache païsse" (Caym)
- "Qu'importe le limon, pourvu qu'on ait le gricse" (Gaziel)
- "Qu'importe le chaudron, pourvu qu'on ait l'ogresse" (Haagenti)
- "Qu'importe l'émotion, pourvu qu'on ait la liesse" (Kobal)
- "Qu'importe la station, pourvu qu'on ait Barbès" (Majou)
- "Qu'importe le bubon, pourvu qu'on ait l'herpès" (Malthus)
- "Qu'importe le torchon, pourvu qu'on ait la pisse" (Nybbas)
- "Qu'importe le sermon, pourvu qu'on ait l'abbesse" (Scox)
- "Qu'importe la pollution, pourvu qu'elle soit épaisse" (Uphir)
- "Qu'importe l'effraction, pourvu qu'on ait la caisse" (Valefor)
- "Qu'importe le boulon, pourvu qu'on ait la pièce" (Vapula)



MORAX

Prince-Démon des Dons Artistiques

- Veuillez excuser mon retard, j'ai été pris dans des embouteillages et je n'ai pas trouvé de place assez grande pour garer ma voiture en bas de chez vous.

- Ce n'est rien... Je vous en prie, entrez.

Le visiteur portait un costume en flanelle gris britannique et des chaussures en daim. En passant la porte il emplit la mansarde d'une très forte odeur de parfum, éclipsant les vapeurs de white spirit et les effluves de peinture. Il manqua de marcher dans un carton de pizza froide en essayant de se diriger vers le canapé tendu d'une housse ethnique douteuse.

- Je suis désolé pour le désordre, j'ai travaillé toute la nuit et je n'ai pas eu le temps de ranger.

- Il n'y a pas de mal. Ca vous dérange si je pose ça par terre ?

Il parlait d'une collection de magazines à caractère pornographique éparpillés sur le sofa. Ceux-ci étaient sans doute utilisés par l'artiste pour stimuler son imagination dans la réalisation de nus, tout comme les cassettes barrées d'un X rouge entassées à côté d'un matériel vidéo de fortune.

- Faites, je vous en prie... Vous buvez quelque chose ?

- Avec plaisir.

- De l'eau chaude, ça vous va ?

- A défaut de Dom Pérignon, je m'en contenterais.

L'artiste n'avait pas l'air d'être très perméable à l'ironie. Dans la lumière bleuâtre du néon de la kitchenette il semblait atteint d'une maladie incurable de la peau. Il portait les cheveux longs malgré sa calvitie naissante, une grande chemise maculée de taches blanches, un bas de jogging troué aux genoux et une paire de babouches.

Pendant que la bouilloire chauffait, il lava avec précaution deux verres qui contenaient jusqu'alors des pinceaux durcis dans un fond de solvant.

- Je crois que je n'ai pas très bien compris ce que vous m'expliquez au téléphone. Vous êtes intéressé par mes œuvres, c'est ça ?

Le visiteur jeta un coup d'œil sur le champ de bataille artistique qui régnait dans la majeure partie du studio. Une toile barbouillée de noir et brun, rageusement laminée à coups de couteau. Une sculpture en tessons de bouteilles de bière incrustés dans un phallus de plâtre. Un bocal remplis d'un liquide bleu où flottaient sur le dos deux poissons rouges devenus mauves pour l'occasion. Une fresque murale représentant une créature monstrueuse vomissant de la cervelle...

Il était de plus en plus persuadé d'avoir trouvé l'homme qu'il cherchait. Il sourit quand celui-ci lui tendit son verre d'eau tiède et trouble.

- Pas exactement par ce que vous avez déjà fait... Mais j'aimerais que vous travailliez pour moi, j'aurais une commande à vous faire exécuter. Vous sculptez le métal ?

- Hmm. J'ai un peu fait du bronze quand j'étais au Beaux Arts, mais je n'ai plus les moyens de me payer le matériel.

- L'argent ne sera pas un problème. J'aimerais que vous me fabriquiez quelques objets en acier chirurgical, je vous ai apporté les modèles.

L'homme sortit de sa serviette une enveloppe en kraft dont il tira une liasse de dessins. L'artiste les examina pensivement pendant quelques instants.

- Ca ne devrait pas être trop difficile à réaliser. Vous dites que vous payez tous mes frais ?

- Oui. Et dix mille francs par instrument à la livraison.

Un court silence s'installa dans la pièce. On pouvait presque entendre les liasses de billets tomber sur la table basse.

- Je suis partant... Quand est-ce que je dois commencer ?

- Tout de suite. Filez acheter les fournitures nécessaires et mettez-vous au travail.

Le Docteur Steiner appuya sur le bouton du porte-clefs, la Mercedes lui renvoya son aboiement habituel. Il jeta sa serviette sur le siège arrière et démarra en sifflotant.

Tout c'était très bien passé, même quand l'artiste avait posé l'inévitable question : 'Au fait, ces instruments, vous comptez en faire quoi ?'

Il semblait pris d'un doute en étudiant plus soigneusement les croquis de scalpels doubles, d'écarteurs fourchus et de sondes barbelées. "Secret professionnel" avait répondu l'employeur en souriant d'un air complice... Le jeune homme n'avait pas vraiment besoin de savoir qu'il avait été médecin, avant de se faire radier de l'ordre pour fautes professionnelles graves.

Ni bien sûr qu'il continuait à exercer la gynécologie en toute illégalité.

(Cette nouvelle est librement inspirée du film 'Faux Semblants' de David Cronenberg : elle n'a pas été conçue comme un plagiat mais bien comme un hommage. Dave, si tu lis ça, ce serait cool de pas appeler ton avocat pour me coller un procès au cul. Merci d'avance.)

“La paresse et l'oisiveté, c'est contagieux !”

Anton Tchekhov

Nog est une grande énigme pour toute la cour démoniaque. Comment un Démon aussi inactif a-t-il pu gravir les échelons chez un Prince comme Kronos, comment une personne qui semble aux antipodes de toute envie d'ambition ou d'action est devenue Prince - Démon... En fait, c'est simple et extrêmement compliqué en même temps, Nog est un personnage à deux facettes, un personnage qui se repose car il travaille trop...



For your eyes only...



Comme vous le savez, le continuum espace-temps est soumis à quelques règles inébranlables : les verrous divins, les problèmes temporels, les quiproquos. Tout ceci afin de garder un équilibre total dans l'Univers afin que celui-ci ne disparaisse pas d'un coup de gomme magique parce qu'un abruti d'Ange ou de Démon a eu envie de faire une bonne blague. En fait, Dieu a depuis le début su que créer un concept comme le temps pouvait causer de grands problèmes pour l'existence de l'Univers et donc il a imaginé un système de régulation afin que celui-ci se débrouille quoi qu'il arrive pour remettre les choses dans le bon ordre... d'équilibrer la création en cas de problèmes majeurs.

Oui, vous l'avez compris, ce système de contrôle est l'espace-temps lui-même, qui possède sa propre conscience. Il s'agit d'une entité à part entière mais qui n'a pas de représentation propre comme un Archange ou Prince - Démon. L'espace temps ne s'identifie pas à quoi que ce soit comme le peut tout autre être dans l'Univers (par exemple, vous vous identifiez comme étant vous, Nicolas Duchmock habitant Marseille, marié, trois enfants avec votre femme qui vous trompe et votre chat qui pisse dans vos chaussures). Il s'agit davantage d'une idée, d'une puissance qui agit par "feeling" à ce qui se passe dans son domaine. Son seul désir est de sauvegarder l'unité de l'ensemble, de garantir l'équilibre du temps qui passe, qui est passé et qui passera...

Maintenant, imaginez une autre entité, Kronos, celle-ci bien consciente de son existence et s'identifiant parfaitement comme Prince - Démon de l'éternité, le gars wizz qui se la pète, qui sait manier le temps comme personne et que c'est lui qui est le meilleur. Kronos se promène donc dans le temps à volonté, visitant tel lieu à telle époque pour voir les dinosaures s'affronter ou encore Beaumarchais soutenir les efforts de guerre d'indépendance américaine. Et c'est vrai que Kronos passe dans le temps comme à peine un frisson, une légère brise d'été sans se faire voir ni entendre de personne. Enfin, de personne sauf du temps lui-même qui depuis des millénaires commence à être sacrement enrhumé par cette légère brise d'été qui ne cesse de le perturber dans son existence. Et la note de Kronos s'allonge au fil des siècles et des millénaires de voyages intempestifs dans le temps lorsqu'un jour le continuum espace-temps décide qu'il est temps de rétablir l'équilibre...

Alors que Kronos est tranquillement en train de consulter ses notes de retour d'un énième voyage au siècle des lumières, il sent une douleur atroce le parcourir, une lutte mentale s'engage et Kronos est vaincu. Il sent qu'une partie de lui-même le quitte et commence à former un tas de matière spirituelle juste à côté de lui. Ce tas peu à peu commence à prendre forme alors qu'une infime partie de son pouvoir et de sa conscience de Prince le quitte. Et Nog naît en ce beau mois de juillet 602. Nog est le reflet exact de Kronos dans un miroir, son image inversée. Là où Kronos est hyper-actif, ponctuel, très précis, Nog est paresseux, bordélique et insouciant. Instantanément, un sentiment mutuel de haine s'installe entre les deux êtres qui ne peuvent cependant continuer à exister l'un sans l'autre. Ils représentent deux facettes opposées d'un même être. Lorsque Kronos comprend ce qui s'est passé (ou tout du moins l'envisage), il pense tout d'abord à détruire la créature. Comme vous le savez, il n'est pas possible d'anéantir un Démon en Enfer et Kronos sait qu'en réduisant Nog à l'état de larve, c'est comme s'il détruisait une partie de lui-même. Il ne veut pas non plus qu'on découvre sa nouvelle condition et un Démon qui apparaît subitement en Enfer, ça ne passe pas inaperçu. On a tendance à lui poser des questions indélicates... sauf s'il est en haut de l'échelle. Ceci est d'autant plus grave que Nog sait tout ce que sait Kronos à l'époque dont des affaires genre pas beau pas beaux même en Enfer, d'ailleurs surtout en Enfer... comme ses rencontres nocturnes avec son frère Yves. Ils se mettent alors d'accord afin d'assurer provisoirement leur propre subsistance. Kronos propulse donc Nog grade 3 de chez lui-même et c'est parti.

Vous imaginez bien que la surprise au conseil est totale mais c'est rien en comparaison de la surprise provoquée chez les autres grade 3 de Kronos. Imaginez que cela fait des siècles que vous trimez comme une bête, ne comptez ni vos heures ni vos week-ends en espérant un jour une éventuelle promotion et, là, un gars que vous n'avez jamais vu de votre existence débarque grade 3 et se fait présenter à la cour la même semaine... les boules quoi.



Et dis, t'as fumé quoi ?



Incarné pour la première fois vers 666, histoire de pervertir un peu les descendants d'un Clovis fraîchement converti, Nog se montra complètement incapable de suivre un planning ou d'arriver à l'heure. A croire que c'était contagieux : ses "victimes" furent appelés rois fainéants et des éminences grises directement envoyées par Dominique contrôlaient les différents royaumes des Francs. Kronos, énervé, le colla au service des Errants pour 900 ans (on ne rigolait pas à l'époque). Les Errants sont une unité spéciale de Démons chargés d'observer leur époque tranquillement, d'être placés en catalepsie pendant quelques années et de faire part de leurs observations pertinentes sur la société dans laquelle ils se

NOG

Prince-Démon de la Paresse

réveillent. Nog pionça donc dans un caveau allemand jusqu'au XVI^e siècle, mis quatre bons mois à sortir du cercueil et déversa à son Chaperon (le gars qui s'occupe de l'Errant à son réveil) un rapport synthétique sur les failles du système angélique de noyautage des monarchies françaises en un quart d'heure. Le pauvre gars hallucina et lui demanda pourquoi il n'avait rien dit à l'époque. "On m'a pas demandé" répond Nog, qui décide d'aller manger un coup, mais de passer au toilettes d'abord. D'hors, le protestantisme bat son plein, on fignole le capitalisme, on fait l'éloge du travail et de la réussite personnelle comme reflet de la grâce divine. Nog a la nausée, se dit qu'il doit bien y avoir un bug quelque part et s'installe au fond d'une carriole pour faire le tour de l'Europe. Un siècle plus tard, il demande à être réintégré aux Errants, et laisse son cortex faire le tri. Cette fois-ci, Kronos ne lui autorise que trois cents ans de siestes et met un point d'honneur à lui servir de Chaperon. Manque de pot, Nog émerge en 1989. Et cette année-la, Kronos est en Amérique du Sud, plus précisément à Santiago du Chili. Et pas exactement de son plein gré : Alberto Sanchez, un humain quadriclassé sorcier-scientifique-policier-tortionnaire a réussi à l'invoquer et le coincer dans un pentacle. Le temps qu'une équipe de Démon vienne le libérer, Nog est déjà parti voir quelques vagues connaissances de chez Mammon et leur glisse quelques conseils économiques avisés. Puis il installe un PC connecté à Internet dans son lit, demande à Kronos, sauf son respect, de lui foutre la paix, et ne se rendort que d'un oeil, histoire de voir si ses cupides collègues font bien ce qu'il leur a demandé. Bingo, le monde traverse une crise financière mondiale, le chômage explose. Ceci donne enfin à Kronos l'occasion, le prétexte, de mettre Nog à l'abri de toute interrogation (faut dire que Nog commençait à lui faire du chantage) et en 1994, Nog est nommé Prince - Démon de la paresse avec le grand soutien de Kronos à la surprise de tous. Il faut dire que le nouveau Prince est aux antipodes de ce que préconise Kro-kro.

C'est dur, dur d'être PD

En fait, Nog regrette assez rapidement sa nouvelle condition de Prince. "Comment", me direz vous ? Oui, en fait, Nog vient de se rendre compte qu'être Prince - Démon, c'est un vrai travail et, comme sa nature profonde lui impose d'être un fainéant de première, ça lui prend la tête que, tout le temps, des personnes viennent lui demander des trucs, lui casser les oreilles, requérir ses conseils etc... Nog met en place ce qu'on voit souvent dans les grandes entreprises et l'administration... il délègue. En fait, depuis plusieurs années qu'il délègue, Nog ne fait plus rien de lui-même. Le plus gros problème dans tout ça, c'est que bon nombre de Démon qui sont venus sous ses ordres sont comme lui des gros fainéants... qui délèguent. Ainsi on a vu des grade 1 de chez Nog remplir des tâches qui seraient dévolus aux grade 3, voire au Prince lui-même chez d'autres supérieurs. L'efficacité en prend un coup et d'ailleurs, à partir de la fin des années 90, le chômage recule, les gens se mettent de nouveau à travailler et même dans la fonction publique, on commence à voir du changement.

Et Nog ne fait rien mais alors rien du tout pour changer ça et ce n'est pas tant qu'il ne veut pas se bouger le cul, c'est que, tout

simplement, il ne peut même pas avoir l'idée de le faire. Il est le contraire du Kronos interventionniste et bosseur, c'est un flemmard je m'en foutiste et ce n'est pas lui qui l'a décidé, c'est l'espace-temps qui a ainsi formé sa substance, son caractère et sa nature lorsqu'il l'a séparé de Kronos.

Lorsque Kronos voit ce qui se passe, il décide d'agir avant que d'autres n'agissent et n'essaient, soit de contester la présence de Nog parmi les princes, soit de contester son propre jugement. Il envoie chez Nog en sous-marin un de ses meilleurs grade 3, j'ai nommé Hubert Felix avec comme mission de faire marcher la baraque en l'absence du propriétaire. Hubert, en Démon de Kronos compétent qu'il est, s'acquitte parfaitement de sa tâche en fondant le Hamac (voir Liber Daemonis page 108).

L'organisation marche donc à peu près correctement alors que seulement 5 % des Démon de Nog font vraiment leur boulot.

Quant au Prince, sa seule activité à part de dormir est d'essayer de trouver un moyen de se débarrasser de Kronos sans se débarrasser de soi-même. En effet, si Nog constitue un danger pour Kronos, Kronos constitue une grosse épine dans le pied de Nog. Nog souhaite ardemment que Kronos disparaisse afin de ne plus avoir à subir ce reflet de soi-même, en même temps mieux et pire que lui. En fait, il est comme Kronos, le cul entre deux chaises et c'est ça sans doute le pire pour le Prince de la paresse. Ses espoirs sont minces surtout au vu de son activité débordante mais Nog possède une qualité commune à bon nombre de flemmards... la patience.

Nog, aujourd'hui

Comme d'habitude, il est dans un hamac sur une plage quelconque de la Terre en train de dormir. Ses activités se résument souvent pendant la journée à se lever vers 16 heures, faire la fiesta avec drogues, alcools, filles jusqu'à minuit et se rendormir juste après. Nog est l'inventeur de plusieurs vices de l'humanité comme le célèbre vice du dimanche de merde. Mais si, vous connaissez... vous vous réveillez à 15 heures et le temps de sortir du coltard, il est 17 heures, voire plus. Là, vous commencez à flipper parce que le lendemain vous allez au travail et ça vous mer les tripes à l'air car vous n'aimez pas votre taff. Et vous restez devant la télé jusqu'à 22 heures, heure bénie des dieux où vous allez vous coucher car demain faut se lever à 6 heures du matin. Juste avant de vous endormir, une idée vous passe par la tête : "quelle dimanche de merde" et cela ne vous sert même pas de leçon vu que vous recommencez le dimanche suivant. Le second vice bien emmerdant est celui de "ce qu'on peut faire demain, faisons le après-demain".

Ce petit vice bien innocent vous créait de gros ennuis... déclaration fiscale à la dernière minute, réservation tardive des vacances mais plus graves aussi... changements tardifs des plaquettes de freins... Enfin, le plus détestable de tous, le syndrome de l'autruche aussi appelé "si je m'en occupe pas, ça passera ou ça se fera soi-même et je pense qu'il n'est pas nécessaire de s'appesantir dessus".

Si un jour Nog sort de sa léthargie et se met au travail (donc pas tout de suite), il risque de faire de réels dégâts mais ce n'est pas pour tout de suite... et c'est heureux pour l'humanité.



Ce que Nog pense de...



Les êtres humains : en fin de compte, c'est tous des glandeurs invétérés. On peut se demander alors ce que fait Dieu de ses journées vu qu'ils ont été créés à son image.

Les animaux : c'est trop fatiguant, les bêtes. Les lémuriens, c'est des types extra, et aussi les pandas et autres saloperies du genre qui bougent pas trop et sont en voie d'extinction.

La violence : si j'avais envie de l'écouter, Baal m'expliquerait sans doute les aboutissants mais déjà le mot lui-même est trop chiant à écouter alors, faut arrêter, je parle trop.

La politique : ouais fun parfois... parfois, c'est chiant. Je sais pas, je m'en fous, laisse-moi dormir, va-t'en.

L'ordre et la discipline : t'es lourd à causer tout le temps, ça m'empêche de penser à la façon dont je vais dormir tout à l'heure... on ne t'a pas appris les bonnes manières quand t'étais petit ?

Les Princes - Démons : ils courent tous dans tous les sens, certains crient, d'autres beuglent et les derniers vocifèrent. Y a que Beleth qui a compris le sens de la vie, il ne fait que dormir et les autres devraient tous suivre son exemple à la lettre, surtout Kronos d'ailleurs.

Les serviteurs : j'en sais rien, ils sont censés faire ce que je ne fais pas, vu que c'est des serviteurs. Un jour, j'irai vérifier, quand j'aurais le temps, mais pas maintenant, c'est l'heure de la sieste... Quoi, tout à l'heure ? Tout à l'heure, c'était le temps de la sieste en Afghanistan, maintenant c'est le temps de la sieste au Guatemala. Tu piges rien, toi. C'est vachement important le temps, y en a un que je connais qui...

Le Bureau :, fous-moi la paix, tu vois bien que je dors d'un oeil.

Les vacances de Satan : normal. Il est allé glander ailleurs et c'est pas trop tôt, vu le temps qu'il a bossé avant de prendre des vacances. Sérieux, je trouve ça cool de sa part.

Le Bien : ça me fait du bien de dormir, du bien de somnoler, du bien de glander un moment à regarder le temps passer sur mon sofa rouge, non j'aime bien le Bien.

Le Grand Jeu : pssssss..... pssssssss..... pssssssss..... si tu me réveilles là, je te tue.

L'Islam : tu savais que les pastilles Bleradips font du bien là où ça fait mal ?

La troisième force : déjà que j'ai pas la force de me lever et tu me parles de troisième force... Tu n'as donc aucun respect pour un être fatigué comme moi.



Relations avec les autres Princes



Abalam : Abalam... Abalam, vous dites, je vois le gars avec le cornet Anastasia sur la tête... je vois oui, non je ne connais pas.

Andrealphus : je comprends pas ce gars ou alors cette fille ou alors ce transsexuel, le sexe est vraiment une activité trop fatigante pour que je m'y intéresse.

Andromalius : un pauvre type je vous dis, toujours à stresser, à tourner en rond et à se ronger les ongles, je pense qu'il a besoin d'un looonnggg sommeil.

Asmodée : oh, il est fatiguant celui-là, surtout quand il veut parler que je peux pas rester éveillé plus d'une heure... c'est évident que je ne le peux pas.

Baal : encore un gars qui pense que je ne sers à rien, encore un qui ne s'est pas vu. Un de ces quatre, je lui ferais un tête au carré mais, pas maintenant, c'est l'heure de la sieste au Gabon.

Baalberith : il court trop, il parle trop et il ose même me réveiller pour me transmettre des messages banals.

Beleth : au moins un qui a compris le vrai sens de la vie et il arrive même à bosser en dormant, il est trop fort ce type, vraiment trop fort. TROP fort ?

Belial : ces gros cigares m'empêchent de dormir... non je plaisante. A part ça, je lui cause pas plus qu'aux autres.

Bifrons : le repos éternel, c'est vraiment un concept génial mais je ne sais pas si Bifrons est à même de le comprendre si on ne l'aide pas un peu.

Caym : qui ? L'orang-outan trisomique atteint du cancer, là ? Ah non, je ne le connais pas.

Crocell : il me fait chier avec son pote Belial à se battre quand je dors, ils pourraient aller jouer ailleurs.

Furfur : je trouve qu'en Enfer, on a déjà pas mal de détraqués psycho-lunatiques à tendances schizo-phrènes amateur, pourquoi avoir mis un de ses cons Prince - Démon ? En plus, il me casse les oreilles avec sa zique de merde.

Gaziel : lui c'est un malin, il se planque sous Terre où personne ne l'emmerde pour piquer des grosses siestes... bien joué. J'en profiterai bien moi aussi.

Haagenti : manger et dormir sont les seuls activités indispensables à la survie corporelle. Je m'occupe de l'une, Haagenti de l'autre. C'est très bien comme ça mais je pense qu'en intraveneuse on peut se passer de manger très très longtemps et donc dormir très très longtemps aussi.

NOG

Prince-démon de la Paresse

Kobal : dans la famille, je préfère Haagen, il bouge moins et fait moins de bruit autour de lui.

Kronos : et mon poing dans ta gueule, tu le veux ? On passe...

Malphas : il fout pas mal la merde, aussi bien chez les Anges que chez nous. Il ne m'as pas encore fait chier donc j'ai rien contre lui en fait.

Malthus : sympa le gus, il rend tout le monde malade, ce qui le calme pas mal et ils vont cuver au lit. On a un bel avenir si on s'associe tous les deux.

Mammon : j'ai pas besoin d'argent en fait vu que... on n'a pas vraiment besoin d'argent quand on dort.

Morax : l'art ne m'intéresse pas autrement que comme soporifique. Je fréquente pas trop le personnage qui m'a l'air bien excentrique et l'excentricité me fatigue énormément.

Nybbas : il fait trop de remuc-ménage à côté de lui pour qu'il me plaise vraiment.

Ouikka : quand tu prononces le nom, ça te siffle déjà aux oreilles alors il doit être sacrement speedé comme mec et les mecs speedés, ça me fatigue. Les bombes ça fait trop de bruits en plus alors il faut qu'il arrête d'en poser chez Andromalius, je dors juste à côté.

Samigina : ouais bon, les sarcophages, c'est pas mon truc, je préfère mon Montonel, et Samigina l'a bien compris, il ne me parle jamais ou alors c'est moi qui ne l'écoute pas. Il paraît en plus que les vampires ça ne dort que le jour. C'est des cons pitoyables, ils savent pas qu'on peut dormir aussi la nuit ou quoi ?

Scox : si, un jour, il fait une secte qui prône le dodo perpétuel, je serais un de ses plus fervents admirateurs et je serais prêt à le nommer gourou en chef même s'il le veut mais là, non, je ne le fréquente pas.

Shaytan : je l'ai jamais vu pour ainsi dire, vu que je dors presque à chaque fois quand il est là. Les autres m'ont dit que j'avais de la chance.

Uphir : on vient pas juste d'en parler ?... non ? Je confonds alors.

Valefor : un peu lourd à digérer sur les bords mais bon, quelque part, il a piqué les bouquins de Nostradamus sous le nez de l'autre enfoiré de Kronos... comment ça, c'est pas lui... ah oui en effet, je confonds encore...

Vapula : je lui ai demandé de me construire un autre moi, qui ferait tout à ma place pour que je puisse dormir un peu plus. Je crois qu'il ne m'a pas pris au sérieux.

Vephar : il m'a l'air aussi profond que les océans et en plus il parle jamais... enfin tout du moins quand je dors.

Notre Dame, Terre, 6 janvier 2000 au matin

La Maîtresse de la Justice décrocha le téléphone d'un geste nerveux.

"Oui ?

- Euh, Madame Maillapartir ?

- Mademoiselle. A qui ai-je l'honneur ?

- C'est encore moi... Solange, du hall d'accueil.

- Et alors ? Je croyais avoir été claire. Vous n'allez pas me déranger à chaque mouvement de foule.

- Non, mademoiselle, c'est qu'on en a encore trouvé un...

- Encore ? C'est le dix-septième, cette semaine ! La prochaine fois qu'il repasse dans le coin, Monseigneur Daniel va m'entendre ! Il est où, celui-là ?

- Ben... comme les autres... dans le clocher.

- Je ne vous avais pas dit d'envoyer des binômes d'Anges de Laurent et Dominique pour les faire descendre ?

- C'est que... justement, mademoiselle. C'est la dix-septième équipe qu'on envoie.

- Et...

- Ben aucune n'est descendue.

- Et que font-ils ?

- Ils chantent.

-... Bon, envoyez-leur un groupe de Blandine. Une petite combo devrait les calmer.

- Je... j'avais aussi envisagé cette initiative...

- Et ?

- Tout le service de Blandine est déserté. Les Angettes sont parties danser le flamenco sur le parvis devant les touristes et ont passé commande de 450 chèvres aux services de Jordi.

- Diantre ! Au moins, ça les changera des Soldats de Dieu.

- Pardon ?

- Non... je pensais aux chèvres... mais je m'égare. Sinon tout va bien dans le hall ?

- A part les Novalis à dreadlocks qui manifestent en dansant pour les sans-papiers, oui ça va.

- Restez calme, ma petite. Restez calme. Il doit y avoir une explication rationnelle à tout ça."

Dortoir de la Cité Eternelle, Paradis, 6 janvier 2000 au matin

Blandine se réveilla en sursaut le front constellé de sueur.

Bien. Les rêves prémonitoires, ça n'existe pas.

Mais, comme dit Jean-Luc, mieux vaud prévenir que guérir.

Hôpital Sainte Anne, Terre, 7 janvier 2000 au matin

"Bonjour professeur, dans les urgences de cette nuit, je vous ai trouvé deux beaux cas d'amnésie rétrograde aiguë. On les a choppés errant nus près du Palais des Congrès.

- Hum... C'est lesquels ?

- Le bouclé qui chante en rital et la tarlouze avec l'accent québécois.

- C'est bizarre, leur tête me dit quelque chose..."

" (...) les gens qui défendent l'audimat prétendent qu'il n'y a rien de plus démocratique (c'est l'argument favori des annonceurs et des publicitaires les plus cyniques, relayés par certains sociologues, sans parler des essayistes aux idées courtes, qui identifient la critique des sondages - et de l'audimat - à la critique du suffrage universel), qu'il faut laisser aux gens la liberté de juger, de choisir (...)"

Pierre Bourdieu

Zoom avant sur le visage satisfait du Prince des médias. Un sourire hypocrite, dégoulinant de bonnes intentions déforme son visage. Il émane littéralement les bonnes intentions, on sent et l'on sait qu'il vous veut du bien. Après tout, il est là pour faire votre bonheur, non ? Pour vous divertir. Vous éviter de penser à des choses trop fatigantes tout en vous informant, en vous disant quoi penser pour que cela ne soit pas trop fatigant pour votre petit cerveau. Il vous aime...

Le problème est, qu'en fait, Nybbas se trouve être l'un des Démons les plus pervers qui existent. Déjà, au Paradis, même avant le Schisme, il avait un don pour remuer la bouse. Mais, après la Chute, ce fut encore pire, son caractère pervers se dilata, prenant une ampleur inconcevable, même pour le Démon moyen. Une intelligence vicieuse au service du Mal, voilà ce qu'est le Prince des médias. Il est à la limite d'être plus mesquin et hypocrite que son ancien Prince, Malphas ou alors très peu s'en fait pour que cela soit vrai.

En fait, il incarne parfaitement ce qu'est le Mal dans l'esprit de beaucoup de gens : où il y a une bonne intention, il la pervertit, un acte désintéressé et vous pouvez être sûr qu'il sera là pour le corrompre, une pensée pure et il viendra la détruire. Nybbas ne prend en fait plaisir que dans la souffrance d'autrui. Sous son vernis hypocrite, ce n'est en fait qu'un très grand malade sadique qui se repaît de la douleur des hommes et du spectacle de leur déchéance. Spectacle qu'il met d'ailleurs en scène avec un certain talent.

Mais Nybbas se bat vraiment pour une cause : il croit au Mal, non pas comme le principe libérateur et émancipateur qu'il était à l'origine dans l'esprit de Samael - cette sorte d'utopie humaniste que nombreux n'ont toujours pas compris, ce combat pour la liberté - non, le Prince des médias lutte pour l'anéantissement total de tout espoir, de toute beauté, de toute liberté. Il se bat pour la décadence, pour le néant.

Et personne en Enfer ne le comprend - tous croient qu'il est certes un sacré hypocrite mais surtout un Prince-Démon comme les autres. Ils ne comprennent pas qu'il les considère comme de simples objets, des pions pour son jeu médiatique et qu'il n'hésiterait pas à les détruire s'il en avait le pouvoir et l'occasion. En eux, il ne voit rien d'autre que des obstacles, ou des outils pour pervertir tout ce qui peut exister de bien (ou de mal d'ailleurs) dans le monde...

Pas très gentil, non ?



Madames, messieurs, bonsoir !



Bienvenue sur le plateau de l'Origine de l'Univers. Aujourd'hui, nous allons vous raconter la merveilleuse histoire du Prince des médias de sa naissance à nos jours, en nous attardant plus particu-

lièrement sur les épisodes marquants de la vie de notre sympathique ami. Nous vous rappelons que de nombreux lots sont à gagner (fours micro-ondes, téléviseurs, ordinateurs, etc.) en nous adressant une simple carte postale à Nybbas, BP 666, Paris...

Au Commencement était le Début. Et au début il y eut l'Origine. Après celle-ci s'avancèrent, dans l'ordre, la Source, la Naissance et l'Introduction. Et Dieu vit que tout ceci était bien. Alors, il demanda à Yves de lui inventer quelque chose pour fêter ça. Et Yves inventa la drogue, tant et si bien qu'il en abusa et finit par inventer le Mal.

Il alla en parler à son pote Malphas, qui n'avait rien de mieux à faire à l'époque que de se chamailler avec son ami Baal. Malphas trouva ça génial et alla en parler à son ami Samael. Nybbas, lui, écoutait à la porte. Et Nybbas a toujours eu de grandes oreilles, un peu comme Mickey en fait...

L'idée l'amusa énormément et il commença à foutre le bordel au Paradis. A l'époque, il était employé comme Postier Divin de Classe A et passait donc son temps à porter les nouvelles de nuage en nuage. Et si je mentais, comme disait Mikael (le petit nom d'Yves à l'époque, pour ceux qui ne suivraient pas), qu'est-ce que ça ferait ? Et bien, ça ferait que tout le monde finirait par s'engueuler, voire se taper dessus.

Alors, pendant quelques années, Nybbas volette dans la Cité Eternelle, colportant ragots, bruits de chiottes et autres mensonges de toute parts : et untel, il est le chouchou de Dominique, et untel il a été muté à la porte Sud Est parce qu'il emmerde tout le monde et untel fait des trucs cochons...

Il est content, il est le Voici du Paradis à lui tout seul. Et le pire, c'est que personne ne lui en veut - parce qu'il fait cela avec talent, le bougre, donnant l'impression de laisser échapper les choses sans faire exprès, utilisant des intermédiaires, ragotant quand il sait qu'un intéressé est derrière la porte. Pauvre Nybbas, il est si naïf qu'il ne sait pas tenir sa langue...

Tant et si bien que, quand vient le conflit entre Dieu et Samael et la possibilité d'aller sur Terre se livrer à des expériences sur les humains, Nybbas est du voyage. Il s'en donne à cœur joie pendant des années, découvrant à ses pairs une autre facette de sa personnalité, qu'il avait soigneusement dissimulée jusqu'à présent : son formidable charisme.

Et, quand vient le Schisme, il chute. Il chute comme les autres et s'écrase en bas comme une merde.

Ceux qui ont lu leur troisième édition et le Liber Daemonis savent déjà que la Chute fut un choc pour les Anges qui tombèrent : non seulement cela les brisa physiquement et moralement mais, en plus, cela les changea à jamais, tordis leur âme-même, la transformant en un reflet imparfait, privé de la lumière Divine, de ce qu'elle était auparavant. Mais, pour certains, ce fut encore pire - ils devinrent, vraiment, de pures incarnations du Mal, des créatures abjectes, vivant par et pour la souffrance. Certains pensent que ce sont ceux qui n'ont pas eu de chance qui ont été frappés par cette

malédiction, d'autres prétendent que ce sont ceux qui avaient déjà un mauvais fond qui ont vu celui-ci s'épanouir comme une fleur maléfique au soleil de leur haine (la métaphore est de Morax, dans sa période romantique).

Toujours est-il que Nybbas était du nombre.



Et notre candidat revient en deuxième semaine



Nous reprendrons notre émission après quelques messages de nos annonceurs et vous rappelons que vous pouvez encore gagner des cadeaux géniaux qui feront crever vos voisins débiles de jalousie (vibromasseur, tamagochi, voiture qui pointe à 230, perceuse électrique avec casque de protection sonore, etc.) en composant sur votre minitel le 3615 code NYB. Merci...

Nybbas passe ensuite au service de Malphas où il fait rapidement ses preuves mais sans excès de zèle : il est patient, il sait qu'il finira par être assez puissant pour pouvoir emmerder tout le monde jusqu'en Enfer et ne veut pas inquiéter son Prince. Il va donc jouer les hypocrites pendant des millénaires, figurant le parfait serviteur, tout à fait zélé mais qui ne vise en aucune manière le poste de son Patron. Alors, qu'en fait, il est déjà dévoré par l'ambition et ne rêve que d'une chose : piquer la place du Prince de la discorde.

La preuve du talent de Nybbas, c'est que même ce Prince ne se doutera jamais de la duplicité de son serviteur. Il le considère d'ailleurs toujours comme un allié alors que celui-ci le méprise, comme la plupart de ses pairs d'ailleurs. Il méprise même ceux avec qui il se sent le plus d'affinités, c'est dire. Seul Andrealphus sort du lot, allez savoir pourquoi. Certains ont parlé, il y a quelques années, d'une attirance du Prince des médias pour son confrère (dans ce cas, ce serait, vu le caractère de Nybbas, plus une passion perverse secrète), ils ont depuis été plongés dans le Tartare...

Mais, malgré tous ses efforts dans ce sens, Nybbas n'a jamais réussi à détrôner Malphas de son siège à la Cour Démoniaque. Par contre, il a avancé progressivement dans la hiérarchie jusqu'à passer au grade 3 à l'aube du XIX^e siècle où il a découvert dans la presse un avenir à travailler.

Pendant des années, donc, le futur Prince des médias s'est battu pour qu'une société de l'information puisse naître : il la théorisait déjà comme un outil qui lui permettrait de manipuler les masses et de les pervertir et, à force de travail, son rêve a fini par devenir réalité, surtout après la naissance de ce qu'il considère comme son bébé, j'ai nommé la télévision qui lui permit d'ailleurs de devenir Prince à son tour.

On voit aujourd'hui l'étendue des dégâts.



C'est votre dernier mot ?



Nous vous rappelons que notre programme vous est offert par le Cartel de Medellín (la meilleure drogue aux plus bas prix) et que de nombreux lots à la con (fusil à pompe, matériel de torture, cassette vidéo pédophile, propagande néonazie, etc.) sont à gagner, et je vous assure que ça va vous coûter des neurones,

bandes de nazes, mais que vous pourrez crâner au bureau et devant les connards qui partagent votre petite vie de peigne-culs sur notre serveur internet qui va nous permettre de vous cliquer et de faire de vous un numéro de plus dans notre base de consommateurs qui nous rapporte un maximum parce que vous cautionnez le modèle économique dégueulasse qu'on vous donne à bouffer sur le www.nybbas.com...

Personne ne peut nier qu'aujourd'hui la télé pourrit plus la tête des gens qu'autre chose. Qu'elle est juste un instrument dans les mains de ceux qui dirigent la planète, et on ne parle pas que des politiques, là. En fait, elle est plus souvent subordonnée aux intérêts économiques que politiques puisque c'est avant tout un gigantesque business qui produit de la merde en profitant de son monopole pour le vendre à prix d'or. Pas la peine de vous faire la leçon à ce sujet, il suffit d'avoir un cerveau et d'ouvrir les yeux pour s'apercevoir que quelque chose ne tourne pas rond, qu'il est difficile de faire un reportage sur des bétonneurs corrompus quand sa chaîne appartient à ladite société, que la télé participe aujourd'hui d'un discours dominant qui ne donne la parole qu'à ce qu'elle veut reproduire comme type de pensée, etc.

Néanmoins se pose la question des bonnes choses qui passent à la télé. Et on ne peut pas nier qu'elles existent (de Twin Peaks à Oz, en passant par le Prisonnier ou VR5, rien que pour les séries téléés par exemple - c'était CFC qui fait de la pub pour ses séries préférées, merci). Alors, pourquoi Nybbas, dont le but reste tout de même d'abrutir les masses et de les rendre complètement dépendantes de son joujou favori pour penser, laisse-t-il passer ça ? (NDM : parce que c'est aussi de la merde ?) Et bien pour plusieurs raisons : d'abord parce qu'il ne peut pas l'empêcher puisqu'il est loin de contrôler toutes les télé du monde. Même au sein de sa rédaction, les dissensions sont nombreuses et des petits malins ont réussi à creuser leur propre niche éditoriale (voir Prime Time 30' dans le Liber Daemonis). Je vous rappelle d'ailleurs que les youyous sont aussi bien infiltrés dans le merveilleux monde de la lucarne magique sinon il n'y aurait pas des séries comme La Petite Maison dans la Prairie ou les Routes du Paradis (scoop : Michael Landon - si, si, vous savez Charles Ingalls, le chevelu viril en chemises à carreaux - était un Ange de Didier). En plus, les humains, eux aussi, ont leur mot à dire et, si certains d'entre eux trouvent leur compte dans les bouffonneries d'un Patrick Sébastien, il y en a qui ont été livrés avec un cerveau et qui créent ou regardent les rares produits de qualité qui passent à la télé. En plus, cela sert bien plus les forces du Mal que celles du Bien puisque ce sont souvent des productions critiques, voire "progressistes", aux valeurs qui sont loin d'être celles qu'on enseigne dans les couvents...

En France, la situation est néanmoins catastrophique, sans être apocalyptique comme dans d'autres pays (quoique). Tout le monde en a pour son argent : les beaufs, les pseudos-intellos, les bouseux, les jeunes beaufs branchés, les cultureux, les jeunes dans le vent, etc. Et pourtant, dans cet océan de boue, la qualité existe - même aux USA où le système est encore plus cynique qu'ici et qui, paradoxalement, produit de véritables oeuvres d'art - comme quoi, les humains sont capables de miracles par eux-mêmes quand on les laisse tranquilles. Et Nybbas et Didier n'ont pas le temps de tout censurer... sinon ça ferait longtemps qu'ils auraient changé de taff.

En ce moment, Nybbas est très occupé par les nouvelles technologies : de l'internet aux téléphones portables pour tracer la ligne sur laquelle il avance. Il travaille main dans la main avec Baalberith et Vapula, pour transformer ces nouvelles technologies en jouets mortels et en garage à bouse. Autant dire qu'ils y arrivent très bien...

Il bosse aussi avec ardeur sur un projet qui lui tient tout particulièrement à cœur depuis un sacré paquet de millénaires tout de même : celui de se débarrasser, une fois pour toute, de son ancien Prince. Et oui, le Prince des médias n'a toujours pas renoncé à piquer sa place à Malphas, ce qui serait quand même pour lui un accomplissement. Il envisage même de surmonter sa haine de Baal et d'aller lui proposer une alliance, tout persuadé qu'il est que celui-ci ferait tout pour nuire au bien connu Prince de la Discorde...

Et après, il ne lui restera plus qu'à prendre la place de Satan pour pouvoir enfin faire claquer l'étendard du Mal au vent de sa haine. Comme quoi, Nybbas est loin d'être guéri... et qu'un bon séjour à l'hôpital lui ferait du bien.

"Bon, tu me coupes tous les passages limites au montage... Non, attends, finalement, tu me jettes la cassette et toutes les copies au Tartare, je veux pas d'ennui, moi. Et puis on ressort l'interview toute seule et on se fait tout petits OK ?" (Pas de problèmes CFC, parle-moi comme à un chien, j'aime ça... Allo ?... Nybbas ?... ouais c'est le maquettiste...j'ai un truc là...)



Ce que Nybbas pense de



Les êtres humains : ce sont des créatures formidables que j'aime beaucoup. Vous savez, je fais ce travail pour eux, par amour pour eux, parce que, les gens, moi je les aime vraiment très fort mais alors très, très fort. Il faut qu'ils puissent être heureux et ils ne peuvent pas avec les méchants Anges.

Les animaux : il faut sauver les petits animaux, surtout les gentils bébés phoques et les jolis dauphins, parce que les gens les aiment beaucoup.

La violence : ce n'est pas très gentil, mais, des fois, on est obligé de se défendre contre les méchants, petite fille... Et pour se défendre, on est parfois obligé d'attaquer.

La politique : c'est vraiment très, très drôle, en plus tout le monde aime tout le monde, même s'ils font semblant pour rire.

L'ordre et la discipline : il faut toujours mettre de l'ordre dans ses affaires si on veut pouvoir s'y retrouver. Et j'aime beaucoup les gentils policiers comme Julie Lescaux. Ohhh, oui, Julie, elle est très forte, presque autant que Navarro.

Les serveurs : je voudrais remercier toute mon équipe sans qui rien n'aurait été possible.

Les vacances de Satan : tout le monde a besoin de se reposer de temps en temps et notre grand Chef à nous aussi. Je suis absolument d'accord avec sa décision. De longues vacances s'imposaient en fait d'elles-mêmes.

Le Bien : c'est notre ennemi et nous devons l'affronter pour que les gens puissent être heureux. J'essaie cependant de les rendre heureux immédiatement avec mes programmes.

Le Grand Jeu : je suis ravi que les choses se passent avec fair-play et bonne humeur.

L'Islam : très, très télégéniques, les barbus, très bien. Je suis très déçu par contre du comportement des télés françaises quand les forces de l'ordre ont abattu Khaled Kelkal : ce "finis-le, finis-le !" aurait dû être gardé à l'antenne, quelle tension dramatique, quelle réplique de film d'action, quelle fin dramatique ! De plus, les spectateurs ont le droit de savoir ce que font les gentils policiers pendant leurs heures de détente.

La troisième force : voyons, il ne faut pas perdre de temps avec des sornettes, ce ne sont que des contes pour enfants. Vous feriez mieux de regarder les informations sérieuses du 20 heures.



Relations avec les autres Princes



Abalam : ce Prince réalise un travail formidable. Les fous sont des gens aussi, après tout, et ils ont le droit au câble et au satellite comme tout le monde, non ? Le monde est fou !

Andrealphus : ce Prince réalise un travail formidable. Je l'aime vraiment beaucoup, il oeuvre pour que tout le monde puisse s'aimer sur des chaînes cryptées tous les premiers samedis du mois vers minuit et sur des chaînes payantes en permanence. C'est un magnifique travail qu'il réalise là et je ne manque jamais un Journal du Hard et je regarde même les rediffusions. C'est vraiment mon meilleur ami et je ne saurais jamais exprimer tout mon amour à son égard.

Andromalius : ce Prince réalise un travail formidable. L'ordre est vraiment très important et la police réalise un travail formidable dans des conditions souvent extrêmement difficiles. C'est ce que j'essaie de montrer avec Navarro par exemple - Andromalius est notre Roger Hanin à nous et je ne sais pas ce qui arriverait s'il venait à quitter la série prématurément. Ce serait un grand malheur et j'aurais toutes les difficultés du monde à le remplacer.

Asmodée : ce Prince réalise un travail formidable. J'aime vraiment beaucoup ce qu'il fait, nous sommes à 100 % sur la même longueur d'onde et sans lui, la télévision ne pourrait pas être ce qu'elle est. Il n'y aurait pas tous ces jeux formidables qui rendent les gens heureux : imaginez un monde sans "Juste Prix" ou "Question pour un Champion" ou encore la superbe émission qu'est "Qui veut gagner des millions ?", ça fait peur, non ? Je l'aime beaucoup.

Baal : ce Prince réalise un travail formidable. Les guerres sont toujours des grands moments d'audimat et de soirées familiales clouées à la télé. Certes, on va avoir du mal de faire aussi bien que pour Tempête du Désert. C'était grand.

Baalberith : ce Prince réalise un travail formidable. Il a toujours de nouvelles idées pour transmettre les magnifiques informations que je fabrique chaque jour aux quatre coins du monde. Je l'aime vraiment beaucoup.

Beleth : ce Prince réalise un travail formidable. Il s'occupe des beaux rêves que les humains font après que je leur aie montré le monde merveilleux dans lequel nous vivons et les motive pour y participer.

Belial : ce Prince réalise un travail formidable. Nous avons besoin de gens comme lui pour s'occuper des méchants Anges et il fait cela avec beaucoup de classe. C'est un Soldat du Feu formidable. Un jour, je ferai un long métrage sur lui, voir même un téléfilm comme Julie Lescaut.

Bifrons : ce Prince réalise un travail formidable. Même les morts ont besoin de bonheur - avec lui, c'est la nuit des Morts-Vivants en permanence.

Caym : ce Prince réalise un travail formidable. Il s'occupe très gentiment des petits animaux défavorisés et il a trente millions d'amis.

Crocell : ce Prince réalise un travail formidable. Lui aussi s'occupe des méchants Anges avec talent et avec un sens du fun que beaucoup lui envie. Sans lui, pas de Jeux sans frontières d'hiver avec l'Ours qui remplace la Vachette.

Furfur : ce Prince réalise un travail formidable. MTV est un des piliers de notre grille de programmes, et il pourrait y contribuer plus souvent.

Gaziel : ce Prince réalise un travail formidable. Les cavernes sont des endroits merveilleux que vous pourrez bientôt découvrir dans de magnifiques documentaires.

Haagenti : ce Prince réalise un travail formidable. La bonne bouffe est vraiment quelque chose qui me tient à cœur et j'avoue que j'étais très proche de Maïté...

Kobal : ce Prince réalise un travail formidable. Quel humour, quel talent ! Je l'aime beaucoup.

Kronos : ce Prince réalise un travail formidable. Et pourtant c'est très difficile - sans lui et les petites mains qui travaillent à ces côtés dans les coulisses, tout ne serait que confusion. Je l'aime beaucoup et l'aide à chaque fois que je le peux.

Malphas : ce Prince réalise un travail formidable. Sans lui, je n'en serais jamais arrivé jusque-là. Ah, les magnifiques débats politiques qu'il permet à tous de voir en s'amusant et en s'éduquant... C'est un véritable collégue de travail.

Malthus : ce Prince réalise un travail formidable. La santé des gens est quelque chose qui me préoccupe vraiment beaucoup - pensez au téléthon par exemple.

Mammon : ce Prince réalise un travail formidable. Je vous rappelle que l'argent n'est pas sale quand il est utilisé pour une bonne cause et que, vous aussi, vous pouvez en profiter si vous avez la chance d'être sélectionné dans une de mes nombreuses émissions. Qui veut gagner des millions ? Je l'aime beaucoup.

Morax : ce Prince réalise un travail formidable. Il a élevé certaines productions télévisées au rang d'Art et je l'en remercie. Je l'aime beaucoup.

Nog : ce Prince réalise un travail formidable. Chacun a le droit de se reposer devant la télévision.

Ouikka : ce Prince réalise un travail formidable. Il faut des jeunes comme lui, qui ont un idéal, pour que le monde devienne encore plus formidable.

Samigina : ce Prince réalise un travail formidable. Il a inventé une culture tout à fait magnifique qui rapporte beaucoup d'amour aux gens.

Scox : ce Prince réalise un travail formidable. Il aide les gens à résoudre leurs problèmes et à être très heureux encore plus. Comme Mireille Dumas. Je l'aime beaucoup.

Shaytan : ce Prince réalise un travail formidable. J'aimais beaucoup Gainsbourg.

Uphir : ce Prince réalise un travail formidable. Il a mis le doigt sur un grand problème de notre planète et s'emploie à le résoudre avec beaucoup de talent...

Valefor : ce Prince réalise un travail formidable. C'est un Arsène Lupin moderne qui rend les gens très heureux en leur faisant cadeau de ce qu'il a volé aux méchants Anges.

Vapula : ce Prince réalise un travail formidable. Il a toujours de nouvelles idées pour que mes émissions puissent être vues par tous et toutes, de Ouagadougou au fin fond du Pérou. Je remercie par son intermédiaire toute l'équipe technique sans qui rien de ceci ne serait possible. Je l'aime beaucoup.

Vephar : ce Prince réalise un travail formidable. La mer est un endroit magnifique, grandiose, terrible - regardez Thalassa si vous ne me croyez pas.

“On me demande souvent pourquoi je peins des montres molles et je réponds toujours : c'est parce que Jésus, c'est du fromage... Et même mieux - c'est d'ailleurs dit dans l'ecclésiaste - parce que Jésus, c'est des montagnes de montagnes de fromage !”

Morax imitant Dali

"Fuyez, revoilà la bombe ! Pleurez, la mort éclatée !
Creusez des tombes... Pour la postérité !
Les corps qui tombent, La chair déchirée.
Le bruit de la foudre, Les cris de la foule."

Lofofora

Déjà tout petit, Ouikka aimait jouer avec les allumettes...

Il prenait un malin plaisir à foutre le feu, à casser les affaires des autres, à semer le bordel. Il faut dire qu'il a toujours été doué pour ça. C'était un enfant très intelligent qui s'intéressait à tout, posant sans cesse des questions à ses aînés : et pourquoi le ciel il est bleu ? Et pourquoi les oiseaux y volent ? Et pourquoi tu tortures le monsieur ? Pour toute réponse, généralement, il se prenait une mandale en pleine tronche.

De quoi mal tourner, surtout avec un papa violent et une vie de nomade. Que faire quand on est un enfant très intelligent, largement supérieur à ses petits camarades mais malingre et chétif, dans une culture qui exalte la puissance, la force et les valeurs guerrières ?

Et bien, on se sert de son intelligence pour se venger - de préférence discrètement - de ses petits camarades et puis, dans la foulée, de papa tant qu'on y est.

Bref, le petit Ouikka a très vite tourné très mal et s'est forgé une philosophie de la vie toute personnelle : moi contre le reste du monde, c'est le plus malin qui gagne à la fin, tout ce qu'on m'a raconté n'est qu'un ramassis de mensonges et, par-dessus tout, j'emmerde l'autorité.

En fait, si Ouikka apparaît un petit peu lunatique, à osciller entre anarchisme et fascisme comme vous avez pu le lire sur sa fiche, c'est parce qu'il s'en fout : au plus profond de son être, il n'en a rien à battre de toutes ces conneries, et l'Enfer est inclus dans le lot, le Grand jeu avec et cactera...

Hein ? Quoi ? Comment ? Me direz-vous, rien à péter du Grand Jeu et de l'Enfer ? C'est quoi ces histoires ? Et bien oui, il s'en tape, comme de sa première dent de lait et, puisque vous voulez tout savoir, Satan lui-même lui fait un peu penser à son père.



Hun tiens, vaut mieux que deux tu l'auras



Ouikka a commencé comme simple humain, comme vous devez vous en être aperçu si vous avez bien suivi le début de ce chapitre. Il est né en 434 après l'Archange de Dieu, quelque part entre l'Asie originaire de son peuple et notre belle capitale française. Ouikka est un Hun. Et ce n'est pas facile tous les jours. Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, sa jeunesse est loin d'être facile - entre les raclées paternelles et les jeux bien innocents de ses camarades plus grands (du genre "et si on forçait le nabot à manger du crottin de cheval ?"), le futur Prince des Aïrs en prend, littéralement, plein la tronche. Qu'à cela ne tienne, il transforme son intelligence supérieure en arme vicieuse et s'amuse à organiser des petits "accidents" à l'encontre de ceux qui le martyrisent - et que je te fais tomber dans un piège à ours par mégarde et que je t'entraîne dans une embuscade où je t'allume avec mon joli arc et mes mignonnes flèches, etc.

Toujours est-il qu'en 451, quand il arrive avec le reste de son peuple à Saint Denis, le petit Ouikka est déjà un jeune en difficulté, une vraie

racaille, un sauvageon... Petite question d'histoire générale et Insmeuvienne : que s'est-il passé en 451 à Paris ? Un bon point pour celui qui aura répondu l'invasion des Huns sans regarder dans un livre.

Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, cette histoire est déjà racontée dans le chapitre consacré (c'est le cas de le dire) à Jean-Luc dans le tome 1 de l'Encyclopedia Spiritis. Bref rappel : 451, il pleut, les Huns sont méchants. Et ils ne sont pas contents. Et si on envahissait Paris, dit quelqu'un pour détendre l'atmosphère... Résultat, les Huns assiègent Paris, foutant le bordel et massacrant tout ce qui leur tombe sous la main pour apprendre aux parigots à les traiter de barbares. Ces derniers font d'ailleurs carrément sous eux et envisagent d'abandonner la ville. Sauf que non : une certaine Geneviève, future sainte devant l'Éternel, les galvanise et les pousse à rester. Ce qui fout grave les boules à une partie de la population qui se dit que si elle pouvait avoir un accident mortel, ça pourrait débarrasser...

Ils poussent même le vice jusqu'à envoyer un émissaire chez les Huns pour leur dire que s'ils veulent la ville, c'est d'accord mais qu'il faut d'abord zigouiller la vieille fille qui fait rien qu'à empêcher les gens de fuir en rond (enfin, c'est une image). Les Huns, tout barbares qu'ils sont, sont loin d'être des cons et se disent que ça leur fera faire des économies de temps et d'énergie. Ils acceptent.

Ouikka se porte volontaire pour le travail et se fait envoyer sur les roses (les épines particulièrement) par son papa chéri qui lui dit qu'il est trop faible pour faire quelque chose d'aussi important et qu'il va s'en occuper lui-même. Ouikka est vexé et, pendant qu'il frotte sa joue encore rougie par les preuves d'affection paternelle, met au point un plan d'une simplicité démoniaque : il va tendre une embuscade à son père en chemin, aller faire le boulot à sa place et ramener la tête de la pétasse à son peuple, prouvant ainsi qu'il est le meilleur. Aussitôt dit, aussitôt fait, papa se prend un éboulis sur la gueule et Ouikka attend Geneviève sur un chemin de campagne.

Au bout de plusieurs d'heures d'attente, il l'aperçoit enfin. Avec toute la tension née de l'attente, il décoche sa flèche dans une véritable explosion de bonheur. Le trait libérateur se dirige comme un oiseau de proie mortelle sur sa victime. En plein dans l'oeil, pense le petit Ouikka. Sauf que non. Un type s'interpose et se prend la flèche à la place de la gonzesse. Il l'arrache de son torse sanglant et sort son épée. Dans sa tête, le futur Prince arrête de penser avec des métaphores et commence à flipper. Il a à peine le temps de dégainer qu'il se fait clouer au mur sans même avoir vu arriver le coup. Tiens, il est mort. Il faut dire que, contre Jean-Luc, il n'avait aucune chance...



Enfer et boule de gomme



Ouikka se retrouve au sous-sol. Il pensait que, de toutes façons, même s'il mourait en tentant de tuer Geneviève, ça ne pouvait pas être pire que sa vie de merde.



Il se trompait.

Il l'apprend d'ailleurs lourdement pendant un bon paquet d'années. Parce que se faire charger à la fourche, plonger dans le Tartare et violer par des Démons de combat de trois mètres de haut, c'est sympa cinq minutes, sauf que non. Mais, loin de se résigner, Ouikka se sert de son cerveau. Il a remarqué que certains arrivaient à s'en sortir mieux que d'autres et il a bien l'intention de ne pas passer l'éternité à avoir des problèmes pour s'asseoir. Tant pis s'il lui faudra sans doute des siècles, il y arrivera - il suffit d'être plus vicieux, plus méchant, plus dur que les autres ? Parfait, en plus, il est plus intelligent. Et à la fin, il les baisera tous. Tous...

Toujours est-il qu'il lui faut près de mille ans pour arriver à se hisser en haut du panier de crabes et devenir familier, aux ordres de Bifrons. Ça y est, se dit-il, c'est gagné, je reviens aux affaires. Sauf que ça ne se passe pas si bien que prévu quand il est incarné sur Terre : son supérieur est un vrai connard qui le traite comme de la merde et passe ses accès de colère sur sa gueule. En plus, c'est un idiot de la pire espèce et, au bout de la troisième limitation, Ouikka en a marre...

Un beau jour, il s'arrange donc pour faire péter la gueule de son Démon tutélaire dans une magnifique explosion dont il a le secret. Ça débarrasse. Le mieux, c'est que personne ne se doute de rien. Ouikka est fier de lui-même.

On le confie donc à un autre Démon : ça va encore être un connard, se dit le futur Prince, mais je l'attends de pied ferme - s'il me brise les burnes, il va pas durer longtemps. Sauf que, cette fois, ça se passe parfaitement, le Démon avec qui il travaille étant particulièrement cool. Leur association dure un sacré paquet d'années et ils deviennent même amis, ce qui est quelque chose de tout à fait nouveau pour le petit Ouikka - il découvre enfin après quelques mille ans d'une existence de merde qu'il peut y avoir des gens sympas et que la vie peut être agréable.

Quoi qu'il en soit, cette amitié durera un bon moment, jusqu'à maintenant en fait et que, quand le Démon passe grade 3, il s'arrange pour que son serviteur soit promu au rang de Démon. La carrière de Ouikka commence vraiment mais elle a plutôt du mal à démarrer : non, vraiment, la hiérarchie et les rapports chef / serviteur ne sont pas faits pour lui. Il est efficace en mission mais n'en a rien à battre des principes mêmes du Grand Jeu avec une telle force et est doué d'un tel franc-parler face à la hiérarchie, qu'il est perpétuellement à la limite de la rétrogradation. Heureusement, il est suffisamment intelligent pour couvrir ses arrières et stagner au grade 1.

Sa carrière démoniaque ne prendra un véritable second souffle qu'en 1834, quand son pote passera Prince et qu'il lui proposera de le rejoindre. Ouikka accepte avec plaisir et passe immédiatement grade 2 à ses ordres. Un certain Crocell comme vous l'avez sans doute déjà deviné...

C'est d'ailleurs à peu près à ce moment que le futur Prince découvre le terrorisme : c'est le coup de foudre. En plus, l'avantage avec les Machines Infernales(c), c'est que ça nettoie vraiment tout après usage, alors pas besoin de faire preuve de discrétion, on peut y aller franchement. Et Ouikka est plutôt efficace dans sa partie, il participe à la plupart des organisations terroristes du XIX^e siècle, des anarchistes aux fachos, dans un grand débordement de chaos, de bombes et de fanatisme. Il obtient son grade 3 au début du XX^e siècle, après avoir organisé un certain assassinat à Sarajevo qui foutra une sacrée merde dans le monde entier, si vous voyez ce que je veux dire.

Pendant tout le siècle, Ouikka noyauté avec des Démons à ces ordres, toutes les organisations qui pratiquent l'action directe : anarchistes, fascistes, Corses, Basques, Bretons, Palestiniens, intégristes de tout poil... Et cela, avec une efficacité que personne ne peut contester. Alors, malgré l'inimitié d'une bonne partie de la Cour Démoniaque, quand il fait exploser, un certain jour d'avril 88, un avion au-dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie, il obtient finalement le poste de Prince.

Il peut être content, Ouikka, parti de rien, on ne peut pas dire qu'il est arrivé nulle part : il peut être content, il fait enfin partie de la Jet Set, il va pouvoir arrêter de se battre avec tout le monde et se reposer. Il devrait être content. Sauf que non...



Time Bomb



Si vous avez un peu suivi l'actualité ces dernières années, vous pouvez constater que le Prince des airs fait du très bon travail. D'un bout à l'autre du monde, des voitures piégées explosent, des types se font péter la gueule dans des bus, des immeubles volent en fumée. Cependant, si son travail dans les pays pauvres ne rencontre pratiquement pas de problèmes et que les processus de paix s'enlisent toujours autant, il n'en est pas de même dans les pays occidentaux et plus particulièrement en France...

Les attentats islamistes de l'été 95 par exemple, lui ont laissé un goût plutôt amer dans la bouche. Même si l'explosion du métro Saint Michel, le 5 juillet, faisant une dizaine de morts et une centaine de blessés, reste un succès considérable, son plan originel n'a pas pu être mené jusqu'au bout : il avait préparé un bon petit procès bien médiatique qui allait en mettre plein la trouille des bonnes gens et ces enfoirés de flics lui ont abattu sa star à lui comme un chien, sans même lui laisser une chance...

Ce qui l'énerve vraiment, c'est qu'il est sûr que ce sont les mêmes types qui lui ont fait le coup avec HB. Mais si, vous savez, le type qui s'était emparé d'une maternelle avec plein d'explosifs sur lui et qui s'était fait abattre par la police dans son sommeil. Heureusement, Ouikka a réussi à retrouver un des responsables et à le faire parler : résultat, il a découvert l'existence des Négociateurs, ces serviteurs de Francis spécialisés dans les prises d'otages et ça lui a foutu les boules. Touché au plus profond dans son orgueil, il organise le fameux projet 2K, avec infiltration des groupuscules terroristes par des Démons triés sur le volet et feu d'artifice final prévu pour le réveillon 2000, histoire d'en mettre plein la vue à tout le monde et en finir avec les You-Yous. Comme votre survie à ce fameux réveillon l'atteste, le projet 2K s'est soldé par un échec. Les Négociateurs, ayant rapidement découvert le pot-àux-roses, ont fait un tel barouf auprès de leur Archange que les Forces du Bien ont péché le budget sécurité, et ont empêché toute catastrophe majeure. Bon. Ce n'est pas le premier revers qu'a dû encaisser le Prince, et il a décidé de se débarrasser des super Francis en changeant de méthode. Finies les dates symboles et les conspirations occultes, et place aux sports de plein air. Son plan est simple : multiplier les prises d'otages (de Grozny à Jolo) et les meurtres de masses (comme dans les universités américaines par exemple) pour identifier le plus de Négociateurs et les éliminer un par un, voire les pervertir...

Ensuite, il pourra se reposer. Sauf que non : il n'a pas encore réussi à mettre une bombe à la Cour Démoniaque...



Ce que Ouikka pense de...



Relations avec les autres Princes



Les êtres humains : c'est pour eux que nous faisons tout ce travail - nous devons les libérer et la seule manière d'y arriver, c'est de les faire sortir des prisons qu'ils se sont eux-mêmes forgées : société, famille, croyances... Je crois profondément que l'essence de l'homme est la liberté et rien ne devrait pouvoir imposer à celle-ci des limites. Malheureusement, le corps de l'homme est si fragile, si faible - c'est sa plus grande prison : il faut donc qu'il s'en débarrasse, c'est pour cela qu'on a inventé le C-4...

Abalam : les fous peuvent faire de très bons terroristes, bien qu'imprévisibles. Abalam est d'ailleurs un des plus grands poseurs de bombes de l'Enfer, surtout quand il s'agit de faire exploser la cohérence de la Cour Démoniaque...

Andrealphus : je ne supporte pas ce connard. Combien de fois m'a-t-il mis des bâtons dans les roues sous prétexte que monsieur ne supporte pas la violence ? Je lui referais bien la gueule au vitriol tiens, on verra s'il fait toujours le malin avec la tête de Shaytan...

Andromalius : j'ai déjà dit quelque part que les flics me font gerber, non ? Alors, quand on parle DU flic, vous comprenez bien que j'en ai des petits frissons de dégoût un peu partout. Il représente tout ce que déteste et je ferais tout pour m'en débarrasser à la moindre occasion. En plus, je sais que je ne suis pas le seul, même si les autres n'osent pas le dire tout haut.

Asmodée : pile ou face, mon poing dans ta face... Je l'aime bien, sauf que non. Ça va la dépression, Dédé ?

Baal : ouais ! Il nous faudrait plus de types de sa trempe et moins de molasses comme Andrealphus. D'ailleurs, j'ai cru comprendre qu'il lui avait mis cher... Il ne mérite que ça. Non, franchement, je respecte vraiment Baal, c'est un des Princes les plus intelligents, même s'il cache bien son jeu.

Baalberith : ça ne sert à rien mais ça fait joli.

Beleth : tu ouvres ta gueule et j'te la pète ! Non, mais, qu'est-ce qu'il me veut, ce con ? La dernière fois que j'ai entendu quelqu'un parler de ses rêves, je lui ai collé un bastos en pleine tronche... Il veut finir pareil ?

Belial : nous avons certains goûts en commun - tout ce qui fait boum et qui fait des jolies flammes qui tuent des gens après, et d'autres qui divergent - je ne partage, notamment, ni ses goûts vestimentaires, ni sa haine pour mon ancien patron. A part ça je l'aime bien, il en faudrait plus des comme lui.

Bifrons : la nuit des morts-vivants à toutes les Cours Démoniaques, c'est sympa cinq minutes mais on s'en lasse vite.

Caym : j'ai pleins d'idées avec des animaux, s'il veut...

Crocell : mon ancien Prince et mon meilleur ami - le seul à avoir compris parfaitement le côté fun de la violence. Et un des seuls à ne pas se prendre au sérieux ici-bas, ça nous change. Bien que je sois devenu son égal maintenant, je lui suis encore fidèle et je suis toujours prêt à lui rendre service...

Furfur : hardcore la mort ! Je kiffe vraiment la musique qu'il écoute, ça met un peu d'ambiance au sous-sol... Et en plus, c'est un sacré déconneur et il a vraiment un don pour distribuer les coups de boules...

Les animaux : j'envisage de faire participer les animaux les plus intelligents de la Terre à un grand concours sur le thème "je suis suffisamment malin pour ne pas me faire choper par les douaniers avec une bombe dans le cul". Mais je ne sais pas encore pour quelle cause. La libération des animaux peut-être, et je pourrais faire passer ça pour un suicide...

La violence : si un matin, sans raison, tu te retrouves sans maison, ne te pose pas de question, c'est la bombe qu'a toujours raison... C-4, plastique ou pétards, c'est la bombe qui redémarre, attention les voyageurs, votre train peut péter à toute heure... La, la, la, la, la, la, la... La, la, la, la, la, la, la... Un jour, je ferais tout péter.

La politique : tout est politique, disait Rousseau. Je suis entièrement d'accord avec lui : chaque fois que des dizaines de civils qui n'ont rien à voir avec une cause, voire qui sympathisent, meurent dans un attentat, on se rapproche de l'utopie collective. Alors, ami humain, répète après moi : quand je monte chez le voisin du dessus qui fait trop de bruit et que je le massacre à la hache (ainsi que sa femme, ses enfants et son canari), je me bats pour mes droits...

L'ordre et la discipline : c'est parfois nécessaire. Je ne sais pas, quand on monte une Machine Infernale(c), par exemple. Mais c'est surtout très chiant : tous ces portiques et ces flics me donnent la nausée.

Les serviteurs : toute organisation terroriste a besoin d'exécutants - mes serviteurs sont simplement les meilleurs, et en plus ils sont très cools...

Les vacances de Satan : je lui conseillerais les îles Fidji...

Le Bien : mais je me bats pour le plus grand bien ! Je lutte pour le Bien ! Je suis le Bien !

Le Grand Jeu : pour moi, c'est une sorte de gigantesque "shoot them up" et j'avoue que je m'amuse énormément. En plus, je suis super bon, vous allez voir que je vais faire péter le highscore !

L'Islam : ma deuxième maison, mon second chez moi. Pouvoir tout faire péter des deux côtés, c'est vraiment le pied.

La troisième force : c'est un peu une sorte de virus informatique qui s'est glissé dans le grand PC cosmique sur lequel tourne le grand jeu... Des fois, c'est marrant. Des fois, pas du tout.



Gaziel : j'aime pas trop les endroits fermés depuis que j'ai dû me taper 15 km de circuit d'aération dans un aéroport à New York il y a quelques années, alors non-merci pour la spéléo...

Haagenti : s'il n'était pas là qu'est-ce qu'on boufferait mal et qu'est-ce qu'on se ferait chier. Un bon gars qui est parti de rien pour arriver au top, comme moi, et en pas longtemps du tout. Il faut que je lui parle d'une idée que j'ai eue y a pas longtemps : vous connaissez le principe du gâteau géant avec une meuf à poil dedans ? Bon, ben pareil, sauf qu'on met un barbu avec une kalach et assez d'explosifs pour faire tout péter dans un rayon d'un kilomètre...

Kobal : il a vraiment le même genre d'humour que moi - super visuel en fait... Par exemple, la bouillabaisse basque : on met une voiture piégée un jour de marché et hop !

Kronos : papi relou... Un de ces jours, je vais lui faire exploser ses archives, ça va le calmer - avec toutes ces horloges, ça va être facile : il représente pas mal de choses que je déteste - la rigueur, la ponctualité, l'ennui, l'hypocrisie... À part les comptes à rebours, j'en mourrais pas s'il venait à disparaître...

Malphas : il a bien compris qu'une petite bombe peut foutre la merde pendant des années mais je le déteste quand même. J'ai jamais pu saquer les fourbes dans son genre et les politicards de la Cour. Va mourir, pauvre merde !

Malthus : ce type est un attentat vivant - il arrête pas de refiler ses germes à tout le monde !

Mammon : une petite bombe et je te fais un petit crack boursier de derrière les fagots...

Morax : je me souviens du type qui a pissé dans la pissotière de Duchamp avant de la défoncer à coup de marteau. Ça, c'est de l'art.

Nog : exploser son oreiller ne le réveillerait pas !

Nybbas : vas-y, zoome sur les cadavres, bien... Allez, j'te la fais : "on dénombre quarante-huit morts. L'attentat n'a pas encore été revendiqué, mais les enquêteurs penchent vers l'hypothèse que je leur ai encore une fois mis dans le cul..."

Samigina : lui aussi est parti tout en bas de l'échelle mais c'est pas une raison pour s'habiller en noir tout le temps...

Scox : une fois j'ai parlé à un psy qui m'a expliqué que j'avais des problèmes psychologiques, alors je l'ai plastiqué pour lui faire plaisir en lui montrant qu'il avait raison.

Shaytan : c'est pas facile de défigurer les gens sans les tuer mais j'y arrive pas mal des fois. Sa petite conspi actuelle m'amuse beaucoup !

Uphir : bravo pour le coup de l'Erika, j'aurais pas fait mieux. Enfin si, mais, bon, j'ai pas eu le droit...

Valefor : il ne se prend pas trop au sérieux mais ne comprend rien à ma mission... Pourquoi crocheter un coffre alors qu'on peut le faire exploser ?

Vapula : pour moi, c'est un véritable Petit Papa Noël - il a toujours quelque chose de nouveau pour moi dans sa hotte...

Vephar : je n'ai toujours pas trouvé comment faire exploser la mer.

“I'm just a sweet transvestite
From Transsexual, Transylvania”
The Rocky Horror Picture Show

La vie et l'œuvre de Samigina mériteraient un dossier spécial dans *NewBiz Mag* - le magazine des jeunes loups qui montent leurs start-ups - tellement elles sont au top. Un papier du genre : “Notre interview exclusive Sammy Gina, le self-made-devil” ou bien “Il parie sur Dracula et il quintuple sa mise' voire même 'Sami*Gina témoigne : être Prince Démon, c'est super dark”.

Fh oui, le rêve américain est devenu réalité : parti de rien du tout, il est arrivé au sommet. Ou plutôt parti du fin fond de l'Enfer où il glandait comme âme damnée, il est devenu l'un des happy fews proche de Lucifer. La moralité ? Take your passion make it happen, free yourself, be fresh and cool parce que vous le valez bien et je vais m'arrêter là, sinon on va croire que je cherche à faire carrière dans la pub.

Comme tout débutant assoiffé de pouvoir, le Prince - Démon des Vampires a écrasé pas mal de monde pour obtenir son poste, amis et ennemis indifféremment, tout étant bon pour parvenir à ses fins. Certains disent que c'est un 'connard d'arriviste', mais c'est une analyse un peu simpliste (et assez vulgaire). Simpliste parce que Samigina ne se considère toujours pas comme 'arrivé' et qu'il espère encore monter en grade. Vulgaire parce que 'connard' est considéré comme un mot grossier par ma mère et l'Académie Française.

monter un complot contre son supérieur. En apparence docile et dévoué, il se débrouilla pour apprendre quelques dark secrets (Malthus se lavait les oreilles et les pieds, des petits trucs comme ça) et les balança discrètement à la hiérarchie. Une enquête de routine fut menée, le futur Prince de la maladie renvoyé en Enfer et - comme il était assez proche de Bifrons et qu'il soupçonnait l'arnaque -... ses familiers avec. S'il parvint à ne pas être inquiété, Samigina ne tira aucun profit de cette trahison et dû s'arranger par la suite pour en effacer toutes les traces. Caramba, encore raté !

Mais la quatrième fut la bonne. Au milieu du XV^e siècle, il redescendit sur Terre sous les ordres d'un Démon très bœuf en poste en Roumanie. La mission du cornu consistait à foutre le box entre les habitants du crû et les envahisseurs turcs, nouveaux venus qui ne demandaient qu'à mettre la main sur les trésors, les femmes et les cartes Magic des autochtones. Très vite, Samigina profita de la profonde bêtise de son chef pour l'entraîner dans un piège : coincé en sandwich entre deux armées, même un gras double ne pouvait survivre. Tout se déroula sans accroc, le vampire étant resté planqué très loin de la bataille fatidique quand son boss passa de vie à trépas.

C'était le printemps 1458, il faisait beau sur la Transylvanie et Samigina était libre. Un peu moisi, certes. Mais libre.



Je ne suis plus en vie depuis deux mille ans



Comme vous le savez si vous jouez des Démons, être un familier, c'est comme une espèce de yaourt liquide : c'est pas l'extase. On s'en prend plein la gueule à longueur de journée, on ne gratte jamais le moindre bénéfice de ses initiatives intelligentes et, en guise de remerciement, on se fait cracher dessus par des supérieurs imbéciles. L'incarnation sous forme de familier est une alternative plutôt douloureuse à l'option 'griller en Enfer pour l'éternité' qui est le lot commun des pécheurs après leur mort. Mais l'exceptionnel Samigina (petit vampire tout moisi) sut très tôt tirer son épingle du jeu.

Au service indirect du Prince - Démon Bifrons, il subit trois incarnations très pénibles sous les ordres de Démons jeunes, fougueux et passablement trisomiques. La première fois, il survécut vingt-quatre heures, le temps de découvrir que son nouveau job était en fait 'bouclier humain' (ça résiste pas bien, un familier). Au deuxième essai, il fut assassiné par son supérieur pour avoir osé dire tout haut que “non, ce n'est sans doute pas le moment de faire flasher des auras” dans un camp d'entraînement d'Ange de Georges. Enfin, la troisième fois, il tenta de s'affranchir de son Démon à la fourbe, et il y serait sans doute arrivé sans un sacré manque de bol.

Affecté au service d'un certain Malthus (alors haut gradé de Bif) avec une cinquantaine de ses pairs cadavériques, il s'acharna à



Le supplice du pal



Que fait-on de sa liberté quand on est un jeune suceur de sang plein d'ambition ? Non, on ne va pas à Ibiza se gaver de peurs et danser comme un bot. Mais oui : on se fait bien voir de la hiérarchie et on cherche à monter un peu en grade. Là où était tombé Samigina, ce n'était pas les opportunités de faire un coup en douce qui manquaient. Le pays était à feu et à sang et il ne fallait pas grand chose pour que la situation ne s'améliore pas.

Le petit vampire s'attaqua au chef du coin, le voïvode de Malachie, un certain Vlad "Tepes", fils de Vlad II 'Dracul'. C'était un chef de guerre plutôt sympa et pas mal torturé, qui tentait d'oublier les assassinats politiques de la moitié de ses proches en massacrant des hérétiques et en priant le vrai Dieu rédempteur. Il était toujours entouré d'une horde de prêtres et avait pour ainsi dire la foi chevillée au corps : c'est ce qui lui permettait de dormir convenablement après avoir passé la journée à empaler ses ennemis sur la nouvelle barrière de son château. Il était fort, droit, digne et respecté de ses gens. Une vraie abomination pour Samigina, qui comptait bien faire changer les choses.

Notre héros du jour se débrouilla pour se faire engager dans l'armée du voïvode et pour y grimper rapidement en grade (avant de risquer de se faire bêtement tuer). Il se rapprocha ainsi de Vlad et put entrer à la cour dans sa gentilhommière des Carpates, au château d'Arefu. Une fois qu'il fut dans la place, il commença son



travail de sape : habillé comme le maître et reprenant pour son compte une vieille superstition balkanique sur les 'buveurs de sang', il partit égorger des poules, des vaches et des jeunes filles à la nuit tombée. Il était bien placé pour savoir que tout ça c'était de la foutaise mais après quelques mois à ce régime, les paysans commencèrent à s'inquiéter, d'autant que Samigina faisait très attention à bien laisser voir qu'il était du château. Quand il était acculé, il usait avec soin des quelques pouvoirs qu'il avait, ne s'échappant que pour mieux remettre ça une semaine plus tard.

En 1476, après une très longue et très discrète campagne d'anti-pub, le Prince d'Arefu s'était taillé une mauvaise réputation à des centaines de lieues à la ronde et la révolte grondait sur ses terres. S'il n'était pas mort au combat cette année-là, Vlad 'Tepes' aurait certainement été lynché par ses propres hommes, ce qui aurait beaucoup réjoui le petit vampire. Quelques mois après le décès de celui qui allait devenir Dracula (nan, sans déc ? !), une équipe de Démons se rendit sur place pour voir ce qu'il en était, soupçonnant le défunt voïvode - dont le corps avait disparu dans une mêlée - d'être un des leurs. Ils tombèrent très vite sur Samy la Magouille, qui accepta de les suivre en Enfer de bon gré, en leur donnant pleins de petits détails croustillants à inclure dans leurs rapports.

Après avoir lu lesdits rapports et s'être roulé par terre de rire, Bifrons fit convoquer le vampire dans ses appartements au plus vite. Il changea sans hésiter son statut, le transformant en un joli Démon, puis pendant quelques temps, il traîna Samigina partout avec lui, le présentant à ses collègues et à ses amis comme son nouveau serviteur. Dans les cocktails, il jouait un rôle de jeune prodige et de caution intellectuelle classe pour Bif (qui en avait bien besoin, soit dit sans méchanceté aucune).

Être devenu un Démon et être pote avec un Prince, c'était déjà bien... mais c'était loin de suffire à Sammy. Plus, plus, plus, il lui en fallait toujours plus.

Le Maître va vous recevoir

Passons rapidement sur la carrière de Samigina sous les ordres de Bifrons. Comme vous vous en doutez, c'était un petit Démon rusé (mais non, pas fourbe, j'ai dit rusé) qui réussissait à se tirer de toutes les situations et qui monta en grade très rapidement. 1, 2 et 3, tout le monde descend, c'est fini l'ascension, t'es au sommet, tu n'iras pas plus haut... Ça, c'est ce qu'on lui disait, mais il refusait de le croire : si une tête de thon comme Vephar était pressenti pour une promo ultime, il n'y avait pas de raison qu'on la lui refuse à lui.

En plus de ça (on était désormais au XX^e siècle), son action passée commençait à avoir pas mal de succès. Un écrivillon de sous-littérature fantastique, un certain Abraham Stoker (surnommé Bram pour faire viril) avait pondu 'Dracula', un roman librement inspiré de n'importe quoi, ainsi que de la légende de Vlad 'je te suce ton sang' Tepes. Un petit bouquin qui connut un grand succès et qui incita Samigina à s'incarner sur Terre pour surfer sur la vague de son propre talent.

"Dracula" eut le succès et les suites que l'on sait. Il fut surtout l'un des plus grands thèmes des débuts du cinéma, avec en particulier le très risible 'Nosferatu' de Murnau où le comte est affublé

d'incisives de lapin à cause d'une bête histoire de droits d'auteurs, mais je m'égare. Le mythe du vampire était né, croisement idéal entre le fantastique gothique très à la mode chez l'élite et les restes de superstitions campagnardes chères à la plèbe.

Le futur Prince des vampires, fabuleusement content de lui ('je suis un dieu, j'ai créé une mythologie'), brassa beaucoup de vent, de Londres jusqu'à Hollywood, pour bien rendre toute la portée de la légende. On ne compte plus à ce jour les hommages à Bram Stoker, les films de vampires (même Coppola s'y est compromis) ou les jeux de rôles inspirés de... - mais nous y viendrons dans un instant, un peu de patience.

En 1969 (année vampirique), Samigina descendit aux Enfer, un dossier de presse de quinze tomes sous la cape, regroupant toute la propagande qui avait été faite autour de Draculito. Il fit un petit exposé devant le Conseil, montrant les points forts de sa stratégie : création d'une nouvelle peur et de nouveaux cauchemars, popularisation du personnage du méchant (facile de s'identifier à lui), bénéfices économiques énormes... Du tout bon, quoi.

On vota son accession au grade de Prince des vampires dans la foulée, conquis par l'enthousiasme du jeune Démon et étonné de sa capacité à prendre des initiatives. Samigina arriva donc au top du top, là où seuls les meilleurs peuvent espérer siéger... Mais comme il le dit lui-même le jour de son intronisation : "putain les mecs, c'est pas trop tôt".

Werehamster, the Marmelade(tm)

Quand on y réfléchit trente secondes (ouais, je sais, ça fait long pour moi aussi), on se rend compte que le pouvoir de Samigina est presque nul. Il a bâti sa carrière sur un concours de circonstances et n'a que très peu d'influence sur Terre (sans même parler de son rôle en Enfer, qui consiste presque exclusivement à jouer des toccatas sur l'orgue de Satan). Comme le lui a fait remarquer Andromalius "à part enfumer les gens et grimper en grade, y a un truc que tu sais faire ?". Le Prince des vampires lui a répondu du tac au tac "ouais, je sais bouger mes oreilles" alors que c'était un odieux mensonge. Il se dit qu'il ferait bien de profiter de son statut de Prince pour agir un peu et couvrir ses arrières. C'est en suivant cette idée qu'il monta la Cama à la fin des années 80.

"Qu'est-ce que la Cama ?", vous demandez-vous benoîtement parce que vous avez le tort de ne pas avoir acheté le Liber Daemonis. C'est une sorte de société secrète instaurée sur Terre qui vise à faire croire à certains humains qu'ils sont d'authentiques vampires. Très inspiré de l'œuvre de Anne "je suis comme ça, j'interviewe des immortels" Rice et de Mark "dot" Rhein "dot" Hagen, la Cama est en fait une sorte de secte de cinglés persuadés de contrôler le monde, qui mangent de la purée de chat à quatre heures du mat et qui dorment dans des coins Ikea. Les "vampires" de Samigina sont contrôlés (plus ou moins bien) par des Démons sous ses ordres et se voient offrir des pouvoirs maléfiques quand ils ont été gentils. Ils ignorent bien sûr totalement l'existence des Anges, des Démons et du Grand Jeu, persuadés qu'ils sont de descendre du Grand Ancêtre Vachement Vieux Sa Race (joué par Sammy lui-même quand il est en forme)... Ah, j'oubliais, le petit détail qui fait toujours rire : les membres de la Cama sont rassemblés en clans.



"A quoi ça sert ?", me demandez-vous à présent afin de relancer le débat. Eh ben, pas à grand chose, à part à nous moquer gentiment de certains de nos confrères rôlistes. La société secrète de Samigina est illégale et donc inconnue de la majeure partie de la hiérarchie (ça va pas la tête de filer des pouvoirs à des humains ? !). Si le Prince l'a montée, c'est d'abord pour s'amuser, ensuite pour relancer un peu le mythe vampirique (son fond de commerce à lui) et enfin pour avoir sous la main une horde de serviteurs potentiels. Sammy n'a pas oublié sa lente et pénible ascension et il compte bien utiliser les meilleurs de ses "vampires" soit comme des pions tant qu'ils sont encore en vie, soit comme des familiers quand ils seront arrivés en Enfer.

"Et s'ils vont au Paradis ?" demandez-vous encore. Merci de me permettre de conclure ce paragraphe sur une note de gaieté : vous en connaissez beaucoup, vous, des je-veux-être-vampire qui vont finir au Paradis ?



Nature : prince Démon
Attitude : gros Relou



Samigina est victime d'un défaut majeur et incontournable : il se la pète à mort. Ça fait des siècles qu'il ne maîtrise plus les concepts modestie, autocritique et putain mais quel con je fais. Un peu comme un auteur de fanzines miteux qui, du jour au lendemain, se mettrait à écrire dans des suppléments officiels INS/MV, le Prince des vampires a fondu une pile à sa promotion. Il est persuadé qu'il est le meilleur, que partout dans la rue on ne parle que de lui, que les filles sont nues, qu'elles lui arrachent sa vertu et tout ce genre de choses. Inutile de dire que c'est très pénible pour tout le monde : ses serviteurs, ses collègues, Lucifer et Gribouzi son araignée-sans-nom, tous commencent à en avoir un peu marre de sa grosse tête à sombreros à la con.

L'autre aspect de sa personnalité (si l'on passe rapidement sur sa capacité déroutante à porter des chemises à jabot, des capes en opossum retourné et des culottes bouffantes sans éprouver le moindre sentiment de honte), c'est son ambition. Il serait un peu facile de jouer sur les mots et de dire que ses dents rayent le plancher mais - ne soyons pas ennemis de la facilité - c'est bel et bien le cas.

Si Malphas a dit "le problème avec les grade 3, c'est qu'ensuite il n'y a qu'un seul grade 4", Samigina rajoute "le problème d'être grade 4, c'est que pour devenir grade 5 t'en chies à mort". Mais ce n'est pas parce que c'est difficile que c'est impossible (du moins c'est ce que croit Sammy) et il se pourrait bien qu'un jour il essaye de se fritter Lucifer. Ben ouais, c'est complètement con, mais comme je vous l'ai dit plus haut il est un peu déconnecté de la réalité. En attendant, il magouille donc dans la Bifrons Connexion (voir le chapitre sur Shaytan), sûr de pouvoir tirer son épingle de cravate du jeu. Dans le même registre, s'il a la moindre opportunité de monter encore en grade (devenir Andromalius, Kronos ou Croc à leurs places respectives), il ne la laissera pas passer sans réagir.

Finalement, "connard d'arriviste" c'était pas si mal comme définition. Même si c'était un peu simpliste.

Et un peu vulgaire.



Ce que Samigina pense de...



Les êtres humains : certains sont plus goûtus que d'autres, c'est très étrange. Prenez les diabétiques par exemple, ils ont un petit goût de caramel. Bon, historiquement parlant, je préfère les jeunes filles, de préférence vierges et effarouchées, mais je ne crache jamais sur un bon petit jockey ou un coureur cycliste... l'EPO, ça te met un de ces coups de fouet !

Les animaux : j'aime assez les chauves-souris, les loups, les araignées, les blattes et les serpents. Hein ? Les opossums ? Pourquoi les opossums ?... Ah, et puis il y a bien sûr les porcs : très bon sang, surtout avec quelques oranges pressées. Si la recette vous intéresse, je peux vous la donner hors antenne, après l'interview.

La violence : bof, c'est pas top. Tuer des gens, pourquoi pas, mais la violence comme ça, pour le fun, ça m'intéresse pas tellement. Vous avez une idée de comment c'est dur de buter un Prince à mains nues ? Je vous le dit, la violence, ça suffit pas.

La politique : ça ne sert pas à grand-chose, la politique. La propagande, ça a ses avantages, mais la politique c'est surtout un truc de branleurs qui n'ont pas les couilles d'imposer leur point de vue.

L'ordre et la discipline : la hiérarchie démoniaque est beaucoup trop stricte. Lorsqu'on est en bas de l'échelle, il faut une imagination et un talent exceptionnel pour espérer en grimper les barreaux. Et pour arriver tout en haut, il faut être Moi. T'as pas le choix.

Les Princes - Démons : la répartition des postes n'est pas équitable, il faudrait penser à reconsidérer le système. Par exemple moi, je me verrais bien en Prince des cauchemars, du jugement et de l'éternité. Ça me changerait un peu de l'ordinaire.

Les serviteurs : ils m'admirent et ils ont bien raison. Par contre, s'ils comptent sur la flatterie pour que je les pistonne, ils se gourent complètement... Les plus débrouillards s'en sortiront sans moi, j'ai confiance.

Le Bureau : quand je serais installé dans le penthouse de Satan, je me ferais un bureau tendu de velours rouge, avec des meubles en bois noir et un cercueil molletonné pour mes coups de barre.

Les vacances de Satan : ah ouais ? Il est parti ?... Vous voulez dire que... il est plus là ?... C'est ça... ? Euh, on peut remettre l'interview à plus tard, je vais juste faire un ou deux trucs... Ah, il est juste descendu sur Terre temporairement... Bon, d'accord. Dommage.

Le Bien : les petits gars avec les gousses d'ail, les crucifix, les balles en argent et toutes ces conneries me font plutôt rire. Quant à ceux qui se la jouent moralisateurs (le Mal, c'est mal, attention les enfants. Dracula, il est méchant) ils font plus de pub pour notre boîte que nos propres agents de com.



autres, c'est
nt un petit
: les jeunes
che jamais
a te met un

loux, les
ossums ?
orcs : très
cette vous
terview.

rquoi pas,
resse pas
buter un
pas.

tique. La
t surtout
oser leur

beaucoup
agination
reaux. Et
x.

n'est pas
exemple
ement et

on. Par
onne, ils
ortiront

e Satan,
bles en
e.

. Vous
n peut
a deux
ment...

ix, les
Quant
on les
notre



Le Grand Jeu : si on arrêtait de faire chacun nos trucs dans nos coins et qu'on suivait un chef charismatique et intelligent (ploum ploum ploum), on gagnerait très vite la partie. Je dis ça, je dis rien, hein.

L'Islam : je me souviens des bastons entre les Roumains et les Turcs. Ils s'entre-tuaient gaiement au nom de leurs dieux respectifs, c'était un super spectacle. Continuez comme ça les gars, vous arrêtez pas en si bon chemin.

La troisième force : eh, maintenant que j'y pense, mes vampires de la Cama, c'est un peu comme s'ils faisaient partie de la troisième force, non ? Non ? La quatrième alors ?... Putain de moi, je suis le créateur de la quatrième force ! Allo ? Nybbas ? Tu peux me monter un dossier ? C'est pour une promo sur le thème "Force 4, ça décoiffe". Ouais, à mon nom. Merci vieux, t'es un Prince.



Relations avec les autres Princes...



Abalam : il est pas net ce gars. Au dernier conseil, je l'ai vu discuter avec Gribouzi mon araignée-sans-nom. Je crois bien qu'il la draguait.

Andrealphus : sympa le père André, conscient de sa valeur mais pas coincé du cul. Et sa conversation me change de celle de ce ras de dégénérés que sont les autres Princes... Enfin, pas tous, hein, on est d'accord ?

Andromalius : euh... Je ne me permettrai pas de critiquer le travail de ce grand personnage, mais quand même, si. Je connais quelqu'un pas très loin d'ici qui ferait un bien meilleur leader que cette triste caricature d'huissier de justice. Non, non, pas vous... Moi.

Asmodée : combien tu paries que je l'aime pas ? Combien ?... Tu veux pas parier ? Ça prouve bien qu'on a la même opinion. Rien à foutre de ce type. Il me broute l'herbe sous mes pieds et me gâche l'air ambiant.

Baal : ça c'est le type même du Prince puissant dont tu ne peux même pas rêver de piquer la place. Je veux dire, tu peux la lui emprunter le temps qu'il aille aux chiottes, mais te plains pas si y s'assoit sur ta gueule quand il revient... A part ça il est cool, Baal. Dans son genre, quoi.

Baalberith : un obscur tâcheron. Tant qu'il fait son boulot, il ne me dérange pas, je pense même que je le garderai comme secrétaire quand je serai le patron.

Beleth : il est super dark, mais c'est pas comme si on se voyait souvent. Il devrait pas être trop dur à éliminer.

Belial : bof. Il me chatouille pas trop. C'est pas mon type et il l'air d'un gros bouffon.

Bifrons : sacré Bif ! Voilà un Prince comme on les aime : puissant, influent, confiant et moitié débile. Le genre de Prince qui te promet un serviteur sur un coup de tête, quitte à ensuite se prendre des coups de têtes de son serviteur promu... Ah, euh, oups. Ça enregistre encore ton truc ?... Tu pourras me laisser la cassette ?

Caym : ses trucs avec les animaux, ça le fait, mais c'est pas franchement le top. Il est comme moi Caym, il est sous-employé par rapport à ses talents.

Crocell : pareil que Belial. Tout pareil.

Furfur : sa musique me cwgdbhasse les cjkksouilles... C'est qui le suivant sur la liste ?

Gaziel : je l'aime bien Gaziel. Il est con comme ses pieds, mais toujours prêt à rendre service, toujours le cœur sur la main et pas rancunier pour un sou avec ça... Ouais, il est con comme ses pieds.

Haagenti : y a pas, à la cantine c'est lui le roi. Mais comme c'est à peu près le seul endroit où il a de l'influence, ça peut aller.

Kobal : l'humour à deux balles de celui-là, j'ai parfois du mal à y croire... Et il est Prince, lui ? Pour quoi faire ? Ils avaient des sièges en trop dans la salle du Conseil ?

Kronos : il est puissant et un peu louche. Si jamais j'arrive à tirer son fauteuil à Lucifer, je le renverrai vite fait chez les youyous. Il aurait dû rester là-haut à mon avis.

Malphas : ouh, celui-là aussi, il est chaud à embrouiller. D'ailleurs, à chaque fois que j'essaye, ça me retombe dans la gueule. Vaut mieux faire gaffe.

Malthus : ha ha. Sacré Malthus, sacré vieux pote. Quand je l'ai connu, il était pas plus grand que ça. Ah la la, on en a fait du chemin depuis tous les deux... Ouais, surtout moi, mais bon... on est resté liés.

Mammon : c'est un petit péteux pépère pété de pépettes... Putain, mais c'est bon ça ! Attends trente secondes, le temps de la noter dans le "Dictionnaire de Mes Citations". Ouais, c'est un truc que je fais, comme ça, quand je serai célèbre, on aura des phrases cools à apprendre par cœur en Enfer.

Morax : ah, ouais... 'El Gnomino', tu veux dire. Je trouve ça magnifique que quelqu'un d'aussi laid que lui consacre toute sa carrière à faire l'éloge de la beauté. Non, en fait c'est pas vrai, j'en ai rien à cirer.

Nog : un suppo et au lit.

Nybbas : j'ai pas mal bossé avec lui, quand j'habitais sur la West Coast. On se donnait des rencards au Starbuck de BiAitch à trois heures du tims, on causait créatif... Attends, tu sais pas ce que c'est BiAitch ? Mais c'est Bervely Hills, pauvre naze. Renseigne-toi, sors un peu, get a life man !

SAMIGINA

Prince-Démon des Vampires

Ouikka : j'adore ce que tu fais, on s'appelle on se fait une bouffe. Je m'arrangerai juste pour pas être là.

Scox : ah ouais, lui aussi il est bien dark. Il se prend encore plus au sérieux que Beleth, si c'est possible.

Shaytan : il est cool Shaytan, même si c'est un peu dur de le regarder dans les yeux. Il a beaucoup d'humour ; il est assez puissant et peut-être que je pourrais me serv...

Uphir : il a le même problème que Caym. Il est très doué, mais il n'est pas utilisé à cent pour cent de son potentiel. Moi je saurais le mettre sérieusement au boulot.

Valefor : il est trop fort... Et hop, une super rime à ajouter à ma collec. Peut-être je devrais me lancer dans la chanson, qu'est-ce que vous en pensez ?... Ouais, de la chanson à texte, bien sûr.

Vapula : pour discuter avec Vap, il faut être dans son délire parce que sinon tu comprends rien. Moi j'en suis resté aux ponts-levis, aux lits à baldaquins et aux pieux à cran d'arrêt, alors ses histoires de thermodynamique des fluides, cuh... bof.

Vephar : gros cafard / dans ta baignoire / tu pues le calamar / mais c'est trop tard / et y a ma chanson qui foitre... Hum, je crois que je vais me contenter de devenir maître du monde dans un premier temps. Ma carrière artistique peut encore attendre.

Le jeune homme poussa la porte verrouillée de la chambre de bonne. Il traversa la minuscule pièce qui faisait office de salle d'attente, sans prêter attention à l'impressionnante collection de masques dogons made in Singapour. Il jeta un coup d'oeil au présentoir à roulettes rempli de journaux gratuits. Paris Pareuch, Dzim-Dzim Magazine et autre Barbes-Hebdo, il les connaissait par coeur pour les avoir parcourus alors qu'il cherchait un emploi. Mais entre "entraîneuse dans un bar à putes en Belgique" et "VRP en telemarketing payé au pourboire", il n'avait jamais trouvé son bonheur. Il ouvrit la porte qui donnait dans la chambre mitoyenne.

Un gros toubab lui tournait le dos, le froc baissé jusqu'aux chevilles. Le maître était manifestement en train de procéder à un examen du sexe. La concurrence devait faire rage, car l'essentiel de sa clientèle était normalement constitué de jeunes étudiantes insomniaques anorexiques aux ongles rongés jusqu'à l'os. Les minettes débarquaient la veille des examens, l'air hagard et des biftons plein les poches, espérant mémoriser en deux heures l'essentiel du programme de l'année.

"Attends-moi dans la salle d'attente, mon fils, tu vois bien que j'ai du travail."

Une heure plus tard, le gros toubab ouvrit la porte d'une main tout en remontant sa braguette de l'autre.

"Bon, entre et assieds-toi, j'ai à te parler".

Le maître prit une profonde inspiration, chassa quelques mouches imaginaires avec ses poils de la queue du boeuf sacré, ajusta ses petites lunettes cerclées de fer et enleva son couvre-chef bariolé.

"Je vois que tu t'es fait tailler un nouveau costume.

- Ce n'est pas important maître, dit-il d'un air gêné.

- Content de te l'entendre dire. Tu sais sans doute pourquoi tu es là ?

- Oui, maître. Pour le troisième album. Mais vous savez, entre les interviews pour M6, les tournages de clips et les soirées des majors, on n'a plus une seconde à nous.

- Tiens donc ? Je vous autorise trois ans de vacances. Vous me produisez des albums solos blasphématoires gorgés de "j' prie Dieu quand j'suis dans la merde, il le sait alors il m'laisse dedans", "les Tentations" et autre "Genèse" - sans parler des photos du livret, une entorse manifeste au principe de discrétion. Je ferme les yeux sur les délires cannabiques de votre ami obstétricien et tu me parles d'M6 ? Ne devons-nous pas éveiller la soif de connaissance chez cette jeunesse égarée ? En temps que porte-parole du groupe, n'avais-tu un véritable rôle pastoral ? Que sont devenus ces trois commandements que devaient illustrer vos oeuvres ?

- Un, savoir d'où tu viens. Deux, savoir qui t'en veut. Trois, connaître tous tes droits.

- Et ces slogans si pittoresques, mon fils ?

- Le savoir est une arme, maintenant je sais. Le savoir est une arme et je sors toujours armé.

- J'attends le troisième pour la fin de l'année. Ne me déçois pas. Je compte sur toi pour faire passer le message à Stony et Passi.

- Oui maître.

- Allez, file. Pour pénitence, tu vas me distribuer 500 prospectus devant Tati. Et plus vite que ça.

-... à votre service, maître".

Le jeune homme quitta la pièce, une sacoche "Malcom X" sur l'épaule, pleine de petits papiers roses. Les prospectus du maître étaient uniques. D'abord parce que c'étaient les seuls qui ne comportaient aucune faute d'orthographe. Ensuite parce qu'il n'y avait qu'un seul marabout qui se faisait appeler Monsieur Yves.



"Freud disait que la religion est une névrose.
Il serait plus exact de dire que la névrose est une religion."
Thomas S. Szasz, Le péché second.

Pourquoi est-ce que, systématiquement, rien ne semble marcher comme prévu ?

C'est la question qui trotte dans la tête du pauvre Scox depuis une petite éternité : quoi qu'il fasse, même arrivé à son apogée, il reste un sous-fifre. Et cela, le Prince des âmes a de plus en plus de mal à le supporter. Parce qu'il est affligé d'une ambition et d'un amour-propre démesurés - d'une conscience de son propre talent que nul autre ne semble prendre en compte. Ce n'est pas faute d'avoir essayé pourtant : on peut même dire que Scox allie des dents qui rayent le parquet avec des dons naturels que beaucoup pourraient lui envier s'ils n'étaient occupés à le mépriser.

Mais voilà, à chaque fois qu'il a fait quelque chose qu'il pensait être bien, nécessaire, utile, cela lui a claqué au nez et plongé dans les ennuis jusqu'au cou. Et quand il a tout de même réussi, ce n'est qu'à moitié malgré ses efforts, malgré ses talents, malgré ses calculs minutieux. De quoi commencer à s'énerver, surtout après plusieurs millénaires.

Le véritable problème, en fait, c'est un de ses serviteurs humains qui lui a révélé - un diagnostic assez simple somme toute : orgueil, rapport narcissique au monde, hyperactivité psychologique et tendance à une construction psychique mêlant rêves de grandeur, persécutions imaginaires et revendications. En gros, Scox est un petit peu parano sur les bords pour compenser sa mégalomanie inassouvie.

Quand il a entendu le tableau clinique, le Prince des âmes a un petit peu fait la gueule. Surtout qu'il venait de se faire insulter par l'usage d'une technique qu'il avait lui-même inventée.

Alors, il a préféré refouler... Et quand Scox refoule, ça fait mal : si vous ne nous croyez pas, allez demander à ce bon vieux Sigmund ce qu'il pense du fait d'être plongé dans le Tartare depuis 1940.



Ça



Tout a commencé, il y a bien des éons, dans la Cité Eternelle et, plus particulièrement, dans les quartiers d'un certain Samael. La petite assemblée était là pour l'écouter. L'écouter parler de ce qu'il avait découvert sur Terre : la plus belle création de Dieu - l'Homme. Et comme un bon dessin vaut mieux qu'une longue explication, le Seigneur de lumière se mit en devoir de claquer des doigts, lançant son énergie à travers les Sphères Célestes, les Marches Intermédiaires et, accessoirement, un nuage gris à peu près long comme ça et large comme ça...

Et la lumière fut... Samael venait donc d'inventer la retransmission télévisée par satellite mais ce n'est pas cela qui emplit le cœur de ses spectateurs d'étonnement et d'admiration mais bien plutôt ce qu'ils avaient sous les yeux : sur une plage de sable blanc, un couple d'humain faisait l'amour, nus comme des vers, la zigounette et le pilou pilou au vent...

"Là", se dit Scox, "y'a un truc"... Et il ne parlait pas seulement de la bosse qui déformait de manière ridicule sa belle robe blanche du dimanche. Il se résolut donc à suivre l'Archange de la lumière sur Terre et d'en avoir le cœur net. Ainsi, il fut l'un des premiers à s'occuper des Humains avant même que ce ne soit interdit par le DG.

Ils étaient une bonne demi-douzaine (Andrealphus, Andromalius, Baal, Bifrons, Kronos, Malphas, lui-même et, bien entendu, Samael) et ils commencèrent à étudier l'humanité, chacun s'intéressant à une facette de leur vie et personnalité. Ce qui intéressait Scox c'était cette différence fondamentale entre l'Humanité et la Race Angélique, ce truc qui fait qu'aujourd'hui nous sommes encore en plein Grand Jeu, à savoir la Liberté. Et oui, les Hommes étaient libres : attention, pas libres de choisir entre le Bien et le Mal, ces concepts ne viendront qu'après la Chute empoisonner leur petite vie, mais libres de tout - libres de toute société, de toutes lois, libres d'eux-mêmes. C'étaient des temps où l'égoïsme de l'Humanité lui faisait suivre sa propre voie dans une belle inconscience quasi-animale mais où surgissait déjà quelque chose d'autre, une sorte de lumière à l'intérieur d'eux-mêmes comme disait Samael à l'époque.

D'ailleurs c'était ce truc, cette lumière, cette liberté qui intéressait aussi le futur Responsable de la Chauffage Cosmique et il fit bien comprendre à Scox que c'était son domaine, sa chasse gardée, alors tu t'occupes d'autre chose s'il te plaît, merci.

Le pauvre Ange l'avait un peu mauvaise mais bon, les humains étaient tellement passionnants qu'il n'avait presque pas le temps de bouder. Et, un jour, tout changea : Dieu, qui entre-temps avait interdit à Samael et ses pairs d'aller mélanger leur petite graine avec celles des humains convoqua le Conseil pour demander à l'Archange de lumière pourquoi, exactement, il n'avait pas obéi. La suite fait partie de l'histoire, le Schisme, la Baston, la Chute.

"Sprotch", fait la nuque de Scox en heurtant le plancher du Dernier Sous-Sol. Ça y est, il est en Enfer. Il passe quelque temps à se remettre les cervicales en place puis se rend guillemet chez Satan, persuadé que celui-ci se montrera reconnaissant envers un serviteur fidèle qui est de son côté depuis le début. Et en effet, pour le récompenser, le Prince des ténèbres décide de lui laisser la mémoire. "Bon, tu n'as plus qu'à te trouver un Prince maintenant."

Scox est sur le cul : il ne s'attendait certainement pas à ça. Il l'a grave mauvaise... "Et pourquoi je suis pas Prince, moi", se dit-il au fin fond de lui-même. "Je le mérite autant que les autres !" Il en conclut que c'est parce que Satan est jaloux qu'il se soit aperçu le premier de ce qui fait le charme des humains. Il en profite aussi pour transférer sur ceux-ci une partie de sa nouvelle haine pour son patron parce que, il faut bien l'avouer, c'est plus facile de faire chier ceux qui sont inférieurs que le Big Boss en personne.

Et il décide de se venger : il choisit Malphas comme Prince et part dans une grande croisade contre l'Humanité. Si c'est à cause de leur liberté qu'il se retrouve en Enfer à un poste subalterne, et bien



il va leur faire comprendre ce qu'il ressent. Il est bien décidé à leur montrer ce que c'est, l'aliénation...



Surmoi



C'est un travail de longue haleine qu'entreprend le futur Prince des âmes. D'abord, ce sont les forces du Bien qui sont les meilleurs en aliénation : ils inventent la religion et c'est plutôt efficace pour rendre malheureux pas mal de monde. Les Hommes sont sortis d'eux-mêmes, reliés à quelque chose de plus grand, plus haut, plus beau qu'eux : Dieu. Scox est admiratif devant tant de perversion de la part du Paradis mais cela ne lui plaît pas tout à fait. Premièrement, ce n'est pas de la faute des Hommes s'ils sont malheureux : ils ne font même pas le mal par eux-mêmes mais parce qu'ils sont possédés, c'est tout dire. Et puis, en plus, ils n'ont pas le sentiment de perdre leur liberté puisque, de fait, ils n'en jouissent jamais.

Autant dire que Scox déteste le Moyen Âge et son obscurantisme : lui a besoin d'un homme libre pour le pervertir. Qu'à cela ne tienne, il décide de le créer. Et ce n'est pas vraiment facile puisque, quand l'humanité commence à se détacher de sa vision divinisée de la réalité, à la Renaissance, c'est le monde lui-même qu'ils tentent de comprendre alors que, pour Scox, ils devraient se concentrer sur eux-mêmes pour être vraiment malheureux.

Alors, il se contente de promouvoir les idées de Liberté et de choix en espérant que quelque chose va lui permettre de prendre le dessus. Quand vient la Révolution française, Scox a trouvé son idée clef. Le plus beau c'est que cela se résume en un mot : discipline.

Déjà, sous Louis XIV, cette idée de normativité et d'actions justes (au sens d'exact) commence à se mettre lentement en place avec la codification précise des mouvements des soldats et des armées. Scox, lui, comprend bien vite que tout ça peut lui être utile : s'il veut pervertir en masse l'humanité, autant qu'elle fonctionne de manière similaire et que les mêmes causes produisent les mêmes effets. Il décide donc d'appliquer le modèle des sciences expérimentales à l'Homme lui-même et se rend bien vite à l'évidence que si celui-ci n'existe pas en tant que problème, c'est qu'il n'est pas encore Sujet et que, pour le transformer, il suffit donc de créer les conditions qui mèneront à pouvoir l'observer, méthodiquement, empiriquement, rationnellement...

C'est la naissance de la prison. En effet, les progrès de la médecine à cette époque tiennent notamment à sa constitution en tant que science expérimentale grâce à l'hôpital qui permet d'isoler les sujets, de les surveiller, de les contrôler. Scox essaie d'abord avec les fous mais veut bien vite sortir de l'asile pour s'occuper de tout le monde et, pour cela, il lui suffit d'enfermer le plus de gens possible... Il lutte donc avec les humanistes de l'époque pour l'abolition des supplices et promoteur le système carcéral. Et ça marche.

Ça marche même très bien en fait et l'âme humaine devient enfin compréhensible : la prison produit à la fois l'Homme comme problème philosophique et l'appareil disciplinaire qui régit nos vies en permanence depuis cette époque jusqu'à preuve du contraire. Car les idées appliquées dans le système carcéral sont vite exportées dans toute la société : dans les casernes, dans les ateliers, dans les écoles, il s'agit toujours de surveiller et punir.

Et de l'appareil disciplinaire, de la possibilité d'observer l'âme humaine, naissent les sciences humaines : sociologie, psychologie, psychanalyse... Mais allez raconter ça à tout disciple de Freud qui se respecte ("euh, tu sais que ta pseudo science est née à cause de la prison") et il vous regardera bizarrement. D'ailleurs dites ça à n'importe qui et il vous regardera bizarrement et c'est exactement ce qui est arrivé au pauvre Scox quand il a expliqué tout ça à Satan. Et pourtant, aujourd'hui, pour justifier leur "œuvre", les créateurs de LoftStory n'hésitent pas à dire que "c'est intéressant parce que comme ça, on peut observer les réactions des gens"..."



Moi



Scox est un petit peu énervé mais il commence à avoir l'habitude alors il se remet d'arrache-pied au travail. "Ce qui m'a manqué", se dit-il, "c'est un truc bien antireligieux qui puisse être vraiment utile contre la Youyou..." Bon, il a déjà toutes ces petites sectes satanistes et occultistes qui fleurissent en Europe, c'est déjà ça, mais ce qui l'intéresse vraiment, c'est de débarrasser l'humanité de sa liberté nouvellement acquise et il continue sur la voie disciplinaire. Il lui faut quelque chose qui puisse emmerder notre mère l'Église et notre Père qui est aux cieus. "Voyons, voyons, qu'est-ce qui pourrait marcher ?"

C'est à cette époque qu'il relit Sophocle et que lui vient cette idée de génie : le complexe d'Œdipe...

Scox va voir un certain Sigmund Freud qui s'amuse à hypnotiser (mal) ses petits camarades et à les faire parler de tout et n'importe quoi, notamment de leurs rêves. Et Scox lui explique un point important qui manquera à sa théorie, le fait que, manifestement, tout garçon veuille tuer son père et niquer sa mère... Et ne nous dites pas que c'est n'importe quoi, que d'abord Œdipe il est même pas au courant que c'est son père qu'il bute et sa mère qu'il besogne et que tout ça c'est des conneries. Comme dirait l'autre : c'est con, mais c'est freudien. Et on est en plein dedans depuis cette époque...

Toujours est-il que la blague plaît à Satan (l'envie de niquer l'Église et de tuer Dieu, si vous avez tout suivi) et qu'il accepte de nommer Scox Prince. "Enfin !" Scox est fier, Prince de l'aliénation, ça sonne bien en plus. Sauf que, encore une fois, il est déçu : le Patron aime bien cette histoire de sciences humaines mais ne voit pas vraiment où Scox veut en venir avec ça. Non, ce qui est vraiment important, c'est son fan club sataniste. Alors si le nouveau Prince voulait bien s'en occuper, ça serait sympa. Scox n'a pas vraiment le choix alors il accepte et prend le titre, plus généraliste, de Prince des âmes en rongant son frein. Son heure viendra bien un jour après tout ?

Sauf que, visiblement, ce n'est pas encore le jour : tenez par exemple son grand projet du Millenium - meurtres rituels, suicides collectifs, viols de masse avec, en prime, la disparition des sectes les moins performantes de son pool (adorateurs du Grand Poulet Céleste, mandarom, trotskistes). Échec complet, sur toute la ligne, planté, nada... Scox ne comprend pas, il se sent comme un président de la cinquième république après les résultats des législatives qu'il a provoqués en dissolvant l'assemblée nationale. Ça n'aurait jamais dû échouer, à croire que ses serviteurs sont incompétents et que les Humains ont tellement bien intégré leur



aliénation qu'ils sont incapables de faire les choses en grand. Ou que ses Démons mineurs, organisés en un réseau performant, ont empêché toute tentative de restructuration. Mais qu'à cela ne tienne, le Prince des âmes ne renonce pas, il a déjà un plan : une prophétie qui prévoit Armageddon pour la septième année après le Millenium. Et il a déjà tout prévu : l'avenir sera extraterrestre ou ne sera pas. Il a déjà planqué des fausses carcasses de vaisseaux spatiaux avec prophéties en araméens, pentacles pour le style et autres effets spéciaux. Puis, il a créé une nouvelle secte apocalyptique ; les fils de la septième lune (ça en jette) qui sillonnent déjà le monde pour parler de sa fin si proche, faisant des adeptes et semant la merde. Il l'aura, son suicide collectif, non mais...



Ce que Scox pense de...



Les êtres humains : mon Ça et mon Surmoi sont dans un bateau, mon Surmoi tombe à l'eau, qui est-ce qui reste ? C'est mon matériel de base et mon but. Les autres Princes ont beau essayer, ils ne les rendront jamais aussi mauvais que moi - parce que moi, j'ai inventé la façon dont ils fonctionnent depuis un siècle...

Les animaux : à part pour mes expériences d'éthologie...

La violence : il y a plusieurs sortes de violences qui sont tous nécessaires à notre mission. Baal excelle dans un de ces domaines, je suis le meilleur dans l'autre...

La politique : ce n'est pas très compliqué en fin de compte, il suffit de savoir qui a intérêt à quoi et influencer sur ces petits désirs mesquins, quitte à les pervertir, les censurer ou les créer. Facile...

L'ordre et la discipline : c'est très important d'avoir un cadre strict qui permette de se créer en tant qu'adulte. Oui, un bon Surmoi bien répressif qui fasse que l'on arrive plus à se regarder dans la glace après avoir succombé à la tentation. Vous voulez connaître un secret : ils succombent tous.

Les serviteurs : mes Démons sont de véritables professionnels qui en connaissent un bon bout sur leur travail. Mes humains ne sont pas mauvais non plus. Enfin, pas assez Mauvais pour que je les laisse survivre trop longtemps...

Le Bureau : une bien belle perversion.

Les vacances de Satan : ce n'est pas parce que le Patron n'est plus là qu'il faut laisser la boîte partir en vrille. Encore une fois, on voit bien qui sert à quelque chose et qui n'est qu'un obstacle à la réalisation de nos Buts.

Le Bien : on m'a rapporté que Yves était saoul qu'on il a inventé cette idée imbécile.

Le Grand Jeu : je joue seulement pour gagner et je me débrouille plutôt bien contrairement à tous les braillards qui ne sont là que pour s'amuser.

La troisième force : épiphénomène de surface intéressant qui permet nombre créations de sectes et associations religieuses en tout genre.



Relations avec les autres Princes



Abalam : nous faisons un peu le même travail bien qu'il s'occupe plus de nos amis les psychotiques alors que j'avoue avoir une préférence pour les névrosés - normal, c'est moi qui les ai inventés. Un peu trop désorganisé à mon goût pour être vraiment efficace : avec lui on a l'impression que ce sont les fous qui dirigent l'asile...

Andrealphus : du bien beau travail. Il ne faut pas oublier que les Mystères Insondables de l'Ame Humaine(c) se réduisent essentiellement à cela : la volonté de mélanger ses organes sexuels primaires et secondaires avec force bruit organique et moult émission de fluides corporels.

Andromalius : nécessaire à notre Organisation. C'est un peu notre Surmoi à tous...

Asmodée : il est très joueur, complètement désaxé et relativement efficace. Qu'en dire de plus à part que je n'aime pas trop qu'il joue au petit chef avec son petit camarade psychorigide suscité si vous voyez de qui je veux parler.

Baal : encore un parfait exemple de ce que l'Administration Infernale peut fournir de mieux. Et un exemple non moins parfait de mauvaise analyse de ses véritables compétences par ses pairs.

Baalberith : je ne m'intéresse pas vraiment au Service Postal Infernal. J'ai d'autres préoccupations.

Beleth : je lui dois beaucoup - sans lui je n'aurais jamais eu l'idée de faire passer les loups d'Asgard qui s'ennuient sur la Marche des Cauchemars pour une symbolisation de papa-et-maman-font-des-trucs-sales(c)...

Belial : que l'on fasse tellement confiance à un psychopathe pareil montre bien la déliquescence de notre Organisation.

Bifrons : je me demande d'où peut bien venir cette passion morbide pour la viande d'humains morts. Sûrement un traumatisme dans son enfance...

Caym : généralement, on arrête de torturer les animaux à l'adolescence pour devenir un vrai tueur en série. Quel grave manque de classe et d'ambition.

Crocell : adolescent à problème ayant des difficultés avec l'autorité. Une bonne fessée et ça devrait le calmer.

Furfur : ses fans sont souvent mes fans. Il a compris comme moi que le Satanisme était en perte de vitesse mais à préféré reconvertir son public à d'autres valeurs que de travailler à un renouveau de Foi.



Haagenti : un nain brillard resté coincé au stade sadique oral. Non seulement il ne sert à rien, mais encore il encombre.

Kobal : oh, il a des problèmes pour s'affirmer ? Il est obligé de faire le clown pour cacher son inanité et sa totale incompetence ? L'Enfer a-t-il vraiment besoin d'adolescents à problèmes ? Le pire avec lui, et son frère, c'est qu'il est un peu le chouchou du patron.

Kronos : ce type-là ne ressent rien. Si Andromalius est notre Surmoi, lui c'est notre Principe de réalité...

Malphas : je dois remercier ici mon ancien patron qui fait un travail remarquable et qui a eu le bon goût de se rendre compte rapidement qu'appuyer ma promotion était la meilleure solution pour nous deux.

Malthus : il s'occupe du corps, moi de l'âme, comme le dit si bien le Prince Abalam...

Mammon : il a très vite compris quels bénéfices il pouvait tirer de mes serviteurs humains et m'apprécie à ma juste valeur (il sait que, sans moi, il n'est pas grand chose).

Morax : moui... Enfin, l'art, à partir du XX^e siècle, c'est surtout grâce à moi : des dadaïstes aux surréalistes, qu'auraient-ils fait sans mes théories ?

Nog : contemplation narcissique de sa propre fainéantise, il est totalement inutile.

Nybbas : j'adore sa dernière idée, qui me doit beaucoup, il faut bien l'avouer. Mais si, vous savez, ce jeu-là, "Loft Story", ça me rappelle le panopticon... Voilà un Serviteur de Satan efficace.

Ouikka : il a un problème, celui-là. Sans doute quelque chose avec son père ou un truc comme ça. Cette incapacité à accepter toute autorité, c'est navrant.

Samigina : oui... Vous aimez boire du sang. Mmh... Parlez-moi de votre mère...

Shaytan : les Forces du Mal ont visiblement du temps et de l'argent à perdre dans des projets inutiles.

Uphir : je ne vois pas vraiment l'intérêt de détruire notre terrain de jeu comme cet individu a visiblement l'intention de le faire.

Valefor : kleptomanie, absences, érotomanie, arrogance. Mais c'est un tableau clinique !

Vapula : le jour où les machines penseront, je serais là pour les faire culpabiliser d'avoir voulu niquer leur usine...

Vephar : je n'aime pas les poissons.



“Par exemple, le martyr le pire qu'on puisse endurer n'est-il pas avant tout la laideur chronique ?”
Jean Leloup, "Le monde est à pleurer"

C'est un ronflement qui dépassait largement la norme qui acheva de le réveiller. Se grattant le cul avec vivacité, il tomba presque du lit pour enfiler sa vilaine robe de chambre léopard et son slip jauni. Hop ! Jusqu'à la salle de bains, pour y cracher le morpion qu'il cultivait avec soin depuis une bonne moitié de nuit au moins, et un (bref) regard dans la glace plus tard, il était prêt à commencer sa journée. Une journée très chargée d'ailleurs.

Il commença par négliger un peu sa pelouse. Il avait pas mal de travail à faire : le gars d'avant travaillait aux P&T et avait décidément investi beaucoup d'heures de travail (rémunérées bien sûr) dans son jardin. Mauvaise idée d'ailleurs de l'enterrer là ; les fleurs vont peut-être en prendre du mieux. Un peu de détergent pour le rosier, trois grandes tables de pique-nique pour faire jaunir l'herbe, et comme il se sentait en forme aujourd'hui, un petit nain de jardin vint trôner à côté de l'entrée nouvellement pavée. Du travail bien fait, quoi. Mais il devait se dépêcher, il allait rater son rancard.

C'est en sifflotant Fugain qu'il se rendit à son rendez-vous préféré de la semaine : clodoFest. Tous là, tous à l'heure : de vieux barbus encasquettés arborant fièrement un T-shirt acheté dans les années '70 à un concert de Grateful Dead, des macs en tenue vinyle et chapeau de fourrure et même Le Grand Antonio, passé maître depuis longtemps dans la traction d'autobus avec son gros dread qui lui fait office de cheveu. Une bonne bourrade à tout le monde, quelques canettes de Kro et un petit pétard passé à l'improvisiste et tout le monde en était rendu à bien s'amuser et à s'entendre que c'était sans doute le meilleur quartier de la ville pour venir faire la manche, embêter les petites lycéennes, faire "du commerce" ou dormir sur les bancs de parcs. Ce n'est que plus tard sur la route qu'il se dit qu'un hôtel-qui-se-loue-à-l'heure ferait très classe en face de l'école primaire.

Un petit tour à l'hôtel de ville pour appuyer la construction d'un abattoir sur un espace vert, quelques crevaisons "accidentelles" sur des camions à ordures, une petite visite chez un ami pour un ou deux piercings bien placés, son pèlerinage quotidien à sa clinique d'esthétique préférée et il était déjà l'heure de rentrer. Ce que le temps passe vite quand on s'amuse.

Au début, Dieu créa l'homme à son image. Ce n'est pas très flatter pour le Tout-Puissant mais bon, tous les goûts et les dégoûts sont dans la nature, dit-on. Ayant aussi créé les Anges de puissance sur le même moule, il ne s'est trouvé personne pour lui dire qu'il aurait dû attendre à demain, qu'aujourd'hui l'inspi lui faisait peut-être défaut. A part quelques petits laïderons moins bien réussis (voir le chapitre sur Morax), tout le monde ou presque se battait les valseuses d'une gueule d'Adonis et d'une carrure à la Schwarzie.

"Pendant le match, c'est avant le match" - philosophie cinématographique allemande. Tout le monde y compris Gimel, grande gueule s'il en est une, Ange lumineux et fier, grand souriant devant l'éternel. "Gim", c'est celui que tout le monde invite à toutes les boums : toujours le mot pour rire, travailleur acharné, et, si quelqu'un avait un gros chagrin, il discourait pendant des heures sur la joie de servir le Tout-Puissant, les yeux pétillants et les ailes frétilantes.

Un seul autre Ange était aussi "in" que lui lorsqu'il était question de picoler au Paradis : il se nommait Samaël et il va sans dire que lui mon plus n'était pas le comble de l'humilité. De féroces mais loyaux rivaux donc, qui entretenaient une compétition intense pour celui qui avalerait le plus de Houblon Céleste (Meuh oui ! Vous pensiez vraiment que ça buvait du Perrier là-Haut ?).

Il était donc normal que lorsque Samaël, un peu parti sur une galère au sujet du Jugement du Vieux Barbu, décida d'aller "améliorer la race" en bas comme un grand, Gimel ait, lui aussi, "semé à tout vent" pour ne pas se sentir en reste. Et malgré toutes les plates excuses et explications au Tout-Puissant, il eut beaucoup

de difficultés à faire admettre le prétexte d'une compétition, et se vit précipiter au bas des Escaliers avec le reste des sympathisants. C'est Samaël qui eut la surprise de sa vie en se réveillant aux côtés de Gimel après la Chute. Ouaaaah ? Mauvais trip.

Telle était la colère de Lucifer dans son Grosbillisme nouvellement acquis que, pour faire un exemple très clair, quelle meilleure cible pouvait-il choisir que celui qui ramassait déjà quelques amis pour voir de quelle pâte était fait le grand chef ? Satan fut sans pitié, le choc fut violent et barbare, et laissa Gimel démolé, calciné, défiguré, brisé, aigri et sans amis. Il se retira dans son coin pour s'y branler tout seul puisque personne ne voulait plus l'entendre (en fait, c'était le voir), et prit le nom de Shaytan, en signe de soumission à Satan. Ya des jours comme ça ?



À tout Seigneur, toute horreur



Comme il se faisait terriblement tranquille, le Shaytan se fit oublier de presque tous, qui ne l'invitaient plus à leurs petites parties privées, et l'avaient d'un commun accord foutu dans un coin bien isolé pour les Cours Démoniaques. Peut-être était-ce ses furoncles, ou son acné qui avait depuis longtemps dépassé le stade du simple gratin facial, ou peut-être même le fait que le Grand Patron lui-même lui avait foutu une mornifle, mais le résultat final restait qu'on ne le fréquentait que très peu. Et ça, c'est encore

aujo
mên
avait
gard
d'aut
règle
Bifec
déci
se di
de n
mach
main
persc
préve
prepa
aperç
cong
faire
tomb
Au b
dans
bon e
sa m
meur
qu'il c



De
Dém
mêm
peu p

Ce
ne
rou
Pri
qu'
voi
mo
qu
sav
de
Mé
de
sar
arc
col
a é
gra
tou



SHAYTAN

Prince Démon de la laideur

aujourd'hui un affront mal lavé sur l'orgueil de Shaytan. Lucifer, même s'il juge qu'il s'est plutôt bien repris pour la fois où Gimel lui avait collé un beignet au front (littéralement, c'est encore pire !), le garde toujours à l'œil. C'est bien parce qu'il n'a trouvé personne d'autre à adjoindre à Bifrons (l'odeur, voyez-vous ?) et qu'il fait en règle générale du bon boulot qu'il le tolère encore. Shaytan suit Bifrons avec ferveur pendant plusieurs siècles, et lorsque ce dernier décide d'aller foutre le bordel dans le panthéon viking, le laideron se dit "pourquoi pas ?". Il se la fait à la Axis & Allies, avec tout plein de morts et de troupes envoyées se faire massacrer contre les machines de destruction que sont les Vikings, et finit par mettre la main à la pâte sérieusement lui-même pour sa petite jouissance personnelle. L'élimination est un peu plus chiant qu'il ne le prévoyait et le costume de serpent qu'il avait mis des jours à préparer le gêne aux entournares. Lorsqu'en pleine bataille, il aperçoit un grosse brute nommée Michel qui mate pas mal de ses congénères, il décide qu'il a peut-être mieux à faire ailleurs et va se faire voir dans un autre coin du combat. Malheureusement, il tombe face-à-face avec le Thor, le beau gosse avec le gros marteau. Au beau milieu de l'échauffourée, il finit par se balancer avec lui dans une étreinte mortelle en bas du pont de l'Arc-en-Ciel. Il tient bon et de toute ses forces jusqu'à ce que Thor, la gorge prise dans sa morsure, succombe. Il n'y croit pas, éclate de rire, s'étouffe, meurt, et profite de son retour en Enfer pour réclamer son grade 3 qu'il obtient sans problèmes.

vraiment envie de bosser sous son pote et Bif le comprenait déjà plutôt bien, lui donnant un max de latitude pour plein de petits projets perso. "Pas juste, se dit-il, la laideur, ça ne s'attrape pas sur le bol de toilettes". Ça fait longtemps qu'il l'a, son grade 3. Trop longtemps même. Il commence à en avoir ras-le-paletot d'ailleurs. Il élabore un stratagème : rendre la laideur "in" au cas par cas (au cas-cas, diront les mauvaises langues). Succès variables : Machiavel tout d'abord, puis Louis XII, Cyrano, une série d'illustres inconnus et enfin, le clou des clous, le summum de l'atrocité visuelle, ze original King of Moche, mesdames -messieurs j'ai nommé (roulement de tambour) : Serge Gainsbourg. La déchéance physique la plus totale assortie à un esthétisme acoustique qui, aujourd'hui encore, donne des ulcères à Morax. En plus, un héritage qui n'en finit pas d'agoniser, entre une ex-épouse condamnée à chanter en ultrasons, toujours défoncée sur les plateaux de télé et une fille qui traîne son adorable minois sur les écrans de cinoche de France et d'ailleurs. Shaytan faisait parler de lui depuis si longtemps qu'il n'en fallut pas plus pour être expédié Prince de la laideur. Enfin ! Et la laideur, c'est moche. On se fait foutre de sa gueule par tous ses petits camarades à l'école et on est sérieusement candidats à la perte tardive de virginité. Les petits morveux aux dents trop longues ou aux oreilles affreusement décollées sont trop souvent sujets à devenir délinquants ou candidats politiques. Dans le pire des cas, on peut même se retrouver à écrire des jeux de rôles pour vivre, c'est dire... Et ça, Shaytan l'a compris depuis longtemps. Il a tous les jours beaucoup de pain sur la planche, de la promotion du dernier ensemble de J-P Gauthier à la direction du prochain album de Rika Zaraï en passant par la mise en marché du dernier modèle de maisons préfabriquées, en plus d'un petit coup de bourrin une fois de temps en temps pour se passer les nerfs. Le reste du temps, puisque personne ne lui demande presque rien et que ses Démons savent faire preuve d'initiative, il fait son petit bonhomme de chemin et vous livre chaque année le dernier catalogue de chez IKEA.



Docteur Je Kill et Monsieur Hideux



Depuis belle lurette qu'il connaît Malthus, jamais de mémoire de Démon on n'avait vu pareil couple de joyeux débridés. À un point même que lorsque Malthus passa Prince en 1348, il s'en fallut de peu pour que Shaytan se joigne à lui. Mais il n'avait finalement pas

Insh' Shaytan

Ce n'est pas un hasard si ce n'est pas à Satan mais bien à Shaytan que s'adressent les petits cultes satanistes musulmans. Puisque personne ne pouvait plus le sentir (ni le voir) chez les Chrétiens, il a mis à bon escient le temps passé loin de la Cour Démoniaque et du regard de tous. Pressentant dans l'Islam naissant un outil intéressant pour faire râler tout le monde, il se prête tout de suite à conseiller Majûj, (futur Prince de la bestialité) sur des coups pendables à exécuter. Sa meilleure idée a passé comme une lettre à la poste, et en moins de temps qu'il ne le faut pour crier obscurantisme, on voit toutes les femmes, même et surtout les plus jolies minettes que l'Orient a à nous offrir voilées de la tête aux pieds. C'est très drôle parce que ça réserve quelques surprises aux dragueurs invétérés ("je ne t'avais jamais parlé de mon petit accident au vitriol ?"). C'est aussi la première et dernière fois qu'Andrealphus soutiendra, sans le savoir, une idée de Shaytan : quelle meilleure façon de titiller les sens de millions de mâles en chaleur ? Combien de générations de frustrés tenteront l'impossible pour savoir ce qui se cache sous quelques centimètres d'étoffe ? C'est Majûj qui en aura eu de la chance : tout le monde ne peut pas se vanter de la bénédiction des deux pires ennemis infernaux.

Même s'il préfère ne pas trop s'exposer, de préférence pour ne pas s'attirer derechef les foudres des Archanges musulmans, Shaytan a tenté de laisser une marque indélébile sur les pratiques musulmanes, qu'il tâche du mieux qu'il peut de rendre le moins esthétiques possible. C'est sans doute là son principal échec, si l'on considère la beauté sans pareille des grandes mosquées du monde, ou les subtiles mélanges des architectures maures et andalouses. Hassan, Archange de l'unité, a toujours veillé au grain et certains racontent que Khalid lui-même commencerait à enquêter sur Shaytan, après une bête histoire de graffitis sur une mosquée. Sa collaboration avec les Princes musulmans a été jusqu'à présent très profitable, et comme remerciement il s'est vu placer son nom à quelques endroits dans le Coran. Que même le grand Gabriel le cite dans son best-seller est loin de lui déplaire, puisqu'il en fait baver Satan sans que ce dernier s'en doute ? Cause toujours ? Hé hé hé...



Le réveil de la limace (Dirty Secrets of the Shaytan)



Côté Enfer, ça barde un peu plus. Depuis que Satan a pris des vacances, Shaytan voit enfin là l'occasion de lui remettre sur la table les anciennes querelles. C'est pas parce que c'est le Patron qu'il pouvait lui frire la figure impunément. Jadis bien isolé, à jouer au solitaire dans son coin avec Malthus (holà ! pas de pensées perverses, hein ?), il commence à sortir un peu et s'intéresse à la part du gâteau qui lui est due. Parce qu'il ne faut pas se le cacher, Shaytan ne pèse pas bien lourd dans les voix au Conseil, et pour quelqu'un qui y met autant d'efforts, c'est dommage. Depuis que Ze Bigge Bosse ne se tient plus à Dis, et que Shaytan a l'impression (justifiée) que le bordel y a joyeusement pris, il a eu l'idée de la Bifrons Connection. Par un excès à la fois de franche amitié et d'admiration pour son ancien supérieur et surtout par envie de ne pas être la tête qui tombera si quelque chose foire, il a accouché du projet de placer nul autre que Bifrons, Prince des morts sur le trône à la place de Satan. Bifrons étant plutôt bon vivant et un sup relax, Shaytan a rassemblé tous les Princes qui avaient bossé sous lui (et ceux qui ont bossé pour ceux qui ont bossé sous lui) pour leur exposer son idée. Certains ont beaucoup aimé (Malthus, Crocell et Uphir qui se voient prendre du micux avec Bif au pouvoir, ou que ça fait rire tout simplement), d'autres moins mais tout de même (Ouikka et Samigina, ce dernier voulant être Calife à la place du Calife) et enfin d'autres ont fait Plouf (Vephar). Mais, en général, l'équipe semble d'accord et tout le monde à l'air de plutôt bien travailler ensemble sur le projet. Oh, un petit détail : Bifrons n'est pas au courant et personne ne voit l'intérêt de lui en parler. Shaytan a déjà des grands projets d'avenir pour la BC, et dans un sens son projet n'est pas tout à fait con. Il est rare de voir des coalitions dépasser le cadre des Conseils de la Destruction / Corruption / Information / etc. et, sait-on jamais, son idée pourrait vraiment faire long feu et damer le pion aux autres candidats. Il n'est pas vraiment au courant de la combine d'Andromalius et d'Asmodée, mais si ça venait à se savoir, il n'y serait sûrement pas aussi hostile qu'il devrait y être. Peut-être Shaytan réussirait-il à les convaincre de se mouiller dans sa petite combine ? Qui sait ?... Yves.



Ce que Shaytan pense de...



Les êtres humains : on y travaille, on y travaille. N'empêche qu'ils font du bon boulot à s'enlaidir par eux-mêmes. Liposuccion, piercing, branding et autres joyeusetés, c'est beau la mode. Reste Kate Moss qui est peut-être encore trop grosse, et Michael un peu trop noir, mais ça se travaille ça aussi. Quoique Michael trop noir... je sais pas surtout depuis que j'ai vu son clip "They dont care about us"...

Les animaux : un bonne caméra et plusieurs filtres peuvent donner un air de paon (pffff... oiseau de pédé ?) à n'importe quelle limace. Et en plus, il se trouve des défenseurs pour toutes les espèces même les plus affreuses. Je commence à être en faveur du projet de Caym finalement...

La violence : rien de tel qu'une bonne baston une fois de temps en temps pour filer quelques cicatrices et fractures ouvertes. Mais pour tout dire, j'ai trouvé d'autres moyens plus efficaces.

La politique : je n'en ai plus rien à foutre : mieux vaut que Malthus s'en occupe. Au moins, on le regarde dans les yeux, lui. Le jour n'est peut-être pas si loin où j'y mettrai mon grain de sel par contre ? Pas loin du tout en fait...

L'ordre et la discipline : bof, vous savez ?

Les Princes - Démons : le peu qui veulent bien me parler sont bien. Surtout les anciens camarades du bon vieux temps. Le reste je m'en fous un peu, même que je pense pas que je manque grand-chose à voir leur air.

Les serviteurs : pour autant que je sache, ils font de l'excellent travail, en qualité et en quantité et tout. Ce qui est triste c'est que les autres Princes se prennent à la gorge pour leur apparence. Foutez-leur la paix à la fin.

Le Bureau : faudra penser à s'aménager un bureau commun Malth et moi. La paperasserie serait moins chiant comme ça.

Les vacances de Satan : il est même pas venu me dire au revoir. Quand le gros chat laid et dégoûtant, chiant, autoritaire et tyrannique est parti, les souris dansent.

Le Bien : le Bien ne peut rien contre moi. Je suis partout et mon mal ne se guérit pas. Je me les prends, me les retourne et me les fume, ces petits proprets d'en face. Et on dira ce qu'on voudra, ya des Archanges qui rivalisent avec moi côté "pas frais".

Le Grand Jeu : une bonne idée. J'ai toujours aimé les jeux, et dans tout ça, les perdants, ce sont certainement pas nous ni les You You d'en face.

La troisième force : si je peux casser du Viking, je ne manque pas l'occasion. Rien ne vaut le regard de ces pseudo-cornus quand je mets mon costume de serpent.



Relations avec les autres Princes



Abalam : c'est bizarre, il a pas l'air de vraiment s'en faire avec de quoi j'ai l'air. Peut-être que c'est aussi mal foutu dans sa tête que dans ma face.

Andrealphus : dans Prince - Démon, il y a PD, et cette petite fillette montre bien pourquoi la virilité se perd ici-Bas. Heureusement, on ne l'a pas trop eu sur la rate dernièrement, et c'est pas moi qui vais m'en plaindre ?

Andromalius : bof. Tant qu'il me laisse tranquille, je lui demande rien, moi. Je fais rien de mal, rien de chiant ; qu'il se concentre plutôt à pincer ceux qui se foutent de sa gueule dans son dos.



SHAYTAN

Prince Démon de la laideur

Asmodée : je l'ai souvent vu jouer aux dames avec Andros dernièrement. Peut-être bien que j'avais m'gêner et m'inviter à leurs petits meetings la prochaine fois, des fois que ?

Baal : tout mon respect. En voilà un qui sait où il s'en va et qui ne vise pas ailleurs. Ses gars font très souvent de l'excellent travail à coups de rasoirs ou de mitrailleuses, et rien de mieux qu'une guerre sur un paysage pour le rendre enfin décent.

Baalberith : pratique. Très pratique même. Vraiment, c'est comme un e-mail perso pour envoyer des bêtises à ceux qui ne veulent plus me parler.

Beleth : en voilà un qui n'est jamais content. Je lui fournis tout plein de bonnes idées et de bon matériel pour que les humains en cauchemardent pendant des semaines, et il veut même pas me parler. Snobinard.

Belial : s'il n'était pas si chiant avec son côté "je porte l'uniforme, moi", celui-là. Ça m'arrange de bosser pour l'aider un peu des fois, mais il faut qu'il perde cette habitude de me pendre des médailles à chaque fois que ça lui plaît.

Bifrons : une vieille connaissance. Je bosse beaucoup moins avec lui dernièrement, mais nos rapports sont restés amicaux. Si seulement il se rendait compte que ça réglerait bien des problèmes qu'il soit en charge de la turne. J'espère qu'il continue à s'occuper de ses affaires, parce que moi je continue !

Caym : certains des meilleurs souvenirs que j'ai des deux derniers siècles sont les "erreurs de la nature" qu'il trouvait et m'amenait. J'en essayais une larme à chaque fois. Franchement, c'est un mec bien Caym.

Crocell : un bon bougre. Il est comique d'habitude mais il a pas l'air vraiment dans son assiette dernièrement. Il me semble que Miko a des problèmes.

Furfur : j'adore sa musique. Beaucoup mieux que ce qui se faisait avant. Mais lui, pas d'idée, il est toujours derrière sa bi-fi ou sa guitare.

Gaziel : il faudrait d'abord que je lui parle, mais quel cool costume ! Très chouette !!!

Haagenti : tout ce qu'il touche ne prend pas du mieux, côté esthétique. Je l'aime bien : à sa place, ne se prend pas pour un autre, et commande toute une troupe d'obèses qui font rêver. Si tout le monde pouvait ressembler à Dazs...

Kobal : c'est pas de chance : je suis jamais là quand il passe, mais il me laisse toujours son "Spécial Schtroumf Farceur" et ça fait chaud au coeur.

Kronos : un jour il va peut-être cafter qu'on pousse dans la même direction, lui et moi. J'irai quand même peut-être lui parler pour la Cour, des fois qu'il aurait quelques trucs.

Malphas : j'ai entendu dire qu'il n'aimait pas ma tronche, mais c'est plus la règle que l'exception alors m'en fous un peu.

Malthus : compère, compagnon, franc copain et vieux camarade. Celui avec qui je passe le plus clair de mon temps et il le mérite. Non, mais vous avez pensé à quel point on a de la chance ; la maladie rend laid et la laideur rend malade, alors quel duo cool on fait ! C'est comme Kato et la Panthère Rose.

Mammon : il me considère mieux qu'il ne le faisait avant, probablement parce que mes poches sont bien remplies à coups de chirurgie esthétique et de soldes de vêtements.

Morax : avec la gueule qu'il a, je trouve qu'il serait particulièrement charmant comme cendrier dans mon salon. Et s'il cherche toujours autant de culs à lécher, le mien est disponible mais je doute qu'il goûte la fraise.

Nog : très difficile de l'attraper dans ses 2-3 heures d'éveil par jour, et à chaque fois je me décide à aller faire un tour chez lui, je me décourage avant d'avoir franchi le cadre de porte. Finalement, c'est très au point son système.

Nybbas : tellement télégénique qu'il m'écoeure. Et il arrête pas de vouloir faire des films et des reportages sur mes serviteurs pour Vision Mondiale ! Y m'énerve !

Ouikka : j'aime mieux me garder à une longueur de piste de lui. Je connais par contre que trop bien l'impact d'une mine anti-perso sur un brushing impeccable. Comme on dit, ça décoiffe. Autrement, il aurait fait quelques coups en mon nom mais je ne désapprouve pas trop pour autant.

Samigina : woouoo, les crocs, c'est vachement sympa ! Le teint pâle aussi. On a bossé chez Bif y a un moment et c'est toujours lui qui finissait avec les bonbons à la fin, mais je ne lui en veux pas, il en avait bien besoin. De toute façon, y aura toujours moyen de rembourser...

Scox : je ne prête pas tant d'attention aux petites manies des guignols qui grouillent sur Terre. Un jour il faudra cependant que je fonde une secte de l'homme chauve juste pour rigoler.

Uphir : il fait un " Nuclear Meltdown " du tonnerre, autant le drink que le désastre écologique. c'est Malthus qui s'entend plutôt bien avec, et quand on fait la chouille tous les trois, ça tape dur croyez-moi ! Gnihihihiiiiii ?

Valefor : j'ai craché dans sa cologne, l'autre jour. Je crois pas qu'il l'ait remarqué. J'ai l'impression qu'il est trop BIEN ce type, je ne sais pas pourquoi...

Vapula : pour le peu qu'on le voit à l'extérieur de son labo (ce qui est de plus en plus rare), c'est un vrai bosseur qui donne des coups de main admirables.

Vephar : qui ? Ah oui ! Le vois jamais ou presque.

“Roger travaille dans une usine qui sent bon l'oxyde de carbone
Tous les midis à la cantine, il mange du poulet aux hormones.”

Thierry Hazard

Uphir est in, Uphir est wired, Uphir surfe sur la vague du progrès
Quelle autre créature de Satan peut prétendre être aussi à la mode
que lui ? Depuis son accession, il y a moins de vingt ans, au rang
prestigieux de Prince de la pollution, l'ex-Démon de Bifrons et de
Malthus collectionne les hits et les reconnaissances officielles,
comme on dit parfois dans ma MTV.

Uphir, c'est la nouvelle génération démoniaque, la relève de
l'ancienne garde, la fougue et la fraîcheur dans les Conseils. Alliant
sens de la communication, nouvelles technologies et perversité
clinquante, il travaille comme une bête à pourrir notre planète.
Rétrospective en couleur et en stéréo de l'un des acteurs les plus actifs
de l'activité en action. Ne zappez pas.



Petit bubon deviendra grand



La première mention d'Uphir date de 1350, année de la fin de la
grande peste et de la promotion de Malthus. Le futur Prince du CO2
fut l'un des premiers serviteurs de Bifrons à passer au service du petit
nouveau, en tant qu'admirateur sans borne de sa vie et de son œuvre.

C'était un Démon efficace et drôle, qui eut beaucoup de mal à
supporter l'embargo idéologique qui pesait en Enfer sur le Prince
des maladies. En effet, pour récompense de son épidémie géante,
Malthus avait hérité en plus de son titre honorifique, de la
surveillance rapprochée d'une sorte de "comité d'éthique" avant
l'heure. Il n'était pas question de décimer l'humanité, ce que
Malthus et ses troupes auraient fini par faire si on leur avait laissé le
champ libre (voir le chapitre adéquat dans la présente extension).
Comme beaucoup de ses collègues, Uphir était autorisé à créer de
tout petits foyers infectieux, sans pour autant buter plus de
quelques milliers de personnes.

Loin de se sentir frustré par ces restrictions administratives,
notre ami développa des talents de fourberie et de dissimulation, en
se permettant des actions à plus grande échelle sans être détecté.
Au lieu de contaminer directement des humains, il prenait un malin
plaisir à cacher les germes vicieux dans la nourriture, dans l'eau,
dans l'air, ou dans des objets quotidiens. Sans le savoir, il avait
inventé le principe de la pollution moderne, qui n'éclaterait au
grand jour que des siècles plus tard.

Ses résultats (apparents comme cachés) lui permirent de monter
vite en grade et de s'approcher de son idole, le très torturé Malthus.
Uphir comprit dans les années 1700 qu'il ne pourrait jamais laisser
éclater pleinement son génie créatif au service du Prince le plus mal
aimé et le plus surveillé de l'Univers et commença à attendre une
opportunité de promotion. Il sentit le vent tourner en sa faveur au
milieu du XIX^e siècle.

Après cent ans de lumières et quelques révolutions politiques, une
nouvelle transformation gagnait le monde occidental. La Révolution
Industrielle changeait radicalement la manière d'envisager l'économie,

le travail, la hiérarchie sociale. Mais surtout elle avait mis sur pied une
logique de profits sans précédent. En voyant les mineurs remonter de
leurs galeries avec des passoires en guise de poumons, les fleuves des
plus grande villes se transformer en égouts à ciel ouvert et les
humains se tuer à la tâche dans les usines à rendement maximum, il
comprit que son heure allait venir.



Tchernowood : le chewing-gum à l'amiante



Fin de la seconde guerre mondiale. Deux bombinettes sorties tout
droit des cerveaux fertiles de nos cousins américains tombent sur
Hiroshima et Nagasaki, apportant au monde époustouflé la bonne
nouvelle : il existe désormais une source d'énergie quasi-inépuisable.
Lentement, plusieurs pays construisent les premières centrales
électriques nucléaires. Dans le même temps, l'industrie textile perçoit
l'immense richesse des technologies pétrochimiques et commence à
fabriquer toutes sortes de plastiques fabuleux. Les gens s'accordent à
dire qu'ils vivent une époque formidable.

Quinze ans après, on commence déjà à déchanter. Les ressources
naturelles s'épuisent, les dégagements gazeux réchauffent la
planète, les cancers respiratoires grimpent en flèche. Les premiers
groupuscules écologistes apparaissent, désireux d'attirer l'attention
des masses sur les dangers des nouvelles industries. La théorie fait
plus ou moins école et atteint son paroxysme à la fin des années 60,
avec la grande mode hippie - catalogue des ressources - yaourtes
mongoles en aggro dans la forêt - shiloms herbe-marshmallow
autour des feux de camp. Greenpeace s'achète un bateau (on le fait
sauter...), certains écolos radicaux s'organisent, s'attachent dans des
arbres ou vont gambader dans les Pyrénées pour plastiquer les
tracto-pelles de l'autoroute du sud.

Ces incidents humains ne sont bien sûr pas le fruit du hasard.
Dès la fin de la Révolution Industrielle et le début de l'ère moderne,
un Archange avait particulièrement flippé pour l'avenir de la planète
bleue : l'ineffable Jordi. Il réunit en 1920 quelques-uns de ses amis
(Novalis et Alain essentiellement) et bâtit un vaste plan de contre-
attaque. Le succès des idées écologiques des années 60-70 doit
beaucoup aux activités off de ce trio de babas spirituels.

Comme d'habitude, les Démons avaient un train ou deux de
retard dans cette affaire. Si la révolution culturelle de 68 avait
capoté dans la plupart des pays, il n'en restait pas moins que l'éco-
logie entraînait doucement dans les mœurs. Paix, amour, chit's fleurs,
chit's noiseaux... voilà bien un truc qui faisait gerber du pus à
Satan. À la fin des années 70, l'écologie était très souvent au cœur
des débats du Conseil, tout le monde s'agitant pour savoir si on
avait besoin d'un nouveau Prince pour régler le problème ou si on
pouvait faire sans. Malthus rapporta ces brèves à son ami Uphir, en
lui signifiant qu'il était temps d'agir.

UPHIR

Prince-Démon de la Pollution

En 1984, après une longue enquête dans les diverses industries du monde, le Démon arrêta son choix sur le nucléaire. C'était invisible, c'était mortel, c'était effrayant et surtout tout le monde savait que cette énergie était aussi utilisée à des fins militaires avec le succès dont on se souvenait. Il ne restait qu'à monter une catastrophe digne de ce nom. Il s'infiltra discretos dans l'usine de Kalinine (un accident de taille en URSS promettant en plus de réchauffer une guerre de plus en plus froide) et sabota à droite et à gauche. Le 15 novembre, on repéra un incident technique majeur, le 18 un incendie se déclara. Uphir préparait le feu d'artifice final quand il entendit parler au début du mois de décembre de la catastrophe de Bhopal. Il laissa la Russie en plan et fila en Inde voir ce qui s'était passé.

Dans la nuit du 2 au 3, l'usine de pesticide de l'Union Carbide avait accidentellement laissé échapper plusieurs tonnes de méthylisocyanate dans l'air. Résultat des courses : 3.800 morts en 24 heures et à peu près autant de blessés irrécupérables qui ne passèrent pas la semaine. Uphir enquêta autour de l'incident et commença à craindre pour son coup quand il découvrit qui en était à l'origine : un certain Koch, grade 3 de Malthus et prétendant au grade de Prince de la pollution.

Uphir le retrouva à New Delhi, sollicita une entrevue et le noya dans la cuvette des chiottes. Il piqua son dossier de presse et fila en Enfer gueuler devant le Conseil qu'il avait réussi le plus gros coup de la décennie. Soutenu à plein par Malthus, il obtint le titre et fit ensuite tout son possible pour retrouver Koch en Enfer afin de l'empêcher de bavarder... Impossible de lui mettre la main dessus.



Tes états d'âme, Erika



Le Prince de la pollution avait désormais d'autres chats à fouetter, et n'aurait sans doute plus jamais repensé à son ex-rival si celui-ci ne s'était pas manifesté à lui quelques décennies plus tard.

Dans un premier temps, Uphir fit un sans faute. Reprenant son idée de foutre en l'air une centrale nucléaire, il envoya quelques-uns de ses nouveaux serviteurs (essentiellement des anciens de Malthus, Bifrons et Vapula) bosser sur le dossier. Le projet 'Nuclear spring' aboutit le 25 avril 1986, avec l'explosion du réacteur 4 de l'usine de Tchernobyl (actuelle Ukraine) et le dégagement d'un nuage radioactif qui contamina un bon tiers de l'hémisphère nord. Tout le monde en Enfer trouva ça très bien : il était clair que le petit nouveau prenait sa tâche à cœur.

Ensuite Uphir fut de toutes les combines. Il maintint à flot par dérision les autres réacteurs de Tchernobyl (arrêtés officiellement depuis décembre 2000), supervisa personnellement la construction de Super Phœnix et alla prendre des vacances bien méritées dans le lagon de Mururoa. En duo avec des serviteurs de Malthus, il bossa sur les OGM et fit détaxer le soja transgénique à l'exportation, afin de frapper d'un nouveau coup l'agriculture européenne prétendue traditionnelle. Il s'intéressa de près à la vache folle et faillit s'étrangler de rire à l'annonce de la destruction des stocks de farines animales, qui lui laissait toute latitude pour nourrir les bestiaux avec ses saloperies mutantes. Il s'occupa de faire un peu de désamiantage, trente ans après qu'on eut refourgué à toutes les entreprises de BTP le matériau isolant le plus nocif qu'on avait pu trouver. Bref, il prenait son pied et tout le monde admirait son efficacité. Sauf que...

Sauf que le 12 décembre 99, alors que le Prince bossait à ses catastrophes de fin d'année - en particulier un naufrage spectaculaire près de la Bretagne pour rappeler aux autochtones l'Amoco Cadix - le pétrolier Erika s'éventra au large du Finistère. Uphir organisa une réunion de crise de ses troupes dans sa nouvelle base de Super Phœnix (voir le Liber Dacmonis, l'extension des nouveaux mutants), afin de savoir si l'un de ses serviteurs en était responsable. Peine perdue. Il fonça en Bretagne, mena une petite enquête et tous les indices qu'il y trouva lui rappelèrent méchamment Bhopal. Avec dix jours de retard, le naufrage de l'Erika venait fêter le quinzième anniversaire de la catastrophe indienne. Koch était certainement là-dessous. Le Prince de la Pollution lança dix de ses meilleurs Démons sur la piste du fauteur de trouble, pour l'instant sans aucun succès.

Alors qu'il était au top de sa forme, Uphir commença à craindre pour son poste. Si Koch se décidait à révéler le por aux roses devant le Conseil, il risquerait pas mal de complications... Surtout après les félicitations chaleureuses de Lucifer, qui lui a envoyé une petite lettre en l'honneur de sa nouvelle réussite, accompagnée de photos de mouettes mazoutées.



Koch, qu'est-ce que tu nous mijotes encore ?



Uphir est sans doute l'un des Princes les plus actifs en ce tournant de millénaire.

Loin de s'occuper de problèmes aussi basiques et génériques que Baal ou qu'Andrealphus, son activité unique tourne à plein rendement depuis deux décennies. Et si la pollution se porte aussi bien aujourd'hui, ce n'est pas seulement dû au talent indéniable du personnage, mais c'est aussi le fruit de la politique industrielle de l'occident. La force des cohortes uphiriennes tient au fait que, même sans intervention démoniaque, les humains sont tout à fait capables de pourrir leur planète dans les grandes larges.

C'est aussi là le problème auquel sont confrontés les Anges qui enquêtent sur les grosses affaires de pollution. Plutôt que d'attaquer frontalement, Uphir et ses goons manipulent dans l'ombre et incitent les humains à provoquer eux-mêmes les catastrophes. Quand un drame éclate, remonter la filière mène le plus souvent à des humains parfaitement normaux. Et encore, dans le pire des cas : il arrive parfois que les vrais responsables soient tout bonnement des Anges de Marc cherchant à faire péter le chiffre d'affaires.

Qu'on ne se y trompe pas, Uphir travaille énormément et avec beaucoup de conscience. S'il lui arrive de se planquer dans une poubelle pour délirer, si son pouvoir privilégié a un côté très Tex Avery, s'il ne perd pas une occasion de déconner avec Malthus et Shaytan, c'est qu'il sait mieux que personne ce que la vie de Démon a de fun. Conscientieux mais décontracté, efficace et ouvert, You Fear - comme certains de ses amis aimeraient pouvoir l'appeler - est un mec cool et plein d'avenir. Ses serviteurs l'apprécient, Lucifer lui fait confiance, il a une bonne influence au Conseil...

Voilà autant de bonnes raisons pour qu'il s'investisse à fond dans ses recherches de Koch : cet empêchement de polluer en rond pourrait bien réduire à néant ses rêves de lendemains qui déchantent.



Ce que Uphir pense de...



Les êtres humains : ce sont des créatures fabuleuses. Ils ont mis sur pied la plus vaste entreprise d'autodestruction de tous les temps. Les opossums en seraient bien incapables, ils n'ont ni pouce en opposition ni libre arbitre ! Et puis les hommes sont tellement faibles dès qu'il s'agit d'argent... j'en pleurerais de joie.

Les animaux : j'aime assez les tests chimiques sur cobayes animaux. Les écolos se mobilisent, font griller des merguez devant les labos de recherche, scandent des slogans cheap et pendant ce temps je peux tranquillement enterrer mes déchets radioactifs en Afrique... Sinon, je ne vois pas bien à quoi ils peuvent servir.

La violence : je ne touche pas à ça. C'est trop dangereux. Des gens en meurent, vous savez ?

La politique : la politique démoniaque ne m'intéresse pas beaucoup. J'obéis à Satan, je commande à mes serviteurs, point. Par contre, la politique humaine, c'est une autre paire de manches... Je me suis rarement autant amusé qu'à la réunion de l'OMC à Seattle. Bové à même cherché à me fourguer un de ses roqueforts !

L'ordre et la discipline : pas besoin d'être psychorigide pour que ça tourne. À partir du moment où tout le monde est efficace, pas la peine de se faire chier à édicter des règles. En plus ça bride la créativité.

Les Princes - Démon : y en a des très cools, voir carrément géniaux, d'autres sans intérêt, limite archaïques. Je trouve que les Grands Anciens (type Andrealphus, Kronos and Co) se la pètent pour pas grand-chose.

Les serviteurs : ces gars-là sont au top, croyez-moi. Je peux vous présenter le type qui a inventé le soja transgénique si vous voulez, ou le mec qui a fait accepter 'C'est mon choix' à une chaîne de service public... Ben quoi, c'est quand même un peu de la pollution, nan ?

Le Bureau : le mien se trouve entre ma baignoire de mercure et mon fauteuil amiante-uranium.

Les vacances de Satan : je lui ai proposé de passer à Super Phœnix dès qu'il aura un moment. Un de mes serviteurs prétend l'avoir vu en Bretagne, il y a quelque temps... il démazoutait des mouettes à l'eau écarlate. Il doit y avoir erreur sur la personne...

Le Bien : c'est chiant, y a pas d'autre mot. Je plains vraiment les Youyous de se coltiner les "aimez-vous les uns les autres", les "prions le Seigneur" et autres "si on te frappe sur la joue droite, tu n'as pas mal à la joue gauche". Qu'ils viennent un peu voir ce qu'on fait en Enfer, je suis sûr qu'ils voudront plus partir.

Le Grand Jeu : trop fun. Certains de mes collègues n'ont pas encore compris que ce qu'il y a de plus drôle, c'est de pousser les humains à lâcher leur tête, pas de faire soi-même n'importe quoi. Et n'allez pas me dire que c'est difficile, ces braves petites créatures n'attendent que ça !

L'Islam : ah, le pétrole ! Bon, c'est vrai, l'Islam c'est aussi une religion, mais je ne commencerais à m'en inquiéter que le jour où les imams auront plus de pouvoir que les décideurs de l'OPEP... pas demain la veille.

La troisième force : les Vikings foutent toujours le Bronx dans les manifs d'écolos quand ils sont invités, c'est marrant. Les autres je les connais pas trop, mais j'ai pas que ça à foutre non plus.



Relations avec les autres Princes



Abalam : je lui ai demandé s'il avait peur de la vache folle et il m'a répondu qu'il s'en foutait, vu qu'il était un lapin. Sans commentaire.

Andrealphus : bizarre que le resp. de la copulation soit une pareille tafiole. Il est lourd, il est pompeux, il se la donne et il a même pas besoin de lever le petit doigt pour que sa boîte tourne à plein rendement. À vous dégoûter de bosser.

Andromalius : sa dégaîne de justicier de l'Enfer a du mal à nous faire oublier le marigot d'embrouille dans lequel il trempe jusqu'au cou. Tant qu'il se tient loin de mes affaires tout se passera bien, mais surtout qu'il n'essaie pas de m'appliquer les mêmes restrictions qu'il a collées à Malthus.

Asmodée : la passion du jeu, le goût du hasard, c'est pas un petit peu dépassé tout ça ? On devrait revenir à des considérations plus tangibles et réaffecter les vieux Princes à des tâches d'actualité.

Baal : j'aime bien ce qu'il fait. C'est sympa là, ses massacres, ses épurations, ses bombes bactériologiques. Pas le genre qui te laisse tomber dans l'action ou qui laisse passer les traités de désarmement sans moufter.

Baalberith : signez là, là et là... Si ça le fait kiffer de se taper la paperasse, moi je m'en fous. Chacun prend son pied comme il peut.

Beleth : c'est pas mal son truc avec les cauchemars. En plus, il a trouvé la planque, personne ne peut venir vérifier la qualité de son travail. Il en foutrait pas une rame qu'on remarquerait même pas la différence, d'ailleurs.

Belial : les incendies c'est cool... surtout dans une usine de pesticides à côté d'un cours d'eau important, d'une grosse ville pleine de nouveaux et de vastes terrains agricoles.

Bifrons : j'ai bossé chez lui pendant assez longtemps pour savoir que c'est un mec qui en a où il faut et qui sait où il va. Il a jamais manqué de boulot et vous pouvez être sûr qu'il le fera toujours aussi bien... Pas très subtilement, soit, mais y a pas de mal à privilégier l'efficacité.

Caym : il tartine des produits cosmétiques expérimentaux sur des anus de singe. Quand on a des passe-temps aussi sains et enrichissants, on ne peut pas être complètement mauvais.

UPHUR

Prince-Démon de la Pollution

Crocell : ne laissez pas les enfants en bas âge boire le liquide frigorifique de votre réfrigérateur. Trop tard ?... Comment ça, trop tard ? C'est pas vrai !!!

Furfur : j'aime pas sa musique. Sauf peut-être Biohazard, mais c'est surtout le logo qui me rappelle de bons souvenirs.

Gaziel : un mec sympa, toujours volontaire pour te débarrasser des bidons de matière radioactive qui te restent sur les bras.

Haagenti : la nourriture de ce Prince - Démon est 100 % naturelle, sans farines animales, sans OGM, sans chocolat de synthèse et sans baleine de parapluie (elles restent coincées dans la gorge quand tu bouffes de la vieille).

Kobal : quel déconneur ce mec ! Il est pas franchement utile aux forces du Mal, mais aux Conseils il rend les monologues d'Andromalius vachement moins saoulant (poil aux dents).

Kronos : ça fait une éternité qu'il nous gonfle pour qu'on arrive à l'heure aux réunions, et c'est à peu près tout ce qu'il est capable de faire. On s'est tellement habitué à lui qu'il est comme un vieux meuble du Conseil. Il serait peut-être temps d'organiser un vide-grenier.

Malphas : le roi de la magouille. Il doit pas être franchement débordé par le boulot, vu la facilité avec laquelle les humains se foutent sur la gueule... Je dis ça, c'est pour foutre ma merde, hein.

Malthus : il a la classe, la vraie. Il paye pas de mine peut-être, il est surveillé par Andy et sa team sans doute, mais c'est le seul mec de cette turne qui puisse te flinguer la planète en deux petites semaines. Je crois qu'il supporte mal qu'on le censure, mais je suis sûr que son jour viendra.

Mammon : voilà un gars qui fait un boulot utile, prenant, efficace et tout. Franchement, ce mec est tellement doué que c'est chez lui que les Youyous vont râler à chaque fois que je monte un très gros projet !

Morax : il est Prince de quoi lui, déjà ? Des dons artistiques ? C'est la dernière de Kobal ? Mais foutez-le donc à la porte, vous voyez bien qu'il ne fait plus rire personne désormais.

Nog : même motif, même punition. Il va pas continuer à ronfler sur son fauteuil de Prince pendant des millénaires, si ?

Nybbas : le pouvoir des médias ! Toute vérité est bonne à dire. Qu'est-ce que vous pensez de : le Pakistan est en train de construire en secret un armement nucléaire ! Les Russes envoient par le fond leurs plates-formes pétrolières hors d'usage !!!

Oikka : quand ça fait boum dans une usine, ça produit des dégagements gazeux. Quand ça fait boum dans une maternelle, ça produit des dégagements organiques. C'est fun aussi.

Samigina : il est marrant notre bouffon du roi. Quand il prend la parole aux Conseils, on dirait presque qu'il croit être un vrai Prince.

Scox : le sarin dans le métro japonais, j'y aurais jamais pensé. C'est la preuve qu'il a de la suite dans les idées, même si je suis sûr qu'il passe la plus grande partie de ses journées à se rouler les pouces dans son costume de messie cosmo-planétaire à paillettes.

Shaytan : quel grand incompris ! Certes il n'a pas un aussi joli minois que Valef, mais vous trouvez que ça suffit pour le traiter comme un paria ? Si vous le connaissiez un peu, vous verriez que sous son apparence de monstre, il cache un esprit de... euh... de monstre aussi ! C'est pas une preuve que Satan existe, ça ?

Valefor : il passe son temps à boire des kirs royaux en compagnie de pétasses emperlouzcées. Ses prétendus "vols de grande envergure" ne sont qu'une pauvre couverture à deux francs. C'est un pique-assiette hypocrite et dangereux.

Vapula : sans lui je ne serais rien. Dès que j'ai besoin d'un truc un peu pointu, c'est à lui que je demande, et je peux être assuré que je l'ai dans la semaine. Au fait, mon projet de dynamitage de Mir a capoté au dernier moment... Je passe à la Station internationale en ce moment...

Vephar : qu'est-ce qu'on s'éclate tous les deux. À chaque fois qu'on monte un projet, c'est la poilade assurée pour un mois. Vous vous souvenez du coup où on a coulé le Koursk, avec son équipage au complet et son moteur à propulsion nucléaire ? Arf arf.



"La propriété c'est le vol."
Pierre-Joseph Proudhon

Ce n'est pas facile d'être à la fois angélique et talentueux, Tonton Janus / Tata Valefor en est le vivant témoignage.

D'abord Ange, puis Démon, puis Archange, puis Prince, il n'a réussi à s'épanouir qu'en s'écartant des sentiers battus. Une simple carrière au service du Très Haut n'aurait jamais pu lui suffire : de nos jours, même en jouant des deux côtés du baby-foot à la fois, il lui arrive de songer à aller voir ailleurs. Le Prince des voleurs a des vues aussi larges que les banquettes en cuir de vachette de sa Mercedes et pas du tout l'intention de se laisser marcher sur ses pompes en croco.

Un petit jeune qui n'en veut

Au tout début, Janus était considéré comme un Ange capable, dévoué, doté d'un fort caractère et d'un grand esprit d'initiative. Les Puissants l'aimaient beaucoup, ils savaient qu'ils pouvaient se reposer sur lui et n'hésitaient jamais à lui demander un coup de main. L'un d'eux en particulier, le divin Emmanuel, appréciait son sens de la répartie et son esprit critique, qui le plaçait déjà au-dessus du troupeau beuglant des joueurs de cithare. Manu sentait que c'était quelqu'un de bien, de très bien même, qui ferait de grandes choses.

Vinrent la Chute et la grande débandade au Paradis : les effectifs chutèrent de cinquante pour cent en trois jours. Il fallut créer un nouveau système de valeur, pour distinguer ceux qui étaient tombés de ceux qui étaient restés. En deux temps trois mouvements, on inventa la morale, en posant d'un côté le Bien, de l'autre le Mal. Pour que cela rentre dans les esprits, on imposa une discipline stricte à base de "Tu files doux sinon je te colle mon épée dans la gueule" (vous avez reconnu Georges qui, déjà à l'époque, n'était pas un petit marrant). Janus se sentait Mal mais alors vraiment très MAL...

Il ne voulait pas rejoindre Lucifer, il s'en foutait de ses ambitions de petit chef. Mais il ne supportait pas mieux ce nouvel ordre paradisiaque, sous lequel on n'était plus libre de dire ce qu'on pensait ni de faire du mauvais esprit. Heureusement il lui restait Emmanuel, un sacré boute-en-train, qui lui non plus ne voyait pas l'intérêt que pouvait avoir le parti de Dieu de durcir ses positions. Ils descendaient ensemble sur Terre, de temps en temps, pour laisser échapper la pression, boire des bières au bord de l'Euphrate et faire des projets d'avenir. Ce serait tellement chouette, dis, d'aller voir ce qui se passe chez ceux d'en-Bas. Peut-être bien qu'on pourrait les convaincre de revenir et qu'on pourrait de nouveau vivre tous ensemble comme il y a longtemps déjà.

Et puis on inviterait les hommes à nous rejoindre, tiens, histoire que la fête soit complète.

C'était le temps heureux des illusions.

Cithéron comme un cul de pelle

Le temps passe vite quand on s'amuse. Voilà que le premier siècle de notre ère pointe le bout de son nez, avec dans ses bagages un nouveau concept : le Grand Jeu. Une guerre totale ayant pour but l'annihilation des Autres, enrobé dans un joli paquetage d'hypocrisie et de pseudo-morale made in Asmodée. Emmanuel, promu au grade d'Archange du double jeu, file en Enfer se monter une couverture. Janus, quant à lui, n'a plus guère d'espoir. Même s'il a été inscrit sur les listings de son pote en tant que serviteur pistonné, il doit toujours faire preuve de droiture et de respect envers l'ordre absurde imposé par les plus stricts. Comme tous les petits Anges de Manu, il est envoyé sur Terre avec pour mission de s'y faire passer pour un Démon et de balancer toutes les infos possibles à sa hiérarchie.

Quelques décennies s'écoulaient avant que quelque chose ne se mette à remuer en lui. Et si, au lieu de se faire passer pour un gros rougeaud, comme un agent bêtement discipliné, il en devenait vraiment un ? Ça lui permettrait de juger objectivement de ce qui se passe de l'autre côté du miroir, de faire un choix en connaissance de cause... L'idée lui semble tellement bonne qu'elle ne le quitte plus, continuant de creuser un chemin dans sa petite tête pendant encore un bon moment. Parce que devenir un vrai Démon ce n'est pas franchement facile. Il lui faudrait au moins le soutien d'un Prince.

Nous sommes à présent en l'an de grâce 120. La Grèce, intégrée de longue date à l'Empire romain, est restée le centre historique de certains cultes polythéistes. C'est toujours sur le mont Cithéron, en particulier, que sont organisées les meilleures bacchantales. Janus trouve un flyer à Rome et décide de s'incruster dans une des soirées les plus hot du moment. Rendu sur place, il se retrouve en pleine orgie sous la lune gibbeuse : on boit, on danse et on fornique dans l'herbe fraîche. Comme il s'en doutait, cette teuf païenne a attiré pas mal de Démons, dont quelques grosses pointures. Entre deux bacchantes dénudées et trois pichets de rouge qui tache, il fait la connaissance d'Andrealphus et de ses proches : Morax (un serviteur) et Magog (de chez Baalberith). Il profite même d'un temps mort pour aller discuter derrière un arbre avec un gros monsieur tout nu, qui s'est présenté à lui sous l'identité de Dionysos. Mais cette information n'ayant jamais été vérifiée, je ne comprends même pas pourquoi je vous en parle.

Toujours est-il que Janus fait des folies de son corps jusqu'au bout de la nuit. De confidences en confidences, il lâche qu'il est un Démon récemment descendu sur Terre, mais qu'il a tout oublié de son affectation. Andrealphus, bourré comme un polac, décide de le prendre sous son aile ("Tu me plais, petit, viens bosser chez moi") et Magog, pas franchement clair non plus, jure d'en toucher un mot à son Prince, histoire de remettre les fichiers

VALEFOR JANUS PRINCE DES VOLEURS

à jour. Alors que le soleil se lève et que les derniers fêtards filent mettre le lard au torchon, le Prince du sexe lui demande son nom. "Valefor, Monseigneur".

Ça y est, Janus est un autre homme.

Qui vole un œuf, viole une meuf

Au service d'Andrealphus, Janus apprend à vivre dans la peau de Valefor le Démon. Il passe de longues années sur Terre, à étudier l'envers du décor et à jouer de la société de ses petits camarades. Et, bien sûr, il est déçu. Vous le savez bien, les Démons ne sont pas plus libres de s'exprimer que les Anges et le Mal qui leur tient lieu de dogme est presque aussi strict que le Bien d'en-Haut... Il renonce très vite à son idée première de retourner sa veste.

Par contre, au point de vue personnel, être au service de Satan offre pas mal d'avantages. Cela fait longtemps que Janus/Valefor apprécie les charmes de la vie terrestre, mais ce n'est qu'en passant du côté obscur qu'il en mesure tous les attraits : le petit vin blanc qu'on boit sous la tonnelle et les filles, qui sont si belles du côté de Nogent (entre autres). Si, en plus, son Prince flatte son goût pour la fesse... Valefor profite bien de son statut, il profite même un peu trop.

Faisons à présent une rapide parenthèse pour mieux cerner notre héros. Vous savez comme moi qu'il est très dangereux pour une créature spirituelle de regarder des deux côtés à la fois. L'exemple d'Emmanuel, qui s'est complètement emmêlé les pinceaux à force de jouer tout seul, est suffisamment éloquent (relisez votre ES1 si vous êtes vous aussi sujets à des troubles de la mémoire). Janus / Valefor, quant à lui, est parfaitement exempt de tout dérangement mental, et ce pour une bonne raison : là où Manu a choisi de développer une double personnalité, il a plutôt travaillé à une double vie. Comme ces mauvais maris qui, quand leur femme est absente, se révèlent être également de mauvais amants, Janus n'est pas un Ange très pur, ni Valefor un Démon très convaincant. Dans les deux cas, il lui manque cette dose d'intégrisme qui fait des deux camps des factions vraiment opposées. Janus n'est presque pas différent de Valefor. Cette ressemblance peut lui attirer des ennuis, mais c'est encore ce qu'il a trouvé de mieux pour ne pas perdre les pédales.

Bref, revenons à nos moutons : Valefor s'éclate tellement sur Terre qu'il en oublie Janus. Les rapports cessent d'arriver à la hiérarchie angélique et les plaintes s'accumulent, jusqu'à attirer l'attention de Dominique, qui se souvenait assez bien de l'angelot prometteur et un peu grande gueule. Après avoir vérifié l'info auprès d'Emmanuel, qui s'engule dans ses mensonges, il va frapper à la porte d'Yves pour lui demander de lancer une enquête. Par un de ces traits de génies qui caractérise l'Archange des sources, celui-ci décide, plutôt que d'envoyer un quelconque sous-fifre sur l'affaire, de la coller sur le dos de sa collègue Blandine. Pourquoi a-t-il fait ça ? Mystère et boule de bite. Mais cette décision bizarre ne sera pas sans répercussion.

Blandine descend sur Terre à la recherche de Janus et est plutôt surprise de tomber sur Valefor. Pas trace de l'Ange, mais par contre elle n'arrête pas de croiser le chemin d'un Démon splendide, raffiné, élégant, séduisant et monté comme un... Oups, pardon.

C'est là qu'il se passe un truc bizarre, à base de chabadabada-chabadabadah. Plutôt que d'exploser la tronche au suppôt de Satan, Blandine rougit jusqu'aux ovaires, rentre en courant au Paradis et rédige un rapport qui blanchit complètement Janus. Yves le réceptionne avec un sourire réjoui.

Je l'ai rêvée si fort que les draps s'en souviennent

Du côté de Valefor, les choses sont aussi assez folkloriques. Il comprend bien, en apercevant la belle Archange, que l'on en veut à Janus. Mais plutôt que de reprendre son apparence angélique et de se justifier comme un grand, il préfère garder son costume de Démon, parce qu'en tant que créature du Mal, il se sent beaucoup plus libre d'assouvir ses fantasmes. Et parce que, quand il regarde son ancienne collègue angélique avec ses yeux de malin, ça fait comme s'il portait des super lunettes à rayon X : il la voit à poil, dans des positions que la morale réprouve. Et ça lui plaît.

Cela dit, après quelques douches bien froides, il parvient à faire baisser la pression. Blandine est rentrée au Paradis fissa et il a bien compris qu'elle n'était pas insensible à son charme. Il se peut même qu'elle laisse passer pour cette fois, mais maintenant il vaudrait mieux se surveiller un peu. Hop, hop, Valefor reprend son ancienne identité.

Pendant les siècles suivants, Janus mène une carrière parfaite qui l'amène jusqu'au grade d'Archange. Aux Conseils, il s'assied de préférence aux côtés de Blandine, avec laquelle il échange des politesses et de chastes sourires. Pas plus, parce qu'il est Archange et qu'en tant que tel il ne peut se permettre aucune pensée impure. Deux jours par semaine environ, il reprend son identité de Valefor et continue sa carrière démoniaque en parallèle, laissant libre cours à son imagination débordante.

En 1500, Morax devient Prince - Démon. Cela faisait un certain temps que Valefor donnait dans le trafic d'œuvres d'art plus ou moins religieuses et il avait tapé dans l'œil de l'artiste maudit par excellence. Cela satisfaisait aussi Andrealphus, qui souhaitait que le responsable des dons artistiques ait quelques éléments talentueux à son service. C'est suite à cette mutation que Valefor commence à ourdir le plan le plus ambitieux de sa carrière. Après avoir été Archange et Démon à la fois, il ne lui reste plus qu'à passer Prince. Avec son sens inné des plans qui se déroulent sans accroc et grâce à ses soutiens personnels occultes, il parvient en 1900 à dérober un précieux document dans le bureau de l'Archange Yves. Il s'agit des fameuses prédictions de Nostradamus, qu'il avait déjà tirées à Kronos neuf siècles plus tôt, ce qui lui avait valu un poste au Conseil Divin (relisez ES1 pour plus de détails). On l'applaudit en Enfer, Andrealphus et Morax jouent du piston et en une semaine c'est fait, il est biclassé.

Valefor commence à courir entre les Enfers, le Paradis et la Terre. Ses responsabilités sont lourdes et lui prennent beaucoup de temps, mais le jeu en vaut la chandelle. En Haut comme en Bas, il est devenu une pièce importante du Grand Jeu et il s'en réjouit. Mais surtout, la conséquence la plus importante de sa promotion, c'est les nouveaux pouvoirs qu'il commence à maîtriser, en particulier au niveau de ses rêves. Depuis des millénaires, Valefor n'a

cessé de fantasmer sur la pure Blandine, qu'il croise toutes les semaines quand il se nomme Janus. Et les rêves d'un Prince sont très puissants. Le dénouement de l'histoire se joue en 1970, quelque part dans le Larzac.

Le Prince des voleurs a pris un week-end de congé dans une petite communauté très portée sur la libération des mœurs. Après avoir culbuté quelques greluches et s'être gorgé le cerveau d'herbe qui rend nigaud, il s'endort sous un arbre et fait des rêves bleus. Au même moment, son Archange préférée est aussi en train de pieuter. Leurs deux rêves se rencontrent, dans un salon tendu de peau de bête digne des pornos de C+, quelque part dans la MRC. Valefor dit "oh oui", Blandine ne dit pas non et leurs deux projections s'arrachent leurs habits avant de s'adonner frénétiquement au plus vieux passe-temps du monde. Et non, je ne parle pas des cartes Magic, c'est le second passe temps ça.



Angela, mwen ké fend' tchou aw



Valefor est tout content quand il se réveille, Blandine un peu moins. Les rumeurs qui courent sur sa vie intime sont déjà assez encombrantes sans qu'elle ait besoin de rajouter un Prince - Démon à sa liste. Car l'Archange des rêves n'a jamais oublié Valefor depuis leur première rencontre, et ce n'est pas parce qu'il était nu cette fois-là qu'elle ne l'a pas reconnu. Il lui faut donc trouver un stratagème pour ne pas qu'il aille crier victoire sur tous les toits.

Quand le Prince des voleurs s'endort le lendemain, sous l'emprise du même cocktail d'endorphine et de chanvre, il se retrouve au même endroit, avec la même personne et refait à peu près la même chose, à quelques innovations techniques près. Seulement ce n'est plus avec la projection d'un Archange qu'il

Qui sait quoi, pourquoi, comment ?

Depuis le "Demonix Remix" (une extension classée Z), nous savons que Janus et Valefor sont une seule et même entité... c'est dire si ça fait longtemps. Ce n'est donc plus un secret pour grand monde : tous les MJ et les joueurs ayant un peu d'expérience le savent (sans compter ceux qui ont reluqué derrière votre écran).

Mais dans le bel univers de INS / MV, où rien n'est jamais simple, les choses sont beaucoup moins claires.

Ceux qui savent tout :

- Dieu. On ne peut pas la lui faire, il était au courant avant même que Janus n'existe et il sait comment cette mascarade va tourner. Il sait même ce que vous allez manger demain soir, le bougre.
- Yves. Pareil que l'autre ci-dessus, pour des raisons inhérentes à sa nature profonde (il se doute bien que ce sera des brocolis, ou quelque chose du même genre).
- Une poignée de grade 3 de Janus et de Valefor. Une fois ou l'autre, par erreur, Janus s'est pointé déguisé en Valefor et réciproquement. Les témoins de ces bavures ont été mis au courant et sont suffisamment surveillés pour ne pas aller gueuler sur les toits la vérité sur leur patron.

Ceux qui se doutent de quelque chose :

- Andrealphus. Ce Prince n'a pas vu sa nature altérée par la Chute et c'est l'un de ceux qui connaît le mieux Valefor. Dès leur première rencontre, il a senti que celui-ci n'était qu'un Ange sous couverture. Il n'a cependant jamais évoqué ce "point de détail" qui les rapproche encore idéologiquement à ses yeux.
- Baalberith. Depuis que Magog lui a demandé de rajouter un certain Valefor sur la liste des Démons, le Prince de la communication sait que c'est un traître envoyé par ceux d'en face (il lui a suffi de procéder à une vérification de routine dans ses dossiers). Il ne connaît pas par contre son grade angélique et à vrai dire il s'en tape un peu. Il garde simplement l'info sous le coude, au cas où.
- Blandine. Elle, ça fait depuis l'enquête sur Janus qu'elle se doute qu'il ne fait qu'un avec le beau Démon aux yeux de braises. Elle n'a cependant jamais réussi à en obtenir la preuve, l'Archange des vents se montrant toujours extrêmement civil avec elle. Suite à ses acrobaties oniriques avec Valefor, elle n'a de toute façon aucun intérêt à évoquer le sujet en public.
- Abalam, qui, dans sa folie, a tout compris... ou presque...
- Nog... de par sa nature spéciale se doute de quelque chose.

s'accou
de pren
semain
belle lu
s'est fat
d'hui pe
vérité e
Mais
trompe
qui de c
Crypte,
et qu'e
aiguille
elle fin
Interm
un beau
Nou
influen
d'aveni
s'ennuy
fonder
vous ce
fameus
Mal, Va
troisièr
Qui

Les
leurs d
seraien
sont m
Les
pas plu
La
violen
mond
La
dissen
déjà t
mettre
'
L'a
quoi
quel c
ses ch
Le
retrou
les m
necté

VALEFOR JANUS PRINCE DES VOLEURS

s'accouple, mais avec Angela, un grade 3 de la susdite qui a accepté de prendre sa place. Le petit manège continue ainsi une paire de semaines, jusqu'à ce Valefor se rende compte de quelque chose. La belle lui avoue alors qu'elle n'est pas Blandine et lui fait croire qu'il s'est fait rouler dans la farine de bout en bout. Le Prince est aujourd'hui persuadé d'avoir raté son coup, tandis que l'Archange sait la vérité et n'est pas déçue (pas de la vérité, du coup).

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Tout en sachant qu'il s'est fait tromper, Valefor n'en continue pas moins de se payer sur la bête, qui de son côté en redemande. Parce qu'Angela est un agent de la Crypte, qu'elle passe tout son temps à dormir et à surveiller la MRC et qu'elle n'a pas tous les jours l'occasion de s'éclater. De fil en aiguille ou plutôt de feux de cheminées en confidences sur l'oreiller, elle finit par en apprendre plus à son amant sur les Marches Intermédiaires que des siècles de carrière en tant qu'Archange. Et un beau soir, elle finit même par lui confier la clé de la Marche 47.

Nous voilà maintenant au XXI^e siècle. Janus est un Archange influent, Valefor un Prince - Démon respecté. Ses perspectives d'avenir étant bouchées, il a peur de bientôt commencer à s'ennuyer. Avec le soutien tacite de la douce Angela, il décide de fonder une toute petite organisation de renégats, la ICC (reportez-vous cette fois au Liber Daemonis) dont le QG se trouve sur cette fameuse Marche Intermédiaire. Comme quand il s'intéressait au Mal, Valefor veut maintenant, au plus fort du Grand Jeu, tâter de la troisième force.

Qui sait si, un jour, il ne jugera pas opportun d'y adhérer ?

Ce que Valefor pense de...

Les êtres humains : je les aime beaucoup, dans leurs doutes et leurs différences. Je ne me vois pas vivre dans un univers dont ils seraient absents et je suis contre tous les projets de génocides qui sont montés régulièrement en Enfer.

Les animaux : assez sympa, dans leur genre. Ils ne m'intéressent pas plus que ça.

La violence : alors là, non. Un non clair et définitif. La violence n'a jamais rien résolu et il serait temps que tout le monde s'en rende compte.

La politique : ça n'a pour conséquence que de créer des dissensions et de disperser les énergies. Les Conseils prennent déjà trop de mon temps libre pour que je m'amuse en plus à me mettre à magouiller.

L'ordre et la discipline : l'ordre de qui et la discipline pour quoi ? Personne ne peut s'épanouir sous un régime totalitaire, quel qu'il soit. Il faut que chacun parvienne, comme moi, à briser ses chaînes. C'est indispensable.

Les Princes - Démons : qu'on soit en Haut ou en Bas, on retrouve toujours les mêmes grandes gucules, les mêmes gros bras, les mêmes empêchements de danser en rond, les mêmes déconnectés... Parfois, c'est fatigant...

Les serviteurs : ils sont au poil. Je les coache d'assez loin et je sais qu'ils m'en sont reconnaissants. De mon côté, je sais que je peux leur faire confiance.

Le Bureau : pour le mien, j'hésite encore entre le bouleau de Carélie et l'ébène. Je n'ai jamais été très fort pour choisir entre blanc et noir.

Les vacances de Satan : grand bien lui fasse. Il ne faut jamais se refuser une occasion de prendre du bon temps sur Terre, et j'ai l'impression que ça faisait un bail qu'il n'avait pas pris l'air.

Le Bien : c'est comme le Mal, sauf à l'envers. C'est tout aussi limité, tout aussi contraignant et tout aussi absurde.

Le Grand Jeu : la plus grande foutaise de tous les temps, on ne le dira jamais assez. Après deux mille ans, je ne comprends toujours pas quelle motivation a pu pousser ses inventeurs à le mettre en place.

L'Islam : une expérience intéressante, qui tourne un peu en eau de boudin. Couper les mains aux voleurs, c'est pas un peu exagéré comme châtiment ?

La troisième force : c'est peut-être bien de ce côté-là que va se jouer notre avenir à tous.

Relations avec les autres Princes

Abalam : "agaha, agaha", c'est un peu limité comme conversation. En plus j'ai l'impression qu'il fait exprès de bavarder sur mes pochettes en soie.

Andrealphus : un type bien, vraiment. Il a de la classe, du bagout et une très, très grosse, euh, capacité à faire le mâle... Je veux dire, le Mal. Enfin, vous voyez l'idée : c'est un de mes camarades de jeu préféré.

Andromalius : dans le genre grand-sec-psychorigide-qui-ne-sait-pas-s'habiller, on ne fait pas pire. Ah, si, on peut faire pire, mais faut aller chercher de l'autre côté. Il y a des jours où je me demande si ça valait vraiment la peine de passer d'un bord à l'autre...

Asmodée : un vrai malin, qui réfléchit avant d'agir et qui joue toujours un coup de plus que les autres. C'est normal, d'ailleurs, il n'arrête pas de tricher.

Baal : que voulez-vous que je vous dise d'un type qui défonce les portes avec sa tête quand il a oublié ses clés ?

Baalberith : un brave gratte-papier, sans danger ni intérêt.

Beleth : alors comme ça, lui et Blandine, jadis... Oh, notez bien que je ne suis pas jaloux. Mais quand même, lui et Blandine...



Belial : je ne veux plus le surprendre en train de rôder autour de ma réserve de Montecristo.

Bifrons : non, non, non et non. Je ne veux pas entendre parler de lui. Je ne veux pas le voir, je ne veux pas l'entendre et surtout je ne veux pas le sentir. Je suis sûr que, s'il m'approche encore, je ne vais plus en dormir pendant trois jours.

Caym : écorcher des chats, ça va bien cinq minutes. Il faudrait qu'il pense à changer un peu d'air, je suis persuadé qu'on pourrait en faire un familier très sympathique.

Crocell : il me fatigue presque autant que son frangin. Je ne sais pas qui fait Bourvil et qui fait De Funès, j'ai toujours l'impression qu'ils nous jouent une rediffusion de "La grande vadrouille".

Furfur : qu'il baisse sa musique, qu'il coupe ses cheveux et qu'il enfle un costume décent. Après seulement, je pourrais le considérer comme un adulte.

Gaziel : on dit que le Royaume des Cieux est ouvert aux simples d'esprit, mais il semblerait que celui de la Terre n'ait pas été volé de ce point de vue-là non plus.

VALEFOR JAMES BOND PRINCE DES VOLEURS

Malphas : celui-là, il est vraiment très fort. Si je n'étais pas si doué moi-même, je lui reconnaitrais volontiers le droit de porter le titre de "Roi des arnaqueurs". Mais non, je plaisante. Il a toujours été le meilleur.

Malthus : on a bien fait de le placer sous tutelle, celui-là. À chaque fois que je croise son regard, j'ai l'impression que je vais être défigurée par une poussée d'acné. Sous son air de profond malade mental, je le soupçonne de dissimuler une âme de tueur psychopathe. Il faudrait le piquer peut-être... En voilà une riche idée, il faut la soumettre à la Cour.

Mammon : si je vous disais le boulot qu'on abat tous les deux, vous n'y croiriez pas. Ce type est presque aussi doué que Marc dans son domaine, mais je suis heureux qu'il reste plus détaché vis-à-vis de l'argent que son homologue angélique... Attendez, c'est moi qui viens de dire ça ? Oups.

Morax : on fait souvent les courses ensemble, pour renouveler nos garde-robes. Il est très sympa et juste cinglé ce qu'il faut. Je regrette simplement qu'il ait arrêté de m'inviter à ses vernissages depuis que sa collection de Klimt a mystérieusement disparu.

Nog : laissez-le dormir, vous voyez bien que c'est son activité préférée. Non mais...

Nybbas : "Qui veut voler des millions ?" Dans le genre "cambriolage intellectuel", c'est lui le plus fort. Scox à côté a l'air d'un gamin qui tire des malabars.

Quikka : il lui manque une bonne dose de... De quoi, au fait ? D'intelligence ? De subtilité ? De bagout ?... Mmh. Il lui manque beaucoup de choses, finalement.

Samigina : le "rétro", ça a son charme, mais de là à en faire un mode de vie il y a de la marge. Tant que Lucifer le soutient, je ne vois pas pourquoi j'en ferais une maladie.

Scox : il fait du bon boulot, mais dans un domaine sans grand avenir. Il serait plus utile à un autre poste.

Shaytan : je ne lui adresserais pas la parole tant qu'il n'aura pas mis quelque chose sur sa tête. N'importe quoi en fait. Un sac-poubelle, par exemple.

Uphir : est-ce que c'est franchement utile, ce qu'il fait de son temps libre ? J'aime assez la forêt et je ne vois pas pourquoi le Mal aurait intérêt à désherber au napalm.

Vapula : vous savez comment on l'appelle dans mes services ? On l'appelle Q. Sans lui, on serait comme des James Bond sans voiture ou des Inspecteur Gadget sans chapeau. Il fait vraiment un travail formidable.

Vephar : elle n'est pas si vilaine que ça, notre Créature Tentaculaire des Abysses. À la dernière garden-party de Lucifer, je lui ai même trouvé un esprit vif et un sens aigu des convenances.

Haagenti : on ne peut pas faire confiance à un type qui vous déchire un Armani en essayant de manger un yak entier. Surtout quand il éclabousse sa cravate Cardin de Worcester Sauce.

Kobal : je voulais faire un calembour pour rendre hommage aux capacités de ce Prince.

Kronos : la ponctualité c'est bien, mais il n'y a pas que ça dans la vie. Il est tellement déshumanisé qu'un jour il va se transformer en coucou suisse. À moins qu'il ne nous saute à la gorge et ne nous immole tous sur l'autel de ses prétendus "intérêts supérieurs".

"(...) c'est sur une foi métaphysique que repose encore notre foi dans la science : chercheurs de la connaissance impies, ennemis de la métaphysique, nous empruntons nous-mêmes notre feu au brasier qui fut allumé par une croyance millénaire, cette foi chrétienne qui fut aussi celle de Platon, pour qui le vrai s'identifie à Dieu et toute vérité est divine. Mais si cela devient de plus en plus incroyable ? Si rien ne s'avère plus divin hormis l'erreur, l'aveuglement, et le mensonge ? Et s'il apparaît que Dieu lui-même a été notre plus long mensonge ?"

Nietzsche

"Alors, Mironton ou Barjabulle ? Savant fou ou scientifique génial ? Technologie ou science ? Fromage ou dessert ? Bonnes questions, merci de les avoir posées. Tout d'abord, il est utile de préciser que le cas de Vapula relève de la psychiatrie. En effet, le Prince de la technologie est fou. Complètement. Définitivement.

Nous voilà bien avancés mais cela ne nous permet toujours pas de comprendre le personnage en profondeur : c'est que nous n'avons pas encore défini précisément le type de folie dont est atteint notre ami. Le diagnostic est pourtant simple au vu du tableau clinique si complet que présente le patient : sociopathie, doublé d'une monomanie caractérisée.

Sur la sociopathie, il convient d'abord de définir ce terme qui est, somme toute, relativement technique pour le néophyte. Ainsi donc, je définirai la sociopathie comme une pathologie des affects : le patient est incapable d'avoir des relations humaines puisqu'il lui est impossible de se mettre à la place de ses interlocuteurs - ceux-ci étant perçus dans son esprit comme de simples objets affectant son bien-être en bien ou en mal. Ainsi, quand Vapula torture (pour l'avancement de la science) un gamin de huit ans et demi sur une table d'expérimentation, ce n'est absolument pas par cruauté : il ne ressent aucun plaisir à assister à la souffrance d'autrui. Il s'en fout, royalement. Pire, cela l'intéresse, d'un simple point de vue scientifique.

En effet, la structure de la psychose du patient semble irrémédiablement liée au caractère monomaniacal de sa psyché : son intérêt pour la science peut être aisément décrit comme maladif mais lui permet du même coup de rendre sa folie fonctionnelle (en terme de rapports en société, telle que la Cour Démoniaque par exemple) en tant qu'elle s'achoppe sur une forme de rationalité, pervertie certes, mais bien réelle.

Ainsi, celui-ci s'impose-t-il de lui-même des limites qui lui permettent de coexister avec ses pairs mais qui se résument à une simple équation utilitariste : la conscience qu'a le patient du fait que sa vie serait rendue impossible par un conflit ouvert avec ses pairs. En outre, nous avons démontré que le sujet faisait preuve d'une grande innocence dans ses rapports avec autrui et qu'il n'avait aucun préjugé négatif de nature paranoïaque lors d'un rapport interindividuel.

Enfin, nous avons aussi dénoté chez le sujet la présence d'un humour à froid relativement étonnant au vu de sa structure psychotique et qui indique peut-être une conscience qu'a le patient de la maladie mentale dont il souffre - simple compensation bien naturelle de son Moi pour brider un Surmoi trop envahissant.

A notre avis, cette pathologie est le résultat d'un traumatisme survenu lors de la petite enfance (probablement une absence de la mère et une présence très floue du père assurément corrélée à une angoisse de castration) ainsi qu'à la structure psychotique même du patient surcompensée par son rationalisme. Merci."

(Discours de Karl Shaffner, pour sa nomination au titre de Familier aux ordres de Scox. Il est à noter que K. S. s'est retrouvé en Enfer à cause de nombreux viols de patientes sous hypnose alors qu'il exerçait, de manière frauduleuse, la psychanalyse à Munich. Il semblerait que K.S. ait disparu quelques heures après sa promotion).



Géométrie quantique



Imaginez que vous n'êtes rien, néant absolu, pure absence et, tout à coup, vous vous mettez à exister, apparemment sans raison. On vous dit que vous êtes un Ange, que Dieu, qui est tout puissant (infiniment bon c'est pour le fan club chrétien) vous a créé et qu'il faut prendre une harpe et aller lui chanter des Hosannas. Pourquoi ? Parce que...

Et le pire c'est que vous déchirez à la harpe.

Et puis, un jour, un type vient vous voir et vous dit : "écoute mon petit, je suis Ange de puissance, ça veut dire que je suis le chef, alors tu laisses tomber la harpe et tu va garder la porte sud-est". Vous venez de découvrir quatre concepts à la fois (si, si, comptez bien : chef, garder, sud et est). Vous avez mal à la tête.

Alors, vous gardez la porte sud-est et, au bout de quelques centaines d'années, vous commencez à vous poser tout un tas de questions : et pourquoi le monde il existe ? Et pourquoi le ciel il est bleu ? Et comment ça marche ? Qui suis-je, d'où viens-je, où vais-je, dans quel état j'erre ?

Et vous n'arrivez pas à trouver tout seul, alors vous demandez autour de vous et personne ne sait répondre : "Dieu seul le sait" qu'ils disent. Avant d'ajouter "ta gueule et chante...". Vous êtes malheureux.

Et puis, un jour, un vieux monsieur (un Ange de puissance) vient vous voir et vous dit : "il y a plus de choses dans la Terre et le Ciel". Vous n'avez rien compris mais c'est pas grave, il a l'air gentil. Puis, il prend deux billes, en pose une et s'amuse à la dégommer très fort avec l'autre. Elle roule la petite bille, loin de vous. Il va la chercher et recommence mais, cette fois, la poussée n'est qu'une pichenette. La bille route, bien sûr, mais moins loin.

"Pourquoi ?", vous demande le vieux monsieur avant de s'en aller.

La question vous travaille quelques temps et puis vous vous mettez à jouer avec les billes, variant la force des poussées et constatant que plus c'est fort, plus ça va loin. Vous êtes bien embêté, ça ne vous paraît pas encore sérieux tout ça puis vous avez une idée : vous attrapez votre vieille harpe et arrachez les cordes afin de vous servir de celles-ci comme unités de mesure. Vous constatez alors rapidement qu'il y a un rapport précis entre poussée et distance que parcourt la bille (vous avez toujours été très fort pour évaluer votre propre puissance : jamais un problème quand quelqu'un vous hurlait "deux fois plus fort" - vous jouiez exactement deux fois plus fort de la harpe).

Le lendemain, vous vous rendez compte qu'en variant l'endroit de la boule percuté, l'angle de départ n'est pas le même. Vous commencez à prendre des notes dans un petit carnet.

Puis, vous appliquez ça à tout ce qui vous tombe sous la main, mesurant, calculant, comptant sur vos doigts. Tout le monde se fout de votre gueule au Paradis mais ce n'est pas grave. Vous faites des hypothèses et vous les vérifiez empiriquement.

VAPULA

Prince-Démon de la Technologie

Vous venez d'inventer le principe de l'expérimentation scientifique (enfin presque, un vieux monsieur - qui connaît très bien le vieux monsieur qui vous a donné des billes - l'a déjà inventé, mais il n'en a parlé à personne).

Et tout le monde s'en fout.

Vous allez voir Dieu pour lui expliquer tout ça et il écoute d'une oreille discrète. Alors, vous osez lui poser la question : "pourquoi j'existe ?" Il vous répond un truc qui implique des oignons. Vous êtes triste.

Et puis il y a pleins d'AnGES qui viennent rigoler dans votre dos pendant que vous faites vos expériences sur le vent du sud-est avec un bout de roge.

Alors, vous décidez que les gens, c'est pas bien.

Jusqu'à la Chute, vous avez largement le temps de mûrir et d'accumuler pas mal d'aigreur contre les imbéciles qui, à votre avis, peuplent le Paradis, même s'ils se sont rendu compte de ce que vous pouviez apporter après quelques petits millénaires de plus à vous chambrer et si, finalement, ils vous respectent. Alors, quand vient le Schisme, vous choisissez le camp des rebelles, surtout que le vieux monsieur aux billes, que vous connaissez maintenant comme Kronos, est de leur côté.

Vous chutez. Et ça fait mal.

Génétique du Chaos

La chute parachève de transformer Vapula en un dangereux malade mental. Il est au service de Kronos, déjà chargé de ce qui n'est pas encore la science et, plus particulièrement, de bousiller le travail fait par les Youyouos : pour vous expliquer, Jean fait découvrir aux hommes l'utilisation domestique du feu, vous leur montrez ce qu'est un incendie criminel, il invente la dialectique, vous inventez la rhétorique sophistique, il invente l'acier, vous forgez des armes...

En même temps, il découvre la nature de l'Univers à peu près en même temps que son rival et applique tout ça aux forces du Mal. On ne va pas rentrer dans le détail, c'est déjà fait dans le tome 1 mais, pour ceux qui, bizarrement, ne le posséderaient pas, bref rappel (mais alors très bref).

La conception newtonienne, euclidienne ou encore darwiniste du monde est valable mais, et c'est là le nœud du problème, elle n'est qu'un modèle, un paradigme, qui est certes réel mais qui pourrait tout à fait être autre : c'est-à-dire que le monde tel qu'on le connaît pourrait très bien être différent avec plusieurs lignes qui pourraient passer entre deux points distincts par exemple.

Deuxièmement, c'est Dieu qui choisit les règles qui sont en place et il peut les transgresser parce qu'il est tout puissant. Troisièmement, les transgressions divines de l'ordre naturel sont elles-mêmes soumises à des métarègles qui font que, par exemple, votre contrôle des marsupiaux coûtera toujours le même nombre de PP. Quant à savoir si Dieu est soumis à ces dites règles, la question reste entière...

Ensuite, la matière corporelle des AnGES et Démons est en fait un réseau d'énergie assez compliqué (symbolisé par les PP dans le jeu) avec tout ce que cela implique comme mécanismes : invocation, aura, récupération, pouvoirs, incarnation, résistance aux dommages, etc.

Pour terminer, le monde tel qu'il est est parcouru de Ley Lines, des lignes de pure énergie magique qui font transiter tout le toutim susnommé. Merci qui ?

Bref, Vapula joue avec tout ça pendant quelques millénaires, pervertissant les inventions du Bien ou, mieux, inventant ses propres jouets destructeurs que les humains se font un plaisir de tester avec enthousiasme, pour la joie des petits et des grands.

Avec le début du Grand Jeu, le futur Prince passe la démultipliée et profite de l'obscurantisme moyenâgeux pour développer la technologie du reste du monde. Néanmoins, il n'est pas encore satisfait et cherche quelque chose qui lui permette à la fois de renier Dieu, mais encore de battre ses rivaux angéliques sur leur propre terrain...

Le développement du rationalisme à partir de la Renaissance semble lui permettre de réussir relativement bien son premier objectif (même s'il y a toujours des tarés pour démontrer rationnellement l'existence de Dieu avec des arguments du type "c'est celui qui le dit qui y est, na !"). Pour le deuxième, c'est pas vraiment la joie, surtout quand, en 1690, son rival angélique de toujours est promu au titre d'Archange alors que Vapula végète toujours au grade 3.

C'est d'ailleurs Jean qui lui soufflera, à son corps défendant, la façon de réaliser ledit objectif : avec la création d'une sorte de religion matérialiste, il lui fait comprendre qu'il faut déplacer le problème à la base même de celui-ci et critiquer les fondements mêmes de la démarche scientifique en s'attaquant à sa rationalité.

Vapula va expliquer ça à Kronos tout en faisant sauter ses premiers bâtons de dynamite. Celui-ci, enthousiaste, décide de le faire promouvoir au rang de Prince (ça fait un bout de temps qu'il y travaille) - il prend de prétexte de la dynamite pour mieux faire passer la chose au Conseil et, zou, Vapula passe Prince de la technologie...

Géologie clinique

Et jusqu'à présent, le Prince s'emploie à détruire la vision positiviste du monde. Il démontre, méthodiquement, rationnellement, que la science atteint ses propres limites en réfléchissant sur elle-même, qu'elle ne peut répondre à des critères objectifs, généraux, universels tant que ceux-ci sont inventés par les scientifiques eux-mêmes. Qu'elle est soumise à des pressions de la société, que le paradigme peut changer à tout moment, que le progrès n'est pas capable de valider a priori le caractère scientifique d'une science. Que "toute théorie naît réfutée" et que le progrès n'est qu'une illusion. Jean l'a mauvaise...

En même temps, il développe une science technicienne, qui s'intéresse seulement à la matérialité qu'elle produit, aux inventions réelles qu'elle offre au monde : finie la recherche fondamentale, la science doit être utile. Et c'est là que cela devient vicieux : Vapula invente la société du gadget...

Tamagochi, sonneries philharmoniques du portable, vibromasseurs, cartes postales électroniques, etc. Et pendant ce temps-là, personne ne trouve un vaccin pour le virus du sida. De toutes manières, ça intéresse qui quand on a un portable qui peut faire la musique de Star Wars ? Et quand, grâce au projet "Ismaël Vibrations" réalisé avec Furfur, ladite sonnerie fait littéralement exploser la tête du voisin, hein ? Enfin, le gros dada actuel de

Vapula c'est, comme vous le savez depuis le Liber Daemonis, la génétique. Tout en continuant à s'amuser avec ses surhommes de Génome 666, il observe avec ravissement comment l'humanité sait également faire preuve d'humour comme en Angleterre, avec l'autorisation de baser les tarifs d'assurance-maladie sur le résultat de tests génétiques. Bienvenue à Gartaca !!!

Les prochaines lubies de Vapula

- une version entièrement démoniaque du Réticulum (l'internet angélique), plus des programmes de piratage, des virus tueurs, égorgueurs, cannibales, etc.
- une machine à remonter le temps qui outrepassa les verrous divins.
- la possibilité de doter, en série, les derniers modèles de portables de sympathiques Familiers (en plus des ondes qui donnent des tumeurs au cerveau).
- des variantes de l'encéphalite spongiforme qui marchent sur vaches, cochons, couvées...
- l'amélioration génétique post-mortem sur zombies non volontaires mais néanmoins amis.
- la possibilité de transformer la prochaine console à la mode en ogive nucléaire.
- son journal intime...



Ce que Vapula pense de...



Les êtres humains : je pense qu'on devrait pouvoir réussir à faire quelque chose avec ces trucs-là - un peu de travail sur leur structure génétique doublé d'une intégration de composants électroniques de pointe à leur matériel organique pourrait être assez efficace. Je vais voir ce que je peux faire pour eux - de toutes façons, ils sont tellement bêtes qu'ils aimeront, il n'y a qu'à voir avec quel enthousiasme ils se sont jetés sur les téléphones mobiles pour comprendre qu'ils sont idiots.

Les animaux : d'abord, il faut en quelque sorte crucifier (quel beau mot) le rat sur la petite planche. Ensuite, on lui enfonce un cathéter dans la vessie et on les relie à la masse pour ne pas s'électrocuter et on envoie la sauc. Saloperie, cette bestiole est trop petite pour qu'on puisse travailler en paix, le cathéter ne fait rien qu'à se barrer. Jean-Pierre, jetez-moi ça à la poubelle et passez-moi un petit Tchetchène...

La violence : ça ne sert pas à grand chose, à part que les humains sont encore plus prompts à tester n'importe quoi en temps de guerre qu'en temps de paix.

La politique : aucun intérêt.

L'ordre et la discipline : tout bon scientifique doit suivre des protocoles, une méthodologie, des règles rationnelles. N'empêche que cela ne doit pas étouffer la créativité et qu'aucune hypothèse, aussi étrange soit-elle, ne doit être négligée.

Les serviteurs : ceux qui inventent des choses intéressantes ou amusantes seront récompensés. Les autres serviront de matériel de test.

Le Bureau : késako ?

Les vacances de Satan : je ne comprends pas de quoi vous voulez parler.

Le Bien : ridicule. Inutile. Pathétique. Inefficace. Borné. Le Bien, c'est comme Windows 95 : une bonne idée mais qui ne marche pas malheureusement... Pourtant, en la retravaillant un peu, on pourrait en tirer quelque chose.

Le Grand Jeu : mon concurrent direct me fait de plus en plus rire, mais ne lui dites pas que je vais gagner sinon il va faire une grosse colère et faire sauter des grosses bombes un peu partout... Ça serait dommage, non ?

L'Islam : super décevant. Les meilleurs astronomes, les plus grands mathématiciens, le top des médecins, et ils en sont revenus à la kalachnikov. Dommage.

La troisième force : je n'ai pas encore le matériel de test nécessaire pour comprendre le phénomène mais ça viendra. Quand j'aurais le temps.

Relations avec les autres Princes



Abalam : une merveille ! Il est un modèle de psychanalytique quantique et de psychologie fractale. Dès qu'il entre dans une pièce, l'entropie s'installe et tout devient tellement plus amusant. C'est un vrai cas d'école !

Andrealphus : je suis son gynécologue depuis pas mal de temps déjà et j'avoue que je m'interroge sur son cas en ce moment, cela fait longtemps qu'elle n'est pas venue me voir.

Andromalius : c'est le responsable de la sécurité je crois ? Nous n'avons pas vraiment d'autres rapports que professionnels, il ne m'a pas l'air très gai...

Asmodée : je suis sûr que je peux le battre, c'est une simple histoire de calcul de probabilité et je suis très fort en maths. C'est décidé, je me mets au Blackjack.

Baal : une intelligence supérieure. Toujours prêt à faire tester toutes mes nouvelles inventions sur un terrain d'opération quelque part. Qu'est-ce qu'on a rigolé quand j'ai inventé la mine antipersonnel et qu'il a eu l'idée "d'oublier" les plans chez un Youyou au service de Jean...

Baalberith : je lui fournis le meilleur matériel de communication au meilleur prix mais ses serviteurs me coûtent énormément d'argent en hot line...

VAPULA

Prince-Démon de la Technologie

Beleth : l'autre jour, il m'a parlé. D'habitude, il ne parle pas. Enfin, il ne m'a pas vraiment parlé, il a profité du fait que j'étais assoupi entre deux expériences pour s'introduire dans mes rêves et communiquer avec moi. Je n'ai pas tout compris - quelque chose à propos d'un film, matrice, je crois, et d'implant cybernétiques et d'internet. Ça avait l'air amusant mais j'ai oublié.

Belial : monomaniaque. Je lance-flammes, les bombes incendiaires, le napalm, les cigares etc. Qu'est-ce qu'il veut que j'invente de plus pour lui faire plaisir. Je ne peux pas travailler dans ces conditions, moi !

Bifrons : j'aime beaucoup faire des expériences sur les morts-vivants. D'abord parce que ce n'est pas la peine de les anesthésier et puis surtout parce que je peux en gâcher pleins sans que personne ne m'engueule. Et j'aime bien l'odeur aussi...

Caym : j'ai eu un peu peur au début, quand j'ai eu ma promotion, qu'il ne m'empêche de m'amuser avec les petites bêtes, mais c'est parce que je ne le connaissais pas. Il vient souvent me voir pendant que je travaille sur des animaux, ça a l'air de beaucoup lui plaire, mais je ne comprends toujours pas pourquoi il me demande des kleenex à chaque fois...

Crocell : il pense que les humains ne sont pas adaptés pour survivre en milieu polaire, je ne suis pas tout à fait d'accord. Je suis sûr qu'on peut les améliorer pour qu'ils y vivent dans un parfait confort - quelque chose comme un système de chauffage électronique interne ou un truc avec du matériel génétique d'ours blanc...

Furfur : j'aime bien sa musique, même si je préfère le techno rock au death metal. En tout cas, il a toujours de nouvelles idées de matériel musical à tester pour rendre sourds les humains. Je crois qu'il est aussi énervé que moi par le fait que ses idiots aient décidé d'installer des limiteurs de décibels dans toutes les salles de concerts de France.

Gaziel : je n'aime pas trop la géologie.

Haagenti : quand j'ai des déchets après une expérience, pas la peine d'aller jusqu'aux poubelles, il vient manger les restes, c'est gentil.

Kobal : j'aime bien son sens de l'humour mais il faut que les choses soient claires entre nous - qu'il ne mette pas les pieds dans mon laboratoire ! Il n'y a que moi qui aie le droit d'y jouer. Non, mais, c'est pas croyable...

Kronos : il est toujours à l'heure et très gentil mais il ne veut pas m'aider à construire une machine à voyager dans le temps, ce n'est pas très gentil. C'est peut-être parce que je ne lui ai toujours pas rendu ses billes ?

Malphas : j'aime beaucoup son humour à lui aussi, surtout qu'il n'est pas du genre à venir m'embêter quand je travaille. En plus, il m'aide beaucoup en faisant croire aux humains que la technologie c'est le progrès.

Malthus : c'est un sympathique collègue de travail qui a toujours de nouvelles idées pour torturer ces pauvres humains. Moi j'ai trouvé son virus marrant, même si ça a été récupéré par le pape, tout ça... Bon, on ne peut pas tout avoir non plus, il fait quand même un super taff.

Mammon : il ne veut jamais me donner l'argent dont j'ai besoin pour faire exploser des porcs... Euh, je voulais dire, pour faire avancer la science.

Morax : un accident de voiture sur l'autoroute des vacances grâce à des bolides pouvant atteindre les 220 au compteur, c'est aussi de l'art.

Nog : il est fainéant comme un hamster en pleine digestion. J'ai bien essayé de lui offrir une roue mais il n'a même pas voulu l'essayer. Je pense que même moi je ne peux rien inventer qui le fasse bouger un tant soit peu.

Nybbas : un très bon camarade qui a toujours besoin d'une nouvelle invention pour pourrir la tête de l'humanité. J'ai beaucoup aimé son idée des images subliminales par exemple. En plus, à la télé, ils font très bien passer mon message : ils expliquent à tout le monde comme le progrès c'est bien et je peux aussi vendre mes trucs dans les télé-achats pour que les humains s'électrocutent les abdos (ah, les cons).

Oikka : il arrive toujours à tester mes dernières découvertes en matière d'explosifs dans des conditions d'expérimentations en situation réelle pour le moins difficiles, je l'en remercie.

Samigina : il est très gentil mais il ne veut pas que je fasse d'expériences sur le sang de ses serviteurs. Pourtant, c'est pour le bien de la science.

Scox : la communauté scientifique est une secte tout à fait amusante elle aussi (et même une mafia comme dirait l'autre), je pense que je vais tenter de leur adapter les techniques de management de la scientomanie, pour voir...

Shaytan : je ne suis pas responsable de son état contrairement à la rumeur persistante qui circule ici bas. D'ailleurs, vous n'avez qu'à lui demander en personne.

Uphir : c'est mon meilleur ami. Il est toujours là pour forcer un petit peu les humains à expérimenter un nouveau produit dangereux même quand ils ne le veulent pas et ça me fait très plaisir. Moi je suis toujours prêt à inventer un nouveau truc polluant, qui fuit ou qui n'est pas aux normes. Ah, je me souviens encore, Tchernobyl, qu'est-ce qu'on a rigolé.

Valefor : je suis sûr qu'il m'a volé le résultat de mes expériences à de nombreuses reprises mais je l'aime bien quand même.

Vephar : il ne veut pas de mon idée de villes sous-marines pour les humains, je ne comprends pas pourquoi. Je trouve ça trop fort les villes soumarines, moi.

“Pour bien nager, un joli caleçon de bain
ne vaudra jamais une étendue d'eau”

L. Champion, anarchiste belge

8 juillet 2000, 19h10 / Sous-marin de poche 'Water Lily', au large des Philippines par 200 mètres de fond.

- J'en ai marre de leurs missions à la con. Ça fait trente heures qu'on poireaute.

- Tais-toi un peu, je crois que j'ai capté un truc à la radio... On dirait de l'anglais.

- De l'anglais, du chinois, du thaï, qu'est-ce qu'on en a à foutre ? Moi je sais bien ce qu'elles disent tes infos : ils sont pas prêts de relâcher les otages.

- Et pourquoi ça ?

- Tu crois franchement qu'ils auraient fait déplacer deux grades 2 pour régler une affaire humaine ? C'est clair qu'en haut lieu, ils ont sniffé le Démon. Du Ouikka ou du Furfur... c'est signé ces trucs-là.

- Ça veut rien dire... Enfin, toi je dis pas, mais moi c'est mon job de tirer les humains de ce genre de conflits.

- Je savais bien que les Francis avaient une case en moins ! Qu'est-ce qu'on en a à foutre qu'ils dézinguent une douzaine de journalistes américains ? Dans le tas, t'en as au moins la moitié qui bossent pour Nybbas sans le savoir... Qu'ils se bouffent entre eux, on comptera les cadavres quand tout sera bien refroidi.

- Ah, la subtilité des Laurent : c'est là qu'on se rend compte qu'entre une épée et la diplomatie, il y a l'infranchissable barrière de l'intelligence.

- Ouais, c'est ça. Retourne à tes infos avant que je fasse une crise de claustrophobie dans ta gueule.

8 juillet 2000, 21h05 / Sous-marin de poche 'Water Lily', au large des Philippines par 1800 mètres de fond.

- Eh... Tu remarques pas un truc bizarre ?

- Quel genre ?

- Je sais pas, ça fait une bonne demi-heure que je capte plus aucune onde.

- C'est peut-être parce que t'as deux mains gauches, Gros Cortex.

- Nan, sérieux, même les locales je les ai plus. C'est louche.

- Eh ben c'est louche, alors.

8 juillet 2000, 23h55 / Sous-marin de poche 'Water Lily', au large des Philippines par 3200 mètres de fond.

- Eh ?

- Quoi encore ?

- T'as pas les oreilles qui sifflent ?

- Oh putain, mate le profondimètre !

-...

- Mais qu'est-ce qu'il nous fait le pilote ?

-... Allô ? !... Allô ? !... L'interphone est out.

- Et la porte est bloquée de l'autre côté. Rends-toi utile, passe-moi la chaise, là.

- Mais tu vas quand même pas...

BLAM !

- Arrête, si ça se trouve c'est juste un problème tech...

BLAM !

- Mais, arrête je te dis, tu vas te casser un truc !

- Putain de tubulures métalliques... Passe-moi la table, elle sera plus solide.

- Calme-toi, oh, essaye de réfléchir...

- Réfléchir à quoi, ducon ? J'aurais dû suivre mes intuitions, ouais ! Ce pilote je le sentais pas : t'as pas remarqué comme il puait ?

- Comme il... quoi ?

- Tu m'as pas l'air très doué comme cerveau d'équipe, monsieur diplomate. Elle vient cette table ?

- Je...

BLAM !

8 juillet 2000, 23h59 / Sous-marin de poche 'Water Lily', au large de Philippines par 3500 mètres de fond.

- Bonsoir les amis ! Merci de vous être dépêché de venir à ma petite fête, vous êtes pile-poil à l'heure.

- Espèce de...

- Je vous déconseille de gâcher vos dernières minutes de vie en émission de suites de propos incohérents. D'ici une petite centaine de mètres de descente, l'appareil va se disloquer sous la pression et nous allons tous finir noyés. Est-ce que vous avez une dernière volonté à émettre ?

-...

- Bien. Dans ce cas, vous allez pouvoir chanter avec moi. Joyeux anniversaire...

- Joyeux anniversaire...

- Joyeux anniversaire, Joséphine...

- Joyeux anniv...

GLONK !!!

9 juillet 2000, 12h15 / Bar de l'hôtel Hilton, Manille

- Comment avance votre opération, très cher ?

- Plutôt bien, merci... Essentiellement grâce à vous, d'ailleurs. Je vous suis très reconnaissant de m'avoir débarrassé de ces deux fouineurs.

- Voyons, c'est tout naturel. Entre collègues, on peut bien se rendre des petits services.

- Puis-je vous demander comment vous avez procédé ?

- Je préférerais garder ça pour moi, si ça ne vous fait rien.

- Mais je vous en prie, tout Prince se doit de cultiver son jardin secret.

- A la bonne heure... Patron, deux Black Velvet !

VEPHAR

Prince-Démon des Océans

Le 25 juin 1997, une nouvelle dramatique bouleversa l'actualité culturelle internationale : le Commandant Cousteau venait de mourir.

Si vous avez été obligé de passer les dimanches après-midi de vos plus vertes années devant ses insupportables reportages subaquatiques, vous n'avez sans doute pas ressenti beaucoup de chagrin à cette annonce. Plus de "monde du silence", plus de "fascinant spectacle de la nature", plus de "le poulpe entame une lente digestion qui durera trois semaines"... juste de bons vieux dessins animés japonais ou des séries américaines, tout de même moins soulants que les éternels combats de catch entre bernard-hermite. En fait cette mort marqua une vraie résurrection de la télé dominicale.

Le Prince - Démon Vephar apprit la nouvelle avec un plus grand soulagement encore. Non pas qu'il soit fan de Dragon Ball Z ou de Magnum, mais bien que le Commandant commençait à lui courir sérieusement sur le haricot. Cet humain dégourdi avait - entre autres - inventé le principe de la plongée autonome et menaçait régulièrement de découvrir son petit secret si bien caché.

Un secret, le Prince des océans ? Bah oui, et plus important que vous ne le croyez, même. Si vous pensiez qu'il n'était bon qu'à couler des pétroliers et à noyer des scouts intégristes, préparez-vous à revoir votre analyse.

Ausegloub je ne sais pas nagloub

De nos jours, Vephar est considéré comme le type même du Prince spécialisé que tout le monde apprécie. Au même titre que Gaziel, il est le meilleur dans un domaine qui n'empiète jamais sur les plates-bandes de ses collègues. Discret aux Conseils, il ne prend la parole que quand les débats traitent des sujets qui le préoccupent et ne semble pas trouver beaucoup d'intérêt aux affrontements politiques ou idéologiques.

Socialement, c'est un Prince modeste et sympathique. Quand il est sous forme humaine, il ressemble à un croisement contre nature de marin breton et de métro en vacance dans les îles : costaud, barbu, rigolard avec un solide coup de fourchette... pour un peu, on pourrait le prendre pour un Ange de Michel. Ces diverses qualités lui valent la camaraderie de nombreux Princes décontractés. Mais les gros bourrins ne le méprisent pas pour autant, ayant eu l'occasion de le voir parfois sous sa forme 'de combat' : un impressionnant monstre marin à la peau squameuse et aux yeux globuleux, accompagné d'une forte odeur de marée.

Vephar est efficace dans son travail, suffisamment souple avec ses serviteurs pour aller boire des canons avec eux entre les missions, très respectueux de Lucifer et correct vis-à-vis de la hiérarchie. Il maîtrise tellement bien le milieu aquatique qu'il est passé Prince en 1912, après avoir fait couler le Titanic avec son ancien patron Crocell - ces deux-là étant d'ailleurs copains comme cochons. La vie est belle, les oiseaux chantent, les bateaux coulent...

Sauf que non. Tout ça n'est que la partie émergée de l'iceberg et c'est sous sa surface de gendre (maléfique) idéal que se cache le vrai Vephar.



Il pleut, il mouille, c'est la fête à la grenouille



Notre histoire commence très loin dans le passé. Pour tout dire, il faut même remonter jusqu'au Déluge.

Vephar avait toujours été un proche de Samael. Pas proche au point de le tutoyer ou de lui coller des grandes claques dans le dos mais tout de même un fervent supporter de cet Ange sans gêne qui osait faire et dire ce dont tout le monde rêvait en secret. Quand le Porteur de Lumière descendit sur Terre pour féconder les femmes humaines, Vephar faisait partie du carré des 200. Quand la guerre éclata au Paradis, il se trouvait à ses côtés. Et quand Gabriel latta la gueule à son frère, il le suivit dans son exil. Discret, obéissant et obnubilé par le charisme de son maître, l'Ange déchu continua à en suivre scrupuleusement tous les principes jusqu'au plus profond de l'Enfer.

C'est sans doute pour cette raison que Lucifer le fit convoquer quelques jours avant le Déluge. Il lui expliqua que Dieu avait l'intention de déclencher une catastrophe sur Terre afin de rattraper certaines de Ses erreurs (Jardin d'Eden, Nephilims, crise de Foi des humains, etc.).

Il ordonna à son serviteur d'y descendre, de trouver deux descendants de Lucifer et de ses frères (pas trop dur à repérer, puisqu'ils mesuraient encore jusqu'à 100 mètres de haut) et de les sauver de la catastrophe. Toute l'opération devait se passer dans le plus grand secret et personne ne devait être mis au courant : ni hommes, ni Anges, ni Démons.

Si Vephar n'avait pas été aussi dévoué, il aurait sûrement posé quelques questions avant de filer. Pourquoi sauver deux Nephilims de la noyade ?

D'abord parce que Lucifer tenait un peu à sa descendance humaine et ne voulait pas qu'elle s'éteigne. Ensuite pour emmerder Dieu qui croyait qu'il suffisait d'un coup de Sa gomme magique pour effacer tout le passé. Enfin pour servir de force d'appoint dans les armées du Mal... Et pourquoi tant de discrétion ? Simplement parce que Satan savait pertinemment que parmi les plus fidèles de ses lieutenants, certains (Kronos, Andromalius et Magog en tête) gardaient des contacts très étroits avec leurs frères angéliques et qu'il ne fallait à aucun prix que ceux-ci soient au courant.

Donc, Vephar descendit sur Terre, dans le bassin mésopotamien pour être précis, et y trouva vite un couple de Nephilims d'une bonne cinquantaine de mètres de haut.

Quand la Grande Averse éclata, il les emmena avec lui sans bien savoir où aller, tâchant de trouver un moyen de les sauver tandis que le niveau de l'eau commençait à monter dangereusement. En désespoir de cause, il se tourna vers Lucifer, qu'il pria de toutes ses forces. Presque aussitôt, les deux géants et le Démon se virent gratifier du nouveau pouvoir "vie subaquatique" et purent s'enfuir à la nage, tandis qu'au loin s'éloignait le bateau hâtivement construit par l'un des descendants d'Abraham... mais ceci est une autre histoire.

Vephar emmena ses nouveaux amis au milieu de l'océan atlantique en leur disant de ne pas trop se faire remarquer et de ne surtout pas sortir de l'eau. Puis il retourna voir Satan pour lui faire son rapport.



Nos amos les animis !



Celui-ci dit : "C'est bien", avant de s'en retourner à des affaires plus pressantes.

Vephar reprit lui aussi ses activités normales au service du futur Prince Bifrons, sans bien sûr toucher un mot de ce qu'il avait accompli pour le patron. De temps en temps, il entendait parler des deux créatures qu'il avait sauvées et de leur descendance, qui n'était pas tout à fait aussi discrète que ce qu'il aurait fallu. Leurs apparitions en Méditerranée étaient à l'origine de ce genre de rumeurs dont on fait les légendes : on parlait d'eux dans l'Odyssée (Charybde et Scylla) comme dans les contes des 1001 nuits (Simbad et la tortue)... Mais, en ce temps magique où les créatures surnaturelles, les dieux et les dragons foulaient encore la Terre, les monstres marins de Lucifer passaient plutôt inaperçus.

Le Démon ne put retourner les voir que de nombreux siècles plus tard, aux alentours de l'an 70, au début du Grand Jeu. Profitant de son pouvoir spécial qu'il avait conservé, il s'immergea dans la plupart des océans du monde jusqu'à retrouver la trace de ses anciens amis. Quand il les revit, il se rendit compte qu'ils avaient beaucoup changé : à l'origine hybrides d'humain et d'Ange sous forme spirituelle, ils s'étaient accouplés entre eux ainsi qu'avec diverses créatures marines... La race avait évolué de manière parfaitement contraire aux lois darwiniennes, sans doute à cause de leur hérédité magique. Ils ressemblaient à présent à des humanoïdes écailleux d'une vingtaine de mètres de long, avec branchies, doigts palmés et nez atrophié.

Il n'existait qu'une dizaine de représentants de cette étrange espèce et la plupart d'entre eux étaient stériles, ce qui mettait en danger leur survie à long terme. Vephar, ne sachant pas ce que voulait en faire Lucifer mais pensant bien qu'il ne les avait pas laissés survivre pour des prunes, prit sur son temps de sommeil pour s'accoupler avec les femelles afin de leur assurer une descendance. Pour des raisons de compatibilité évidentes, il dut alors adopter l'apparence visqueuse qu'on lui connaît encore aujourd'hui (sa forme de combat.)

En l'an 527 cependant, il commença à avoir les boules. La famille des néo-Nephilims avait repris du poil de la bête grâce à son intervention, mais la rumeur courait que les Anges éliminaient toutes les créatures qui n'étaient pas biologiquement correctes. Georges avait tué la plupart des fées et des dragons à Durancum et des squads de Soldats de Dieux arpentaient le monde à la recherche des derniers déviants. Vephar essaya tant bien que mal de planquer les siens dans les profondeurs des abysses, mais les trois quarts furent décimés avant de pouvoir se mettre en sécurité. La poignée de survivants commença à se faire très, très discrète et ne remonta plus jamais à la surface.



Rlyeh pngluy mglw ftaghn



Dans le même temps, Vephar accomplissait fidèlement toutes les missions que Bifrons lui donnait, profitant de chaque instant de liberté pour piquer une petite tête et aller tailler une bavette

avec ses potes. On remarqua bientôt son succès dans les affaires ayant trait à l'élément liquide et il devint en quelques siècles le spécialiste officieux de la mer. Tous les Démons ayant une question sur le sujet étaient orientés vers lui et, très vite, on ne l'envoya plus que sur des missions subaquatiques. Cette situation arrangeait bien Vephar, puisqu'il pouvait en profiter pour côtoyer plus souvent sa petite famille.

Que mijotait Lucifer pendant ce temps-là ? Eh bien, il s'en battait les côtes des Nephilims, ça faisait longtemps qu'il avait oublié leur existence et son Grand Plan Secret à leur sujet. Pendant que Vephar était persuadé d'accomplir la volonté du patron et se donnait tout ce mal pour maintenir en vie une race mutante de monstres marins, Satan faisait des réussites avec un jeu de 51 cartes. Il ne se souvint de l'existence du petit Démon et de son troupeau maléfique qu'en 1840.

Crocell était devenu Prince quelques années auparavant et avait récupéré une partie des troupes de Bifrons sous ses ordres, dont l'inénarrable thalathophile. En faisant une rapide enquête sur ce dernier, il se rendit compte que quelque chose clochait, entre autre qu'il disposait d'un pouvoir non répertorié dans les listes officielles. Un peu méfiant vis-à-vis des services d'Andromalius, il demanda directement une audience à Sa Majesté, audience au cours de laquelle Lucifer se souvint de cette "vie subaquatique" qu'il avait offerte à Vephar. Il dit à Crocell de ne pas s'inquiéter, que tout était pour le mieux, "parole, je te jure, promis". Le Prince du froid comprit à demi-mot que son serviteur bossait en sous main pour le Big Boss et en fut favorablement impressionné.

Pendant ce temps, la poignée de néo-Nephilims s'étiolaient dans une fosse marine de la Mer de Chine, ne recevant que quelques rares visites du futur Prince surbooké. L'activité humaine relative à l'exploration et l'exploitation de la mer prenait un caractère frénétique et les possibilités d'interventions maléfiques croissaient parallèlement.

En 1874, la dernière femelle accoucha d'une mignonne créature humanoïde prénommée Joséphine, juste avant de décéder. Il ne restait plus que quelques vieux mâles, qui périrent à leur tour en 1883 lors de l'irruption du Krakatau (voir le chapitre sur Gazel pour plus de précisions.) Au début du XX^e siècle, la petite Joséphine était la dernière représentante de la race et son seul espoir de survie.



Je suis le maître du monde !



Pour Vephar, la situation était critique. Toujours entre deux missions pour son Prince, il n'avait que très peu de temps à consacrer à la malheureuse créature dont la position devenait chaque jour plus précaire. Les progrès techniques des hommes étaient tellement rapides que, s'il ne réagissait pas très vite, Joséphine courait le risque d'être découverte. En 1910, il envoya une lettre avec accusé de réception à Satan pour lui exposer le problème et lui demander un coup de main : il suggérait qu'on le retire des listings officiels, pour ne plus être envoyé en mission pendant un siècle ou deux.

Peut-être que Lucifer était déjà un peu sénile à l'époque ou peut-être qu'il ne désirait juste pas perdre un aussi bon agent de terrain.

VEPHAR

Prince-Démon des Océans

Toujours est-il qu'au lieu d'accéder à la requête de Vephar, il alla trouver Crocell et lui demanda de tout faire pour que le Démon obtienne une promotion rapide. Le Prince du froid n'y vit aucun inconvénient et, en 1912, il coula le Titanic avant d'annoncer devant le Conseil que c'était Veph qui avait tout fait.

Celui-ci ne dit rien tant il était abasourdi par le sans-gêne de son supérieur et accepta à reculons le titre de Prince des océans. Certes ce nouveau statut lui offrait de nombreux avantages : la possibilité de s'incarner sur Terre librement, la liberté d'employer son temps comme il le souhaitait et une horde de serviteurs prêts à répondre au moindre de ses désirs... Mais il ne pardonna jamais à Crocell de lui avoir imposé le titre et les responsabilités (ni d'ailleurs d'avoir fait sombrer un navire qui inspirerait à Cameron un film aussi long et larmoyant).

Depuis le départ de Lucifer en 1997, Vephar estime qu'il est le seul maître à bord et qu'il n'a plus de comptes à rendre à personne de ses activités occultes. Il envisage actuellement de mettre certains grade 3 au courant de l'existence de sa fille, afin de l'aider à maintenir le secret malgré les progrès constants des appareillages de détection sous-marins. Aujourd'hui, les conséquences de la découverte de Joséphine par une des factions du Grand Jeu seraient dramatiques, se soldant même peut-être par une réhabilitation de l'Archange Georges (ce que personne ne souhaite à part lui).

Les récents projets Atlantis, Octopus et Méduse tachetée' (voir Liber Daemonis) ont tous été conçus et réalisés par le U-Boat Crew, une équipe de cinq anciens Démons de Vapula passés aux ordres de Vephar au début du siècle. C'est le Prince lui-même qui a libéré la pieuvre géante et l'a incitée à aller se promener de par le monde, ce monstre marin officiel pouvant servir à camoufler l'existence de sa propre fille. Il a aussi volé dans les stocks des brouilleurs de sonars très perfectionnés utilisés pour camoufler la Cité Engloutie afin de mieux protéger la cachette de sa chère Joséphine.



Ce que Vephar pense de...



Les êtres humains : cette race ne mérite en aucun cas son statut à part dans la faune terrestre. Par 100 mètres de fond, même une vache résiste mieux à la pression que ces prétentieuses petites créatures.

Les animaux : les animaux qui ont quitté les profondeurs pour aller vivre en surface n'ont plus aucun intérêt et méritent de disparaître. Les vrais maîtres de la Terre sont en gestation dans le ventre de l'océan.

La violence : c'est le moyen le plus rapide et le plus efficace de résoudre les conflits... quand on est le plus fort, bien entendu.

La politique : les préoccupations politiques de mes collègues tournent autour de sujets qui ne m'intéressent pas du tout. Si je ne prends part à leurs débats que lorsque les mers sont en jeu, je sais défendre mon point de vue aussi bien que n'importe lequel d'entre eux.

L'ordre et la discipline : le système actuel est très efficace pour remettre dans le droit chemin les serviteurs qui auraient de trop fortes velléités d'indépendance.

Les Princes Démons : nous avons tous des responsabilités distinctes pour pouvoir travailler séparément et selon nos propres méthodes. Je ne me préoccupe pas de ce que font mes collègues.

Les serviteurs : ils sont très utiles et abattent beaucoup de boulot. De plus, certains hauts gradés ne manquent ni d'intelligence ni d'initiative et me surprennent souvent par la pertinence de leurs innovations.

Joséphine

Date de naissance : 9 juillet 1874

Espérance de vie : 400 ans.

Taille : 21 mètres de long sur 9 de large (12 en comptant les nageoires à franges).

Adresse (depuis 1932) : le fond des fosses philippines

FO

6

PE

4

PR

4

AG

5

VO

2*

AP

1

* Joséphine a à peu près le Q.I. d'un enfant de 10 ans.

Talents : gober des poissons (AG) 6, attendre le retour de Vephar (VO) 6, filer des coups de nageoire (AG) 4, écraser les visiteurs indésirables et les sondes sous-marines (FO) 6.

Pouvoirs surnaturels : divise les dégâts par 4, comme un Archange (le corps ne disparaît pas à sa mort).

Comportement : elle reste très discrète parce que Vephar lui a bien expliqué les dangers qu'elle encourait à se faire remarquer. Elle est entièrement dévouée au Prince des océans.

Note : Veph attend avec impatience que Joséphine soit 'pubère' (oui, je sais, c'est un drôle de concept pour un poisson... mais c'est un poisson magique, n'oubliez pas) pour tenter de relancer l'espèce.

Zoophile l'ami Vephar ? Ne dites pas d'horreur, c'est sa propre fille après tout... Ah, oups.

Le Bureau : le quoi ?

Les vacances de Satan : tant que Lucifer est en congés, je suis le seul responsable de l'avenir des Nephilims. Je fais de mon mieux pour que l'espèce ne s'éteigne pas et que le jour où Il en aura besoin, ses représentants soient aussi nombreux et puissants que possible.

Le Bien : les Forces du Bien rassemblent tout ce que l'Univers compte de lâche, de veule et d'hypocrite. En nous excluant du Paradis, ils se sont condamnés. Ils vont tous payer.

Le Grand Jeu : c'est le code qui régit notre guerre. Même si les règles ont été établies en collaboration avec l'ennemi, il est nécessaire de les respecter pour leur prouver que nous sommes capables de gagner loyalement.

L'Islam : une variante de l'idéologie angélique, qui mérite elle aussi d'être totalement éradiquée.

La troisième force : un phénomène marginal peu intéressant.

Relations avec les autres Princes

Abalam : un Prince doué, qui maîtrise mieux que personne l'art de la dissimulation. Son comportement exaspérant contribue à tisser le filet de son influence.

Andrealphus : c'est quelqu'un de distingué et de très intelligent. J'apprécie sa mesure et ses manières, car je reconnais en lui le vrai Ange déchu, digne serviteur de la cause de Lucifer.

Andromalius : il est le garant de l'ordre démoniaque et s'est toujours montré très doué pour cette fonction. Je respecte toujours ses verdicts, qu'ils soient en accord avec mon opinion personnelle ou non.

Asmodée : un Prince beaucoup moins futile que certains veulent le faire croire. Son action ne se limite pas strictement au jeu et son influence s'étend bien au-delà de ce domaine.

Baal : son action est primordiale dans notre guerre... mais lui-même est un personnage insupportablement grossier, stupide et arrogant.

Baalberith : il s'acquitte de sa tâche avec beaucoup de régularité, c'est tout ce qu'on lui demande.

Beleth : ses préoccupations me sont parfaitement hermétiques, comme à la plupart de mes collègues. Je me demande s'il n'en profite pas pour œuvrer à des intérêts personnels fort éloignés de notre credo.

Belial : une force d'appoint nécessaire aux armées démoniaques. Je ne le trouve pas très sympathique, sauf quand il s'en prend à Crocell et qu'il se surpasse en créativité dans ses insultes.

Bifrons : ce n'est pas un mauvais bougre et il fait correctement son travail. Il a été mon chef pendant des millénaires, tout s'est toujours très bien passé entre nous.

Caym : je soutiens à plein ses projets d'extermination des animaux. Une fois ceux-ci supprimés, notre champ de bataille sera bien plus lisible.

Crocell : il ne voit pas plus loin que le bout de son nez et croit me faire plaisir en mettant ses gros pieds dans mon plat. Je supporte de moins en moins ses interventions dans mes dossiers. Son paternalisme outrancier me donne envie de hurler.

Furfur : son action est intéressante mais beaucoup trop limitée.

Gaziel : une brute stupide qui a assassiné trois de mes créatures pour obtenir une promotion qu'il ne méritait certainement pas. Vivement que son incapacité chronique soit démontrée pour qu'on se débarrasse enfin de lui !

Haagenti : socialement sympathique, son travail me dépasse complètement mais doit avoir une utilité.

Kobal : c'est un sacré farceur doublé d'un habile politicien. Il a réussi à s'imposer dans le Conseil alors que son action concrète est quasiment nulle.

Kronos : comme Belth, je me demande s'il ne sert pas ses propres intérêts avant ceux de Satan.

Malphas : le plus farouche partisan de la guerre psychologique, très doué dans son domaine. Il faut aussi reconnaître qu'il est parfaitement inefficace quand il s'agit d'en venir aux mains.

Malthus : avec un peu de bonne volonté il pourrait décimer la vie terrestre. Vivement qu'on lui desserre la bride !!!

Mammon : je ne comprends rien à ses histoires d'argent, mais il m'a affirmé que celles-ci pourraient causer la perte de l'humanité.

Morax : un doux rêveur qui utilise les énergies démoniaques pour satisfaire ses petits plaisirs esthétiques. Il ferait mieux de revenir à sa mission première, la glorification de Lucifer.

Nog : pas franchement utile, pas franchement sympa, pas franchement intéressant.

Nybbas : un Prince hyperactif qui, comme Mammon, est très proche des humains. Je lui souhaite de ne pas en perdre de vue notre mission pour autant.

Quikka : quand il s'en donne les moyens, il peut faire de grandes choses. Il reste souvent trop discret.

Samigina : un déplaisant avorton, qui a réussi on ne sait comment à s'extraire de la fosse septique où il est né pour répandre ses miasmes jusque dans nos Conseils.

VEPHAR

Prince-Démon des Océans

Scox : je le connais très mal et suis totalement incompetent dans son domaine, comme il l'est d'ailleurs dans le mien.

Shaytan : il n'est pas beau à voir et pas drôle à écouter. Mais comme il ne vient pas m'embêter, je ne vois pas pourquoi je me mêlerais de ses affaires.

Uphir : c'est un Prince très brillant, en plus d'être un collègue particulièrement agréable. Nous sommes de plus en plus souvent amenés à travailler ensemble et j'apprécie son efficacité à sa juste - et grande - valeur.

Valefor : une sombre crapule. Ce Prince est si manifestement retors que je suis surpris qu'il puisse continuer à siéger parmi nous. Une enquête poussée des services d'Andromalius révélerait certainement assez de chose pour mettre ce triste sire au rencard.

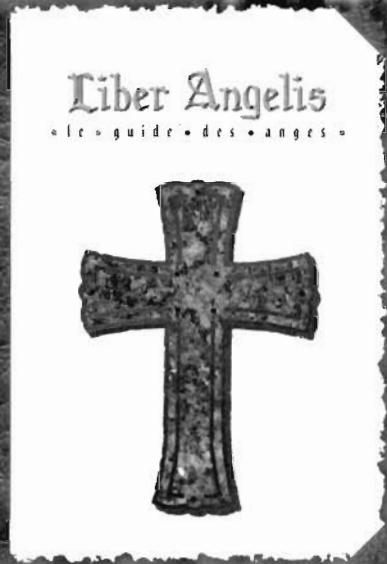
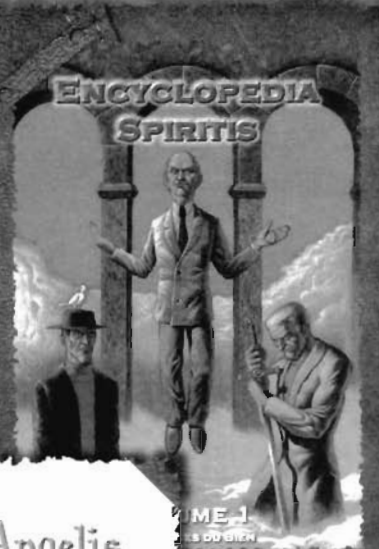
Vapula : son travail de corruption de la technologie est vital mais manque d'efficacité. Les humains semblent progresser de plus en plus vite, ce qui à terme risque de devenir très dangereux pour nous tous. Vapula devrait demander plus de crédit afin de pouvoir travailler à plus grande échelle.





Que vous soyez curé d'assaut, imam de choc ou rabbin de combat,
dans la lutte contre le Démon, le savoir est une arme !!!

Sortez toujours armé !



ENFIN À VOTRE DISPOSITION L'INTÉGRALE DU BACKGROUND
DU MONDE INS/MV COTÉ ANGES ET DÉMONS EN ATTENDANT
LE TOUT PROCHE GUIDE DE LA 3ÈME FORCE.



DISPONIBLE
SUR

WWW.SIROZ.COM

Should auld acquaintance be forgot,
And never brought to min'?
Should auld acquaintance be forgot,
And days o' lang syne?
For auld lang syne, my dear,
For auld lang syne,
We'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.

We twa hae run about the braes;
And pow'w the gowans fine;
But we've wandered mony a weary foot
Sin' auld lang syne.

For auld lang syne, my dear,
For auld lang syne,
We'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.

We twa hae paidl't i' the burn,
Frae mornin' sun till dine;
But seas between us braid hae roared
Sin' auld lang syne.

For auld lang syne, my dear,
For auld lang syne,
We'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.

And here's a hand, my trusty fiere,
And gie's a hand o' thine;
And we'll tak a right guid willie-waught
For auld lang syne.

For auld lang syne, my dear,
For auld lang syne,
We'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.

And surely ye'll be your pint-stoup,
And surely I'll be mine,
And we'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.

For auld lang syne, my dear,
For auld lang syne,
We'll tak a cup o' kindness yet,
For auld lang syne.



LÉON, FAITES ENTRER LA VACHETTE !

Tous les candidats sont dans l'arène: des zombies fraîchement déterrés aux Princes-Démons les plus poussiéreux, tous ont tenu à être présents pour la grande loterie de la promotion infernale. Au programme: trahison, truandage, tyrannie, turluttés et tutti quanti !

Accrochez-vous! Le spectacle est déconseillé aux âmes sensibles. La hiérarchie chez Satan, c'est pas du joli joli. Brimades faciles, délations mesquines, vous croyez avoir tout vu avec les Anges ? Ici, c'est du sérieux: une seule loi, celle du plus fort. Tends la joue gauche et on te l'arrachera à coups de dents.

Et pour la première fois depuis la création d'INS/MV, découvrez l'histoire secrète des Princes-Démons. Comment la Chute a-t-elle sublimé leur perversion ou au contraire brisé leurs rêves de jeunesse ? Pourquoi ont-ils suivi Samael dans sa révolte ? Comment le vivent-ils ? Satan est-il un incondionnel de scampis sauce béarnaise ? Toutes les informations éparpillées dans les suppléments épuisés sont enfin disponibles pour les nouveaux joueurs comme par exemple la description révisée de l'Enfer, ainsi qu'une avalanche de révélations inédites pour les vieux routards.

Andromalius vaudrait-il mieux que son frère ? Bifrons est-il aussi bête qu'il en a l'air ? Pourquoi Belial en veut-il à Crocell ? Baalberith est-il la créature la plus puissante de notre Univers (cherchez l'intrus) ? Et surtout: qui est derrière Loft Story ?

UNE PRÉSENTATION EXHAUSTIVE DES FORCES DU MAL !!!

IN
STUDIO

SIREZ
PRODUCTIONS

ISBN : En cours - Ref IN27 - Prix : 179 Francs - 27,29 €