

# Biblae Infernalis

## INS

IN NOMINE SATANIS

## Sommaire

<b>LUCIFER</b> .....	2	Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse ..	45
Et Dieu, dans tout ça ? .....	4	Le reflet du globe .....	48
<b>1) LES PUISSANCES HORS DE LA TERRE</b> .....	8	L'Église de Scientologie Internationale .....	50
L'avis de Valefor .....	8	La métaphore du ver de terre .....	56
Grand chapeau, p'tit chapeau, grand bord .....	10	Monde pollué, monde damné .....	58
Le Grand Jeu selon Asmodée .....	16	La vie est un blog écrit par un malade mental .....	59
CosmoKronie .....	23	Zanag .....	61
Les rouages interlopes de Baalberith .....	26	<b>3) LA TROISIEME FORCE EST NOTRE AMIE, IL FAUT L'AIMER AUSSI</b> .....	64
<b>2) LES PUISSANCES SUR LA TERRE</b> .....	30	Sous les pavés, la rage .....	64
Introduction des puissances infernales .....	30	Fée du logis ? .....	67
Classé X .....	33	Abracadabra et cætera .....	71
Furfur Fan Club .....	36	<b>4) ANNEXES</b> .....	76
Haagenti .....	38	En direct de la D66 .....	76
La loge P13 .....	40	Once upon a time in Hell .....	78
Hollywood .....	42	In nomine Satanis .....	78

## CRÉDITS

- > Appuyage comme un malade sur un bouton : Pierre « Thrash » Bouas
- > Sodomie verticale : Mathias « Sid » Twardowski
- > Enculage de mouche : Tom « Fuck Off » Cheil
- > Mettage des points sur les i et des barres au T : Olivier « psycho » Fanton
- > Maître du Chaos : Croc « enough said » Croc
- > Branlotage du MacIntosh : Bouly Rotten
- > Agresseurs du bon goût et massacreurs de l'art : Fudge, Jibé, Labeune, Poinot et Swal
- > Unterscharführer : Greg « Me faites pas chier » Cervall
- > Rien à foutre là : Régis.

- Beleth ?
- Oui, Seigneur ?
- Suis-je plus fort que lui ?
- De qui parlez-vous ?
- Tu le sais bien. De son temps, vous n'avez jamais réussi à imiter la pureté, n'est-ce pas ?
- C'est vrai sire, de son temps, il n'a jamais réussi à donner ce don à un prince. Et pourtant il le souhaitait. Ce fut l'une de ses pires déceptions, je crois. C'était le symbole de ce qu'il ne retrouverait jamais.
- Pour moi aussi, Beleth, c'est un symbole.
- Mais cela ne veut pas dire que vous soyez le plus fort. Il vous reste tant à apprendre, mon seigneur !
- Beleth ?
- Oui, Seigneur ?
- Suis-je plus fort que lui ?
- De qui parlez-vous ?
- Beleth, mon bon Beleth. Tu le crois toujours invincible, n'est-ce pas ? C'est votre problème à tous, d'ailleurs. Vous n'avez jamais pensé gagner un seul instant. Pourtant, aujourd'hui, c'est un peu comme si je pouvais créer des anges. Nous sommes désormais à égalité sur ce point. Ce que je veux savoir, c'est si je suis un enfant du hasard.
- Seigneur, je ... »
- Si je suis un enfant de l'amour, Beleth, s'il m'a voulu, c'est que j'ai un rôle. Il s'est lassé et veut un meilleur adversaire. Si je suis un accident, s'il m'a juste rendu possible, c'est qu'il ne souhaitait pas réellement m'affronter. Mais peut-être ne pouvait-il pas m'empêcher totalement ? Suis-je, ou plutôt y a-t-il, une limite à son règne ? Suis-je un présent longtemps attendu ou une mauvaise surprise ?
- Seigneur ?
- Oui, Beleth ?
- Je n'en sais rien, Seigneur.

La forme adoptée par le prince des cauchemars ces derniers temps tenait plus d'une ombre d'ange que d'un corps. Aucun trait ne venait trahir ses émotions.

Beleth se tourna vers le groom du luxueux ascenseur qui les emmenait, lui et son maître, à travers les abysses. Les démons de l'escorte regardaient leurs bottes d'un air entendu. De bons serviteurs, choisis pour leur malveillance et leur dévotion. Il faudrait tous les rendre amnésiques une fois de plus. Ça devenait une manie. Depuis quelque mois, Lucifer n'était pas regardant à la dépense. Il exprimait le fond de ses pensées devant le petit personnel trop facilement, et le ménage des mémoires devenait éprouvant. L'ascenseur s'ouvrit dans un tintement, et Beleth fit volte-face pour empêcher leur suite de sortir. Oter leurs souvenirs lui prendrait un peu de temps. Lucifer entrerait seul dans la salle du Conseil, et ouvrirait la séance sans le regard de son dévoué tuteur. Un tour de plus de son méchant élève pour marquer son autonomie.

Mille tambours et quelques centaines de cors résonnèrent quand le prince des ténèbres posa sa botte sur la première des marches menant au Conseil, et un hymne solennel accompagna ses foulées. Lucifer, gravissant l'escalier d'un pas alerte comme pour creuser son avantage sur son malheureux Beleth, ne manqua pas de pester une fois de plus contre le décor cyclopéen mais pompier qui l'encadrerait. La cité lépreuse à ses pieds rougeoyait à perte de vue, et les volutes empoisonnées qui s'enroulaient en montant masquaient mal sa décrépitude. Ce genre de perspective étaient déjà ringarde du temps des Romains, songea Satan. Comment s'étonner qu'un prince des ténèbres nourrisse des pulsions suicidaires après des millénaires de ce paysage morose ?

La salle du Conseil était livrée au chaos. La cour, en attendant son tyran, s'était livrée aux bouffonneries les plus sordides, et les quelques minutes de retard de Satan lui avaient été plus que suffisantes pour dévaster la salle. Le prince des ténèbres fut accueilli par l'éruption d'un cadavre blême, qui vomit plusieurs mètres de tripes jusque sur les lustres dans l'hilarité générale. Il lui suffit d'un raclement de gorge pour se faire remarquer. Comme un seul homme, les maîtres de l'Enfer bondirent chacun à leur place, et le plus parfait des silences s'instaura.

On trouvait de tout au Conseil Infernal. Une chose dégoulinante et fumante d'acide, un tourbillon de feu susceptible, une fausse blonde qui s'attifait à la va-vite en regagnant sa chaise, des tentacules fouineuses, des démons de série Z, et même un ange. Et puis, il y avait Kronos. Pourquoi un être aussi puis-



maintenant chuchotait quelque perfidie à l'oreille complaisante d'Andromalius. Encore un qu'il fallait surveiller. Il ne devait plus être loin de la vérité.

Baal avait le bon goût de baisser les yeux et de se faire oublier. Pauvre Baal à la merci de son engeance, il faisait pitié à voir. Pas comme Bifrons, dont le sourire carnassier révélait tous les crocs. Bifrons ne savait rien sur Satan, Satan savait tout sur Bifrons. Il éprouvait presque de la tendresse pour cet ambitieux cynique qui convoitait sa place.

Et puis, il y avait le vaste cloaque des autres princes, qui se démenaient pour plaire et réussir, cette nuée de vautours avides qui se mentaient et s'entre-déchiraient sans cesse. Samaël avait multiplié les princes dans les derniers siècles de son règne. C'était une façon d'affaiblir le pouvoir de chacun en accroissant le sien, mais aussi un aveu de faiblesse. Il craignait pour son trône et se méfiait de sa cour. À juste titre. La couronne des Enfers était à deux doigts d'être usurpée durant la guerre civile, et Satan se demanda soudain si ce serait encore possible aujourd'hui. Les prétendants ne manquaient pas. Bien sûr, il était loin au-dessus des grands nobles, mais il le sentait, il ne pourrait faire face à une rébellion de tous ses sujets. Qu'il jette à bas le masque, qu'il montre un instant de faiblesse, et ses vassaux se jetteraient sur lui pour la curée. Jamais il ne pourrait se dévoiler. Jamais il n'avouerait la simple vérité.

Quelqu'un venait de faire un bon mot particulièrement vulgaire sur le Créateur et Satan ricana pour cacher son ignorance du sujet. Ses princes étaient d'anciens anges. Ils avaient bien connu le Père, ses contradictions et ses lubies.

Lui, n'avait pas cette chance.

sant prenait-il la forme d'un vieil homme fatigué ? Pourquoi toujours cet air de s'être assis sur un crucifix ? Andromalius, Baal, ou Malphas eux non plus ne crachaient pas sur une forme humaine à l'occasion, mais au moins on n'avait aucun doute quant à leur étanchéité. Privilège de la force que de feindre la faiblesse.

Lui-même s'était présenté devant les grands de l'Enfer comme un ange aux ailes d'or embrasées, saignant des gouttes de feu de tout son corps lacéré. Il le regretta aussitôt. Les regards de ses séides lui montraient que c'était trop. Les princes étaient des bouffons, mais lui avait un rang à tenir. Samaël aurait-il pu commettre une telle faute de goût ? Satan replia ses ailes et mit fin à sa brûlante hémorragie avant d'ouvrir le Conseil.

Pendant que Malphas postillonnait un laïus interminable sur la pertinence d'une pandémie, son maître dévisageait un par un ses vassaux.

Kronos savait. Les étranges phénomènes spirituels des derniers temps n'avaient pas pu lui échapper, pas plus qu'à Asmodée et Scox. Le premier se montrait beau joueur, le second enthousiaste. Enfin quelqu'un qui lui était fidèle autrement que par duperie. Malphas, lui, s'en doutait. Maudit Malphas, qui l'avait roulé avec son nouveau système de vote... Mais c'était la cour que le prince avait humiliée par cette règle grotesque, aussi ne lui en tenait-il pas rigueur. Dangereux Malphas, qui

Dieu avait refusé de le recevoir. Oh, ça n'avait pas été un refus franc, non. Il l'avait encouragé à monter jusqu'au Ciel. Yves l'avait laissé s'impacienter des heures durant avant de lui annoncer avec son maudit sourire en coin que l'Éternel se reposait sur Terre et que de toutes façons, il ne voulait pas le rencontrer. Lui, le prince d'en bas, avait eu le temps de contempler depuis l'antichambre, les tours du Paradis, les fontaines et les jardins de l'éternelle félicité, un domaine qui ne serait peut-être jamais le sien. Dieu et son secrétaire lui avaient donné tout loisir pour aimer puis haïr ce que la Création avait donné de plus beau.

C'est dans une sombre colère que le maître de l'Abysse était rentré oublier son humiliation dans son royaume plus bas que la fange. La révélation des Cieux rendait encore plus désolant le spectacle de l'égout sur lequel il régnait. Dans son domaine putride, les fontaines ne charriaient que des lambeaux d'organes mêlés d'excréments. Les plantes des rares jardins étaient venimeuses et difformes. Leurs fleurs, semblables à des faces grimaçantes, hurlaient des blasphèmes sitôt écloses. Son peuple déchu ne vivait que par lui et pour lui, mais n'éprouvait aucun amour pour son monarque. Ici-bas, jamais aucun musicien ne saisisait une harpe pour chanter sa gloire sans arrière-pensée.

« Sssire ? » prononça Malphas à la façon d'un serpent, et son sifflement aïcha Satan à sa rêverie. Il se redressa, et son âme se glaça en rencontrant les regards faussement soumis de ses vassaux, qui guettaient sa réponse à une ques-

# Lucifer

tion inconnue. Ils contemplaient son hésitation avec des sourires à vous donner des cauchemars.

On aimait bien en ces lieux se raconter des fables mielleuses sur la Chute, sur la noblesse de l'antique révolte. Tant de ses sujets se fantasmaient en anges rebelles, inspirés par de grands idéaux, le rêve d'un monde meilleur, la liberté de l'homme. Mensonges ! Illusions ! Le Mal ne se regarde jamais lui-même dans les yeux. Oh, faiblesse des esprits malades ! Même les écorcheurs d'enfants s'inventent des excuses à l'heure du Jugement.

En vérité, l'Abyesse était un trou immonde, et ceux qui y étaient tombés ne méritaient pas d'en sortir. Ils étaient leur propre châtimement. Mais lui, Satan ? Lui, qui n'avait jamais eu le choix ? Lui dont le seul crime était d'être né ? Il était enfermé avec eux sous prétexte d'être leur maître et geôlier. Il était prisonnier de son trône, esclave de son pouvoir sur les ténèbres. Pour les siècles des siècles. Quelle injustice ! Tout ça pour flatter les plans de cette ignoble boursoufflure de Créateur. Nul dénouement heureux ne l'attendait. Qu'il s'absente et l'on comploterait contre lui. Qu'il abdique et on lui donnerait la chasse. Qu'il échoue et on l'achèverait. La victoire était sa seule issue. Samaël n'y avait pas assez cru, et avait choisi de disparaître. Lui, Damien, ne suivrait pas le même chemin. En cet instant, il réitéra dans le secret de son âme le serment d'affronter son éternité de solitude sans douter, de faire payer à Dieu l'horreur de son royaume et de ses sujets.

Puis, retrouvant pour quelques secondes sa sérénité, il salua l'entrée tardive de son tuteur d'un sourire froid qui signifiait : « Tu as raison Beleth. L'Enfer, c'est les nôtres ».



## ET DIEU, DANS TOUT ÇA ?

Séminaire de formation continue pour les démons de grade 0 et 1.

Intervention du Démon Bath-Kol.

« FRÈRES EN SATAN, JE VOUS SALUE,

Pour clore ce séminaire disciplinaire auquel vous avez été condamnés, je vais vous résumer l'histoire du monde et le pourquoi du Grand Jeu. En clair, je vais répondre à la grande question existentielle : qui baise qui ?

Yahvé est l'ordure très puissante en charge de l'Univers. La propagande du Paradis explique clairement qu'il est éternel, omnipotent, omniscient, omniprésent, et que son taux de cholestérol est

vachement bas, mais à tout bien considérer, rien ne le prouve, bien au contraire. Si l'on réfléchit bien, nos victoires, nos Enfers bondés de pécheurs et notre existence même démontrent que le vieux ne contrôle pas plus l'Univers que Senna sa voiture.

Nous partirons donc du principe que Yahvé est puissant, et effectivement à l'origine de l'Univers. Il l'a créé de toutes pièces en une durée assez difficile à déterminer, puisque le temps étant une dimension comme une autre, il a également dû être créé à un moment. Et avant le temps, il n'y a pas durée. « Après l'heure c'est plus l'heure, mais avant l'heure c'est pas encore l'heure » pour citer Kronos.

Donc, après un certain temps, nous voilà avec la Terre, le ciel, le Paradis, les oiseaux, les animaux etc... Mais pas encore les humains. Par contre, les anges, eux, sont déjà là. Ils ont été créés par vagues, les sept premiers étant les plus puissants, du moins à l'époque. Il y a notre Infernale Majesté, Samaël, mais également Gabriel, Uriel, Raphael, Raguel, Sariel et Michael. Que du beau linge ! Ils se partagent vite le monde par domaine de prédilection, débutant ainsi la spécialisation des archanges, tradition qui perdure jusqu'à nos jours y compris parmi les princes-démons. Tout ce petit monde prend à son service les générations d'anges suivants, dont les noms font parfois peur. Après, les archanges, qui à l'époque s'appelaient anges de Puissance, apparaissent dans l'ordre gagnant du tiercé : les Trônes, les Dominations, les Vertus, les Puissances, les Principautés, les Séraphins et les Chérubins. De même que le terme ange de Puissance est tombé en désuétude, les noms des autres vagues ont également disparu. Cela étant, il y a forcément parmi vous d'anciens Séraphins, voire même des Chérubins. À leur place je m'exilerais direct en Amérique du Sud. Enfin bon, question d'amour-propre, je dis ça, je dis rien.

Le Paradis est donc peuplé mais on s'ennuie autant qu'à une soirée de Questions pour un Champion. L'idée est alors lancée de porter la parole de Yahvé sur Terre. Dominique, qui à l'époque s'appelle Sariel, comme la lessive mais avec un s, est chargé d'aller évangéliser les créatures les plus prometteuses parmi les inférieurs terrestres. Dom

étant déjà très con, il choisit les dinosaures. Bien évidemment, c'est une catastrophe, et le lézard élu à qui il envoie ses SMS divins est crucifié par ses soi-disant fidèles. Suite à cette catastrophe, la première d'une longue série, le Vieux sur la montagne réagit comme il fait souvent lorsqu'il est contrarié : il efface tout. Exit les dinosaures, ça fait un sacré boucan dans le vide-ordures.

Têtu comme un gosse capricieux, Pépère décide, après avoir cassé son jouet, de recommencer avec d'autres petites créatures, les humains, apparus lentement au fil des millénaires. Mais notre Ténébreuse Excellence essaye de lui faire comprendre la stupidité de son projet, et lui suggère d'améliorer les humains, seul moyen d'arriver à tirer quelque chose de ces cons. L'Incontinent en chef prend la mouche, soutenu par tous les lâches du Conseil Divin, et décide que son idée est géniale et que les humains vont réussir là où les gros lézards ont échoué. Samaël, notre Sulfureux Suzerain, puisse sa lame être toujours humide de sang de vierge, veut prouver par l'exemple la validité de sa théorie. Il décide, avec quelques confrères pas coincés, d'améliorer l'ADN des petits bipèdes sans poils en s'accouplant avec. Tels des athlètes est-allemands, les jolis bébés deviennent de beaux enfants, surpuissants, gigantesques, quasi immortels, enfin bref : de vraies créatures dignes d'adorer Dieu, si tant est qu'il mérite qu'on l'adore. Samaël, notre Machiavélique Puissance, puisse-t-elle à jamais régner pour les siècles des siècles, nomme ses rejetons les Néphilim, et tout le monde est content. Enfin presque, parce que le Vieux, vexé d'avoir eu tort et poussé par les baveux du Conseil, décide de blâmer celui qui a eu le tort d'avoir raison. À ce moment, notre Maléfique Magnificence, puisse cent mille vierges lui être sacrifiées, comprend que Pépère est aux fraises et que rien ne pourra être fait tant qu'il sera le patron. Il envoie son recommandé avec accusé de réception, rassemble ses collègues éclairés, et propose posément à Dieu et à son quarteron de taffiotes d'aller se faire enculer. Le grand sénile s'agace et, bien que soi-disant omnipotent, omniscient et abonné au bouquet Gold de TPS, n'arrive même pas à anéantir les rebelles. Les réactionnaires arrivent péniblement, malgré leur supériorité numérique écrasante, à repousser notre bel ost qui est précipité en Enfer. C'est la Chute, le début de la Guerre avec un grand G, l'an 0 de notre libération et de celle de tous les libres penseurs. Avec la Chute arrive le libre arbitre, le choix, la possibilité de dire non, le refus de la dictature, en un mot la liberté, pure, absolue et donc aussi dangereuse que belle.

Et les éons passent. Le Vieux, toujours aussi obtus, décide tel un enfant qui voudrait faire entrer à coup de marteau un cube dans le trou triangulaire de sa boîte de formes, de retenter le coup. Mais il reconnaît *de facto*, si ce n'est *de jure*, que les humains sont, comme notre Impériale Noirceur – puissent ses ennemis se noyer dans des lacs de sang impur – l'avait démontré, beaucoup trop faibles et imparfaits pour appréhender de manière adéquate leur place dans l'univers et adorer « correctement » le pantocrate autoproclamé. Alors il prend un couple, les met dans un labo qu'il appelle Eden, les améliore sans toutefois y mettre la bite et regarde par dessus le bocal. Les deux cochons d'Inde glabres s'éclatent un temps et puis, malgré toute la dose de perfection divine qu'ils ont reçue, ils craquent. C'est leur intelligence même qui les pousse à envoyer chier Pépère et à refuser ses diktats. Certes, certains de nos collègues leur ont quelque peu indiqué les avantages qu'il y avait à ne plus obéir benoîtement à la dictature divine, mais le refus final fut leur choix.

Encore une fois, Pépère se vexe, casse le bocal et chasse les deux cobayes. Un échec de plus. Adam et Eve sont mêlés aux humains chez qui ils introduisent – via leurs gènes divinisés – une bonne dose surhumaine qui donnera les psi actuels.

Le Grand Sénile, pas dégoûté malgré tout, décide cette fois-ci d'avoir son peuple à lui, son peuple élu. Il choisit une obscure tribu sémite, appelée les Hébreux, et les prend sous son aile. Son but est de montrer que dans sa création, tout n'est pas complètement pourri et que, bien « coachée », une élite humaine normale peut réussir là où les dinosaures et les cochons d'Inde sous EPO divine ont lamentablement raté. Notre Démoniaque Noirceur, que son nom soit à jamais damné, décide d'intervenir directement, ce qui vaut une superbe partie d'échecs par humains et miracles interposés. Une version légèrement expurgée en est disponible dans les premiers chapitres de la Bible. Lisez-la et savourez ce qu'était le Grand Jeu avant qu'il ne s'appelle ainsi et que les règles de discrétion ne soient en place, et quand les deux patrons mettaient la main à la pâte.

À propos de la Bible, c'est à cette époque que Didier, le Goebbels Paradisiaque, commence à utiliser des nègres divers pour rédiger puis compiler les enseignements divins, que nous connaissons tous sous le nom d'Ancien

Testament. La lecture de ce « Mein Kampf » céleste est des plus instructifs sur l'état d'esprit du Paradis à cette époque, avant le principe de discrétion et l'arrivée du fils prodigue. On peut y lire des chef-d'œuvres fascisants comme : « Yahvé est un guerrier, son nom est Yahvé » (Exode 15.3) ou encore : « Tu ne te prosterner pas devant un autre dieu, car Yahvé a pour nom Jaloux, c'est un Dieu jaloux. » (Exode 34.14) et enfin le must : « Qui blasphème le nom de Yahvé devra mourir, toute la communauté le lapidera. » (Lévitique 24.16). Comme vous pouvez le constater, à cette époque, la guerre est totale et sans merci. Elle l'est d'ailleurs tellement que les deux parties décident de lever le pied afin de ne pas compromettre l'équilibre fragile de la biosphère, pour reprendre une expression à la mode dans le 4ème arrondissement. Asmodée et Yves sont donc mandatés pour un Yalta cosmique qui décide du partage des plans et des règles de la guerre à venir. Une fois les règles approuvées par les deux parties, Dieu profite de la trêve pour entuber l'Enfer. Les nouvelles règles réglementant strictement les interventions des anges et des démons, et encore plus des archanges et princes-démons, Dieu triche en envoyant son fils, un archange très puissant mais heureusement très con, sous forme humaine. Il le fait incubé dans un simple fœtus ce qui fait que la lettre des règles est respectée, si ce n'est l'esprit. Une fois devenu adulte, le fils à papa commence à prêcher avec conviction et effets spéciaux à la Weta Workshop. Il obtient un grand succès, le premier vrai succès des Forces du Bien depuis l'invention de la Lumière.

Aussitôt notre Sublimissime Dictateur, que ses Führerbefel soient toujours inspirés, décide de réagir. L'Enfer met tout son poids dans la balance, et après avoir pourri la vie de Jésus, on lui refait le coup du dinosaure crucifié. Malheureusement, les règles du Grand Jeu sont telles que nos actions sont largement amoindries et que le Paradis, mieux préparé que nous, exploite à fond la crucifixion – que d'aucuns disent prévue et même souhaitée – pour lancer enfin une religion monothéiste universelle et bien foutue. Didier réunit ses plumitifs, et en à peine un petit siècle, rédige une suite à ce qu'il avait mis 1500 ans à écrire. Évidemment, la précipitation laisse des traces, notamment le fameux : « N'allez pas croire que je sois venu apporter la paix ; je ne suis pas venu apporter la paix, mais le glaive » (Matthieu 10.34). Mais malgré cela, le Paradis joue parfaitement le coup, et malgré les vols de manuscrits, les réécritures et les conciles divers ainsi que les pro-

blèmes de traduction, la Bible est à peu près conforme à ce que veulent les Jules-de-chez-Schmidt-en-face.

À cette époque, on l'a mauvaise car clairement nous a le Paradis enfumés. La lente montée de la guerre totale, puis les négociations pour discuter d'un compromis de règles à suivre pour éviter les excès et enfin l'arrivée de Jésus juste après la mise en place des règles, tout avait été magnifiquement orchestré par les soi-disant gentils. Cela montre que le Bien n'existe nulle part, et que même ceux qui sont censés incarner la perfection et la bonté ne sont que des ordures, simplement plus hypocrites que nous.

Le Paradis profite à fond de la mise en place des nouvelles règles, que l'on appelle le Grand Jeu, pour mener une offensive sur tous les fronts. L'extension de la Chrétienté sape les croyances païennes, provoquant le lent déclin des autres religions et des manifestations folkloriques. Georges se met d'ailleurs en chasse et extermine savamment (Himmler dirait industriellement) le peuple fée et ses affiliés, dragons compris. Heureusement que nos agents montent en épingle ses excès et que du coup, il est mis à la retraite. Son remplaçant est Laurent et je ne suis pas sûr qu'on y ait gagné.

Cette petite victoire ne remet malheureusement pas en question la suprématie de la Chrétienté, qui, malgré des revers locaux, n'en finit pas de croître et d'embellir. Gabriel, dans des circonstances troubles et toujours pas élucidées, décide de passer une troisième couche messianique. Il crée l'Islam, qui connaît un succès encore plus foudroyant que la Chrétienté. La situation, mauvaise depuis 7 siècles, devient alors catastrophique pour nous.

Et là, miracle, les gros aigris du Conseil Divin, Laurent et Dominique en tête, jaloux du succès personnel de Gabriel, décident de lui pourrir la vie et parviennent à déclarer sa religion illégale et lui renégat. En clair le Paradis se tire au bazooka dans le pied. Le Conseil Infernal y voit un signe et repart pour ce qui constituera plus d'un millénaire de succès quasi ininterrompu. La nouvelle religion est utilisée contre la Chrétienté, et en devient la plus farouche ennemie, puis elle est elle-même divisée et corrompue grâce à trois Démons passés pour l'occasion princes-démons.

Voyant que le schisme de l'Islam fonctionne, nos agents arrivent à en créer un dans la Chrétienté : c'est le grand schisme de 1054, qui perdure encore. La

Chrétienté réagit, mais lentement, et nous met minable avec la première Croisade, encore qu'il s'agisse d'une guerre entre religieux du Bien. Un simple montagnard reçoit des conseillers militaires de l'Enfer, se rebaptise Sala El Din, et reprend Jérusalem dans la joie. Les Croisades suivantes sont toutes de vibrants échecs, notamment la 4<sup>ème</sup>, qui permet de faire ravager la moitié orientale de la Chrétienté par sa moitié occidentale, que du bonheur ! On savait rire, à l'époque.

Surfant sur le succès, l'Enfer n'en finit pas de marquer des points. Kobal crée la croisade des enfants et envoie à la mort des dizaines de milliers d'entre eux. Malthus invente la peste noire et massacre un tiers de la population européenne. Un de nos agents, espiègle et amateur de comique de répétition, crée un autre schisme en Occident, et la Chrétienté se retrouve avec deux papes. Enfin, cerise sur le gâteau, un moinillon obtus et obsédé sexuel est manipulé par une succube et dénonce les excès de l'Église catholique, créant encore un Schisme, la Réforme. Les guerres de religion embrasent alors l'Europe, et on sabre le champagne en Enfer. Durant les 1000 Glorieuses, comme on les appelle, notre Immonde Dictateur, puisse sa volonté s'étendre sur l'univers entier, anoblit plus que Napoléon après Austerlitz, et une bonne tripotée des princes-démons actuels est issue de cette période qui porte bien son nom anglo-saxon « d'Âge Sombre ». Les meilleures choses ont cependant une fin, et a fortiori les mauvaises : malheureusement, l'inspiration venant à manquer, la guerre sainte perd en intensité mis à part des coups d'éclat ponctuels comme le grand incendie de Londres, le siècle des Lumières, la psychanalyse, la révolution française, le Marxisme et la Commune.

Bref, telle la drôle de guerre en 39, le conflit s'encroûte, se sclérose et les gens se lassent. C'est long, l'éternité, surtout quand on fait toujours la même chose. Certes, les humains se mettent en quatre pour nous divertir et parfois même nous étonnent, mais le cœur n'y est plus trop, et globalement, le Grand Jeu s'enlise. D'ailleurs, les deux patrons prennent des congés bien mérités, le vieux satyre à La Bourboule et notre Majesté Ténébreuse, que son âme noire soit perpétuellement inspirée, on ne sait où. Une routine se met alors en place, et les deux Conseils, Divin et Infernal, suppléent tant bien que mal à l'absence des grands chefs. Quelques changements ont lieu de part et d'autre, arrivée et départ de nouveaux archanges et

princes-démons, mais les deux camps s'enfoncent dans des conflits politiques internes assez pathétiques.

Et puis, récemment, comme ressourcés après de bonnes vacances, les deux patrons ont décidé de reprendre la partie. Parkinson 1<sup>er</sup> est de retour sur le trône du Paradis, et il est tellement sénile qu'il ne se souvient même plus qui il a viré. Le Conseil Divin, tel l'École des Fans, est devenu l'endroit où tout le monde gagne quoi qu'il fasse. C'est mièvre, suintant, et ça devient littéralement le village dans les nuages. Vous allez voir qu'ils vont nous ramener Casimir. Ça ne veut pas dire que les anciennes querelles sont résolues ni que tout le monde se fait des langues sous la douche, non. Dominique déteste toujours tout le monde, Georges n'a pas oublié qui l'a mis au placard etc..., en clair c'est pas demain la veille qu'ils vont jouer à la marelle ensemble, mais tant que le grand Alzeihmer est présent à tous les Conseils, tout le monde garde les couteaux sous la table.

De notre côté, comme pour répondre aux changements divins – mais savons-nous vraiment qui est revenu le premier – notre Génialissime Tyran, puisse sa semence engendrer des légions d'Antéchrists, a changé de méthode et même d'apparence. Ce rajeunissement est perceptible à tous les étages, et certains vétérans croient revivre le début des 1000 Glorieuses. Puissent-ils avoir raison ! Puissions-nous réaliser les prophéties de Saint Jean et accomplir l'Apocalypse. Est-ce la Fin des Temps ? Prions tous que ce soit le cas. En tout cas, mes frères en Satan clôturons ce séminaire par un chant impie :

Lucifer's demonic laughter  
Assist our quest, Belial prays  
Free from Hell who serves the master  
Sound the charge on Sabbaths day

Storm the gates of heaven !

Free from the pits of Hell  
We shall destroy the accursed Heavens  
Advance great legions strong  
Crush the gate and enter free  
Our lord of Hell must take God's throne  
Heavenly inferno  
Spread the message far...

Take to the skies ! »

# Les vacances hors les portes

## L'avis de Valefor

Mon avis sur tout ça ? Vraiment, ça vous intéresse ? Mais vous êtes aussi désœuvrés que moi, ma parole !

Les choses ont bougé, c'est sûr, mais différemment en haut et en bas. Disons que Dieu et Satan n'ont pas l'air d'avoir vécu de la même façon leurs vacances sur Terre.

L'Éternel y a cultivé le goût du silence, ou alors la rentrée des classes lui est douloureuse. Pour un peu, on dirait qu'il a fondu le dernier boulon, mais je soupçonne que son apparente sénilité ne soit que de la comédie. Peut-être a-t-il repris pour lui le mot de Bakounine : pour que ses créatures soient vraiment libres, il doit disparaître. Et comme il n'est pas du genre à penser au suicide, il se mure dans le mutisme. Peut-être qu'il veut simplement mettre les archanges face à leurs responsabilités. Pour être honnête, là-haut, c'est le grand pardon. Tout le monde il est beau, tout le monde il est absout. La surveillance exercée sur Dominique et Laurent n'en est que plus délicate.

Imaginez-vous que j'ai croisé Cathy l'autre jour à la cafet'. Je savais qu'on ne lui courait pas après bien vite mais là, ça dépasse l'entendement. Apparemment, elle n'est pas restée au Paradis plus d'une demi-heure, juste le temps d'un café avec Ange. Je ne crois pas que les fachos aient eu le temps de réaliser sa présence, ni qu'on la verra revenir de sitôt au Conseil. Dommage, ça manque

singulièrement de présence féminine. Ange est une bonne amie, mais Blandine me prend de haut. Si elle savait. Et puis Mathias est revenu, on va pouvoir à nouveau rire un peu.

Mais la curiosité, en ce moment, c'est l'archange du feu, Victor. Bizarre, ce type. Lunatique, absent, et pourtant on se dit que son homologue infernal Belial fait petit bras à côté. Victor, l'archange charismatique mais pas bavard (décidément). On dit que c'était un dragon. On raconte aussi que le poste avait déjà existé, que le renégat Gabriel l'occupait et que son statut de grade 3 d'Yves n'était qu'une couverture. On raconte aussi que le poste avait le sujet. Le point négatif, c'est que Georges semble lui aussi pouvoir se balader en toute liberté : il a même à nouveau des serveurs. À titre provisoire, bien entendu, mais je crains que ça ne s'éternise. Il n'a pas l'air de porter Victor dans son cœur, en tout cas. Prions pour qu'une engueulade entre les deux cause sa perte. J'ai raté le duel Gabriel/Laurent, et j'aimerais bien assister à un remake, mais à l'envers : ce serait le gros con qui raterait une marche. Ça fait rêver, hein ? Ah, si Malphas pointait au Conseil des archanges ! Et en même temps ça, vaut peut-être mieux ainsi.

Du reste, le retour des grands anciens n'enchantent pas tout le monde. Bon nombre des archanges font la gueule. Sans doute trouvent-ils que leur fidélité n'est pas récompensée. Yves est obligé d'en rabattre un peu avec le retour du boss, Daniel s'inquiète d'une démotivation des troupes et craint que l'unité du Conseil parte à vau l'eau, beaucoup estiment que les durs ont poussé le bouchon trop loin avec leurs magouilles, et



personne n'est capable d'expliquer comment l'Enfer a pu sombrer dans la guerre civile puis s'en remettre sans qu'on en profite pour gagner la partie. Et moi ? Moi je reste coi. Pas parce que c'est la mode, non, juste parce que je n'ai rien à dire.

En bas, c'est la rage de vaincre que Satan nous a ramenée. Au Conseil, tout le monde saute sur sa chaise comme un cabri en gueulant l'Enfer, l'Enfer, l'Enfer. Pas sûr que ça fasse avancer les choses. Bon, je suis pessimiste. La volonté nouvelle de pousser les princes à vraiment travailler ensemble porte déjà des fruits. Les changements sont moins visibles mais peut-être plus profonds. Curieusement, et malgré les nouvelles règles, l'ambiance est moins bordelique qu'avant. C'est toujours le chaos, encore heureux, mais on sent une volonté d'avancer.

Évidemment, Andrealphus me manque terriblement. Marie-Jolie est charmante, on ne passe pas que des mauvais moments avec elle, mais c'est quand même une loyaliste pure et dure, doublée d'une passionnée de la cause. À peine le temps de vous demander si ça vous a plu, que déjà elle embraye sur les tenants et les aboutissants du prochain Conseil. Bel animal politique. On sent les années passées à servir Andromalius puis Baal. Ce côté éducation sévère la rend encore plus excitante, il est vrai. En tout cas, Majûj s'en bave dessus. Oui, lui et Dajjâl tapent de plus en plus souvent l'incruste au Conseil, sur l'invitation d'Ouikka et avec l'agrément de Lucifer. Ils fricotent beaucoup avec Malphas et Baal : voilà bien le genre d'association qui me fait plaindre ces pauvres humains.

Venons en à l'autre nouveau : Manu, enfin Zanag. Je suis content d'avoir un de mes copains qui se détestent de chaque côté, c'est plus reposant pour ma schizophrénie. Évidemment, il ignore qui je suis, et l'ignorera toujours j'espère, même si on sympathise depuis que j'ai appuyé le décret étendant son mandat de prince *ad vitam aeternam*.

Pourtant, ma voix n'a pas pesé lourd dans la balance. Elle était même inutile : tous les princes doués de raison sont contents qu'on dispose enfin d'un service de taupes. Les bœufs, Belial en tête, ont bien fait la fine bouche, mais en ce moment, ils n'ont pas le vent en poupe. Après le gâchis qu'a été la guerre civile, les princes du feu et du froid sont un peu regardés de travers, et j'ai l'impression que Satan entend surveiller de plus près l'activité des princes de la destruction. On en sent une bonne part se serrer dans l'ombre rassurante de l'inoxydable Bifrons, l'un des seuls bourrins à avoir profité de la zizanie des derniers temps pour asseoir son pouvoir. Une sorte de miraculé, le Bifrons. Il était livide et absent il y a quelques mois encore, et voilà qu'au cœur du chaos, il se trouve une nouvelle jeunesse et nous revient tout ragailardi. Sans doute que le son des massacres fraternels l'aura égayé comme un enfant. Heureux les simples d'esprit, comme on ne le dit pas ici bas.

Il n'est pas le seul, notez, à avoir repris du poil de la bête avec le retour du patron. Regardez Beleth. Il est plus proche de Satan qu'il ne l'a jamais été. Scox, lui, semble s'être enfin trouvé. En plus de ces rôles de psychanalyste et de président du fan club de Samaël, il vient de se trouver une troisième casquette, celle de prince des âmes. Ça peut sembler idiot dit comme ça, mais il s'assume enfin (ça s'analyserait non ?) comme l'un des rouages incontournables de la machine infernale. Toujours fourré avec les pontes, il passe tellement de temps à donner des tapes dans le dos à Malphas qu'il va finir par se chopper une tendinite. Ces trois là, avec Asmodée et Kronos, nous la jouent plus que jamais carré des anciens, s'imposant en silence, sans gesticuler. Le vrai pouvoir, en somme.

À l'opposé se dessine une mouvance de princes hyperactifs qui, de Nybbas à Furfur en passant par Ouikka et Misroch, mettent les bouchées doubles pour gagner la guerre contre le Paradis. En déclarant qu'il aimerait voir plus de résultats dans les années à venir, Lucifer a lancé une sorte de concours de frénésie. Même Nog se prive de sommeil pour faire avancer la mauvaise cause. Et vas-y que ça complote, calcule et se réunit. Parfois, même, ça marche. Le Paradis a perdu le peu de terrain spirituel qu'il nous avait arraché durant l'engueulade Belial-Crocell. L'infatigable Mammon parraine cette ligue des excités, quitte à courir dans tous les sens. Il est de tous les bons plans et ne quitte presque plus la Terre tant l'abondance de nouveaux projets à financer lui donne du boulot.

Je suis censé en être, mais j'ai beau me démenner dans tous les sens, hurler mon désir sauvage de damner l'humanité pour de bon (Ouah, enfin un brainstorming sur la corruption des mœurs inuits !), j'arrive tout juste à sauver les apparences. Au-delà du Bien et du Mal qui ne m'ont jamais passionné, l'enthousiasme actuel de la cour devrait être communicatif, mais sincèrement, il ne me fait ni chaud ni froid. Le cœur n'y est pas.

Un peu comme Baal. J'ai croisé son regard l'autre fois au Conseil. Vide. Comme s'il ne m'avait pas vu. Ok, il ne m'avait pas vu, et jusque là rien de nouveau : Baal a mis des décennies à se rendre compte que j'existais. Mais son regard était tout de même bizarre. Aucune lueur rouge et diabolique ne pétillait dans son iris, même pas une once de cruauté sauvage dans le mouvement des cils. Juste une étincelle morne, banale, presque un regard d'humain. Il suffit de voir l'air de nœud qu'il prend pour parler à Lucifer. Comme s'il était subitement devenu timide. Alors même qu'il est sorti grandi de la guerre civile et qu'il compte une nouvelle alliée au Conseil, ça cache quelque chose.

Que vous dire de plus. En ce moment, je suis le cadet des soucis d'Andy et Dom, ils ont chacun trop de problèmes à gérer pour me mettre des bâtons dans les roues. Du coup, je me languis. Je vais peut-être aller faire un tour en catimini dans les appartements de Caym. Le prince des bêtes a demandé un congé à Satan. Prétendant l'état d'anéantissement avancé de la faune terrestre, et arguant que l'ex-

# Les puissances hors la Terre

termination continuait toute seule, il a demandé l'autorisation d'aller chasser un peu dans les marches. Ça m'intrigue. Caym n'est pas exactement le premier venu, c'est un seigneur ancien et rusé. Qu'il obtienne des vacances prouve d'ailleurs sa valeur, et l'inutilité n'est pas un argument, ou alors qu'on file des RTT à Belial, Crocell et Shaytan. Et à moi aussi, d'ailleurs, parce qu'en ce moment, hein... Non, je pense qu'il cherche quelque chose. Ses démons étaient déjà aussi discrets que les miens, les voilà qui deviennent aussi fouineurs. J'ai découvert, par le plus saugrenu des hasards, un ordre de sa main qui incitait l'un de ses barons à fouiller un vieux centre de tri postal situé dans la banlieue de Paris. Un endroit morne et urbain qui servait de base à l'une de nos équipes durant la guerre civile. J'ai vérifié : aucun lien apparent avec l'extermination des espèces, aucun danger qui mérite que cette tâche soit confiée à un grade 3. J'ai du mal à comprendre ce qui peut à ce point motiver le seigneur des bêtes. Mais je vais essayer de le savoir.

## GRAND CHAPEAU, P'TIT CHAPEAU, GRAND BORD

Grand chapeau, p'tit chapeau, grand bord

« Grand chapeau, p'tit chapeau, grand bord,  
P'tit chapeau, grand chapeau, p'tit bord,  
P'tit chapeau d'castor, grand bord,  
Grand chapeau d'castor, p'tit bord »

– Chant d'ouverture (avec chorégraphie des mains) entonné rituellement par la Sous-merde avant chaque Conseil

« Votre Satanique Majesté, auriez-vous la méchanceté de m'accorder quelque minutes de votre précieux temps ? Je pense que cela ne posera pas de problème que vous me consacriez quelques minutes de la suspension de séance que vous avez si opportunément déclarée.

– Certes, mon mauvais Malphas, mais vite,

alors. Il me tarde de régler les problèmes de protocole. Je ne comprends toujours pas pourquoi cela se passe de manière aussi bordélique. Avant, tout était bien ordonné non ?

– Bien entendu, votre Perspicace Intelligence. Mais chassez le naturel... comme dit le proverbe. Et en votre très opportune absence prolongée, de bonnes habitudes ont été prises, et il est difficile de les corriger, maintenant. Mais heureusement que vous aviez tout prévu.

– Comment cela ? Tout prévu, moi ?

– Votre Sublissime Splendeur taquine son humble serviteur. Comment pourrait-il en être autrement ? Vous êtes le Seigneur des Sept Enfers, le Porteur de Lumière, le Maître Incontesté des Plans Infernaux, l'Invincible Guer...

– Au fait, Malphas, au fait.

– Que son Auguste Suprématie me pardonne, je me suis laissé emporter par les titres de son excellence. Je disais donc que vous aviez tout prévu avant de partir, et que vous aviez confié à Asmodée et à moi-même la tâche de mettre au point un mode opératoire pour les Conseils, mode opératoire que vous saviez indispensable avant même de partir. C'était une fois de plus fort intelligemment bien pensé de votre part, Ô Guide Suprême des Légions d'Hadès.

– Un mode opératoire, dis-tu ? Et vous l'avez fait, Asmodée et toi ?

– Vos désirs sont des diktats éclairés, Zénith Ténébreux, et nous nous sommes exécutés avec l'ensemble de nos maigres moyens. J'espère que cela aura l'heur de vous plaire.

– Nous verrons cela. C'est que je suis difficile, sais-tu, mon petit Malphas. Explique ton plan.

– Mais bien sûr, Inflexible Maître, mais sachez que comme vous nous l'aviez demandé, cela va surprendre vos subordonnés. Ce qui est le but, comme vous nous l'aviez très clairement dit.

– Ah, j'avais dit cela ?

– Son Indicible Sagacité me taquine à nouveau. Votre malice est véritablement sans limites. Je vous propose, afin de mieux vous convaincre de ce mode opératoire dont le mérite et les détails vous reviennent, de le mettre directement en pratique. Cela aura l'avantage de vous permettre de bien apprécier l'ensemble de l'œuvre, et de surcroît d'asseoir encore plus votre autorité déjà illimitée.

– Tu veux dire que ton plan est...

– Votre plan, Source de Tout Mal, votre plan qu'Asmodée et moi n'avons fait que mettre en forme.

– Mon plan, donc, me permettra de reprendre le Conseil en main et d'éviter ces séances sans fin et ces votes à deux milles tours.

– Le Conseil, comme tous les Enfers, est fermement dans votre griffe, Ô le plus beau et le plus immonde des anges, mais il vous permettra de rappeler avec toute la subtile fermeté qui vous caractérise qu'il doit désormais tenir compte de votre retour. Vous êtes, pour toujours et à jamais, notre Tyran Magnifique.

– En effet, eh bien alors allons-y. Peux-tu présenter cela maintenant, mon surnois Malphas ? Là, tout de suite ? Sitôt la reprise de séance ?

– Je ne demande pas plus grand honneur, votre Perspicace Transcendance !

– Alors reprenons la séance. Immédiatement, je l'ordonne ! Et plus de bordel et de votes à la con ! Non mais, c'est qui le chef, ici, merde ? !

– Vous, incontestablement, Immonde Dictateur. Je vais tout de suite expliquer votre réforme, Gracieuse Méchanceté. Ah, juste un détail s'il vous plaît ?

– Quoi, Malphas ?

– Ne parlez pas de cela à Asmodée, il est trop modeste, cela le gênerait. Et puis après tout, c'est vous, l'auteur de cette réforme n'est-ce pas ?

– Tout à fait, Malphas. Il ne manquerait plus que quelqu'un s'arrogé mes œuvres ! Allez, en séance ! »

## RÈGLES POUR LES DÉCISIONS

Depuis la réforme imposée de main de maître par Malphas, le Conseil Infernal suit un protocole aussi précis que mesquin.

Lors du premier Conseil qui a suivi la Réforme, chaque prince-démon a dû choisir au hasard une boîte à chapeau. Les chapeaux, tous uniques, déterminent le titre, et donc la place de leur porteur lors du Conseil. En effet, à chaque titre correspond un emplacement autour de la table mais également un nombre de voix. Le nombre de voix démarre à 34 pour le Grand Chambellan, et descend d'une voix à chaque chapeau pour finir à une seule voix pour le dernier, la Sous-merde. Damien a bien évidemment un droit de veto, et les votes ne sont qu'à titre indicatif, pour que sa Majesté

Infernale se fasse une idée chiffrée de la tendance de ses ministres.

Les grades sont, dans l'ordre hiérarchique décroissant : Grand Chambellan (34 voix), Architecte Horloger (33 voix), Shogun Intersidéral (32 voix), Coordinateur du Grand Tout (31 voix), Frère numéro 1 (30 voix), Grand Suppôt des 7 Enfers (29 voix), Indicible Magnificence (28 voix), Commissaire du Peuple à la Guerre (27 voix), Explorateur Atomique Extérieur (26 voix), Chef de Cabinet (25 voix), Secrétaire Général du Comité Central (24 voix), Président de la République (23 voix), Ministre d'État (22 voix), Petit Père des Peuples (21 voix), J6M (20 voix), Capitaine du Titanic (19 voix), Talleyrand Infernal (18 voix), Chef de Service (17 voix), Titulaire du guichet A (16 voix), Suppléant du Guichet B (15 voix), Consul à vie (14 voix), Maître du Monde (13 voix), Empereur de l'Univers (12 voix), Guide de la Révolution (11 voix), Ayatollah Suprême (10 voix), Grand Vizir (9 voix), ilKahn (8 voix), Ministre de l'Intérieur (7 voix), Grosquick (6 voix), Dame Pipi (5 voix), Grand Stratéguerre (4 voix), Tête de nœud (3 voix), Sturmbannführer (2 voix), Sous-merde (1 voix).

Les règles obligent les princes-démons à appeler chaque participant par le titre de son chapeau, en ajoutant en général un « Monsieur » ou un « Cher » devant. Exemple : on dira « Cher Petit Père Peuple des Peuples » ou « Monsieur le Président de la République » mais « Herr Sturmbannführer » et non « Monsieur le Sturmbannführer » (cela énerve Baal !).

À l'issue de chaque Conseil a lieu la période dite d'autocritique constructive. Chaque prince-démon peut faire son autocritique concernant son attitude en général et au cours du Conseil en particulier, et peut déclarer qu'une personne qui lui est inférieure dans la hiérarchie mérite de prendre sa place. Il peut également blâmer une personne autour de la table, y compris quelqu'un qui lui est hiérarchiquement supérieur. Le poids des blâmes et des promotions est fonction de la place de celui qui les fait par rapport à celui qui en est la cible. Tous les blâmes et les promotions sont comptabilisés, et après un savant calcul que seul Asmodée est capable d'effectuer, les chapeaux, et donc les places, changent pour le Conseil suivant. L'amplitude des changements est variable d'un Conseil à l'autre, et dépend grandement des alliances ayant été conclues avant chaque Conseil. Néanmoins, les règles et la pratique font que les extrêmes bougent peu et que le « marais » du milieu est nettement plus instable. En général, les princes-démons les plus retors et les plus surnois sont ceux qui arrivent à grimper dans la hiérarchie et à garder leur place, mais la règle

# Les puissances hors la Terre

des promotions permet à des gros bœufs de grimper parfois involontairement. Depuis la mise en place de la Réforme, Asmodée, Malphas, Andromalius, Beleth, Kronos et Nybbas sont les princes-démons qui font le plus souvent partie du peloton de tête.

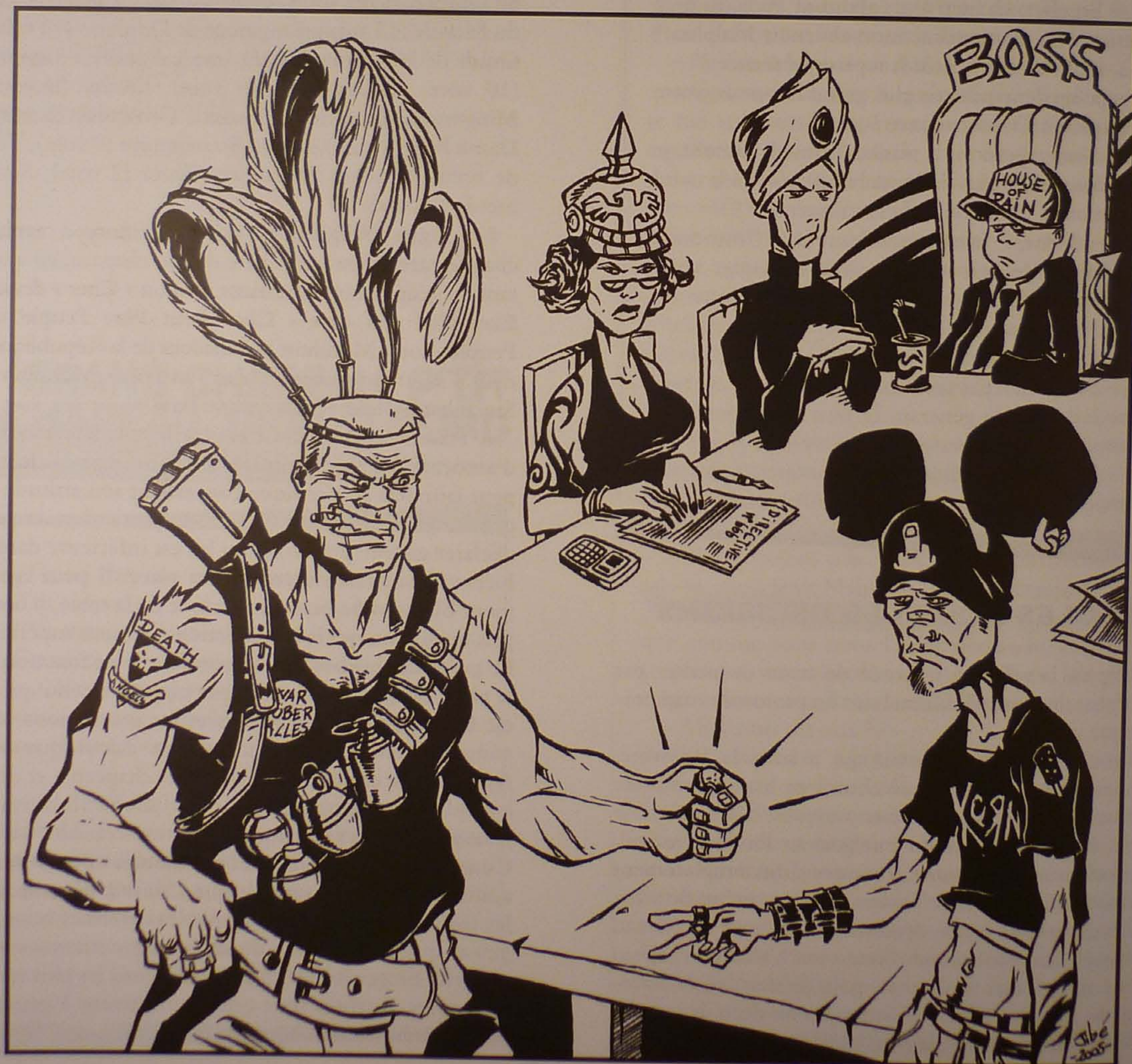
## LES RÈGLES PERSONNELLES

Le Grand Chambellan, en plus de disposer du plus grand nombre de voix, a l'insigne honneur de déterminer deux choses :

Le type de cérémonie d'introduction et le mode de prise de consultation pour chaque point de l'ordre du jour. Par défaut, le mode de consultation est le vote

simple où le plus grand nombre de voix l'emporte (la majorité n'est pas nécessaire pour emporter le vote), mais le Grand Chambellan peut choisir d'utiliser son mode personnel de consultation. Il doit l'annoncer avant la mise aux voix, et peut le faire question par question. Néanmoins, quel que soit le mode de consultation utilisé, le résultat n'est que consultatif, Damien ayant tous les pouvoirs. Cependant, Damien, peu confiant qu'il est dans son pouvoir, préfère en général suivre le résultat de la consultation, mais ce n'est absolument pas une règle, juste un usage.

Les modes de consultation personnels ainsi que les cérémonies d'ouverture sont décrits pour chaque prince-démon. Dans les descriptions, la « faction » désigne l'ensemble des princes-démons partageant la même opinion sur le point en discussion. Les factions varient



donc grandement d'une question à l'autre, et il peut même y avoir une faction par prince-démon. Il est possible de s'abstenir.

Certaines cérémonies d'ouverture sont telles qu'elles ont tendance à déborder sur le Conseil. C'est notamment le cas pour les banquets d'Haagenti.

## ☆ **ABALAM**

Cérémonie d'ouverture : tout le monde revêt une camisole de force et la garde.

Mode personnel de consultation : un fou en phase terminale décide seul après avoir écouté les différentes opinions. Il n'est pas obligé de choisir une des opinions présentées, ni même de choisir du tout.

## ☆ **ANDREALPHUS (MARIE-JOLIE)**

Cérémonie d'ouverture : partouze générale de tous les princes-démons, au cours de laquelle il est interdit de garder le même sexe plus de 5 minutes.

Mode personnel de consultation : de jeunes vierges, hommes ou femmes, sont amenés au Conseil, et chaque faction désigne un « Rocco ». La faction dont le Rocco fait jouir son ou sa vierge le plus vite gagne.

## ☆ **ANDROMALIUS**

Cérémonie d'ouverture : tous les princes-démons revêtent des robes et des perruques d'avocat et de juges anglais et les gardent.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un procureur et un avocat, qui peuvent être la même personne. Les procureurs procèdent à tour de rôle à un réquisitoire contre les autres factions, puis les avocats défendent leur faction. Le vote appartient à un jury de démons anonymes tirés au hasard avant le Conseil.

## ☆ **ASMODÉE**

Cérémonie d'ouverture : en plus de son chapeau, chaque prince-démon revêt un costume de pièce d'échecs tiré au hasard.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « chi-fou-mi ». Les « chi-fou-mi » s'affrontent alors dans un championnat de « ciseaux, pierre, puits, etc. ».

## ☆ **BAAL**

Cérémonie d'ouverture : les princes-démons doivent se placer sur une tribune et assister à un défilé militaire d'une petite heure.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « guerrier ». Chaque « guerrier » doit alors affronter 10 damnés armés dans une petite arène jouxtant la salle du Conseil. Celui qui les tue le plus vite a gagné. Les damnés peuvent être aidés par les princes-

démons des autres factions, notamment en étant les bénéficiaires de pouvoirs de combat. L'unique règle est que seul le « guerrier » en cours de test a le droit de pénétrer dans l'arène.

## ☆ **BAALBERITH**

Cérémonie d'ouverture : chaque prince-démon revêt un uniforme de postier tiré au hasard. Les habits couvrent toutes les époques et tous les pays.

Mode personnel de consultation : chaque faction se doit de remplir un formulaire extrêmement complet expliquant par le détail les tenants et les aboutissants de leur motion. Des jurys de fonctionnaires infernaux particulièrement pointilleux délibèrent après lecture des dossiers. Ils prennent en général un à deux mois pour délibérer, et le remplissage des formulaires peut prendre plusieurs jours même avec 6 en Volonté. Les jurys décident principalement en fonction de l'exactitude des réponses, plutôt que sur leur pertinence. Ce mode de consultation est le plus long, et Baalberith ne l'utilise que pour enterrer ou au moins retarder des motions.

## ☆ **BELETH**

Cérémonie d'ouverture : varie selon le type cauchemar qu'a fait Beleth la veille.

Mode personnel de consultation : un damné écoute les différentes factions. Puis on l'endort et Beleth lui envoie un cauchemar. La motion la plus « proche » du cauchemar du damné l'emporte. Comme Beleth contrôle tout le processus et que personne ne peut vérifier, cela revient de fait à laisser Beleth choisir. Il est néanmoins suffisamment subtil pour donner l'illusion de ne pas manipuler son oracle cauchemardesque.

## ☆ **BELIAL**

Cérémonie d'ouverture : tout le Conseil assiste depuis un balcon à un superbe feu d'artifice fait de roquettes, de missiles et de bombes diverses et variées.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un damné qui la représente. Tous les damnés sont mis dans une grande cage que l'on fait descendre sur des flammes ardentes. La faction dont le damné meurt en dernier l'emporte.

## ☆ **BIFRONS (HORNET)**

Cérémonie d'ouverture : les meubles de la salle du Conseil (tables, chaises, armoires, etc.) sont remplacés par des humains morts-vivants.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un mort-vivant qui la représente. Tous les morts-vivants s'affrontent dans une arène. La faction dont le mort-vivant gagne l'emporte.

# Les puissances hors la Terre

## ★ CAYM

Cérémonie d'ouverture : la salle du Conseil est transformée en zoo de créatures et plantes dangereuses.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit une créature du zoo qui la représente. Elles sont toutes mises dans une arène, et la faction dont la créature est la dernière survivante l'emporte.

## ★ CROCELL

Cérémonie d'ouverture : le sol de la salle est gelé, et l'entrée se fait via une porte située à environ 100 mètres de la table.

Mode personnel de consultation : chaque faction tire un cornet parmi une sélection présentée par Crocell. Celui qui tire le cornet chocolat belge-Chamallow l'emporte. Il est à noter qu'il y a parfois plusieurs cornets gagnants, et parfois aucun.

## ★ DAJJÂL

Cérémonie d'ouverture : des damnés pratiquants sont humiliés et torturés jusqu'à ce qu'ils abjurent leur dieu, puis on les sacrifie en l'honneur de Satan.

Mode de consultation personnel : chaque faction choisit un damné très croyant appelé « moudjahidin », de préférence Musulman mais toutes les religions sont acceptées, même les Satanistes. Des démons de Dajjâl les torturent simultanément. Le dernier moudjahidin à abjurer ses croyances (même s'il est Sataniste) fait gagner sa faction.

## ★ FURFUR

Cérémonie d'ouverture : un des nombreux groupes de hardcore infernal a l'insigne honneur de donner un récital d'ouverture.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un damné appelé « pogoteur ». Les pogoteurs dansent tous ensemble dans un concert trash. Le dernier debout a gagné, et sa faction avec lui. Il est à noter que Furfur apprécie de varier les conditions du concert. Il y a parfois des démons qui pogotent également, le sol a été particulièrement bien ciré, etc.

## ★ GAZIEL

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se tient dans un lieu tellurique différent à chaque fois (volcan, site de tremblement de terre, caverne, cairn celte). Tous les sites sont bien entendus situés dans le domaine infernal de Gaziel.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit une statue de style antique parmi un panel présenté par Gaziel. Elles sont placées sur un promontoire rocheux soumis à de très fortes secousses telluriques. La dernière debout l'emporte et sa faction avec elle.

## ★ HAAGENTI

Cérémonie d'ouverture : banquet pantagruélique.

Mode personnel de consultation : concours de bouffe. Chaque faction désigne un damné, et Haagenti désigne une victuaille (bière, choucroute, doryphore, huile de vidange, canard WC, filet mignon, etc.). La faction dont le damné absorbe la plus grande quantité de ladite victuaille en une minute a gagné.

## ★ KOBAL

Cérémonie d'ouverture : varie totalement d'une fois sur l'autre. Citons le défilé de Halloween avec de vrais monstres et des petits enfants damnés dedans, une salle de Conseil décorée en plateau télé, etc.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « guignol ». Chaque guignol fait ou raconte une blague. Un panel de démons tirés au hasard constitue le public test. La blague qui soulève le plus de rires l'emporte.

## ★ KRONOS

Cérémonie d'ouverture : la séance commence à une heure précise, déterminée à la seconde près.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un champion appelé « chronomètre ». Un damné effectue alors une opération comme lacer ses chaussures, démonter et remonter une montre, etc. Chaque « chronomètre » évalue le temps mis par le damné. Le « chronomètre » le plus proche du temps réel l'emporte.

## ★ MAJÛJ

Cérémonie d'ouverture : des démons de Majûj paraissent dans une version gore-trash-Cronenbergesque de la love parade, utilisant des damnés comme montures et victimes.

Mode de consultation personnel : chaque faction choisit un damné appelé « Ralouf ». Les Ralouf doivent alors, sous peine des pires tourments, se comporter de la manière la plus immonde possible, de préférence envers les membres de leurs familles. Un jury de démons de Majûj désigne le Ralouf le plus immonde, celui qui fait gagner sa faction.

## ★ MALPHAS

Cérémonie d'ouverture : la cérémonie est un cocktail tout à fait suintant au cours duquel personne n'a le droit de dire quoi que ce soit de négatif de quelqu'un à qui il s'adresse, ni quoi que ce soit de positif au sujet de quelqu'un dont il parle et qui n'est pas immédiatement présent.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « avoué ». Les avoués débattent alors en même temps, et chacun cherche à présenter son projet

le plus positivement possible tout en dénigrant ceux des autres. Les attaques personnelles hors sujet sont particulièrement appréciées. À la fin du débat, qui peut durer des heures, un panel de démons tirés au hasard choisit l'avoué le plus immonde.

## ★ MALTHUS

Cérémonie d'ouverture : des dizaines de damnés malades en phase terminale assistent au Conseil en tant que serviteurs.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un grand malade au sein de l'hôpital personnel de Malthus. Les malades choisis doivent alors effectuer une épreuve d'athlétisme choisie au hasard. Le vainqueur fait gagner sa faction.

## ★ MAMMON

Cérémonie d'ouverture : la salle du Conseil est décorée à très grands frais, dans un style ostentatoire et nouveau riche du plus mauvais goût. Tous les princes-démons doivent revêtir des costumes aussi kitsch que dispendieux.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit une action dans une bourse terrestre déterminée au hasard. Au bout d'une heure, l'action qui a pris le plus fait gagner sa faction. Les manipulations de cours et les délits d'initiés sont tout à fait autorisés, et même encouragés.

## ★ MORAX

Cérémonie d'ouverture : la salle du Conseil est déplacée dans un lieu artistique (salle d'exposition, « happening » d'agit prop, etc.).

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un artiste parmi un panel de damnés. Les artistes ont une heure pour faire une œuvre en rapport avec le thème de la consultation. Un panel de démons de Nybbas désigne la meilleure œuvre. Leur avis est souvent contesté par les perdants.

## ★ NISROCH

Cérémonie d'ouverture : chaque prince-démon tire au hasard une drogue qu'il doit immédiatement prendre.

Mode personnel de consultation : Nisroch présente une dizaine de damnés accros à des drogues diverses et variées. Les factions doivent deviner les drogues auxquelles chaque drogué est accro. Le meilleur taux de bonnes réponses emporte la motion.

## ★ NOG

Cérémonie d'ouverture : ne viennent que ceux qui veulent, les présents peuvent dormir ou ne pas participer.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « excité ». Chaque excité crie « moi ! moi ! » jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un seul. C'est la guer-

re d'usure. Certains princes-démons refusent de participer à ce mode de consultation, qu'ils jugent trop con pour eux.

## ★ NYBBAS

Cérémonie d'ouverture : un présentateur télé damné (c'est souvent Zitrone) « présente » et commente le Conseil comme un show télévisé. Il est interdit de le toucher ou de lui lancer un pouvoir.

Mode personnel de consultation : chaque faction désigne un « Ardisson ». Les Ardisson s'affrontent alors dans un débat télévisé devant un public de damnés. L'animateur fait preuve de partialité et de mauvaise foi. L'animateur décide d'arrêter le débat quand il le veut, puis fait voter le public.

## ★ OUIKKA

Cérémonie d'ouverture : des damnés d'un groupe terroriste viennent expliquer le bien fondé de leur cause.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un avion de l'aéroport personnel de Ouikka. Un seul est piégé et fait gagner sa faction lorsqu'il explose au décollage. Il existe des variantes avec des bateaux, des ambassades prises en otage etc.

## ★ SAMIGINA

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se réunit dans un décor *gothic horror* à la Addams Family.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un damné. Les damnés doivent alors saigner à mort et recueillir le sang de membres de leur entourage. Celui qui en pompe le plus fait gagner sa faction.

## ★ SCOX

Cérémonie d'ouverture : une secte présente sa doctrine devant le Conseil.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un damné membre d'une secte. Les sectateurs sont alors mis dans une pièce et doivent essayer de convertir les autres. Les princes-démons assistent au débat derrière des glaces sans tain et peuvent intervenir par microphone selon le bon vouloir de Scox. Le sectateur ayant fait le plus d'adeptes, ou simplement encore en vie, fait gagner sa faction.

## ★ SHAYTAN

Cérémonie d'ouverture : plusieurs couples de damnés particulièrement adipeux et immondes font une par-touze au milieu de détritits et de restes de nourriture.

Mode personnel de consultation : chaque faction doit défigurer un damné avec les moyens les plus variés. Un jury de démons de Shaytan détermine le mutilé le plus réussi.

# Les puissances hors la Terre

## ★ UPHIR

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se réunit sur un site pollué appartenant au domaine infernal d'Uphir.

Mode personnel de consultation : chaque faction doit polluer un petit bout de jardin (un « shrubbery » comme diraient les Monty Python) en sélectionnant des barils d'apparence neutre dans le dépôt d'Uphir. Ils n'ont le droit qu'à un nombre limité de barils (en général trois). Uphir ajoute souvent des animaux, voire des humains dans le petit jardinet.

## ★ VALEFOR

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se réunit sur Terre dans un lieu hautement sécurisé, comme les coffres de la Banque de France, la grande galerie du Louvre etc. Le Conseil se téléporte à la moindre alerte, et recommence dans un autre lieu.

Mode personnel de consultation : chaque faction doit dérober un objet de valeur dans le lieu où se tient le Conseil sans déclencher les signaux d'alarme. La faction qui dérobe l'objet le plus cher l'emporte.

## ★ VAPULA

Cérémonie d'ouverture : une entreprise « mauvaise » (fabricant d'armes, industriel dans le nucléaire, banquier suisse, Le Figaro, TF1, Fox News, industrie pharmaceutique, etc.) vient présenter son bilan annuel.

Mode personnel de consultation : chaque faction essaie de deviner le nombre de victimes (damnés, brûlés, morts, mutilés, etc. selon le cas) que la société « mauvaise » de la cérémonie a causé lors de l'année précédente. La faction la plus proche l'emporte. Si plusieurs décisions doivent être prises lors du même Conseil avec le système Vapula, on fait varier les types de victimes. Par exemple, la première décision se fait sur les irradiés de la Cogema, la deuxième sur le nombre de personnes rendues stériles, la troisième sur les leucémies etc.

## ★ VEPHAR

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se réunit sous l'eau, tout le monde utilisant le pouvoir Anaérobiose.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit une damnée à gros seins, en maillot de bain, et appelée « blonde ». Les blondes sont lâchées dans un enclos en compagnie de plusieurs requins. La dernière en vie fait gagner sa faction.

## ★ ZANAG

Cérémonie d'ouverture : le Conseil se déguise en Conseil Divin, mais tout le monde garde les chapeaux.

Mode personnel de consultation : chaque faction choisit un archange censé la représenter. Zanag détermine alors quel archange l'aurait emporté lors d'un vote

au Conseil Divin. Il est à noter que Valefor intervient souvent pour contester les décisions de Zanag.

## LE GRAND JEU SELON ASMODOÉE

L e G r a n d J e u

Lorsque notre ancien et – plus tant que ça – regretté Maître s'est fait sauter le caisson, le Grand Jeu aurait pu disparaître si le morveux n'avait pas fait le choix de reprendre le flambeau et de se faire passer pour Satan.

Oh évidemment, je savais de longue date que cet événement risquait de survenir. Chaque fois que je m'enquerais de la gloire du Très Bas, les tarots étaient formels – Mort – Roue – Magicien, la combo la plus fatale qui soit, même pour un Éternel.

Qui se fait passer pour qui, qui est en perte de puissance, qui couche avec la troisième force, je sais tout ça, les tarots me le disent, et comment dire... c'est ma spécialité. Je n'ai pas besoin d'agents infiltrés partout : j'ai les arcanes majeurs du tarot avec moi.

Moi, Asmodée, prince-démon du jeu, je ne suis pas un vulgaire devin, je suis un manipulateur et un stratège. Mais par dessus tout, je tire ma puissance du jeu, du Grand Jeu. Et la partie a bien failli se terminer.

C'est méconnaître le jeu et son corollaire, la Création, que de croire que j'ai oeuvré à assurer une descendance au maître....

Seul Abalam en plein trip mégalomanie, et peut-être Yves, dans son infinie fausse modestie, prétendraient pouvoir manipuler un prince-démon ou un archange à ce point.

Andrealphus, gloire à son âme anéantie, a décidé seul d'enfanter son rejeton, et n'a jamais voulu en faire Satan. Baal a décidé seul de succomber à la tentation d'une bonne bourre au milieu d'un charnier humain.

Le tableau est touchant : les deux démons les plus parfaits de l'Enfer batifolant au milieu d'un champ de cadavres terrestres. L'ambiance nécrophile de la chambre nuptiale n'a certainement pas échappé à Bifrons.

Et ainsi, il connaissait l'issue... Son double serait rongé par l'être de puissance qui croissait dans ses entrailles, et ce faisant, le lien fraternel



unissant Andrealphus et Bifrons entraînerait la fin de ce dernier. Bifrons s'est laissé lui aussi détruire sans lutter. À croire que son désir le plus profond était de devenir le zombi qu'en a fait Hornet avant de prendre sa place.

Je suis sûr que Morax lui-même serait touché par cette œuvre existentielle post mortem... s'il savait.

Quant à moi, je n'ai aucunement influencé le choix de Damien. Il aurait pu s'autoproclamer Antéchrist et précipiter notre perte, car qui peut encore croire que nous sortirions vainqueurs de l'Apocalypse si elle avait lieu ?

J'ai préféré m'en remettre au jeu. M'asseyant à la table avec Satan, un colt 45 entre nous et cinq balles dans le barillet... Satan n'est plus, gloire à Satan !

Damien a fait seul le choix qui m'arrangeait. Ainsi, le Grand Jeu est à nouveau, pour des siècles et des siècles, et ma victoire est... totale.

Car en tant que numéro deux de l'Enfer, mon poste est plus stable que le numéro un, et tant que nous jouons, je gagne. Tout le reste m'indiffère.

Satan a repris en main son domaine et réunit l'Enfer derrière lui. Il gonfle sa puissance, cultive sa force.

Ma charge consiste à appliquer quelques techniques de jeu infaillibles – soyons objectifs : quasi infaillibles – dans l'exécution des volontés de notre maître. Pour faire mon job, il y a quelques notions de base à connaître.



## TOUT EN BAS

### ★ LES PRINCES-DÉMONS

C'est une erreur de croire qu'on peut brider leurs instincts. Il faut les laisser agir à leur guise, et de toute manière, dès lors qu'ils cessent d'œuvrer pour notre camp, leur domaine, dont ils tirent leur puissance, perd de sa force.

Toutefois, ces derniers temps, Satan s'est montré particulièrement dirigiste avec ses princes, et tous ont exécuté ses ordres, même les plus réfractaires à l'autorité, en faisant preuve d'un enthousiasme unanime, louant le retour du maître aux affaires après son absence prolongée. L'exception notable est Caym, qui semble avoir posé un congé sabbatique pour aller faire un grand safari dans les marches intermédiaires... Mouais, un safari.

### ★ NOUVEAUX PRINCES

Il est bon de laisser les serviteurs croire qu'ils pourront devenir princes, et en théorie, c'est possible. En pratique, nous avons accumulé beaucoup trop de puissance et attiré à nous tant de damnés que nos serviteurs n'ont aucune chance de nous renverser. Mais il est vrai qu'un baron agissant contre son supérieur affaiblit son domaine, ce qui profite aux autres princes et notamment à mon ministère, tant les grades 3 sont aisément manipulables.

Dans les derniers venus, Marie Jolie et Hornet, qui a usurpé l'identité de Bifrons, ont finalement profité du fait que les places étaient vacantes. Mais elles l'étaient par la volonté d'Andrealphus et de Bifrons d'abandonner la partie. Objectivement, nos deux opportunistes n'ont pas vraiment l'étoffe nécessaire pour le job. Enfin, d'ici quelques décennies, je ne dis pas... En attendant, ils sont sous ma protection car tel est la volonté du maître. Autant ils lui doivent, autant ils le servent, avec zèle et fanatisme.

Quant à Zanagan, son cas est tout autre, car en tant que transfuge du paradis, sa puissance est indiscutable.

### ★ NOUVEAUX DOMAINES

Un second mythe très répandu chez les serviteurs : croire qu'ils vont trouver l'Eldorado du vice et passer princes. Bien sûr. Ne surtout pas les persuader du contraire, ça briderait leur créativité. Il faut savoir que tous les princes nommés depuis deux siècles auraient pu l'être beaucoup plus tôt. Simplement, on leur a demandé de peaufiner le job, d'affiner leur style avant de pérenniser leur domaine d'un titre. Il existe sans doute un ou deux serviteurs géniaux qui traînent en Enfer. Mais ils ne seront certainement pas mes égaux avant quatre ou cinq siècles.

### ★ DOMAINES

Le début et la fin de tout enjeu. Chaque victoire, chaque défaite, aussi infime soit-elle, influe sur le domaine. Malthus en a fait la cruelle expérience, lorsque les services de Didier ont récupéré l'affaire VIH : sa puissance a été divisée par deux. Mais il faut toujours analyser l'issue d'une bataille par rapport à un tout. Sans les « durs » du Paradis, faisant barrage à toute idée progressiste sur la sexualité du troupeau, le domaine de Marie Jolie aurait été balayé à son arrivée en poste par les ministères d'Alain, de Novalis et d'un troisième archange, dont je tairai ici le nom. Du moins, tant que les arcanes ne m'auront pas confirmé son retour en selle.

# Les puissances hors la Terre

## ★ CONFLIT DE DOMAINES

Une erreur stratégique très répandue consiste pour un supérieur à analyser son domaine comme sa propriété absolue et inaliénable. En vérité, ce qui lui appartient, ce sont tous les damnés que ses serviteurs ont précipités en bas. Et encore, Scox n'est pas le dernier à détourner quelques kilo-âmes d'un domaine puissant pour en renflouer un autre en perte de vitesse. Une véritable caisse noire. Mammon est en d'ailleurs la première victime. Mais il a toujours autant de style, et l'abus de biens sociaux l'enthousiasme.

Toujours est-il qu'un supérieur partage une partie de son domaine avec toute l'humanité. Il peut l'influencer, l'orienter, voire en contrôler une infime partie, autant que son style fait du chiffre. Mais, en face, les archanges font de même, et au milieu, les humains sont loin d'être de vulgaires marionnettes dont on tire les ficelles à volonté.

Au gré des victoires et des défaites, la puissance de chaque prince varie. La fluctuation est souvent imperceptible. Jusqu'au moment où on se réveille par un beau sabbat, et c'est le coup de down. À tous les coups, sur Terre, quelqu'un est en train de vous piquer vos fans.



## LES RÈGLES DU JEU

### ★ GRAND JEU

Vaste escroquerie à laquelle le Paradis a souscrit et qui nous permet de survivre. Les humains ne seraient en effet pas assez stupides pour se tourner vers nous, s'ils détenaient la preuve irréfutable de notre existence.

### ★ FACTION ANGÉLIQUE/DÉMONIAQUE

Au sein des deux camps, existent des groupes d'intérêts, des grandes tendances regroupant les supérieurs qui partagent des vues proches sur la création et la manière de la traiter. De fait, et de très loin, chaque camp ne peut être assimilé à un bloc uni et indivisible mais se présente comme la somme de toutes ses factions. Toujours fonder sa stratégie sur la division de ses ennemis. Permet de prendre des risques calculés.

### ★ MISSIONS OFFICIELLES

Besognes instiguées par la hiérarchie parce qu'elles respectent le consensus infernal, ou du moins ne frois-

sent aucun prince. C'est une routine dont les débriefings sont souvent riches d'enseignements. Le taux de missions officielles en cours est à surveiller de très près.

Plus elles sont nombreuses et courtes, plus cela signifie que la hiérarchie agit en réaction aux agissements du camp d'en face.

Il faut taper très fort et très vite ailleurs, pour faire diversion, changer le cours du jeu et reprendre la main.

### ★ MISSIONS

Le vrai boulot. Toujours officieux. Détourner les missions officielles qui en général ne servent que les intérêts d'un prince ou d'une faction et n'ont qu'une portée limitée.

Le but est d'obtenir une coordination d'ensemble des ressources infernales, ce qui permet d'aligner des combos.

### ★ RÉSEAU HUMAIN DE SYMPATHISANTS

Groupe d'individus humains réunis par les vices que les serviteurs ont suscité chez eux. Ils font notre promo sans le savoir, et nous amènent ressources, matériel, relations et nouveaux clients. En théorie, ils sont toujours récupérables par le camp d'en face : en pratique, nombre d'entre eux ont largement dépassé un seuil critique.

### ★ RÉSEAU

Agents incarnés agissant de concert sans forcément se connaître, mais sous la houlette d'un chargé de réseau.

### ★ CHARGÉ DE RÉSEAU

Gradé qui veille à mener une mission d'ordre général et sans limite dans le temps, en coordonnant l'action des démons qui ont été placés sous ses ordres. Ceux-ci ne le connaissent pas forcément, mais lui a les moyens de tous les contacter. C'est la pièce maîtresse d'un dispositif. Sa chute correspond en général à un échec et mat pour nos services.

### ★ CHARGÉ DE MISSION

Nos gradés incarnés ne courant pas les rues, les chargés de réseau sont aussi, en général, des chargés de missions spécifiques et limitées dans le temps, pour les équipes d'intervention. Celles-ci ont le chic pour se faire repérer par le camp d'en face et le mener tout droit au chargé de réseau. Il est donc conseillé d'envoyer un inférieur transmettre les ordres et assurer les débriefings, voire un coursier si on a ça sous la main. Si l'équipe d'intervention ne respecte pas les consignes laissées par un démon de son grade, après tout, c'est elle qui en répondra auprès de la hiérarchie.



## ☆ GESTATION D'UN RÉSEAU

Laps de temps utile à mettre en place un réseau de démons disposant des moyens nécessaires à l'exécution d'une mission d'ordre général.

## ☆ LES COMBOS

Dans une guerre, il ne faut pas hésiter à sacrifier ses pions (surtout lorsqu'ils appartiennent à d'autres ministères) pour parvenir à ses objectifs.

Refuser le sacrifice, c'est refuser de reconnaître la valeur de son adversaire. Refuser de reconnaître la valeur de son adversaire, c'est ne pas se respecter soi-même. Une attitude qui n'est pas digne d'un prince-démon.

## ☆ VENTILER LA MAUVAISE GRAINE (OU ROUTINE)

Cela concerne tous les princes-démons et c'est la mission première de tous les serviteurs. Aller éradiquer le camp d'en face n'est pas une fin en soi, dès lors qu'on

ignore comment exploiter la victoire. Il s'agit uniquement d'un moyen.

Augmenter les effectifs des pécheurs, corrompre les âmes, montrer la bonne voie aux humains et les laisser en faire usage selon leur convenance et leur talent, pour la plus grande gloire de notre empereur tout puissant.

Voilà en substance la raison de l'incarnation des démons sur Terre.

Pour ce faire, toutes les méthodes sont bonnes. Mais aussi diverses soient-elles, on peut toujours les schématiser par ce principe : s'insinuer dans un groupe d'humains, le corrompre et en tirer profit pour propager le mal au groupe suivant, et ainsi de suite, en suggérant aux humains de chercher la damnation, et en les laissant la trouver d'eux-mêmes.

## ☆ L'APPEL DU VIDE

Il y a des zones d'influence géographique/politique/religieuse dans lesquelles les différentes troupes

# Les puissances hors la Terre

angéliques présentes ne s'entretient pas pour divergence de points de vue, uniquement en raison de la présence de troupe démoniaque résiduelle.

Concrètement, il reste une force de frappe démoniaque, mais elle ne vaut plus grand-chose : à terme, ça représente un surcoût en serviteurs pour renflouer le QG, et ça n'empêchera pas ce dernier de se faire ramasser, assurant aux forces du Bien une union temporaire. Et plus ça dure, plus les anges incarnés trouvent le moyen de se « tolérer » malgré des dissensions internes importantes.

Rien de mieux que de faire converger les différentes factions de youyous présentes sur zone vers le Q.G démoniaque. Celui-ci éradiqué, les anges vont ensuite se retrouver entre eux et vont avoir beaucoup de mal à cohabiter.

Leurs réseaux humains de sympathisants qui ne sont pas aware vont être les premiers à s'épuiser en conflits politique/religieux/idéologique. Les serviteurs humains qui sont au parfum vont avoir du mal à garder leur calme, et au final, les anges eux-mêmes vont se mettre dessus s'ils sont trop imprégnés de l'influence terrestre.

Bien sûr, réinjecter dans cette situation quelques serviteurs de Malphas sur le terrain peut accélérer le processus, mais vu le contexte, ce type de manœuvre est particulièrement périlleux.

À terme, un appel du vide réussi peut permettre de réimplanter un Q.G avec des forces neuves et mieux disciplinées, lequel poussera sur le fumier du conflit intra-angélique.

## ★ L'APPEL DU VIDE POUR INFILTRATION

Dans cette variante, des forces démoniaques sont sacrifiées pour permettre à des démons de Zanag d'infiltrer les rangs angéliques.

Lors d'un conflit contre les forces du Mal, les enquêtes de personnalités (demande de confirmation d'identité auprès de la hiérarchie, etc.) sont moins poussées, surtout quand le petit gars un peu louche concerné amène des infos qui permettent de localiser des démons.

## ★ BARON GRAS

Certains barons deviennent trop puissants, donc trop dangereux pour leurs supérieurs, à cause d'une carrière trop longue et trop exemplaire. Ils se mettent à nourrir des plans pas possibles pour prendre la place de leur prince, et s'ils y arrivent, c'est le mal de crâne assuré pour mémoriser les nouveaux entrants et les distinguer des sortants.

Toutefois, au moins en théorie, ces situations sont censées être rares, tant chaque prince s'arrange pour que ses serviteurs dépensent leur énergie à se chamailler entre eux.

À terme, il faut donc assurer un certain *turn over*, comme avec les contrats d'essai de deux ans : s'arranger pour faire revenir certains grades 3 en Enfer et filer leur poste à des grades 2.

Dans cette optique, les différents princes peuvent parfois requérir mon intervention.

Disposant d'une vue d'ensemble sur les rapports de force anges/démons, je suis bien placé pour savoir quel genre de mission « suicide » il faut confier à un grade 3 pour s'en débarrasser, et si en plus ça peut nuire au camp d'en face, alors c'est Byzance.

Naturellement, un grade 3 qui revient en Enfer après avoir échoué dans la mission impossible qu'on lui avait refourguée repasse familial pour des siècles et des siècles.



## PROCÉDURE DE LOCALISATION

### ★ LE BESTIAIRE

Dans une guerre secrète, l'emploi d'une horde de goules, de fantômes et de diabolotins, ce n'est pas toujours ce qu'il y a de plus discret et de plus efficace.

Par contre, c'est un appât qui a fait ses preuves : envoyez une bande de zombis squatter le sous-sol d'un cimetière, et les youyous ne vont pas pouvoir ignorer le problème très longtemps. La méthode peut être utile pour faire le décompte des forces en présence sur une zone et connaître leur organisation.

Une planque autour d'un bestiaire va permettre de suivre les mouvements des serviteurs envoyés pour régler le problème, de remonter à leurs supérieurs, et ainsi les localiser, etc.

Bien sûr, utiliser un bestiaire sur une zone directement coachée par Notre-Dame ne sert pas à grand-chose, à moins qu'il s'agisse de diviser les forces d'intervention disponibles en vue de faire diversion pendant un plus gros coup.

Dans ce cas, il est important de rester imprévisible dans les rapports de force. Parfois, une compagnie de morts-vivants sera accompagnée d'un démon de grade

1. Ainsi, si les forces angéliques ont négligé le problème en envoyant une simple escouade de soldats de Dieu, la première vague se fera anéantir. La méthode oblige les anges à rester mobilisés, et donc à gâcher leur temps face à des provocations mineures des démons.

## ★ LA MONTÉE DU VICE SPECTACLE

Comme dans l'hypothèse précédente, il s'agit de localiser des membres du camp d'en face, mais ici le moyen diffère et a quelque chose d'un peu moins sanguinolent.

Une poignée de démons de grade 0 ou 1 sont envoyés corrompre des humains à tour de bras. Ils vont utiliser leurs pouvoirs de grades et de domaines pour mettre un peu le souk dans une zone sélectionnée.

Devant la montée soudaine de faits divers et d'actes individuels peu catholiques, les anges vont enquêter sur le terrain, remettre un peu d'ordre, communiquer avec leurs supérieurs hiérarchiques... Le réseau angélique s'anime et devient visible et observable.

Il est de bon goût d'utiliser d'abord un bestiaire, et si les anges n'ont pas réagi, de passer à la montée du vice spectacle.

## ★ LA CORRUPTION DU RÉSEAU ANGÉLIQUE HUMAIN

Arrive en plan C dans la procédure, si les anges n'ont pas réagi à la montée du vice spectacle. Les démons vont s'en prendre à un serviteur humain, un politique, un religieux, un notable etc., en général le plus simplement possible, par une bonne campagne de diffamation ou un coup monté.

Même en sous-effectif, la hiérarchie angélique ne peut décemment pas ignorer le problème et laisser son réseau se faire saccager. Mais bien sûr, les serviteurs humains ne sont pas toujours identifiables.

## ★ ROUE DE LA BONNE FORTUNE (FIN DE LA PROCÉDURE DE LOCALISATION)

Si la procédure n'a pas révélé la présence de forces angéliques sur la zone, alors la localisation est ratée. Mais ce n'est pas très grave, car en général, ça signifie que la voie est libre : le vrai boulot va donc pouvoir commencer (voir Ventiler la mauvaise graine).

En fait, dans quelques rares cas – mais peu d'anges arrivent à se tenir à une telle discipline – à la fois dénués de scrupules et d'impulsivité, certains chargés de réseau n'interviennent pas, et préfèrent observer pour récolter des informations sur la gestation du réseau démoniaque en cours. C'est très habile de leur part, mais ce faisant,

ils perdent une influence de terrain sur les humains et leurs résultats, moyens et ressources en souffrent.

Reste que lorsque aucune réaction angélique n'a eu lieu, les précautions d'usage s'imposent. Ainsi, les agents démoniaques les plus actifs sur le terrain – et donc les plus facilement localisables – doivent en savoir le minimum possible sur le réseau en gestation, et ne devraient pas être en mesure de rentrer en contact avec leurs supérieurs directs de leur propre initiative.

Mais comme il a déjà été dit, ce cas de figure reste exceptionnel, tant les anges sont pressés de hacher menus nos zombis, ou sont trop cœur de guimauve pour laisser les humains dans les griffes du corrupteur.

## ★ L'ÉTAT DE SIÈGE ET L'EFFET DE SURNOMBRE

En vérité, saluons ici mon propre génie, qui, par quelques mesures habiles, nous assure la supériorité numérique sur l'ennemi.

Un état de siège est souvent utilisé en combo avec un appel du vide, car dans ce cas, on ne sacrifie jamais la totalité des effectifs d'un QG, mais seulement les 50 % les moins productifs.

Les appels du vide nous permettent ainsi quelques délocalisations massives sur des sites privilégiés.

Actuellement, nous assiégeons Notre-Dame, physiquement et spirituellement. Oh, mais il ne s'agit pas de prendre d'assaut la place forte la mieux défendue de toute la Chrétienté ! Pourquoi attaquer l'ennemi sur son terrain ? C'est risquer, en plus de pertes importantes de nos effectifs, d'augmenter le taux d'audience des serviteurs de Didier.

Le but de la manœuvre est double. D'abord, nous isolons la place forte du reste des réseaux. Assiégée, elle n'a d'autre choix que de se défendre et d'y consacrer beaucoup d'énergie : les demandes de renforts, d'ouverture d'enquête, d'apports en spécialistes, et les comités de préventions de la mauvaise graine sont focalisés sur une tâche prioritaire. Et pendant ce temps-là, ailleurs, nous avons le champ libre.

En second lieu, les innombrables chiens de guerre de l'Enfer qui peuplent le sous-sol parisien tapent approximativement tous sur la même chose : le maillon fort de leur dispositif défensif, le ministère de la Pierre... et à la longue, il tend à s'ébrécher.

## ★ BIQUE ET BOUC (OU COCKTAIL)

Ordonner à plusieurs démons de services différents d'allier leurs réseaux pour donner une nouvelle forme

# Les puissances hors la Terre

au vice et/ou attaquer par surprise. Expérimenter l'ambivalent, l'incompréhensible pour les anges.

Le résultat d'un Bique et Bouc est toujours très aléatoire. L'avantage, c'est qu'il prend l'ennemi au dépourvu. Celui-ci ne sait d'abord pas comment réagir, puis va surinvestir ses effectifs en contre-offensive, ce qui nous laisse du champ pour gérer les affaires courantes.

Un « bon » exemple de Bique et Bouc est le tsunami de décembre 2004. À la base, il a été orchestré par les services de Vephar et de Vapula en couverture d'une offensive de masse sur une grosse grappe de renégats qui croyaient depuis trop d'années que les côtes de l'Asie étaient « secure » pour eux et commençaient à évoluer en réseau organisé.

Nybbas en a récolté les fruits avec brio.

*La ferme et ses célébrités*, de chez Nybbas et Malphas, s'est transformée en gros cafouillage le jour où des serveurs de Caym s'en sont mêlés. À l'heure actuelle, des vidéos continuent à circuler sous le manteau.

Le SRAS, par les services de Kobal et de Malthus, est un échec (mais peut-on attendre autre chose de ce dernier). Il y a une prise de conscience dans tous les labos de recherches du monde, qui se sont mis à bosser ensemble pour endiguer l'épidémie. Mammon en a ressenti les conséquences néfastes sur son domaine.

## ★ MAUDIT (OU POLYMORPHE)

Envoyer des agents se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas : anges, renégats, troisième force.

Ces agents n'ont pas pour mission d'infiltrer l'ennemi, mais de se comporter sur le terrain comme s'ils étaient l'ennemi.

Par exemple, monter un club de sport dans un ghetto, véhiculer des valeurs positives, jusqu'au moment où le réseau humain ainsi structuré est utilisé pour un trafic de stéroïdes.

## ★ ERRANT (SOLO)

Frapper à l'aveuglette et être très mobile, de manière à brouiller les pistes côté anges et à leur faire perdre du temps sur des dossiers mineurs.

## ★ GIROUETTE (OU TOURNANTE)

Commencer à corrompre un groupe d'humains, passer au suivant sans avoir terminé la première tâche, et ainsi de suite. Au bout de trois ou quatre groupes, revenir au premier, et recommencer.

Créer des connexions entre ces groupes et les inviter à manœuvrer de concert.

La girouette brouille les pistes lorsqu'on agit en territoire ennemi. C'est une bonne méthode pour retourner des clientèles angéliques.

## ★ PLEINE LUNE (OU PUZZLE)

La même que précédemment, sauf que des agents sont affiliés à chaque groupe, les corrompent, et une fois le job fini, mettent en contacts les groupes.

## ★ TRINITÉ (OU RÉSEAU)

Après un puzzle ou une tournante, les groupes corrompus servent de locomotive pour tracter d'autres groupes d'humains vers la damnation.

## ★ CABANE (OU PLACE FORTE)

Localisation tenue secrète et se trouvant la plupart du temps sur un site de très faible densité humaine. La place forte sert à stocker les démons de combat et les morts-vivants en vue d'opérations coup de poing.

Pour que le lieu reste secret, toute activité démoniaque sur la zone environnante est en théorie proscrite.

En générale, un agent de grade 2 a pour mission de « construire » la place forte, de trouver le financement adéquat, d'assurer les frais de fonctionnement, et enfin de gérer les « stocks ».

## ★ FOLIE (OU Q.G)

Comme une place forte, mais avec en plus un aspect opérationnel continu. Il ne sert pas uniquement à abriter les gros bras, mais aussi comme base logistique pour corrupteurs en exercice.

De ce fait, au contraire de la place forte, le QG draine une forte activité démoniaque dans son rayon d'action, et c'est sa raison d'être.

Il est ainsi beaucoup plus facilement localisable par l'ennemi.

En Occident, où les anges sont très bien implantés, un Q.G est en général mis en place pour servir à terme d'appel du vide, et sa direction est confiée à un baron gras.

## ★ PÈLERINAGE (OU WEEK-END)

Il y a des destinations de vacances privilégiées par les équipes d'interventions. Globalement, les endroits où ça va le plus mal sur Terre.

Sur un week-end, on peut se retrouver avec une densité exceptionnelle sur zone, de l'ordre d'un démon au km<sup>2</sup>. Il est pertinent d'avoir un coordinateur de réseau sur place, toujours prêt à distribuer les Pleines Lunes et Trinités à l'improviste.

## ☆ FÉTICHE (OU STAR'AC)

Détourner durablement les brebis de leur Créateur, sans réellement sortir toute la panoplie du malin, mais simplement en leur proposant des objets de culte terrestre (le hamburger, Mireille Dumas, la moto...), qui vont durablement leur tenir lieu de mystique.

Le fétiche est massivement utilisé par les princes-démons « modernes ». Il n'est pas suffisant à provoquer une bonne damnation, mais prépare le terrain avant de ventiler la mauvaise graine.

Les humains sont très forts pour se confectionner eux-mêmes des fétiches, mais ils disposent d'une capacité de sublimation tout aussi forte, qui les pousse aussi à les abandonner très vite pour passer à autre chose.

Il est donc bon d'alimenter le phénomène.

## COSMOKRONIE

C o s m o K r o n i e

Note : ce mémo est à consulter en cas d'amnésie provisoire après l'absorption d'une marche intermédiaire. Si vous n'êtes pas Kronos, la lecture de ces lignes risque de vous projeter aléatoirement dans un des futurs possibles du continuum spatio-temporel, sans possibilité de retour.

Contre toute logique, la chute du maître n'a pas entraîné de résorption de l'univers physique ou Antébang tel que pronostiqué par des siècles de calculs de serviteurs à présent congédiés.

Ainsi l'élasticité du continuum spatio-temporel n'a pas fait Splat, selon le jargon en vigueur.

Toutefois, à l'instant T, dit disparition du maître, les symptômes de l'Antébang ont pu être observés l'espace d'un micro-nano-instant dit innommable, car son amplitude formelle n'a pas encore été découverte par l'humanité – sans doute un nanofeicorp ou un nanolux-CND, selon laquelle de ces deux sociétés fera breveter la

première le microscope utile à l'établissement de cette mesure.

Il en résulte une porosité permanente de l'élastique, et une fragilisation globale de l'architecture cosmique : en clair, les marches intermédiaires se délitent, et les fondements même de l'Enfer ont été ébranlés à tel point que notre marche a failli se détacher de l'ensemble de l'architecture divine pour aller dériver dans l'infinitude en expansion.

Heureusement, à l'instant T+1, dit le maître est mort vive le maître, le point d'ancrage restant s'est consolidé de lui-même.

Reste que les secousses cosmiques de l'instant T ont durablement altéré l'architecture globale.

Au sein du Chaos, je ne m'y retrouve plus moi-même.

Des marches intermédiaires se sont emplafonnées dans des ex-futurs possibles, créant des distorsions dans le continuum spatio-temporel, des déverrouillages d'époques classées raison divine et pire ; des brèches sont apparues un peu partout, permettant au séide lambda de se déplacer physiquement de la MRC à des temps uchroniques ou des passés immémoriaux pour l'homme, de l'Enfer à la Terre, ou plus simplement de la Terre à des marches intermédiaires errantes, qu'il faut considérer comme des tumeurs cancéreuses à exciser au plus vite.

En dérivant le rayonnement résiduel de la marche gréco-romaine, j'ai obtenu assez de ressources pour reprendre une forme de géant primitif propice à l'absorption des tumeurs. À noter que certaines d'entre elles sont relativement indigestes.

Dans ma course, j'ai rencontré quelques survivants du peuple fée migrant vers une soi-disant Terre Promise nommée Mythopolis. Je soupçonne celle-ci d'avoir satellisé autour d'elle un certain nombre de marches intermédiaires dont elle tire son rayonnement. Mais j'ai eu beau torturer les fées, elles ne m'ont pas révélé les chemins d'accès. Enfin, en amuse-gueule, c'est toujours plaisant... Plus avant dans mes recherches

# Les puissances hors la Terre

J'ai littéralement été agressé par des meutes de loups oniriques, moi Kronos ! Le respect des anciens se perd, vraiment. En attendant, cette marche n'a pas l'air de générer de paradoxes, je reviendrai m'en occuper plus tard.

Le problème des tumeurs, c'est qu'elles sont un reflet de la fin du maître. Elles ont été imprégnées de son aura comme autant de micro-enfers tirant leur combustible du rayonnement de Dis. Le jour où elles implosent, c'est le trou noir spirituel assuré ! Il faut donc stopper le processus de transformation par engloutissement dans le néant de mon estomac.

Il reste qu'un voyageur attentif et cultivé se promenant dans ces tumeurs-étoiles finira par reconstituer le puzzle et comprendre qu'elles reflètent la fin de Satan.

Cet élément ne doit pas être révélé au conseil avant que le nouveau maître soit prêt.

Voilà une raison de plus d'anéantir ces marches.

D'autant que certaines d'entre elles ont déjà été découvertes par des serviteurs, et même par des Princes démons. Morax est en train d'y installer plusieurs squats d'artistes, Vapula tente d'en coloniser une pour la transformer en générateur de puissance boostant son domaine, et Ouikka en aurait utilisée une autre comme planque pour Ben Laden. C'est n'importe quoi !

J'ai pourtant envoyé un certain nombre de circulaire prohibant le déplacement dans les marches jusqu'à nouvel ordre, par la voie hiérarchique, mais rien n'y fait. Quand à Caym, je cherche encore qui lui a signé tous les permis de chasse en règle pour y faire son safari. Pour les serviteurs qui pensent trouver une terre libre dont ils peuvent s'arroger la propriété, ces *Stellae Daemonis* se comportent comme des plantes carnivores douées de conscience qui se referment sur l'âme de leur proie.

J'ai vu des éléments de la troisième force et des renégats tenter de s'y établir : le résultat est riche d'enseignements.

Selon la puissance de la marche, les êtres finissent asservis ou carrément absorbés, nourrissant ainsi le lieu.

Il me faudrait des équipes d'intervention veillant à en interdire les accès terrestres et capables de récupérer les récalcitrants qui ont élu domicile dans les lieux. Cela permettrait de réguler le phénomène le temps que je les anéantisse toutes.



## STELLAE DAEMONIS EN JEU

Elles peuvent être utilisées en scénario indépendant ou comme mise en bouche secondaire d'une autre intrigue. La politique de l'Enfer et du Paradis à leur égard n'est pas du tout la même, et elles doivent être, dans les situations de jeu, une illustration supplémentaire de la guerre entre les deux camps. Ce ne sont pas des enjeux *save the world* : Kronos les aura toutes anéanties avant qu'elles ne représentent une menace telle que l'équilibre de l'Enfer vacille. Et même si cela pouvait être le cas, l'attention de Dieu serait alors attirée par ces petits bidules qu'il corrigerait d'un claquement de doigt, parce qu'il n'a pas que ça à faire, de se laisser saloper sa création toutes les cinq minutes.

Lorsqu'une Stella absorbe l'âme d'un séide, celui-ci est définitivement détruit, ou plutôt transformé.

Plus elle bouffe, plus elle gagne en « densité » et devient repérable (ainsi que ses différents portails menant à d'autres marches) par les services de Jean et de Kronos.

En début de carrière, la densité spirituelle d'une Stella est faible, elle peut alors se présenter sous forme de cave, de patinoire, de jungle en feu, d'îlot rocheux au milieu d'un océan d'acide ou même de la bicoque de la famille Ingalls dans la petite maison dans la prairie.

Techniquement, on considère qu'elle possède :

- 6 pouvoirs mentaux à 1+ (charme, absorption de volonté, télépathie, illusions etc.)
- Perception, Présence, Volonté, Foi à 3
- Force et Agilité à 1+
- 20 PP récupérable à raison de un par heure.

Elle ne peut modifier que très légèrement son environnement tangible, en créant de petits objets, des trous, des cabanes etc.

Ainsi, nager dans un océan d'acide, courir dans une jungle de feu, ou tomber dans un trou sera résolu par un



test d'opposition en force pour savoir si le séide se blesse (si la Stella remporte l'opposition, la RU donne le niveau de dommage).

En gros, en début de carrière, ce n'est pas gagné pour elle, et elle se concentre sur les familiers ou les grades 0. De puissants séides pourront venir faire un pique-nique sans se faire trop de souci.

Lorsqu'un séide meurt physiquement dans la marche, s'il loupe son jet d'opposition en Foi, son âme est absorbée. De même lorsqu'il tombe à 0 PP.

Pour réduire en esclavage, la Stella doit réussir un charme permanent (donc 10 de RU).

À l'inverse, la Stella peut elle aussi être victime d'un pouvoir de manière permanente.

Chaque fois qu'elle absorbe cinq âmes de séide, une Stella gagne :

- Un + dans toutes ses caractéristiques et tous ses pouvoirs (limite maximale 7+).
- Un PP
- Un nouveau pouvoir mental à 1.

La Stella augmente sa capacité à modifier son environnement, et commence à savoir produire des créatures vivantes, émanations d'elle-même.

Exemples, selon le niveau des pouvoirs mentaux :

- 2 : Surboum de gobelins
- 2 + : Manoir à poltergeists
- 3 : Centre de loisirs pour loup-garou
- 3 + : Bled de l'Arrière rempli de zombies
- 4 : Jungle infernale de grands fauves
- 4 + : Ville de morts-vivants
- 5 : Complexe Alpha
- 5 + : Mégapole d'Aliens
- 6 + : Micro-enfer.

Naturellement, les transformations tangibles se font petit à petit. Si la Stella a commencé sa carrière sous forme de Jungle, elle continuera dans cette voie, plutôt que de muter en patelin du Middle West.

D'un côté, la Stella grossit en absorbant des âmes, de l'autre elle tient son alimentation en énergie du rayonnement de Dis, comme un squat raccordé au réseau EDF.

Plus elle grossit, plus elle a besoin d'énergie pour s'alimenter, multipliant les risques de black-out. Dans ce cas, la Stella implose, créant un trou noir qui absorbe les âmes en transit entre la marche terrestre et le purgatoire.

Par ailleurs, des pouvoirs tels que détection du mal, psychométrie ou encore lecture d'aura, utilisés dans une Stella Daemonis, montrent des flashes de la vie de Satan. L'utilisateur du pouvoir ne sait évidemment pas de qui il s'agit dès le premier flash. Mais s'il est malin, il

finira par avoir la conviction que Satan s'est fait sauter le caisson.



## 666 ARMES DÉMONS

Une Stella Daemonis reliée à la marche terrestre par un portail (selon votre convenance : au fin fond des Pyrénées, dans un local technique de la RATP, dans un caveau etc.) est découverte et visitée par une équipe de démons. La Stella Daemonis les persuade qu'il s'agit d'une annexe de l'Enfer oubliée de la hiérarchie, et où est entreposé un stock d'armes dans lesquels sont incarnées les âmes de 666 démons.

L'équipe ne tarde pas à s'entretuer autour de cette découverte. Le seul survivant fidèle à la hiérarchie tente de l'avertir. Celle-ci envoie une deuxième équipe le retrouver (les PJ à INS). Mais il est particulièrement suspicieux et ne se laisse pas approcher facilement. En effet, ses anciens collègues, avant qu'il ne les éradique, ont averti un capitaine de Baal. Celui-ci veut s'approprier la découverte. Il a donc envoyé une équipe de gros bras pour faire parler le survivant afin de localiser la marche et d'exterminer tous les agents terrestres fidèles à la hiérarchie qui auraient pu être mis au courant.

De plus, côté hiérarchie démoniaque, des fuites concernant l'affaire sont remontées jusqu'à Notre Dame, qui envoie une équipe d'intervention enquêter sur ces rumeurs (les PJ à MV).

Qu'ils soient d'un camp ou de l'autre, les PJ auront donc pour mission de localiser la marche et de s'y rendre en repérage pour vérifier les dires du survivant fidèle à la hiérarchie démoniaque. Ils devront donc pour survivre eux même comprendre que la marche est animée d'une conscience carnivore, et qu'ils sont le déjeuner. En effet, la Stella, maintenant qu'elle a lancé la rumeur, est sûre que des vagues de séides successives vont venir étancher son appétit d'âmes, tant que sa nature n'a pas été percée à jour.

C'est une situation de jeu permettant de faire découvrir aux PJ l'existence des Stella. S'ils s'en sortent, les services de Kronos / Jean pourraient faire des membres de cette équipe des spécialistes de la question.



# Les puissances hors la Terre

## DUALITÉ DES MÉTHODES

Kronos a pour objectif d'anéantir les Stellae petit à petit en les engloutissant. Mais éradiquer toutes les Stellae va prendre du temps, durant lequel une police démoniaque doit répertorier les accès terrestres et en interdire l'usage.

Les services de Jean associés à ceux de Walther ont une méthode plus rapide, puisqu'ils envoient des agents exorciser ces marches. Les consciences carnivores exorcisées débarquent en Enfer sous forme d'essences démoniaques primitives incontrôlables, qui nuisent au fonctionnement des domaines. Une arme contre l'Enfer, donc.

Cette problématique est une constante vouée à mettre en relief l'opposition entre anges et démons travaillant sur les Stellae Daemonis (pas de bureau ou d'alliance d'opportunité possible).



## LA FÉE CARABOSSE

Une fée a trouvé refuge dans une Stella Daemonis qui en a fait une esclave très très méchante. Elle attire des séides dans la marche pour nourrir sa maîtresse. Sur terre, la fée se fait passer pour une sorcière, influençant des clientèles humaines des anges ou des démons, ce qui pousse ceux-ci à réagir (ex. enquêter sur un manque de motivation conjoncturel des métalleux de Seine et Marne) et à tomber dans le piège qui leur est tendu.

Il est possible de passer un accord purement officieux avec la fée : sa vie sauve contre son engagement à ne plus s'attaquer au camp des PJ et à les laisser utiliser la Stella comme planque ou comme lieu d'embuscade contre leurs ennemis. La fortune sourit aux audacieux.



## LE PLACARD À BALAIS

Un baron a repéré en centre-ville un vaste appartement qui semble hanté. Trouvant ça architendance pour organiser ses soirées réunissant tout le gotha démoniaque du coin, il s'est approprié le lieu.

Régulièrement, des gardes 0 ou 1 disparaissent durant ces fêtes, dans le placard à balais, sacrifiés à la curiosité morbide des convives.

Le baron est de plus en plus fasciné par son placard à balais et il refusera bien évidemment de se plier aux injonctions hiérarchiques. D'autant qu'il a de nombreuses relations participant à ses soirées pour le couvrir.

Le jeu tourne de plus en plus à : « allons visiter le placard à balais » ou « celui qui perd passe cinq minutes dans le placard à balais » ...

Parallèlement, les services de Jean ont localisé cette Stella et son portail terrestre. Sur place, ils découvrent le pot aux roses, puisqu'en mettant sous surveillance le gotha, ils ont de quoi localiser toutes les forces démoniaques incarnées sur la région et porter un sérieux coup à leurs activités.

## LES ROUAGES INTERLOPES DE BAALBERITH

Les rouages interlopes

**REGARDEZ-LES RAMPER DERRIÈRE LEUR NOUVEAU MAÎTRE. PATHÉTIQUE.**

Les cornus ne se refont pas. Au premier jour de Dis, ils se disputaient déjà le titre de serviteur le plus docile. Je le hais.

Pourquoi a-t-il fallu que l'avorton s'en mêle ? Un gâchis.

Moi Baalberith, prince des messagers, premier habitant des Enfers, j'avais un plan pour avoir la peau du Vieux. Satan suicidé, le morveux aurait dû jouer son rôle d'Antéchrist, dévoiler notre nature à l'humanité et entraîner notre perte. Oui, notre perte.

Si les humains savaient, ils se détourneraient de nous. Mais contrairement aux prédictions de l'Apocalypse, ils se détourneraient aussi des anges. Je le sais : c'est ce qui est déjà arrivé une fois avec l'émergence de la troisième force. C'est pourquoi le Vieux a été obligé d'inventer cette triste farce, le Grand Jeu, dont ce détestable et servile pantin d'Asmodée tente de s'attribuer la paternité.

Je le hais.

Si Dieu est révélé aux hommes, ils se détourneront de lui pour préserver le choix de leur destinée. Ils s'en inventeront une autre et choisiront

leurs propres guides. Car c'est ainsi que Dieu a fait les hommes.

Et Dieu aura perdu la partie.

Mais là, nous avons reculé de cinq cent ans. Les loyalistes font front derrière leur usurpateur et Asmodée me cherche. Si je ne prends garde, il finira par me démasquer.

À présent, il n'est plus question de guerre civile et de fin du Grand Jeu. Il est question de se tenir tranquille, le temps de dissiper les soupçons ...



## LE CARRÉ VIP

Kronos, Beleth, Scox, Asmodée, Baal : ils ne sont pas nombreux à connaître la véritable identité de Satan, mais eux ne peuvent l'ignorer.

Beleth joue les tuteurs. Plutôt habile, comme démon gardien. Par les cauchemars, il donne à Damien la compréhension de l'histoire de Satan.

Plus préoccupant : il a mis en place une administration horizontale sur Terre qui lui permet de lancer les missions de l'usurpateur sans passer par mes services ni ceux d'Andromalius.

Les briefings/débriefings ont lieu dans un univers de la MRC nommé Gomorrhe – une sorte d'Enfer onirique de mauvais goût. Il est ainsi question de s'assurer de la loyauté et de l'efficacité des équipes d'intervention.

Scox gère la boutique en Enfer. D'après ce que j'en ai vu, il fait en sorte d'endormir les suspicions concernant l'identité de Satan. Il surveille de très près Andromalius, qui lui, a pour mission de surveiller Belial et Crocell.

On dirait que Baal a été « puni ». Il a commandé la purge qui a sévi sur Terre et en Enfer après la guerre civile et visant notamment les ministères du feu et du froid. Satan lui a collé Andromalius dans les pattes comme directeur de purge, ce qui est prétexte pour faire un audit permanent du ministère de la guerre. Ce qui nous amène à une espèce d'autorité verticale : Belial et Crocell pressurisés par Baal, lui-même contrôlé par Andromalius qui est dans ses petits souliers vis-à-vis de Scox. Il faut dire aussi que le prince du jugement a cumulé tellement d'impairs qu'il a plutôt intérêt à filer droit.

Quant à Baal, on dirait simplement qu'il est le pantin de son fiston. Intéressant.

Asmodée orchestre l'ensemble. Il a retrouvé son traditionnel rôle de conseiller de Satan dans la guerre contre le Paradis.

Kronos est omniprésent, partout et nulle part à la fois, hyperactif. Difficile de savoir ce qu'il est en train de faire dans les marches intermédiaires.

Reste Malphas. Je le soupçonne de jouer l'ignorant alors qu'il a très bien compris que Damien a remplacé Satan. De cette manière, il peut continuer à jouer les électrons libres sans être contraint de rejoindre le carré VIP et de collaborer à leurs plans. Je dois faire en sorte de favoriser toutes ses fantaisies. Un très bon rempart contre le prince du jeu.



## LE DOMAINE MASQUÉ

Pour le moment, c'est le domaine de Morax qui me permet de ne pas être démasqué par les tarots du prince du jeu.

Morax se regarde beaucoup le nombril. C'est un marginal, à la fois dans la politique infernale et par son comportement dans la guerre contre le Paradis. Il s'intéresse exclusivement à certaines âmes, car pour lui, c'est la qualité qui prime sur le reste.

Morax case des squats artistiques dans le moindre espace des marches intermédiaires ou des domaines infernaux laissés en friche et ces occupations de fait sont facilitées par mes services, qui oublient de faire suivre les plaintes auprès des services d'Andromalius.

Pour Morax, l'acte de création le plus entier est le néant total : il est complètement dévoué à cette cause, du moins spirituellement, depuis qu'Yves a ouvert les portes du Paradis aux artistes.

De fait, le nihilisme du domaine de Morax fait écran et me sert de brouilleur contre Asmodée. Morax sait que je l'instrumentalise, même s'il en ignore la raison. Mais il s'en moque.

À son sens et dans son infini narcissisme, il incarne les tendances symboliques terrestres modernes. Or, il n'y a pas plus tendance actuellement que d'être un objet : objet sexuel, objet de désir, objet de convoitise, objet de conflit etc.

# Les puissances hors la Terre

Il me faut trouver un autre domaine masque, pour le jour où Morax changera de trip. Abalam fera très bien l'affaire.



## AGIR CONTRE L'USURPATEUR

Il est hors de question de révéler directement au Conseil Infernal la véritable identité de Satan.

Le résultat serait contre-productif. La majorité des princes sont satisfaits de la politique actuelle de l'usurpateur : plus nerveuse, plus efficace. Tous en profitent et voient leurs domaines fortifiés.

Si une polémique devait apparaître concernant cette question, les « modernes » (Uphir, Furfur, Vapula...) feraient front derrière Damien. La vieille garde fidèle à Satan – Kobal et Haagenti – suivrait le conflit comme les derniers résultats du loto sportif, et la puissance de feu de Belial serait le prétexte tout trouvé pour le faire enfermer avec les *Daemonis Maleficum*. Bref, cette révélation risque surtout de souder l'Enfer derrière son nouveau maître. Car enfin, on se fiche de savoir si l'Enfer est dirigé par Satan ou par la mère Michel, du moment que les résultats sont là.

Il faut être clair : Satan nous a abandonnés et il ne faudra compter sur aucun prince pour faire preuve de compassion vis-à-vis de sa crise de la quarantaine. Au contraire, il faut exploiter les failles, diviser les fidèles, créer le doute, saboter les combinaisons gagnantes. Et ce n'est pas en un seul coup que je reprendrai la main.

Il va falloir plusieurs décennies de trahison pour arriver à ce résultat.

Ma stratégie de sabotage s'articule en deux points :

D'abord, saboter les missions officielles au profit de la hiérarchie angélique et faciliter les intrusions des services de Mathias. Ensuite, assurer par tous les moyens la prédominance de Malphas au Conseil.

L'objectif final est toujours de pousser l'Enfer à renoncer au Grand Jeu, ce qui arrivera s'il perd trop de terrain. Alors le Paradis sera obligé d'en faire de même, pour protéger l'humanité du chaos infernal, et les hommes finiront par se détourner de Dieu.

Mais pour agir sans me dévoiler, il faut que j'attire ailleurs l'attention des chiens de l'usurpateur. Il ne s'agit plus seulement d'avoir un domaine masque, mais aussi de faire diversion dans les actes.

Le ministère d'Abalam m'assurera la réalisation de ces deux impératifs, d'autant mieux que ce n'est pas moi qui manipule ce prince, mais au contraire lui qui joue avec ma folie, ma haine du Créateur.

Je l'ai deviné, car il me laisse largement utiliser ses serviteurs, allant même jusqu'à ajouter sa touche personnelle à mes plans, sans qu'il existe de contact direct entre nous.

De toute manière, il n'existe pas de domaine masque qui me permettrait de cacher ma folie à Abalam.



## PSEUDO-APOCALYPSES

J'utilise les serviteurs de la folie pour crier sur tous les toits terrestres que Satan n'est plus, qu'il a été terrassé par l'Antéchrist qui viendra bientôt imposer son règne.

Ces rumeurs sont relayées par des actes à l'ancienne, non pas des entorses directes au Grand Jeu, mais des faits divers spectacles auxquels est toujours associé le même message : l'Apocalypse arrive.

Les faits divers sont de l'ordre de la folie soudaine de personnalités publiques, de la révolte dans un H.P ou de la série de meurtres gratuits et sadiques. Il y a là suffisamment d'ambivalence pour déranger les humains sans leur donner la preuve de quoi que ce soit. Car il est encore trop tôt.

Voilà qui est habile. Que peut-on reprocher aux serviteurs d'Abalam ? De faire croire à des fous que l'Enfer existe ? On reste en deçà de la procédure disciplinaire.

Bien évidemment, le carré VIP commence à s'interroger sur qui s'amuse à colporter ce genre de messages, car ses membres savent qu'ils ne sont pas complètement dénués de fondements. Ils ne tarderont pas à envoyer quelques limiers enquêter en mission officieuse. Ceux-là vont se retrouver face aux limiers du Paradis, qui, eux, cherchent surtout à éradiquer les démons sévissant contre l'humanité dans cette affaire.

Ainsi, la volonté du carré des VIP de ne pas révéler l'identité de Satan les met dans une position périlleuse. Leurs limiers eux-mêmes commenceront à avoir des doutes.

Tout ça vient de la peur de Damien d'assumer la vérité. Voilà la faille. Cette vérité n'est rien en soi. Ce qui compte c'est la manière dont chacun la fantasme.

Pendant ce temps, un plan de diversion de plus grande envergure se met en place. Je continue à organiser la fuite des *Daemonis Maleficum*.

On ne sait jamais ce qu'ils vont inventer : déclencher un hiver nucléaire et détruire la planète ? Kidnapper le pape et demander une rançon en âme de saints ?

Il se trouve que d'anciennes portes de communication directes entre l'Enfer et la Terre, scellées depuis longtemps, se rouvrent chroniquement, depuis la disparition de Satan. Il devient d'autant plus facile de les faire passer pour des démons de combat et de les cacher au sein même de nos troupes incarnées sur Terre.

Une fois que je les ai libérés et pourvus d'une fausse identité, je ne veux même pas savoir ce qu'ils vont faire. De toute manière, s'ils portent atteinte trop durement aux intérêts du Grand Jeu, Dieu interviendra, ou bien Kronos, pour envoyer une équipe d'intervention dans le passé proche pour réparer les dégâts.

L'important est de brouiller les pistes, de multiplier les soupçons et de faire perdre du temps et des moyens à l'Enfer.

Il me reste mon troisième et principal atout : Caym. Magnifique et grandiose, c'est sans doute le pire anarchiste

de droite de toute la Création, l'incarnation du règne des prédateurs, le pouvoir du plus fort et du plus cruel.

Il s'est rendu compte que quelque chose ne collait pas avec Satan, et il s'est mis sur la piste d'un très gros gibier. Son soi-disant congé sabbatique pour safari dans les marches intermédiaires est une couverture. Il est en train d'enquêter sur les événements survenus durant la guerre civile.

Il semble que la destruction de Satan ait bouleversé la structure universelle : les marches intermédiaires sont désordonnées et incohérentes, c'est une véritable tempête cosmique là-dedans. En fin de compte, elles sont un reflet accablant de ce qui s'est produit, et Caym finira par le comprendre.

Je parie qu'il va faire la gueule quand il apprendra qu'il a laissé passer sa chance de faire sombrer l'Enfer dans un chaos permanent, et qu'un morveux de rien du tout lui est passé devant.

J'espère, je compte sur sa ruse, pour ne pas porter d'accusation publique devant le Conseil, car alors on peut craindre, comme précédemment évoqué, que cela ne crée un front majoritaire au profit du nouveau maître.

Non, Caym connaît trop bien le Conseil, pour cela. Il va aller chercher des alliés susceptibles d'entendre ses arguments, Malthus et Belial me semblent tout désignés. À eux trois, ils vont nourrir leur frustration réciproque, et inventer des moyens de saboter les plans de l'usurpateur.

Et pendant que le carré VIP fera la chasse aux fous, aux *Daemonis Maleficum* et aux comploteurs, je pourrai agir librement.

# Les puissances sur terre

## INTRODUCTION DES PUISSANCES INFERNALES

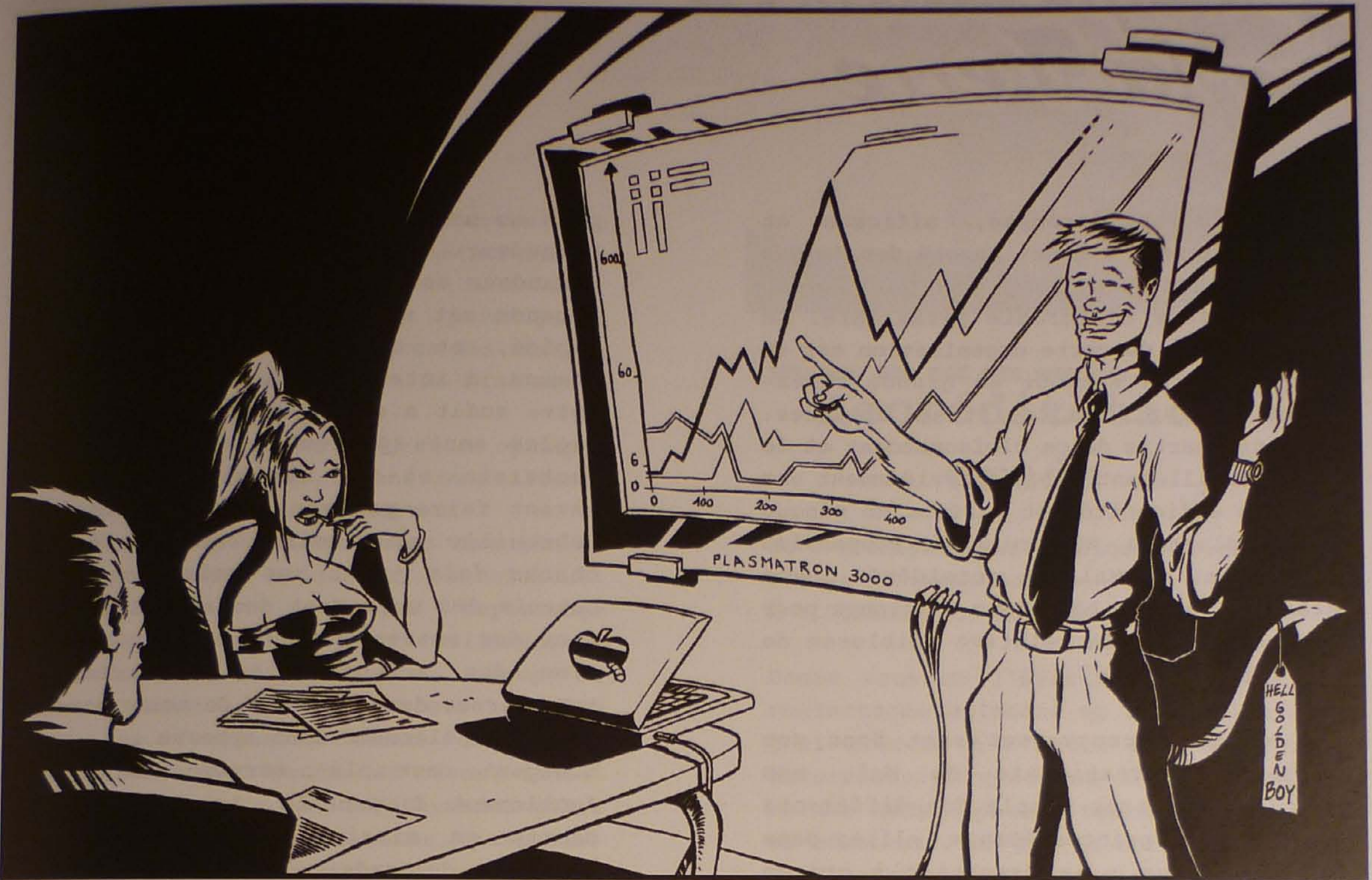
Introduction des puissances infernales

### Audit interne à destination du Conseil Infernal

Réalisé par Schaltiel, Grade 2 de Baalberith  
missionné par le Conseil Infernal

À la demande de la cellule d'audit interne du Conseil Infernal, une étude de l'état de nos réseaux, leurs forces et leurs faiblesses a été réalisée. Ce document en constitue la synthèse. Puisse-t-il trouver grâce aux yeux de notre maître suprême et humblement l'aider dans ses décisions infaillibles.

Contrairement aux forces du Bien qui depuis la nuit des temps ont établi ouvertement leurs Églises sur Terre, nos réseaux terrestres sont toujours restés extrêmement discrets, à de très rares exceptions près. L'Église de Satan, l'Église de Seth, les cercles de sorcières, les sociétés ésotériques comme l'Ordre de l'Aube Dorée, ne sauraient constituer une véritable alternative à la moins puissante des Églises chrétiennes. La raison de cette faiblesse des Églises satanistes est à trouver principalement dans le besoin de discrétion indispensable à la survie de toute personne ou entité se réclamant de notre foi. En effet, si certains groupes de rock déclarent ouvertement leur foi en notre glorieux maître, seule la très faible portée de leur message les met à l'abri de véritables représailles. Les problèmes viennent autant des mass médias, des populations que des forces du Bien et de leurs Églises. Toute déclaration d'appartenance officielle aux valeurs éternelles du Mal entraîne immédiatement un fort rejet politico-médiatique, qui, bien que pouvant avoir des conséquences bénéfiques pour des groupes de rock ou des personnalités en manque de scandale, ne saurait constituer une stratégie crédible de prise de pouvoir ou d'affermissement de notre camp dans le tissu économique-social humain. Il est à noter que la plupart des Églises dites satanistes ne sont pas l'œuvre de nos services, et ne sont que très légèrement infiltrées par des agents de Scox. Il est d'ailleurs prouvé que certaines Églises dites noires sont l'œuvre plus ou moins directe des forces du Bien, et notamment de l'archange Mathias, dont le but est de regrouper ouvertement les



personnes tentées par le Mal et éventuellement d'y piéger quelques démons appâtés par des âmes facilement acquises. Il faut donc continuer de conseiller à nos agents de se comporter de manière extrêmement prudente avec les organisations se déclarant de notre bord.

Malgré la faiblesse des institutions officiellement satanistes, nos agents et nos fidèles sur Terre ne sont pas pour autant démunis de tout soutien. Nos réseaux sont par essence discrets et cherchent moins à s'imposer qu'à pervertir et à apporter des ressources financières et matérielles à notre cause. On peut grossièrement classer nos réseaux en deux types : ceux dépendant directement d'un prince-démon et qui constituent de fait son domaine terrestre, et ceux dits transverses, contrôlés par l'Enfer en général, et aucun prince-démon en particulier. Notre audit s'est concentré pour d'évidentes raisons de confidentialité sur les réseaux transverses, les renseignements sur les réseaux privés étant la propriété personnelle de leurs supérieurs. Néanmoins, sans déflorer aucune information confidentielle, on peut citer les réseaux les plus puissants : l'industrie du sexe

de Marie-Jolie, les cercles de jeux et réseaux de bookmakers d'Asmodée, l'internationale du rock satanique de Furfur, l'industrie agro-alimentaire d'Haagenti, les fonds de pension de Mammon, les cartels de drogue de Nisroch et les sectes de Scox.

Les réseaux privés les plus puissants sont aux mains de princes-démons souvent considérés comme secondaires, et dont les serviteurs sont sous-représentés dans les groupes d'intervention de démons. Ce fait est souvent négligé par les princes-démons plus directement impliqués dans les missions d'intervention, et ils ont tendance à oublier que sans le travail quotidien et acharné effectué par ces fonctionnaires infernaux de l'ombre, les groupes d'intervention sur Terre auraient beaucoup moins d'appuis et de moyens. C'est en grande partie grâce à ce travail de fond que les princes-démons dits d'arrière-plan arrivent à tenir tête aux princes-démons plus actifs, et dont les serviteurs accomplissent parfois des exploits lors des missions qui leur sont assignées.

Les réseaux transverses, eux, constituent l'ossature de la puissance infernale sur Terre. Ils constituent une organisation

# Les puissances sur la Terre

extrêmement précise, efficace et décentralisée, l'exact opposé des forces du Bien terrestres avec leur QG à Notre-Dame et leur hiérarchie pyramidale. La grande force de cette organisation est sa souplesse, et surtout sa grande résistance aux infiltrations et aux attaques. La contrepartie de ce cloisonnement et de cet éparpillement est bien évidemment une moindre efficacité, et parfois un manque de coordination. Néanmoins, la propension des hommes au Mal est considérée comme étant un facteur bénéfique suffisant pour contrebalancer la relative faiblesse de ces réseaux.

Les réseaux transverses sont donc une sorte d'internationale du Mal, une coordination très souple des différents domaines des princes-démons, alliés dans un but commun : la damnation à grande échelle. Chaque prince-démon fournit un ou plusieurs services dont c'est la spécialité, mais dans l'intérêt de l'Enfer, il est tout à fait possible qu'un domaine fournisse un service dont ce n'est pas la spécialité. Le meilleur exemple est l'argent, le nerf de la guerre, qui, bien qu'étant principalement fourni par les réseaux de fonds de pension et de placement de Mammon, est également approvisionné par les cartels de Nisroch, les sex-shops de Marie-Jolie, les bookmakers d'Asmodée, et en fait à peu près tous les domaines des princes-démons.

Chaque domaine personnel se voit affecter tous les ans un certain quota de ressources diverses à fournir à l'Enfer. L'élaboration de ces quotas est effectuée par une cellule ad hoc appelée Gosplan, et donne lieu à des marchandages et des empoignades homériques. Précisons que la présence de notre très puissant Seigneur à la première session du Gosplan de cette année a considérablement calmé les esprits et limité les tractations. Puisse sa présence impressionnante continuer d'inspirer ainsi ses serviteurs.

Les diverses ressources identifiées et fournies sont mises en commun dans des réserves disponibles à la demande, selon des procédures administratives

plus ou moins complexes en fonction du demandeur. La règle veut que plus le demandeur est de grade élevé, moins la demande est complexe et plus elle est rapide, et qu'à grades égaux, les démons d'intervention ont priorité. Notre audit a cependant révélé que ces règles sont appliquées avec toute la fantaisie et la mauvaise foi dont savent faire preuve nos collègues. La débrouille est reine, et de fait, chacun fait jouer ses relations pour obtenir des moyens et des services.

Lors des entretiens que nous avons eus avec des acteurs clés des réseaux transverses dans le cadre de notre étude, plusieurs éléments sont apparus :

L'argent est le service le plus facilement disponible. Les groupes de démons en mission ont rarement des problèmes de fonds.

Les morts-vivants étant le monopole de Biffrons, ils sont une denrée extrêmement rare et prisée. Cette rareté en fait de facto, une sorte de monnaie parallèle. Les rares possesseurs de morts-vivants les thésaurisent souvent, non pas pour les utiliser comme troupes ou enquêteurs, mais pour servir de monnaie d'échange avec l'administration.

Les procédures de demande de contribution de ressources exceptionnelles sont trop lourdes et trop longues, les rendant quasiment inutilisables. Il est en effet presque impossible d'obtenir dans des délais raisonnables l'aide d'un démon tentateur provenant du domaine de Marie-Jolie, et ce même dans le cadre d'une mission.

Beaucoup de démons d'intervention, dégoûtés par la mesquinerie de l'administration mais également par ignorance des ressources de nos réseaux transverses, agissent seuls et sans presque aucune aide lors de leur mission.

Une réorganisation urgente des procédures de réquisition des ressources est donc nécessaire, de même que la mise sur pied d'un véritable plan de communication auprès des populations de démons d'intervention. Là encore, le soutien de notre maître à tous permettra de vaincre les



résistances au changement, sclérose bien connue des organisations administratives.

À titre informatif, les principales ressources disponibles auprès des réseaux transverses, dans le cadre de mission ou non, sont résumées ici :

Moyens financiers : argent, stock options, actions de sociétés, biens immobiliers, œuvres d'art, bijoux et autres...

Serviteurs spécialisés dans des tâches bien précises : séducteur, cambrioleur, réparateur, agent technique d'espionnage et de contre-espionnage (surveillance et détection des surveillances), groupe de combat, morts- vivants, objets possédés par des familiers, démon de Beleth spécialiste de l'étude des rêves, damna- teur pour pourrir la vie d'humains grâce aux pouvoirs de malédiction, pollueur, braconnier, bioterroriste et spécialiste de la guerre biologique, orateur d'élite pour nuire à une présentation en public ou foutre le chaos dans une assemblée, terroriste, prédicateurs de tout bord et bien entendu âmes damnées s'étant ven- dues à l'Enfer et nous devant quelques services.

Planques dissimulées dans les vastes parcs immobiliers des trusts liés à nos services.

Trafiquants d'armes, de drogue, d'argent et de toute substance illégale ou dont le commerce est illégal.

### Conclusion

En utilisant mieux les ressources disponibles, les groupes d'intervention gagneront forcément en efficacité. Il apparaît donc que si nos réseaux sont parfaitement opérationnels et capables de fournir de l'aide à nos agents, une réforme en profondeur des procédures de demande desdites ressources s'impose.



## CLASSÉ X

C l a s s é

## Accréditation : Grade 3

De : Hrûkryxx alias Monique Martonk alias Simona Rougeon, Baronne  
À : Dominatrice Suprême

Comme vous me l'avez ordonné à grands renforts de brimades et d'humiliations, j'ai procédé à l'audit de nos troupes incarnées, laissées en héritage par le Prince Andrealphus – tourment éternel à sa mémoire. J'ai agi en cette tâche avec la plus bigote des dévotions et attends, pour prix de cette hérésie, le plus dur des châtements.

Celui que les plus innocents des inférieurs surnomment encore avec affection « Andy », a fait preuve du plus grand des laxismes, quant à l'endroit de votre domaine, l'abandonnant comme un préservatif usagé sur un bout d'asphalte. Saluons là son génie, cherchant sans doute ainsi à être puni bien diaboliquement par notre empereur.

Reste que l'analyse ne laisse aucune place au doute et j'espère que la sentence fut exemplaire : si l'humanité l'a bien dure et bien raide ces derniers temps, ce n'est pas le fait de nos services.

En effet, il semble – faites moi châtier par 666 démons de combat pour cet aveu – que la propension naturelle des humains pour le vice, ait été alimentée par un mélange de libéralisation ratée des mœurs et de culpabilité primitive vis-à-vis de celui d'en haut. D'ailleurs, le témoignage est constant chez tous nos damnés : la transgression de l'interdit leur procure une excitation particulière, et nos plus beaux spécimens

# Les puissances sur la Terre

en stock ont majoritairement reçu une éducation rigoriste.

La conclusion s'impose donc sans détour ni tentative pour se soustraire au fouet : notre domaine s'alimente de lui-même, sans planning ni objectif prédéterminé.

Toutefois, sa résistance aux attaques d'en face, a été organisée par les services de Mammon et de Nybbas.

Résultat : tous nos réseaux terrestres, de la prostitution aux snuff movies en passant par l'industrie du X et les prédateurs sexuels, ont été instrumentalisés par ces deux princes-démons qui les utilisent à leurs propres fins.

Non pas que l'idée d'être un objet me déplaît...Toutefois, il ne faut pas compter sur une complète autonomie d'action en l'état.

Nos serviteurs, une fois incarnés, n'ont d'autre but que de prendre leur pied. Ils gèrent le réseau qui leur est confié selon leur préférence et sans souci du lendemain. Par là, ils sont aisément manipulables par d'autres supérieurs.

D'autant que pour ceux d'en face, il n'y a pas plus visible, comme réseau démoniaque, que les nôtres, exhibitionnistes par nature : dès que les vrais problèmes apparaissent - je veux parler de ces insipides blondins psychorigides qui nous bassinent avec leur morale rétrograde depuis des siècles - nos agents se précipitent dans le giron du premier gradé venu. Réclamant sa protection, ils mettent sous tutelle tout leur réseau et sont prêts à faire à peu près n'importe quoi, du moment que cela rallonge vaguement leur incarnation.

Quant à vos barons, eh bien vous êtes la mieux placée, ô ma sublime tentatrice, pour savoir qu'à peine 50 000 extases de qualité peuvent suffire à atteindre ce grade, et chacun connaît la manière dont vous sûtes en abuser à une certaine époque.

N'allez pas chercher très loin la cause de mon trouble. Je nourris encore une certaine jalousie à votre égard, et je compte bien que vous me démontreriez la fermeté de votre titre par le sort auquel ce sentiment me condamne.

Par quelques appâts bien placés, j'ai pu vérifier l'étendue du mal : à votre arrivée en poste, le service dénombrait cent trois barons en activité, là où une beauté infernale doublée d'un manque proéminent d'esprit tel que Bélial n'en alignait pas soixante à la veille de sa tentative de coup d'état.

Tous ces barons d'Andrealphus n'ont eu de cesse, une fois leur titre acquis, de courir vivre leur idylle terrestre avec leur amant classé renégat ou troisième force, voire dans les cas les plus irrécupérables, avec des humains !

Et côté domaine, ce n'est naturellement pas sur eux qu'il faut compter pour gérer les affaires.

Depuis votre avènement, la moitié d'entre eux ont été répertoriés MIA, grâce à des procédés que vous connaissez aussi bien que l'outillage vendu en magasin spécialisé (combien comptez-vous d'admirateurs dans les services d'Andromalius ?). Ainsi, tant que tous ces barons ne sont pas rentrés en Enfer, les ressources du domaine qui leur ont été distribuées au titre de leurs pouvoirs personnels ne sont pas disponibles, grevant ainsi le budget alloué à la restructuration. Je vous laisse chiffrer les conséquences qu'implique leur défaillance sur le fonctionnement de nos services.

Passons maintenant au bilan des missions tests que vous m'avez confiées, visant à valider l'efficacité des nouveaux procédés d'action utiles à la fortification de votre règne.

Il est de mon devoir de reconnaître qu'ils fonctionnent à la perfection. Cet aveu me plonge dans une rage telle que je vous supplie d'accourir à mon chevet, car seule votre pratique experte pourra calmer l'incendie qui me consume.

Le tripot clandestin nommé Chez Marie, installé dans une marche intermédiaire (est-il vrai que vous avez pompé le concept sur un certain « Régis » ?) est plein à craquer en permanence. Selon vos volontés, il n'est accessible en théorie que par cooptation de nos agents incarnés, sévissant dans les



milieux les plus initiatiques de notre activité. Et naturellement, seuls les démons y sont admis. Cependant, j'espère vous procurer quelques fièvres en vous indiquant que si aucun humain ne trompera la vigilance de vos portiers, certains procédés angéliques sont susceptibles de le faire. À mon avis, tant que le domaine n'a pas reconquis son antique puissance, cette faille est inévitable. J'attends avec impatience que vous vous fassiez dessus dans cette affaire, et que l'archange Joseph vienne m'enseigner tout son exotisme.

Toutefois, il est vrai que le « gratin » incarné qui fréquente l'endroit aux heures ouvrables le met à l'abri de bien des maux. Votre intérieur se bonifie de jour en jour, d'autant que des serviteurs de

Morax l'ont particulièrement embelli. Tous les sévices et leurs décors spécifiques y sont disponibles. J'éviterai toutefois de vous en faire l'apologie plus avant, préférant vous obliger à faire le déplacement jusqu'à mon nid si vous désirez en entendre l'exposé.

Le personnel, constitué d'anciens fidèles d'Andrealphus, marche à la baguette et agit avec zèle, craignant par oui-dire votre personne.

Comme vous l'avez ordonné, les plus grandes précautions sont prises, et aucune confiance sur l'oreiller n'est soutirée pour le moment aux grades trois. Par contre, les autres parlent tellement qu'il est parfois difficile de savoir dans quelle rubrique classer les rapports. Réduits en esclavage sexuel, on peut compter sur leurs yeux, leurs oreilles, mais aussi leur force de frappe en cas d'opération coup de poing collatéral.

Toutefois, vous faites traîner un peu trop à mon goût la rumeur de votre venue prochaine, et à force, vous risquez de désabuser le public.

Par ailleurs, l'opération de corruption de personnalités publiques humaines protégées par les youyous

a porté ses fruits. Leur hiérarchie a envoyé des chaperons au chevet des malades, et ceux-ci font tout pour se soustraire à leur vigilance afin de rejoindre nos agents.

Cette diversion nous a permis d'augmenter notre influence sur les élites européennes « neutres » et les dossiers compromettants affluent.

Il reste que nous ne pourrons tenir ce terrain très longtemps si l'action d'autres services n'appelle pas les youyous à d'autres tâches plus urgentes. Je serais curieuse de savoir si en Enfer, vous avez réussi à vous faire des alliés, ma très détestable dominatrice, qui vont accourir en meute pour soutenir votre stratégie de débordement, ou si nous allons assister à un massacre de nos

# Les puissances sur la Terre

agents incarnés dans les prochains mois (en clair : les tenez-vous vraiment par les poches à faciale ou s'essuient-ils toujours dans vos rideaux ?)

Enfin, concernant votre top 10 des prédateurs sexuels humains, nous les avons tous localisés et favorisons la mauvaise influence qu'ils peuvent exercer sur d'éventuels camarades de jeu, pour la plus grande satisfaction de votre âme criminelle.

Par ricochet, les séquences filmées de vos papes de l'horreur font de nombreux émules durables parmi le public cible sélectionné. Votre usine à fantasmes de Shanghai tourne à bloc, et les copies des vidéos dotées de votre pouvoir agissent comme élément déclencheur du passage à l'acte, à l'origine de nombreuses nouvelles vocations.

Les « Chinois » ne nous créent plus de problèmes depuis que nous leur louons leurs démons de combat contre nos faveurs, et on peut dire qu'ils sont ardents à la tâche. Toutefois, aucune place forte n'est imprenable, et je vous conseille vivement de procéder à l'implantation de nouveaux sites terrestres avant que celui-ci ne soit localisé par les blondins.

En conclusion, vos missions tests sont une grande réussite et nous serons en mesure de les lancer à l'échelle mondiale dès que votre nouvelle génération de succubes de combats sera prête et que les barons nostalgiques d'Andrealphus auront été renvoyés en Enfer.

J'attends avec impatience que vous veniez me nettoyer la bouche, siège de très vilains mots dirigés contre votre personne.

Votre esclave.



## FURFUR FAN CLUB

### Le Prince

J'étais là au début, je manquerai sans doute la fin.

Dans le fond, mon prince n'a pas changé depuis le premier jour, celui de la révolte primitive contre notre Créateur.

Il a toujours en lui cet amour de l'humanité qui le pousse à l'action et nourrit sa rage. Ce qui est formidable, c'est qu'il est plein de bonnes intentions, mais que ça tourne toujours au carnage. En bousillant des destins c'est sa propre compassion pour l'humanité qu'il piétine, celle qui l'a poussé à suivre Lucifer dans sa chute et jamais ne le quittera. Celle qui nourrit son engouement pour l'autodestruction.

J'ai compris cela avec l'affaire de l'enlèvement des Sabines. Au début, il voulait juste organiser une grosse partouze unitaire pour démontrer aux humains l'aveulissement dans lequel les valeurs familiales les maintiennent.

Et puis comme d'habitude, il a fallu que ça dégénère : un mot de travers et c'est le drame. On a raflé tout le bled pour aller faire un gang bang bien caverneux.

Enfin moi, à l'époque, j'étais juste incarné en cheval, ce qui lui a sauvé la peau plusieurs fois, d'ailleurs, avec sa manie de traiter la première tribu de barbares venue de pédés...

J'ai aussi été son glaive durant la mise à sac de Rome, sa broche à gibier durant les jacqueries parisiennes de la guerre de cent ans, sa femme... enfin son mousse, à l'époque des frères de la côte... On n'en a pas loupé beaucoup, à part la Commune de Paris, où un rond de cuir nous avait consignés en Enfer. Il en a fait une jaunisse.

Certes il est doué, mais bon, vu la forte tête, on comprend qu'il ait mis si longtemps à passer prince-démon. Et encore, c'est bien parce que c'est un chouchou de notre maître à tous.

On croit que depuis son avènement, peu après l'émergence musicale du « métal extrême », il n'a rien fait, et que sa rage l'a quitté avec l'acquisition du titre suprême.

C'est bien mal le connaître.

Furfur ne fait pas que balancer des amplis sur la foule et éventrer des youyous. Ça, c'est juste en soirée, quand il sort avec sa tribu du moment pour s'éclater un peu. Le reste du temps, c'est un véritable théoricien de l'humeur bileuse, qui va vous ronger votre sujet jusqu'à l'externalisation des pulsions sous n'importe quelle forme.

Alors certes, il s'intéresse à toute sortes de contestations musicales, du métal au gangsta rap en passant par la techno, mais son domaine a un écho bien au-delà des musiques « du Diable ».

Si Furfur était juste un contestataire de l'ordre établi, il serait passé dans l'autre camp depuis belle lurette, voire il serait renégat. C'est un bloc de colère auto-entretenu, le genre de sale teigne qui se réfugiera toujours derrière son humeur pour ne pas assumer ses actes : « C'est pas de ma faute si je lui ai cassé le bras : il m'avait mal regardé. »

Mais dans le fond, il est bien plus malin que ça. Car lui n'est pas esclave de sa colère, il la cultive à dessein.

Pousser à la révolte, la récupérer, la rendre inaudible et transformer le fond de la contestation en énergie pure, formelle, la seule chose que le mouvement de masse retiendra et suivra, comme un troupeau de moutons va se jeter dans le ravin, en ignorant le sens de l'acte qui a poussé le premier d'entre eux à le faire.

L'autodestruction peut en effet avoir quelque chose de constructif – regardez Jésus-Christ, par exemple – et c'est ce qu'il faut à tout prix éviter. C'est pourquoi mon prince adore se rouler dans le conformisme comme dans son caca.

Le rap, le métal, la techno, toutes ces nouvelles musiques du Diable, portent en elles leur part de rédemption pour l'humanité ; elles poussent les humains à la prise de conscience et à la sublimation. En bref, elles véhiculent des valeurs positives.

Mais naturellement, elles véhiculent aussi leur part de damnation, leurs pulsions de mort.

Lorsqu'un mouvement de contestation apparaît, il propose un nouveau point de vue, s'adressant indifféremment au plus grand nombre. Pour ce faire, il est en rupture avec ce qui existe par ses procédés musicaux et textuels. De ce fait, il est rejeté par la masse dans un premier temps : c'est nouveau, donc incompréhensible. Et c'est là que nous intervenons.

Nous retournons la violence contenue intrinsèquement dans n'importe quel procédé de rupture contre ceux qui la portent.

Nous exacerbons l'énergie formelle véhiculée par la contestation en rentrant dans le tas, ce qui fait oublier le message de fond : un peu d'ultraviolence ritualisée et le tour est joué.

Quand on voit les militaires américains écouter du métal en shootant au canon de char, qui se souvient encore que cette musique est l'héritière du mouvement hippie et qu'Ozzy Osbourne prenait parti contre la guerre du Vietnam dans ses textes ?

Et le hip hop du début, transformé en gangsta rap, communiant dans l'amour du dollar et des femmes objets ? Et la foule qui se rend dans les free « encadrées », comme elle irait aux concerts de Vincent Delorme, si c'était là-bas qu'on trouvait la came ? Et les mouvements de contestation, entre eux, qui passent leur temps à exiger des autres qu'ils fassent leur autocritique, sans jamais se remettre en cause eux-mêmes ?

Et pourquoi le prince fait-il tout ça ?

Pour se prouver à lui-même que l'humanité est médiocre, et que ce n'est pas de sa faute s'il est obligé de la bousiller.

Mais je sais, j'intellectualise trop et Furfur déteste qu'on dévoile les ficelles du job. C'est pourquoi il m'a branché sur une mission suicide. L'honneur suprême, lorsqu'on est à son service.

## La clientèle

Elle est diverse : punks, homeboyz, rude boys, trashers, tribus technoïdes, ex-mercenaires de tous les pays, meneurs d'émeutes, red, jeunesse à la recherche de son désœuvrement, tarés non étiquetés, videurs de boîte, membres de SO, tous ses publics cibles qui, sous un prétexte quelconque, ont fait de la violence leur terrain de jeu ou qui attendent qu'on brûle la première voiture.

On se fout de savoir pourquoi ils se bastonnent, quel sera le résultat et par qui ils seront récupérés. L'important c'est qu'ils vident la contestation de son contenu, pour qu'elle ne devienne qu'une manifestation de violence formelle de plus, et pour qu'ils montrent ainsi la voie aux autres et portent pour l'éternité la rage de la damnation en leur sein.

Arrêtez-vous dans n'importe quel centre-ville un vendredi soir, dans le premier bar venu. Humez les sécrétions hormonales ambiantes, les vapeurs d'alcool, la frustration du manque de tout et distribuez les premiers coups de tête.

S'ils ne vous reconnaissent pas comme l'un des leurs tout de suite, ce sont des clients en or : ils tentent de faire un trait sur leur passé turbulent, voire rejettent la violence parce qu'ils la connaissent par cœur. Remettez-leur la tête dedans et ils replongeront très vite.

L'important est de toujours se raccorder à un circuit préexistant pour toucher un public plus nombreux. Apprenez ses codes, analysez son fonctionnement, trouvez le bouc émissaire tenu pour responsable de tous ses maux et jetez-lui le premier cocktail molotov. Ça y est : vous êtes devenu un leader.

# Les puissances sur la Terre

Ne manquez pas de vous faire connaître de tous leurs réseaux « amis » et d'être présents sur tous leur lieux de communion publique. Et surtout, faites circuler votre carnet d'adresses aux potes du service.

Utilisez votre équipe de castagners à n'importe quoi, aussi bien contre la clientèle du camp d'en face que gratuitement. Ça brouille les pistes et ça alimente en ressources les services de Nybbas.

À force de contempler le reflet déformé d'elle-même sur le petit écran, l'humanité se persuade qu'elle est faite à l'image de Furfur.

Il faut en profiter pendant que notre domaine est gonflé à bloc. Je ne sais pas pourquoi, mais en ce moment, le moindre décibel de guitare électrique en suspension dans l'air multiplie par cent l'effet habituel d'un nez sanguinolent sur le public. L'humanité est chaude, elle a envie d'un bon processus d'autodestruction de groupe. Il faut canaliser cet enthousiasme, utiliser notre clientèle pour toucher le grand

public, imposer durablement la violence gratuite comme rituel de communication quotidien, et prouver à Dieu qu'en nous imposant ses règles du jeu, il s'est complètement planté.

Nous tenons notre chance, des transfuges des autres services rejoignent nos rangs, et pas seulement des ouvriers de la destruction ! Cette nouvelle puissance du domaine... c'est comme si Satan n'était plus et que le prince avait hérité du rôle de rebelle de la création.

Côté youyou, le développement des fundamentalistes et des puritains de tout poil nous amène une clientèle intéressante aux États-Unis, entre le rock chrétien et les bars où la seule came en stock c'est la lecture de la Bible, on a un gros public de refoulés qui ne demande qu'à accoucher de ses pulsions les plus primaires. Un bon filon à exploiter, en somme.

Par contre, Novalis, Christophe et Jordi nous sapent la clientèle, surtout le premier des trois. Il faut provoquer son réseau de chevelus et exterminer ses serviteurs incarnés.

HAAGENTI

H a a g e n t i

- Comment ça, on sert à rien ? T'es con ou tu le fais exprès ?

- Ben, avoue franchement que démon de la gourmandise c'est quand même moins « evil » que démon de la guerre ou de la confusion non ?

- Mais pas du tout. Tu es clairement victime des a priori, mon vieux. Je te rappelle tout de même que la gourmandise est un des sept péchés capitaux, et surtout que la nourriture, bien plus que la violence et même que le sexe, est un besoin vital de l'homme. Tu peux te retenir de frapper ou de baiser pendant des mois, voire des années, mais il est impossible de ne pas manger pendant plus de quelques semaines, voire quelques jours.

- Ouais d'accord, mais question destruction ou perversion, franchement ça tient pas la comparaison avec nos actions à nous, démons de Baal.

- Mais détrompe-toi, mon gros. Tu oublies que la bouffe, et surtout la malbouffe, est un des meilleurs moyens pour pervertir et abaisser les gens.

- Ah ouais, explique ?

- Avec plaisir. Tu reprends quelque chose ? Encore un peu de frites avec ton hamburger ? C'est moi qui régale.

- Sympa. Ben ouais alors.

- Garçon, la même chose, mais en double, c'est pour mon ami. Oui, donc, je disais que la bouffe est un des meilleurs moyens de perversion et de destruction lente. Sache par exemple que les troubles de la nourriture sont les symptômes les plus visibles des désordres psychologiques et du mal-être. L'anorexie, l'obésité et la glotonnerie touchent plus du tiers des Occidentaux, provoquant dépressions, mal-être, problèmes cardio-vasculaires ainsi que tout un tas d'autres désagréments physiques et psychologiques, et réduisant considérablement l'espérance de vie. Un nombre incalculable de femmes occidentales se suicident lentement en se laissant mourir de faim, pendant que des centaines de millions de leurs compatriotes s'engraissent pour combler leurs frustrations et détruisent ainsi leur santé.

- Ouais, mais ça va pas changer le Grand Jeu !

- Faux, encore une fois. Un peu de mayonnaise avec ton ketchup ?

- Ouais, merci.

- Comme je disais, ces troubles nutritionnels sont extrêmement destructeurs au niveau social, économique, hygiénique et humain. Ils sont à la fois le symptôme de problèmes et la source d'autres problèmes. Le cercle

vieux est absolument imparable. Les gens dépressifs ou en situation de mal être se mettent à s'empiffrer, ou plus rarement, à ne plus manger, ce qui provoque de nouveaux problèmes physiques qui accentuent encore les problèmes psychologiques. C'est le plan parfait. En plus, sans même aller jusqu'aux troubles graves comme le diabète ou les troubles cardiaques, une mauvaise alimentation provoque plein de problèmes de santé plus ou moins importants. Et là, je ne te parle que de l'Occident, car notre grand truc, c'est la famine et les subventions agricoles.

- Comment ça ?

- Garçon, un Coca XL pour mon ami ! La famine, elle est simple à comprendre. On s'arrange pour détruire les récoltes, ou plus subtil et plus efficace, pour perturber leur stockage et leur distribution. Ainsi, la nourriture existe, mais les gens meurent car ils ne peuvent l'atteindre. Ce genre d'opération n'est plus aussi répandue qu'avant, mais continue de faire des millions de morts par an et laisse des séquelles à vie aux survivants. Quant aux subventions agricoles, ça c'est la classe ! On pousse les pays riches à produire toujours plus de bouffe de merde, génétiquement modifiée, gorgée de pesticides, polluant les nappes phréatiques et ruinant la santé des consommateurs. Mais ils produisent tellement qu'il leur en reste des millions de tonnes sur les bras, et ils subventionnent les ventes de leur merde sur le marché mondial, ruinant ainsi tous les efforts des pays pauvres, qui eux, vendent sans aide des produits sains et corrects. Les paysans pauvres sont donc encore plus poussés à la famine et à la misère, alors que les paysans riches sont incités à produire toujours plus de merde, qui coûte une fortune à produire et une fortune à vendre. C'est pas de la balle, ça ?

- Ah ouais, en effet.



# Les puissances sur la Terre

- Tu reviens de la sauce avec ton gras ? Les nuggets, c'est toujours sec.  
- Avec plaisir. Mais ça a quand même moins d'impact que nos bastons, non ?

- Ça reste à prouver. Fais le rapport entre le nombre de missions que tu fais par an et le « public » que nous avons ? Pense aux centaines de millions de gros connards de riches qui se pourrissent la vie en achetant de la merde et en la bouffant dans des restus immondes ? Pense aux centaines de millions de paysans pauvres poussés à la famine ? C'est pas énorme ? Tu sous-estimes, comme tout le monde d'ailleurs, l'impact de la nourriture sur les gens. Nous sommes la perversion du seul élément indispensable aux humains. Et je te rappelle que nos actions ruinent aussi la qualité de l'eau, entraînant maladies, malformations, etc. En plus, tu parles de baston, mais comment crois-tu qu'un ange ou un soldat de Dieu va se battre après avoir bouffé un double hamburger bien gras avec du Coca acide et des frites rances ? Et sans parler de ça, pense-tu qu'un guerrier puisse être au top dans une baston avec 10 kilos de trop et un ulcère ?

- Ben, pas bien, non, c'est sûr. Moi-même, des fois, c'est pas le top. Putain, il est pas mal, ce confit, non ?

- Je sais pas, j'ai pris une salade avec des sushi. Mais je t'en prie, fais-toi plaisir, je fais une note de frais.

- Ah, ben dans ce cas, je reprendrais

bien un coca. Pis encore un double burger avec deux grosses frites.

- Pas de souci. Gargon, la même chose pour mon ami. Et puis en plus, la bouffe est un substitut sexuel très important. Les gros mangeurs sont souvent des frustrés, de même que les anorexiques.

- Ah ouais. Tu dis ça pour moi ?

- Non pas du tout, je disais en général, j'ai pas dit tous. Tiens, voilà de la mayonnaise. Pour continuer sur le sujet, je te rappellerai juste que grâce à nous, la durée des vies des humains se raccourcit, malgré tous les efforts de la science, même en Occident, et que c'est valable également pour les anges incarnés, les soldats de Dieu et les serviteurs. Nous, avec nos morts-vivants, on n'a pas ces problèmes. Et puis nous contrôlons aussi les trusts agro-alimentaires qui font pression pour mettre leurs distributeurs de sucreries dans les crèches, passent des pubs pour leur merde pendant les programmes pour enfants, bref, brassent des milliards pour nuire à l'humanité !

- Ah ben j'avoue que tu me troues le cul, avec ton truc. Bon, ben c'est pas que je m'ennuie, mais il va falloir que j'y aille. Gargon, vous me faites un doggy bag ?



« C'est pour les humains qu'on lutte, alors ils peuvent bien mettre la main au portefeuille. »

Mammon

## La loge P13

Bienvenue parmi nous, cher nouveau frère. J'espère que votre tenue de cérémonie vous sied. Je vais revenir sur nos rituels, nos codes et nos symboles, mais je souhaite être clair sur un point. L'autre jour, deux de mes démoniaques subalternes se battaient sur les origines de notre noble confrérie. L'un prétendait que la franc-maçonnerie descendait d'un groupe

de pisis qui, sous le couvert d'un compagnonnage d'artisans, avait dans les ténèbres du Moyen Âge loué ses services à l'Église pour bâtir des cathédrales avant de se fâcher avec l'archange Daniel. L'autre assurait que notre loge était devenue à la Renaissance le paravent d'une société de sorciers décidée à recruter de nouveaux membres. Les deux avaient sans doute raison, mais qu'importe, je les ai vidés sur le champ.

La légende d'Hiram bâtissant le temple de Salomon, les allégories fumeuses, les compas, la mystique du triangle, bref, toutes ces conneries pompeuses, c'est bon pour les humains. Il est hors de question que les démons envoyés par l'administration pour me seconder ne perdent ne serait-ce qu'une heure de leur incarnation à s'en soucier. De toutes façons, quand j'ai récupéré la loge et organisé sa sécession au début du XIXe, ses membres n'étaient qu'un ramassis de bourgeois plus affairistes qu'humanistes. Il ne restait rien du passé mythique, si tant est qu'il ait jamais existé.

Vous savez comment sont les gens aisés. Privés du souci de leur propre survie, ils s'emmerdent. En ces âges sans télé ni jeux de rôle, comment s'étonner que le samedi soir, tant de nantis désœuvrés se réunissent déguisés pour partouzer, ou dans notre cas, méditer sur la nature



géométrique du monde. La nature géométrique du monde, il ne nous manquait plus que ça ! Après avoir coupé les ponts avec tous les Grands Orient du monde, j'ai plongé notre fraternité dans l'idolâtrie effrénée du gain et de la cupidité. J'ai même glissé parmi nos symboles l'image de Damara, déesse phénicienne du gain que j'ai complètement inventée. J'ai gardé la poignée de main avec l'index plié, le serment de secret et tout le décorum, mais pour le reste, la loge a viré au franc Mammon.

Alors de quoi s'agit-il ? On se réunit entre riches initiés dans un hôtel particulier, pour discuter pognon tous les vendredis soirs (le samedi, ça ne m'arrange pas). Et je m'assure que la conversation ne dévie pas. La politique, la liberté, la condition humaine, c'est bon pour les idiots qui se déchirent et se rabibochent un numéro de l'Express sur deux. Les frères sont des humains ignorants qui viennent pour s'échanger nouvelles, combines et contrats, ou discuter de leur nouveau chalet à Avoriaz. Ils tiennent salon, causent business, le costume et l'ambiance en plus.

Un système compliqué de grades et d'insignes permet de reconnaître tout de suite les quelques démons mêlés à la masse. Eux aussi sont là pour parler boutique, mais ils m'aident aussi à gérer la confrérie. Ce n'est pas une grosse charge, plutôt une routine dorée. En cas de soucis surnaturels – un égaré de la troisième force venu voir si par hasard il n'y aurait pas quelques-uns de ses semblables dans l'assistance, un chantier qui met à jour des vestiges surnaturels – je tire la sonnette d'alarme et l'administration m'envoie un groupe de terrain. Chacun son travail, je n'ai pas envie de salir mes gants de cérémonie en enterrant des corps.

Parlons des résultats. Fidèles à l'idéal bâtisseur de la franc-maçonnerie, nous avons surtout

recruté parmi les hauts fonctionnaires chargés de l'aménagement du territoire et les patrons du BTP ou de l'immobilier. En coordonnant leurs actions avec celles des frères envoyés par Morax, Uphir ou Shaytan, nous créons chaque jour l'aménagement de demain. Des bretelles d'autoroute qui strient les paysages et des barbelés en travers des prairies, bien sûr. Des immeubles pourvus de dédales de caves et des parkings souterrains à niveaux secrets, il en faut. Comme le dit un collègue : « les démons de combat, on ne sait jamais où les foutre ! ». Mais aussi des lieux vraiment maudits : ronds-points qui égarent le voyageur, centres commerciaux qui rendent l'innocent vénal jusqu'à s'en prostituer, échangeurs qui vous donnent envie d'écraser l'accélérateur, fontaines décorées d'œuvres modernes qui pousseraient au suicide un gagnant de l'Euromillions. Non, c'est vraiment chouette. Et on s'amuse, en plus. Si, sur une carte de France, vous reliez nos dernières réalisations, vous verrez apparaître un superbe dollar. Le seul symbole que je n'ai pas encore ouvertement ajouté à notre folklore.



# Les puissances sur la Terre

## ET MAINTENANT, DANS LES GRANDS DOSSIERS D'INS/MV :

Et maintenant, dans les

### HOLLYWOOD

L.A. et Vegas sont un pari. Un peu stupide, il est vrai. Asmodée a misé contre Mammon que l'Enfer ne referait plus des villes comme Sodome et Gomorrhe. OK, L.A. et Vegas, c'est Sodome et Gomorrhe. Mais l'enjeu c'est de savoir si oui ou non, Dieu craquera et les transformera en tas de cendres. Les princes ont trouvé l'idée séduisante et se sont prêtés au jeu.

Voilà l'histoire que racontent les vieux démons de la côte ouest aux newbies. Je ne sais pas si c'est vrai et je m'en moque. Ici, la vérité n'est le souci de personne : on préfère écrire la légende. L'important, c'est que ça pourrait être vrai. Ces villes sont nos Mecques, nos Vaticans. Ici, même la police nous mange dans la main. Et on a vu défiler du beau monde.

Quand je suis arrivé à Hollywood en 1953, c'était de la folie. Certains soirs, en se baladant en ville, on croisait des barons et même des princes. Je me souviens d'Andrealphus et du futur Nisroch au hasard d'une soirée au Lulu Blue. Et d'une partie de poker mythique avec Nybbas et Asmodée dans l'arrière-cuisine de chez Mario. C'était l'époque bénie, avant que je sois fait familial et changé en une remington antédiluvienne. Déjà, les ligues moralistes rôdaient, les églises s'indignaient. Mais le coup de filet des emplumés, à l'automne 54, ne sonna pas la fin de l'histoire d'amour entre l'Enfer et le septième art. Au contraire, ce fut le début d'un combat acharné.

Regardez, y'a pas si longtemps encore, « La passion du Christ » caracolait au sommet du box-office. Tous ces culs-bénits de journalistes parlaient de phénomène de société, de renouveau de la foi. Mais voilà que sort l'« Armée des Morts », qui détrône le navet évangéliste en quelques jours. Le fils de Dieu ressuscité, battu par des zombis réanimés, c'est pas un symbole, ça, bordel ? La mode du film d'horreur est repartie de plus belle, mais pas celle du film biblique. Alors c'est qui, les kings du grand écran ? Non, croyez moi, les youyous n'ont jamais eu la main sur Hollywood.

Dès les débuts de l'industrie cinématographique, des princes flairent le potentiel. Morax, bien sûr, mais aussi Mammon. Mammon adore l'art. Il se considère comme le plus grand putain de mécène que la Terre ait jamais connu. D'ailleurs, il aime beaucoup ce que fait Morax, et juge qu'il y a longtemps que ce prince aurait dû lui être offert comme familial. Alors il dit banco, et mise gros sur le nouveau hobby de son collègue. Le cinéma, ce sera de

l'art, mais aussi, et surtout, une sacrée montagne de pognon. Andrealphus, Nybbas et Nisroch font le même genre de calculs, et très vite, on croise plus d'anges déchus sur Hollywood Boulevard que dans une loge satanique. Un vrai boxon. Ca va finir par attirer l'ennemi, alors quelqu'un se soucie de faire appel à un sulfureux service d'ordre. Le prince du feu aime le clinquant et les costumes, il accepte avec plaisir. Mais il ne tient pas la longueur. Trop d'envie de devancer la menace. Ses démons créent plus de soucis qu'ils n'en éloignent. Nick « les doigts de braise » Luciano tombe avec tous ses gars dans la rafle angélique de 62. Honnêtement, personne ici ne doute qu'il ait été balancé. Qu'importe, Belial abandonne.

Non, le mauvais ange gardien d'Hollywood, c'est Samy. Le cinéma aime les vampires, et leur prince le lui rend bien. Dès les débuts, avant même le légendaire Nosferatu, on adapte des histoires de suceurs de sang. C'est muet, en noir et blanc, mais Samigina adore. Il a besoin d'étendre le mythe pour justifier sa place en Enfer, et le cinéma est un moyen idéal. Et puis cet art naissant est comme lui : ambitieux, glamour, cruel et violent. Le coup de foudre est immédiat et le démon, qui ne se limite pas aux films de genre, apporte son soutien autant qu'il le peut. Et quand il devient prince en 69, il peut beaucoup. Infiltrés dans la guilde des scénaristes avec Lucius, mon salopard de futur maître, on passe sous ses ordres dans la foulée. Il a des serviteurs discrets, raffinés, malins, séduisants. Quels meilleurs protecteurs pour veiller sur le gotha des péloches. ?

Toutes les étoiles mortes ne se changent pas en trous noirs. Y'en a qui deviennent des vampires, aussi. Faut pas trop le crier, bien sûr, mais cessez de vous demander où sont enterrés Bela Lugosi ou Boris Karloff. Si, si, y'a pas que Marilyn à avoir eu droit à la non-vie éternelle. Sans oublier l'élite des screaming queens enfin rattrapées par les horreurs qui les coursaient. Quand est venue la guerre civile et que Crocell a payé cher ses largesses aux humains, Samigina a décidé de lâcher du lest plutôt que de tout perdre. Pour pouvoir sauver sa précieuse collection de mort-vivants oscarisés, il a même sacrifié la Cama, les pseudo-vampires auquel il avait confié des pouvoirs. On a fait ça à la cool. Lucius, par exemple, en a invité une belle brochette un soir à une projection privée, sans les prévenir que se serait leur dernière séance. Les vrais démons présents se les sont sucés à l'entracte, comme des esquimaux. Un vrai massacre. Mon maître s'est même servi de moi pour éclater le crâne de l'un d'entre eux, j'en ai encore les touches qui collent.

Mais vous vous dites que je radote, que je ne suis qu'une vieille machine à écrire alcoolique. Vous voulez savoir comment on s'y prend, pour traîner des stars dans la boue ou pour

nourrir les spectateurs de clichés malsains. On pense toujours aux grandes stars, aux acteurs, aux oscar. Mais le cinéma, c'est aussi des réalisateurs, des scénaristes, des producteurs, des milliers de techniciens. Ils sont aussi précieux à nos yeux, peut-être plus. On n'a pas investi Hollywood uniquement pour foudroyer des destins à la James Dean. OK, on veut que le vice des stars éclaire le monde comme un nouvel idéal de vie. Le sexe, la drogue, la déchéance. Marilyn qui se fait passer dessus par toute la Maison Blanche, Sinatra flanqué de ses potes de la mafia sur les tournages, Sharon Tate massacrée par Manson après *Rosemary's Baby*, River Phoenix qui s'écroule raide mort en sortant d'une soirée avec son pote Deep. Le mythe, en somme. Mais faut aussi que les studios sortent des navets qui rapportent à Mammon, qu'ils tournent des chefs-d'œuvre dérangeants à la Pasolini, qu'ils montrent le Mal sous un jour séduisant. Pour être franc, les grandes stars, nous, on y touche pas trop, on les laisse aux princes eux-mêmes.

Vous le savez, le showbiz est plein de serviteurs de Mammon et de Nybbas qui tirent les ficelles dans l'ombre. Ils n'ont pas forcément de poste à haute responsabilité dans le milieu, mais ils se tiennent très près de ceux qui en ont. Les premiers allongent la thune et la récupèrent à la fin, les seconds repèrent les talents et les exploitent. Je ne vais pas trop m'étendre là dessus. Un col blanc, qu'il fasse dans la pellicule ou dans l'exportation de poulet en batterie, c'est toujours un col blanc. Et il ne faut pas attendre d'un démon frustré de ne pas avoir inventé « Qui veut gagner des millions » qu'il produise de grands films.

Non, rendons les salles obscures à ceux qui les aiment vraiment. Les démons se divisent en deux catégories : ceux qui font leur job froidement avec leurs têtes, et ceux qui le font passionnément avec leurs tripes. Là, je vous parle de la deuxième catégorie. Tous les magazines à blondasses vous le diront : le cinéma marche par famille. Et aucune famille ne marche sans ses bonnes fées, une poignée de démons motivés qui l'encadrent et la guide vers le succès. Ce sont souvent des Marie-Jolie, des Morax, des Nisroch et des Samigina choisis pour leur motivation qui se partagent un même réseau de relations humaines, chacun lui apportant la palette de ses dons et de ses perversions. Leurs princes savent que le cinéma est un mensonge, qu'il donne une idée fautive du monde ou de ce qu'il devrait être, mais que cette représentation trompeuse change les choses et les mentalités. Ils attendent de leurs serviteurs qu'ils influencent cet art, en encourageant ces acteurs et ces techniciens à vivre et revendiquer des mœurs pécheresses, en leur offrant ce que la vie leur donnerait si l'humanité oubliait Dieu cinq minutes.

Leurs émissaires sont des bienfaiteurs autant que des démons puissent l'être. Ils entretiennent les talents humains, les cultivent et vont

jusqu'à les protéger de la vindicte moraliste. Ils favorisent discrètement les rencontres, sentimentales ou professionnelles, encouragent les projets naissants, et tout à la fin, achèvent de faire basculer dans le sordide ces existences déjà brûlées au feu de la gloire.

Le résultat est bien plus créatif que le travail de censure mené par ces caves d'archanges. Les illuminés du Paradis ne font pas que jeter l'anathème sur les films qui les dérangent, ils manigancent pour en empêcher la diffusion ou même le tournage. Certains de nos démons cinéphiles ont payé de leur vie terrestre la sortie d'un « Amen » ou d'une « Dernière tentation du Christ ». Aussi, nous rendons parfois la pareille aux emplumés en sabotant leur 400<sup>e</sup> version de la vie de Jésus, mais quiconque s'est endormi devant l'une des 399 précédentes sait qu'ils se sabordent très bien eux-mêmes.

Nous vivons aux dépens de ceux qui courent après la gloire. Nous les manipulons, les culbutons, nous changeons leur vie en pluie de pognon ou en torrents d'égouts, mais nous ne partagerons jamais avec eux l'honneur des spotlights. Alors, la prochaine fois que vous irez au fond d'une salle obscure, par pitié, pour y voir autre chose qu'une blquette, quand vous frémirez devant un entrejambes déculotté ou un massacre sanglant de yakusa, pensez à nous au moment de vous dire que ça, putain, c'est pas du cinéma de bonne sœur !

Synopsis, le 11/06/05



### POUR DES SALLES PLUS OBSCURES

Comme le dit Synopsis, les démons de Nybbas et de Mammon qui gèrent en sous main la grosse machine hollywoodienne sont semblables aux autres serviteurs de leurs princes, à part peut-être Savoir mondain 4 (Hollywood 5). Ils font le lien avec le reste de l'Administration, tiennent les compagnies de prod' comme les syndicats, décident des grandes tendances, estiment qui est *bankable* ou pas, mais n'ont aucun apport artistique si ce n'est de tirer les œuvres vers toujours plus de conformisme. Ils gèrent le business comme de froides successions de bilans et de statiques. Pourtant de *Rosemary's baby* au massacre de Pasolini après *Salo*, en passant par la *Dernière tentation du Christ* ou le meurtre de Théo Van Gogh, le sang au cinéma n'est pas toujours de la sauce tomate. Alors, tournons la caméra vers ceux qui travaillent le septième art au corps.

# Les puissances sur la Terre

## L'É BON POTE DE L'ARTISTE,

Samigina  
grade 1

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

### TALENTS

Baratin 4, Combat 5, Défense 4, Séduction 5, Aisance 5, Nightclubbing 5, Hobby (cinéma) 5, Savoir mondain 3+ (face cachée d'Hollywood 4), Œuvrer pour la survie du mythe des vampires 3, Kama Sutra 2 (trucs pervers et douloureux 3+)

### POUVOIRS

Baiser vampirique 3, Charme 3, Corps électrique, Domination 2, Membre exotique (crocs), Non détection 2, Sens surdéveloppés

### COMBAT

17PP, 6PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20, crocs (66,+8,+4)

Look excentrique, bon plan pour ce soir, bouteille de champagne dans toutes les boîtes qui comptent, pension annuelle versée par les services de Mammon sous réserve de résultat

Entremetteur de stars, ce fêtard sert de « démon gardien » aux nombreux talents humains qui peuvent intéresser les princes. Il veille un temps sur leur santé, leurs fréquentations et leurs perversions comme le ferait un ange de Jean-Luc, à ceci près que l'Enfer finit toujours par casser ses jouets. C'est un serviteur moderne et un peu intello. Qu'il serve Samy comme dans l'exemple, Furfur, ou Nisroch, il incarne toujours l'aspect corrompé de son prince plutôt que sa puissance martiale.

## L'ÉGÉRIE

Morax grade 1

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

### TALENTS

Baratin 6, Séduction 6, Aisance 4, Art 4 (cinéma 6), Métier [tous ceux du cinéma] 4+, S'asseoir sur les genoux du réalisateur 5, Vivre au crochet de ses victimes 3+

### POUVOIRS

Charme 3, Malédiction (folie) 3, Non détection 2, Œuvre d'art 4, Rêve 4

### COMBAT

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

Inspiration diabolique, talent certain, don pour briser les hommes

Après être devenue la compagne de sa proie, souvent un cinéaste prometteur, cette muse malveillante manipule ses songes pour influencer son art, en l'améliorant mais surtout en lui faisant partager son inspiration diabolique. Le malheureux paie presque toujours de son âme et de son œuvre ce surcroît de talent. Bien que Morax soit chargé de ce job, des Malphas ou des Marie-Jolie peuvent aussi jouer ce rôle.

## HORS CHAMP

Tous le monde n'ayant pas la chance d'être de ce merveilleux milieu, voici quelques réflexions qui peuvent vous être utiles si par mésaventure vos PJ devaient enquêter dans le milieu du cinéma, saboter un tournage (à l'aise) ou au contraire le protéger (balèze).

Il n'y a pas vraiment de normes en la matière, et ces indications sont toutes des « en général » que le monde facétieux d'INS/MV peut grandement maltraiter.

Un tournage peut s'éterniser durant plus d'un an et réunir des dizaines et dizaines de personnes, mais ce n'est pas le but. Pour des raisons de carrière et de commodités, les acteurs ne restent que pour les scènes qui les concernent. On essaie donc de les condenser sur la période la plus courte possible, et on ne tourne bien sûr pas dans l'ordre (qui n'est pas forcément totalement défini à ce stade).

Mais le tournage n'est pas tout. La réalisation débute longtemps avant par la pré-prod (recrutement des équipes techniques, casting, repérages, demandes d'autorisations, fin de collecte des fonds) et se poursuit longtemps après par la post-prod, étape où l'on monte le film bout à bout et où l'on ajoute le son (enregistré en parallèle puis remixé) et les effets en tous genres. Ce n'est plus le moment de se rendre compte qu'il manque quelque chose : la disparition/destruction des rushes est le meilleur moyen de tuer un film. Aussi, quand les alignés font leur cinéma, ils sont vigilants sur ce point. À noter que ces trois phases peuvent se chevaucher dans le temps : on n'attend pas la fin du tournage pour commencer les effets spéciaux.

Différencions bien la prod – qui encadre les opérations – des producteurs – qui les sponsorisent. La première n'est pas toujours une émanation des seconds. Et eux-mêmes ne sont pas toujours de gras démons de Mammon, mais peuvent être ce putain d'acteur principal et mégalo, par exemple. Le réalisateur est en France « l'auteur » de l'œuvre, mais à Hollywood, il peut dégager du jour au lendemain. Il y en a parfois même plusieurs. Lui coller une balle entre les deux yeux ne saurait donc être une garantie sérieuse de la mort du film.

Derrière les sourires de nos chères vedettes se cache le travail des très nombreux techniciens et professionnels.

D'autant plus nombreux qu'un tournage dure ou se déroule loin du confort des studios. On pense aux cameramen, aux preneurs de son, maquilleuses, responsables lumière, etc. On imagine la quantité de malles ou de camions qu'il faut pour trimballer le matos. Et c'est dommage, on oublie souvent la régie. Elle assure toute la logistique : des sandwiches au covoiturage en passant par la quête catastrophée d'un déguisement de spatio-naute crédible un dimanche soir de 1<sup>er</sup> Mai. Plus le tournage est délirant, plus sa « juridiction » s'étend. C'est de loin le meilleur poste pour une équipe de PJ infiltrés et débrouillards.

À l'instar des acteurs, les petites mains du cinéma sont dans notre beau pays des intermittents. Les heures légales n'ayant pour eux qu'un lointain rapport avec les heures effectuées, ils font des journées longues, éprouvantes et mal rémunérées, tout l'inverse de mon banquier. Ils n'ont d'ailleurs ni son costume, ni son langage. Etant indépendants, ils cultivent leur carnet d'adresses, tendent à travailler par « famille », et mêlent d'autant le privé et le professionnel qu'un tournage peut les déraciner un bon moment. Eh oui, ce n'est pas une boîte d'info, l'autisme ne sera pas une stratégie payante de noyautage pour les PJ.

Enfin, les administrations n'aiment pas trop qu'on casse des stars en deux, même pour la bonne cause, et surtout si c'est mal fait. Ça donne trop de travail de nettoyage. Si l'une des stars du film s'avère être un ennemi, il vaut mieux pour vos joueurs qu'ils réfléchissent à deux fois avant de la supprimer.

### QU'IMPORTE LE FLACON, POURVU QU'ON AIT L'IVRESSE

Qu'importe le flacon

« On fume pas que des gitanes, chez vous, monsieur Chapoteau ! »

### Chers collègues

Merci d'être venus dans ce centre de séminaire de la région parisienne afin d'assister à la présentation du plan marketing de notre organisation, appelé Agenda 3000.

À l'instar du patron d'en face, Nisroch, notre chef, s'est offert pendant quelques années une pause, une sorte de retraite spirituelle. Il n'en a pas pour autant abandonné son empire, qu'il avait confié

à son plus fidèle grade 3. Depuis l'intervention fort inopportune d'anges, il s'est remis au turbin et, aidé entre autres par la chute des talibans antidrogue en Afghanistan, il explose tous les objectifs. C'est pour améliorer encore plus nos résultats qu'il a établi, avec une équipe de consultants dont votre serviteur, cet Agenda 3000.

Avant de détailler ce plan, une petite mise au point s'impose concernant notre gamme de produits. N'en déplaise aux experts scientifiques de la droite parlementaire de ce beau pays, les drogues sont nombreuses, variées, vicieuses et couramment consommées dans la vie quotidienne. L'OMS classe en effet le café, le thé et même le chocolat dans la catégorie des substances addictives. Cependant, ces substances sont hors de notre périmètre et hors de notre Agenda. De même, l'alcool, deuxième drogue par la nocivité et première par son impact sanitaire, social et économique, est également absente de notre gamme car malheureusement, étant gérée par les États de manière légale, elle ne peut nous rapporter les mêmes sommes que les drogues illégales. De plus, même si son coefficient de perversion est très élevé et si l'on ne compte plus les drames humains, familiaux, économiques, sexuels et autres commis sous son emprise, elle est tellement bien intégrée dans la plupart des pays que sa promotion est automatique, naturelle, et ne nécessite donc aucune intervention de notre part. Un des objectifs de notre fameux Agenda 3000 est d'ailleurs d'amener les drogues les plus destructrices et les plus perverses à un statut similaire à celle de l'alcool. Je sais : cet objectif est très élevé, mais nous avons le temps, n'est-ce pas ? C'est d'ailleurs un de nos avantages les plus importants sur nos ennemis humains.

Mais je brûle les étapes. Revenons à notre portefeuille de produits. Nous les avons classés selon deux critères : le facteur de perversion et le potentiel financier. Le premier décrit l'impact sanitaire et mental sur les consommateurs, et l'autre les gains que l'on

# Les puissances sur la Terre

peut espérer tirer de son commerce. Vous remarquerez sur le schéma suivant que les drogues dites douces ont des valeurs extrêmement faibles. Elles sont donc hors du périmètre de l'Agenda 3000, et si leur commerce doit être maintenu, son développement n'est pas prioritaire. Si l'on revient à notre schéma, on constate que les opiacés et la cocaïne ont toujours le vent en poupe, mais que les drogues artificielles dites festives, ainsi que les médicaments, ont de très bon potentiels. Leur cœur de cible est bien évidemment différent et l'Agenda 3000 les utilise comme trois axes d'attaque distincts sur notre marché.

À tout seigneur tout honneur : commençons par les opiacés. Ils ont extrêmement mauvaise réputation, sont extrêmement destructeurs, et de fait, on constate un turn over assez important de leur parc d'utilisateurs. Elles ne doivent pas être négligées, car à l'échelle mondiale, ce sont nos best-sellers, et les sommes qu'elles permettent d'engranger sont indispensables pour développer les autres produits. De plus, leur impact économique dans les régions de cultures, comme l'Afghanistan et le triangle d'or du sud-est asiatique, nous assure par ses retombées un contrôle extrêmement important du tissu sociopolitique. Ce contrôle permet à nos collègues servant d'autres princes-démons de pouvoir établir des bases en toute discrétion, ce qui contribue encore plus à l'instabilité de la région.

La cocaïne et ses dérivés ont été placés dans la même famille de produits que les drogues artificielles dites festives, dont la plus connue est l'ecstasy. En effet, leurs publics, leurs vecteurs de diffusion et leurs campagnes marketing sont très similaires. Dans un souci d'optimisation des énergies et dans le but de tirer au mieux partie des synergies entre les deux réseaux, les deux gammes de produits ont été fusionnées. Suite à un accord entre notre maître, Furfur et Marie-Jolie, nos équipes en milieu nocturne, celles du prince-démon du hardcore - dont certaines se sont converties dans la techno - et les démons

partouzards des milieux interlopes et moites vont créer des task forces afin d'attaquer de concert leur cœur de cible, composé des oiseaux de nuit et autres noctambules à fort potentiel de perversité. Vous pouvez voir sur cette diapositive, les courbes de pénétration de marché attendues sur un échantillon de métropoles représentatives. Vapula s'est d'ailleurs engagé à augmenter ses capacités de production de drogues synthétiques et à accélérer la recherche de produits plus destructeurs, comme le fameux Crystal récemment arrivé sur le marché et dont nous espérons beaucoup. J'en profite d'ailleurs pour faire un petit focus sur ce produit, qui a nécessité des années de recherches et des millions de dollars de budget. Il s'agit d'un dérivé des amphétamines, et son degré d'accoutumance est quasi-immédiat, un peu comme le crack. Néanmoins, c'est son très haut facteur de suppression des inhibitions sexuelles qui constitue le plus du produit. Tout consommateur se transforme en effet en pervers polymorphe, et à défaut de partenaires, est contraint à jouer à 5 contre 1. Vous pouvez voir ici ses courbes d'addiction, cela se passe de commentaires.

Pour ce qui est de la cocaïne, le cœur de métier de notre organisation et sa spécialité historique, nous pouvons, comme pour les opiacés, remercier nos agents aux USA, qui en enfermant ce beau pays dans sa guerre stérile contre la terreur, ont relâché la pression sur les régions productrices. L'Amérique du Sud, et notamment dans nos bastions de Colombie, a désormais les mains presque libres pour produire ce qui constitue notre hit sur le marché américain. Vous pouvez voir ici les courbes de production et de livraison effectives de notre cartel de Medellin depuis 2001. On constate avec joie que les errements militaro-sécuritaires américains post 11 septembre constituent une superbe opportunité de croissance pour l'ensemble de la gamme. Si l'on ajoute les effets des traités de libre échange intracontinentaux, on constate que jamais nos cartels sud-américains n'ont

## CHAPITRE DEUX

bénéficié d'une telle conjonction de facteurs positifs. Souhaitons tous que les Américains continuent de voter encore longtemps pour les Républicains. Mais je digresse, je digresse.

Nous arrivons maintenant à ce que notre maître compte développer dans des proportions dantesques : les médicaments. L'Occident, de par les crises économiques, politiques et morales, se trouve dans un délabrement mental élevé. En jouant sur ces facteurs, et avec la complicité de Malthus et de Vapula, on peut tripler les ventes d'antidépresseurs et d'anxiolytiques. Cerise sur le gâteau, la plupart de ces produits étant légaux et remboursés par les assurances sociales, on contribue notamment en France à plomber les comptes de ces organismes, ce qui entraîne mathématiquement une baisse de la couverture sanitaire, donc une augmentation des problèmes de santé. Vous comprenez donc pourquoi Malthus est doublement impliqué dans cette gamme de produits. Nybbas a accepté d'accentuer la pression médiatique et de continuer à promouvoir les

produits chimiques au détriment de la psychanalyse, tristement plus efficace et non remboursée. Grâce à un plan marketing très poussé, l'intoxication médicamenteuse devrait pouvoir doubler en Occident, alors qu'en parallèle, le taux de soins dans les pays pauvres continuera de baisser. Le plan se découpe, pour cette gamme de produits, en plusieurs vecteurs d'attaque. Il faut qu'à terme les Occidentaux voient leur vie quotidienne régentée par les médicaments. La France fait figure de pionnière dans ce domaine, et j'en profite d'ailleurs pour féliciter le délégué national de ce beau pays qui se verra remettre notre Viagra d'or un peu plus tard dans la soirée. Mais fin de la parenthèse, revenons à nos Occidentaux en manque de bien-être. À terme, tout bon Européen ou Américain devra être convaincu de ne pouvoir dormir sans somnifère, se lever sans vitamines, maigrir sans coupe-faim, manger sans booster d'appétit, baiser sans Viagra et devra être persuadé qu'aucun bonheur terrestre n'est possible sans Prozac. Bref, une société entièrement



# Les puissances sur la Terre

chimique, totalement déshumanisée, et par là même tellement humaine.

Mais je m'emporte. Voyons maintenant le « slide » sur les pourcentages d'utilisateurs de drogues médicamenteuses parmi la population occidentale. Là encore, je laisse les chiffres parler d'eux-mêmes. Je vous laisse quelques secondes pour les apprécier, il n'y a pas de mal à se faire du bien, n'est-ce pas ? En résumé, notre Agenda 3000 est donc un plan ambitieux et agressif, qui doit permettre de pervertir et de plonger dans la déchéance morale, physique, économique et sanitaire un pourcentage extrêmement élevé de la population humaine. Les retombées en matière de délinquance, bien que difficiles à prévoir, sont un bénéfice indirect très attendu.

Nous sommes arrivés à la fin de cette introduction à notre Agenda 3000. Je vous invite maintenant à vous rendre au buffet où je répondrai à toutes vos questions. Merci de votre attention. »

## LE REFLET DU GLOBE

Le reflet du globe

On nous reproche d'avoir soutenu la deuxième campagne du Golfe, sous prétexte que les youyou étaient largement infiltrés côté Ricains.

Les collègues des autres services sont vraiment des ingrats. On allait quand même pas laisser les boys en pâture à l'opinion gauchiste internationale ! Non mais vous vous rendez compte ?

Imaginez les petits gars, tous seuls, de nuit, dans le désert, avec leurs quarante-cinq tonnes d'armement lourd, en train de shooter au jugé sans la moindre certitude qu'un de ces idiots de reporters ne fasse pas exprès de se précipiter sur les obus... L'angoisse... Non, je déconne ! (Rires)

Mais franchement, qu'est-ce qu'on s'en tape de savoir si Dieu est avec Bush ? Les cocos n'ont qu'à les faire eux-mêmes, les jeux du cirque, s'ils veulent qu'on parle d'eux ! (Applaudissements)

En attendant, moi, je sais grâce à qui on les a eus, ces milliers d'heures de films... Des GI Joe beaux comme des athlètes antiques, en train de défouailler à tout va sur la racaille du désert à base de trois cents cartouches la minute.

Et puis, on n'est pas partisan : la preuve, on a aussi passé les images de décapitations, alors hein...

Bon sang ! Il faut arrêter de semer le doute dans l'esprit du téléspectateur ! Vous ne croyez pas qu'il en fait déjà assez comme ça ? Faut qu'il gagne tout le pognon qu'il redistribuera ensuite à nos sponsors (la preuve que nous aussi on peut être de gauche : on œuvre à la redistribution des richesses).

Alors après avoir tout bien bossé dans la journée, il a quand même le droit de s'éclater un peu, autour de valeurs fraîches et gazeuses. (Applaudissements)

Bon, OK, on peut nous accuser de pactiser avec l'ennemi... Je suis coupable monsieur le juge, aidez-moi à recommencer.

Didier est plus démoniaque que les démons, autant lui donner un coup de pouce, franchement : avec lui, c'est que du bonheur ! Il nous a ouvert les portes de News Corporation sans s'en rendre compte. Alors, bien sûr, qu'on l'a soutenu.

Au début, ça nous foutait un peu les boules de bosser pour les conservateurs : pas de nichons en gros plan, ultraviolence uniquement biblique ou partisane... mais alors, un paquet d'intox à la minute ! C'est magnifique. Vous savez quoi ? Un pieux mensonge n'en est pas un ! Alors faut y aller, y a des supers promos en ce moment ! (Rires)

Et puis, ça ne nous empêche pas de continuer nos frasques habituelles dans nos groupes média à nous. Comme ça, l'archange de la communication ne se rend pas compte qu'on l'a infiltré jusqu'à l'os... Vous voulez connaître la couleur de ses sous-vêtements ? Bougez pas, j'ai le scoop ! (Rires)

S'il ne nous grille pas, c'est parce qu'on fait exactement ce qu'il veut. Et on continuera tout pareil, tant qu'il fait le jeu des fachos du Paradis. Ça divise leur camp à bloc, et partout ailleurs dans le monde, ça nous laisse du champ pour agir.

À News Corporation, on joue les humains : assistants de directeur de com, reporters, mixeurs, on fait du renseignement, on soutient sa cause et on imprègne sa clientèle de notre influence insidieuse. Comme je l'ai dit, niveau domaine, Didier ne nous repère pas, vu qu'on s'est laissés absorber.

Par contre, on n'est jamais à l'abri d'un super gradé qui vient faire sa petite lecture d'aura à brûle-pourpoint. Sauf qu'on commence à les connaître, les blondins du circuit. On s'arrange pour ne pas être là quand ils sont en visite. Le truc, c'est que si un seul d'entre nous se fait repérer, tout le réseau risque d'y passer. Alors il faut prendre des précautions. Et comme je le dis aux collègues, le jour où vous êtes forcé d'aller au temple, vous appelez une équipe d'intervention pour faire diversion. Toujours avoir du style... (Applaudissements)

Il reste que la hiérarchie ne comprend pas l'importance de notre travail. Heureusement qu'on a localisé une dizaine de blondins incarnés dont on a transmis les dossiers - et attention, pas de l'exterminateur basique, que du gratin - sinon elle nous mettrait carrément des bâtons dans les roues.

Mais ça n'est pas du tout l'essence de notre art.

Des fois, je ne saisis pas la politique de notre prince Nyktas.

L'Europe, je veux bien, mais la France, c'est quoi, ce petit pays de rien du tout ? Il y a longtemps qu'on aurait pu l'abandonner à l'ennemi, on s'en fout complètement !

Bon, OK, ils ont implanté leur QG terrestre là bas, c'est un argument (Soulagement du public)

Seulement, je le répète : notre job, ce n'est pas de courir après la youyou power.

C'est vrai que là-bas, on a commencé un peu comme à News Corporation, en jouant les petites mains. Fallait voir comment les youyou contrôlaient tout, à l'époque. (Émeute dans le public) Mais on a bien retourné la situation. (Applaudissements)

Je résume le processus d'infiltration.

En étape un, on joue les petites mains à la News Corporation, et on se renseigne tout en privilégiant la faction angélique qui est en force sur le créneau.

En étape deux, pendant qu'elle énerve bien son propre camp, nous, on localise ses agents actifs sur le secteur et on leur envoie la houle. Les humains se retrouvent bientôt livrés à leurs propres pulsions et autant le dire, dans ce métier, c'est pas beau à voir. Alors on les oriente, un peu mais pas trop, histoire de ne pas griller nos



couvertures de techniciens de plateau et d'assistants quand les équipes d'investigations de blondins vont débarquer. De toute manière, on peut toujours compter sur l'influence lointaine d'un Mammon qui pousse les professionnels toujours plus avant dans la logique de l'audimat. Une saine concurrence est une saine damnation.

En étape trois, l'orage est passé et nos petites mains on gagné de l'avancement dans l'entreprise, à force de persuader leurs patrons qu'ils étaient top géniaux et que toutes les idées chocs pour gagner des parts de marché viennent d'eux ou de la super stratégie corporative qu'ils ont mise en place.

Là, on a fait le gros du travail, mais c'est surtout pas le moment de se laisser gagner par une mégalo pourtant bien méritée.

Toujours faire du dégueulasse bien abrutissant, sans avoir l'air d'y toucher : « On vous montre ces images parce que le public a le droit de savoir, mais on les désapprouve », « C'est pas de notre faute si Dieu fait que plus c'est con, plus ça rapporte », etc.

Faut jouer avec le consensus grand public, toujours préserver les apparences, une morale tellement molle qu'elle n'en a plus aucun sens. En réalité, en s'adressant au plus grand nombre, on s'adresse à une entité virtuelle : elle n'existe pas tant qu'on n'a pas conditionné la foule à penser qu'elle est le plus grand nombre, et que le plus grand nombre pense comme ci ou comme ça.

Et ne jamais sous-estimer le public. Son défaut n'est pas d'être con, son défaut est d'aspirer à un avenir pépère où il n'aurait pas besoin d'aller faire un carton sanglant sur ses élites toutes les cinq minutes, pour s'assurer qu'on ne le prend pas pour un pauvre débile. Moralité, il décide de leur faire confiance, a priori, et il tombe dans le giron de son microdictateur de salon (silence dans le public).

Hum... Oubliez ça. Je répands le Mal, mais je ne suis pas responsable, c'est le public qui l'exige ! (Applaudissements).

Là, on est toujours en étape trois, et le principe de précaution exige de tirer les ficelles à distance, sans s'exposer : pas de démon incarné qui devient présentateur vedette ou directeur de programmes. Même si les youyou hésitent à zapper des personnalités publiques, on leur laisse un trop grand champ de réaction en se laissant identifier.

En Europe, on est majoritairement passé en étape 4, dite totale impro, parce que les youyou ont lamentablement loupé leur contre-offensive sur l'audiovisuel. Niveau rapport de force physique, ils n'ont toujours pas compris qu'on dispose des services de Scox en soutien. Résultat, ils ont envoyé leurs équipes d'intervention deux étoiles se fader familiers et démons mineurs et ils ont raté leur cible : nous.

Niveau influence, ils ont tenté l'opéra allemand en V.O. le dimanche soir, pendant qu'on lançait l'offensive reality show. Bien joué ! (Rires)

Et ils sont toujours en train de nous chercher. Mais je crois qu'ils ont dix ans de retard dans toutes leurs démarches. Leur dernière grande victoire en France, c'est la chute de la chaîne de Berlusconi. C'est pour dire si ça date.

Précisons en ce qui concerne les États-Unis que nous contrôlons le réseau depuis des dizaines d'années, et que le modèle s'exporte à merveille. C'est pourquoi Didier est obligé de soigner le mal par le mal, en surfant sur le créneau chrétien hardcore, ce qui risque de lui jouer des tours, et pas seulement parce qu'on va lui piquer son public. (Applaudissements).

Maintenant, parlons de cette fameuse étape 4 pour l'Europe. Il ne s'agit plus seulement d'avoir des inférieurs utilisés comme appât. Si je vous disais que certains présentateurs qui font les singes toutes les semaines à la télé sont déjà morts trois fois ?

Nybbas a mis en place un système de contrôle des personnalités publiques qui nous met à l'abri des offensives physiques de la youyou power. En effet, il a organisé un casting qui lui a permis de recruter des dizaines de sosies de personnalités du monde média, du présentateur au directeur de programmes. Exaucant leurs moindres désirs, il n'a pas mis longtemps à les convaincre de signer en bas de la page, et Scox les a immédiatement remplacés par des démons mineurs.

Après leur avoir fait subir quelques opérations de chirurgie esthétique améliorant la ressemblance, il les stocke dans nos places fortes terrestres, où les remplaçants apprennent à connaître la personnalité de l'original sur le bout des ongles.

À partir de là, Nybbas a fait zapper les originaux pour qu'ils ne tombent pas sous l'influence angélique en cas d'offensive, et les a fait remplacer par les démons mineurs.

Les youyou peuvent toujours les identifier et les zapper, nos services les remplacent dans l'heure. Et ils peuvent aussi déclarer leur disparition en direct, ça se conclura par un gros démenti et des polémiques stériles en chaînes des acteurs du monde de la TV qui se regardent le nombril, ce dont le prince raffole. (Applaudissements).

J'avoue que le procédé est très bon, mais ça bouffe de la ressource, tout ça, et on ferait mieux de la concentrer sur des vrais enjeux, c'est-à-dire précisément pas la France ! (Rires)

D'autant que le prince trouve son idée tellement géniale qu'il est en train de la généraliser à des personnalités publiques d'autres sphères, toujours avec la complicité de Scox.

Passant derrière, la hiérarchie estime que les sosies démons en poste (pas ceux conservés au frais dans nos places fortes) peuvent se rendre utiles en assurant la coordination des briefings de missions pour nos agents incarnés. Déjà, les équipes s'énervent face à une tête qui leur revient pas, en plus ils se font hurler dessus par des mégalos de grades inférieurs. Le pétage de plomb assuré. D'ailleurs, il paraît que Nybbas est déjà intervenu en personne pour recadrer un serviteur qui voulait faire la peau à son coordinateur sosie démon.

Faut dire que c'est vraiment son joujou du moment, et que tout ce qui touche à ses sosies touche à son domaine : il ne risque donc pas de l'ignorer.

Pour que les sosies, considérés comme faibles à juste titre, ne parlent pas s'ils se font choper par le premier blondin venu, on leur demande de se gaver de GTB avant de prendre connaissance des briefs qu'ils vont présenter aux équipes. Une équipe d'intervention rappelle vingt-quatre heures plus tard son coordinateur, et le résultat est garanti : « Mais je ne vous connais pas, monsieur, cessez de m'appeler. »

Nous vivons vraiment dans un monde de fous ! (Rires)



# Les puissances sur la Terre

## L'Église de Scientologie Internationale

« La plus importante organisation au monde de gens incompetents pratiquant des techniques dangereuses sous le masque de la therapie mentale. »

— Rapport de la commission d'enquete Anderson (Australie, 1965)

« Une fois ote le vernis de l'apparence, on trouve exclusivement un systeme parapsychologique, paramedical, parapsychiatrique. Ce systeme n'est pas parabancaire, paracommercial ou parapolitique, mais vraiment commercial, bancaire, et politique »

— Un ancien membre OT VII

Salut, c'est Ron. Le Commodore Lafayette Ronald Hubbard, ecrivain de SF polygame, denoncateur hysterique de cocos, mythomane inveteré, faux heros de la guerre du Pacifique et grand bienfaiteur de l'humanite. Le vrai Ron croisa en 1945 la route d'un disciple d'Aleister Crowley, avec lequel il sympathisa avant de lui piquer femme et pognon. Prevenu par son eleve malheureux, Crowley prit la decision qui s'imposait : faire buter le facheux et prevenir Scox, histoire de coller une bonne ame dans ce corps. La mienne, en toute modestie.

Malgre le respect que je devais a ce vieux mystique d'Aleister, je suivais ma propre route avec intrépidité et découvrais en 1952 une nouvelle science : la plus grande révolution qu'ait jamais connu l'homme depuis le feu, c'est ? C'est ? Oui, excellent ! La dianétique ! Toutes les maladies ne sont que les résultats de traumatismes, en particulier ceux de l'accouchement. En s'auditant (en en parlant selon ma méthode, que vous trouverez dans mon livre) vous allez guérir ces « engrammes » et avec eux, le vieux rhume et le petit cancer qu'ils vous

infligeaient. En plus, vous allez devenir un être meilleur : un « clair ». Génial, non ? Le succès fut immédiat. Désireux d'aider encore plus l'humanité, je récidivais bientôt avec ? Avec ? Mais oui ! La scientologie ! L'homme est un esprit extraterrestre, le « thétan ». Exilé sur Terre pour des raisons qui varient selon mon humeur, il se réincarne de vie en vie sans jamais retrouver ses pouvoirs psychiques. Parce qu'il n'a pas lu mon livre. Sinon, il viendrait à mes séminaires, il se souviendrait de ses vies antérieures, passerait des niveaux et réveillerait l'extraterrestre qui est en lui. Génial, non ? D'ailleurs, des dizaines de milliers d'hommes et de femmes ont rejoint mon Église. Que Scox et Mammon la rentabilisent !

Aujourd'hui, je suis officiellement mort pour échapper aux anges, mais malgré la vigilance de mes propres services secrets, ma vie est à chaque instant menacée. Pourtant, je suis là ce soir. C'est parce que je sais que vous en valez la peine. Chacun de vous est un être exceptionnel qui ne demande qu'à s'accomplir. Allez, allez, on s'applaudit soi-même, on n'a pas honte.

Et maintenant, répétons ensemble quelques mots clefs :

Audition : confession — psychanalyse prônée par la dianétique pour guérir ses engrammes.

Clair : humain délivré de ses engrammes.  
Déconnexion : ordre de ne plus fréquenter telle personne.

Électropsychomètre : outil scientifique et religieux détectant les engrammes (en fait un vulgaire électromètre vendu hors de prix aux fidèles).

Engramme : souvenir traumatisant acquis par le passé (vies antérieures incluses).

Fair game : membre renégat de la secte (game au sens de gibier, ils sont harcelés à outrance ou pire).

FLAG : QG à terre délivrant de nombreuses formations pour améliorer les adeptes.

Freewinds : navire amiral et vrai QG de la secte.

## CHAPITRE DEUX

Narconon : association anti-drogue recrutant pour la secte qui aime les paravents pseudomédicaux ou éducatifs.

Org : la secte elle-même. Objectifs : remplacer un jour la médecine et la psychiatrie, noyauter les gouvernements, et bien sûr diriger le monde. Avec peut-être plus de 50 000 adeptes dans le monde, ses moyens sont ceux d'un gros trust sans scrupule. En plus de leurs serviteurs, Scox et Mammon y tolèrent officieusement la présence d'une frange de pisis ayant raté un coup d'état feutré il y a quelques années, en échange de leur implication dans la défense de « l'Église ». D'autres princes (Abalam, Malthus, Vapula...) y ont eux aussi des jetons.

OSA : Office of Special Affairs. Le service secret de la secte emploie surtout des adeptes ou d'anciens flics, mais aussi des démons mineurs et des pisis corrompus dans les situations délicates. Si les choses se compliquent, de vrais démons interviendront.

OT : « opérative thétans ». Les niveaux épiques du clair, de 1 à 8. Payants et d'ailleurs très chers (plusieurs milliers de dollars chaque), mais apportant de nombreux pouvoirs tel qu' « immunité aux souffrances de ce monde » dès OT III ! Il existerait des niveaux secrets et des enseignements qui leur seraient réservés. Psychiatres : ennemis jurés de la race humaine, et donc de la Scientologie qui la protège.

Sea Org : branche navale paramilitaire destinée à devenir une flotte spatiale.

SP : « Personne Suppressive », ennemi à abattre (moralement en théorie).

Théta : bon, sympa, ex: « L'ambiance est vachement théta ce soir, non ? »

Thétan : âme extraterrestre, bonne ou mauvaise et parfois parasite.

Bravo, bravo. Et maintenant, mes acolytes vont passer parmi vous pour ramasser vos participations. Merci à tous, je passe la parole à mon collègue Slugar et vous donne rendez-vous au bar après la conférence. Bonne soirée !



# Les puissances sur la Terre

## MEMBRES D'ÉLITE DE L'OSA

démons mineurs

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

### TALENTS

Baratin 3, Défense 3, Enquête 3, Intrusion 2, Tir 2 (Arme de poing 4), Intimidation 3, Savoir criminel 1 (OSA 2), Suicider les gêneurs 2+

### POUVOIR

Charme 2

### COMBAT

6 PP, 5 PF, Bl 4/BG 8/BF 12/MS 16, petit calibre (46,+2,+3)

Lunettes fumées, revolver, adresse de votre famille

## PSI OT VIII

cadre de l'Org

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

### TALENTS

Baratin 4, Défense 2, Enquête 3, Intimidation 3, Savoir criminel 2 (Org 4), Savoir Occulte 1 (Dianétique 3), Chantage 2+, S'écraser devant les démons 3+, Pouvoir Cinétique 3

### POUVOIRS

Arrêt cardiaque 3, Immortalité 1

### COMBAT

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

Sourire permanent, carte gold, numéro de téléphone perso de Travolta

## DIEU EXISTE, IL M'A TAPÉ 100 SACS

« Si on veut vraiment gagner un million de dollars, le meilleur moyen est encore de fonder une religion. »

- L. Ron Hubbard

Ne jamais travailler et pourtant vivre dans le luxe, se faire dorer sur une plage exotique et pourtant satisfaire pleinement la hiérarchie, sentir sur soi le regard suintant d'effroi et d'admiration des adeptes, être enfin

adoré comme une idole... Qui n'en a pas rêvé? Faire gober des trucs invraisemblables aux mortels ne fait pas directement avancer notre cause, mais permet de rendre de grands services à l'Enfer, et c'est bien pour ça qu'il nous y encourage. Mais déjà vous vous dites: ce n'est pas pour moi, je ne sers pas le bon prince, je n'ai pas assez d'imagination... Idées reçues ! Ne vous laissez pas décourager. La méthode que nous allons vous présenter ce soir a fait ses preuves et permet à des démons comme vous et moi de prospérer grâce à la crédulité des humains.

Phase 1 : la première étape consiste à avoir une révélation mystique de premier ordre. Inventez de toutes pièces une théorie combinant des thèmes indémodables (l'Atlantide, les Templiers, les mages tibétains, les extraterrestres, les dauphins, les Aztèques...). Lâchez vous, la vraisemblance n'est pas un problème, mais attention ! Une doctrine sectaire n'est pas forcément un ersatz de religion. Elle peut prendre la forme d'une méthode améliorant les capacités intellectuelles, comme celle d'un plaidoyer pour les vertus des aliments crus (eh oui !). Les possibilités sont infinies, en revanche certaines règles sont incontournables. Ne révélez rien de notre glorieuse lutte contre ces fiottes d'angelots. Ciblez votre public : le culte hédoniste du Grand Dauphin venu de Vénus vous permettra sans doute de nombreux rapports sexuels avec de belles et jeunes adeptes, mais attirera moins les riches notables qu'un complot millénaire d'alchimistes initiés. Enfin, deux choses sont incontournables: la promesse et l'ennemi.

La promesse, c'est l'espoir absurde que vous agiterez sous le nez des mortels pathétiques : la réincarnation, la connaissance absolue, un ticket pour Sirius, ou plus banalement la confiance en soi, le succès, l'argent, la santé, beaucoup de bonheur et plein d'enfants. Bref, c'est la carotte. Choisissez-la bien, elle doit coller au thème général comme à votre cœur de cible.

L'ennemi, ce n'est pas le bâton, c'est le bouc émissaire censé le tenir. Car enfin, si malgré votre révélation tonitruante, la vérité n'a pas encore éclaté au grand jour, c'est bien qu'une puissance obscure œuvre sans cesse pour vous contraindre au silence. La puissante cabale des zoologues est sans doute prête à tout pour cacher que les dauphins viennent d'outre-espace ! À moins qu'une frange secrète de l'Église ne tente d'étouffer la vérité sur les liens entre corps du Christ et fromage à raclette. Choisissez un ennemi puissant, même s'il est fictif : il doit expliquer vos tribulations et celles de vos adeptes. Vous êtes poursuivi pour pédophilie ? Le jugé a été soudoyé par des zoologues ! Les parents d'un de vos disciples veulent l'empêcher de participer à vos réunions ? Ils sont manipulés par le Vatican ! C'est imparable.

Ca y est, vous avez couché par écrit votre doctrine ? Inutile de la peaufiner dans les moindres détails. Au contraire, gardez-vous une marge de manœuvre pour réadapter vos dogmes selon les circonstances. Une secte n'est pas une religion, vous n'allez pas tout révéler d'un coup. Gardez au contraire toujours un enseignement d'avance sur vos disciples. Il est plus utile de pondre des versions plus ou moins soft de votre enseignement. Pour appâter en douceur le crédule, variez la forme et creusez le côté pseudoscience.

Phase 2 : une fois que vous êtes prêt, diffusez votre savoir. Sortez un bouquin, inventez un jargon aussi savant que fictif, vous avancez doucement vos théories. N'y allez pas en force, laissez planer le doute : cette gravure retrouvée au Népal par un Templier ne prouve-t-elle pas que les Mayas connaissaient Internet ? L'idéal reste d'écrire plusieurs livres sous divers pseudos, qui se citent entre eux et chantent les louanges de votre identité principale. Évidemment, on n'édite pas un bouquin d'un coup de baguette magique, mais l'administration est là. Si votre projet nous séduit, nous vous appuierons en

vous imprimant, ou en vous offrant une tribune en conférence. Nous pouvons même vous avoir un bout d'antenne si ça vaut le coup. Si votre sauce prend, vous serez surpris par le nombre de lettres que vous recevrez. Les humains sont friands de bobards, un bon discours farfelu et fumeux à souhait suscite facilement leur intérêt. Laisser les premiers candides vous contacter, et distillez-leur votre enseignement. Il est trop tôt pour démasquer vos ambitions de gourou : contentez-vous de fonder un club d'études des liens secrets entre Templiers et dauphins pour asseoir votre influence sur les plus faibles et les plus fascinés de vos fans. Ils seront vos premiers disciples. Vos dons démoniaques vous seront moins utiles que vous pourriez le croire. Oubliez les plus visuels. Les mortels n'attendent pas d'un visionnaire qu'il crache des flammes ou possède des pieds palmés rétractiles. Passée la surprise, ils ne seraient pas plus tentés de vous suivre, au contraire. Privé par la volonté d'un Dieu jaloux de pouvoirs doux et consolants, vous compenserez cette lacune par votre ruse et votre gentillesse. Oui, votre gentillesse. Comprenez bien que dans le fond, tout le monde se fiche de votre soupe occulte ou pseudo scientifique. Vos fidèles viendront alléchés par la promesse que porte votre message, puis tomberont dans votre toile parce que vous allez enfin leur renvoyer une image positive d'eux-mêmes. Isolés dans une société qui les ignore, ils vont grâce à vous devenir des initiés loin au-dessus de la masse ignorante, des élus. Ils vont caresser l'espoir d'un pouvoir immense, qu'importe qu'ils l'attendent de l'esprit d'Internet ou de bonzes antédiluviens, puisque vous êtes là pour les écouter et les guider comme le ferait un bon berger. Réconfortez-les, flattez-les, même si ça vous coûte. N'oubliez pas de les éloigner de leurs familles, de leurs amis et surtout de les diviser entre eux en changeant souvent de chouchous et de boucs émissaires. Tous ne sont pas des agneaux :

# Les puissances sur la Terre

une petite minorité est là par ambition, bien décidée à parasiter votre pouvoir. Récompensez ceux-là. Ils ont fait le bon choix et ont encore beaucoup à gagner en vous suivant. D'autres, bien qu'un peu frappés, sont dotés d'une forte personnalité ou d'une grande curiosité. Ils ne sont là que pour vos secrets mystiques : videz-les sans ménagement après avoir pompé leur fric. Si vous avez la chance d'être épaulé par des complices, distribuez des rôles de bons et de mauvais disciples. Les premiers seront des modèles pour ceux qui vous suivent, les seconds verront venir d'éventuelles contestations. Laissez courir la rumeur de vos dons surhumains, mais n'en faites pas trop. D'abord, vous pourriez vous faire remarquer, ensuite vos fidèles inventeront eux-mêmes la légende de vos pouvoirs pour se faire mousser : « mais si, j'ai vu le maître faire planter Windows d'un seul regard, je t'assure ! ». Dès que vous vous sentez près ou que le cercle de vos fans dépasse la cinquantaine de personnes, passez à l'étape suivante.

Phase 3 : le temps est venu d'une nouvelle révélation. Vous venez de faire une découverte, le Grand Dauphin vous a appelé depuis Vénus ou le visage du Bouddha est apparu sur l'écran bleu de votre PC. Cette fois, vous êtes investi d'une mission. Quel qu'en soit le prix, vous devez vous lever et crier la vérité à la face du monde. En bâtissant un temple luxueux, par exemple. Acheter des propriétés et diffuser votre message demandera du temps et de l'argent. Réunissez vos disciples et annoncez-leur que vous allez avoir besoin d'eux. La suite ? À vous de voir. Il vous faut maintenant choisir entre fonder une communauté retirée vivant selon vos préceptes, ou un culte secret taillé pour le noyautage. Dans les deux cas, donnez un statut légal à votre secte. Nous pouvons vous conseiller. Donnez-lui un nom officiel qui en jette, arborez des symboles géométriques et un look adéquat, prenez même un nom de messie si

vous le souhaitez. Marquez clairement votre différence vis-à-vis des simples mortels : désormais, ce sont vos disciples qui iront à la rencontre de nouveaux adeptes. Vous, guide intouchable et adoré, vous vous retirerez loin des mauvaises ondes karmiques du FISC et des journalistes.

À ce stade, il devient vital d'avoir des alliés au sein de votre organisation. Installez des taupes à tous les rangs de la secte pour bénéficier d'un contrôle transversal de l'organisation. Le serveur de la cantine en sait souvent plus sur ce qui se trame que le frère trésorier. Réservez les postes de lieutenants aux arrivistes humains qui vous ont suivi et surveillez-les. En cas de problème avec la justice, ou pire, avec les anges, vous pourrez sacrifier sans peine et sans effets spéciaux l'un de ces seconds couteaux. Choisissez des mortels jeunes et beaux pour assurer la promotion par des voies détournées (questionnaires psychologiques, brochures sur les dauphins...). Si vous manquez de compétence, faites-nous signe, nous vous enverrons des spécialistes pour gérer les finances, la communication ou la sécurité interne. Même si vous n'êtes pas isolationniste, contrôler vos fidèles demandera de les cloîtrer plusieurs semaines par an dans des centres de formation. Lors de ces séminaires, et toute l'année pour les permanents, vous devez vous plier à ces règles de salut :

- Privation de sommeil : abrutis par la fatigue, les adeptes goberont plus facilement vos inepties. C'est aussi très utile pour déceler les tentatives d'infiltration : si une nouvelle recrue a encore le teint frais après avoir dormi quatre heures par nuit pendant un mois, c'est qu'elle n'est pas humaine.
- Privation de sexe : soyons sérieux, les sectes tolérant la sexualité libre se comptent sur les doigts d'une main. Et quand le cul est encouragé, il reste sous contrôle des gradés de la secte qui choisissent les unions autorisées, même pour un soir. Maintenir les membres dans un état de frustration les rend plus ardents à la tâche, plus zélés. Pourquoi

croiez-vous que les religions condamnent tant le péché de chair ?

Évidemment, ces privations ne doivent pas sembler arbitraires mais logiques au vu de votre dogme et de l'emploi du temps de la secte. Songez à séparer les adeptes trop liés entre eux, empêchez-les de communiquer avec leurs proches, contrôlez leurs lectures... Dénoncez sans cesse la mauvaise influence du monde extérieur, qui de tout façon est condamné puisqu'il refuse votre enseignement. Ridiculez vos contradicteurs. Faites enfin très attention aux nouveaux membres, et établissez des systèmes de surveillance. Un tas de nuisibles vont chercher à vous infiltrer : journalistes, agents du gouvernement, anges désireux de vous couler ou taupes de la 3<sup>e</sup> force venues détourner votre petit culte. Attention, mieux vaut les dissuader que les éliminer si vous ne voulez pas que ça dégénère.

Une fois que votre structure tournera, l'administration vous demandera certains services pour lesquels vous serez dûment récompensé :

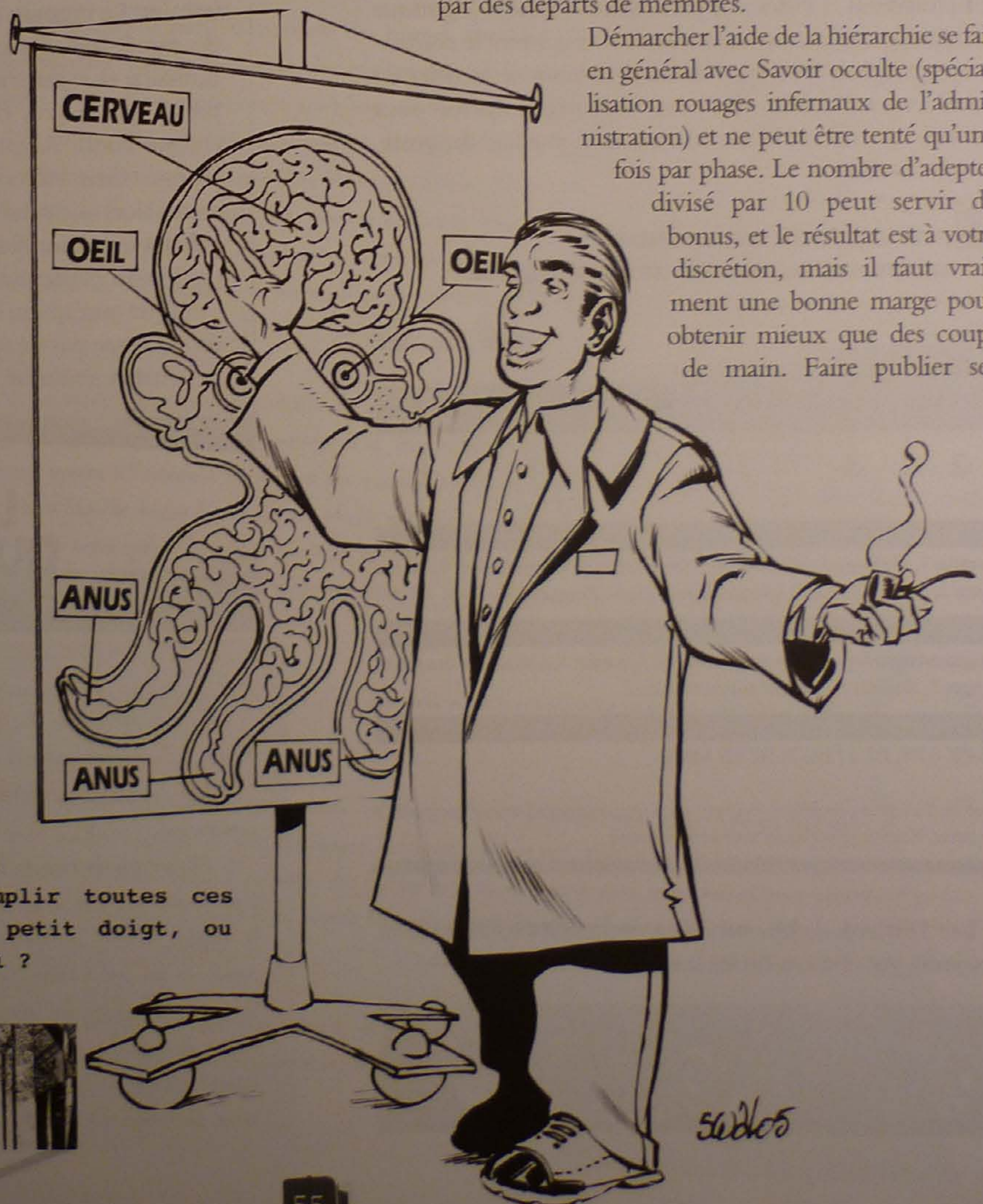
- fournir des corps d'accueil
- cacher des familiers, morts-vivants ou des démons de combat dans vos bâtiments
- héberger des groupes de missions de passage, voire les aider
- contribuer financièrement à nos œuvres terrestres

Et le plus beau, c'est que vous pourrez accomplir toutes ces tâches sans bouger le petit doigt, ou presque. Alors, merci qui ?

## MONTREUIL-SIRIUS EN STOP

Un PJ (voire même le groupe entier !) souhaite monter sa secte ? Laissez-le s'organiser et inventer un dogme, puis jouez-lui les moments forts en parallèle des scénarios : entretien avec les services de Scox et ceux de son prince, passage à la radio, rencontre des premiers disciples, tentative de fuite en Suisse du trésorier, audit de Mammon, accusation d'escroquerie... Après chaque scène-clef, autorisez-le à faire un jet pour déterminer ses progrès. La compétence utilisée dépend de sa méthode (Baratin à la radio, Discussion ou Art (écriture) en publiant un livre...). Le RU final donne le nombre de fans qui viendront le rejoindre, (par individu dans la phase 2 et par dizaines d'individus dans la phase 3). Vous pouvez multiplier ce nombre en cas de gros moyens de promotion (\*4 pour un passage à la télé par exemple), y ajouter un éventuel niveau de charme et même punir les échecs par des départs de membres.

Démarcher l'aide de la hiérarchie se fait en général avec Savoir occulte (spécialisation rouages infernaux de l'administration) et ne peut être tenté qu'une fois par phase. Le nombre d'adeptes divisé par 10 peut servir de bonus, et le résultat est à votre discrétion, mais il faut vraiment une bonne marge pour obtenir mieux que des coups de main. Faire publier ses



# Les puissances sur la Terre

livres ou être invité sur RTL, c'est déjà beaucoup (réussite faible ou moyenne), l'aide de démons mineurs – voire de démons tout courts – est réservée aux projets les plus prometteurs (réussite forte ou exceptionnelle).

En cas de 111 à n'importe lequel de ces jets, la secte est repérée par les youyous, qui commencent à enquêter. N'oubliez pas d'éprouver le gourou par des ennemis moins surnaturels (RG, détective privé venu récupérer le fils d'une riche famille...) mais ne le sacquez pas non plus. Des humains y arrivent, pourquoi pas un démon charismatique.

Si la secte vivote entre cinquante et trois cents adeptes, Scox donnera sans doute un petit coup de pouce au gourou – un familier par exemple – et le démon restera seul maître de sa création et donnera des coups de main à sa hiérarchie de temps en temps. Si la mayonnaise finit par prendre et que la secte compte des centaines d'adeptes, l'administration considérera ce succès comme sien (qu'il l'ait aidé ou pas son fondateur) et le gourou comme un simple gérant. Le démon participera à l'effort logistique de l'Enfer, sera protégé si nécessaire, et gardera le contrôle au quotidien bien qu'il doive désormais se justifier en cas d'erreur. Dans les deux cas, il sera récompensé pour ses services rendus. Vu le confort et le prestige du poste, ça vaut le coup.

## PETIT GOUROU INDÉPENDANT OU GUIDE LOCAL D'UNE GROSSE ÉGLISE

grade 2 de Scox

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

### TALENTS

Baratin 7, Défense 3, Discussion 7, Séduction 7, Intimidation 4, Kama Sutra 3, Savoir fumeux 2 (réincarnation, mode d'emploi 7)

### POUVOIRS

Augmentation temporaire de présence 2, Charme 3, Détection des mensonges 2, Illusion 3, Volonté supranormale 2

### COMBAT

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

Cercle d'adeptes privilégiés, compte en Suisse, numéro perso d'un grade 3 de Scox, Karma olympique, sourire rayonnant

Les Témoins de Jéhovah, c'est comme les couilles, ça va toujours par deux et on les laisse jamais rentrer.



Le Témoin de Jéhovah en charge du prêche désigne un des nouveaux fidèles et lui fait signe de monter sur l'estrade du temple.

– Frère en Jéhovah, je voudrais te montrer quelque chose. Veux-tu avoir l'obligeance de monter me rejoindre ? Je veux te donner un message de notre Seigneur Jésus-Christ.

– Amen, entonne l'assistance d'une seule voix.

Le grand échelas couperosé de frais se lève à contrecœur et s'exécute sous les encouragements de l'assemblée en transe.

Le prêcheur désigne alors quatre bocaux de verre qu'il a posés sur une table près de l'autel.

– Frère en Jéhovah, toi qui nous as rejoint depuis peu, écoute bien ce que je vais te dire. Ce message vient de Jésus-Christ, notre Seigneur. Regarde ces bocaux. Le premier est rempli d'alcool, le deuxième de fumée de cigarettes, le troisième de semence humaine et le quatrième de bonne terre agricole. Je prend quatre vers de terre et en plonge un dans chaque bocal. Regarde ce qu'ils deviennent. Ceux plongés dans l'alcool, la fumée et le sperme sont morts alors que celui plongé dans la bonne terre agricole est en pleine forme. Quel enseignement moral en tires-tu ? Attention, c'est Jésus qui t'inspire.

– Que tant qu'on boit, qu'on fume et qu'on baise on n'attrape pas de vers ?

– Amen, entonne l'assistance.

## LA MÉTAPHORE DU VER DE TERRE

L a m é t a p h o r e

– Et ton petit club, là, ça se passe comment ? Mieux que le Rotary ? Tu penses arriver à quelque chose avec eux ?

– Les Témoins de Jéhovah ? C'est très bien, ce truc. Tu les connais mal.

– Ah ben pas du tout en fait. Tu sais, moi, ce que j'en connais, c'est le peu que j'en ai vu. Une fois y'en a deux qui sont venus à la maison. C'était quelques mois après mon incarnation, j'étais encore un peu mal à l'aise. C'était en 63 je crois. Ben quand je les ai vus me parler du Seigneur, je me suis dit que c'était un cadeau du « Ciel ». Ils ont tenu une semaine dans la cave. Ils étaient résistants. Un seul a abjuré sa foi, l'autre est mort avant. Dommage. Ils avaient l'air vachement cons, quand même.



- Pas forcément. Naïfs, mystiques, coupés du réel, oui. Mais cons, pas tous. Sincèrement, les infiltrer est très sympa.
- Mais c'est une secte à nous ou une variante des autres ?
- Bien les deux en fait, c'est ça qui est bien. Scox dit que c'est lui qui les a un peu poussés à sombrer dans le sectarisme, mais qu'à la base, le fondateur était de bonne foi. La secte a été fondée pendant l'âge d'or des sectes américaines, au 19<sup>ème</sup> siècle sur la côte Est, comme les Mormons, la Science Chrétienne, les Davidiens et d'autres moins connus. Ils sont issus de la mouvance millénariste, ceux qui attendent le retour du Christ, tout ça tout ça.
- Ils en espèrent quoi, du retour de l'autre abruti ? S'il revenait, ils seraient pas déçus.
- C'est clair, mais que veux-tu, ils espèrent le Royaume de Jéhovah et toutes ces conneries. Leur credo à eux c'est une lecture très rigoriste et assez conne de la Bible. Le truc amusant, c'est que grâce à nous, ils ont retraduit la Bible, ce qui nous permet quelques belles variations. Ils pensent que seuls 144 000 privilégiés vont se retrouver au Paradis à la droite de Jésus, et que les autres, s'ils ont été bons, seront ressuscités sur Terre. Les méchants seront chez nous, bien sûr. Ils ont déjà annoncé plusieurs fois le retour de Jésus à des dates précises, en vain, ce qui n'a pas aidé au développement de la secte. Maintenant, ils disent que Jésus est de retour mais qu'on ne le voit pas. C'est plus pratique.
- Ah ouais, bien vu. Mais tu disais qu'elle avait été fondée par un mec de bonne foi. Explique.
- Bien, ce type a grenouillé pas mal d'années dans les différentes mouvances protestantes et apocalyptiques de la fin du 20<sup>ème</sup> siècle américain, et puis, sous l'impulsion de mon maître, il a franchi le pas et fondé sa secte. Sa grande idée a été de ne surtout pas se mêler de politique, et en plus, d'imposer un contrôle extrêmement strict à ses fidèles. C'est une des premières vraies sectes modernes, et elle a en fait constitué le modèle d'après lequel la plupart des autres ont été créées. Sa grande différence avec les autres est son éloignement faible avec la Bible et les branches habituelles du protestantisme. On est loin des délires kitscho-futuristes de Rael, ou les conneries cryptofascistes de la Sciento.
- Les méthodes ? Quelles méthodes ?
- Premièrement, le prélèvement obligatoire d'une partie substantielle des revenus. Beaucoup, de manière à ce que la secte vive bien, mais pas trop pour ne pas plumer les adeptes. Mais surtout, l'immersion des adeptes dans un système totalitaire. Les sectateurs ne vivent et ne respirent que dans le cadre de la secte. Toutes leurs pensées sont annihilées par l'omniprésence des sermons, des réunions d'étude, et surtout par les réponses très simples, très claires, très populistes apportées par la secte à tous les problèmes de la vie. La secte réussit l'exploit d'isoler mentalement ses membres, alors qu'ils sont immergés dans la vie quotidienne. Cela passe par l'absence complète de dialogue non contrôlé avec des non membres, mais aussi par l'exclusion totale des membres déchus et bannis. L'obligation faite aux membres d'aller porter la Bonne Parole, les fameuses paires de couilles qui font du porte-à-porte, permet de mieux créer une frontière entre la secte et le monde. En ritualisant les échanges obligatoires avec les non membres, la secte oblige ses membres à ne concevoir leurs rapports avec eux qu'à travers l'évangélisation.
- Mais qui contrôle tout ça ? Nous ?
- Oui, bien sûr, mais discrètement. Le faible éloignement doctrinaire de la secte par rapport au Protestantisme et sa neutralité politique absolue font que la secte n'est pas considérée, contrairement à la Sciento par exemple, comme une de nos agences. De plus, la très faible proportion de nos agents à l'intérieur ne permet pas aux youyous de pouvoir affirmer qu'elle est à nous. En fait, la grande force des Témoins, c'est d'être de bonne foi et d'avoir monté une énorme pompe à fric et à damnation qui tourne toute seule, quasiment sans intervention de notre part. Ce sont d'honnêtes croyants qui nous ramènent de la thune et qui damnent leurs semblables en les baptisant dans leur cirque. Comme quoi, l'Enfer est vraiment pavé de bonnes intentions. Comme ils pourront tous s'en rendre compte bientôt.
- Et ça rapporte vraiment ?
- Question thune et âmes, énormément. Et en plus, le grand intérêt c'est que cela constitue pour nous une sorte de réseau d'Églises Infernales.
- C'est-à-dire ?
- Ben, les Témoins sont tenus de faire du porte-à-porte. Tout le monde les méprise, ils se baladent toujours à plusieurs avec des tranches de premier de la classe, et leurs publications bien en vue. Ils posent des questions à la con, tout le monde les remarque, mais tout le monde s'en fout. Ils ont de l'argent, un vaste réseau d'entraide, des Églises sans aucun pouvoir dans lesquelles on peut pénétrer, voire même dire la messe. En clair, la couverture idéale. Surtout si tu prends bien soin d'avoir le même discours abruti et suintant de naïveté qu'eux. En plus, comme détecteur d'anges c'est infallible.
- Comment ça ?
- Bien, imagine que t'es un ange, attaché forcément à certaines valeurs. Tu es en mission, discrètement, et tout à coup tu vois deux abrutis inoffensifs qui déforment de bonne foi le message divin, conspuent les transfusions sanguines pour des raisons « divines », déclarent que Jésus a été empalé et non crucifié, etc. Qu'est-ce que tu fais ?

# Les puissances sur la Terre

- Ben je le bouffe.
- Non, t'es ange je te rappelle.
- Ah ouais, au temps pour moi. Ben, je discute.
- Eh ben voilà. Tu t'approches en te disant que malgré la mission sur laquelle tu es, tu ne peux pas laisser dire des conneries pareilles, alors tu discutes. T'essayes de convaincre. Et comme ce sont des Témoins de Jéhovah et que tu les as rencontrés par hasard, tu ne te méfies pas et tu ne fais pas de Détection du Mal. Et paf, tu te fais repérer en pensant faire une bonne action.
- Trop classe, ton truc !
- Alors tu les trouves plus aussi nuls, hein, mes abrutis de Témoins ?
- Non, là, j'avoue que je vais peut-être prendre ma carte.



## MONDE POLLUÉ, MONDE DAMNÉ

Monde pollué, monde damné

« Ouvrez les yeux. Voilà. Vous venez d'être incarné sur la petite grise. Nous allons profiter de l'amnésie temporaire due à l'incarnation pour réaliser un petit test de vos capacités de déduction, avant que vous fassiez pleinement la connaissance de votre hôte.

Dans la paume de votre main droite, vous trouverez un jeton sur lequel est inscrite une succession de chiffres. Retenez-les, c'est votre matricule d'identification hiérarchique terrestre. Il s'agit d'un code dont le cryptage, connu de vos supérieurs, leur permet de savoir quelle appréciation porte notre prince sur vous en terme de compétence personnelle. Vous n'êtes donc pas tous logés à la même enseigne. Certains d'entre vous possèdent des codes indiquant une médiocrité notoire. À vous de faire vos preuves. Mais sachez d'ores et déjà que je ne vous ferai aucun cadeau.

- 2-9-4, que faites-vous avec votre bras ? 2-9-4 ? Oui, vous là-bas !
- J'ai le poing crispé, je ne peux pas l'ouvrir.
- Séquelle irréversible pour un humain, due à des lésions névralgique. Dans votre cas, l'effet s'estompéra dans un instant. Quelle est la cause de ces lésions ? Quelqu'un ? 7-7-4, vous faites quoi, avec ce sas d'accès ?
- Je l'examine pour savoir si nos hôtes ont tenté de le forcer pour échapper à leur sort.
- Intéressant. Voulez-vous nous exposer votre théorie ?
- Eh bien, nous sommes dans une pièce hermétiquement close dont la seule aération dissimule un tuyau. Je sens l'after-shave de 2-9-4, ce qui me permet de

savoir que mon odorat fonctionne. J'en déduis donc, vu que nous nous sommes incarnés en même temps, et donc très certainement tous morts en même temps dans cette pièce, que nous avons été empoisonnés par un gaz incolore et incolore à l'origine des lésions névralgiques de notre collègue. Très certainement du monoxyde de carbone.

- Et pour le sas ?
- Aucune tentative d'effraction de l'intérieur. Nos hôtes étaient donc volontaires ou endormis. J'ai trouvé dans mon portefeuille un passe d'accès personnel à un site de pétrochimie. J'en conclus que j'y travaille. Il semble que mes cinq collègues ici présents servent eux aussi Uphir. Comme ça m'étonnerait que nos services plaçant toutes leurs billes sur la même écurie, je suppose que nous sommes chacun issus d'une entreprise différente et que nous y occupons des places importantes.
- Pas trop mal. Les autres, si vous n'êtes pas capables d'égaliser les capacités de réactions de 7-7-4, pensez à le bousiller avant qu'il rafle tout l'avancement, mais sans vous faire piquer, naturellement. Vous êtes des scientifiques appartenant tous au même comité de prévention des risques de pollution. Ce comité, association loi 1901, est composé de plus de deux cent entreprises qui ont pour mission d'évaluer les risques de l'activité industrielle sur l'environnement.

- Juge et partie...
- Tout à fait, 8-6-4 ! C'est pourquoi il n'a même pas été nécessaire de corrompre vos hôtes, qui ont gagné leur ticket pour l'Enfer dès lors qu'ils ont accepté de faire ce job. Nous allons maintenant examiner ensemble cette photo. Elle a été prise par un satellite de Kronos en observation autour d'un futur possible apparu après le forage en règle du processus de ratification des accords de Kyoto. Qu'est-ce que vous voyez, 5-2-4 ?

- Un humain en costard en train de sniffer les vapeurs du pot d'échappement de son 4x4 raccordé à son filtre à oxygène. Ses six doigts à chaque main indiquent qu'il a subi une pollution de type mutagène depuis plusieurs générations.
- Il a effectivement subi une pollution mutagène intensive. Mais le sixième doigt est une évolution imputable aux raccourcis clavier utiles aux hardcore gamers, profit collatéral qu'on doit surtout aux services de Vapula. C'est donc raté, 5-2-4.
- 4-6-4 ?
- Il y a un pied ensanglanté qui dépasse sur le bord de la photo. Il vient de tuer quelqu'un. Il se fait un bon shoot de pot d'échappement pour se remettre de ses émotions.

- Approche instinctive. Quelqu'un étaye l'argumentation ? 7-7-4 ?
- Il aime tuer, c'est clair. En témoignent le porte-bonheur en écureuil empaillé accroché au rétroviseur central. Ce n'est pas un souvenir nostalgique, sinon il ne conserverait pas une bête dont les yeux ont été attachés. Le décor autour du 4x4 terre desséchée et un arbre mort au loin, semble indiquer qu'il se trouve dans un ancien champ. Son masque à oxygène nous révèle que l'air est définitivement irrespirable, parce que saturé par la pollution. Au contraire du pot d'échappement auquel ses poumons sont tellement accoutumés qu'il s'en sert pour calmer sa montée d'adrénaline. Ce monde lui a sans doute été légué par ses parents. Il a subi des lésions cérébrales prénatales causées par la pollution, mais au-delà, manque globalement de discernement, en continuant à rouler avec un outil de damnation assemblé à la chaîne.

- Bravo 7-7-4 ! Décidément, vous allez tous nous passer devant ! Le test est terminé. Je tiens maintenant à vous rappeler les principes d'action selon lesquels nous travaillons. Ce cliché que nous venons d'analyser ensemble est l'objectif pour lequel nous oeuvrons. Quand l'humanité en sera arrivée à un tel niveau de foutage en l'air de la Création, sa damnation éternelle nous sera entièrement acquise. Car une fois au purgatoire, personne ne pourra décemment affirmer qu'il n'était pas au courant.

Ce qui, en soi, n'a jamais empêché quiconque de rejoindre nos légions de damnés, mais rallonge légèrement les procédures. Entendons-nous bien : actuellement, à part se torcher l'arrière-train, le moindre des actes accomplis par les humains les pollue. Ils ont créé d'eux-mêmes un système fou, et il n'est pas évident qu'une véritable prise de conscience mondiale y change quoi que ce soit. En vérité, ils sous-estiment largement le problème dans lequel ils se sont fourrés. Le travail de notre service est de gérer la bonne marche de leur démenche et de s'assurer que le processus suive son cours. Nous contrôlons suffisamment de sites à risques pour déclencher dans l'heure la destruction définitive de la petite grise. Mais ce n'est pas notre but, puisqu'en soi, ça ne ferait pas avancer notre cause. La catastrophe de Bhopal était un acte d'auto-intronisation du domaine sur la scène démoniaque. Les catastrophes de ce type nous fortifient légèrement, mais bien moins qu'une minute qui passe sur Terre. La plupart d'entre elles ne sont d'ailleurs pas le fait direct de nos services, mais les conséquences chroniques de notre mainmise sur l'industrie, voire un acte individuel d'un démon cherchant à s'éclater un peu. Elles ont de plus la fâcheuse manie d'accélérer le processus de prise de conscience de l'humanité, et peuvent donc jouer en notre défaveur. Notre job se résume en trois points : gestion, intensification, action.

La gestion, c'est la surveillance de l'activité humaine polluante et de ses conséquences, d'abord au niveau industriel, ensuite au niveau individuel. Il y a toujours un moment où nos plus beaux spécimens de damnés marchant sur la Terre se rétractent et cherchent la rédemption. C'est le cas de l'élu qui a reçu des pots-de-vin, de la commission d'experts qui commence à avoir des remords en regardant ses petits-enfants grandir, de l'industriel qui prend conscience de la logique nécrophile dans laquelle sa profession le confine.

Vous avez été incarnés dans des hôtes qui connaissent déjà par cœur toute cette brochette de partins, puisque leurs culs étaient enfilés dessus avec les autres. Ça vous fait dans les huit cent personnalités à surveiller dans votre carnet d'adresses. Ce n'est pas trop lourd à gérer. Vous verrez que la plupart d'entre eux sont conditionnés par les fruits de la réussite sociale, et agissent avec le plus grand zèle sans que vous ayez besoin de vous bouger le petit doigt.

Par contre, mauvaise nouvelle, vous avez hérité de la mission type de l'agent recherché activement par la youyou power. À force de se prendre des vestes, ils commencent à comprendre qu'il ne sert à rien de travailler au corps notre clientèle humaine, sans nous avoir préalablement identifiés et éliminés. Ne changez donc rien aux habitudes de votre hôte, n'allez surtout pas chiffonner sa famille et ses amis, et trouvez ceux qui vous cherchent avant qu'ils ne vous trouvent.

L'intensification consiste à évaluer et mettre en œuvre les moyens d'augmenter la pollution émise à l'échelle des entreprises sur lesquelles vous avez de l'influence. Que vous organisiez le déversement de vos déchets dans la rivière du coin ou leur enfouissement au petit bonheur, que vous détourniez le fric qui sert à se mettre aux normes, que vous trouviez un nouveau polluant à faire exploiter intensivement par l'industrie, ou bien encore que vous déculpabilisiez l'industriel qui hésite à vous irriter dans vos démarches, une seule règle : impliquer un maximum d'humains dans le processus. Le camionneur ukrainien a peut-être une famille à nourrir, il n'en reste pas moins responsable de ses actes.

Quant aux élus locaux, ils n'arrêtent pas de râler mais sont les premiers à se damner en dissimulant nos magouilles. Il suffit de prononcer le mot magique : « chômage ». Si vous provoquez de vous-même une catastrophe, elle ne sera pas considérée comme participant à l'intensification. Et nos services vous laisseront vous débrouiller seul avec les limiers d'en face. Dites-vous bien que la

catastrophe directe c'est le petit plaisir qu'Uphir s'arroge de temps à autre. Tentez de l'imiter et vous allez aux devants de graves complications.

L'action, enfin. Vous apprendrez à apprécier les facettes les plus rock and roll du job. Vous découvrirez rapidement à quel point il est facile de mettre à profit le réseau logistique et les stocks chimiques de vos entreprises d'adoption. Tout ce matériel est très utile pour les opérations militaires, et les gradés incarnés des autres services ne manqueront pas de venir vous le réclamer, puisque nous leur avons déjà fait parvenir vos noms. C'est la politique actuelle de nos services : s'imposer comme n°1 dans la logistique militaire terrestre du grand jeu. Préparez vos stocks de gaz de combat par destination, envoyez votre patron humain discuter de partenariats bidons à Berlin ou en week-end chez sa maîtresse à Londres, graissez la patte du service de sécurité de votre entreprise, et veillez à ce que le matériel soit utilisé correctement, le moindre hydrocarbure nous rapproche de la victoire finale. Plus vous saurez vous rendre utiles auprès des autres services, plus vous verrez vos demandes administratives aboutir. De plus, vous augmenterez considérablement vos chances de survie, en vous faisant des relations serviables parmi les serveurs des autres domaines. Nos services sont en effet particulièrement impliqués en Amérique du Sud et en Asie. Actuellement, partout ailleurs, Uphir nous demande de faire fonctionner le système D à bloc.

Des questions ? Oui, 2-9-14.

- Et pour ma main ? Elle est toujours paralysée.
- Faites passer ça pour une hémiplegie passagère. Et si ça vous gêne tant que ça, eh bien sciez-la et simulez un accident de voiture ! »



**LA VIE EST  
UN BLOG ÉCRIT PAR  
UN MALADE MENTAL**  
La vie est un blog

**« Si les architectes construisaient les immeubles comme les informaticiens écrivent leurs logiciels, le premier pic-vert venu détruirait la civilisation. »**

<<< Blog de Raoul Lefrançois  
12 janvier 2005 – 0h28

Je commence aujourd'hui ce blog, car ce n'est pas parce que j'ai pas d'amis que cela n'intéresse personne. Je suis un être humain, un homme libre, pensant et doué de raison, et il n'y a pas de raison que ce que je dis soit moins intéressant que plein de gens. Je vaux bien plus que ces cons que je croise dans le métro tous les jours. Et je suis bien mieux que toutes ces pétasses de la compta. Sauf Monique, bien sûr.

18 janvier 2005 – 22h15

Je viens de terminer de regarder Terminator 3, c'est vraiment bien. Le scénario est super intéressant, un peu compliqué, mais tellement vrai. Sinon, j'ai entendu Marc Fontan à la cantine parler avec Monique. Il lui parlait de BMW. Quel con. Mais elle, gentille, l'écoutait. Quelle patience !

23 janvier 2005 – 23h12

Aujourd'hui j'ai trouvé un freeware qui permet de faire planter un windows sur le réseau. J'ai pris l'adresse IP de Monique et j'ai fait



planter son PC. Lorsqu'elle a appelé la hotline pour demander de l'aide, je me suis arrangé pour être à son étage. J'étais donc le mieux placé pour venir l'aider. Ce que j'ai fait. Je sais que je lui plais, car lorsque je suis arrivé dans son bureau, elle a été très surprise et elle a préféré partir plutôt que de me montrer sa gêne. Quelle pudeur ! Quel tact. J'ai pu réparer facilement, et pour cause ! J'étais tout imprégné de son odeur.

12 février 2005 – 0h35

Je suis allé sur le site de BMW, c'est nul. Mais je vais peut-être m'acheter une BMW, comme ça je pourrai en discuter avec Monique. Je l'ai entendue discuter avec Marc Fontan à la cafétéria. Ils parlaient encore de BMW. Quel con il fait. Il ne comprend rien aux femmes. Aux hommes non plus d'ailleurs. J'ai refait crasher son PC avec mon petit programme, et suis intervenu tout de suite. Elle était une fois de plus toute troublée. Lorsqu'elle m'a vu, elle a dit : « V'la l'autre crapaud ! ». Elle me prend pour son prince charmant. Encore sous forme de crapaud, mais c'est métaphorique. C'est beau, elle m'aime. Elle a préféré partir, comme la dernière fois. Comme c'était touchant. Et là, j'en ai profité pour fouiller un peu dans son PC. Qu'est-ce qu'elle reçoit comme mails de ce con de Marc Fontan. Qu'est-ce qu'il est lourd. Et pourtant, patiente et gentille, elle répond gentiment et laisse même entendre qu'elle l'aime bien. Cette femme est vraiment parfaite. Si seulement je pouvais lire tous ses mails.

17 février 2005 – 4h30

Sur le forum où l'on m'avait indiqué le freeware qui fait crasher les PC, un certain Vap m'a conseillé un petit spyware pour espionner le PC de Monique. Il est très sympathique. Il m'a posé plein de questions sur ma société, pour savoir exactement quel logiciel serait le mieux. Il est d'accord avec moi qu'espionner la femme de sa vie, ce n'est pas vraiment espionner, mais au contraire l'aimer. Il est très sympathique, vraiment. On a discuté mangas et informatique toute la nuit ou presque. Enfin quelqu'un qui n'a pas peur des vrais sujets de conversation et qui ne babille pas à propos de foot, de BMW, de politique ou de philosophie. Je sens que je vais bien m'entendre avec Vap.

23 février 2005 – 3h25

Le spyware est vraiment superbe, je reçois tous les mails en même temps que Monique. Qu'est-ce que ses copines sont connes. Qu'est-ce que Marc Fontan est lourd. Mais elle reste gentille, elle répond sans jamais les envoyer chier alors qu'elle devrait le faire. Moi, c'est ce que je ferais. Mais je ne suis pas elle. J'ai encore fait mon plan crash et dépannage express. Elle a pesté contre son PC et les « informaticiens de merde ». C'est un message, c'est sûr. Elle n'ose pas me parler directement, alors elle utilise des ruses. Et comme elle ne veut pas que les gens sachent ses sentiments à mon égard, elle dit des gros mots. Quelle rusée !

2 mars 2005 – 2h21

Marc Fontan devient pénible, je vais installer un spyware sur son PC. Je m'en fous, qu'il soit à la direction. Il n'a pas à écrire de telles cochonneries à ma femme. Vap m'a bien aidé encore une fois. Il m'a donné un super spyware qui va s'installer dans toute la boîte. Comme ça, j'aurai tous les mails de tout le monde et je verrai bien qui embête Monique. Il est vraiment gentil, ce Vap. On a parlé religion et mangas. Il est très intéressant. Il a des idées originales. Pour la BMW, je vais aller chez le concessionnaire. Monique dit qu'elle aime bien la M3. Elle a l'air jolie, la M3. Comme Monique.

18 mars 2005 – 6h20

C'est cher, une M3. J'ai pas les sous. Mais Vap me dit qu'il a peut-être un moyen pour m'aider. Sinon, Marc dit des choses absolument dégueulasses à Monique. Il va falloir que ça cesse. Le pire, c'est qu'elle est obligée de répondre, et comme elle est très gentille, elle abonde dans son sens. Que ça doit être pénible pour elle. Il me faut réagir, je ne peux la laisser dans cette situation. Je vais en toucher deux mots à Vap. Et puis je lui parlerai de Final Fantasy. Le dernier va bientôt sortir. Il a l'air super.

27 mars 2005 – 3h21

Vap m'a trouvé une solution pour la M3. Il suffit que je prenne l'argent sur le compte de la société. Il m'a expliqué comment faire, et m'a envoyé une nouvelle version du programme d'espionnage que j'ai déjà installé. Cette nouvelle version permettra de manipuler les comptes. Il m'a dit comment faire pour ne pas laisser de traces. Il est vraiment gentil et plein de ressources. On verra ce que dira Marc Fontan en me voyant arriver en M3.

12 avril 2005 – 21h31

La télé est vraiment nulle. La M3 est très jolie, je l'ai achetée et j'en suis ravi. Il faut que j'aille la chercher au garage lorsqu'elle sera livrée. Le concessionnaire m'a demandé mon permis de conduire pour faire les papiers, et quand je lui ai dit que je l'avais pas il a paru embêté. Il m'a dit qu'il allait essayer de s'arranger, mais qu'il lui faudrait la somme en liquide. J'ai dit « pas de souci ».

18 avril 2005 – 23h12

Monique est vraiment piégée. Marc l'embête tellement qu'elle est obligée de s'abaisser à entrer dans son jeu. J'ai cru comprendre qu'elle avait même dû accepter de « sortir » avec lui. Je ne sais pas très bien ce que ça cache, mais c'est prévu pour demain soir. Je reste aux aguets. J'en ai parlé à Vap, il est d'accord avec moi que Monique joue un jeu dangereux. Pour Final Fantasy, il m'a donné des tips vachement sympas.

20 avril 2005 – 19h35

Monique a été violée par Marc. Je l'ai lu dans les mails. Il lui avait tendu un piège. Il l'a emmenée au cinéma, puis au restaurant. L'a

fait boire, l'a ramenée chez lui, l'a fait reboire et l'a violée. La pauvre n'ose même pas porter plainte et se force à se dire contente dans les mails qu'ils ont échangés ce matin. Et lui s'en vante dans les mails qu'il envoie. Il parle d'un bon coup. Il a dû l'assommer ! Sans ça, elle ne se serait jamais laissée faire. La pauvre. Pour voir son état, j'ai refait le coup du crash à distance. Quand je suis arrivé, elle avait les traits tirés, fatigués, et pour la première fois, elle était peu maquillée. C'est sans doute parce qu'il l'a séquestrée toute la nuit. En plus, il a commencé à la tripoter dans sa M3 ! Le salaud. Vap est d'accord avec moi pour dire qu'il faut agir. Il m'a donné une nouvelle version du logiciel. Mais cette fois-ci, il me faudra intervenir sur les serveurs centraux. Ce n'est pas facile, mais ça vaut le coup, il paraît que j'aurai accès aux caméras.

21 avril 2005 – 5h21

Saloperie de voiture. C'est moins facile que sur ma PS2, la conduite. J'ai crashé la M3. En plus, j'avais pas d'assurance et pas de permis. C'est pas de chance. Le concessionnaire a bien voulu la ramener dans son garage. Il va voir ce qu'il peut faire. C'est gentil. Dommage, je ne pourrai pas aller au bureau avec. Il faudra que je continue d'y aller à pied.

5 mai 2005 – 1h12

C'est dégueulasse, il la viole jusque dans le parking. J'ai tout vu sur les caméras. Et elle est obligée de jouer la comédie, de simuler comme dans les films de Sylvia Saint que je télécharge sur Internet. Il faut que je la sorte de là. Vap me conseille d'envoyer un email anonyme pour dire que c'est Marc qui a détourné les fonds, et puis de modifier les logs des serveurs pour prouver que c'est lui. Mais pour ça, il me faut installer une nouvelle version. Je vais le faire le week-end prochain.

12 mai 2005 – 3h31

C'est fait, le logiciel est en place et il tourne. Comme je ne sais pas bien trafiquer les comptes, Vap m'a proposé de le faire à ma place. C'est vraiment gentil.

17 mai 2005 – 1h24

Marc a été arrêté aujourd'hui par les policiers. La direction était pas contente. Tout le monde était choqué de savoir qu'il avait détourné de l'argent. Il faut dire qu'il a détourné des millions. Enfin, je veux dire c'est ce que Vap a noté dans les logs du serveur, et c'est ce que la police a retenu. On n'est pas prêt de le revoir. Monique est tellement soulagée qu'elle a pleuré toute la journée. J'ai fait crasher son PC pour aller la voir, mais elle était tellement perturbée qu'elle l'a même pas remarqué et n'a pas appelé la hotline. Elle le fera sans doute demain.

18 mai 2005 – 21h01

Monique doit se reprendre. Le choc a été tellement violent qu'elle ne sait plus où elle en est. Elle a appelé la hotline ce matin, mais elle exige que ce soit quelqu'une d'autre que « l'autre crapaud à lunettes » qui vienne. Elle a donc remarqué que j'avais changé de lunettes. Et elle est tellement troublée qu'elle n'ose me voir désormais. Il faut que je lui laisse le temps.

28 mai 2005 – 22h30

Elle a été voir son bourreau à la prison. C'est ce qu'on appelle le syndrome de Stockholm, je crois. Lorsqu'un otage sympathise avec son tortionnaire. C'est bizarre, les filles. La société est en faillite, il y a eu trop de malversations financières et de détournements de fonds. Vap dit que ce n'est pas lui. Je le crois, il est tellement gentil. Il paraît qu'on va fermer. Il va falloir que je fasse mes avances à Monique avant qu'on cesse de travailler ensemble.

3 juin 2005 – 23h08

Marc va être libéré et Monique en est ravie. Je ne comprends pas. La société ferme à la fin du mois et tout le monde est morose. Moi, je m'en fiche. C'est Monique qui m'agace. J'ai longuement discuté avec Vap et il m'a dit qu'il avait des amis qui pouvaient m'aider à faire une « thérapie de groupe » à Monique pour lui remettre les

idées en place. Ça a l'air bien. Il va falloir que j'organise ça. Mais comment le proposer à Monique ?

5 juin 2005 – 20h43

Vap m'a conseillé d'envoyer un faux email de la part de Marc, lui disant qu'il a été libéré plus tôt, et que pour des raisons judiciaires il ne peut pas rencontrer ni même téléphoner à des employés de la boîte. Je vais également lui faire dire qu'il veut la voir et qu'il lui propose de la rencontrer dans un parking souterrain que connaît Vap. Vap et ses amis nous attendront. Elle va avoir une bonne surprise. Vap m'a conseillé de vider mon compte en banque et d'amener les sous, au cas où on ait envie de faire la fête tous ensemble. Je sens qu'on va bien rire. Et Monique aussi.



## Procédures d'infiltration.

Direction des Procédures Bureaucratiques  
Département de la formalisation pointilleuse  
Sous-département de la Qualité.

### Objet du document

Ce document est le manuel officiel simplifié des procédures d'infiltration en milieu angélique tel que formalisé par la commission paritaire ad hoc lors de la réunion mensuelle du Comité de Validation de Projet n°135 789, tel que précisé dans la Méthode de Conduite de Projet des Services Généraux de l'Enfer, version 178.3.

### Niveau d'accréditation

Ce document est classé de niveau DTCS (Dans Ton Cul, Salope !). Si vous n'avez pas le niveau requis pour lire ce document vous êtes en infraction. Veuillez immédiatement vous présenter au Bureau d'Accueil du Domaine d'Andromalius ou dans tout autre centre d'autorité Infernale dûment mandaté.

### Public

Ce document s'adresse à tous les agents de terrain du prince-démon Zanag, prince de l'hypocrisie, promu lors du Conseil Infernal n°783 541 896.

### Corps du document

L'infiltration en milieu angélique est un art très ancien, subtil et extrêmement dangereux, mais qui, grâce à l'expertise et au nouveau pouvoir développé par notre prince Zanag, vient d'atteindre un niveau jusque là inégalé. Cet ouvrage a pour but de présenter les méthodes les plus efficaces pour optimiser ses infiltrations et tirer le meilleur parti des faiblesses de ceux d'en face.

# Les puissances sur la Terre

## Objectif

L'objectif du domaine de Zanag est le renseignement sur ceux d'en face. Il s'agit donc d'obtenir le maximum d'informations sur le Paradis et ses agents sur Terre. L'infiltration, l'écoute, le chantage et l'entrisme sont les moyens les plus efficaces et ont de tout temps été pratiqués au sein des forces Infernales, avec plus ou moins de succès. L'utilisation de ces techniques doit continuer, bien que de substantielles améliorations doivent y être apportées (voir Dossier d'évolution du patrimoine administratif des procédures d'infiltration n° 125 78), mais Zanag a décidé d'une nouvelle technique dite du « Maillon Faible ». Cette technique est entrée en vigueur depuis le Conseil restreint n° 86 453. Elle est détaillée ci-dessous mais ne saurait remplacer les autres projets rencontrant du succès, notamment le projet « Anus » qui a permis depuis des millénaires d'infiltrer un prince-démon au Conseil Divin.

## Le Maillon Faible

Après une analyse d'une finesse remarquable, notre prince-démon a constaté que plutôt que de s'attaquer aux anges, il était beaucoup plus simple et constructif d'essayer de retourner les soldats de Dieu, les serviteurs de Dieu et les simples membres « aware » du clergé. Même si les informations ainsi récoltées sont sur le court terme assez maigres, les chances de succès sont infiniment supérieures, et sur le moyen terme, le retournement ou le remplacement d'un membre de l'entourage d'un ange permet de manière effective d'apprendre à peu près tout ce qui peut l'être sur ses actions. Les anges, de par leur nature arrogante, ont tendance à mépriser les humains en général et leurs larbins en particulier. Ce mépris, appelé « syndrome du gentleman anglais », les conduit à ignorer leurs serviteurs dont ils finissent par ne même plus réaliser la présence, si ce n'est comme une pièce de mobilier ou un appareil électroménager. Ainsi ils s'oublient devant leurs domestiques, les rendent témoins de faits extrêmement importants, ou leur apprennent, toujours par négligence, des informations de premier ordre. Toujours pour les mêmes raisons les agissements de leurs serviteurs, tant qu'ils restent respectueux et accomplissent les tâches pour lesquelles ils ont été recrutés, sont peu surveillés, réduisant les chances d'être repérés même sur le long terme, et facilitant les échanges d'informations et d'instructions avec eux. Même les anges scrupuleux des procédures et soucieux de sécurité ne peuvent cacher toutes leurs actions et toutes leurs visites. Un simple soldat de Dieu peut aisément envoyer un SMS dès qu'il arrive avec ses collègues sur un lieu d'intervention, même s'il ignore les tenants et les aboutissants de sa mission. L'existence même de la mission, son lieu et ses

conditions sont autant d'éléments cruciaux qui peuvent être utilisés à bon escient, notamment pour contrer les raids surprise contre les planques de démons.

## Les moyens d'approche

L'autre avantage des serviteurs par rapport aux anges réside dans leur humanité et donc la facilité avec laquelle ils peuvent être retournés, menacés ou tout simplement remplacés. Un démon est en effet tout à fait capable, avec des pouvoirs simples, du maquillage et un peu de talent, de se faire passer pour un soldat de Dieu, et encore plus pour un serviteur, sans parler d'un humain normal. Les types d'infiltration conseillés dans le cadre du projet « Maillon Faible » sont résumés ici :

## Le retournement

Beaucoup de serviteurs des forces paradisiaques sont insatisfaits de leur sort, et vivent assez mal l'arrogance des anges ainsi que la dichotomie entre l'attitude de ces derniers et les enseignements du Christ. Tous sont, au moins au départ, profondément religieux, et c'est le meilleur levier que l'on puisse trouver pour les retourner. Il existe alors deux méthodes : soit les faire culpabiliser par rapport à des péchés qu'ils ont commis ou ont tenté de commettre, quitte à les y aider, soit au contraire expliquer à quel point les anges sont éloignés des enseignements religieux, surtout catholiques ou évangélistes. Dans les deux cas, la foi est le moteur même de leur perte. Le problème, c'est que ce genre de retournement crée des agents peu sûrs, car sous pression et imprégnés d'un sentiment de culpabilité. Bien évidemment, certains serviteurs peuvent également être retournés selon les autres bonnes vieilles méthodes connues que sont le sexe, l'idéologie, l'orgueil ou l'aigreur. La psychologie est la qualité première pour réussir ce genre de mission.

## Le chantage

Le chantage est une variante plus coercitive du retournement. Elle produit de très bons résultats, car la cible est piégée et fera tout pour ne pas être prise par ses employeurs. Néanmoins, les informations obtenues doivent être prises avec précaution en raison d'un manque d'objectivité de la cible et de sa réticence, souvent involontaire, à accepter de trahir. Là encore, faire chanter un serviteur du Bien est extrêmement facile, car le vice étant universellement répandu, il suffit de chercher la brebis galeuse, ou au pire de la créer en la tentant.

## Le bluff

Cette approche nécessite une très bonne connaissance de l'environnement de la cible - voire des cibles - et a paradoxalement plus de chance de marcher si elle est pratiquée à grande

échelle. L'exemple d'un démon ayant pris la tête d'un groupe de soldats de Dieu au Japon en est la plus parfaite illustration. Le bluff consiste à utiliser l'obéissance aveugle et la lourdeur administrative du Paradis pour infiltrer un groupe, soit de manière officielle, soit comme simple collègue. Il ne faut jamais négliger la proximité des serviteurs divins une fois hors service, autour d'un verre entre collègues.

### Le remplacement

Le remplacement est une opération assez lourde à effectuer, mais qui offre un des meilleurs rapports qualité/prix. Il consiste en la substitution d'un serviteur humain par un de nos agents ou sa transformation en vampire. Un démon est bien évidemment la créature la plus adaptée pour une telle mission, mais son coût prohibitif en réduit l'usage au remplacement des personnes les mieux placées. Un simple humain correctement entraîné peut réaliser des miracles, ne serait-ce que pour des raisons de non-détection. La transformation en vampire est une variante nouvellement mise au point en collaboration avec sa majesté Samigina. Elle est prometteuse, même si les limitations inhérentes aux vampires en réduisent l'usage.

### OL'interception administrative

Dans ce type de mission, les travers de l'administration angélique sont utilisés à notre profit. Le but est d'intercepter, de modifier, de détruire ou de créer un ordre véridique d'affectation de serviteur, afin d'introduire un de nos agents dans une équipe du Bien. Il peut s'agir d'un simple soldat de Dieu remplaçant un mort au combat au sein d'une escouade, d'un spécialiste en électronique rejoignant l'entourage d'un ange, ou même d'un simple humain prenant un poste auprès d'un membre « aware » du clergé. Ces interceptions administratives, lorsqu'elles sont bien faites et bien maquillées, offrent des résultats étonnants.

### L'incarnation

Enfin, idée aussi géniale que simple, l'incarnation consiste à pousser au suicide ou à une mort violente un serviteur du Bien damné afin qu'un de nos démons s'incarnent selon la procédure normale. Cette opération, qui offre des perspectives quasi-infinies, nécessite une infrastructure et une mise en place extrêmement lourdes, qui la limitent à des coups d'éclats rares.

### Le talent de Zanag

Le pouvoir spécial de Zanag permet à un démon de se faire passer pour un ange sans aucune



difficulté. Cela est peu utile dans le cadre du projet « Maillon Faible », qui cible justement les non anges, mais son utilisation est toujours un gage de réussite pour toutes les missions et projets hors « Maillon Faible ». Sa distribution doit donc être accélérée, de même que l'entraînement attendant.

### Conclusion

Le projet « Maillon Faible » est en place depuis plusieurs mois, et les premiers retours d'expérience sont extrêmement prometteurs. Les informations recueillies nous permettent de dresser au fil du temps le schéma extrêmement précis des réseaux angéliques sur Terre, ainsi que de déjouer un grand nombre d'opérations à notre encontre. De fait, le principal problème rencontré dans le cadre du projet est paradoxalement son propre succès. Nous sommes victimes du syndrome Enigma : comme les alliés pendant la Seconde Guerre Mondiale qui avaient « cassé » les codes allemands et japonais, nous sommes obligés de ne pas réagir à toutes les informations que nous interception, afin de ne pas éveiller l'attention de l'ennemi.

La troisième force  
est notre amie,  
il faut l'aimer aussi

## SOUS LES PAVÉS, LA RAGE

Sous les pavés

### À l'attention de Dispater,

#### Bilan du projet Vertigo

Nous avons entrepris il y a quelques mois une vaste étude des forces occultes engendrées par les grandes villes et leur possible prise de conscience.

J'irai droit au but : nos résultats sont mauvais. Mais attention, il ne s'agit pas d'un flop. Nous avons bien travaillé. Simplement, nous sommes tombés sur un problème presque insoluble.

Rappel : des villes comme New York ou Paris développent une conscience. En entrant en communion avec elles, certains humains, souvent des clochards ou des marginaux, parviennent à manipuler leur essence. On les appelle des polimanciens dans les rapports, et des mages urbains quand on en parle entre nous. Notre objectif avoué était de nous approprier leurs dons.

Au sein de l'équipe Vertigo, nous avons lancé un paquet d'expériences en deux ans pour reproduire leurs pouvoirs. Voici un résumé de notre modus operandi.

Phase 1 : nous avons capturé plusieurs mages urbains pour les étudier. Après l'inévitable suppression des moins coopératifs, nous avons obtenu l'aide d'une douzaine d'entre eux de par le monde.

Phase 2 : à partir de leurs explications, le Kronos et le Scox de l'équipe ont pondu une « méthode pour devenir polimancien en 6 leçons ». Pour ce que j'en ai lu, il s'agissait essentiellement d'exercices de méditation dans des lieux publics, de sacrifices de rats ou de pigeons, ainsi que d'une discipline de vie proche de la mendicité.

Phase 3 : avec l'appui de la Centrale de Renseignement Démoniaque (C.R.D. de Baalberith), nous avons contacté une cinquantaine de démons en activité de par le monde, qui avaient en commun d'habiter une ville depuis au moins trois ans et de prétendre l'apprécier. Nous leur avons demandé de suivre notre méthode.

Sur les 50 candidats :

- 27 ont craqué devant ce qu'ils considéraient comme un régime contraignant, et ont reçu un avertissement sans frais pour leur peu de motivation.
- 13 ont été jusqu'au bout sans aucun autre résultat que de compromettre gravement leur couverture.
- 6 ont déclaré apprécier ce mode de vie, et après avoir rejoint les services de Nog ou de Malthus, ont choisi de continuer leur existence sur le trottoir. Leur satisfaction est cependant le seul avantage qu'ils en aient tiré.



## CHAPITRE TROIS

- 1 a perdu l'esprit et s'est mis à raconter des inepties sur une soi-disant ville des mythes au-delà du reflet dans le miroir qui donnait sur le pont de l'Arc-en-ciel. Nous avons jugé plus raisonnable de l'achever, d'autant que ça faisait un moment qu'il nous courait sur les nerfs.

Restent les trois derniers candidats, les cobayes 11, 21 et 49. Leurs efforts et leurs succès nous ont montré les limites de nos efforts.

- Las Vegas : le démon Jack MoneyMaker (n° 49) est sans doute notre plus belle réussite. Il a réussi à communier avec sa ville et possède aujourd'hui quelques pouvoirs de mage urbain sans avoir renié son allégeance à Asmodée. À noter que Jack est d'après son dossier un ancien humain déchu, et que Vegas est une ville bâtie par volonté de l'Enfer. Ces deux faits ont sans doute joué un rôle non négligeable dans ce succès. À méditer.

- Paris : c'est dans le dédale Lutèce-0, loin sous les catacombes, que sont basés nos équipiers parisiens. Or, c'est aussi là que stationne l'Host Rance, troisième cohorte de l'opération « Nuit Noire », la vaste offensive de déstabilisation de l'île-de-France à laquelle participe une bonne partie des démons de ce secteur, selon leur compétence. Elle se compose surtout d'actions discrètes visant à déstabiliser les forces de l'ordre et à accroître la criminalité, mais elle comprend aussi une phase de guérilla souterraine menée par 13 cohortes. L'Host Rance en fait partie. C'est une horde de rebuts et de détraqués, envoyés par l'administration pour harceler les serviteurs de Daniel sur leur terrain, et accessoirement alimenter en cadavres nos unités souterraines. Deux des démons impliqués dans la logistique de cette cohorte ont présenté un intérêt immédiat pour nos travaux, Lyne (n° 11), une capitaine d'Uphir et Calliostro (n° 21), démon de combat de Samigina.

Lyne (n° 11) a tout de suite montré de grandes capacités mais hélas, elle a profité d'une attaque d'anges pour disparaître au cours de sa formation. Contrairement à ce que prétendent les démons d'Uphir dans leur plainte contre nous, je ne pense pas que l'apprentissage de la magie urbaine l'ait dégoûtée de l'Enfer. Je pense qu'au contraire, c'est son peu d'intérêt pour notre cause qui lui a permis une telle marge de progression dans sa communion avec Paris. Du reste, le cas n° 11 est aujourd'hui en fuite. Des recherches ont été lancées, pour l'heure sans résultat.

Calliostro (n° 21) est nettement moins doué. Ce spécialiste du vol de cadavres dans les

cimetières entretient un lien fort avec les égouts et catacombes qu'il arpente lors de ses rapines. Mais il semble limité à cette seule partie de la ville. Après avoir manifesté ses premiers pouvoirs de polimancie, il n'a plus fait aucun progrès. Plutôt forte tête mais bien apprécié par ses chefs, il nous est difficile de faire pression pour qu'il fournisse plus d'efforts. Le cas n° 21 est donc un demi-échec, mais ses maigres capacités sont visiblement très utiles aux capitaines de la troisième cohorte qui l'utilisent pour guider leurs attaques.

Dans les cas 11 et 21, on note que les démons pouvant développer des dons de polimancie sont des éléments médiocres, à la loyauté fluctuante. Le cas 49 est encourageant, mais je crains que seules des villes érigées par nos soins ne puissent nous offrir ce genre de résultats. Or, elles sont fort peu nombreuses.

Ma conclusion est la suivante : la magie urbaine découle d'un lien affectif avec une ville, tout comme la puissance d'un démon provient de son lien avec l'Enfer. Les deux sont hélas incompatibles. Si un déchu communique de trop près avec une cité, il perd progressivement la foi en notre combat. Et inversement : les polimanciens qui ont bien voulu nous épauler depuis le début ont vu leur puissance se tarir peu à peu.

C'est un constat pessimiste, mais j'insiste, ce n'est pas un échec.

D'abord, nous en avons appris beaucoup sur les mages urbains et nous avons tissé de bons contacts avec certains. (Nous les avons laissés repartir, mais nous gardons un œil sur eux. Je ne doute pas qu'une partie d'entre eux soit prêts à refaire équipe avec nous. Je pense entre autre au puissant Vlad de Montreuil, qui nous a permis d'éliminer discrètement un ange enquêtant sur nos activités. J'attends votre feu vert pour éliminer les mages plus douteux.)

De plus, nous avons tout de même détourné un peu de leur énergie à notre profit, et notre labeur a trouvé une application immédiate dans nos bases de Lutèce-0 et de Vegas.

Vous trouverez ci-joint les rapports détaillés de nos spécialistes de Scox et Kronos qui entreront plus dans les détails ésotériques de nos recherches, ainsi que des extraits des dossiers des cas n° 11, 21 et 49.

Je considère notre étude terminée et attends vos prochaines instructions.

Loyalement,

Dedaël

# La troisième force est notre amie, il faut l'aimer aussi

## GO DEEPER UNDERGROUND

Alors qui sait pour les mages urbains ? Aujourd'hui, tout le monde.

L'Enfer a demandé une enquête au démon Dispater (cf. Sur la Terre comme au Ciel), dont vous venez de lire les résultats. Comme toujours avec les membres de la 3<sup>e</sup> force, sa philosophie est de les manipuler puis de les éliminer.

Daniel est désormais au courant et a dépêché des anges pour en savoir plus. Sa position est simple : tant que les magos des villes ne l'embêtent pas, il les laisse vivre. Par contre, s'il venait à apprendre que leur pouvoir sert à ses adversaires, il s'énerverait très fort et ferait tout pour mettre la main sur Calliostro.

### L YNE

*fée des ruelles,  
grade 2 d'Uphir en rupture de ban*

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

#### TALENTS

Baratin 8, Défense 5, Discrétion 8, Enquête 4, Intrusion 4, Séduction 4, Tir 2 (Jet d'acide 6), Survie 4 (Paris 8), S'inviter dans les malheurs des gens et les résoudre n'importe comment 6+

#### POUVOIRS DÉMONIAQUES

Déphasage 2, Immunité à l'acide, Immunité aux maladies et aux poisons, Lire les pensées 2, Malédiction Maladie 3, Non détection 2, Réduction 3, Vengeance Toxique 2, Vol 2

#### POUVOIRS DE MAGE URBAIN (NIV 5)

Attention au camion<sup>1</sup>, C'est chez moi<sup>1</sup>, Je l'ai trouvé par terre<sup>1</sup>, Je suis un lampadaire<sup>1</sup>

#### COMBAT

25 PP, 6 PF, BL 3/BG 5/BF 7/MS 10

Baguette magique (donne Jet d'acide 2), Robe en jean déchirée et souillée mais néanmoins magique (donne Obscurité 2), Odeur de sueur, aplomb bien parisien

<sup>1</sup> cf. fire & ICE pour la description de ces pouvoirs

Cruelle déception pour Uphir. Lyne, son tendre bébé, sa petite fée des poubelles, son elfounette OGM à lui, bref, sa dryade toxique vient de se faire la malle. On capture une fée, on la viole, on la torture, on lui consacre des années d'effort pour la corrompre et enfin en faire une démonsse, et voilà qu'un beau matin elle se tire en vous faisant un doigt ! Quelle ingratitude. Autant vous dire que le prince l'a très mal pris et qu'il récompensera dûment celui qui lui ramènera son ex-protégée.

Évidemment, Lyne était la meilleure candidate pour le projet Vertigo, et de loin. Elle ne croyait pas bien fort à

l'Enfer et cherchait absolument à se fondre harmonieusement dans son élément, fût-t-il une ville grise et polluée.

Aujourd'hui apostat (cf. Jésus Revient), la belle s'assume en fée des villes, erre dans Paris, son nouveau terrain de jeu, et se tient à distance des alignés des deux camps. Les démons la croient embarquée dans quelques complots au Nième degré contre eux, mais il n'en est rien. Lyne a repris son rôle traditionnel, et selon son humeur, aide les gens égarés dans la « jungle urbaine » ou leur joue des tours pendables. Ignorant tout du monde des hommes (elle s'est fait capturer par Uphir sitôt sortie de Féerie, ou presque), elle est très naïve. Ainsi, elle compte bien faire naître sa légende, pour que les braves gens viennent s'adresser à elle en cas de pépin, sans voir le risque qu'elle va courir. Pire, Lyne songe à manipuler le maire pour qu'il lui fasse bâtir une fontaine adaptée à ses envies...

### C ALLIOSTRO

*démon de combat de Samigina  
et grand amoureux de Panam*

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

#### TALENTS

Art 1 (littérature 4), Combat 7, Défense 6, Humour 2, Posture littéraire 3+, Savoir militaire 2 (Tactiques souterraines 6), Savoir occulte 1 (Faune des catacombes), Survie 4 (Ventre de Paris 7+), Séduction (à condition d'être polymorphé !) 4

#### POUVOIRS DÉMONIAQUES

Anaérobiose, Apparence horripilante 3, Baiser vampirique 3, Forme de combat (tronche de Nosferatu) 4\*, Membre exotique : crocs, Polymorphie 2, Télépathie 1, Avertissement sans frais : Galant,

#### POUVOIRS DE MAGE URBAIN (NIV 2)

Saloperie de bestiole<sup>1</sup>, Ça sent la chair fraîche  
15 PP, 8 PS, BL 7\*/BG 14/BF 21/MS 28, Crocs (66,+10,+6)

#### MATOS

Cercueil avec bibliothèque, T-Shirt « Buffy sucks, Spike rules »

\*bonus de forme de combat déjà pris en compte

<sup>1</sup> cf. fire & ICE pour la description de ces pouvoirs

Calliostro n'est pas un démon de combat comme les autres. Comme le fameux Deprofundis, c'est un ami des lettres, et on lui doit le fameux « Manuel [de survie à l'usage] des Monstres », le guide quotidien de l'affreux parisien si populaire chez les morts-vivants intelligents de la capitale. Sous les ordres de Bifrons puis Gaziel, il hantait déjà les sous-sols de Paris bien avant que son futur prince ne soit nommé. D'ailleurs, il fait plus que les connaître, il les aime et leur a déjà dédié plusieurs recueils de poèmes. Calliostro aime aussi les Parisiennes, mais ça reste hélas platonique. Il a Polymorphie, mais jamais assez de PP pour conclure.

Il travaillait avec ses collègues sur les filières de vol de cadavres dans les morgues et les cimetières, mais depuis que son talent a été repéré par Vertigo, il a de plus grandes responsabilités dans l'opération Nuit noire. Il sent avec acuité les va-et-vient des troupes de Daniel dans les catacombes, et ce don a permis de bien belles embuscades. Désormais, l'administration tient à lui, au point qu'aujourd'hui, c'est le démon de combat qui est protégé par deux grades 0 de son prince. Ironie du sort, mais ironie pénible. Calliostro a perdu toute liberté d'aller et venir. Il rêve de jouer les filles de l'air comme Lyne, mais ses gardes du corps veillent. Cela dit, il pourrait bien se les faire un beau matin et tenter sa chance...

### Ça sent la chair fraîche (démon uniquement) :

Ce pouvoir de mage urbain est la variante démoniaque de Sur ses gardes, et n'a qu'un possesseur au monde. Il permet à Calliostro de percevoir la présence, le nombre et les mouvements d'intrus dans le secteur des catacombes où il se trouve (portée 1 km environ).

Est ressenti comme intrus quiconque ne considère pas le ventre de la capitale comme son domaine. Cela englobe l'immense majorité des humains, même les égoutiers et les skins les plus « cataphiles », mais exclut certains vétérans de Daniel (et l'archange lui-même) qui sont indécélables par ce pouvoir.

(i.e : en terme de jeu, quiconque à moins de 6 en survie (Catacombes) est repéré).



## FÉE DU LOGIS ?

F é e d u l o g i s

«*Tout reptile volant qui marche sur quatre pieds vous sera une chose abominable.*»

– Lévitique 11:20

### RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Pendant les 5 premiers siècles du Grand Jeu, Georges, archange de la destruction, reçoit l'ordre de faire place nette pour la nouvelle religion universelle prêchée par le fils du patron. Bon soldat, Georges s'exécute et commence une campagne de destruction systématique de toutes les créatures non humaines créées au fil des éons et désormais déclarées persona non grata. Les Néphilim ayant disparu depuis longtemps, seuls les dragons posent de réelles difficultés.

Les autres créatures mises sur la liste de Georges, elfes, nains, lutins et autres créatures grotesques, sont totalement dépassées par la puissance de la horde angélique, assoiffée de sang et de massacre. Au bout de cinq siècles de massacre consciencieux, Georges met le siège devant le refuge des survivants, un réseau de cavernes près du village gallo-romain de Durancum dans le Massif Central.

Encouragés par une bande de démons, une partie des créatures, dégoûtées par l'attitude du Paradis, se lancent dans le Mal sans toutefois prêter allégeance à l'Enfer. Ils deviennent mesquins, immondes, votent à droite, prennent leur carte du MEDEF et s'éparpillent dans la nature pour se venger. L'immense majorité est débusquée au fil des siècles, mais quelques-uns, plus subtils, utilisent la protection des démons pour survivre sur Terre jusqu'à nos jours.

L'immense majorité des assiégés décide quant à elle de lutter et de mourir l'arme à la main, ce que Georges n'est que trop content de leur offrir. Mais une minorité, trop intelligente ou trop lâche pour mourir, et pas assez mesquine pour se mettre du côté du Mal, parvient au terme d'un long rituel à s'échapper dans une marche intermédiaire, rebaptisée Féerie. Là, ils croissent et embellissent pour la plus grande joie des petits et le bonheur des frères Grimm.

## REQUIEM POUR UN MASSACRE

Mais leur bonheur est de courte durée – à peine 1500 ans – car la dernière femelle dragon encore en vie débarque en Féerie. En chaleur, elle cherche chaussure à son pied et la trouve en la personne d'Oberon, le roi de Féerie. De leurs ébats naît un dragon aussi précoce que puissant, du nom prophétique de Victor. N'ayant pas la reconnaissance du ventre, Victor tue son papa et entreprend, comme raconté dans *Les Petites Apocalypses*, de montrer qu'un dragon, ça assure autant qu'une *panzer division*. Arrivé au Paradis au terme d'une longue épopée sanglante, il prête finalement allégeance à Dieu et devient archange, au grand déplaisir de beaucoup et de Georges en particulier. Si les archanges sont surpris, les survivants des deux massacres sont quant à eux absolument outrés. Poussés hors de Féerie par Victor et la chute de leur marche, ils se répandent sur Terre, discrètement, mais bien décidés à foutre le boxon. Si Dieu ne veut pas d'eux, il va falloir que quelqu'un paye. Déroutés par la civilisation et la technologie, ils sont « coachés » par leurs frères de galère passés au Mal et qui se sont parfaitement adaptés au monde des hommes au fil des siècles. Comme un malheur n'arrive jamais seul, le retour des fées coïncide avec le retour de Georges

# La troisième force est notre amie, il faut l'aimer aussi

comme archange de plein droit. Tout est en place pour la deuxième manche.

## ELLE EST PAS GAGNÉE, LA COUPE D'EUROPE !

À l'heure actuelle les fées sont réparties en petits groupes indépendants et isolés pour des raisons de sécurité. Titania, la veuve du Roi Oberon, est en train de rassembler et de fédérer lentement mais sûrement ses sujets rescapés et de les rapprocher des sujets de Puck, le roi autoproclamé des fées noires, passé au Mal lors du siège de Georges. Puck et Titania ne se font aucune confiance mais ont, face à l'adversité, fondé une alliance d'intérêts basée sur la haine du Bien. Ils ont

prévu de se marier une fois que leurs peuples seront suffisamment rassemblés et unis, officialisant ainsi la réunion du peuple fée.

## LES NOIRS JOUENT EN PREMIER

Le peuple fée, bien qu'uni dans une lutte commune contre le Bien, est divisé en deux camps bien distincts et plusieurs races. Chaque camp obéit plus ou moins loyalement à son suzerain, mais la cohabitation est délicate au quotidien, ce qui nuit malheureusement à l'efficacité de la réunification.

Les fées noires sont en infériorité numérique mais connaissent bien la Terre, ses habitants, ses us et coutumes, et squattent déjà toutes les planques valables.



# CHAPITRE TROIS

Elles ont tendance à trouver les fées blanches mièvres et stupides de n'avoir compris la primauté du Mal que très tardivement. Elles en tirent donc un sentiment de supériorité qui agace grandement leurs alliées.

Les fées blanches constituent la majorité de la population, mais après des siècles de vie tranquille et bucolique dans leur marche en Chamallow, le choc du massacre de Victor, de la mort d'Oberon et de l'arrivée sur Terre les a pour le moins déconcertées. Effrayées par le 21<sup>ème</sup> siècle, sa violence, sa bêtise, TF1 et Georges Bush (vous notez que je n'ai pas parlé de Sarkozy !), choquées par ce que sont devenus leurs anciens frères, elles sont en général plongées dans une apathie qui peut parfois virer à la catatonie. Seule une infime partie d'entre elles arrive pour le moment à surmonter cette période pénible et à aller de l'avant. La rivalité avec les noires est d'ailleurs un aiguillon salvateur pour leur psychisme défaillant.



## NOIR, IMPAIR ET PASSE

Le peuple fée noir, dirigé par Puck, est constitué de créatures féeriques ayant muté sous l'action de la haine et de l'Enfer. La joyeuse candeur et l'espièglerie de leurs ancêtres ont fait place à une haine brute, mesquine, subtile et vicieuse. Ce sont des boules de haine pure.

### LES GOBELINS

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

#### TALENTS

Basse sorcellerie 2, Combat (Epée) 4, Corps à corps 4, Défense 4, Discrétion 8, Fouille 6, Hobby (Cornemuse) 4, Hobby (Cuisine) 4, Humour noir 4, Intrusion 4, Pickpocket 6, Prestidigitation 3, Tir (Arme d'épaule) 4.

#### POUVOIR

Aucun, mais ils s'essayaient parfois à la basse sorcellerie.

Les gobelins sont des parodies de gnomes. Il ont la peau suintante, le poil rare, la mine chafouine, et sont tellement laids qu'ils passent leur temps à se cacher. Ils représentent une petite partie des fées noires, et vivent en général dans les cavernes de nains du chaos auxquels ils servent de cuisiniers, de bouffons, de musiciens et parfois d'espions et d'éclaireurs.

### LES KOBOLDS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	6+	6+	3	5+	4

#### TALENTS

Baratin 6, Basse sorcellerie 3, Corps à corps 4, Défense 8, Discrétion 8+, Discussion 6, Fouille 6, Hobby (Mode) 4, Hobby (Torture) 4, Humour noir 4, Intrusion 4, Pickpocket 6, Tir (Arme d'épaule) 3.

#### POUVOIR

Aucun, mais les kobolds pratiquent la basse sorcellerie avec peu de bonheur.

Les kobolds sont une dégénérescence reptilienne des lutins. Ils ressemblent à des lézards bipèdes habillés de manière aussi classe que déplacée. Extrêmement rares, ils vivent avec les elfes noirs auxquels ils servent de serviteurs. Ils constituent la minorité la plus importante du peuple noir.

### LES NAINS DU CHAOS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
5	2	2+	2+	4	2

#### TALENTS

Basse sorcellerie 4, Combat (Hache ou Tronçonneuse) 5, Corps à Corps 6, Défense 5, Discrétion 4, Haute sorcellerie 2, Hobby (Cuisine) 5, Intimidation 4, Intrusion 3, Magie runique 6, Technique (Métallurgie ou Mine ou Electronique ou Informatique) 8, Tir (Armes d'épaule ou Armes de guerre ou Armes de poing, ou Armes automatiques) 6.

#### POUVOIRS

Les nains utilisent de la magie runique qu'ils mâtinent de sorcellerie.

Sous ce terme très tendance se cache une version « Freaks » des nains des légendes des Vikings. Petits, tor-dus, les yeux souvent vairons, le mufle baveux, les nains du chaos cultivent le goût du crade et n'aiment rien tant que de ressembler à la version réduite des punks de Mad Max II. Très au fait de la technologie, ils ont compris que le M-16 remplaçait avantageusement l'arbalète et que le piratage informatique était plus efficace que l'espionnage classique au fond des bois. Ils gardent néanmoins la nostalgie de la hache, dernier vestige de leur passé, même si la tronçonneuse remporte un succès grandissant. Ils constituent la majorité du peuple noir, mais leur manque de subtilité les empêche d'en devenir les maîtres.



# La troisième force est notre amie, il faut l'aimer aussi

## LES ELFES NOIRS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	6+	4	4	4	4

### TALENTS

Aisance sociale 6, Baratin 6, Basse sorcellerie 6, Corps à corps 3, Défense 5, Discrétion 8, Discussion 6, Fouille 6, Haute sorcellerie 8, Séduction 6, Spécialisations diverses en Pentacle, Lien etc... 4 à 8, Tir (Arme d'épaule) 5.

### POUVOIRS

Invisibilité pendant une heure, une fois par jour sans aucun jet, mais cela leur demande une telle concentration qu'ils ne peuvent rien faire d'autre que marcher sans parler. Les elfes noirs sont de très puissants sorciers.

Les elfes noirs forment l'aristocratie du peuple noir. Leur faible nombre est compensé par leur très grande intelligence et leur art consommé de la manipulation. Ils n'aiment rien tant que diviser les autres ethnies noires, particulièrement les nains. Puck étant lui-même un elfe noir, sa cour en est presque exclusivement constituée.

## LES GNOMES

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

### TALENTS

Corps à corps 2, Défense 4, Discrétion 4, Fouille 4, Hobby (Cuisine) 6, Hobby (Flûte) 5, Humour 5, Intrusion 3, Pickpocket 4, Prestidigitation 5.

### POUVOIR

Aucun.

Les gnomes sont de braves petits bonhommes un peu ronds, à la bouille sympathique et aux vêtements colorés. La blague facile, toujours contents, leur exil forcé et la cohabitation avec les fées noires ont à peine entamé leur proverbiale jovialité. Habituellement très proches des nains, dont ils se considèrent comme les cousins bons vivants, ils se sentent de moins en moins en phase avec ces derniers et se rapprochent de leurs frères noirs, ce qui assombrit quelque peu leur sens de l'humour. Peu nombreux depuis l'exil, leur nombre est venu grossir les rangs des gobelins.



## LES LUTINS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	6+	6+	3	5+	4

### TALENTS

Baratin 3, Défense 4, Discrétion 6, Discussion 4, Fouille 4, Hobby (Mode) 4, Humour 3, Pickpocket 3, Tir (Sarbacane) 3.

### POUVOIR

Aucun.

Les Lutins sont des hommes parfaitement proportionnés de 30 centimètres de haut. Toujours propres sur eux, timides et discrets, ils sont totalement effarés par l'exil et la découverte des Kobolds. Bien que venus en grand nombre de la marche Féerique, ils restent cloîtrés dans les rares cavernes où ils survivent en autarcie, dépressifs et catatoniques. Le taux de suicide y est extrêmement élevé malgré l'aide des Elfes qui cherchent à les acclimater à la violence du troisième millénaire. Leurs frères noirs contribuent à leur état dépressif, préférant voir les faibles mourir pour ne garder que les forts, seuls dignes de les rejoindre dans le côté obscur.

## LES NAINS

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
5	2	2+	2+	4	2

### TALENTS

Combat (Hache) 8, Corps à Corps 6, Défense 6, Hobby (Cuisine) 4, Magie Runique 8, Technique (Métallurgie ou Mine) 8, Tir (arbalètes) 4.

### POUVOIRS

Les nains utilisent une forme de magie runique.

Archétype de la race issue des sagas scandinaves, ils sont restés farouchement attachés à leurs traditions, ce qui n'aide pas à leur intégration dans la société de l'information à l'heure d'Internet. Détestant les elfes encore plus que le changement, ils se sont rapprochés rapidement de leurs frères sombres par réflexe de protection et par suspicion envers les « crétins efféminés ». Leurs frères noirs renforcent encore leur xénophobie légendaire en leur racontant les pires histoires sur les elfes de toutes couleurs. Majoritaires au sein du peuple

fée, ils acceptent assez facilement l'alliance avec les noirs, laquelle leur paraît moins contre nature que la cohabitation avec les elfes noirs ou blancs.

## LES ELFES

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	6+	4	4	4	4

### TALENTS

Aisance Sociale 7, Baratin 4, Défense 6, Discrétion 6, Discussion 8, Séduction 7, Tir (Arc) 4.

### POUVOIRS

Invisibilité pendant une heure, une fois par jour, sans aucun jet, mais cela leur demande une telle concentration qu'ils ne peuvent rien faire d'autre que marcher sans parler.

Hautains, beaux et vains, les elfes n'ont pas que des amis. Arrogants et méprisants, ils ont du mal à comprendre que le monde ne les considère pas comme les chefs légitimes des races inférieures. Leur arrogance et leur racisme intrinsèques leur facilitent grandement le passage vers le côté obscur, d'autant plus que leurs frères noirs n'ont aucune séquelle physique de leur soumission aux forces du Mal. Arrivés en assez grand nombre ils se sentent doublement investis de la responsabilité de diriger leurs cousins clairs sur la voie des ténèbres.

## ET C'EST QUOI, LE PLAN ?

En raison de la difficile acclimatation des fées claires et de la non moins délicate cohabitation entre les deux camps, le peuple fée n'est pas encore prêt pour nuire de manière importante, même aux humains. Néanmoins, d'ici quelques mois, lorsque Puck et Titania jugeront la fusion terminée, aura lieu le mariage royal qui unira symboliquement les deux camps. Dès lors, le plan de vengeance des fées devrait se concrétiser. Pour le moment, il est encore très flou et consiste principalement à punir les anges et leurs serviteurs ainsi que les humains, jugés responsables de l'expropriation des terres féeriques. Quelle que soit la forme que prendra cette vengeance, elle sera discrète, subtile et fera mal, très mal.

L'Enfer connaît les fées noires, mais n'a pas encore pris acte de l'arrivée de troupes fraîches. Lorsqu'il l'apprendra, il devrait donner un appui discret mais appuyé au petit peuple, selon le principe « les ennemis de mes ennemis ».

## ABRACADABRA ET CAETERA

A b r a c a d a b r a

« *Harry Potter se dope à la bave de crapaud.* »

Frédéric Beigbeder, jaloux

### À L'ATTENTION DU PRINCE ASMODÉE.

Votre indéfaussable altesse, j'ai bien reçu votre missive, et c'est avec joie que j'accède à votre requête. Pleinement conscient de l'incommensurable science de votre aléatoire grandeur, j'espère que vous saurez me pardonner si dans mes propos je m'attarde stupidement sur des points qui vous sont d'une familière clarté.

Le service de veille occulte que j'ai l'honneur de diriger depuis plus d'un siècle est un héritier de « Corbeau de papier, corbeau de fumée ». De l'opération lancée à la fin du XIX<sup>e</sup> par Morax pour apposer la marque de l'Enfer sur les littératures ésotériques et fantastiques, il nous reste deux maisons d'édition (« La salamandre » à Paris et « Toad and Newt » à Salem) qui nous servent de vitrines. Comme tous les autres groupes qui ont contribué à cette vaste conquête des éditeurs et des lecteurs, nous l'avons fait dans un dessein qui nous était propre : trouver un moyen efficace d'éradiquer la sorcellerie.

### HARRY POTTER, SON OF A BITCH

Ce que j'appelle ici magie, ce ne sont bien sûr pas les tours des bateleurs pour changer leurs assistantes en lapins. C'est cette foule de tentatives fumeuses menées par ces pauvres humains pour améliorer leurs petites fortunes, leur fragile santé ou leurs timides ébats. Si ces pratiques irrationnelles sont le plus souvent de vulgaires superstitions et les magiciens d'amusants escrocs, certaines reposent hélas sur des sources avérées. Nous appelons sorcellerie les méthodes qui permettent à un mortel de nous convoquer devant lui, puis de nous lier pour le servir par de dégradants travaux. Comme le reste des humains, les sorciers sont mus par des désirs animaux de fornication et des ambitions minables, la richesse ou l'éternité. Ils cherchent juste à élever leurs existences égoïstes, mais à nos dépens, et c'est bien ce qui est intolérable.

# La troisième force est notre amie, il faut l'aimer aussi

D'après nos recherches, la faute en incomberait à deux laquais d'Yves, qui auraient jadis livré aux mortels de grands secrets pour se venger de la petitesse de leur patron. L'intention était certes louable, mais l'acte insensé. Si ces Harut et Marut existent bel et bien, ils auraient mieux fait de nous rallier plutôt que d'accoucher d'un tel fléau ! Des Abysses aux Cieux, il n'est personne qui puisse se prétendre à l'abri des méfaits de la sorcellerie. Les princes comme les familiers, les archanges comme leurs niais angelots, tous peuvent être réduits en esclavage par ces humains trop savants.

Sous l'impulsion de leurs disciples, l'héritage des deux renégats s'est répandu partout au fil des siècles sans que l'on puisse mettre un terme définitif à sa transmission. Chaque fois qu'un groupe de sorciers était dûment trucidé, un autre devait prendre la relève. Et encore. Quand ils tombaient sous nos coups, il s'agissait de représailles décidées lorsqu'un mortel se faisait remarquer en dépassant les bornes de l'Occulte. Il avait déjà eu le temps de nuire. Ou alors, c'est que l'un des nôtres avait été mal contrôlé et se retournait contre son invocateur plutôt que de s'associer à lui comme l'ont fait bien des alignés. J'ai des noms. Vous n'imaginerez pas le nombre de démons prêts à pactiser pour invoquer leurs collègues décédés ou leurs pires ennemis. Jusqu'à ce que notre équipe soit fondée, l'Enfer manquait d'outils pour éradiquer l'ennemi à la racine, et cette menace ténue, mais agaçante comme un crissement de craie, semblait devoir durer éternellement.

## HOCUS POCUS FRELATÉ

La seule tentative rationnelle de chasse aux sorciers avait été menée par la si Sainte Inquisition, et l'on sait avec quelle balourdise Joseph laissa passer entre ses doigts osseux tant de peintures des arts occultes, brûlant l'élève et oubliant le maître, confondant l'érudit avec le charlatan. Croyez-vous qu'en trucidant à tour de bras les rebouteux capables et les adoratrices de la nature, les bons pères nous ont facilité le travail ? Même pas ! Ils ont tant communiqué avec l'incompétence à coup de chartreuse que notre temps est encore tout rempli de voyantes, magnétiseurs et autres grands initiés. L'enthousiasme de ces magiciens à tromper leurs semblables (ou eux-mêmes !) faisant plaisir à voir, nous n'avons pas cherché à nous en débarrasser, tout au contraire. Plutôt que d'allumer des barbecues à hue et à dia, nous nous sommes calmement installés entre intellos cartésiens, pour réunir nos connaissances et éliminer les seuls sorciers dangereux. Ceux qui, pour trouver la puissance, courent après le savoir et le plus souvent le trouvent dans des livres. Les anges d'Yves sont

décidément bien laxistes ! Il existe nombre de grimoires qui peuvent nous poser problème, et l'imprimerie n'a pas arrangé les choses. Cependant, ce que les mortels croient savoir de l'alchimie ou des vieilles traditions magiques n'est qu'un monceau d'inepties. Même les sorciers les plus sages et les mieux initiés ont souvent du mal à s'en rendre compte. Lentement, l'enseignement originel s'est dilué, pollué, perverti. Forcé de se camoufler derrière des symboles et des codes, l'art maudit s'est enrichi d'un folklore inutile. On l'a retrouvé métissé d'autres croyances, de sorte que des païens ont pu invoquer des anges ou des démons en les prenant pour des êtres issus de leur propre mythologie. L'humain comprend rarement la nature de ce qu'il manipule, c'est sa faiblesse.

Nous avons opté pour la mort par noyade en demandant notre rattachement à « Corbeau de papier ». Aussi crispants soient-ils, les sorciers sont heureusement peu nombreux. Leur courir après ne représente qu'un quart de notre temps. Nous passons le reste à écrire des fables pour flatter les goûts fantasques des humains. Notre stratégie ? Noyauter la littérature ésotérique, vider les traditions magiques de leur substance, en inventer de fausses : psychomagie, chaos magick... Nous avons accéléré la dégradation de cet héritage gênant. Nous avons lancé la légende d'ouvrages fictifs, et aujourd'hui le Necronomicon est plus recherché que les biens réels Dragon noir et Grand Albert.

Ayant approché de près ou de loin toutes les autres maisons d'édition donnant dans le bouquin d'occulte, nous pouvons désormais surveiller au mieux la transmission d'informations à bannir. Nous décortiquons les écrits suspects, épions les ventes aux enchères, et en organisons même de fausses. Mais le plus délicat reste les rares sociétés de sorciers telles que la Rose (ou plutôt les Roses désormais) dont les méthodes de communication et d'entraide sont trop discrètes pour être visibles de l'extérieur. Le service fouille les collections privées, guette les signes. Nous avons percé plus d'une centaine de codes utilisés pour s'échanger des secrets, mais la capture d'un membre reste le meilleur moyen de les percer à jour.

Au fil des décennies, nous avons acquis une superbe collection d'ouvrages, listé les principales œuvres existantes et accumulé des connaissances précises de l'art de l'ennemi. Rassurez-vous, nous n'utilisons d'aucune manière les rituels que nous étudions, mais nous sommes devenus experts dans l'analyse des composants. Beaucoup sont délicats à obtenir, ou illégaux, et nos collègues qui oeuvrent au sein des entreprises criminelles voient passer de curieuses transactions que nous avons appris à estimer. Évidemment, il est difficile de



localiser le détournement d'un semi-remorque de sandwiches avariés destinés à l'invocation de démons d'Haagenti, mais heureusement, certains composants exotiques ne passent pas inaperçus. Si une triade livre dans un quelconque Chinatown deux kilos de testicules de rhinocéros, c'est sans doute qu'un aimable et fortuné vieillard souhaite retrouver la verge de ses vingt ans. Si c'est un foie de tigre découpé en étoile au moment de sa mort, il est préférable d'envoyer une équipe dans les plus brefs délais.

Il nous est aussi arrivé de fournir du matériel ésotérique pour permettre de remonter une piste. Il peut s'agir d'accessoires prêtés à une équipe en mission, mais le plus bel exemple reste le « sournois », le *running gag* du service. Nous avons découvert en 1911 une formule permettant l'invocation puis le contrôle d'un familier de Mammon dans une poupée de cuir. L'originalité du sortilège était qu'il n'était nul besoin de trouver un vrai nom pour le lancer correctement : il était donné dans la formule et l'on invoquait toujours la même pauvre créature. Nous avons pu rencontrer le familier que l'habitude de s'incarner sur Terre pour un oui ou pour un non avait doté d'un sérieux joker : une mémoire de marbre. C'est l'un des serviteurs de son rang les plus expérimentés que je connaisse. Nos meilleurs experts ont travaillé longuement puis, à grands renforts de faux manuscrits, nous avons diffusé une version viciée du sortilège qui se rompt au bout de quelques jours. À peine libéré, le « sournois » se rue vers le premier moyen de nous prévenir. Puis il retourne comme si de rien n'était servir fielleusement son maître en attendant l'arrivée des renforts. L'astuce est quelque peu éventée, une version corrigée du sort circule désormais, mais de loin en loin, un coup de fil en PCV sonne encore l'heure d'une intervention.

## LA FRAGILITÉ DES ROSES

Évidemment, les démons de Mammon et Marie-Jolie sont les premières victimes de la sorcellerie. Pourtant, les princes ayant montré le plus grand intérêt pour nos activités sont, votre majesté à six faces et mon maître Scox mis à part, Baalberith et Kronos. Notre modeste service se compose principalement de leurs envoyés et compte beaucoup d'as mais peu d'agents de terrain. Nous travaillons par correspondance, centralisant les informations et lançant les missions opportunes. Régulièrement, des seigneurs plus guerriers nous envoient quelques renforts pour faire bonne mesure, même si les sorciers ne sont pas en eux-mêmes des adversaires bien redoutables. Ce sont leurs esclaves ensorcelés ou leurs amis surnaturels qui présentent un danger pour nos équipes d'investigation.

D'ailleurs, nous ne cherchons pas toujours à éliminer l'invocateur importun, surtout s'il s'est fait une spécialité d'aller psalmodier les vrais noms des anges plutôt que les nôtres. Nous l'espionnons toujours avant d'agir. Si c'est l'ancien élève d'un autre sorcier ou un membre d'un groupe comme les Roses, nous en prenons soin nous-mêmes, ne serait-ce que pour suivre la trace de ses complices et mettre la main sur son matériel. S'il est isolé, nous jouons un brin avec avant de le dénoncer à la valetaille de Joseph qui accourt donner l'hallali. Dans notre jargon, nous appelons ça un final « pop corn ». S'il est vraiment doué et sans attache, nous le rallions. Oh, bien sûr aucun sorcier n'a jamais fait une longue carrière en suivant l'Enfer. Du moins pas en tant que sorcier. Tôt ou tard, il doit trancher. Le service n'ayant jamais accepté de démission sans gerbe de chrysanthèmes, les mortels optent d'eux même pour le contrat éternel.

Les démons de Baal ou de Belial qui nous épaulent sont donc des auxiliaires très occasionnels, des numéros complémentaires plutôt que de vrais membres. En cas de grosses complications, sorcier utilisé par les anges – ces créatures n'ont donc aucune dignité ? –, démon mégalo complotant l'invocation d'un archange pour assouvir ses pulsions, nous n'hésitons pas à demander l'appui d'une équipe plus polyvalente et, avouons-le, plus maligne.

Depuis peu, le prince Bifrons semble se passionner à son tour pour nos activités. Force est de constater que malgré leur réputation, ses démons mettent beaucoup d'ardeur à apprendre ce que nous voulons bien leur révéler sur cette pénible nuisance. Le prince s'est montré très généreux avec moi et mes collègues, certains ont même rallié ses rangs, et nous espérons tous que cet engouement n'est pas qu'une passade. Son aide nous a permis de réaliser de gros progrès aux dépens des branches survivantes de la Rose. Oh, bien sûr, s'il s'empare de certains sorciers à des fins personnelles, cela ne me regarde pas, d'autant que je suis sûr que c'est pour mieux servir Satan. Je déplore cependant que certaines interventions aient gagné en violence ces derniers temps, que des équipes mandatées par le prince des morts aient pu détruire du matériel occulte ou des écrits précieux. Par inadvertance certes, mais le hasard frôle parfois l'obstination. C'est pourquoi j'accueillerai avec plaisir vos cinq envoyés dès qu'ils le souhaiteront.

Veuillez agréer votre ludique omnipotence, l'expression de mes sentiments les plus belotés.

Abzeldon, baron de la communication démoniaque

# La troisième force est notre amie, il faut l'aimer aussi

## AILES DE CHAUVES-SOURIS ET POUDRE DE PERLIMPINPIN

Rappelons succinctement qu'un sorcier peut contrôler les pouvoirs d'un ange ou démon lié en réussissant un jet d'opposition contre la volonté de l'aligné.

### PIERRE LAFORÊT

*elficologue et sorcier amateur*

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

#### TALENTS

Baratin 2, Combat 2+, Défense 2+, Basse sorcellerie 1, Haute sorcellerie 2, Hobby (les elfes) 4, Savoir occulte 1 (marche de Faërie 3), Offrir un coup à boire aux visiteurs 3+

#### COMBAT

5 PF, Bl 3/BG 6/BF 9/MS 12

Grimoire partiellement déchiffré, bouteille de « goutte à mémé », nombreuses anecdotes elfiques

Pierre Laforêt s'est formé sur le tas en trouvant par hasard dans un grimoire comment invoquer des fées.

Plus émerveillé qu'intéressé, il leur offre poliment à boire avant de les libérer. Elfes et lutins sont plus volontiers bavards avec lui, et il trouve dans leurs sagas éthériques matière à écrire ensuite des bandes dessinées et des ouvrages sur le petit peuple. Notre homme est bohème, poète, mais vraiment pas matheux : ses pentacles manquent cruellement de rigueur. Sa dernière trouvaille, un sort permettant d'invoquer un familier de Belial, risque de donner un sévère coup de sang à sa carrière. Son épreuve du feu en somme.

### JEAN-NOËL JARNAC

*ponte de la chirurgie*

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

#### TALENTS

Baratin 3, Défense 2, Haute Sorcellerie 4, Lien (ange 4), Savoir occulte 1 (Grand Jeu 1+), Jouer à se faire passer pour un Américain typique 3 (« J'aime beaucoup la France » 4)

#### COMBAT

6 PF, Bl 3/BG 6/BF 9/MS 12

Âge de la retraite, compte en banque garni, ferme récemment achetée, deux ou trois démons contrôlés



Jean-Noël fut initié à la sorcellerie par un camarade de médecine trop tôt disparu. Il a gardé de ces années d'études une grande maîtrise des liens. Les trois anges qu'il a capturés dans trois bagues ont fait de lui le Mozart du bistouri, et la France est trop petite pour contenir son miraculeux talent. Ignorant tout de l'écœurement des âmes emprisonnées à ses doigts, il utilise leur pouvoir si sacré pour faire disparaître d'affreuses petites rides, gonfler des seins ou changer le sexe de ses patients. Sa clinique de chirurgie esthétique à Mexico accueille les plus grandes stars le jour, quelques mafieux certaines nuits. Riche, admiré, et marié à une blonde de quinze ans sa cadette, son bonheur est si parfait qu'il ne réalise pas que sa réputation s'étend un peu trop vite...

Il tire de ses anneaux des pouvoirs tels que Guérison 2, Bénédiction (jeunesse) 2 ou Bénédiction (beauté) 3 mais aussi Régénération 1. Les anges liés résistent avec des volontés de 3, sauf s'il s'agit de guérir réellement un humain, et ce même si JN le fait pour l'argent. Ils ont dans les 14 PP.

# CHAPITRE TROIS

## A RTUS ET BELLINDA IRMA

membres de la Rose en fuite

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

### TALENTS

Baratin 3, Défense 1+, Basse Sorcellerie 3, Haute Sorcellerie 4, Contrôle 3+ (démon) 4+, Savoir criminel 1 (se procurer des corps 3), Savoir d'espion 1 (La Rose 4), Savoir occulte 2 (Grand Jeu 3+), Jouer au couple d'Américains anodins 3 (« J'aime beaucoup la France » 4+)

### COMBAT

6 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Rhumatismes, compte en banque garni, ferme récemment achetée, deux ou trois démons contrôlés.

Membres éminents de la Rose Grise, les Irma sont sortis épuisés de ces derniers mois passés à fuir. Contraints de quitter précipitamment leur covenant de Boston pour Londres, Vienne puis Séville, ils ont semé pour un temps les démons à leurs trousses en venant s'enterrer à Salers dans le Cantal. Après s'être offert quelques moindre serviteurs, ils se préparent à l'opération de la dernière chance : invoquer le mythique archange Jean-Luc pour qu'il leur offre sa protection. Ils sont pour une fois prêts à des compromis avec leur invoqué : balancer ces enfoirés de la Rose Bleue par exemple, et même dire des ave maria s'il le faut, mais par pitié que ça s'arrête, ils n'ont plus l'âge de courir.

## S AÛLE RAVENBERG

ex-sorcière, ex-démone de Scox, actuellement grade 2 au service de Bifrons

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

### TALENTS

Baratin 6, Discussion 6, Défense 4, Enquête 7+, Hobby (collectionner grimoires et ingrédients) 6, Informatique 3, Kama sutra 4, Savoir d'espion 2 (la Rose 3+), Savoir militaire 2 (Laisser ses sbires passer devant 4), Savoir occulte 4 (folklore Wicca 5, sorcellerie 7+), Séduction 4, Tir 2 (décharge électrique 6)

### POUVOIRS

Charme 4, Décharge électrique 2, Détection du mensonge 3, Domination 2, Lecture d'aura 3, Possession 4, Psychométrie 3, Résurrection macabre 3, Téléportation 1, Volonté Supranormale 3

### COMBAT

31 PP, 6 PS, BI 4/Bg 9/Bf 13/Ms 18, décharge électrique (66, +11, +5)

Fausse carte de police quel que soit le pays, imper en cuir noir, visage de ses vingt ans, air intello naïf, cynisme en béton, escouade de goules, familiers et démons à ses ordres

Née au début du siècle, Saüle fut une jeune sorcière douée, qui donna longtemps du fil à retordre aux anges, avant de devenir une dédémone de Scox et de se retourner

contre son ancienne confrérie. Vivant encore dans son corps de jeunesse, cette chasseresse tenace vient juste de passer avec armes et bagages chez un Bifrons désireux d'éliminer ou de soumettre tout ce qui sait tracer un pentacle. Le prince lui a fait une belle proposition pour qu'elle prenne la tête d'une de ses équipes lancées aux trousses de la Rose (ou de ce qu'il en reste), lui faisant miroiter un prochain grade 3. Elle a accepté sans se douter qu'il comptait se débarrasser d'elle une fois le travail terminé. Il ignore qu'elle travaille encore en sous main pour Scox, qui se pose des questions sur les motivations du lunatique patron des morts. Vous seul savez que les familiers de Saüle ne viennent pas tous des voies hiérarchiques. Typiquement le genre d'histoire que détesterait Andromalius.

En bonus, voici quelques Best Spellers et autres collectors, pour décorer les étagères pleines de poussières, d'alambics et de toiles d'araignées de vos PNJ sorciers.

**Clavicule de Salomon**, édition française de 1760, contient principalement des invocations d'anges et d'archanges, ainsi que quelques vrais noms. La bête noire des chasseurs de sorcières de Joseph.

**Grand Albert**, édition de 1641, cet ouvrage traite de sexualité, d'astrologie et d'herboristerie, et sa mise à l'index prouve le peu de discernement de l'Inquisition. Certaines versions manuscrites plus anciennes recèleraient cependant des formules de poisons naturels et quelques rituels de basse sorcellerie.

**Black Dragon Digest**, édition anglaise de 1917, cette version largement édulcorée permet tout juste l'invocation de fées et quelques sorts de basse magie. Comprend l'invocation du Sournois.

**Hermès Trimegiste revisité**, édition latine de 1632, il permet l'invocation d'anges, de démons et... de prince-démons. Rapporter un exemplaire de ce collector à l'administration est toujours récompensé.

**Le Malleus Maleficarum**, copie de 1486, n'est pas un grimoire de magie, mais au contraire le manuel du chasseur de sorcières. Le livre de chevet des anges de Joseph.

**Le vénérable Dragon rouge de Pyrrhus D. L. Khus**, copie de 1302, faux grimoire (jet très difficile de Haute sorcellerie ou légendaire de Savoir occulte pour s'en rendre compte) et vrai livre maudit (œuvre d'art et jet de flamme (63,+6,+4), le but étant moins de tuer le sorcier que d'enflammer la pièce où il lit, qu'on imagine volontiers remplie de grimoires et de composants). Tiré à une trentaine d'exemplaires dont beaucoup n'ont pas encore servi.

**Authentique Necronomicon**®, préfacé par Mouloud Al'Azred, cousin de l'auteur : Quand on pense au nombre de sorciers qui ont pu se damner pour mettre la main sur ce bouquin, alors que non seulement il s'agit d'un faux grossier, mais qu'en plus le démon de Koyal qui y est (mal) lié fait de son mieux pour nuire à ses lecteurs...

Vo 3, PP 17 Gag absurde 3, Télépathie 2, Illusions 2, Malédiction (folie) 2, Peur 2

**BIFRONS (HORNET)**

*prince-démon des morts*

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	6+	7+	8	6+	5

**TALENTS**

Acrobatie 6, Aisance sociale 7, Athlétisme 9+, Baratin 7, Basse sorcellerie 12+, Corps à corps 10+, Défense 10+, Discrétion 9, Discussion 7, Enquête 8, Fouille 9, Haute sorcellerie 10+, Intimidation 12, Intrusion 9, Médecine 10, Narcolepsie 9+, Savoir militaire 6 (stratégie 9), Savoir occulte 9, Séduction 7, Sixième sens 10, Torture 8.

**POUVOIRS**

Armure corporelle 7, Champ de force 5, Charme 6, Conversion physique 6, Détection du danger 6, Douleur 6, Larves sous-cutanées 9, Lire les pensées 4, Malédiction : « vieillissement » 9, Membre exotique (croc), Membre exotique (griffes), Némésis 6, Nécrose 12+, Peur 9, Poison 6, Résurrection macabre 12+, Supériorité martiale 5, Télépathie 6, Ténèbres sataniques 5.

**COMBAT**

98 PP, 13 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; dague maudite ancienne (précision +6, puissance +6).

- \* Récupération : Doublée dans un cimetière ou une morgue
- \* Promotion : +1 PA par dix humains tués et transformés en morts-vivants
- \* Facteur d'invocation : Incroyable
- \* Facteur de communication : 3
- \* Grades : Grade 1 : Chevalier du cimetière  
Grade 2 : Capitaine des légions infernales  
Grade 3 : Baron du royaume des morts
- \* Domaines : Mort (la mort, les cadavres, les morts-vivants)
- \* Blâmes : 1-2 : état cadavérique. Comme pour feu Bifrons.  
3-4 : serviteur de la Rose Noire. Le Vrai Nom du démon est communiqué aux sorciers de la Rose Noire (qui est sous la coupe de Hornet). Chaque fois que le personnage obtient un 222 aux dés, il est invoqué par un nécromancien et disparaît de la partie pour 1d66 minutes.  
5-6 : syndicalisme morbide. Comme pour feu Bifrons
- \* Intervention : Le prince des morts évitera à tout prix d'engager lui-même le combat, préférant faire intervenir moult morts-vivants et familiers. Mais si on le pousse à bout, il laissera libre cours à ses pulsions violentes et morbides.
- \* Pouvoir spécifique  
Résurrection macabre (comme pour feu Bifrons)

**MARIE-JOLIE**

*prince-démon du sexe*

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	7	5	6+	8+	8

**TALENTS**

Acrobatie 8, Aisance sociale 10+, Athlétisme 9+, Baratin 10, Combat 7+ (haches 9+), Corps à corps 7, Défense 9, Discrétion 9, Discussion 9+, Enquête 8, Fouille 6+, Intimidation 9, Intrusion 10, Kama sutra 10, Médecine 5, Savoir militaire 6 (tactique 9), Séduction 10, Sixième sens 8, Torture 8.

**POUVOIRS**

Absorption d'énergie sexuelle 6, Absorption de douleur 6, Armure corporelle 6, Boomerang 6, Caméléon 4, Charme 6, Déguisement superficiel 4, Détection des ennemis 6, Détection du bien 6, Esquive acroba-

**Baratin**

tique 6, Fantasma 10, Invisibilité 7, Jet de flammes 6, Lire les pensées 7, Malédiction : « stérilité » 6, Membre exotique (petites cornes), Non-détection 8, Orgasme mortel 11, Polymorphie 8, Télékinésie 4, Télépathie 4, Téléportation 8, Voix impérieuse 7.

## COMBAT

90 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; hache de bataille maudite ancienne (précision +6, puissance +9 ; inadaptée à la parade).

- \* Récupération : Doublée si au moins trois personnes regardent le démon avec des intentions charnelles
- \* Promotion : +1 PA par dix humains dont la vie est brisée à cause du sexe (dépression, divorce, prison, etc.).
- \* Facteur d'invocation : Incroyable
- \* Facteur de communication : 2
- \* Grades : Grade 1 : Chevalier de la faciale  
Grade 2 : Capitaine des meutes sodomites  
Grade 3 : Baron des explosions séminales
- \* Domaines : Sexe (le désir sexuel, le plaisir, le manque)
- \* Blâmes : 1-2 : Romantisme. Chaque matin, le démon tombe éperdument amoureux de la première personne qu'il voit et avec laquelle il n'a pas encore eu de rapports sexuels. Cela dure jusqu'à ce qu'il conclue l'affaire, après quoi il n'éprouve plus qu'indifférence.  
3-4 : besoin de viol. Le démon éprouve un besoin impérieux de viol. S'il passe une journée sans satisfaire cet appétit, le démon se jette sur la première personne venue (même un autre PJ). Un test de Volonté Difficile (avec un malus d'une colonne par jour de privation) lui permet de se retenir à la dernière seconde.  
5-6 : impuissance. Comme pour (feu) Andrealplus.
- \* Intervention : la princesse du sexe n'apprécie pas outre mesure d'être invoquée sans raison, puisqu'on peut dire qu'elle est très prise en Enfer. En combat, elle utilise sa hache avec zèle, ce qui lui rappelle les bons moments passés au service de Baal.

### \* Pouvoirs spécifiques

Fantasma | spirituel | activé (8 PP) | Marie-Jolie (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée courte

Le démon peut placer un fantasma de son choix dans un objet, une personne ou une vidéo. Celui-ci doit concerner l'objet, la personne ou les actes présentés par la vidéo. L'aura reste en place un jour par niveau du pouvoir, et elle est visible avec Détection du Mal ou Lecture d'aura. Les effets du pouvoir se déclenchent quand un être humain touche l'objet, quand la personne lui parle ou quand il regarde la vidéo. Le démon peut alors jouer un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de la cible. S'il réussit, la victime est prise d'une violente envie de réaliser le fantasma tel que défini par le démon. Les effets durent MR minutes une fois activés. Des désirs tabous ou contre-nature donnent un bonus ad hoc à la cible (au moins +4 colonnes pour refouler tout acte puni par la loi).

Orgasme mortel (comme pour feu Andrealphus)

## ZANAG

prince-démon de l'hypocrisie

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	6	6	6	7	7

### TALENTS

Acrobatie 8, Aisance sociale 9, Athlétisme 8, Baratin 11, Combat 8, Corps à corps 8, Défense 9, Discrétion 10, Discussion 8, Enquête 9, Fouille 7, Intimidation 8, Intrusion 8, Prestidigitation 6, Savoir criminel 8, Savoir d'espion 9, Séduction 9, Tir 7, Torture 5

### POUVOIRS

Apparence angélique 12+, Apparence démoniaque 12+, Armure corporelle 4, Aura de confusion 8, Champ de force 6, Charme 6, Déguisement superficiel 4, Détection des créatures invisibles 4,

Détection des ennemis 4, Détection du bien 3, Détection du Mal 4, Domination 7, Esprits multiples 6, Esquive acrobatique 6, Illusions 6, Invisibilité 6, Non-détection 7, Perturbation de pouvoir 6, Polymorphie 6, Sommeil 6

## COMBAT

94 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; petit calibre maudit (précision +3, puissance +9 ; pénétration importante, portée moyenne)

- \* Récupération : Doublée tant que le personnage est infiltré dans un groupe d'anges.
- \* Promotion : +1 PA par mission angélique qui capote grâce au personnage. +1 PA par ange de Mathias sous couverture dénoncé à Andromalius
- \* Facteur d'invocation : Incroyable
- \* Facteur de communication : 3
- \* Grades : Grade 1 : Chevalier des vérités éludées  
Grade 2 : Capitaine des coups de pute dans le dos  
Grade 3 : Baron du retournement de veste taille XXL
- \* Domaines : Mensonge (Pinocchio ?)  
Espionnage (les espions, les taupes infiltrées)  
Traîtrise (et ses motivations)
- \* Blâmes : 1-2 : magnétisme. Le démon ne récupère plus ses PP que lorsqu'il est en présence d'au moins un ange (identifié comme tel par ses soins ; le blâme ne sert pas de Détection du Bien gratuite).  
3-4 : girouette. Le démon ne sait plus très bien où il est, avec tous ces changements d'allégeance. Chaque matin, le joueur doit lancer un d6. Sur un 1, le personnage reprend des habitudes d'ange, sur un 2-5, il se conduit en démon normal, et sur un 6 il devient un démon intégriste.  
5-6 : menteur invétéré. Comme pour Abalam.
- \* Intervention : Zanag est un prince cool, et il ne refuse pas d'être invoqué uniquement pour discuter avec ses serviteurs. En combat, il prend la forme la plus innocente possible pour utiliser ses pouvoirs mentaux ou s'approcher et tirer à bout portant.

### \* Pouvoir spécifique

Apparence angélique | spirituel | permanent | Zanag (2 PA) | —

Ce pouvoir est le cousin inversé d'Apparence démoniaque (voir INS/MV, page 56). Il permet de générer à volonté une fausse aura bénéfique et de comprendre et parler la langue angélique. En cas d'observation poussée ou de doute, le personnage doit réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de l'ange.

## D AJJÂL

prince-démon (musulman)  
de la contestation

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	6	4	3	5	7

### TALENTS

Acrobatie 6, Athlétisme 7, Combat 5+ (cimenterre 7+), Défense 7+, Discussion 6, Savoir criminel 6, Savoir militaire 2 (démolition 5), Tir 6 (caillasses 8), Torture 5

### POUVOIRS

Arme exaltée 6, Augmentation de Force 6, Aura de confusion 6, Charme 6, Détection du danger 4, Détection du mensonge 6, Illusions 4, Invisibilité 4, Lire les pensées 2, Paralyse 4, Révolte 9+, Télépathie 4, Téléportation 2

## COMBAT

91 PP, 10 PF, BL 10/BG 20/BF 30/MS 40

- \* Récupération : Doublée en présence de personnes qui se disputent
- \* Promotion : +1 PA par dix vrais croyants détournés de l'Islam
- \* Facteur d'invocation : Incroyable

# Annexes

Facteur de communication : 1

\* Grades : Grade 1 : Chevalier des mauvais sentiments

Facteur de communication :

\* Grades : Grade 1 : Chevalier des mauvais sentiments  
Grade 2 : Capitaine de l'anarchie  
Grade 3 : Baron de la révolte

\* Domaines : Rébellion (la révolte, l'anarchie, les rebelles, les hérétiques)

\* Blâmes : 1-2 : minoritaire. Lorsque le personnage prend part à une action décidée collectivement par un groupe, il perd 2d6 PP.

\* Intervention : Le démon ne peut plus s'exprimer qu'en chuchotant. La première approche de Dajjal est de semer le trouble dans les rangs de ses ennemis. Ce n'est qu'ensuite qu'il prend part lui-même au combat.

\* Pouvoir spécifique  
Révolte | spirituel | activé (5 PP) | Dajjal (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage sème le doute dans les convictions profondes de sa victime. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, elle se met à douter de son rôle dans la société, perçoit toute l'ignominie des carcans qui lui sont imposés et décide de s'en libérer immédiatement, souvent assez violemment. Ainsi, un policier serait aussi susceptible de fermer les yeux sur un crime que de frapper à mort les malfaiteurs ! La crise dure au moins MR minutes, mais la victime garde le souvenir de ses actes et peut mettre beaucoup plus longtemps à s'en remettre.

## M AJÛJ

prince-démon (musulman)  
de la bestialité

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	5	6	5	7

### TALENTS

Acrobatie 6, Aisance sociale 5, Art 2 (tags et art moderne 4), Athlétisme 6, Baratin 6, Corps à corps 7, Défense 7, Discrétion 5, Discussion 6, Intimidation 6, Savoir d'espion 5, Séduction 7

### POUVOIRS

Absorption de violence 6, Armure corporelle 6, Barbarie 10+, Détection du bien 4, Détection du mensonge 6, Forme de combat 8, Invisibilité 4, Lire les pensées 6, Membre exotique (dents de sabre), Membre exotique (grandes cornes), Membre exotique (griffes), Membre exotique (langue barbelée), Perturbation de pouvoir 7, Ténèbres sataniques 6, Vitesse 4

### COMBAT

94 PP, 10 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; griffes (précision +0, puissance +4).

\* Récupération : Doublée dans un lieu de perdution (bar, bordel, boutique de perdution)

\* Promotion : +1 PA par dix islamistes intégristes tués

\* Facteur d'invocation : Difficile

\* Facteur de communication : 2

\* Grades : Grade 1 : Chevalier de la vulgarité  
Grade 2 : Capitaine des pulsions inavouables  
Grade 3 : Baron de la...

langage difficilement compréhensible mêlant vulgarité, argot et expressions imagées. Ses niveaux de Baratin et de Discussion sont divisés par deux.

3-4 : Happy slapping. Le démon ne récupère plus de PP de la façon habituelle. Il doit se filmer en train de gifler un inconnu dans la rue, et gagne alors un PP par personne qui rit en voyant la vidéo.

5-6 : cravate. Les vêtements du personnage se transforment systématiquement en un complet veston-cravate d'une marque de luxe.

\* Intervention : Majûj est plus à l'aise dans les duels à un contre un. Il n'apprécie guère d'être invoqué face à des adversaires supérieurs en nombre.

\* Pouvoir spécifique  
Barbarie | spirituel | activé (8 PP) | Majûj (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée courte

Le personnage induit une sorte de folie dans l'esprit de sa cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, elle est affectée pendant MR minutes. Durant ce laps de temps, la Foi de la victime est divisée par 2 (la Chance n'est pas affectée) et elle agit de façon inconsidérée – totalement livrée à ses pulsions les plus primitives (elle peut torturer, violer ou tuer des innocents). La cible se souvient toujours de la façon dont elle a agi, ce qui réjouit généralement le démon.

## ONCE UPON A TIME IN HELL

Nous vous informons que par ordonnance infernale du 06/06/2005, les informations délivrées ici sont parfaitement exactes, qu'elles l'ont toujours été et le seront toujours. Si l'un de vos amis, collègues ou un membre de votre famille venait à les mettre en doute, les nier, ou à produire des documents les contredisant, dénoncez-le dans les plus brefs délais. Merci de votre bonne coopération. Gloire à Satan !

NB : pour des raisons évidentes de dignité, nous n'avons tenu compte que des princes dont le mandat a duré plus de trois ans. Il n'y a pas de place pour les faibles dans les archives !

Nom(s) Début-fin (Ancien supérieur) Notes

Chute

Andrealphus (Anahel)	c-2003	Décédé(e) à la naissance de Damien, Frère/Sœur de Bifrons
Andromalius (Raguel)	c	Frère de Dominique
Baal (Remiel, Fenris, Balor)	c	Frère de Georges
Bifrons (Zeadkiel, Seth, Hela)	c	Remplacé depuis 2003 par Hornet
Kronos (Raphael)	c	Frère d'Yves, père de Merlin l'enchanteur !
Malphas (Dariel, Loki)	c	Frère de Jésus

Fondation de Dis

# CHAPITRE QUATRE

Caym (Garm)	-6000 (Baal)	Souffle le coup du serpent à Satan, puis met fin à la trêve entre les animaux du jardin d'Eden
Baalberith	-5500 (Andromalius)	Déchu avant tout le monde, il détruit la tour de Babel
Beleth (Rennel)	-5000 (Kronos)	Cauchemar de Caïn
Haagenthi	-1400 (Caym)	Longtemps familial, Repas des Atrides, frère de Kobal
Asmodée	-8 (Kronos, Andrealphus)	Apogée des jeux du cirque et coup de pouce de Satan
Mammon	33 (Malphas)	Les 30 deniers de Judas
<b>Crucifixion</b>		
Dajjal	666 (Malphas)	Envoyé par Satan pour contrer l'Islam
Majûj (Magog)	666 (Baalberith)	Envoyé par Satan pour contrer l'Islam, frère de Daniel
Kobal	1212 (Asmodée)	Croisade des enfants, frère d'Haagenthi
Malthus	1348 (Bifrons)	Grande peste noire
Morax (Abimael)	1500 (Andrealphus)	Apogée de la Renaissance Italienne
Belial (Sutr)	1666 (Baal)	Après le grand incendie de Londres, Baal le nomme prince pour s'en débarrasser, frère de Crocell
Crocell(Ymir)	1834 (Bifrons)	Invention du réfrigérateur, frère de Belial
Vapula	1866 (Kronos)	Invention de la dynamite
Gaziel	1883 (Caym)	Explosion du Krakatoa
Nybbas	1884 (Malphas)	Invention de la télé
Valefor	1900 (Morax)	Affaire des prédictions volées à Yves
Vephar (Aegir)	1912 (Kronos)	Naufrage du Titanic
Scox	1916 (Malphas)	Freud et la psychanalyse
Shaytan (Midgard)	1928 (Bifrons)	Naissance de Serge Gainsbourg
Abalam	1943 (Scox)	Ange d'Yves renégat, Mort de Camille Claudel
Samigina	1969 (Bifrons)	Mort-vivant, naissance du mythe de Dracula, proche de Hornet de longue date
Nisroch	1969 (Malphas)	Festival de Woodstock
Uphir	1984 (Malthus)	Catastrophe de Bhopal
Ouikka	1988 (Crocell)	Hun tué par Jean-Luc, familier puis démon de Crocell, attentat de Lockerbie
Furfur	1992 (Bifrons)	Concert ultraviolet à New York
Nog	1994 (Kronos)	Kronos prétexte la crise économique pour se débarrasser de son reflet temporel en le faisant nommer prince
Marie-Jolie	2003 (Andro., Baal)	Succube, elle succède à Andrealphus
Zanag	2004 (Malphas)	Archange déchu

Note : les noms mythiques de certains princes correspondent bel et bien aux rôles qu'ils ont joué dans le monde païen. Ainsi, Loki n'était autre que Malphas !



## IN NOMINE SATANIS

In nomine Satanis

La guerre civile ayant semé la grouille, il est temps de faire un bilan des organismes infernaux encore en piste. L'Enfer étant tout sauf une transparente démocratie, l'existence de ces groupes est souvent cachée. Le score de secrets indique le niveau de Savoir occulte requis pour en avoir entendu parler en dehors des scénarios (vous pouvez appliquer les spécialisations du style rouages infernaux ou procédures démoniaques, appelez ça comme vous le voulez). Pour être à même de les contacter, il faut en général un niveau de compétence de plus.

### ✧ A.P.H.T.E (ASSOCIATION POURRISSANT HORRIBLEMENT TON EXISTENCE)

Secret : 2+  
Date de fondation : 33 ap. JC  
Big Boss : Malphas  
QG/Planque : actuellement, un cabinet de dentiste à Créteil.  
Compositions : démons de Beleth, Kobal, Marie-Jolie, Malphas, Nybbas et plus récemment Dajjal et Zanag  
Objectif : salir des réputations, briser des vies, pousser des gens au suicide, et tout ça de façon ciblée !

### ✧ CLUB CARDIAQUE (LE)

Secret : 3

Date de fondation : 1856

Big Boss : Drew, grade 3 de Beleth

QG/Planque : Londres

Compositions : démons de Beleth

Objectif : assassinats oniriques et récréatifs de personnalités gênantes

### ✧ CHRYSANTHÈMES SAUVAGES (LES)

Secret : 1+

Date de fondation : 1901

Big Boss : Alice, grade 3 de Bifrons

QG/Planque : souterrains d'ici et d'ailleurs

Compositions : démons de Bifrons, Gaziel et Samigina

Objectif : collecter des cadavres frais pour que les princes et leurs barons produisent des morts-vivants de toutes les sortes et de toutes les couleurs ! Les chrysanthèmes sauvages récupèrent également les macchabées encombrants.

### ✧ CRD (CENTRALE DE RENSEIGNEMENT DÉMONIAQUE)

Secret : 1

Date de fondation : 1977

Big Boss : Baalberith

QG/Planque : égouts du Bronx, New-York (U.S.A.)

Compositions : démons de Baalberith

Objectif : recenser par des sondages tordus et indiscrets les démons, leurs goûts, leurs perversions, leurs petits secrets...

## ✧ DAEMONIS MALEFICARUM

Secret : 6+

Date de fondation : -6000

Big Boss : hem, hem

QG/Planque : Dis (Enfer)

Compositions : démons, familiers, etc.

Objectif : détruire le monde, assassiner Dieu, renverser Satan et répandre le Mal pur sur Terre... Les Daemonis Maleficarum sont des démons que la chute a définitivement perturbés. Convaincus qu'Andromalius et Lucifer sont des fiottes, ils ne rêvent que de tout casser. Andy les a enfermés il y a des millénaires au fin fond des Abysses, mais une main secourable et désintéressée (oh là, pensez donc !) leur a gentiment et discrètement ouvert la cage aux oiseaux...

## ✧ ERRANTS

Secret : 3

Date de fondation : -3000 av. JC

Big Boss : Kronos

QG/Planque : un peu partout dans les cimetières du monde

Compositions : démons de Kronos

Objectif : dormir en stase durant des siècles, et au réveil, donner une analyse fraîche sur l'époque actuelle à Kronos. Le statut d'errant tient autant de la punition que de la mise au vert. Il est parfois pratique de se débarrasser d'un démon durant des siècles sans pour autant lui ôter la mémoire et la vie...

## ✧ ETERNAL SUNSHINE

### (LABO DE FORMATAGE DES SOUVENIRS)

Secret : 1

Date de fondation : 1711

Big Boss : Insomnia, grade 3 de Beleth

QG/Planque : Londres

Compositions : démons de Beleth

Objectif : effacer les mémoires des témoins gênants du Grand Jeu.

## ✧ FLY ME TO THE MOON

### (ONIRIC ZEPPELIN COMPANY)

Secret : 4

Date de fondation : 2003

Big Boss : Nils, grade 3 de Beleth

QG/Planque : Marche des rêves et des cauchemars

Compositions : démons de Beleth

Objectif : transmettre les informations et ordres de mission sensibles via la MRC pour court-circuiter les réseaux administratifs standards. La confiance règne !

## ✧ GMM (GENETICALLY MODIFIED MANKIND)

Secret : 2+

Date de fondation : 2003

Big Boss : Vapula

QG/Planque : îles Caïmans

Compositions : démons d'Uphir et de Vapula, clones, mutants, brebis à deux têtes

Objectif : remplacer le défunt Génome 666 et essaimer des humains modifiés dans la population, créer des chimères (mélanges d'animaux) mêlant la chèvre et le chou, créer des ornithorynques intelligents et autres saloperies pour pervertir définitivement la Création.

Plutôt mal vu des autres Princes, à part bien sûr Caym.

## ✧ MONSTER SQUAD (LES GARS DU)

Secret : 2+

Date de fondation : selon les versions

Big Boss : idem

QG/Planque : idem

Compositions : familiers renégats

Objectif : voler au secours de familiers maltraités et leur rendre justice. Le Monster squad n'est qu'une rumeur, une légende pratique pour calmer les moindres serviteurs et leur faire supporter leur sort. En tout cas, c'est ce que disent les démons sérieux. Parce qu'une momie, un loup-garou, un vampire, la chose du lac et le monstre de Frankenstein, parcourant les routes en camionnette façon « agence tout risque » pour secourir leurs semblables, qui y croirait ?

## ✧ OSSO BUCO (CONFRÉRIE DE L')

Secret : 1+

Date de fondation : 1473

Big Boss : Haagenti

QG/Planque : Turin

Compositions : démons d'Haagenti, appuis occasionnels de Kobal, Marie-Jolie et Samigina

Objectif : encourager et entretenir le cannibalisme sur Terre, pervertir l'humanité. La confrérie fait un très bon travail reconnu par tous les princes, et compte des succursales un peu partout dans le monde.

## ✧ ROSE NOIRE (CONFRÉRIE DE LA)

Secret : 4+

Date de fondation : 2003

Big Boss : Bifrons

QG/Planque : ?

Compositions : sorciers

Objectif : que Bifrons contrôle l'une des dernières branches de la Rose n'est pas contraire au règlement en soi. Tout dépend de ce qu'il en fera. Mais comme il vaut mieux prévenir que guérir, personne ou presque n'est au courant...

## ✧ TRAFIQUANTS D'ÂMES (POSSES DE)

Secret : 4

Date de fondation : -

Big Boss : ça dépend

QG/Planque : ça dépend aussi

Compositions : sorciers, démons, renégats

Objectif : le problème des déchus, c'est qu'ils ne respectent rien. Les posses de trafiquants d'âmes sont des bandes de démons, souvent renégats, qui s'acoquinent avec des sorciers pour faire des bêtises. Leur nom vient de leur habitude de se faire des serviteurs « faciles » et parfois d'utiliser parfois ces esclaves invoqués comme monnaie d'échange. Comme les Daemonis, les trafiquants sont des démons voyous, des criminels aux yeux de l'Enfer qui les exterminent sans faire de détail. Et comme pour les Daemonis, leurs méfaits peuvent trouver un commanditaire haut placé.

## ✧ U-BOAT CREW

Secret : 1+

Date de fondation : 1997

Big Boss : Insomnia, grade 2 de Beleth

QG/Planque : égouts de Paris

Compositions : démons de Vephar, quelques Gaziél et Vapula depuis peu

Objectif : élever des monstres débiles et répugnants dans les égouts parisiens, tenir le terrain face à Daniel. Depuis l'opération Nuit Noire, l'U-Boat Crew a l'honneur de servir d'exemple aux démons fraîchement incarnés dans la région, alors même que ses membres pensaient tous finir par avoir des problèmes avec Andromalius.