

FAITS DIVINS

NUMÉRO #2

**LE BONHEUR, C'EST SIMPLE
COMME UN COUP DE FIL !**



TRAGIQUE

arrêté pour trafic de fausses capsules !

**TÉMOIGNAGE :
LE DERNIER
HIPPIE RÉVÈLE
LES SECRETS DU
MACRAMÉ !**



**SCANDALE
ANIMALIER :
LE BOURRICOT
MARCHE À LA
CAROTTE !**



INS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

Ami lecteur, tu tiens dans tes mains un numéro de *Faits Divins*, le supplémag de *In Nomine Satanis/Magna Veritas : Génération Perdue*.

Cet extenzine de jeu de rôles contient un scénario (ooOOh !) et une aide de jeu (aaAAh !), ainsi que des nouvelles et quelques bêtises plus légères pour vous permettre de faire jouer à ce fantastique jeu avec quelques amis triés sur le volet, tout en vous en amusant. Mazette quelle chance vous avez !

Ce scénario *In Nomine Satanis*, « Le bonheur, c'est simple comme un coup de fil ! », lance vos joueurs à la poursuite de l'esprit d'un Démon ami. Il a déserté son corps pour être remplacé par un étranger bas de front que les personnages vont devoir se coltiner jusque dans la banlieue d'Annecy. Une rombière, un troquet et quelques vigiles plus tard, ils doivent se rendre à l'évidence que tout cela relève de la sorcellerie. Et si l'échange de corps était une énigme à trois inconnus ?

Les aides de jeu vous apprennent que les sorciers sont de retour aux affaires. Enfin, disons que les sorciers refont surface pour venir mettre un peu de bordel supplémentaire. Ce « meilleur ennemi » des Anges et des Démons, n'est pas qu'un nuisible pour qui sait l'utiliser. À vos grimoires ! Et si vous vous en sentez le courage, on vous explique comment créer votre campagne en bonne intelligence avec vos joueurs... Si, si, c'est possible !

FAITS DIVINS

NUMÉRO #2

UN SUPPLÉMAG POUR
IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS : GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC
ÉDITÉ PAR RAISE DEAD EDITIONS

Illustrations : Valp, Stéphane Cochetoux, Olivier Demaret, Christophe Swal, Radja Sauperamianane et Olivier Sanfilippo.

Plan : Olivier Sanfilippo

Scénario : Jérôme « Brand » Larré d'après une histoire de CROC

Aide de jeu « Les sorciers » : François Doucet

Aide de jeu « Création de campagne » : Jérôme « Brand » Larré

Traduit de la langue divine par : Vlad Croitoriu, le stagiaire roumain

Nouvelles : Thomas Hervet

Mise en page : Michelle Aflalo

Design graphique : Julien de Jaeger

© Raise Dead Editions 2015

2 square Hector Guimard, 78960 Voisins-le-Bretonneux

FAITS DIVINS

SOMMAIRE NUMÉRO #2

NOUVELLES

3 Réversible (partie 1)

AIDE DE JEU : LES SORCIERS

4 Les sorciers

6 Oui, mais c'est quoi un sorcier au juste ?

6 Mais du coup, je peux jouer un sorcier ?

7 Qui peut être sorcier ?

7 Comment ça se passe, un rituel d'invocation ?

AIDE DE JEU : CRÉATION DE CAMPAGNE

16 Vivre ensemble pour les nuls

17 Coaching in the rain

18 Y'a pas d'Assédic en Enfer ou au Paradis

19 Ma chérie, les collants couleur chair, c'est plus possible

20 L'enfer et les excès de vitesse, c'est... les autres

20 Wikileaks ? vous voulez dire ouiouiquakeaks : les secrets

SCÉNARIO : LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL

24 Première partie : Paris, son cinéma indépendant et ses embrouilles

24 La situation initiale : Winnie se tape Porcinet !

25 Quand faut y aller, faut y aller ! (Tiens-moi le pinceau, je monte à l'échelle !)

25 Police nationale, vos papiers s'il vous plaît !

27 Ils t'ont trouvé où toi ? Dans une pochette surprise ?

27 Paris, la nuit (c'est beau mais c'est chaud)

29 Seconde partie : la Haute-Savoie, ses autochtones qui ne sont pas toujours des lumières et ceux qui croient l'avoir vue

30 Chez les Pouyques

34 Le Groupement de libération de l'Orient catholique

36 Ils iront se faire Foutre !

37 Le final

NOUVELLES

39 Réversible (partie 2)

40 PNJ

NOUVELLES

45 Réversible (partie 3)

46 Réversible (partie 4)



NOUVELLES 1^{RE} PARTIE

« Espoir »

Quai de la ligne 14, direction Saint-Lazare, station des Halles, un vendredi soir : de l'espérance, j'en vois. Des couples qui se retrouvent, des salariés qui rêvent de jours meilleurs, un S.D.F. qui s'escrime à fouiller une poubelle – toute la faune du métro aux environs de 23h50. Parmi eux, je suis sans conteste celui qui a le plus à perdre. J'ai deux snipers sur les dos ; un de la NightSight, pour me couvrir. Le second de la Cellule-Pasqua, côté angélique de la Force, pour m'abattre au moindre signe d'hostilité. Le duo de tueurs s'est planqué dans les échafaudages. Toutes les Halles sont en travaux. Un véritable labyrinthe, un dédale de déviations et de couloirs condamnés, où j'ai manqué de nous paumer, mon sac Hello Kitty et moi.

Oui, je suis sur les nerfs.

Pour l'occasion je me suis rasé, j'ai passé une chemise repassée, un jean neuf, façon vintage, mis un peu de parfum. Bitru m'a regardé de travers avant de me remettre les documents.

– Tu m'en veux pour Paimon ? lui ai-je demandé.

Il a ri de bon cœur avant de me répondre – dans ce dialecte infernal qu'il a de fluide et écoeurant :

– Surtout pas. Mais... Fais gaffe à toi, d'accord ?

Ra'amiel arrive. Elle a passé un jogging qui, étonnamment, souligne sa silhouette athlétique et un peu juvénile. Elle est comme je l'avais laissée, avec ses éternelles lunettes à monture noire, ses cheveux corbeau, son large regard, son attitude de tortionnaire, à vous disséquer d'une ceillade, tranquillement.

Elle porte une mallette sombre, à serrures dorées. Mon palpitant se lance dans une sarabande douloureuse. J'ai les mains moites. Une rame de métro passe, dépose son chargement humain, repart. L'Ange s'assied à côté de moi. Le protocole précisait qu'une place devait rester libre entre nous.

– Salut.

– Tu vas bien ?

Elle hausse les épaules, un peu gênée.

– T'es... T'es bien, comme ça.

– Merci.

Putain, nous nous comportons comme des adolescents retardés.

– Je... J'ai les documents, dis-je en désignant le sac Hello Kitty.

– Moi aussi. Le détail sur certains des nôtres qui... déconne. Hors contrôle.

Ils sabotent certaines de nos opérations, foutent des couvertures en l'air. Disons que ce serait pas mal de s'en occuper. Si tu vois ce que je veux dire, Prufilas ?

J'acquiesce.

– Tu trouveras là-dedans le profil de sympathisants... encombrants. Des ressources et des contacts qui nous coûtent et dont il est difficile de se débarrasser : trafiquants d'armes, condamnés en cavale, la routine. Faites-en ce que vous pouvez.

– Ça scelle l'alliance ? demande-t-elle en détournant le regard, dans une langue divine aussi douce que du miel.

J'ai la gorge sèche. Je tends la main vers la mallette à ses pieds, elle tourne la tête à cet instant. Un souffle vif, saccadé et chaud me caresse le nez. Je chavire. Nos lèvres s'effleurent. Le sac Hello Kitty glisse, tombe, et s'ouvre sur du vide.

Je le remarque quand nos langues se cherchent.

Puis sa tête est projetée en arrière. Du sang macule mon front. Une main ferme me plaque sur le siège en plastique. La détonation m'a assourdi – un bourdonnement me vrille le crâne. Mon boss me maintient ainsi,

froid, inamovible. Il glisse le canon de son flingue sur ma joue droite. Un autre homme, droit dans son costume de jais, rengaine un Micro Uzi dans son holster.

Ra'amiel est avachie sur son siège, le visage dispersé.

Bordelbordelbordelbordelbordelbordel-BORD-

La balle entre par la joue, arrache des dents, glisse sur la mâchoire, pulvérise la langue et disloque l'os. Elle ressort par la gorge. Goût de sang, de poudre, d'huile et de métal chauffé à blanc. Je tombe, me convulse. Voile rouge. Le responsable de la Cellule se tourne vers celui de la NightSight France – sa langue divine est puissante, claire :

– Voilà qui est réglé. Début de cette foutue entente ?

Mon patron consulte son téléphone.

– 23h55. Close à 23h59, reprise des hostilités ?

Son dialecte infernal est chuintant, à arracher les âmes.

– Disons à 00h10. J'ose croire qu'un épisode façon rue de la Roquette ne se reproduira pas.

Mon cœur pompe de moins en moins de sang. Je convulse sans plus trop de conviction. Ma main tremblotante cherche en vain celle de Ra'amiel.

– J'ai bon espoir.

Puis je crève.

LES SORCIERS

Pentacle Blues ?

AUTANT VOUS LE DIRE TOUT DE SUITE, TOUT CE QUE VOUS PENSIEZ SAVOIR SUR LES SORCIERS EST FAUX. C'ÉTAIT PEUT-ÊTRE VRAI AVANT, NOTEZ BIEN, MAIS LÀ, C'EST FOUTU. TOUT A CHANGÉ. ET PAS EN BIEN.

Lorsque le Grand Jeu a subi son petit timeout de 2006, il s'est passé tout un tas de trucs bizarres. Les hiérarchies angéliques et démoniaques ont arrêté de fonctionner comme une connexion filaire quand on change d'opérateur (et la hot-line ne répond toujours pas, d'ailleurs). Les hôtes humains ont brutalement repris le contrôle de leur corps, après une amnésie de durée variable. Et certains familiers enfermés dans des corps de poisson rouge sont morts comme des cons parce que leur eau était devenue sale.

Tout ça, c'est moche. Mais le pire, ce fut pour les sorciers.

Voyez-vous, la source de leur pouvoir, c'est l'invocation d'Ange et de Démon. Bon, la crédulité des mortels de base, aussi. Mais d'un coup, plus rien. Nicht. Nada. Nothing. Que dalle.

Je ne vous raconte pas l'ambiance dans les réunions : « Azazel, seigneur du deuxième cercle, serviteur d'Andrealphus, je t'invoque pour redonner la virilité à papy Bernard en échange des âmes immortelles des quatre-vingt-six employés qu'il a virés de son usine et plongés dans un désespoir abject pour te complaire ! Entends son appel, et exauce son vœu... (Deux heures plus tard)... Bon, papy, tu sens un truc, là ? Non ? Merde. Bon, ben, tu sais ce que ça veut dire. Va falloir passer à cinq pilules bleues avec la comptable, hein... Ah, je suis viré moi aussi ? O.K. »

Les sociétés secrètes, les ordres ésotériques, bref, tout ce fatras qui fonctionnait plutôt bien grâce aux invocations s'est écroulé comme une vulgaire tour du World Trade Center un matin de 2001. Ceci dit, comme tout était plus ou moins secret, il n'y a pas eu de dégâts visibles. Quelques purges et quelques gourous victimes de leurs ouailles devenues rebelles, mais rien de méchant.

Paradoxalement, le retour du Grand Jeu a été beaucoup, beaucoup plus rude. Tout ça à cause d'*Harry Potter*. Ben quoi, ne vous plaignez pas... tant qu'on ne cause pas de *Twilight* (ah, on me dit dans l'oreillette que justement, Twi... Gziigzzz...).

Hem... Bon, pardon, où j'en étais, déjà ? Ah oui, *Harry Potter* !

HARRY POTTER ET LA MAUVAISE BLAGUE, TOME VIII

Dans l'univers du Grand Jeu (celui de *INS/MV*, donc, si vous n'avez pas suivi), ces livres ont été un formidable outil de recrutement pour les sorciers en tout genre. La fascination exercée par la magie sur les adolescents et

les jeunes adultes a permis aux ordres de sorciers de renouveler considérablement leurs effectifs. Évidemment, tout ce petit monde s'est retrouvé déconnecté en 2006, des sorciers les plus expérimentés aux jeunes crétiens en robe qui se balancent des insanités en latin de cuisine.

La fin de la série l'année suivante, de même que l'achèvement de la saga cinématographique, ont accentué encore le désenchantement* général de la communauté des sorciers. Imaginez donc un peu la situation : il n'y a jamais eu sur Terre autant de personnes *formées* à la sorcellerie. Des gens qui savent que l'on peut invoquer des Anges et des Démons, des gens qui ont parfois une liste de noms qu'ils ont gardée dans un coin comme marque-page ou boulette pour chat.

Et paf, en 2015, le Grand Jeu reprend.

Du coup, j'ai deux nouvelles, une bonne et une pourrie. La bonne ? Les invocations marchent à nouveau. La pourrie ? Les Anges et les Démons nouvellement réveillés (et quelques autres mieux informés) l'ont compris AVANT 99 % des sorciers.

« C'est pas parce 99 % des gens ne pensent pas comme toi que t'as tort. C'est parce que t'es con. »
– Aloysius Barnes, clochard, 3 mars 2014

Le 1 % restant ? Seuls les plus persévérants, les plus fous ou les plus désespérés ont continué, malgré huit ans d'échecs absolus, à pratiquer l'art de la sorcellerie. Et un matin (ou était-ce une nuit ? Plutôt une nuit, hein), boum !, un nuage de soufre et un pauvre type dans le pentacle. Qui ne se souvient de rien, ne comprend rien, mais sur qui tous les rituels fonctionnent. Youpi ! Les affaires reprennent !

Ces rares privilégiés, pour la plupart, reprennent le fil de leur vie « d'avant ». Ils reforment leurs petits ordres ésotériques, complotent, se contactent, échangent des noms, font des pactes avec des entités pas très salubres pour pouvoir coucher avec la nana du troisième gauche, etc.

Pour l'instant, c'est assez embryonnaire, mais il y a fort à parier que la situation va peu à peu revenir au vaste foutoir d'avant le Reset, avec l'avantage de pouvoir profiter du silence des hiérarchies angéliques et démoniaques. Mais ça prendra du temps (et quelques scénarios !).

* Ceci est un jeu de mots. Merci de rire ou au moins d'esquisser un sourire entendu.

« Un grimoire démoniaque, c'est comme un annuaire. Mais si tu fais un faux numéro, tu termines en confettis dans la cave. »

– Aloysius Barnes, suprême rhododendron de la renaissance solipsiste, 7 septembre 2006

L'immense majorité des sorciers est désormais une proie pour les Démons et les Anges ambitieux. C'est que, voyez-vous, avoir sous la main un jeune crétin

deux types d'êtres surnaturels. Est-ce qu'il sait AVANT d'effectuer son rituel ce qu'il va invoquer ? Eh bien, pas toujours.

Je sais, c'est moche. C'est même pire que vous pensez. Et il s'agit de la raison même du faible nombre de sorciers dans la population...

Un grimoire démoniaque, c'est comme un annuaire. Mais si tu fais un faux numéro, tu termines en confettis dans la cave.

capable d'invoquer de potentiels potes ou des ennemis à éparpiller façon puzzle, c'est quand même une bonne nouvelle. D'autant que les « sorciers » actuels sont totalement désarmés et inexpérimentés face aux créatures qu'ils appellent dans leurs cercles tracés à la va-vite.

Nuançons toutefois : les Anges et les Démons sont pour la plupart amnésiques, désorientés et normalement très inquiets. Du coup, le scénario catastrophe du sorcier otage des Démons, et qui appelle Ange après Ange dans une usine désaffectée pour les voir se faire éliminer un par un dans d'atroces souffrances, constitue une exception et non la règle.

Néanmoins, les sorciers sont devenus de simples enjeux dans le Grand Jeu, beaucoup plus que des acteurs à part entière (si l'on excepte les fameux 1 %, donc). Certes, ce n'est pas un sort** très joyeux, mais c'est ça aussi de lire des livres au lieu de regarder TF1...

OUI, MAIS C'EST QUOI UN SORCIER, AU JUSTE ?

Les sorciers sont des humains comme vous et moi (enfin, je suppose, hein), mais qui ont un loisir bien particulier : l'invocation de créatures, et plus précisément d'Anges et de Démons.

Oui, oui, vous avez bien lu, un sorcier peut invoquer les

** Pareil. Encore meilleur, à mon avis. Je dis ça, je dis rien.

MAIS DU COUP, JE PEUX JOUER UN SORCIER ?



Non ! Dans *INS/MV*, on joue un Ange ou un Démon, voire un familier si le maître de jeu vous en veut. Mais rien d'autre. Vous n'avez qu'à acheter *Mage* ou *D&D* si vous voulez jouer un mago ! Un sorcier est un PNJ, un ennemi, un élément narratif, un obstacle, ce que vous voulez, mais pas un PJ. Point. C'est compris ?

■ QUI PEUT ÊTRE SORCIER ?

« Laisse tomber, ma petite fleur. Tu vois bien que ça ne marche pas. Seul un être comme moi, doté du véritable pouvoir, peut... Oh merde ! »

– Aloysius Barnes, suprême rhododendron de la renaissance solipsiste, 15 avril 2015

Mais tout le monde ! N'importe quel crétin peut prendre une Kalashnikov et rentrer dans une épicerie kasher ou une salle de rédac' pour faire un massacre, alors vous pensez bien qu'invoquer un Démon est à la portée du premier imbécile venu.

Tout ce qu'il faut, c'est un grimoire. En fait, la sorcellerie repose totalement sur des listes de noms véritables, recueillis et compilés il y a très longtemps, puis transmis par le biais de ce que l'on appelle par commodité un grimoire.

Ils existent sous toutes les formes : codex, rouleaux de papyrus, fichiers Word, livre et... grimoire. Mais ils ont tous un point commun : les noms sont accompagnés d'un galimatias généralement inutile, de mises en garde drastiques, de prophéties charlatanesques et de rituels ineptes.

Du coup, même avec un authentique grimoire, trouver le vrai nom d'un Ange ou d'un Démon dans ces textes n'est pas évident, et parfois, un livre de cinq cents pages contient un seul nom, celui d'un Démon non incarné depuis six siècles.

■ COMMENT ÇA SE PASSE, UN RITUEL D'INVOCATION ?

À peu près comme vous l'imaginez : un cercle à la craie, des formules cabalistiques, des bougies, parfois du sang de porc ou de vierge (ou les deux), voire un petit sacrifice... Un grimoire fonctionne comme une recette !

En outre, il faut un corps. Vivant. Un être humain, quoi. Mâle, femelle, hybride, enfant, c'est complètement à la carte, mais il y a une règle intéressante en ce qui concerne les Anges : l'humain doit être d'accord. C'est un principe plus qu'une règle, d'ailleurs (voir plus loin). Le « sorcier » prononce le nom de la créature plusieurs fois, dans un état de transe (c'est à cela que sert le rituel, en réalité), et il crée un cercle d'invocation qui est en fait l'équivalent d'une barrière anti-manifestants pour retenir un million de crétins.

Tous les ingrédients sont là : l'appel, le cercle... il reste l'accord entre le sorcier et la créature, que nous appellerons le pacte. Voyons chacun de ces points l'un après l'autre.

L'APPEL

« Azashamaphaël, porteur du fardeau des damnés, toi dont le nom signifie au-delà de la souffrance, entends mon appel. Azasharna... Phtchoum ! Putain de rhume. Faut que je recommence tout maintenant. Il fait chier, lui, avec son nom à rallonge ! »

– Aloysius Barnes, suprême rhododendron de la renaissance solipsiste, 31 mai 2015

Un petit aparté pour commencer. Les règles de l'invocation ont été édictées dans des temps immémoriaux par des entités inconnues. Peut-être même AVANT le Grand Jeu. Avant la Chute... Avant... mais chut.

En tout cas, elles existent et sont toujours respectées, depuis le shaman dans sa caverne jusqu'au sorcier de 2015 qui invoque avec son iPhone d'occasion. Le plus savoureux, c'est que les entités surnaturelles les connaissent de façon innée, mais pas les humains. C'est hilarant, surtout pour les Démons.

Lorsqu'un sorcier prononce le nom véritable d'un Ange ou d'un Démon, plusieurs fois et avec une forte intention (manifestée par sa transe, sa conviction, les vierges qu'il sacrifie, etc.), il crée un appel irrésistible qui viole les lois communes de la physique sans le moindre égard. Où qu'il soit sur Terre (ou en Enfer), le Démon ou l'Ange disparaît de là où il se trouve et réapparaît dans le cercle et dans le corps prévu à cet effet, laissant derrière lui son habitacle précédent, que l'humain présent dans le cercle habite désormais pour la durée de l'invocation.

Après, voilà ce qui peut se passer :

– La créature surnaturelle était sur Terre (5 % des cas). Elle apparaît dans le cercle, projetée au sein d'un corps inconnu et pas forcément approprié. Comme il stresse, le Démon/l'Ange passe automatiquement au volant. Il n'est pas très heureux de la situation. Il en prend néanmoins rapidement la mesure puisque son absence de souvenirs ne couvre pas les lois les plus importantes du Grand Jeu. L'être surnaturel entame donc la conversation en sachant pertinemment TOUT ce qui peut suivre. Si vos joueurs sont pris dans une invocation, vous pouvez donc leur expliquer rapidement ce qu'il y a là-dessous.

– La créature surnaturelle vient du Paradis ou de l'Enfer (95 % des cas) : le choc de la « téléportation » provoque une brève désorientation, puis l'Ange/Démon suit les règles immémoriales de l'invocation :

1- L'omerta : on ne dit rien de l'Enfer ou du Paradis. RIEN !

2- Le Démon comme l'Ange sert les intérêts du mal ou du bien, et tout ce qu'il acceptera de faire suit cette logique.

3- Si l'Ange est dans un corps non consentant, il cherche à rompre immédiatement le cercle. Si ce dernier est trop puissant, il menacera le sorcier de

tourments éternels, du châtement divin, et il tentera de passer un accord afin de minimiser ses services... Un peu comme un Démon !

4- Le Démon s'en fout un peu, mais si le corps est à son goût, il sera tenté de négocier un séjour plus long sur Terre (voir plus loin).

APARTÉ : ET L'ÂME DANS LE CORPS, ALORS ?

L'âme immortelle est projetée là d'où venait le Démon ou l'Ange.

Soit il monte aux Cieux (et là, le type fait une expérience transcendantale énorme, qui le conduira sans doute lors de son retour à rentrer dans les ordres ou à se réfugier dans l'alcool ou la drogue, car la vraie vie ne se compare pas à ce qu'il a vécu).

Pour un séjour en Enfer, disons que les cauchemars qu'il va vivre laisseront des stigmates indélébiles sur son âme et qu'il finira psychopathe, suicidaire ou fan de Demis Roussos. Voire les trois à la fois.

Dans tous les cas, un individu ayant fait l'une ou l'autre expérience passera pour un fou, personne ne le croira jamais, et nous pouvons donc gentiment l'ignorer pour le reste de cet opuscule.

LE CERCLE

« Non, mais ce sont des conneries de toute façon. Le cercle, c'est juste symbolique. C'est comme les sacrifices humains. Très surfait, et salissant, en plus. »

– Aloysius Barnes, suprême rhododendron de la renaissance solipsiste, 7 septembre 2015

Dans tout rituel, il y a un cercle de protection. Il peut être invisible, tracé, dessiné, craché, ce que vous voulez. Mais il est là. Ce cercle contient symboliquement la rupture de réalité provoquée par le sorcier... et en contient aussi les énergies.

Contrairement aux légendes, les Démons comme les Anges ne chercheront pas forcément à sortir du cercle. Comme il est créé avec la force de leur nom véritable, cela leur cause une vraie douleur, et en plus, cela n'a pas d'intérêt, sauf pour décapiter l'abruti de sorcier qui trépigne de joie. Bon, c'est bien aussi, mais c'est rare.

Si l'un de vos joueurs est assez énervé pour tenter le coup, vous avez deux choix :

- 1- Tu peux pas, ta gueule, c'est magique. Et ça se défend, surtout si le scénario implique qu'il reste dedans !
- 2- La technique ci-dessous !

les cauchemars qu'il va vivre laisseront des stigmates indélébiles sur son âme et qu'il finira psychopathe, suicidaire ou fan de Demis Roussos

Si l'Ange ou le Démon sont sur Terre, un échange de corps se produit, et c'est la grande rigolade. Néanmoins, un humain transféré dans le corps d'un autre humain (anciennement habité par un Ange ou un Démon, vous suivez ?) tombe dans la très grande majorité des cas en catatonie. Mais si le transfert se prolonge, il peut éventuellement se réveiller et vivre une expérience de possession fort intéressante, surtout si vous voulez embêter vos joueurs (« Mais, mais, qu'est-ce qu'il a été se taper "J'encule Satan" sur sa tronche pendant que j'étais dans l'autre crétin ? »).

ATTENTION, TECHNIQUE !

Vous n'êtes pas obligé, ami maître de jeu (oui, ami... parce que les joueurs, ces êtres flemmards et rapias qui foutent les pieds sous la table et bouffent la pizza sur votre plan ne méritent pas ce titre, eux), de vous embêter avec le fatras technique qui va suivre si l'invocation ne fait pas partie du scénario lui-même mais représente simplement un moyen, un élément narratif ou un aparté de background.

Mais sinon, voici comment définir un cercle et comment le briser. Et ce qui se passe ensuite.

FORCE DU CERCLE

La seule caractéristique importante est la Volonté du sorcier. Elle sert de base à la résistance du cercle. Ensuite, il faut appliquer les modificateurs suivants :

LE CERCLE (MAXIMUM +2)

- Pas de cercle physique : -1 (oui, ça peut faire 0. Dans ce cas, l'invocation ne marche pas, passez à l'horticulture ou à la collection de reliques de la Seconde Guerre mondiale, c'est plus facile)
- Cercle tracé à la craie, deux trois bougies, incantation vite faite (moins d'une heure) : 0
- Cercle permanent, pentacle : +1
- Lieu sacré ou maudit de grande importance : +1

LE RITUEL (MAXIMUM +2)

- Assistants du rituel : +1 à partir de trois personnes, +2 à partir de cinq
- Longue incantation (plus d'une heure) : +1

LE SACRIFICE (MAXIMUM +2)

- Sacrifice humain : +1 (Démons seulement). Le Démon récupère 2PP en entrant dans le cercle.
- Sacrifice de vierge : +2 (Démons seulement). Le Démon récupère tous ses PP et 1PV en entrant dans le cercle.

La valeur finale est la force du cercle, et compte comme la Volonté temporaire du sorcier vis-à-vis de la créature surnaturelle.

Important : la force du cercle diminue de 1 par heure, jusqu'à redescendre à la Volonté de base du sorcier.

BRISER LE CERCLE

« Azasharnaphaël, Az... Oh, la vache, ça marche aussi avec moi ! T'as vu, ma chérie, il est revenu. Dites, mon bon ami, on se met d'accord comme la dernière fois, hein ? Avec ma Pupu, il se souvient ? Bon, alors, le truc, c'est que je veux la vie... pardon ? Tu es courroucé ? Non, sérieux, arrête ton bluff, tu peux pas sortir de... Ah non... Non... Pupu ! À l'aide ! »

- Feu Aloysius Barnes, suprême rhododendron de la renaissance solipsiste, 7 septembre 2015

Pour tenter de sortir du cercle, il faut faire un test de Volonté facile si sa Volonté est supérieure à celle du sorcier, moyen en cas d'égalité, difficile si la Volonté du sorcier est supérieure.

Chaque tentative cause 1 dégât automatique au Démon/Ange.

S'il réussit, il fait perdre un point de Volonté temporaire au sorcier. Ce dernier en ayant probablement trois ou quatre au maximum, la tâche n'est pas trop dure. Lorsque le sorcier perd son dernier point, le cercle est brisé (voir plus loin).

Pendant ce temps, le sorcier peut activer le cercle pour générer des effets sympathiques, faire souffrir la créature ou la renvoyer.

Lorsqu'un cercle est brisé, le lien est suspendu. L'Ange/Démon est libre de faire ce qu'il veut. En général, ce n'est pas un bon plan pour le sorcier. Ceci dit, ce n'est pas génial pour l'évadé, qui se démerde tout seul pour rentrer chez lui, et reste coincé dans son nouveau corps (il existe des rituels pour résoudre la situation, néanmoins, mais cela sort du cadre de cette étude).

POUVOIRS DU CERCLE

Tout cercle permet d'utiliser ces pouvoirs, encore faut-il le savoir et avoir la volonté de les utiliser.

RENVOI

Le plus simple : le sorcier libère le Démon/Ange qui fait le chemin en sens inverse. À lui de gérer son retour, expliquer sa téléportation en plein milieu d'une réunion, etc. Pas de test si les deux sont d'accord, c'est automatique et irrésistible.

Chaque âme regagne son corps, tout le monde est content (mais pas forcément intact, hein).

Si le Démon/Ange n'est pas d'accord, à chaque tour, le sorcier utilise son action pour chasser la créature et celle-ci tente de briser le cercle. Il faut comparer les valeurs de Volonté du sorcier et de la créature (cf. *Briser le cercle*). Pour résister au renvoi, la créature fait un test facile si sa Volonté est supérieure, moyen en cas d'égalité, difficile si la Volonté du sorcier est supérieure.

Fréquemment, les sorciers font l'erreur de faire souffrir le Démon/Ange (cf. *Douleur*) au lieu de maintenir leurs efforts de renvoi. Or, c'est l'un ou l'autre, et le timing est crucial. Si le sorcier attend trop longtemps, le Démon/Ange finira par briser le cercle...

OUVERTURE

Le sorcier libère le Démon/Ange qui n'est pas téléporté. Il sort gentiment du cercle et peut faire ce qu'il veut, dans les limites prévues par le pacte. Le lien qui unit le sorcier et la créature est maintenant déterminé par le pacte (cf. *Le pacte*).



DOULEUR

En utilisant le nom de la créature, le sorcier provoque automatiquement 1 dégât au Démon/Ange. Cela lui coûte deux actions, soit toute son activation. En général, la créature se soumet ou tente de sortir du cercle (les règles sont au-dessus, vous avez triché ou quoi ?) le plus vite possible.

Toute la relation entre un sorcier et sa créature invoquée relève de la transaction, de l'accord, du deal, appelez ça comme vous voulez, mais nous avons choisi « pacte ». Parce que c'est joli.

profiter d'un pouvoir angélique ne serait-ce qu'une heure ou deux n'a pas de prix !

La douleur est, inutile de le préciser, totalement insupportable et met l'entité très en colère.

Les sorciers modernes n'ont en général pas le pouvoir de tuer un Démon et encore moins un Ange avec ce pouvoir. Néanmoins, si un Démon est invoqué alors qu'il est blessé, par exemple, cela peut arriver et le corps se vide alors de son être surnaturel selon les règles normales dès que le Démon/Ange atteint OPV et se prend encore 1 dégât.

Attention, si le Démon/Ange tente de sortir pendant que le sorcier le fait souffrir, il subit un autre dégât, pour un total de deux par tour !

COMPRÉHENSION

Ce pouvoir passif permet au sorcier de comprendre la langue du Démon/Ange qu'il a invoqué (et seulement lui). Lorsqu'il parle, le lien magique traduit la volonté du sorcier en langue divine. Pour les observateurs, il parle normalement.

LE PACTE

« Merci, maître. Votre volonté sera faite. Ce sacrifice vous convient ? Merci, maître, c'était assez machiavélique, je dois le reconnaître. Il ne m'était plus d'aucune utilité, et il n'a jamais été bon au pieu, de toute façon. Non, maître, pas ce pieu-là. Pour notre petite affaire, voilà ce que je vous propose... »

– Adélaïde Mortain, dite Pupuçe, sorcière débutante mais brillante, 7 septembre 2015

PACTISER AVEC LES ANGES

En général, un sorcier qui invoque un Ange sait à quoi s'attendre. Tenter d'aller contre la nature de ces êtres est peine perdue, les Anges ayant une haute idée d'eux-mêmes et des tas de principes. Ils sont tout à fait prêts à les ignorer de temps à autre (si, si... regardez vos joueurs par exemple), mais leur nature est nettement moins malléable que celle de leurs ennemis.

Il est donc préférable d'établir un accord honnête, avec des objectifs clairs et précis. Selon l'Ange (et son ancien supérieur), les accords pourront être écrits ou simplement verbaux, scellés par une prière commune ou par une signature...

Si l'Ange refuse l'accord, ce qui aura forcément lieu si le sorcier s'imagine pouvoir obtenir une faveur ou un service sans rien en retour, le sorcier doit le libérer ou le contraindre (cf. *Le cercle*). C'est évidemment totalement idiot et se termine par la mort du sorcier ou le renvoi de l'Ange, autant dire du *lose/lose* total. C'est un cas rarissime, mais cela peut arriver (surtout avec des joueurs, d'ailleurs, curieusement).

Mais qu'est-ce qu'un sorcier peut offrir à un Ange, me direz-vous ? Plein de choses ! Des informations, des contacts, un an de service, des dons à des œuvres caritatives, etc. Libre à vous, en tant que maître de jeu, de fixer les différents « prix », sans oublier qu'un Ange n'est pas un salarié du tertiaire : il a des pouvoirs, un intellect et un ego démesuré, et son évaluation des services rendus est TOUJOURS en sa faveur. En même temps, pouvoir profiter d'un pouvoir angélique ne serait-ce qu'une heure ou deux n'a pas de prix !

Une fois le pacte « signé », l'Ange s'attachera généralement



à le suivre dans la lettre et dans l'esprit, quitte à ce que cela implique un sacrifice. C'est à la fois dans leur nature, mais aussi dans leur intérêt. En effet, rompre le pacte de façon consciente, quelle que soit la raison, inflige à l'Ange des dégâts équivalents à la force du cercle. L'accord est alors brisé, le sorcier est prévenu, et on leur laisse la possibilité de s'arranger après...

Certains sorciers commettent l'imprudence de ne pas tout révéler à l'Ange au sujet des conséquences éventuelles du service demandé. Placer un Ange dans une situation où il doit choisir entre sa mission globale sur Terre, sa nature profonde et la lettre du pacte peut donc s'avérer dangereux pour les personnes concernées et donc... ne faites pas ça chez vous !

Si besoin est, un Ange rusé pourra tenter de contourner la lettre du pacte pour essayer d'en tirer profit ou de se libérer, mais comme ce sont là des méthodes quelque peu insalubres, nous allons aborder ce point dans la partie réservée aux Démons.

PACTISER AVEC UN DÉMON

« Maître, je ne peux plus vous donner ma virginité, j'ai trop joué avec. Mais j'ai plein de copines sympas dans mon club de GN... Oui, elles peuvent mettre des costumes d'ange si vous voulez... Je ne vis que pour vous servir. Et maintenant, nous pouvons parler de mes parents ? »

– Adélaïde Mortain, dite Pupupe, sorcière débutante mais brillante, 7 septembre 2015

Les sorciers qui font appel aux Démons sont la plupart du temps des crétins et de futures victimes. Les rares exceptions sont des individus extrêmement dangereux, qui feront d'excellents « méchants » dans des parties d'INS comme de MV.

La raison de cet état de fait est très simple : les Démons détestent être invoqués, et toute la légende sulfureuse sur le prix de l'âme et ce genre de conneries, ils s'en tapent complètement.

Cela n'a sans doute pas toujours été le cas. Dans l'ancien temps, certains Démons se faisaient une spécialité d'accorder des faveurs à l'invocateur, ce qui poussait le sorcier à accomplir des actes maléfiques et ainsi à damner son âme.

Sauf que tout ceci n'a plus aucune utilité. Les âmes, c'est bien beau, mais le Démon moyen, de nos jours, a d'autres préoccupations. Ses bas instincts, la lutte contre lesANGES, sa survie... Autant dire que l'âme de madame Michu, il s'en tape comme de sa première fourche.

soyals

Pour en rajouter un peu, invoquer sciemment un Démon n'est en général pas le choix d'un candidat à la salle d'attente du gros barbu dans les nuages (et je ne parle pas de Nounours). Pourquoi s'embêter à pervertir subtilement un type qui est déjà dans l'express pour l'Enfer ?

Accessoirement, plus personne ne compte les points, désormais.

Cette évolution progressive a rendu les rapports entre sorciers et Démons nettement plus simples, et pas si éloignés de la relation Anges/sorciers. Un service, un prix.

La grosse différence, c'est qu'un Démon, c'est méchant. Oui, on a tendance à l'oublier, mais ces gars ont un mauvais fond. Par principe, un Démon va donc raconter tout et n'importe quoi pour rentrer chez lui peinard, en donner et en faire le moins possible et, s'il y a une opportunité, faire des guirlandes avec l'intestin du débile qui l'a appelé pendant qu'il prenait une douche.

Lorsqu'un sorcier fait un pacte avec un Démon, il doit prendre soin d'être le plus précis possible et ne pas laisser de place à l'interprétation. Il doit également se montrer convaincant !

Ses armes sont la force de son cercle et la menace d'infliger une douleur terrible au Démon. Ce dernier dispose d'une duplicité forgée depuis des siècles de perversion et de manipulation... Ainsi que sa résistance naturelle aux dégâts infligés par le cercle, qui ne sont pas toujours suffisants pour représenter une véritable menace.

À votre avis, qui gagne ?

Les Démons sont souvent plus colériques et moins malins que les Anges, et les situations violentes ne sont pas rares. Même s'il ne parvient pas à contourner la lettre du pacte pour faire ce qu'il veut, le Démon peut, dans un moment de rage, accepter la douleur et désosser le sorcier, parce que ça défoule.

Là, vous devriez me dire : mais alors, ça sert à rien, d'invoquer un Démon ?

Mais si ! Comme pour les Anges, il est possible de les convaincre, généralement en faisant appel à ses bas instincts (c'est pas très dur !) ou en lui rendant des services très pratiques.

Les Démons sont en général moins chers que les Anges, et il est tout à fait possible de faire payer le prix à des victimes innocentes, donc un sorcier prêt à tout pourra effectivement créer un pacte valable avec un Démon, aller au bout et rester en vie, avant de le libérer. Il arrive parfois qu'un sorcier et un Démon

s'allient durablement, dans un intérêt commun (et rarement salubre).

De ces accords naissent souvent de véritables menaces pour l'ennemi angélique, car le sorcier reste un humain, avec toutes les facilités que cela implique, et les avantages (matériels ou autres) qu'il retire de sa relation avec un Démon peuvent lui permettre d'augmenter son pouvoir dans le monde physique.

La chance du camp des gentils emplumés, c'est que ces accords entre individus fondamentalement mauvais et corrompus se terminent très souvent par une trahison... et pas toujours du Démon ! Après tout, il y a des tas de Démons, et profiter de leur rivalité peut être un jeu d'enfant pour un sorcier suffisamment doué (et téméraire).

PACTISER AVEC UN FAMILIER

Certes, c'est un cas rare et par certains côtés un coup de bol (mais ça dépend pour qui, vous allez voir), mais il arrive parfois que le Démon appelé soit en réalité un familier. Rare parce que le Démon doit être incarné (5 % de chances, et encore) et frappé de la punition la plus redoutée dans les cercles infernaux.

Les familiers ne sont pas si fréquents qu'on pourrait le croire. Certes, la hiérarchie démoniaque est injuste, arbitraire, cruelle et dotée d'un grand sens de l'humour, mais se retrouver à l'état de familier reste un sort peu fréquent, ne serait-ce que par refus de se priver d'une ressource utile, c'est-à-dire un Démon en pleine possession de ses moyens.

Maintenant que nous avons fait un sort à des idées saugrenues qui impliqueraient la présence en masse de familiers dans vos scénarios, il est temps de passer aux choses amusantes, et même à un véritable scoop. Lorsqu'un familier est appelé dans un cercle d'invocation, l'échange le libère temporairement de sa punition. Elle est remplacée par une autre forme de servitude : le pacte avec le sorcier. Vous l'aurez compris, c'est une aubaine absolue pour le Démon. Il est désormais libre de passer un pacte avec un humain naïf pour rester le plus longtemps possible à ses côtés.

Dès que le pacte prend fin (voir le paragraphe suivant), le familier retourne dans son corps d'origine. Autant dire que vous avez là un cas idéal pour une relation « presque » saine (presque avec des guillemets massifs, quand même) : le familier désire que le sorcier reste en vie et ne le renvoie pas. Les pouvoirs du familier sont à la disposition du sorcier, si leur accord est bien formulé.

Le Démon tentera de faire le pacte le plus ouvert et le plus honnête possible... Hélas, sa nature profonde risque de reprendre le dessus, le poussant à trahir bêtement son sorcier même si les conséquences de sa stupidité impliquent un retour à l'état d'esclave abject. C'est con, un familier. En attendant, vous disposez d'un excellent ennemi potentiel pour vos joueurs, un sorcier disposant de vraies ressources démoniaques !

Tout accord a ses limites, et un délai est toujours prévu, généralement l'accomplissement d'une mission, un jour et une heure, 666 minutes, etc. Une fois le délai atteint, le pacte se brise et chaque âme revient à son corps d'avant l'invocation... ou aux Cieux/Enfer le plus souvent.



et l'humain, dans tout ça ? Comme d'habitude, on s'en fiche un peu.



Au fait, et l'humain, dans tout ça ? Comme d'habitude, on s'en fiche un peu. Le type se retrouve dans un bocal à tourner, ou dans une 205, et il déçoit profondément son maître démoniaque parce qu'il ne comprend pas un mot de ses ordres, et qu'il est totalement dépourvu de pouvoirs. Au passage, c'est un très sale coup à faire à un joueur qui abuserait des pouvoirs de son familier. Je dis ça, je dis rien.

DURÉE ET LIMITES

Les Démons comme les Anges sont des gens très occupés, et ils accepteront rarement des missions à long terme (garde du corps, raid en Somalie pour libérer des otages, etc.). Mais tout est une question de prix. En tant que maître de jeu, gardez bien à l'esprit que le pacte a une force réelle, et que la douleur ressentie par les créatures surnaturelles va au-delà qu'une simple perte de points de vie. On leur arrache une partie de leur être réel, temporairement certes, mais ce n'est pas une piqûre de moustique.

Les faveurs accordées par les Anges et les Démons dépendent étroitement de leurs pouvoirs. La vie éternelle, la richesse absolue, le succès auprès des femmes ou la victoire aux élections, ça ne tombe pas forcément sous le coup d'un pouvoir.

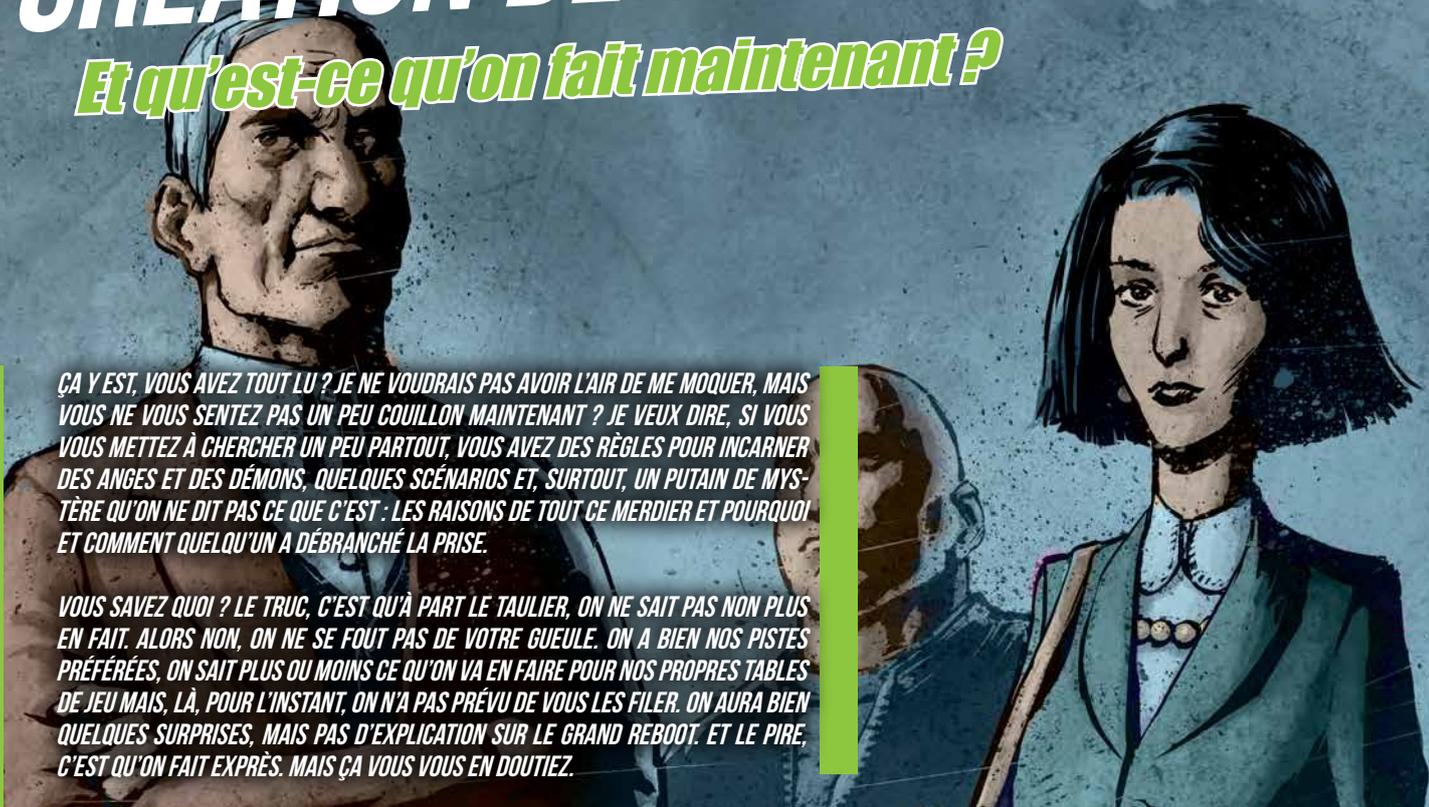
Ne mésestimons pas néanmoins les avantages conséquents que peut retirer un sorcier de la présence d'un Ange ou d'un Démon à ses côtés. Même ponctuelle, l'utilisation d'un pouvoir reste souvent un avantage significatif dans le monde des mortels.

Nous n'allons pas vous donner de tarif pour les services en question ! Utilisez votre bon sens, la logique et votre plan d'ensemble pour la campagne afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

Les sorciers sont parfaits pour enquiquiner vos joueurs comme leur faciliter la tâche, faire l'ouverture des scénarios et même offrir des rebondissements bienvenus. Il faut les utiliser avec parcimonie, éviter les querelles de sémantique et de sodomie de dip-tère sur les termes exacts des pactes, et surtout bien peaufiner vos PNJ, car un sorcier réussi, cela peut faire un protagoniste mémorable...

CRÉATION DE CAMPAGNE

Et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?



ÇA Y EST, VOUS AVEZ TOUT LU ? JE NE VOUDRAIS PAS AVOIR L'AIR DE ME MOQUER, MAIS VOUS NE VOUS SENTEZ PAS UN PEU COUILLON MAINTENANT ? JE VEUX DIRE, SI VOUS VOUS METTEZ À CHERCHER UN PEU PARTOUT, VOUS AVEZ DES RÈGLES POUR INCARNER DES ANGES ET DES DÉMONS, QUELQUES SCÉNARIOS ET, SURTOUT, UN PUTAIN DE MYSTÈRE QU'ON NE DIT PAS CE QUE C'EST : LES RAISONS DE TOUT CE MERDIER ET POURQUOI ET COMMENT QUELQU'UN A DÉBRANCHÉ LA PRISE.

VOUS SAVEZ QUOI ? LE TRUC, C'EST QU'À PART LE TAULIER, ON NE SAIT PAS NON PLUS EN FAIT. ALORS NON, ON NE SE FOUT PAS DE VOTRE GUEULE. ON A BIEN NOS PISTES PRÉFÉRÉES, ON SAIT PLUS OU MOINS CE QU'ON VA EN FAIRE POUR NOS PROPRES TABLES DE JEU MAIS, LÀ, POUR L'INSTANT, ON N'A PAS PRÉVU DE VOUS LES FILER. ON AURA BIEN QUELQUES SURPRISES, MAIS PAS D'EXPLICATION SUR LE GRAND REBOOT. ET LE PIRE, C'EST QU'ON FAIT EXPRÈS. MAIS ÇA VOUS VOUS EN DOUTIEZ.

Pourquoi je vous nargue avec ça ? Pour que vous compreniez bien quelque chose d'essentiel : si vous le voulez, ce grand secret (si tant est que ça vous intéresse) ou autre chose, il va falloir vous organiser. Ne comptez pas sur nous là-dessus ! On va tout faire pour que cette édition reste simple et accessible, et qu'elle évite certains travers des précédentes. C'est une façon de retourner aux bases de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*.

D'ailleurs, vous pouvez vous foutre complètement du grand secret. Cela fait huit ans que les Anges et les Démons qui cherchent à savoir se cassent les dents dessus. Le Black-out est un fait acquis et rien ne s'est jamais profilé qui pourrait laisser croire que ça peut changer. La plupart ont abandonné cette quête de l'explication pour se concentrer sur la survie et le combat du camp adverse. À l'instar des survivants d'un cataclysme : pourquoi se préoccuper du « Pourquoi sommes-nous dans la merde ? », alors qu'il est plus urgent de savoir « Comment ne plus patauger dans la merde ? » (voire « Comment en tirer le meilleur parti ? », car c'est aussi une opportunité). La survie reste la priorité et c'est le meilleur moteur qui soit (à croire que c'est fait exprès... Non, ce n'est pas une piste... Ne cherchez pas à prêcher le faux pour savoir le vrai, bon sang !). Mais tout est possible. En fait, tout devient possible. Et c'est ça qu'ils veulent les jeunes ! (Ou

bien je me laisse abuser par les pubs de soda ou de smartphone.)

En revanche, à la différence de la hiérarchie de vos personnages préférés, on ne vous abandonne pas pour autant. On ne fait pas non plus comme si rien n'avait existé. On va continuer à vous fournir du matériel, des scénarios notamment. Et s'ils ne vous suffisent pas, on va même vous filer quelques tuyaux pour réussir à monter votre campagne vous-même et à tirer le meilleur de cette nouvelle édition. C'est l'objet de cette aide de jeu. Allez, taillez vos crayons et sortez vos cahiers !

VOUS ÊTES UN VIEUX DE LA VIEILLE ? ON NE VOUS LA FAIT PAS ?

Alors, première chose : respirez. Vouloir que cette édition ne soit pas trop étouffe-chrétien (quoique, en y réfléchissant à deux fois...) et qu'elle puisse être assimilable par de nouveaux joueurs ne veut absolument pas dire qu'on jette tout ce qui a été publié jusqu'à présent. Au contraire même. Tout ce qui a existé dans les précédentes éditions, que vous l'ayez joué, lu ou en ayez juste entendu parler, a bien existé dans celle-là aussi. C'est juste que, depuis le Black-out, la situation a radicalement changé et que la plupart des Anges et des Démons ne s'en souviennent pas.

Concrètement, cela veut dire que vous pouvez aller chercher des scénarios publiés pour les éditions précédentes sur vos étagères ou sur le net (cherchez bien qu'on vous dit), et vous en servir avec un minimum de modifications. Autant dire que vous avez peu de chances de vous retrouver à court. Ensuite, cela vous permet de ne prendre dans l'imposant historique du jeu que les choses qui vous intéressent et les réintégrer en fonction de vos besoins. Enfin, et c'est sans doute le plus important, vous pouvez avoir des tables où se côtoient des vétérans et des débutants sans que cela ne nuise trop à la bonne humeur générale. Les personnages des anciens se souviendront juste de plus de choses que ceux des petits nouveaux, et tout le monde pourra jouer ensemble sans avoir à se forcer. Cette aide de jeu devrait vous aider à savoir comment mélanger tout ça de façon harmonieuse.

Certaines questions, comme celles des secrets ou du karma, peuvent être l'occasion pour les anciens joueurs, vous compris, d'intégrer ce qui leur a le plus plu dans l'univers. Assurez-vous juste que cela aille à tout le monde et que les informations à acquérir par les débutants ne soient pas trop importantes et qu'elles ne les privent pas d'une partie du plaisir de jeu.

ALORS, COMMENT QUE ÇA SE PASSE ?

De la façon la plus simple du monde : en en discutant tous ensemble. Évitez de laisser la porte du placard à alcool ouverte tout de même (on vous connaît). Vous allez juste passer du temps à parler entre vous de ce que vous aimeriez trouver dans votre campagne. Ni plus ni moins. Mais pour éviter que cela ne tourne à la foire d'empoigne, ou pire que vous échangiez des banalités qui veulent tout et rien dire (*Moâââ tu vois, je veux une campagne sans gluten ! O.K., mais je te préviens, j'aime pas le narrativisme !*), ou pire encore que vous vous retrouviez sans rien d'utilisable, voici quelques étapes pour structurer votre discussion. Partez simplement du principe que tant qu'à passer des dizaines d'heures sur une campagne, ce n'est pas plus mal si elle correspond vraiment aux envies de tout le monde. Bien sûr, certains auront sans doute du mal à se lancer ou craindront de se gâcher d'éventuelles surprises, mais c'est votre rôle de les rassurer (notamment sur votre capacité à les surprendre) et d'animer la discussion. Celle-ci ne doit pas être trop longue et permettre à tout le monde de s'exprimer, y compris et surtout ceux qui n'en ont pas l'habitude. C'est donc à vous qu'il reviendra d'amorcer les discussions, de recadrer les débordements, de poser des questions et de proposer des solutions en cas de blocage.

Vous devez également y participer comme n'importe quel autre joueur (vous n'avez pas la gale et vous avez mis du déo, n'est-ce pas ?), à la fois pour proposer des

idées ou des solutions si elles ne viennent pas naturellement aux autres, mais aussi et surtout pour vous assurer que la campagne vous plaira également et que vous vous sentirez capable de la mener.

VIVRE ENSEMBLE POUR LES NULS : LE GROUPE

Depuis que quelqu'un là-haut a débranché la prise, c'est un peu la fin de la récréation. Anges ou Démons, les personnages sont coupés de leur hiérarchie, ce qui veut dire qu'il n'y a plus personne pour les envoyer en mission (enfin s'ils sont du genre à obéir, ils trouveront bien des gens pour leur donner des ordres), pour subvenir à leurs besoins et faire passer la facture du dernier lance-flammes à la mode en notes de frais. Il n'y a plus personne non plus pour les couvrir quand ça commence à vraiment merder de tous les côtés ou pour les condamner s'ils sympathisent avec le camp d'en face ou s'entredéchirent. Et comme si cela ne suffisait pas, la vie est devenue une espèce de boîte de nuit à la con dont toute sortie est définitive. Les personnages n'ont pas trop le choix. Il va falloir qu'ils soient discrets, qu'ils s'entraident et qu'ils trouvent un moyen de faire tout ce qu'on faisait pour eux à leur place avant. Oui, ça peut vouloir dire se sortir les doigts du cul et se mettre à bosser (ou se laisser mettre plus de doigts dans le cul si c'est un métier). Ou n'importe quel autre moyen de survivre. Vu l'efficacité de Pôle Emploi pour les humains, on va peut-être rester raisonnable...



Bref, ils vont former un groupe, et c'est au travers de ce dernier que va se faire l'essentiel de la discussion sur la campagne. C'est aussi par ce biais que seront intégrés les nouveaux personnages lorsque les premiers mourront. Vous pouvez le voir comme un moyen pour les Anges ou les Démons des joueurs d'arriver à leurs fins, ou comme un personnage à part entière. Peu importe. Ce qui compte, c'est qu'en le décrivant et en répondant aux questions suivantes, vous allez vous mettre d'accord sur une campagne qui correspondra aux goûts de tout le monde. Et donc sur une bonne raison de passer des heures à jouer (sans entendre Barnabé qui ronchonne sur sa chaise à tout bout de champ).

En résumé

1. Concept, ambition, et karma
 - + Définissez ensemble le concept, l'ambition et le karma du groupe.
2. Le quartier général et les affaires courantes
 - + Décrivez le quartier général tous ensemble ;
 - + Définissez comment les personnages subviennent à leurs besoins ;
 - + Définissez comment ils font pour ne pas attirer l'attention.
3. Depuis le Black-out...
 - + Définissez ensemble trois choses qui manquent aux personnages ;
 - + Avec qui ont-ils des relations malgré le Black-out ?
 - + Avec qui ont-ils des relations grâce au Black-out ?
4. Les autres
 - + Qui est particulièrement énervé par la situation ?
 - + Pourquoi les personnages n'ont pas réalisé leur ambition ? Qui les en empêche ?
 - + Décrivez au moins deux PNJ par joueur avec au moins : 2 Anges, 2 Démons, 2 humains, 1 faction et 1 personnage dont la nature reste un mystère.
5. Les secrets
 - + Chaque joueur pose une question dont il voudrait découvrir la réponse en jeu.

1. COACHING IN THE RAIN : LE CONCEPT, L'AMBITION ET LE KARMA

Ce sont les trois éléments principaux pour définir le groupe. Ils servent principalement à répondre à la question « *Vous voulez jouer quoi ?* ». À la limite, vous pourriez ne vous en tenir qu'à ça que vous auriez déjà du grain à moudre pour la suite.

Le **concept** correspond à la nature du groupe des personnages, ce qui les définit (en dehors de leur nature surnaturelle), ce qu'ils sont ou qu'ils font, etc.

À noter qu'on ne parle ici que du groupe dans son ensemble. Cela peut donc englober des personnages non joueurs, voire des personnages de joueur un peu décalés individuellement ou ayant des responsabilités différentes au sein de leur petite communauté. Le tout, c'est que cela ne remette pas en cause le fait qu'il y ait un groupe et la nature de ce dernier. Par exemple, si les joueurs incarnent des Démons qui se font passer pour le Samusocial d'une petite ville de province, il n'y a aucune contre-indication à ce que l'un d'entre eux soit policier municipal.

De plus, le concept peut concerner les Anges ou Démons eux-mêmes ou les humains dans les corps desquels ils sont. Après tout, les personnages devraient être régulièrement sur la plage arrière de ces derniers, tels des petits chefs de service de la Poste.

Pour lancer la machine

Parmi les questions qui peuvent aider à trouver l'inspiration :

- Est-ce que le groupe réunit les Anges, les Démons ou les humains dont les corps leur servent de véhicule ? Sont-ils rassemblés par autre chose que la somme de leurs individualités ?
- Est-ce que le groupe existait déjà avant le Black-out ? Existe-t-il déjà ? Va-t-il être mis en place lors des premiers scénarios ? Est-il en train de grandir, au faite de sa puissance ou au contraire en déclin ?
- Existait-il avant les personnages ? Sauf catastrophe, leur survivra-t-il ?
- Est-il formé uniquement des personnages ou ceux-ci ont-ils des compagnons ? Ces derniers sont-ils au courant de leur nature ?
- Les personnages dirigent-ils le groupe, ou en sont-ils des éminences grises ?
- Est-ce que le groupe a conscience d'en être un ? A-t-il une existence légale ?

L'**ambition** correspond à ce que les personnages veulent accomplir tous ensemble. On ne va pas se le cacher, leur première motivation devrait sans doute être de survivre. Pour autant, c'est beaucoup plus intéressant s'il y a une raison qui les pousse à être ensemble, une aspiration collective ou un but qu'ils se sont fixé. C'est aussi ce qui devrait les amener à se lancer dans les divers scénarios que vous leur proposerez. L'ambition peut être liée à la société humaine comme à celle des êtres surnaturels, très terre à terre comme « *Prendre le pouvoir dans le XIII^e* », ou à une tout autre échelle comme « *Rouvrir les portes du Paradis* » (attention « *La Porte du Paradis* » est une marque déposée) en passant par « *Ouvrir un bar qui serve de terrain neutre entre les Anges et les Démons* », « *Retrouver la lance de Longin* » (dans le placard à alcool, fastoche), « *Buter Dieu parce qu'il nous a*

abandonnés » ou, mieux encore, « Réparer la merde qu'on a foutue en butant Dieu et en débranchant la prise... dès qu'on se souviendra exactement de ce que c'était » (O.K., si c'est vous les coupables, on ne vous félicite pas!).

Le **karma** est une autre donnée essentielle. Il s'agit de ce que les joueurs voudraient que leurs personnages deviennent (ou aient accompli) à la fin de la campagne, ou au moins d'une partie significative de cette dernière. Même s'il s'agit du dénouement le plus probable, rien n'indique pour l'instant qu'ils vont y arriver. Cela dit, la trame principale de la campagne (ou au moins de sa première partie) risque d'être celle qui fait passer le groupe de son concept à son karma. Pour l'instant ne vous inquiétez pas de savoir si ce dernier est facile ou pas à réaliser, au niveau des pâquerettes ou beaucoup trop épique. En le définissant, vous décidez aussi automatiquement de l'échelle de la campagne et des enjeux à venir.

De plus, selon ce que vous souhaitez, le karma peut être confondu ou différent de l'ambition. Cette seconde option est souvent la plus intéressante.

EXEMPLES DE DÉPART DE CAMPAGNE

ANGES

– **Almost Famous** : les Anges sont tous incarnés dans les corps d'un groupe sur le déclin (attention, si vous ne voulez pas d'ennui avec G.E. Ranne, ça ne peut pas être Blue Oyster Cult... O.K. ? Ni les L5), en tournée perpétuelle et se déplaçant dans un vieux bus aménagé. Difficile de concilier la mission divine avec la discrétion nécessaire et le calendrier de la tournée.

– **Cocoon** : les Anges font partie du personnel et des patients du Joli Mont, une maison de retraite située dans une commune tranquille. La plupart des malfrats locaux vivent dans la terreur de voir débarquer le troisième âge. (Toute ressemblance avec des vieux auteurs de jeu de rôles serait fortuite.)

– **Dirty Angie** : les Anges se sont rassemblés autour de l'un d'entre eux, un Ange de Dominique particulièrement en colère (ouais... ils le sont tous un peu). Ils ont décidé de continuer la lutte contre les forces du mal quoi qu'il arrive. Lui a décidé de retrouver Dieu et de le châtier pour les avoir abandonnés, ainsi que tous les Anges qui ne se comportent pas de façon exemplaire. Il est prêt à s'allier à des Démons pour parvenir à ses fins...

– **Les routards du Paradis** : les Anges sont persuadés que seule la naissance de l'antéchrist a pu provoquer la perte de la connexion entre la Terre et les Cieux. Ils veulent le retrouver avant qu'il soit adulte, le tuer et rouvrir les Routes du Paradis (attention, marque déposée aussi!).

– **Les technocrates** : dans les allées du Parlement européen, un groupe d'Anges a décidé de veiller sur

le salut du continent en influant sur son économie. Malheureusement, suite aux déboires économiques d'un pays de l'Union, le groupe d'Anges se scinde en deux et se livre une lutte sans merci, mettant en danger des populations entières pour avoir le droit de les sauver. O.K., O.K., c'est un peu une chronique de notre quotidien.

DÉMONS

– **Clisson, piège à c...** : le Hellfest a été créé plus au moins au moment où la prise a été débranchée. Un groupe d'Anges aurait voulu s'en servir pour attirer toute la population démoniaque des environs avant d'être extrêmement déçu par les résultats. Les Démons ont décidé de passer trois jours à leur donner une bonne leçon, mais ils pourraient découvrir ce qui se cache sous le site.

– **La galerie marchande de la mort** : les Démons se sont tous incarnés dans les environs de la zone commerciale de Pluivirec-le-Bretonneux. Ils sont lentement en train de transformer l'hypermarché local en capitale de la débauche et des paradis artificiels.

– **L'erreur de casting** : les Démons se connaissent depuis des siècles et sont bien contents de se retrouver enfin pour pouvoir semer le chaos. Ils ont été rassemblés par des occultistes du dimanche parce qu'ils ont tous participé à un sombre événement au XIX^e siècle. Quel dommage d'avoir tué ces malheureux avant qu'ils ne disent lequel. C'est qu'il y en a tellement...

– **L'île de la pénétration** : les Démons ont monté une société de production audiovisuelle et se sont spécialisés dans la télé-réalité. Ils cherchent à avoir une influence grandissante sur la jeune génération, mais pas à égaler la malfaisance pourtant toute humaine du groupe leader du marché de la télé-réalité.

– **Unis pour la vie** : les Démons ont réussi à prendre des positions clés dans le conseil municipal d'une ville particulièrement endettée des Hauts-de-Seine (on va pas vous faire l'insulte de la citer !). Toutefois, ce qui pourrait sembler être un terrain de jeu idéal est rendu compliqué par le maire et son épouse, un couple médiatique, scandaleux, colérique et déjà condamné de nombreuses fois. (Avouez, avouez que vous kiffez.)

2. Y A PAS D'ASSÉDIC EN ENFER OU AU PARADIS : LE QUARTIER GÉNÉRAL ET LES AFFAIRES EN COURS

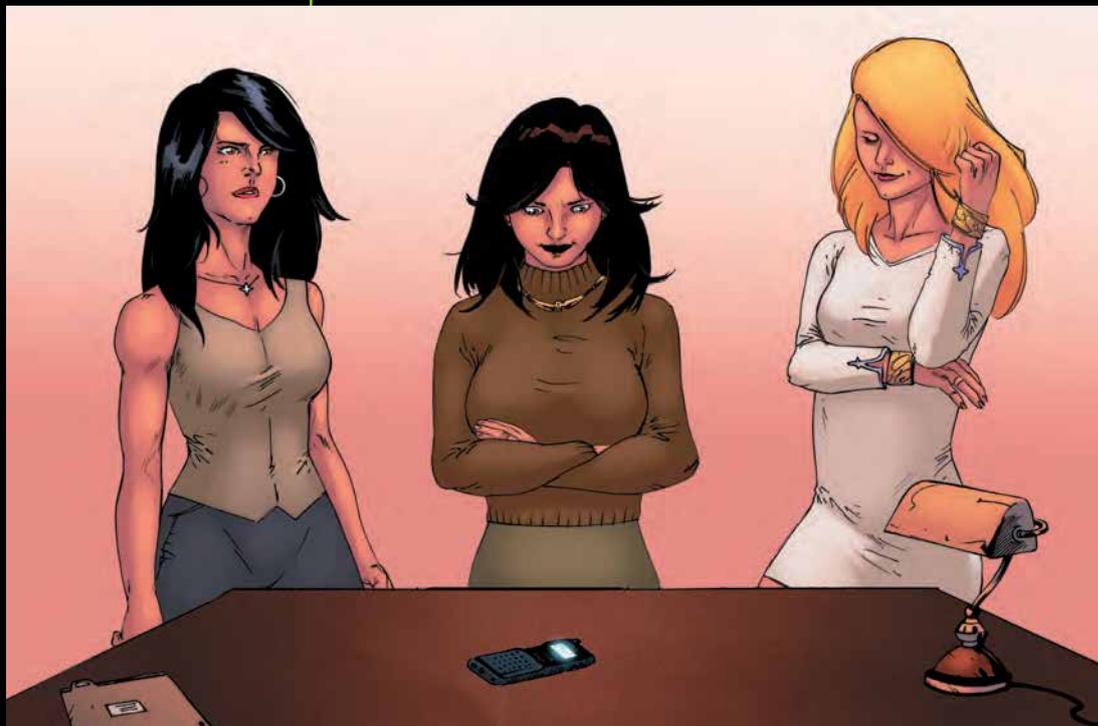
Maintenant que vous avez défini à quoi ressemble le groupe que forment les personnages, il est temps de déterminer où ils se retrouvent, vivent, et ce qu'ils sont en train d'y faire au moment du début de la campagne. La première chose à faire est de déterminer le **quartier général** du groupe. Naturellement ceci peut être à prendre de façon littérale (une vieille caserne, un squat de banlieue, une boîte de nuit pour traders, etc.) ou beaucoup plus abstraite (un bus de tournée, un site Internet, etc.). Les personnages peuvent y vivre, s'y

retrouver ponctuellement comme ne jamais y mettre les pieds parce que, pour une obscure raison, aucun lieu ne remplit cet office. Le plus important à ce stade est que la discussion ait lieu et que tout le monde se mette d'accord sur la façon de procéder du groupe. Profitez-en pour décrire tous ensemble les lieux, ce que le groupe y fait en général. Éventuellement, nommez quelques-uns des autres habitués s'il y en a, etc. Même si à ce stade vous aurez probablement déjà abordé la question, précisez ensuite tous ensemble **comment les personnages arrivent à subvenir à leurs besoins** et à gagner suffisamment d'argent pour que ce dernier ne soit pas un problème. Les joueurs – notamment ceux habitués aux éditions précédentes – doivent bien comprendre que c'est désormais une question fondamentale. En effet, si les capacités financières des personnages ne devraient pas ou peu se retrouver au centre des scénarios de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, ce n'est pas forcément le cas de ce qui en est à l'origine. Choisir comment le groupe se finance est à la fois expliquer sa couverture vis-à-vis des humains, sa potentielle implantation dans les milieux criminels, mais aussi et surtout demander spécifiquement au maître de jeu d'en faire le moteur de plusieurs scénarios. Comme pour l'ambition et le karma, ne vous inquiétez pas trop du niveau de ressources des personnages pour l'instant. Ils peuvent être des magnats de la finance, tenir le PMU du coin, vendre de la drogue, des organes ou juste être un groupe de retraités vivant de la culpabilité de leurs enfants et petits-enfants, vous trouverez toujours une façon de créer des enjeux à la même échelle et de rendre le tout intéressant.

De la même façon, précisez **comment les personnages font d'habitude pour ne pas attirer l'attention** et régler ce genre de problèmes. Il suffit de trente secondes à un Démon de Baal moyennement querelleur (enfin, pour un de ses congénères) ou qu'un serviteur de Bifrons soulève une aisselle pour amener tout un quartier et que la maréchaussée soit à leurs trousses. Et moitié moins de temps pour des personnages. Si le groupe est déjà constitué et a tenu jusqu'à maintenant, il a forcément trouvé une parade au moins

partiellement satisfaisante pour quand la merde touche le ventilateur : contacts dans les forces de police, les médias ou le crime organisé, cabinet d'avocats payé rubis sur l'ongle, la mobilité, faire porter le chapeau à d'autres, corruption, intimidation, ultraviolence, etc. Bien sûr, ceci n'a rien d'infaillible et, tôt ou tard, cela ne suffira pas, mais cela permet d'avoir un premier garde-fou utilisable dans les parties.

Sans ordre particulier, demandez ensuite à tous les joueurs de donner chacun **un lieu qui a un rapport avec le groupe ou son quartier général** et de déterminer **un événement en cours au début de la campagne** qui concerne un de ces lieux. Cet événement peut idéalement être une affaire en cours, une rumeur, quelque chose ou quelqu'un de découvert sur place, un phénomène surnaturel ou toute autre chose pouvant potentiellement créer un changement dans la vie du groupe et amener les personnages à sortir de leur routine quotidienne.



3. MA CHÉRIE, LES COLLANTS COULEUR CHAIR, C'EST PLUS POSSIBLE : DEPUIS LE BLACK-OUT...

La prochaine étape consiste à définir quelques éléments qui ont changé depuis que le lien a été rompu avec le Paradis et l'Enfer. Si c'est la première partie des joueurs et qu'ils ne connaissent de l'univers que ce que vous leur avez décrit en préambule, vous aurez sans doute à leur faire un certain nombre de suggestions. Si, au contraire, vous avez surtout des vétérans connaissant les précédentes éditions sur le bout des doigts, c'est un des moments où ils risquent de

réintégrer le plus de choses. Dans les deux cas, cadrez bien la discussion sans oublier d'y participer.

Tout d'abord, déterminez avec eux **les trois choses qui leur manquent** collectivement (autre que le sexe, merci) le plus depuis le Black-out. Là encore, il peut s'agir de choses très concrètes (de l'équipement lourd, mon pote Raoûl, etc.) comme beaucoup plus abstraites (la chasse au Démon du lundi soir, la possibilité de vraiment se lâcher et faire le mal autour de soi, une existence légale, les émissions de Vincent Lagaf, les collections de télécartes ou de pin's parlants TF1, etc.). Pour les personnages, voire pour certains joueurs, l'univers du jeu a connu une véritable apocalypse. À leur échelle, ils sont des survivants qui doivent se débrouiller avec les restes de ce qui existait autrefois. Ces trois éléments devraient vous aider à rendre cet aspect. Ensuite, décidez avec eux d'une réponse collective aux deux questions suivantes :

– **Avec qui ont-ils des relations malgré le Black-out ?**

Un prince-démon ou un archange étant censé avoir disparu ? Leur propre supérieur ? Ce n'est pas censé être possible, mais qu'en est-il dans votre campagne (c'est votre jeu après tout bordel !) ? Un être surnaturel n'ayant pas souffert d'amnésie ? Leurs anciens serveurs qui les ont retrouvés, mais sont devenus plus indépendants ?

– **Avec qui ont-ils des relations grâce au Black-out ?**

La famille ou les collègues du corps dans lequel ils sont ? Leurs équivalents chez ceux d'en face, qui doivent bien, eux aussi, composer avec la nouvelle donne ? Des marchands de reliques ? Un membre de leur camp avec qui ils ont dû s'allier ? Le gouvernement ? Leur pire ennemi ?

4. L'ENFER ET LES EXCÈS DE VITESSE, C'EST... LES AUTRES

Dans cette avant-dernière étape, il est principalement question de s'occuper de tous ceux qui gravitent autour du groupe que forment les personnages. Démons, Anges, humains, ou quoi ce soit d'autre, ils peuvent être leurs alliés comme des ennemis. Leur loyauté peut être à conquérir comme évoluer au fil du temps. D'une certaine façon si vous voyez votre campagne comme une série, voyez-les comme l'ensemble des seconds rôles – méchants compris.

Commencez par déterminer avec les joueurs **qui est particulièrement énervé par la situation**. Celle-ci peut être liée au Black-out ou aux activités des personnages, mais il y a quelqu'un, quelque part, qui en a plus que marre et qui a décidé de prendre les choses en main pour que cela change. Qui veut absolument que les choses ne continuent pas telles quelles ? Décrivez un peu de qui ou de quoi il s'agit. Idéalement, limitez-vous à une personne ou à une faction, mais si vous souhaitez en décrire davantage, rien ne vous en empêche.

De la même façon, définissez ensuite **pourquoi les personnages n'ont pas encore réalisé leur ambition et qui les en empêche**. Que ce soit des adversaires déclarés, qui ne le sont pas encore, des choses plus mystiques, voire des phénomènes naturels. Il y a de toute façon des forces antagonistes qui n'ont aucune envie de les laisser parvenir à leurs fins. Idéalement, décidez si vous voulez définir ensemble leurs motivations (haine, compétition, réputation, etc.) ou si vous préférez que ces dernières soient un secret à découvrir en jeu.

Enfin, demandez à tous les joueurs de décrire **deux PNJ qui interviendront plus ou moins régulièrement dans la campagne**. Il est tout à fait possible, et sans doute nécessaire, de réutiliser des protagonistes que vous avez déjà évoqués dans les phases précédentes. Si c'est le cas, donnez tous ensemble plus de détails à leur sujet. Ils vont devenir des personnages récurrents de votre campagne.

La seule contrainte est d'avoir à la fin de cette étape au moins : 2 Anges, 2 Démons, 2 humains, 1 faction, 1 personnage dont la nature reste un mystère.

N'hésitez pas à laisser les joueurs rajouter des PNJ, ou à en ajouter vous-même, si cela vous permet de satisfaire à ces contraintes. Dans la mesure du possible, évitez toutefois la surenchère : détailler un trop grand nombre de personnages prend du temps et ne sert pas à grand-chose si vous ne les réutilisez pas par la suite.

5. WIKILEAKS ? VOUS VOULEZ DIRE OUI OUI OUI LEAKS : LES SECRETS

À la lecture, ou lors de votre première création de groupe, vous pourrez facilement être tenté de négliger cette phase. N'en faites surtout rien. Un peu comme le karma, c'est le moment où vos joueurs vous disent exactement ce qu'ils veulent pour la campagne à venir. Ne faites surtout pas l'erreur d'y voir des contraintes supplémentaires. Au contraire, vos joueurs vous donnent les clefs de leur implication et autant d'indices pour une campagne réussie. De plus, c'est aussi le moment le plus adapté pour aider les joueurs vétérans à vous dire quels éléments réincorporer des éditions précédentes, si tant est que votre table souhaite le faire.

La procédure à suivre est toute simple : faites un tour de table et **demandez à chaque joueur de poser une question sur la campagne ou l'univers dont ils souhaitent découvrir la réponse en jeu**. Il peut s'agir de découvrir qui a débranché la prise (décidemment une intrigue très prisée... Ouais, je sais, vous l'attendiez), comme comment la rebrancher (mais faut-il la rebrancher ?), ce qui est arrivé au fils de l'hôte de tel personnage, qui a voulu plastiquer le Q.G. du groupe ou qui tient actuellement *Chez Régis* (les vétérans comprendront).

EST-CE QUE C'EST VRAIMENT NÉCESSAIRE ?

Tout dépend de ce que vous cherchez, mais en gros, la réponse est « Oui ».

Bien sûr, si vous êtes surtout motivé par l'idée de jouer un ou deux scénarios, cela ne vaut pas le coup de s'embêter avec ces règles de campagne. Elles nécessitent de passer environ deux heures (selon les tables et le degré de détails désiré) à créer le groupe. Inutile de dire que c'est un investissement qui ne se justifie que pour une grosse campagne qui tourne autour des personnages. En revanche, si c'est votre objectif, vous devriez être plus que largement récompensé. Vous pouvez l'abrégé, la simplifier ou la complexifier, mais cette phase permet de s'assurer que tout le monde partage les mêmes envies. Et donc de résoudre un grand nombre de problèmes bien plus chronophages qui pourraient se poser ultérieurement, voire causer la fin de la campagne.

MAIS MOI MES JOUEURS, ILS NE VEULENT PAS DISCUTER !

Le coup de la sentorette, tu crois vraiment que t'es le premier à nous le faire ? Manque de bol, si tu te renseignes, tu verras qu'on a un peu le spécialiste de cet argument-là dans l'équipe. Alors, déjà, sache que si aucun de tes joueurs ne veut discuter, t'es dans la merde pour ta partie. Ensuite, tu as deux possibilités. Soit tu penses pouvoir animer la discussion de façon à les faire s'exprimer, même brièvement, ou en tout cas pas moins que dans une partie classique, et ça vaut le coup de continuer. Soit tu penses que cela ne va pas passer du tout et il vaut peut-être mieux commencer par quelques scénarios classiques et t'arranger pour obtenir les réponses à nombre des questions suivantes en jeu au fur et à mesure des prochaines parties. Cela privera sans doute les joueurs du fait de pouvoir en parler entre eux de façon décontractée, mais cela t'aidera tout autant.

AVANT OU APRÈS LA CRÉATION DES PERSONNAGES ?

Commencez par la création de groupe. Les joueurs vont automatiquement imaginer ce qu'ils vont jouer de cette façon et la création des personnages sera à la fois bien plus rapide et bien plus cohérente.



Le plus important est de vous assurer de répondre collectivement et de façon satisfaisante aux questions suivantes dans le temps imparti :

- + Pourquoi les personnages sont-ils ensemble ? Pourquoi ne se tirent-ils pas dans les pattes ou arrêteront-ils de le faire sans pour autant se séparer définitivement dès les premiers problèmes sérieux ?
- + Est-ce que la campagne part dans une direction qui va intéresser tout le monde ?
- + Quelle est cette direction ?
- + Quels sont leurs premiers objectifs et les antagonistes qui leur permettront de lancer la campagne ?
- + Qui gravite autour des personnages ?
- + Quels sont les éléments importants que les joueurs souhaitent explicitement dans la campagne ? Dès le début ? Autour desquels devrait-elle tourner ?

scénario | 4 joueurs | durée : 5 heures

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE



COMME UN COUP DE FIL

invoquer n'est pas joué !

**UN SCÉNARIO DE CROC MIS EN TEXTE
 PAR JÉRÔME « BRAND » LARRÉ**

VOUS AVEZ LU L'AIDE DE JEU SUR LES SORCIERS ? VOUS AVEZ VU COMMENT CES SALETÉS PEUVENT D'UN COUP DEVENIR BIEN PLUS POPULAIRES QUE LE DERNIER SMARTPHONE À LA MODE ET COMMENT TOUT ÇA PEUT, D'UN COUP, MAL TOURNER POUR TOUT LE MONDE ? BIN COMME ON N'EST PAS BÉGUEULES CHEZ RAISE DEAD, VOICI LA PREUVE PAR L'EXEMPLE.

ALORS, DU COUP, SI VOUS N'AVEZ PAS LU L'AIDE DE JEU, C'EST SANS DOUTE LE MOMENT DE LE FAIRE. CE N'EST PAS NON PLUS QUE CE SOIT VRAIMENT SORCIER (HA HA !), MAIS CELA RISQUE D'ÊTRE PLUS SIMPLE POUR COMPRENDRE QUELQUE CHOSE À CE QUI SUIT. POUR LE RESTE, CE SCÉNARIO EST PRÉVU POUR ÊTRE JOUÉ EN UNE GROSSE SOIRÉE, ET NE COMPORTE AUCUNE DIFFICULTÉ RÉELLE. L'INTRIGUE Y EST EXTRÊMEMENT SIMPLE, DESTINÉE À (RÉ)INTRODUIRE NOS GENTILS AMIS INVOCA-TEURS DANS L'UNIVERS DU JEU. DE VOTRE CÔTÉ, LA PRINCIPALE CHOSE SUR LAQUELLE VOUS DEVREZ VOUS CONCEN-TRER EST LA FAÇON D'INCARNER LES PNJ. LE SUCCÈS DE LA PARTIE VA TRÈS PROBABLEMENT VENIR DE VOTRE CAPACITÉ À RENDRE ATTACHANT L'UN D'ENTRE EUX, LE BIEN NOMMÉ ÉTIENNE POUYQUES.

La version courte...

Il y a environ un an, Philippe Foutre, un Démon de Malphas, trouve une planque idéale dans la banlieue d'Annecy : une congrégation religieuse plutôt bien fournie en subsides et abritant un groupe de soldats de Dieu tellement pressés de se retrouver un chef qu'ils crurent avoir affaire à un Ange (cf. *Les soldats de Dieu*). Plus qu'amusé par la situation, Foutre profita de cette couverture pendant des mois avant de tomber sur Gilles Léon, un jeune sorcier de seconde zone mal dégrossi dont il ne tarda pas à s'attacher les services.

Au début du scénario, Foutre force Gilles à invoquer un Démon qu'il connaissait d'avant le Reboot et qui

fait désormais partie de l'entourage des personnages sous le nom de Carlos. Le corps d'un homme un peu crédule de la congrégation, Étienne Pouyques, est censé servir de réceptacle à son esprit. Manque de chance, le rituel foire dans les grandes largeurs, réalisant deux invocations coup sur coup et de façon absolument pas maîtrisée.

Résultat : à des centaines de kilomètres de là, les personnages des joueurs sont confrontés à l'esprit (si on peut dire) du malheureux Étienne qui se retrouve dans le corps de Carlos, tandis que l'esprit de Carlos se retrouve dans le corps de Jimel, un Ange de Michel, et que l'esprit de ce dernier – forcément fumasse – se retrouve dans celui de Pouyques. Bref, c'est un bien beau merdier.

Heureusement que l'on peut toujours compter sur les joueurs pour que cela empire...

LES SOLDATS DE DIEU, LÀ, POURQUOI ILS SONT AUSSI CONS ?

Alors, déjà, parce que c'est leur métier ! Fanatique religieux, c'est un peu le contraire de saint Thomas. On ne le devient pas sans une farouche capacité à voir ce que l'on croit et non l'inverse. Mais bon, il faut se mettre à leur place, d'autant plus que c'est le même problème pour presque tous les serviteurs humains. Lorsqu'il y a eu le Black-out, la plupart se sont retrouvés à servir un type qui ne les reconnaissait même pas, et généralement bien moins efficace que le dernier d'entre eux. Si certains se sont mis en sommeil et ont continué à s'entraîner pendant des années en espérant que les choses reviennent à la normale, d'autres ont pris ça pour une punition ou ont tout simplement perdu la foi.

Parmi ceux qui ont gardé espoir, nombreux sont ceux qui sont tellement nostalgiques de la période précédente et du « service actif » que leur enthousiasme à reprendre les armes dépasse de loin leur perspicacité.

PREMIÈRE PARTIE : PARIS, SON CINÉMA INDÉPENDANT ET SES EMBROUILLES

EN QUELQUES MOTS

Carlos, un Démon proche des personnages (cf. *La situation initiale*), devient soudainement complètement incohérent, ne reconnaît plus ces derniers et prétend être un certain Étienne Pouyques. À nos héros d'essayer de comprendre ce qui se passe alors que la police ne tarde pas à arriver, éventuellement accompagnée par un Ange de Laurent en maraude.

Note : attention à bien lire *La situation initiale* avant de commencer cette partie du scénario.

LES PNJ APPARAISSANT DANS CETTE PARTIE

Carlos Roman (Jivel) : un Démon faisant partie du même groupe que les personnages.

Cordell Marchand : un Ange de Laurent sur la trace de Carlos.

Damien Burette : un pauvre hère drogué par Carlos pour servir de star involontaire dans les productions cinématographiques des personnages.

Étienne Pouyques : un Haut-savoyard un peu simple d'esprit se retrouvant bien malgré lui dans le corps de Carlos. Sa vivacité d'esprit, pourtant facile à surestimer, est encore réduite par la confusion qui suit l'échange de corps (cf. *Et eux, là, Étienne et Carlos*).

Henriette Gomez : une grand-mère vivant à côté de chez les personnages, aussi gentille que prompt à appeler la police si elle se sent en danger.

Hubert, Saïd et Vincent : trois petites frappes qui hantent l'allée devant chez les personnages, enchaînant mauvais plans et deals miteux.

Mauricette Pouyques : une femme ayant bien la tête sur les épaules, apparemment rendue aigrie par la vie avec Étienne, son mari. Elle peut éventuellement être contactée au téléphone, mais n'est pas présente sur Paris.

LA SITUATION INITIALE : WINNIE SE TAPE PORCINET !

Sans hiérarchie pour assurer à leur place et avec l'obligation d'être discrets pour ne pas crever pour de bon, nombre de Démons ont dû trouver des solutions pour se regrouper, se protéger et gagner leur vie. Oui, c'est moche. Très moche, même. En revanche, on s'est dit que vous auriez peut-être envie de jouer ce scénario rapidement, sans passer par cette étape, ou que vous ne cracheriez pas sur un exemple supplémentaire. Aussi voici un groupe tout fait que vous pouvez utiliser sur le pouce. Vous pouvez aussi créer le vôtre ou l'adapter à celui des personnages. Aucun souci. La seule chose est que ces derniers connaissent au moins un Démon plutôt efficace pour lui faire tenir le rôle de Carlos.

Groupe : WWF (Wild Wild Fuck)

Description : les Démons ont trouvé un moyen de subsistance relativement efficace, la pornographie. Pour éviter de trop subir la concurrence, ils ont choisi d'investir un créneau très particulier sur lequel ils ont de fait presque le monopole : le porno gay animalier. Alors non, il ne s'agit pas de zoophilie, espèce de pervers ! Personne ne fait du mal aux petites bêtes, c'est bien trop dangereux légalement et la moitié d'Internet le fait déjà. Non ici, ce sont les acteurs qui sont déguisés en animaux. Croyez-moi, vous ne regarderez plus jamais *Winnie l'Ourson* de la même façon...

Tout le matériel est entreposé dans un squat du XVII^e arrondissement, où ont lieu les tournages et où il est probable qu'au moins une partie de nos héros vivent de façon permanente. C'est en tout cas leur quartier général. Entre des effluves qu'il vaut définitivement mieux ne pas croiser, les accessoires pour les tournages et les costumes pour la plupart récupérés lors d'un casse à Marne-la-Vallée, on a plus le sentiment de se trouver dans un lupanar pour héros de notre enfance que dans le dernier bar à la mode rempli ras la gueule de *hipsters*.

Mais cela ne veut pas dire qu'on n'en trouve pas à l'occasion. En effet, Carlos et les Démons qui le souhaitent ont beau donner de leur personne, il est souvent nécessaire d'aller jouer les « chasseurs de têtes » pour recruter de nouveaux acteurs dans le milieu des soirées parisiennes. Carlos s'en est fait une spécialité, même s'il n'est pas rare qu'il drogue ses futurs partenaires pour parvenir à ses fins.

Pour le reste, les locaux de WWF sont situés dans un vieux bâtiment de quatre étages et d'une quinzaine de logements. Désormais, seul le rez-de-chaussée est encore salubre et loué, là où les étages supérieurs sont

RESSOURCES DU WWF :

les différents sites – dont le célèbre www.jackyetmabrouk.com – procurent suffisamment d'argent pour que tous les Démons puissent en vivre chichement, mais il n'y a guère de quoi faire des folies ou d'envisager acheter de vrais locaux. Après tout, WWF diffuse à destination d'une clientèle déjà particulièrement spécialisée, mais son concept est désormais de plus en plus copié... Ces humains n'ont décidément aucune morale !

soit innocués, soit squattés. Tout cela est construit autour d'une cour intérieure par laquelle on peut rentrer par deux allées. La première donne sur l'entrée principale et la rue tandis que la seconde a été condamnée, même s'il est toujours possible de passer par-derrière, par une petite porte de service.

QUAND FAUT Y ALLER, FAUT Y ALLER ! CTIENS-MOI LE PINCEAU, JE MONTE À L'ÉCHELLE !

Oh29, dans les locaux de WWF. Les Démons sont rassemblés dans l'attente d'un tournage qui ne devrait pas tarder à commencer. Il ne manque pour l'instant que Carlos et l'heureux acteur involontaire sur qui il aura jeté son dévolu pour la nuit. C'est l'occasion pour les joueurs de présenter leurs personnages, et éventuellement ce qu'ils font au sein du groupe.

Ainsi, s'il n'est pas difficile d'imaginer comment un Démon d'Andrealphus ou de Vapula peut contribuer à la vaillante industrie indépendante du porno gay animalier, le demander aux autres peut faire comprendre aux joueurs que depuis le Reboot, les personnages ont dû apprendre à devenir bien plus que les simples serviteurs caricaturaux d'un prince-démon.

Au bout d'un petit quart d'heure, Carlos finit par arriver. Comme presque à chaque fois qu'il revient de ses virées, il aide un homme à peine conscient à marcher. Celui-ci a tout du V.R.P. approchant la quarantaine et venu s'encanailler à la capitale, à tel point que le voir tituber dans les rues n'a pas dû choquer grand monde. Si les personnages s'intéressent à son identité, il s'agit d'un certain Damien Burette, inspecteur du fisc originaire de Limoges.

Cela dit, le pauvre homme est tellement chargé que même lui semble ne plus s'en souvenir, et Carlos est bien trop impatient de passer à la suite des événements pour s'en soucier. Il ne perd guère de temps et enfle un costume de Bourriquet, avant de recouvrir précipitamment les vêtements de Burette d'une panoplie de Tigrou. Ce dernier a déjà les sous-vêtements au niveau des chevilles quand Carlos prend enfin conscience que les caméras ne sont sans doute pas en train de tourner. Il a juste le temps d'hurler quelques insanités aux Démons se chargeant des aspects techniques avant d'être pris d'une sorte de crise et de tomber inconscient, surnageant dans sa propre bave et, seul Andrealphus sait, quels autres fluides corporels.

N'hésitez pas à laisser se passer un petit peu de temps pour voir comment les personnages réagissent. Il n'est guère difficile de s'apercevoir que Carlos est simplement inconscient et que ses jours ne sont pas en danger. Vous pouvez également profiter de ce laps de temps pour leur faire quelques frayeurs avec Burette, même si celui-ci ne présente aucun danger réel. Dans tous les cas, au bout de quelques minutes, nos héros entendent ou voient des gyrophares de police qui s'arrêtent dans la rue en contrebas. Naturellement, s'ils n'ont pas réussi à le réveiller avant, c'est le moment où Carlos reprend ses esprits, lâchant un cri de surprise, puis un désarmant « *Mais, vous êtes qui ?* ».

POLICE NATIONALE, VOS PAPIERS S'IL VOUS PLAÎT !

Si les personnages réagissent assez rapidement, ils ont le temps d'apercevoir le corps sans vie étendu sur le sol de Vincent, une des petites frappes qui traînaient dans l'allée (les deux autres ne sont pas là). Il n'y a même pas besoin de s'approcher pour comprendre qu'il a été égorgé. La mare de sang sur le sol ne laisse aucun doute à ce sujet, même si un test moyen de Perception permet de s'assurer que cela a sans doute été fait par une arme tranchante longue, épée ou autre. Ils peuvent éventuellement avoir le temps de faire une action avant d'être surpris par la police. Cela peut suffire à utiliser un pouvoir, mais également à se retrouver dans une situation bien difficile à expliquer.

Le premier réflexe des policiers est d'appeler des renforts et de contrôler l'identité des personnages, même s'il est peu probable qu'ils les prennent directement pour des suspects. Ceci risque surtout de se produire s'ils sont maculés de sang, penchés sur le corps, armés ou affublés de défauts plus ou moins perceptibles (Malsain, Yeux d'apparence surnaturelle, éventuellement Sanguinaire, etc.).

Naturellement, si les policiers pénètrent dans les locaux de WWF – ce qu'ils vont très rapidement chercher à faire – ou que les renforts bouclent les lieux avant que nos héros puissent se mettre à l'abri, même tous leurs pouvoirs risquent de ne pas suffire à les tirer de ce guêpier. Aux personnages donc de trouver des solutions pour gagner du temps (et permettre ainsi à leurs petits camarades d'interroger Carlos), sans pour autant trop traîner et se retrouver à la merci des renforts qui sont déjà en route.

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !



dizaines de traces d'ADN différents devrait relativement protéger les personnages. Surtout s'ils ont de meilleures pistes.

« N'est pas mort qui surveille dehors ! »

– **Ginette Lovecraft, retraitée désœuvrée des P.T.T.**

Et c'est justement ce que pourrait leur proposer madame Gomez, une voisine et alliée inattendue de nos héros. Si elle les voit, les policiers, la vaillante grand-mère leur explique que c'est elle qui les a appelés et qu'elle a vu ce qui s'est passé : *« C'était un grand barbu avec plein de cheveux aussi, comme le rugbyman, là... Oui, celui qui s'appelle comme les steaks du supermarché, vous savez... Eh bin, il avait une épée et il a tué le petit juif, Vincent. Décidément, il leur sera vraiment rien épargné à ceux-là... Bon, c'est pas qu'il était irréprochable vous savez, mais bon, je m'étais attachée. Puis, on dira ce qu'on veut, mais, juif ou pas, c'est quand même pas génial génial de mourir comme ça si vous voulez mon avis... »*.

Si on lui demande, elle n'hésitera pas à expliquer aux policiers que les personnages n'y sont pour rien (*Ce sont des gentils eux, je les aime bien !*), voire que l'homme qui ressemblait à un rugbyman s'est enfui par la grande

porte alors que Hubert et Saïd ont détalé par derrière. Son témoignage n'empêchera pas les policiers de s'approcher dangereusement des locaux de WWF, mais les fera peut-être se séparer ou offrira un moment de répit aux personnages.

S'ils sont toujours là lorsque les renforts arrivent, laissez-leur une dernière chance de s'enfuir avant que le périmètre ne soit bouclé. Si cela ne suffit pas, utilisez Cordell Marchand (*cf. Au fait, qui a décapsulé Vincent ?*) pour attaquer le panier à salade dans lequel ils sont détenus. Toutefois, faites en sorte que ce soit bien clair pour les joueurs qu'attendre aussi longtemps était une très mauvaise option et qu'il va sans doute falloir à la fois réagir très vite et soit très violemment, soit très discrètement. Dans tous les cas, cela devrait

À eux également de voir ce qu'ils veulent cacher ou emporter avec eux. Car, malgré son apparence, leur squat contient de nombreuses choses qu'ils pourront vouloir mettre hors de portée de la police. Parmi celles-ci : Carlos, Burette (d'autant plus s'il est toujours en Tigrou drogué au dernier degré et le cul à l'air), leur serveur principal, qui constitue la principale source de revenus du groupe, mais aussi l'endroit où sont sans doute enregistrés le plus d'éléments compromettants, les réserves de drogue des uns et des autres, leur argent liquide s'ils ont une réserve, du matériel de tournage, etc. Pour le reste, il est probable que les lieux provoquent des crises d'épilepsie à plus d'un membre de la police scientifique une fois passés à la lumière noire, mais le fait qu'ils soient littéralement saturés de

leur en coûter et il y a de fortes chances qu'ils doivent passer un moment au vert ou s'attirer l'inimitié d'un Ange suffisamment puissant pour avoir gardé des liens étroits avec la police parisienne.

ILS T'ONT TROUVÉ OÙ TOI ? DANS UNE POCHETTE SURPRISE ?

Outre la police, l'autre urgence apparente que les personnages ont à gérer est le malaise de Carlos. Celui-ci vient de se réveiller et ne reconnaît rien ni personne. Ils demandent à nos héros qui ils sont et ce qu'ils font chez lui, avant de s'apercevoir qu'il ne sait pas où il est, éventuellement que sa femme a disparu et que les lieux ont l'air particulièrement étranges. Notamment le type déguisé en Tigrou avec le cul à l'air. D'ailleurs, il ne comprend pas bien non plus pourquoi il est lui-même déguisé en Bourriquet et a aussi son pantalon au niveau des chevilles.

Très rapidement, les personnages devraient réaliser qu'ils n'ont même pas affaire au vrai Carlos (c'est-à-dire l'esprit du corps jusque-là occupé par le Démon), mais encore à quelque chose d'autre.

Comme vous avez pu le lire en introduction de ce scénario, si Carlos se comporte de façon aussi étrange, c'est parce que son esprit a été remplacé par celui d'un sympathique idiot, Étienne Pouyques. Celui-ci, déjà un peu naïf en temps normal, est complètement perturbé par ce qui vient de se passer. On ne le serait pas moins. Attention, la façon dont vous allez l'incarner, le rendant aussi benêt qu'attachant va sans doute être ce qui va faire la différence entre une bonne partie et une soirée gâchée. C'est aussi votre meilleur outil pour accélérer ou pour ralentir la progression des personnages, selon la vitesse à laquelle il récupère ou pas la mémoire. D'ailleurs cette conversation va très probablement commencer dans les locaux de WWF pour se prolonger tout au long de la séance, au fur et à mesure que nos héros lui poseront des questions ou que la mémoire lui reviendra. Bref, les joueurs doivent à la fois pouvoir compter dessus, lui demander des informations, devoir lui en cacher, prendre du recul sur ce qu'il dit, l'aider, ne pas le laisser aller trop dans ses lubies, etc. Mais fort heureusement, ils n'auront sans doute pas à faire tout ça en même temps.

ON L'A GOOGLE-ISÉ JUSQU'À L'O.S. !

Les premières informations que livre Étienne sont pour le moins parcellaires. Il se souvient de : son âge (62 ans), sa profession (*retraité ou chômeur, il ne sait pas trop lui-même*). En fait il s'est fait virer d'une usine d'électroménager il

y a dix ans et n'a jamais retrouvé de boulot), son nom, celui de sa femme (*Mauricette*), de celui de ses enfants (*Marie et Vincent*. Oui, comme le cadavre dans l'allée), de ce qu'il faisait avant de tomber inconscient (*il regardait Motus à la télé avec sa femme*). Attention cependant, il se trompe. Il s'agit juste de la dernière chose dont il se souvient pour l'instant.), qu'il aime l'apéro, Joe Dassin, Mike Brandt et déteste ces putains de chats. Difficile de lui en vouloir. Il croit également en Dieu (*Comme tout le monde, vous savez*) et est obsédé par l'idée qu'on lui supprime son R.M.I., qu'il s'entête à prononcer « Rémi » et confond très probablement avec le RSA, vu que cela fait bien une demi-douzaine d'années que cette allocation n'existe plus.

S'il voit des policiers, ou en entend parler, il a tendance à se cacher ou à se mettre à l'abri. Il n'est pas forcément facile de distinguer ce qu'il raconte alors, mais on peut en déduire avec un peu de patience qu'il a tué quelqu'un il y a quelques années après avoir pris le volant en état d'ivresse, qu'il s'en sent encore grandement coupable, n'arrive jamais à arrêter de boire bien longtemps et qu'il n'a pas repassé son permis depuis.

Si les personnages font des recherches sur lui, ils peuvent aisément trouver sur Internet d'où il vient (*Meythet, dans la banlieue d'Annecy*), son adresse, son numéro de téléphone, une photo de lui et de sa femme, des coupures de journaux régionaux qui expliquent qu'il a été primé lors d'un championnat national de collections de capsules de bière.

En revanche, il n'a pour l'instant aucune connaissance de ce qu'il fait là, de ce qui s'est passé durant les cinq derniers jours (il n'est même pas conscient que ces journées se sont écoulées), qu'il existe des êtres surnaturels ou qui est Carlos. D'ailleurs, il ne connaît que deux personnes de ce nom : le chanteur et le terroriste.

PARIS, LA NUIT (C'EST BEAU MAIS C'EST CHAUD)

Si les personnages ont réussi à ne pas se faire arrêter par la police, il est plus que probable qu'ils soient en train de faire profil bas quelque part dans Paris, à essayer de raccrocher les wagons ou de réfléchir à comment permettre à l'esprit de Carlos de réintégrer son corps. Toutefois, s'ils ont réussi à gérer particulièrement bien la présence de la police (questions, enquête de voisinage, etc.), ils peuvent tout à fait rester dans les locaux de WWF.

Dans tous les cas, la conversation avec Pouyques va sans doute continuer un certain temps. Au bout d'un moment, ils devaient se rendre à l'évidence que la

AU FAIT, QUI A DÉCAPSULÉ VINCENT ?

Lors de sa virée nocturne, Carlos s'est fait remarquer par un Ange de Laurent, Cordell Marchand, qui le traquait déjà depuis plusieurs semaines. Le chasseur de Démons l'a filé jusqu'aux locaux de WWF, mais étant séparé de ses hommes et ayant peur qu'ils mettent trop de temps à arriver, il a préféré adopter une approche un peu plus discrète qu'à l'accoutumée. Grand mal lui en a pris, lorsqu'il est rentré dans l'allée, il s'est fait agresser par les trois petites frappes qui y traînent en permanence : Hubert, Saïd et Vincent. Cordell a abattu net le premier d'entre eux, Vincent, faisant fuir ses deux comparses et a lui aussi battu en retraite en voyant que madame Gomez était en train d'appeler les forces de l'ordre. En effet, sans l'appui de sa hiérarchie, il doit lui aussi éviter la police s'il ne veut avoir à répondre de plusieurs crimes commis par le passé. Quoiqu'il en soit, il est toujours dans le quartier et rode en voiture en attendant de pouvoir tomber discrètement sur les Démons. D'ailleurs, il est tout à fait possible qu'un personnage sortant par-derrière ou allant dans la rue remarque sa voiture roulant les feux éteints.

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

PREMIER DE CORDELL

Son rôle dans ce scénario est de faire voiture-balai et croquemitaine pour les personnages. S'ils traînent trop avant d'essayer de comprendre ce qui est arrivé à Carlos, vous pourrez vous en servir pour leur mettre la pression (surtout si ses hommes le rejoignent). De même s'ils manquent totalement de discrétion. Au contraire, s'ils ont trop tendance à se mettre dans le pétrin, il pourra toujours vous servir de dernier recours. Faites juste attention à ce qu'il ne prenne pas trop d'importance et ne détourne pas les joueurs de l'intrigue principale, à moins bien sûr que vous en ayez décidé ainsi. En revanche, si nos héros vont à Annecy et ne font pas trop les idiots sur la route, il n'aura aucune chance de deviner où ils se trouvent et ne devrait donc pas intervenir dans la seconde partie du scénario.

chose la plus sage à faire est de retrouver Carlos, et donc le corps de Pouyques. Si nécessaire, n'hésitez pas à vous servir de ce dernier et de sa maladresse pour le suggérer de façon subtile. Ou pas. *(Du coup, votre ami le terroriste là, il est où maintenant ? Mais ça veut dire qu'il y a un étranger qui regarde Les anges de la télé-réalité avec ma femme ? »).*

Voici toutefois d'autres pistes qui pourraient intéresser vos joueurs tant qu'ils sont sur Paris :

LA PISTE PETITES FRAPPES : RETROUVER HUBERT ET SAÏD

Les deux hommes en ont vu un troisième égorger leur pote à grands coups d'épée, et sont bien conscients qu'il s'en fallait de rien du tout pour qu'ils soient à sa place. Ils sont terrifiés et, après avoir détalé pendant plusieurs minutes dans les rues de Paris, ont trouvé refuge au cimetière des Batignolles. Ils ne sont pas forcément faciles à retrouver, mais il est encore possible de mettre la main sur eux jusqu'au petit matin, après quoi ils se feront remarquer par la police ou choisiront de venir porter plainte pour le meurtre de Vincent.

S'ils sont interrogés avant, ils ne pourront guère que confirmer la description de Cordell Marchand déjà donnée par madame Gomez, même s'ils oublieront de mentionner aussi longtemps qu'ils le pourront qu'ils sont à l'origine de l'altercation.



LA PISTE GROSSE BAFFE : REMONTER LA PISTE DE CORDELL MARCHAND

A ce stade-là du scénario, les personnages n'ont sans doute que sa description et/ou aperçu sa voiture rouler tous feux éteints. De votre côté, il n'est sans doute ni intéressant de vous débarrasser de votre joker si vite, ni de trop attirer l'attention sur lui, à moins justement de vouloir bien montrer aux joueurs qu'il faut chercher ailleurs.

Si nos héros ont les contacts pour retrouver la voiture d'après son immatriculation, ils peuvent apprendre que celle-ci appartient à un certain Laurent Fétis résidant à Montrouge. C'est un des membres de la légion de Cordell Marchand et, même s'il est au courant de l'existence des Démons, il peut être relativement facilement dupé le lendemain pour amener les personnages jusqu'à l'Ange. Attention toutefois, si ces derniers s'en prennent à ses hommes ou vont chez lui, il se sentira très probablement acculé et réagira de façon extrêmement violente. Il n'est pas impossible de discuter avec lui, mais cela ne se fera certainement pas tout seul.

LA PISTE POULET AU VINAIGRE : SE RENSEIGNER SUR LA DESCENTE DE POLICE

Tout va dépendre de la façon dont se sont comportés les personnages. S'ils ont été suffisamment peu discrets (utilisation de pouvoir, mort d'un agent difficile à expliquer, etc.) pour que les quelques Anges ayant encore des contacts au sein de la police parisienne – déjà sans doute méfiants suite à la mort de Vincent – suspectent la présence d'êtres surnaturels, l'affaire aura été complètement étouffée. En revanche, ils auront sans doute à compter un nouvel ennemi. Probablement que Cordell Marchand aussi d'ailleurs. Dans le cas contraire, ils pourront trouver quelques articles dans la presse, mais rien de bien extraordinaire.

LA PISTE POULETTE SUR LE GRILL : APPELER MAURICETTE POUYQUES

Etienne ne se souvient pas encore de son numéro, mais il peut être facilement trouvé en ligne. Si les personnages appellent chez lui, sa femme finit par répondre, sans doute passablement agacée par l'heure tardive. Toutefois, celle-ci, pas très réveillée croit d'abord que nos héros appellent suite à une annonce qu'elle a passée pour revendre la collection de capsules de bière de son mari. Elle insiste sur la somme (1 000 euros)

et accepte sans souci de les voir tant qu'ils ne la détrompent pas. Même si elle est d'une humeur toute personnelle, il est très facile de la faire parler et d'apprendre quelques informations, en espérant qu'Étienne n'entende pas la conversation : son mari est parti de la maison il y a un peu moins d'une semaine, elle est en instance de divorce, elle est disponible chez elle avant 8h ou après 18h, et travaille le reste de la journée.

SECONDE PARTIE : LA HAUTE-SAVOIE, SES AUTOCHTONES QUI NE SONT PAS TOUJOURS DES LUMIÈRES ET CEUX QUI CROIENT L'AVOIR VUE

EN QUELQUES MOTS

En enquêtant sur Étienne, les personnages apprennent qu'il avait rejoint il y a peu un culte chargé de l'aider à régler ses problèmes d'alcoolisme et de le préparer à aller aider les catholiques d'Orient. Le voyage n'étant qu'une couverture pour justifier sa disparition et son changement de comportement après l'invocation. Toutefois, si les Démons se rendent sur place, ils ne peuvent que constater que la congrégation a l'air particulièrement louche et abrite des soldats de Dieu au service d'un certain grand confesseur Foutre.

Selon les actions de nos héros, ils peuvent apprendre que Foutre est en fait un Démon, retrouver le sorcier à l'origine de tout cet imbroglio ou laisser les choses partir dans le chaos le plus total avec les retours de Carlos et de Jimel, tous deux clairement décidés à se venger.

LES PNJ APPARAISSANT DANS CETTE PARTIE

es copains d'Étienne : les piliers du bistrot local. Sans eux, il s'écroule.

Gilles Léon : un sorcier gaffeur (oui, comme dans *Fantasia*) séquestré par Foutre.

Les hommes de main du GLOC : principalement des soldats de Dieu aux ordres de Foutre. Ils pensent servir un Ange.

Jimel : un puissant Ange de Michel qui est coincé dans le corps d'Étienne Pouyques. À n'en point douter le plus gros poisson de l'étang.

Mauricette Pouyques : la femme d'Étienne, blessée, blessante, et qui n'est pas loin de propulser l'inamabilité au rang de discipline olympique.

Philippe Foutre : un Démon de Malphas ayant pris la tête du GLOC et y officiant avec le titre de grand confesseur.

Cette seconde partie est beaucoup plus ouverte et dépend vraiment de la façon dont vos joueurs vont l'appréhender. Même si les personnages devraient assez rapidement être mis sur la piste du Groupement de libération de l'Orient catholique (GLOC), la séance sera très différente selon la façon dont ils l'abordent, allant d'un simple accord avec Foutre, voire d'une alliance, à l'assaut en règle. Et c'est d'autant plus vrai si Carlos ou Jimel sont présents.

En revanche, comme dans la première partie, vous devez apporter tout votre soin à la façon dont vous incarnez Étienne. En effet, une fois revenu dans sa région, il sera face à des gens qu'il connaît. Si les personnages ne l'empêchent pas de venir avec eux lorsqu'ils parlent avec certains de ses proches (qui parlent donc de lui sans savoir qu'il est à leurs côtés... notamment pour sa femme), il peut avoir des réactions particulièrement vives, se sentir trahi, se mettre à pleurer ou insulter ses interlocuteurs, etc.

Il est facile d'oublier sa présence, même pour vous, mais jouer ses réactions permet de le rendre vivant et de rendre le choix final de lui rendre son corps ou pas d'autant plus intéressant.

LES DERNIERS JOURS D'UN DEMEURÉ

Durant cette seconde partie, les joueurs devraient passer pas mal de temps à essayer de comprendre ce qu'ont été les dernières journées d'Étienne et ce qui se trame entre Meythet et Veyrier-du-Lac. Manque de chance, les divers témoins sont tout sauf fiables : une femme revancharde, des copains constamment bourrés, une secte cherchant à couvrir des affaires louches, etc. Aussi, voici un rapide résumé des événements.

ET EUX, LÀ, ÉTIENNE ET CARLOS, ILS NE SONT PAS BIEN MALINS NON PLUS, NON ?

Bon Étienne, je ne dis pas. C'est vrai qu'il n'a jamais été très doué pour les études. Pour Carlos, en revanche, vous allez me faire le plaisir de laver cette bouche avec du savon. L'invocation ayant été particulièrement foireuse, Étienne et Carlos vont mettre pas mal de temps avant de reprendre leurs esprits (à défaut de leurs corps), et que cela va se faire de façon progressive. Il en va de même pour leur mémoire et, au début, ils n'ont même pas conscience d'avoir oublié les dernières journées de leur vie, avant bien entendu que celles-ci ne leur reviennent progressivement. C'est pour cela que les premières discussions avec Étienne vont être particulièrement incohérentes, donnant d'abord l'impression d'avoir affaire à un débile profond avant de ne laisser aucun doute sur le fait qu'il ne s'agisse finalement que d'un idiot ordinaire, potentiellement assez attachant même. C'est pour cela aussi que Carlos va mettre du temps avant de contacter les personnages, ou Jivel à s'évader.

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

ET SI LES DÉMONS NE VONT PAS EN HAUTE-SAVOIE ? (ET QUI LEUR JETTERAIT LA PREMIÈRE BOULE DE NEIGE ?)

Rien ne les force à faire le trajet, d'autant plus que celui-ci prend bien cinq heures de route. Toutefois, si vos joueurs ne semblent pas prendre la direction d'Annecy, voici quelques moyens de les remettre sur la voie :

- Utiliser Étienne Pouyques qui commence à se demander ce qui a pu bien arriver à son corps (cf. ci-dessus), ou qui se souvient avoir été dans « une sorte d'église, avec vue sur le lac » sans pouvoir donner plus de détails. Il peut également se souvenir de quelque chose en rapport avec les types de son quartier, sans savoir exactement quoi, en voyant un article de journal (entendant une nouvelle à la radio, etc.) sur les Français partant faire le djihad à l'étranger ;
- Se servir une nouvelle fois de Cordell Marchand comme rabatteur ;
- Précipiter un premier coup de fil de Carlos arrivant bien plus tôt que prévu (cf. ci-contre).

Il y a entre deux et trois ans, Étienne boit un coup de trop et tue quelqu'un en voiture. On lui retire son permis, il s'en veut, mais il n'y a pas grand-chose à faire. L'année dernière, il rejoint les groupes d'entraide de l'église Saint-Paul, mais abandonne assez rapidement avant d'être approché par le GLOC, il y a environ six mois, et de réessayer avec une conviction ragaillardie. Ce n'est pas beaucoup plus efficace pour ce qui est de gérer son alcoolisme, mais sur tous les autres points, il se fait totalement manipuler par la secte.

Il y a environ une semaine, il entame une retraite spirituelle à Veyrier-du-Lac visant, croit-il, à préparer son voyage en Orient. Dans les faits, il s'agit d'une façon pour Philippe Foutre de tester les réactions de l'entourage des personnes qu'ils s'approprient à « sacrifier » pour ses rituels ou tout autre besoin qu'il pourrait avoir. L'après-midi précédant l'échange de corps, il laisse Étienne faire le tour de ses proches et dire au revoir pour son voyage censé être imminent. Il s'agit là encore d'une méthode pour limiter les soupçons.

APRÈS LE RITUEL

Une fois le rituel passé, les choses s'étant de toute évidence très mal passées, Foutre va maintenir Léon prisonnier dans une cellule de son établissement, et mettre le corps d'Étienne (donc Jimel) au repos forcé. Le lendemain matin, dès que les effets des drogues se dissipent, Jimel revient au volant du corps d'Étienne et s'enfuit de façon brutale du sanatorium. Il se cache à proximité et recontacte son unité de parachutistes pour les faire prendre d'assaut le GLOC, qu'il juge totalement dévoyé.

De son côté, Jivel (le Démon occupant jusqu'au début le corps de Carlos) est propulsé dans l'ancien corps de Jimel, à savoir Gabriel Santucci, un aumônier parachutiste. Toutefois, celui-ci, en plus de la confusion due au rituel, va mettre du temps avant d'être repropulsé au volant de ce nouveau corps (aucune situation ne l'exigeant). Mais c'est à ce moment-là qu'il pourra se souvenir du numéro des personnages et les recontacter.

CHEZ LES POUYQUES

Il s'agit probablement du premier endroit où se rendront nos héros. La maison est située dans le vieux Meythet, un quartier résidentiel historique d'une petite commune de la banlieue d'Annecy. C'est un quartier assez populaire, où on trouve surtout des anciens ouvriers des usines des environs et ceux qui ne peuvent pas trop aller ailleurs. À part le

strict nécessaire (bar, tabac et supérette), il n'y a guère que des grands alignements de maisons mitoyennes et assez peu de commerces de proximité.

Si les personnages s'y rendent en dehors des horaires de bureau, ils tomberont sur Mauricette Pouyques. Qu'ils aient pris rendez-vous avec elle pour racheter la collection de capsules de bière d'Étienne ou pas, ils auront l'occasion de découvrir à quel point cette femme est un trésor d'inamabilité, mais qu'il reste facile de lui soutirer des informations en ne la prenant pas à rebrousse-poil. Ou en disant du mal d'Étienne. Si elle n'est pas là, ce dernier pourra proposer d'utiliser la clef de secours qui est cachée sous une pierre dans le jardin, avant d'être interloqué par le fait qu'elle ne soit pas à sa place.

CAPSULE BLUES

Visiter la maison permet de découvrir que toutes les affaires d'Étienne ont été jetées à la va-vite dans des sacs-poubelles, y compris sa précieuse collection de capsules de bière, ses vêtements et une partie des photos de famille (dont les traces sur les murs sont encore visibles). La lunette des toilettes est baissée, seul un côté du lit semble défait, il n'y a qu'une brosse à dents dans le go-belet... Bref, tout indique que Mauricette est désormais seule dans cette maison et qu'elle n'a aucune envie de garder la moindre trace de sa vie commune avec Étienne. Dans le bureau, on peut trouver les documents du divorce, bien datés d'il y a six jours et signés par les deux époux. Enfin, près de l'entrée, comme si cela n'allait pas tarder à être jeté ou amené ailleurs, se trouvent une bible et des dépliants religieux. Un tampon indique que cette dernière a été prêtée par l'église locale (Saint-Paul), à laquelle font également référence plusieurs prospectus. Les autres appartiennent à une autre congrégation locale, le Groupement de libération de l'Orient catholique à Veyrier-du-Lac. Une lecture attentive permet notamment de remarquer que les deux congrégations proposent des groupes d'entraide contre l'alcoolisme.

RACLETTE ORGANISÉE EN BANDE

Discuter avec Mauricette permet d'apprendre les éléments suivants : elle est très remontrée contre son mari (*Les enfants sont grands, il était plus que temps que je retrouve ma liberté... Bon débarras !*), et notamment contre sa collection (*Ça fait vingt ans qu'il me fait chier avec ces conneries. Il en foutait partout de ces merdes,*



SCX

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

SOURIEZ, VOUS ÊTES SURVEILLÉS !

Jimel a mis du temps à reprendre ses esprits après l'échange de corps, mais il s'est échappé des locaux du GLOC le lendemain matin. Aussi, à partir de 13h, deux hommes de main de Foutre surveillent discrètement la maison des Pouyques. Il est possible de les repérer sur un test de Perception difficile ou moyen si les joueurs précisent justement qu'ils sont attentifs à ce genre de choses. Il s'agit d'humains, armés, mais qui n'ont aucune idée de ce qui se trame. Ils n'interviendront que s'ils ont la conviction que cela peut les amener jusqu'à Étienne, s'ils paniquent ou si on leur en donne l'ordre. Cela peut notamment arriver si les personnages ont un comportement identifié comme hostile en se rendant à Veyrier-du-Lac. Toutefois, s'ils font des choses visiblement surnaturelles ou criminelles, comme rentrer dans la maison par effraction, ils prendront des photos de loin qu'ils transmettront dès que possible à Philippe Foutre. Nul doute que celles-ci ressortiront lors d'un face à face difficile, une tentative d'intimidation ou autre. Imaginez tout ce que peut faire un Démon de Malphas avec quelques photos compromettantes...

partout je vous dis, PARTOUT !), qu'elle est croyante (Faut bien !), mais pas pratiquante (Vous croyez que j'ai le temps pour ces conneries ?), mais qu'Étienne l'était bien plus qu'elle.

D'ailleurs la bible et les dépliants sont à lui. Le divorce a eu lieu parce qu'Étienne s'apprêtait à partir au Moyen-Orient avec le GLOC. Mauricette désapprouve totalement (Non mais des bicots catholiques ? Et pourquoi pas des chinetques musulmans non plus ?), même si elle insiste pour dire que son mari n'est pas un terroriste (Mais bon, faut pas croire que mon Étienne, il faisait comme ces gamins qui partent faire le djihad en mobylette hein, ça n'a rien à voir ! Déjà, il boit et il allait tous les jours au bistrot d'en face... Il peut pas être mauvais).

Bref, il n'est pas nécessaire d'être particulièrement doué en psychologie pour comprendre que le départ de son mari a été un choc et, qu'après toute une vie passée ensemble, elle s'est sentie particulièrement trahie.

L'ÉGLISE SAINT-PAUL

Très récente, l'église Saint-Paul tient davantage de l'expérience architecturale que du lieu de culte traditionnel. S'ils en parlent à Étienne, il est peu probable que les personnages s'y rendent, étant donné qu'il se souvient avoir fréquenté ses groupes de soutien un temps, avant de lâcher parce qu'ils étaient tellement ennuyeux qu'ils lui donnaient envie de boire.

Comme nombre de petites églises, elle est fermée la plupart du temps, mais il est possible de téléphoner au diocèse pour être mis en relation avec le curé de la paroisse. Celui-ci se souvient d'Étienne, explique qu'il semblait un chrétien convaincu, effectivement parfois tourmenté (en dire plus serait briser le secret de la confession), mais qu'il ne vient plus depuis environ six mois.

Interrogé plus spécifiquement sur son comportement durant les groupes d'entraide, le religieux confirme l'air un peu agacé qu'Étienne les suivait l'année dernière, puis lâche sur un ton faussement poli qu'il « était un exemple de conviction, car il en faut pour avoir autant la foi lorsqu'on a si peu de volonté ». Conscient d'avoir été un peu trop loin, et regrettant aussitôt ces paroles, il refuse de commenter plus avant sauf si les Démons se montrent particulièrement persuasifs.

AU BISTROT D'EN FACE : ENQUÊTE DE PROMISCUITÉ !

Les personnages peuvent se retrouver au bistrot pour plusieurs raisons, mais si la conversation avec Mauricette ne les pousse pas à traverser la rue, il est tout à fait possible qu'Étienne leur propose de s'y arrêter, à la fois pour voir ses copains et pour se rincer le gosier. Comme avec la plupart de ses proches, il n'est pas du tout évident qu'il apprécie ce qu'il risque d'entendre.

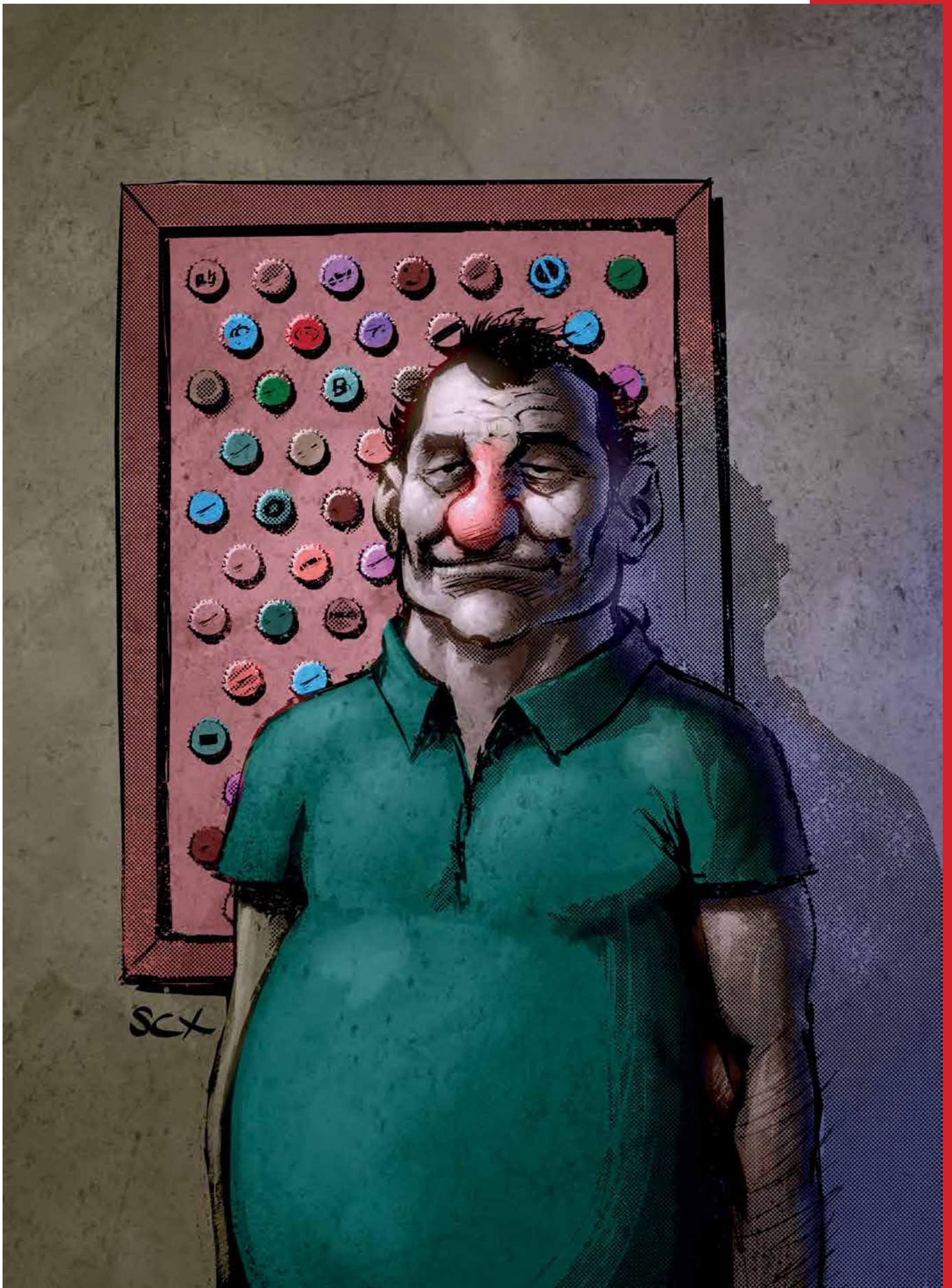
Quel que soit le moment auquel passent nos héros, les clients ne changent guère. Il s'agit de la même demi-douzaine de retraités ou d'anciens ouvriers vieillissants avant l'âge qui sont saouls (et donc vaguement cohérents) à toute heure de la journée. Et Riton, le taulier, est tout aussi aviné qu'eux. Ils sont racistes, braillards, pas très malins et donnent une bien piètre image de la faune locale mais, d'une part, ils s'en foutent, et de l'autre, ce sont les meilleurs amis d'Étienne.

Ou, au moins, les gens avec qui il passait l'essentiel de ses journées. Lorsqu'on leur adresse la parole, leur premier réflexe est de répondre par des questions qui mettent tout de suite à l'aise du type « Ah, mais vous n'êtes pas d'ici vous ? » ou « Vous n'êtes pas parisiens au moins ? ». La seule façon de leur rendre la pareille et de les faire tenir leur langue est d'avoir soit une très belle femme, soit un membre d'une minorité visible et relativement costaud parmi les personnages. En revanche, cela veut dire en apprendre beaucoup moins : leur sincérité est aussi pesante que leur haleine.

Car les habitués sont à peu près intarissables, quel que soit le sujet. Et ce n'est pas le fait de ne rien avoir à dire qui va les rendre moins bavards. Au contraire. Si on les interroge sur Étienne, il ne fait aucun doute qu'il s'agit du copain de tous les habitués. Si en plus on évoque sa collection, ils en parlent comme d'une gloire locale et certains sont fiers d'expliquer qu'ils l'ont aidé à la constituer (J'ai payé de moi-même... Il ne pouvait pas boire tout ça tout seul !). Ils mentionnent également qu'il est passé « dire au revoir » la veille du changement de corps, vers 14h.

L'AFFRONT NATIONAL (L'AFFAIRE DE LA MOBYLETTE)

Questionnés sur son départ, certains se souviennent qu'il partait « chez les bicots, voir les curés des bicots ou un truc comme ça. Mais j'ai pas bien compris, parce que c'est impossible pour les bicots d'avoir des curés, non ? », avant que la discussion ne s'oriente sur le fait de savoir s'il va « passer la frontière en mobylette,



comme les gamins qui font le djihad » ou s'il va prendre l'avion (Il a pas le permis, comment tu veux qu'il y aille en mobylette, abruti !) et que les esprits ne s'échauffent sur ce point d'une importance soudainement vitale.

Néanmoins, il est possible de continuer à discuter avec eux, mais cela nécessite de réussir à leur imposer à nouveau le calme ou à ne s'adresser qu'à certains d'entre eux en particulier, les autres étant trop occupés à parler logistique internationale.

Concernant le GLOC, ils mettent un peu plus de temps à comprendre de quoi il est question avant que l'un d'entre eux ne demande aux autres si ce n'est pas « la connerie d'Étienne ». Tous s'accordent pour dire qu'il était particulièrement pénible avec ça et n'arrêtait pas de venir demander de l'argent pour leurs bonnes œuvres. Ils se souviennent vaguement de l'endroit où se trouve la congrégation : Veyrier-du-Lac.

Interrogés sur le fait qu'Étienne n'ait plus son permis, ils confirmeront qu'il a tué quelqu'un en voiture après avoir trop bu il y a deux ans et s'en est beaucoup voulu (Il a même voulu arrêter de picoler, vous vous rendez compte !), et n'a jamais repassé son permis depuis. Ils ajoutent que depuis bien six mois, « il a recommencé à aller à des groupes d'alcooliques à l'église pour arrêter de boire... Ça avait l'air sérieux. Bin ça n'a pas plus marché que la première fois ces conneries, ou alors c'est la religion qui se perd. C'est possible ça aussi, vous savez... ».

LE GROUPEMENT DE LIBÉRATION DE L'ORIENT CATHOLIQUE

La congrégation du GLOC ne se situe pas exactement dans le cœur du village de Veyrier-du-Lac, mais à La Trimouille, un lieu-dit situé environ un kilomètre plus loin en s'éloignant des rives et en allant en direction de la montagne. Cela n'empêche pas les environs d'être extrêmement bourgeois, mais cela permet aux personnages de rester un peu plus facilement à l'abri des regards.

La route s'arrête à environ un kilomètre de la propriété, sur une aire de parking faisant également office de lieu de départ d'un parcours santé, de pistes de randonnée, etc. Il est possible de continuer en voiture le long d'une piste en terre battue, mais au prix de toute discrétion. Le seul moyen de s'approcher tranquillement est de



terminer à pied, soit en coupant à travers la forêt, soit en empruntant un sentier.

Les arbres rendent difficile aux promeneurs de se faire une bonne idée de la taille du domaine du GLOC, mais celui-ci fait plus de trois cents mètres de long et, de ce que l'on peut en voir de la grille (elle-même surveillée



par deux gardes armés) abrite notamment une cour intérieure avec un bassin, une église, une sorte de manoir et quelques autres bâtiments plus récents. Certains d'entre eux ressemblant de loin à l'image qu'on se fait d'un sanatorium.

Si, après que Jimel se soit échappé, nos héros s'en approchent autrement que par la piste en terre battue, ils tombent nez à nez avec deux agents de sécurité

en patrouille. Ils sont habillés comme s'ils sortaient tout droit d'une série américaine, arborant un costume noir avec croix sur le col, une oreillette et exhibant un pistolet-mitrailleur sans la moindre retenue.

Ils demandent aux personnages s'ils ont vu passer quelqu'un dont la description correspond exactement à celle du corps d'Étienne. Ils le justifient en expliquant qu'ils font partie d'une association où viennent se reposer certains malades en difficulté, notamment

atteints de la maladie d'Alzheimer et qu'il faut retrouver ce monsieur Pouyques avant que sa fugue ne le mette en danger.

Avant de reprendre leur patrouille, ils vont même jusqu'à donner une carte de visite (celle du grand confesseur Philippe Foutre) en demandant de les appeler s'ils entendent ou voient quoi que ce soit. Si on les interroge, ils se contentent de répondre avec une langue de bois parfaitement maîtrisée, et à rire régulièrement à ce que disent les personnages. Surtout quand ce n'est pas drôle.

Il est également possible d'en apprendre un peu plus sur le GLOC en discutant avec Étienne de ses souvenirs. Ceux-ci sont encore partiellement obscurs, il pourra néanmoins donner quelques éléments supplémentaires sur la configuration des lieux. Il expliquera également que les gens du GLOC sont des gens très bien qu'ils l'ont aidé pour ses problèmes d'alcool, même s'ils n'ont pas réussi, et qui lui ont fait découvrir « *tous les bienfaits de la religion* ». De même, pour lui, les gardes n'étaient pas armés.

Comme la mémoire lui revient graduellement, il expliquera qu'il était effectivement en retraite pour préparer son voyage, mais qu'il devait le garder pour lui et n'avertir sa famille qu'au dernier moment pour éviter que cela ne vienne aux oreilles des espions. Il ne sait pas bien de qui il s'agit, mais Foutre avait l'air de le savoir, alors il n'a pas posé de questions.

Il se souvient que dans sa retraite, il y avait pas mal de gens « *qui avaient un sérieux problème avec la bouteille, eux* » et un drogué aussi, mais que les alcooliques ne devaient pas être bien fiables, parce qu'il y en avait de moins en moins à chaque jour qui passait.

ILS IRONT SE FAIRE FOUTRE !

Si nos héros appellent Foutre et essayent de parler directement à Étienne Pouyques (enfin à celui qui est dans son corps), le grand confesseur autoproclamé ne dira rien sur sa prétendue fugue. Comme s'il ne s'était pas coordonné avec les gardes de sécurité en patrouille. Au contraire, il expliquera qu'il est injoignable avant son départ et qu'il se repose et que, à sa demande, pour tout le temps de sa retraite, il n'est pas possible de lui rendre de visite ou de lui passer de communication extérieure.

Ils peuvent également essayer de capturer et d'interroger un des gardes pour en apprendre davantage.

Manque de chance, à moins d'être particulièrement imaginatif, les soldats de Dieu sont très difficiles à faire craquer. Ils sont persuadés d'aller au Paradis à leur mort, ignorent qu'on n'y a plus accès et ne croiront de toute façon pas des Démons qui l'affirment, ce qui rend la plupart des menaces finalement très supportables.

De plus, ils n'ont absolument aucune raison de penser que le GLOC n'est pas une réelle congrégation (même s'ils se doutent que tout n'est pas officiel). En revanche, tout garde manquant à l'appel fait immédiatement augmenter le niveau de sécurité global du GLOC et la propulsion des autres gardes à tirer à vue le cas échéant. Si les personnages se mettent à chercher eux-mêmes le corps d'Étienne, il est tout simplement impossible de mettre la main dessus à moins d'utiliser des pouvoirs surnaturels.

Attention cependant, si nos héros rencontrent Jimel à ce stade, ils vont devoir déployer des trésors d'ingéniosité pour que la situation ne dégénère pas, et surtout pas à leur désavantage.

LES SOLUTIONS LES PLUS SIMPLES SONT PARFOIS LES MEILLEURES

Le GLOC a beau être gardé et Foutre essayer d'être particulièrement discret, la façon la plus simple d'arriver à ses fins est sans doute de réussir à le rencontrer en face-à-face. Il est peu probable que les Démons le fassent directement, vu que nombre d'éléments peuvent laisser croire qu'il s'agit d'un Ange.

Toutefois, cela reste possible. Par exemple, en prenant rendez-vous avec lui (ce qui nécessite d'être très persuasif) ou, de façon beaucoup plus dangereuse, en rentrant discrètement dans les lieux et en forçant la discussion, voire en étant capturés par la sécurité du GLOC (sans fournir à cette dernière de bonnes raisons de les achever). Mais si les personnages y arrivent et lui font comprendre qu'il s'agit de Démons (ils peuvent avoir la puce à l'oreille en ayant trouvé un pentacle dans le jardin d'hiver par exemple), il les amènera dans un coin où ses hommes ne pourront pas entendre et commencera à discuter avec eux, bien content de trouver de potentiels camarades de jeu.

Ou au moins il fera comme si, cela reste un Démon de Malphas après tout. Si nos héros lui parlent de Carlos et évoquent son nom démoniaque (Jivel), il expliquera avoir été autrefois un de ses potes et avoir cherché à retrouver sa trace dernièrement. Sans forcément accepter de perdre sa position privilégiée ou de se mettre

en danger, il sera ravi de s'allier aux personnages. Notamment pour gérer Jimel et pour retrouver Jivel.

LE FINAL

Si les personnages ne se sont pas alliés à Foutre et ignorent qu'un Ange en maraude se trimballe dans le coin, il y a de grandes chances pour que le scénario se termine par un assaut ou une infiltration dans la propriété du GLOC. Pour lancer la fin du scénario, l'idéal est soit de le faire lorsque les joueurs prennent la décision de mettre en œuvre un tel plan, soit de déclencher les événements suivants. L'ordre importe peu.

– **La mémoire revient à Étienne** : idéalement, le mieux est de justifier cela par un choc arrivant dans la partie, mais vous n'aurez peut-être pas ce luxe. Étienne se souvient être rentré au sanatorium après avoir dit au revoir à ses potes puis que Foutre lui a offert à boire. L'instant d'après, il se retrouve dans un pentacle avec « *le drogué dont je te parlais tout à l'heure* » (Léon) qui disait des trucs étranges comme « *Par Satan, par Lucifer, je t'invoque... puis un nom que j'ai pas bien compris genre Civelle ou e-mail ou un truc comme ça* » alors que Foutre lui avait posé un flingue sur la tronche en lui demandant de se dépêcher. Il se souvient que c'était dans le jardin d'hiver et que ça lui faisait sacrément peur mais que, peu après, il s'est réveillé dans les locaux de WWF.

– **L'appel de Jivel** : idéalement à la faveur de la nuit, les personnages reçoivent un coup de téléphone d'un numéro qu'ils ne connaissent pas. Il s'agit de Jivel. Celui-ci murmure qu'il s'est retrouvé dans le corps d'un amonier parachutiste, Gabriel Santucci, et qu'ils sont en manœuvre dans la montagne. On leur a dit que c'était un exercice, mais ce sont des balles réelles, ce qui lui a fait reprendre le volant et pouvoir enfin les appeler.

Il ne sait pas bien ce qui se passe, mais vu que nos héros entendent des rafales venir de la forêt, il n'est guère difficile de comprendre que les parachutistes sont en train d'attaquer le GLOC. Si les Démons le préviennent et n'ont pas la présence d'esprit de lui demander d'attaquer plus précisément telle ou telle force (par exemple Jimel s'ils sont alliés à Foutre), Jivel raccroche quelques instants, le temps de renvoyer ses hommes à bonne distance, ne sachant pas sur qui ils allaient tirer.

Attention, le fait que Jivel ne soit pas dans le corps d'Étienne peut aider les joueurs à comprendre qu'il y a au moins trois personnes impliquées par l'échange de corps. C'est sans doute la première fois qu'ils peuvent avoir cette information de la partie. Jivel

peut éventuellement le déduire à leur place s'ils lui donnent assez d'informations.

– **Des combats à l'intérieur du GLOC** : ce n'est pas forcément ce qui fait le plus de bruit, mais dès que Jimel entend des combats un peu nourris à proximité des bâtiments (parachutistes ou personnages), il se précipite à l'intérieur pour purifier tout ce qui doit l'être, un peu purifier le reste aussi, se venger et récupérer son corps. De façon presque surprenante, il apprécie peu de passer de la machine de guerre surentraînée au poivrot dépressif.

Le final peut se passer de bien des façons. Voici quelques facteurs qui risquent de faire changer la donne : est-ce que nos héros sont déjà au sein du GLOC quand l'action commence ? Sont-ils alliés à Foutre ? Les soldats de Dieu ont-ils des raisons de penser que les personnages ou ce dernier sont des Démons ? Les parachutistes sont-ils en train de combattre ou pas ? Est-ce que Jimel est toujours libre de ses mouvements ou pas ?

C'EST À LA FIN DU MARCHÉ QU'ON COMPTE LES BOUSES !

Voici deux suggestions pour conclure le scénario :

– Si Jimel peut profiter du chaos environnant pour s'infiltrer dans le GLOC et que les personnages sont encore dehors, il se fait un chemin jusqu'au jardin d'hiver, massacrant tous ceux qu'ils rencontrent sauf Gilles Léon, le sorcier. Lorsque les Démons tombent dessus, il porte des stigmates évidents de torture (infligés par Foutre) et est brisé, en train de pleurnicher dans un coin, juste à côté d'un pentacle à moitié effacé par les traces de pas et de sang (*Mais j'ai pas fait exprès, bordel, Jimel, Jivel, y avait qu'une putain de différence d'une seule lettre de différence... J'ai merdé, mais putain, n'importe qui aurait pu merder sur ce coup-là...*).

Lorsqu'ils tombent enfin sur Jimel, ils ne peuvent que constater son apparence pour le moins étrange : celle d'un Étienne (à mi-chemin entre Gérard Jugnot et Robert Bidochon donc), mais armé d'une épée magique, de toute évidence angélique, et jouant à l'intimidation en faisant ressortir une aura particulièrement puissante. Celui-ci tient à sa merci un Foutre paniqué et le décapite quand les personnages arrivent. Apparemment ils les attendaient. Toutefois, l'Ange ne cherche pas forcément la confrontation avec les Démons.

Il est tout prêt à discuter avec eux, à la fois de ce qui vient de se passer et de la suite des événements. Il sait

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !



qu'il est plus puissant, mais pourrait bien y laisser sa peau face au nombre. Là, il veut surtout récupérer son corps (avec le sorcier en bonus) et est prêt à s'arranger ponctuellement le temps d'y arriver, quitte à se promettre de ne se faire aucun cadeau lorsqu'ils se croiseront à nouveau. Restera aux personnages de décider s'ils refont l'échange de corps en se servant du sorcier (réussite mineure), s'ils essaient de s'enfuir (avec le sorcier et Foutre, c'est une réussite normale... sinon c'est un échec), ou quoi que ce soit d'autre qui permet de récupérer Foutre et le sorcier, en éliminant l'Ange (réussite majeure).

– Si Jimel est isolé, par exemple parce que Foutre et nos héros se sont alliés, ou parce que les parachutistes ont reçu l'instruction de s'en prendre en priorité à lui, on a très probablement une situation où il fera face à des soldats de Dieu et à son ancienne unité, tous deux sans le savoir au service de Démons.

Dans ce cas, la confrontation sera surtout verbale dans le sens où il tentera de convaincre les soldats de Dieu qu'il est un Ange (ce qui devrait être TRÈS facile) et que Foutre ne peut pas lui le prouver, et éventuellement à son ancienne unité qu'il les connaît trop bien pour que cela puisse expliquer autrement que par cette

abracadabrante histoire surnaturelle (d'autant plus que Jivel étant au volant, il a bien du mal à solliciter les souvenirs de Santucci).

Bref, tout le monde tient tout le monde en respect, et il va falloir être très convaincant ou très imaginatif pour conserver le contrôle des PNJ et/ou s'en sortir en vie. Surtout avec un Démon de Malphas sur place, qui aura bien du mal à résister à une telle occasion de provoquer une bagarre dans un moment tendu.

Naturellement, comme expliqué précédemment, ce ne sont que deux possibilités parmi bien d'autres. L'essentiel est encore une fois qu'à la fin du scénario les sorciers soient à nouveau introduits dans l'univers (au moins pour votre table), et que les personnages puissent se retrouver avec potentiellement pas mal de nouvelles intéressantes, mais problématiques et donc potentiellement sources de scénarios : une congrégation qui fait une couverture idéale (mais qui va devoir expliquer à la police pourquoi des témoins ont entendu des coups de feu et ce qu'il est advenu des disparus), des soldats de Dieu ou parachutistes en serveurs potentiels (mais à la loyauté plus que conditionnelle), un puissant ennemi chez les Anges (mais qui pourrait être embêté si leur accord venait à s'ébruiter), etc.

NOUVELLES 2^E PARTIE

« Rapprochement »

J'en cherche des définitions à la lueur d'un bel incendie, sur mon téléphone mobile. L'appartement se situe au huitième étage d'un immeuble, à portée de voix de la place d'Italie. Les flammes jaillissent des fenêtres, lèchent le balcon.

Une chaise est éjectée, et s'écrase vingt-cinq mètres plus bas. Ra'amiel me rejoint sur le banc, de l'autre côté du boulevard, me tend mon soda aux extraits transgéniques et siffle d'admiration. J'en ai les joues qui rosissent. Seulement, avec le feu et les gyrophares, ça ne se voit pas.

– Très bel ouvrage, sourit-elle. Sincèrement, sur ce coup ton équipe assure.

Même sa langue divine me plaît. Les lueurs cramoiis et rouge jouent sur les verres de ses lunettes et sa peau blanche, parsemée de taches de rousseur passées.

– Et le gaz ?

– Nous avons sectionné la valve de sécurité, réponds-je. Ils devraient évacuer la zone dans moins de cinq minutes.

– Pro.

– Merci.

Effectivement, pompiers et policiers s'activent dans tous les sens, d'autres voitures et d'autres camions se présentent dans de grands crissements de pneus. Le boulevard est bouclé. J'adresse un coucou puéril et moqueur à l'officier qui nous beugle de nous mettre à l'abri.

– Dis... Pourquoi as-tu jeté ton pote Paimon dans le feu ?

Elle glisse une mèche de cheveux derrière son oreille.

– Mes patrons voulaient un responsable pour les conneries de la rue de la Roquette. Il était tout désigné. Gros bourrin un jour, gros con toujours, comme on dit à la Night-Sight.

– Je dirais plutôt qu'il t'a vexé, rétorque-t-elle. Surtout quand il a dit que mon bassin, après qu'il me soit passé dessus, ressemblerait à celui de la Méditerranée.

Je ne détourne pas le regard : elle a raison.

– Et toi, tu y as laissé un gars de ton équipe, je te signale. Pourquoi ?

– L'exemple. Et Ariel ne pouvait pas payer pour ce foirage : elle est trop précieuse. Alors ils ont sacrifié un de ses gardes-chiourmes, incapable de repérer ton équipe devant notre repaire.

Nous observons un moment les échelles lancées vers les cieus, les nuées de braises, le mobilier qui choit et s'écrase, incandescent sur l'asphalte. Ra'amiel chantonne en langue divine. Des voisins se manifestent aux fenêtres, certains risquent de se défenestrer. Aucun résident de l'appartement en feu ne plonge dans le vide : nous nous sommes assurés que les « journalistes » et le caméraman étaient déjà ad patres avant de bouter l'enfer dans le F2.

– Et pour le net et les vidéos pourries prises sur des téléphones ? demandé-je.

– Nous avons placé la Cellule-Morano-Soral sur le pied de guerre. Leur spécialité, c'est la désinformation et les mêmes. Toutes les séquences postées sont tracées et démontrées. La théorie du complot pour dissimuler un complot – le fin du fin.

Je lève ma canette à leur efficacité. Définitivement, ce partenariat promet des lendemains intéressants.

– Tu sais, dis-je doucement, je considère l'éventualité d'une entente sur un plus long terme.

Ra'amiel me jette un œil intrigué. Et un peu amusé. Et – Ô joie ! – soulagé.

– Prufflas, rit-elle pour dissimuler son embarras. Tu n'y songes pas ?

– Et pourquoi pas ! On pourrait sauver les miches de pas mal de nos anciens potes, d'avant la Grande Coupure. En retrouver un paquet... Les sortir de taule... Des hôpitaux psychiatriques...

– C'est... Une idée, concède-t-elle en regardant ailleurs.

Alors le gaz s'embrase dans les conduits, la façade de l'immeuble vole en éclats, les flics et les pompiers sont jetés au sol, les gens en cours d'évacuation y sont plaqués. Des débris prennent le chemin des étoiles. La déflagration brise les fenêtres dans un vaste périmètre. Le toit a cédé en une belle boule de feu, des tuiles retombent en éclats. Je saute sur mes pieds et beugle un « Oh YEAH ! » dans un dialecte infernal guttural et tonitruant.

« Rapprochement »

Ouais, ça sonne bien !

LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

PNJ POUR LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

Pour tous les humains de la liste suivante, considérez qu'ils ont 1 dans la caractéristique que vous voulez tester et sont inaptes au combat : **Mauricette Pouyques, Damien Burette, Henriette Gomez, Gilles Léon, les copains de bar d'Étienne, le curé de Meythet, etc.**



CARLOS ROMAN/JIVEL

Démon de Belial

Allié des personnages depuis le début, mais disparaissant très tôt pour ne réapparaître qu'à la fin, Jivel est un peu la demoiselle en détresse de ce scénario. Juste une princesse avec une libido débridée et la capacité de lancer des flammes si ça l'amuse. Faut vivre avec son temps mon bon monsieur...

Caractéristiques

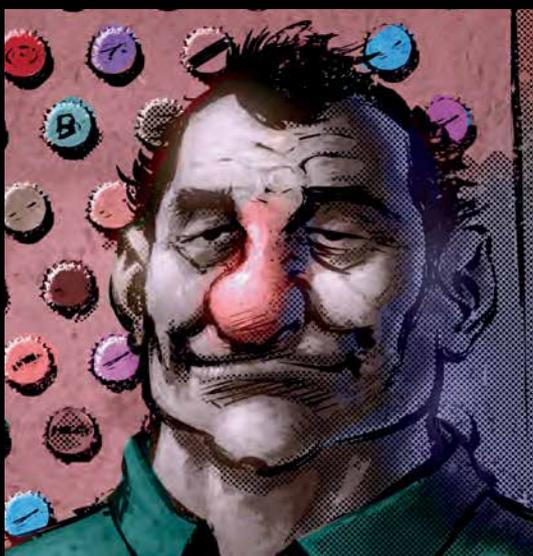
Force	4	Volonté	3
Agilité	2	Perception	4
Apparence	3		
Points de pouvoir	4	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes.

Avantages : Aura réduite.

Armement (fin de scénario) : fusil d'assaut (4 dégâts).

Protection (fin de scénario) : casque (protection 1).



ÉTIENNE POUYQUES

Innocente victime

Un sympathique idiot de la banlieue d'Annecy dont tout le monde a toujours profité de la naïveté depuis toujours. Tellement loser qu'il en deviendrait sympathique. Manque de chance c'est aussi lui qui a le plus d'informations sur ce qui se passe vraiment. Si seulement il arrivait à s'en souvenir...

Caractéristiques

Force	2	Volonté	1
Agilité	1	Perception	1
Apparence	1	Points de vie	2

CORDELL MARCHAND

Ange de Laurent

Cordell est un Ange un peu trop exalté dans sa chasse aux Démons. Ceci lui a valu paradoxalement de devoir se cacher de la police suite à quelques crimes difficiles à expliquer, voire à pactiser avec certains Démons pour en tuer d'autres. Il est sur la piste de Jivel au début du scénario et est coupé pendant un temps de ses hommes de main.

Caractéristiques

Force	4	Volonté	4
Agilité	2	Perception	3
Apparence	3		
Points de pouvoir	12	Points de vie	10

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Connaissance absolue, Bénédiction martiale, Aura de la légion divine, Lame du jugement, Aura de jugement.

Avantages : Soldats de Dieu.

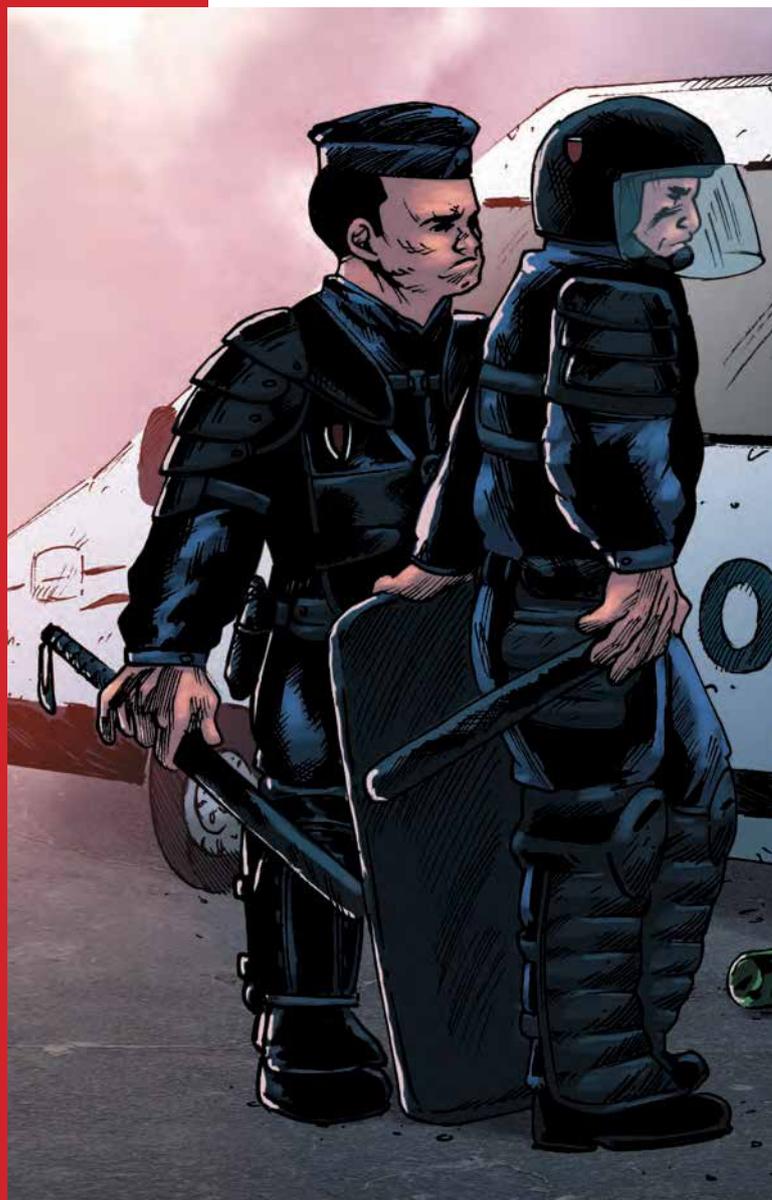
Tactiques de combat : s'il dispose du temps nécessaire, Cordell dépense 4PP+4A pour bénir son arme et celles de ses soldats de Dieu à l'aide de Bénédiction martiale. Ensuite, il déclenche Aura de la légion divine (1PP+1A, tests à 3 pour ses alliés) et ordonne à ses hommes d'ouvrir le feu tout en restant à 5 mètres de lui. Si on l'embête de trop près ou si on le surprend au corps à corps, il sort une Lame du jugement et fait une Aura de jugement.

Revolver gros calibre de Cordell (1A, PE3, 5 dégâts).

Fusils à pompe des soldats de Dieu de Cordell (1A, PE3, 6 dégâts).

Contre une autre cible qu'un Démon, réduisez de 2 les dégâts des armes.





LES SOLDATS DE DIEU DE CORDELL (3)

Caractéristiques

Force	3	Volonté	2
Agilité	3	Perception	2
Apparence	2	Points de vie	3

Armement : fusil à pompe (3 dégâts).

Protection : gilet pare-balles (protection 1).

HUBERT, SAÏD ET VINCENT

Trois petites frappes vivant dans le même bâtiment que le quartier général des personnages. Ils sont aussi amicaux avec les gens qu'ils connaissent qu'ils peuvent se montrer agressifs et violents avec ceux qu'ils ne connaissent pas. Ils passent leur temps à dealer dans l'allée d'en bas, avec un succès tout relatif. Sans doute que le fait de consommer l'essentiel de leur stock ne les aide pas à faire fortune non plus...

Caractéristiques

Force	2	Volonté	1
Agilité	3	Perception	2
Apparence	2	Points de vie	2

Armement : cran d'arrêt (2 dégâts).

Protection : aucune.

POLICIERS

Ni des foudres de guerre ni des planqués derrière un guichet d'accueil, ces policiers-là tendent à faire leur travail du mieux qu'ils peuvent, sans forcément chercher les ennuis ou à mettre systématiquement leur vie en danger. Ils représentent l'autorité, le savent et seraient bien contents au moins pour ce soir d'être fiers de leur métier ou de se souvenir, ne serait-ce qu'un instant, pourquoi ils ont choisi de le faire. Manque de chance, les personnages et l'administration ne sont pas forcément de cet avis.

Caractéristiques

Force	2	Volonté	2
Agilité	2	Perception	2
Apparence	2	Points de vie	2

Armement : revolver de petit calibre (2 dégâts) et tonfa (1 dégât).

Protection : aucune.

PHILIPPE FOUTRE

Démon de Malphas

Foutre est sans doute un des Démons les plus planqués qui soit. À la tête d'une église, protégé par des soldats de Dieu, et « assisté » par un sorcier, on a vu situation plus difficile. Toutefois, il est l'exemple vivant de deux grands principes : il ne faut pas toujours se reposer sur le petit personnel, et tout va bien tant qu'on ne rencontre pas les personnages des joueurs.

Caractéristiques

Force	3	Volonté	3
Agilité	2	Perception	3
Apparence	4		
Points de pouvoir	10	Points de vie	7(+4)

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Charisme surnaturel, Zizanie, Contrôle mental, Grand vide.

Avantages : Aura réduite, Dur à cuire.

LES SOLDATS DE DIEU DU GLOC

Les gardes assurant la sécurité de leur congrégation. Bien entraînés, fanatisés, ils sont redoutables en combat s'ils ont le surnombre et n'ont pas peur de mourir, convaincus qu'ils sont d'aller au Paradis. Ils ne sont pas au courant qu'ils travaillent en fait pour un Démon. Ni qu'un Ange de Michel particulièrement énervé a décidé qu'ils méritaient de mourir exactement pour cette raison.

Caractéristiques

Force	2	Volonté	3
Agilité	2	Perception	3
Apparence	2	Points de vie	3

Armement : pistolet-mitrailleur (3 dégâts).

PARACHUTISTES

L'unité militaire dont l'aumônier était le corps d'accueil de Jimel. Ce sont des soldats d'élite, particulièrement entraînés. Toutefois, ils ont été envoyés pour un pseudo exercice qui n'en est pas un et risquent de réagir très mal si l'un des leurs est touché. Comme les soldats de Dieu du GLOC, ils n'ont pas conscience d'obéir à un Démon, mais à leur décharge, eux ne savent normalement pas que cela existe.

Caractéristiques

Force	3	Volonté	2
Agilité	2	Perception	3
Apparence	2	Points de vie	3

Armement : fusil d'assaut (4 dégâts).

Protection : casque (protection 1).



JIMEL/GABRIEL SANTUCCI

Ange de Michel

Jimel est l'heureux veinard à s'être retrouvé avec le corps d'Étienne alors qu'il n'avait rien demandé à personne. Il vivait une vie tranquille au milieu de ses parachutistes, protégé du monde et pouvant s'adonner à la traque au Démon avec une très grande discrétion, mais quelque part, il a fallu que quelqu'un foire une invocation à cause d'une putain de lettre de différence. Difficile de ne pas virer aigre...

Caractéristiques

Force	5	Volonté	3
Agilité	4	Perception	3
Apparence	2		
Points de pouvoir	12	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Attaque en puissance, Attaque en finesse, Mur d'acier, Attaque à outrance.

Armes de prédilection : épée, pistolet-mitrailleur.

Avantages : Arme escamotable (épée), Arme mortelle (épée).

Tactiques de combat : Jimel préfère attaquer au contact. S'il y est obligé, il utilise son pistolet-mitrailleur (1A, PE3, 3 dégâts). Au contact, il utilise principalement Attaque en puissance avec son épée mortelle (1PP+1A, 5 dégâts automatiques) tant qu'il lui reste des PP. Après, il attaque normalement (1A, FO5, 4 dégâts). S'il est dans une équipe qui comprend d'autres Anges et qu'un adversaire doit être mis hors-jeu, il utilise Attaque en finesse (1PP+1A, perte de la prochaine activation). S'il est face à un groupe compact, il jouera avec l'Attaque à outrance.



NOUVELLES 3^E PARTIE

« Entente et entraide »

L'entente, c'est quand je supporte Paimon, juché sur la machine à laver, alors qu'il dégueule ses commentaires fascistes et misogynes. Tout en fumant un cigare âcre et puant, dont la fumée grise envahit la salle de bain.

L'entraide, c'est Ra'amiel qui entre dans la pièce, escortée de ses deux acolytes angéliques, en costume et chaussures noires, dont l'un pousse un chariot à roulettes, modèle chirurgical. La gamine y dépose une sacoche en toile, et plisse le nez.

– ... Une pute à lunettes que je cramerai à la moindre remarque désobligeante, finit d'éruer mon collègue. Son dialecte infernal est grinçant, saccadé. L'Ange le dévisage, lui sourit en dévoilant le contenu de son paquet. Des tenailles, des pinces, des aiguilles, de toutes les formes, de toutes les tailles. Je soupire, m'interpose entre notre alliée provisoire et notre cible, le seul informateur dont nous disposons.
– Laisse-moi tenter une dernière fois, lui proposé-je en guise de plaidoyer.

Elle hausse les épaules en préparant ce qui ressemble furieusement à un speculum. Mes pieds font crisser la bâche qui recouvre le sol et une partie des murs. L'informateur s'agite sur sa chaise. Nous l'y avons attaché avec du chatterton, la main droite à la cheville droite et le poignet gauche à l'accouder. Un sac en papier recyclable sur la tête, avec deux trous pour les yeux, la chemise déchirée, trempée, il fait peine à voir. La baignoire est pleine d'une eau rouge, jaune et marron.

– Donne-nous le nom et l'adresse de ton caméraman, crétin, glissé-je à ce qui semble être son oreille. Le plus dur est devant toi.

Il geint doucement, se tait. Je dois admettre que le « journaliste » de BITéléFM m'impressionne : il a résisté à la noyade, à différents lavements – des traitements que ne renieraient pas les bouchers de Russie et d'ailleurs. S'il ne lâche rien, je devrais en rendre compte devant les pontes de la NightSight. Tolérer des Anges est une chose. Foier une opé en est une autre. Combiner les deux ?
Mon responsable m'a renvoyé un SMS sec et cassant. Novlangue divine, toujours :
Des résultats, les détails ensuite.

Nous travaillons à une cause commune : retrouver les enregistrements de la rue de la Roquette, d'éventuelles copies, et l'équipe de BITéléFM. Faire taire ce petit monde, détruire ce qui peut l'être. Sans Ra'amiel et ses amies étudiantes, nous n'aurions pas capturé le « journaliste » attaché de travers. Elle m'écarte doucement, redresse ses lunettes et me lâche un clin d'œil ravageur, qu'elle veut narquois, puis fait mine de me tourner un téton – si c'est une menace, à peine voilée, j'en frémis tout de même d'une joie idiote. Elle rassemble un bourrelet de peau, s'apprête à le tordre quand Bitru jaillit, tout sourire.

Ses ecchymoses semblent se résorber. Il porte un ordinateur allumé sous le bras.
– J'ai ce qu'il nous faut ! clame-t-il.
Il place l'écran sous le nez de la cible. Des clichés d'une gamine sous sa douche. Jolie, mais jeune. Trop. Les yeux du « journaliste » s'écarquillent. Ra'amiel le lâche à regret. L'homme imbibe son couvre-chef de bave, tremble.

– Ta fille est plutôt canon, tu ne trouves pas ? grince mon collègue.

Paimon se rince l'œil.
– Il s'agit de photos qui circulent dans son lycée... La rancœur d'un ex, certainement. Mais sur ton PC, mon vieux. Une réputation tient à si peu de choses...

Je gratifie Bitru d'un sourire resplendissant. Moins de trois minutes plus tard, nous avons nom et adresse. Ra'amiel me propose de remplacer notre informateur.

– Tu n'imagines pas à quel point ça me plairait, lui réponds-je.

« Entente et entraide », les mamelles d'une équipe du feu de Dieu !

Réversible

**NOUVELLES
4^E PARTIE**

« Discrétion »

C'est un mot doux à mon oreille. Un terme simple, trois syllabes qui me garantissent des soirées tranquilles, des débriefings sereins, un regard bienveillant de la part de mes responsables. Dans les archives secrètes de la NightSight, il doit se trouver un Larousse dans lequel on a entouré cette entrée.

« Profil bas »

La définition contraire de ce scooter qui emprunte une trajectoire tendue, à deux bons mètres du sol, jusqu'en travers de la tronche d'un de mes hommes. Un mortel, engagé pour l'opé de ce soir. Un sympathisant de la cause, un transfuge de Syrie, où il fait bon ton d'égorger pour un dieu que je sais éteint. Je l'aimais bien, cette recrue. Elle était ponctuelle.

Un Jet de flammes embrase son camarade, qui se pensait à l'abri derrière une boîte de yogourt, un genre d'automobile citadine, tout en fibres et en plastique. Le véhicule produit une boule de feu éphémère. Du reste, l'unité de la NightSight est engagée dans une fusillade intense. Des rafales, des détonations. Sur le conseil d'un de mes responsables, nous avons opté pour du grade militaire, loin de la Kalachnikov banlieusarde. J'ai poussé nos hommes à s'équiper de fusils PAPOP. Rien que pour le nom. Et le lance-grenades, c'était pour l'intimidation. Avec la bande dessinée, c'est encore ce que les Belges ont produit de mieux.

J'étais à des lieues de penser qu'on devrait s'en servir. Tout était huilé. Notre cible initiale ? Nom de code Charogne. Une certaine Ariel, un Ange de première catégorie, pressentie pour lancer une vaste opération de nettoyage de

nos agences dans le bassin méditerranéen. Pour l'instant, elle s'acharne à refermer la portière d'une berline stationnée sur la tête d'un de mes collègues, malgré les impacts de balle et les pétarades. Et, quand ça la gonfle, à arracher ladite portière de ses gonds et lui enfonce dans le visage.

C'est une jolie rousse, malgré la colère et le sang. Notre camionnette s'était rangée devant son adresse supposée. Elle et son escouade sont sorties à deux numéros de là, non loin de la rue de la Roquette. J'aurais dû comprendre que ces sacs de sport dissimulaient autre chose que des altères et du clenbutérol. Ariel était supposée être seule, à la rigueur flanquée de trois bigots pour lui porter ses bagages. Pas d'un trio d'Ange blindés.

Je soupire, me détourne du spectacle et recule un peu. Le studio d'où j'observe a servi de planque pour cette opé. Ariel évite un passant dont un de mes collègues, Bitru, s'est saisi pour lui lancer. Mon soupir se mue en gémissement. Un enlèvement, une séquence rodée, répétée à des dizaines de reprises, tourne à la bataille rangée, à onze heures du soir, en plein Paris. Mon téléphone pro n'arrête plus de vibrer, affichant SMS après SMS – la novlangue divine. *Pruffas, rapport de situation, immédiatement !*

Pruffas ! C'est quoi ce bordel ?

Paimon, un autre de mes collaborateurs, soulève une plaque d'égout et charge un des Anges. J'abandonne la partie, place l'unique chaise de la chambre devant la fenêtre, me penche et allume une clope. Quitte à ne plus rien contrôler, autant compter les points. Quand Ariel écrase Bitru dans un utilitaire, et que mon pote en ressort en brandissant le pot d'échappement comme masse, la voisine et moi hurlons de conserve. La voisine, une brune avec de grands yeux et d'énormes lunettes, elle aussi accoudée à sa fenêtre. Nous nous regardons, bouche bée. Nous avons repéré la même galère, qui se profilait au coin de la rue. Une camionnette de BITéléFM, la chaîne d'information continue pour sclérosés du neurone. Caméras braquées sur Ariel en train de faire avaler une courroie de transmission à Bitru – appelez-le Sytry, il préfère – tandis que Paimon échange des tirs nourris, debout dans la rue, avec un autre Ange, Ailes de lumière déployées. Tous nos petits djihadistes sont étalés ou cuits. – Bordel de merde, lâche la voisine en langue divine. – Je ne te le fais pas dire, réponds-je en dialecte infernal. Et nous sautons en chœur pour tenter d'intercepter l'équipe de journalistes.





SORS LE NERF DE BŒUF, Y'A DES VOYOUS EN TERRASSE

U Cette pousse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez foutu un bon bordel dans la région d'Amney - meurtres, enlèvements, fustiges... quel que vous soyez fat, la police/gendarmerie locale vous a mis à l'index.

Chaque fois que vous agrez dans la région, vous avez une chance sur six par jour d'attrier l'attention de la maréchaussée.

Donnez cette carte au maître de jeu.



AVEC LA CARTE KIVI, VOYAGE À MOITIÉ PRIX

U Cette pousse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous avez récupéré un sorcier / Cehald, vous allez pouvoir faire revenir un pote. Bon, il faut passer un accord avec le barbu, mais il acceptera de faire un transfert d'âme dans un corps consonnant que vous lui fournirez en échange de sa liberté.

Le sorcier invoque un de vos poés (après lui avoir fourni le nom dénominateur du poète et un lador consentant pour le recevoir). Et il se barre aussitôt sans demander son reste.

Déchirez cette carte après utilisation.



QUAND JE DEMANDE LA MÊTE, IL ME MET EN CONTACT AVEC LES FILLES... QUEL CON CE SIFI !

U Cette pousse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous avez bunté le sorcier ou vous êtes parti avec lui avant que l'échange des âmes ait lieu. C'est habile. Du coup, vous allez avoir un Ange au cul.

Alors que le personnage est repéré par les forces angéliques, l'Ange vient sonner à sa porte pour tendre la joue gauche... Non, pour lui botter le train de manière définitive !

Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte après utilisation.



POLICE, MENOTTES, PRISON !

U Cette pousse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous avez fait un ou plusieurs membres des forces de l'ordre lors de votre fuite. Finalement, vous n'avez pas besoin de ce niveau d'écriture.

Le personnage est la cible d'un contrôle d'identité au moment le plus gênant d'un scénario. Aie ! Je crois qu'ils se souviennent que vous êtes recherché pour le meurtre d'un de leurs collègues.

Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte après utilisation.



VIEKS BOIRE UN PETIT COUP À LA MAISON !

U Cette pousse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez redonné à l'autre son sa collection de capsules. Vous avez vraiment que ça à faire ? Bon, il y a un paradis pour les troyennes il paraît.

La grande fraternité des pochtrons vous fait une faveur. L'un d'entre eux vous offre une information mineure, une fois par partie.



ET MAINTENANT ? ON FAIT UNE DEMANDE POUR LE RÉMI ?

U Cette pousse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous avez perdu votre seule source de revenus. Vous êtes dans la déche. Ça va être dur de remettre sur pied votre entreprise, surtout si elle n'est pas légale !

Lorsque le personnage tente de mettre sur pied une combine pour gagner de l'argent, augmentez la difficulté de son test d'un cran.

Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte après utilisation.



MAINS PROPRES, TÊTE HAUTE !

U Cette pousse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez traité avec l'Ange pour sauver votre peau et/ou celle de vos potes. Ess, ess, ess... cette compromission vous suivra partout. Vous êtes désormais la honte de l'Enfer.

Chaque fois que vous devrez passer un accord avec un Démon, vous devrez toujours effectuer un test difficile (même en bénéficiant de bonus).

Donnez cette carte au maître de jeu.



CHUCK NORRIS LIVES !

U Cette pousse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez réussi à éliminer l'Ange. Bravo... Vous avez dû tricher. Mais vous êtes un Démon après tout. Désormais, vous êtes gottifié d'assurance. C'est vous le patron !

Une fois par partie, votre première attaque portée avec une arme contre un Ange touche automatiquement.



PAPA AU ROUGE BÉNÉTI TOI QUI EN TÊTE DES GOMBATS, DONNES TA VIE SANS HÉBERTS !

U Cette pousse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Certes fat désormais partie des purs. C'est moins banal que le porno sur le web, certes. Mais si vous arrivez à le convaincre de garder des contacts avec ses potes à bétes, ils peuvent venir en renfort lors d'une opération.

Cinq militaires, avec armes et équipement, viennent vous donner un « coup de main ».

Donnez cette carte après utilisation.



Mieux que le Minitel, découvrez Internet !

PUB

Retrouvez *In Nomine Satanis/Magna Veritas :
Génération Perdue* dans le cyberspace.

Munissez-vous d'un ordinateur personnel
comme le Commodore 64, connectez-vous
au réseau du web et tapez dans votre
NCSA Mosaic : www.raise-dead.com.

Et surfez comme un fou avec votre 56K !
Suivez l'actualité de l'éditeur de *INS/MV*,
découvrez des scoops, téléchargez
des trucs et des bidules parfaitement
inutiles donc totalement
indispensables.

Des heures de rires
et de plaisir !

... Et si vous ne venez
pas sur notre site,
on oblige CROC
à manger son gratin
de pâtes.

FAITS DIVINS

LE SCÉNARIO : LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL !

Cela démarre comme un petit porno entre amis... et ça finit par un road movie dans la campagne annécienne. Et tout ça pour retrouver l'esprit d'un Démon ami, qui a changé de corps sans crier gare. Enquête de voisinage à la TF1, plongée dans une étrange organisation religieuse... Tout compte fait, cette histoire pue la sorcellerie à plein nez. Et si l'ennemi n'était pas là où on le croyait ? Et si l'échange de corps n'était que l'iceberg qui cache le *Titanic* ? Bref, un scénario démoniaque qui sent bon le lubrifiant et le génépi !

L'AIDE DE JEU : LES SORCIERS

Ils reviennent et ils sont toujours aussi pénibles !
On les croyait disparus avec le Black-out...
et ils reviennent pourrir les caves avec leurs pentacles
et tacher les parquets avec leurs poulets égorgés.
Faisons le point sur les sorciers, leurs
invocations et leurs pactes à deux balles !

L'AIDE DE JEU : CRÉATION DE CAMPAGNE

Vous avez envie de créer votre campagne ?
Sérieusement ? O.K., alors on vous file un coup de
main pour démarrer sur de bonnes bases.

ISBN : 979-10-95235-11-8



9 791095 235118

Prix public conseillé : 15 €
Dépôt légal : octobre 2015



© Raise Dead Editions 2015
2 square Hector Guimard
78960 Voisins-le-Bretonneux

Imprimé en France par Canta Consulting