

Insh Allah



VAR
INDI 1990

Par
CROC
et
G.E. Ranne

SIROZ
PRODUCTIONS

Insh'Allah

Création: CROC et G.E. Ranne.

Scénarios: CROC et G.E. Ranne.

Mise en page: CROC.

Corrections: G.E. Ranne.

Nouvelles: G.E. Ranne.

Bibliographie: Le Coran, La Bible, "Découverte de l'Islam" de R. du Pasquier collection Points.

Manque de sommeil: Black Crypt, Alien Breed et Nella.

G.E. Ranne tient à remercier Neil Gaiman, spécialement pour le chocolat chaud.

SOMMAIRE

Crédits	3
L'Islam.....	5
Quelques règles en plus	15
Nouveaux Princes-Démons	20
Nouveaux Archanges.....	28
Les carottes sont que huit pour INS/MV	38
F.I.S. de pute pour INS/MV.....	54
L'Envol pour MV.....	63

Ne ratez pas la prochaine extension d'INS/MV

STELLA INQUISITORUS

Quelques milliers d'années après la naissance du Christ, Dieu et Satan ont agrandi leur terrain de jeu. Une galaxie entière est aux mains des forces du Bien: Le Stella Vaticanum. Le reste n'est que ruines où rôdent en totale liberté les forces du mal et leurs Démons de combat. Un nouveau monde de cauchemar à découvrir... Bientôt !

On se reverra, même mois, même jour, même endroit dans 10 ans... Ou dans 6000...

- 6000, le Paradis.

"Et alors qu'est-ce qu'il a fait ?"

"Il les a tous envoyé paître... Le ton a monté, les uns se sont échauffés, Dominique et Georges en tête, tu les connais... Baal, Mathias et Andromalius se sont immédiatement rangés de Son côté. Les insultes ont commencé à virer perso, style Dominique Ta Mère et toutes ces sortes de choses... Ça venait surtout de Malphas, d'ailleurs..."

"Et Yves ? qu'est-ce qu'il disait ?"

"Ben rien... ils se taisaient.. Il était plutôt la queue entre les jambes et le cul entre deux chaises si je puis dire... Il était là, dans son coin, avec Kronos, et le pistonné, là, Gabriel... Il est Ange comme nous et il se comporte comme s'il avait la particule... Enfin, moi, ce que j'en dis, mais il aurait mieux fait une fois de plus de fermer sa grande gueule le Yves... Archange de la Connaissance, mon cul !"

"Des Sources..."

"C'est du pareil au même... Tu l'aurais vu quand il a pris la tête au Vieux : 'Je construirai les fondations de mon royaume sur les ruines d'un futur que Tu veux abolir !' Ça voulait pas dire grand chose sur le coup, mais le cœur y était je t'assure... et c'est ce qui m'a finalement décidé..."

"Alors c'est donc vrai mon frère, tu suis Samæl là où il va ?"

"Samæl n'est plus, Daniel... Il s'appelle Lucifer maintenant... Celui qui porte la Lumière..."

"Tu en auras besoin où tu vas, Magog... bien besoin..."

32 après JC, le Paradis.

"La délégation ! C'est la délégation de l'Enfer qui approche ! Ils n'ont pas menti ! Ouvrez-les portes !"

Oh, certes il y eut des attaques de part et d'autres durant les millénaires qui suivirent la Chute de Lucifer... Bifrons par-ci, Georges par-là... mais jamais un si grand nombre de créatures de l'Enfer n'avaient traversé le Portail Etincillant qui symbolisait les Portes de Paradis. Ils étaient tous là, Lucifer en tête, flanqué d'Andromalius de Malphas, de Mathias et de Baalberith. Et derrière venaient les armées commandées par Baal Prince de la Guerre. De ce qui fut dit ce jour là entre Dieu et Diable rien ne filtra, car ni Yves ni Kronos qui étaient pourtant présents n'en soufflèrent mot. Les deux partis semblaient néanmoins satisfaits et moins d'un an plus tard, le Fils de Dieu lui-même expiait les péchés des hommes.

C'est dans ces circonstances que Daniel, au Service de Georges, retrouva Magog, aux Ordres de Baalberith.

"Magog, c'est bien toi !"

"Daniel ! J'ai failli ne pas te reconnaître ! Ce doit être la coupe de cheveux... !"

"Une mission chez les Romains. Le crâne rasé est de rigueur. C'est même une obligation. Et toi, comment vas-tu ? Tu soignes ton look, je vois... Toi aussi tu as échangé tes ailes noires contre ces ailes de chauve-souris..."

"C'est un peu comme ta coupe... Mon Prince tient beaucoup au look..."

"Ailes noires ou pas, je te reconnaitrai toujours... Tu ne comptes pas revenir ? Il est encore temps tu sais..."

"Revenir ? pourquoi faire ?"

L'Islam

"L'Islam a été donné aux hommes pour les aider à traverser sans se perdre la phase ultime de l'histoire universelle. Dernière la révélation du cycle prophétique, il offre les moyens de résister au chaos actuel, de rétablir l'ordre et la clarté à l'intérieur de soi-même ainsi que l'harmonie dans les rapports humains, et de réaliser la destinée supérieure à laquelle le créateur nous a convié."

(R. du Pasquier, "Découverte de l'Islam". Ed. Points.)

L'Islam, où, quoi, comment, kesse ?

La connaissance de l'Islam, est, avouons le, très réduite chez les occidentaux. Une situation paradoxale pour la religion la plus proche de "notre" christianisme, qui a les mêmes racines, les mêmes prophètes, et, ce qui, vous l'avouerez, est quand même majeur, le même Dieu. A quoi attribuer cette ignorance ? A la paresse structurelle qui nous faisait roupiller en cours dès que le prof marquait au tableau "L'Islam, ses origines et sa culture" ? Peut-être... Mais il faut aller chercher plus loin. Rappelez-vous: à vrai dire, il n'y avait que très rarement, pour ne pas dire jamais, de cours sur l'Islam au bahut. En fait, de là à dire que les hautes instances Chrétiennes (et plus tard, les représentants angéliques embusqués dans l'école publique et laïque) ont entretenu une ignorance voulue autour de l'Islam pour monter les représentants des deux religions les uns contre les autres, il n'y a qu'un pas... Que, selon la formule en vigueur, nous allons franchir allègrement. Ne vous inquiétez pas, vous allez tout savoir sur la "véritable" histoire de

l'Islam ainsi que sur les Archanges et Princes Démoniques qui la structurent (quand on vous disait que c'était le même Dieu). Avant de s'y mettre, on va peut-être quand même prendre le temps d'un petit rappel. Comme si vous aviez, vous aussi, été pris dans la grande conspiration et que vous ne saviez pas non plus quelles sont les bases de cette belle religion...

Ce que vous trouveriez dans les livres d'histoire (si vous cherchiez)

La Révélation

" - Mahomet le couvert ! Mahomet la table ! Mahomet Josiane à quatre pattes sur le..."

" - Ta gueule, Mathias."

(Conversation entre Mathias, Archange de la Confusion et Dominique, Archange de la Justice. Extrait de l'Opus "Conversation confidentielles des Archanges", Chap XIX.)

En 570 après Jésus Christ, naquit à La Mecque un charmant bambin nommé Muhammad (immortalisé en français sous le nom de Mahomet). Orphelin et adopté par son oncle, il gagna rapidement sa vie en tant que caravanier. A 40 ans, il était généralement connu pour son intelligence et sa grande piété... quand un jour, retiré dans la grotte de Hira, il aperçut s'approchant de lui un être d'où émanait une lueur presque aveuglante. C'était l'Archange Gabriel (Jibrail), qui lui annonça que Dieu (Allah) l'avait choisi pour être son messenger parmi les hommes. Gabriel prit bientôt ses habitudes, et se mit à apparaître régulièrement, commençant, une fois Mahomet convaincu qu'il était bien le Prophète de Dieu, à lui dicter les premières sourates du "Livre" (Le Coran) dont la révélation allait s'échelonner sur 23 ans. Obéissant aux ordres d'en haut, Mahomet commença à prêcher le message autour de lui. La communauté islamique grandissante fut en butte à une série de persécutions qui poussèrent Mahomet à s'installer dans la ville de Médine. C'est cette date (622 Ap Jésus Christ) qui marque l'an 1 du calendrier musulman. Médine devint rapidement un véritable petit état musulman. Le conflit avec ses voisins, et particulièrement La Mecque, était inévitable... Ce fut la première guerre victorieuse, et pas la dernière de ce qui allait devenir la civilisation islamique. En 632, Mahomet mourut... Il avait en moins de 22 ans réussi à réunir autour de la nouvelle foi plusieurs centaines de milliers de croyants.

L'Expansion

"Que de la gueule, ces bicots, que de la gueule."

"Hé, mon Lolo, t'as fait un tour à Poitiers récemment ?"

(Conversation entre Laurent, Archange de l'Épée et Dominique, Archange de la Justice. Extrait de l'Opus "Conversation confidentielles des Archanges", Chap XXI.)

Plus que la révélation, le véritable miracle de l'Islam est son expansion foudroyante. Dans les deux premiers siècles suivant la mort de Mahomet, la rapidité des conquêtes arabes malgré la faiblesse des moyens mis en oeuvre est étonnante, même en prenant en compte la "vigueur" d'une foi nouvellement créée. La grande majorité des terres conquises, avec les notables exceptions de la Sicile et de l'Espagne, sont restées dans la mouvance musulmane. Notons que l'attitude (dictée par le Coran) modérée et tolérante des "envahisseurs" envers les populations soumises et, d'une manière générale, le respect de l'ennemi vaincu, qui n'était absolument pas (ou très rarement) appliqué par les chrétiens de l'époque, surtout envers les infidèles, contribua à leur gagner la sympathie des peuples des pays annexés. Un des brillants stratèges de ces premières années de conquêtes fut le célèbre Khalid Ibn Walid, dont l'intelligence et l'efficacité lui valurent le surnom d'"Épée de Dieu". La Palestine, la Syrie, Jérusalem, l'Égypte, la Mésopotamie, l'Afrique du Nord, puis l'Espagne et le sud de la France... l'avancée de l'Islam ne fut stoppée qu'en 732, à Poitiers, et les Sarrasins demeurèrent présents pendant encore deux siècles dans diverses régions du midi et du bassin du Rhône. Les succès militaires ne furent pas les seuls à contribuer à l'expansion de la nouvelle religion. L'Islam pénétra de manière totalement pacifique dans de nombreux pays asiatiques, comme l'Indonésie, actuellement la première nation musulmane du monde. Il n'y eut pas une seule période de splendeur de la religion musulmane, comme on le croit souvent, mais plusieurs, géographiquement et parfois culturellement distantes. Citons le VII^{ème} et le VIII^{ème} siècle, sous la dynastie des Omeyyades, à Damas, et à Cordoue, qui se prolongea pendant environ cinq siècles à Bagdad, le XVI^{ème} siècle en Iran sous dynastie Chi'ite des Safavides, et le XVII^{ème} siècle au Maroc. L'art, la philosophie et les sciences

(médecine, mathématiques, physique, chimie, astronomie) furent les fleurons d'une civilisation de culture, de beauté et de commerce. Les experts s'accordent cependant pour dire qu'à partir de la fin du moyen-âge, la civilisation musulmane fut en lent déclin et que toute la vigueur de sa foi ne s'est réveillée que très récemment.

Aujourd'hui, l'évaluation de la communauté mondiale musulmane varie de 800 millions à un milliard de personnes.

La Shari'a

La Shari'a, "Loi d'inspiration divine", est constituée des prescriptions traditionnelles auxquelles doivent se soumettre tous les hommes et les femmes qui acceptent l'Islam.

Citons quelques unes de ces prescriptions :

- Interdiction de consommer de la viande de porc et des boissons enivrantes. Cependant, comme il est précisé dans le Coran, "Nul péché ne sera imputé à celui qui serait contraint d'en manger".
- Interdiction du prêt à intérêt et des jeux de hasard. L'interdiction des prêts à intérêts pose des problèmes considérables aux pays musulmans, qui sont bien obligés de s'adapter plus ou moins aux exigences de l'économie mondiale.
- Chaque musulman peut prendre simultanément jusqu'à quatre femmes. Il est cependant précisé dans le Coran que l'époux se doit d'être parfaitement

équitable dans ses relations avec chacune. Interprétez ça comme vous voulez... Les théoriciens en glosent encore.

- Toute relation entre homme et femme en dehors du cadre légal est considérée comme fornication et est condamnable et punissable.

- Le divorce est toléré, mais peu apprécié.

Les cinq piliers de la foi

Le culte musulman repose sur cinq obligations majeures dénommées "piliers" (arkân) de l'Islam.

"Les rapports entre les sexes et la situation de la femme dans le monde musulman ont souvent donné lieu à de fausses interprétations de la part des Occidentaux, surtout en un temps où l'on prétend instaurer entre l'homme et la femme une égalité totale, laquelle, d'ailleurs, ne va pas toujours sans contredire la vocation profonde de chacun dans l'ordre cosmique."

Khalid, Archange de la Foi, inspirant R. du Pasquier dans "Découverte de l'Islam".

- La confession de foi (Shahâda). C'est le témoignage, ou l'attestation qu' "Il n'y a de divinité que Dieu et que Mahomet est son prophète". La Shahâda ne comporte pas de rite déterminé, mais scande toute la vie musulmane comme un rappel constant de l'Unité (le principe majeur de l'Islam, ou la croyance de la présence de Dieu envers tous les atomes de la création) et de la toute puissance de Dieu. Elle est donc prononcée en de nombreuses occasions (naissance, mort, prière) ainsi qu'à chaque fois que le croyant le désire.

- La prière rituelle (çalat). Il s'agit du seul (mais plutôt astreignant) devoir religieux indispensable dans le culte musulman : les cinq prières à respecter, réparties inégalement du matin à la tombée de la nuit. Les intervalles entre les prières diminuent à mesure qu'avance la

journée, pour suivre ce que les musulmans appellent "l'accélération de l'histoire" vers le jugement dernier.

- Le jeûne du Ramadan (çawn). Il consiste à s'abstenir totalement durant un mois de manger, de boire, de fumer, de respirer des parfums et de se livrer à des plaisirs charnels, dès l'aube et jusqu'au coucher du soleil. Les nuits du Ramadan deviennent alors d'immenses fêtes où on se goberge à souhait. Le jeûne n'est pas applicable à tous ceux qui, pour une raison où une autre, pourraient en souffrir réellement : les femmes enceintes, les malades, les jeunes enfants, les travailleurs de force, etc.

- L'aumône légale (zakât). C'est le principe de charité, mais aussi une taxe payée par les seuls citoyens musulmans qui doit servir aux pauvres et aux nécessiteux, ainsi qu'à la "promotion" de l'Islam.

- Le pèlerinage (hajj). Le retour au centre, c'est à dire à La Mecque, considérée par les musulmans comme le centre du monde par projection sur le centre absolu qui en est Dieu. Ce pèlerinage doit, sauf, comme le Ramadan, pour une "bonne" raison, être accompli par tout musulman au moins une fois dans sa vie.

La vérité

Et tiens donc, si on fondait une religion ?

"- La seule chose de bonne dans l'Islam, c'est qu'on peut avoir quatre femmes.

- Ta gueule, Mathias."

(Conversation entre Mathias, Archange de la Confusion et Dominique, Archange de la Justice. Extrait de l'Opus "Conversation confidentielles des Archanges", Chap XIX.)

En 570, la chrétienté était dans un joyeux bordel. Depuis la décision (en l'an 0) de Dieu et de Satan d'incarner leurs représentants dans des corps humains, le chaos régnait... Les restes de l'empire romain n'en finissaient pas de mourir, l'ignorance et la confusion planaient sur l'Europe, et à vrai dire il semblait que Satan faisait un sacré bon boulot et que toute cette histoire n'avait pas été une si bonne idée que ça, finalement. Au conseil des Archanges (le lundi soir à 6 heures, je vous le rappelle), ça bavassait sec: certains étaient d'avis que Jésus avait été trop laxiste, qu'il fallait resserrer tout cela et faire une religion plus "dure", d'autres étaient nostalgiques de la haute civilisation culturelle (art, littérature et philosophie) qui avait régné au moment de l'empire grecquo-romain et qui n'avait, jusque là, pas véritablement trouvé d'équivalent, d'autres encore rêvaient de glorieuses conquêtes au nom du Christ, conquêtes que la désorganisation ambiante interdisait, faute d'une véritable armée. Il s'ajoutait à ces discussions "théoriques" des problèmes purement administratifs et qui ne font pas honneur à la pureté des intentions de tous... En effet, certains Anges puissants (Grade 3) et ambitieux se rongeaient le frein. La hiérarchie angélique était (et est toujours) très rigide et ne leur laissait à peu près aucune chance d'accéder un jour au poste qu'ils convoitaient: Archange. Arguant des "temps nouveaux", de l'avènement de Jésus Christ et de plein d'arguments de ce genre, une petite bande de "jeunes" exigèrent de remplacer des "vieux" pour appliquer une politique efficace. C'était sans compter l'immutabilité des instances bénéfiques... Durement tancés, les jeunes rentrèrent dans le rang...

Sauf quatre. Il s'agissait d'Anges de Grade 3 qui étaient là depuis très, très longtemps, et qui n'avaient pas l'intention de se laisser faire comme cela. Leurs noms étaient Gabriel (Au service de



l'Archange Yves), Hassan (Idem), Khalid (Jusqu'en 527 au service de Georges, depuis au service de Laurent, et n'appréciant pas vraiment ce dernier) et Eli (Au service de l'Archange Jordi). C'est Gabriel qui, par des moyens inconnus, réussit à les convaincre que puisqu'ils ne pouvaient appliquer leurs idées au sein de la religion chrétienne, il n'avaient qu'à changer le fond du problème: bref, créer une autre religion.

Ce ne serait pas, d'ailleurs, exactement "une autre religion". Ca serait ce que la religion chrétienne aurait dû être, si il n'y avait pas des incompetents au pouvoir. Les quatre "conjurés" étaient de toute manière trop profondément ancrés dans le respect de Dieu pour pouvoir véritablement s'en éloigner... Ils allaient donc garder la genèse, le paradis terrestre et d'une manière générale toute la Bible, garder Jésus-Christ (mais n'en faire qu'un prophète, ce qu'il aurait du rester, son "statut" de messie n'étant dû, à leur avis, qu'à sa qualité de pistonné) et lancer leur propre messie et leur propre livre. Il fallait d'ailleurs qu'ils se mettent d'accord sur ce qu'il y aurait dans ce fameux livre... Au cours de fructueuses et parfois agitées séances de brainstorming, les quatre Anges réussirent à dégager un certains nombre de grandes lignes:

- Hassan voulait que la nouvelle religion permette d'obtenir une grande civilisation basée sur la connaissance (au service de Dieu, bien entendu), les arts et la littérature.

- Khalid voulait qu'il y ait des principes clairs, faciles à respecter de manière à qu'on puisse aisément séparer les fidèles des infidèles (et qu'on puisse aller casser la gueule à ces derniers). Il voulait que la nouvelle religion soit expansionniste, de manière à ce qu'il y ait des peuples à conquérir et de grandes bastons à gagner... Il voulait commander de puissantes armées, et qu'elles soient à lui et rien qu'à lui, na !

- Eli voulait simplement que l'on reconnaisse à tous (animaux et végétaux) le statut de créatures du Seigneur et qu'on les respecte en tant que telles.

Quant à Gabriel... Lui ne voulait rien de spécial. Il se contentait d'être l'âme du petit groupe, les soutenant quand ils étaient découragés, paraissant animé d'une volonté quasi-divine... Parfois, les trois autres le regardaient avec un peu d'étonnement, ce demandant ce qu'un Ange aussi puissant - Gabriel était là au premier jour de la création, et se tenait aux cotés de Dieu au moment de la chute de l'Archange Lucifer - faisait dans une entreprise qui était quand même, c'est le moins qu'on puisse dire, pour le moins hérétique. Ils n'obtinrent jamais de réponse...

L'annonce faite à Mahomet

Gabriel fit une synthèse éclairée de tout ce qui avait été dit dans le brainstorming, et en fit de petits poèmes (les sourates du Coran) très réussis (les mystérieuses lettres placées au début des sourates du Coran, et qui sont restées inexpliquées jusqu'à ce jour, sont en fait un système de classement mis au point rapidement par Gabriel quand il prenait des notes pendant le brainstorming). Il ne manquait plus qu'à faire choix d'un messie, ce qui fut fait en la personne de Mahomet, choisi pour sa piété et son intelligence (Ca lui évitera peut-être, disait Khalid, de faire autant de conneries que l'autre). Gabriel lui apparut alors... Et c'est là que la véritable histoire rejoint l'histoire officielle. Gabriel (Jibrail) révéla peu à peu à Mahomet les versets sacrés, et l'Islam naquit.

La nouvelle religion eut le succès qu'on lui connaît... Et les trois Archanges s'installèrent et commencèrent à recruter des humains très convaincus pour en faire "leurs Anges". Khalid lui même, qui avait envie de s'amuser, s'incarna sous

forme humaine et se glissa parmi les suivants de Mahomet. C'est lui qui organisa les forces musulmanes, et, sous le nom "d'Épée de Dieu" - moquerie adressée bien entendu directement à Laurent, son ex-Archange - mena quatre ans après la mort du prophète ses troupes dans une série de victoires éclatantes, mettant un terme à la domination de Bysance sur la Palestine et la Syrie, ouvrant la voie qui menait en Egypte... Damas et Jérusalem se rendirent... La progression militaire de l'Islam ne devait s'arrêter qu'en 732 à Poitiers, où Laurent dut envoyer ses meilleurs éléments pour arrêter la plaisanterie. Plaisanterie qui, selon les meilleurs experts de notre temps, avait failli faire long feu. La plupart des historiens sont maintenant d'accord sur le fait que si Poitiers était tombé à ce moment là, l'Europe aurait très rapidement glissé sous la domination musulmane... que ce soit un bien ou un mal est un autre débat.

Ce qui est sûr, c'est que la civilisation musulmane rayonna pendant plusieurs siècles d'un éclat bien supérieur à celle qui régnait alors sur l'Europe. Le nouvel Archange Hassan ayant pris son rôle très au sérieux, les sciences (avec les mathématiques, la physique et la médecine), les arts (peinture, miniatures) et les lettres (littérature et philosophie) fleurirent dans le nouvel empire, tout en restant - ce qui n'a pas toujours été réussi dans la civilisation chrétienne... rappelons que la créativité y est démoniaque ! - en accord avec Allah (Dieu) et le Coran.

Un des principes majeurs de cette civilisation fut appelé "L'Unité de la Création". Tout l'univers étant l'oeuvre d'Allah (même les animaux et les plantes) il doit être respecté et dirigé - mais non exploité - au mieux par l'homme, auquel Allah a donné le pouvoir de connaître les noms de toute chose.

Les ennemis extérieurs... et intérieurs

Combattez: ceux qui ne croient pas en Dieu et au Jour dernier; ceux qui ne déclarent pas illicite ce que Dieu et son prophète ont déclaré illicite; ceux qui, parmi les gens du Livre, ne pratiquent pas la vraie religion.

(Coran IX; 29)

L'avènement de l'Islam n'avait évidemment pas été pris avec indifférence. Quelques jours après la mort du prophète (après que le dernier verset du Coran ait été révélé), Gabriel disparut. Toutes les recherches aussi bien de ses amis que de ses ennemis n'aboutirent à rien, et, comme la disparition de Catherine 700 ans plus tard, aucune explication n'a jusque là été trouvée (Quoique... Reportez vous donc au chapitre "Et Dieu dans tout ça..."). Ce fut le tollé général dans les rangs angélique, et la franche rigolade en bas, où on pensait qu'une division dans les rangs du bien étaient la meilleure chose qu'on ait inventé depuis le fromage de chèvre. Laurent, Dominique et Walther furent les plus frappés par le "schisme", et annoncèrent leur intention de combattre par tous les moyens les "infidèles". Le conseil ne fut pas unanime dans la condamnation: des Archanges tels que Novalis et Jordi votèrent même pour l'alliance (Yves garda pendant tous les débats une attitude légèrement en retrait, et certains affirment même l'avoir vu arborer un sourire narquois), mais aux voix, ce fut la condamnation qui l'emporta. La guerre allait durer plus d'un millénaire... et dure encore.

Lucifer et ses Princes laissèrent, eux, passer beaucoup trop de temps avant de réagir. Ce ne fut qu'en 656 que l'avancée

de ce qui était, après tout, quand même une religion au service de Dieu était peut-être un petit peu trop fulgurante pour ne pas être inquiétante. 656, ce n'était que 24 ans après la mort de Mahomet, mais en ces 24 ans l'Islam avait déjà tellement essaimé qu'il n'était plus possible de l'étouffer dans l'oeuf. Quand à la guerre avec la chrétienté, Lucifer devait rapidement s'apercevoir qu'au lieu d'affaiblir les serviteurs de Dieu, elle confortait au contraire les suivants de l'une et de l'autre dans leur foi. Bad trip...

Lucifer dépêcha donc deux Démons importants, Dajjāl et Majūj, pour tenter de détruire ou au moins de vicier la nouvelle foi. La spécialité de Dajjāl, Démon de Malphas, était de semer la dissension et il y parvint. A la suite d'une querelle politique, le troisième Calife (Othmān, descendant de Mahomet), fut assassiné et Ali, gendre du prophète, prit sa place. Son avènement donna lieu à une première série de mécontents (les Khārijites, qui forment de nos jours encore une sorte de "secte" dans les pays musulmans). Ali fut lui-même assassiné quelques temps plus tard et Mu'āwiya (fondateur de la dynastie des Omeyyades) prit sa place. Ce fut la cause du principal déchirement de la communauté musulmane: en effet si la grande majorité des croyants se rangèrent aux côtés de Mu'āwiya, une fraction de la population déclara que le calife n'était "valable" que s'il était descendant du prophète (ou marié à une descendante, comme c'était le cas d'Ali) et que tel n'était pas le cas de Mu'āwiya. Les chi'ites (de Shi'at Ali, le parti d'Ali) s'opposèrent ainsi aux sunnites (les autres). Même si leurs différences sont, du point de vue de la doctrine musulmane, tout à fait minimes, la séparation affaiblit quand même l'Unité dont l'Islam est si fier.

Dajjāl avait obtenu un premier succès... mais l'avancée de l'Islam n'en était pas stoppée pour autant. Majūj, ex-Démon

au service de Baalberith, travaillait, lui, sur les superstitions et les anciennes religions "païennes" et animistes des populations locales. Voyant que, là aussi, la guerre allait durer un bout de temps, Lucifer se résigna... Dajjāl et Majūj furent nommés Princes-Démons et lancés à plein temps sur le problème. Un autre Prince-Démon allait faire son apparition en 1988, il s'agit de Ouikka... Mais son cas est spécial (et sera traité plus tard) car Ouikka est Prince-Démon chez les Chrétiens aussi bien que chez les musulmans.

Et Dieu, dans tout ça ?

"- Si Dieu n'est pas d'accord et qu'il ne fait rien, est ce que c'est mieux que si il était d'accord mais qu'il ne le montrait pas ? Et est-ce que l'inaction de Dieu peut-être une preuve de son omnipotence parce que si on considère que s'il faisait quelque chose il se sentirait en danger et si..."

- Ta gueule, Mathias."

Conversation entre Mathias, Archange de la Confusion et Dominique, Archange de la Justice. Extrait de l'Opus "Conversation confidentielles des Archanges", Chap XX.)

Les Archanges (Lucifer y compris) réagissent parfois un peu bêtement quand leur orgueil est en jeu. Car qu'allez vous déduire de l'historique ci-dessus... Que l'Islam est un schisme, une "sous-religion" lancée par quelques révoltés et condamnée par les instances officielles ? Que Dieu y mettra fin dès qu'il aura le temps de lire les innombrables rapports que Dominique pose sur son bureau ? Vous vous trompez, mes petits. Rien n'est simple...

Il est avéré que Dieu sait tout (si si, c'est avéré). Gabriel était le bras droit de l'Archange Yves, en qui il avait toute confiance. Il serait peut-être blasphématoire de dire que l'Archange Yves est le bras droit de Dieu, mais il n'en est en tout cas pas loin. Il semble difficile (mais ceci est une vérité pas très bonne à dire, et si vos joueurs - chrétiens, pas musulmans - s'amusaient à l'exprimer ils se prendraient Dominique en pleine face, et je peux vous dire que ça fait mal), il semble difficile donc, disions nous, que toute cette élaboration ait eu lieu sans l'accord, tacite ou implicite, de l'Archange Yves et/ou de Dieu. En fait, on ne combat jamais aussi bien qu'à l'intérieur de sa famille, et la création d'une religion "soeur" avait tellement d'avantages... Celui d'amener à Dieu une multitude de gens qui seraient peut-être passés à côté du christianisme, trop étranger à leurs coutumes... Celui de tester d'autres commandements et une autre manière de voir la religion... Et surtout celui d'apporter à chaque côté un ennemi contre lequel s'opposer, ce qui raffermirait la foi et pousse à l'expansionnisme... à la fois pour conquérir d'autres peuples avant que "l'ennemi" ne le fasse, et pour avoir de la chair fraîche à envoyer aux combats, croisades et autres Jihad.

Prenons donc comme hypothèse (contestable, bien sûr) que nos trois révoltés aient été manipulés par Gabriel, lui même en mission au service de Dieu, ou de l'Archange Yves, qui a tout inventé... même le Mal (!?)... à fortiori l'Islam !

Cette hypothèse nous mène à la conclusion que même si Dieu considère les musulmans de la même manière que les chrétiens, il a besoin de faire planer le doute chez ses propres Archanges... Et que donc Gabriel en savait un peu trop pour sa propre santé. Est-il possible à Dieu d'éliminer un Ange de manière à ce que son âme ne revienne ni au

purgatoire, ni en enfer, ni au paradis ? Ou Gabriel a-t-il été envoyé "à l'écart", le temps que les choses se calment ? Ou est-il parti de son propre gré ?

Dieu est clément et miséricordieux...

Whoever is ruling here ?

Pour bien vous faire "sentir" les nuances des opinions et de la philosophie des différents Archanges et Princes-Démons musulmans, un petit topo spécial vous est gracieusement offert avant chaque fiche. Pour Khalid et Hassan, les deux plus ardents chantres de la cause musulmane, nous avons ajouté leurs opinions sur des sujets "d'actualité"...

Ce qui vous permettra de répondre à vos joueurs (en supposant qu'ils incarnent des chrétiens) si ceux-ci dans un élan de prise de conscience politique décident de poser des questions existentielles à des PNJ musulmans.

Ouikka, le cul entre deux chaises

Alors que Dieu est clément et miséricordieux comme vous avez pu le voir ci-dessus, Satan est lui, de son côté, beaucoup plus mesquin (réputation oblige).

Il a donc dépêché un Prince-Démon mineur (Ouikka, Prince des airs et responsable sur terre du terrorisme sous toutes ses formes) chez les Démons musulmans dans le seul but de coordonner un peu tout ce boxon.

Il possède donc officiellement des serviteurs "chrétiens" et "musulmans" qui ne se connaissent pas mais qui ne doivent pas entrer en conflit (sauf dans de très rares cas qui relèvent plus de l'accident que de la généralité).

Ouikka est donc une sorte de téléphone "arabe" entre Satan et les musulmans.

Quelques règles en plus...

Création d'un Ange musulman

Les Anges musulmans sont créés tout à fait comme les anges chrétiens à quelques différences près. En effet, certains pouvoirs décrits ci-dessous remplacent ceux considérés comme trop "typés" pour pouvoir être utilisés par les serviteurs de Khalid, d'Eli et d'Hassan. De plus, un Ange musulman devra obligatoirement être le serviteur d'un de ces trois Archanges dit "spéciaux".

124 - Feu (remplace: Eau bénite)

Les Anges islamiques possèdent un pouvoir de Feu qui correspond à celui possédé par les Démons (chrétiens ou non) et qui est gracieusement résumé ci-dessous:

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

421 - Croissant (remplace: Croix)

Cet objet magique prend la forme d'un croissant et pas d'une croix (symbole très peu utilisé par les musulmans).

423 - Lampe (remplace: Rameau)

Le rameau, symbole chrétien, est remplacé par la lampe à huile, immortalisée par le génie d'Ali baba (et des non moins célèbres 40 voleurs).

436 - Mosquée (remplace: Eglise)

Tous les pouvoirs normalement possédés par une église peuvent l'être par une

mosquée. Le pouvoir de "son", normalement produit par les cloches de l'église est ici produit par le Muezzin.

451 - O.L.P. (remplace: Greenpeace)

Le personnage est un haut responsable de l'O.L.P. ou de toute autre organisation terroriste du même tonneau.

455 - Croissant rouge (remplace: Ligue contre le cancer)

Equivalent musulman de la croix rouge (très en vogue dans les pays musulmans et très rare dans nos régions).

456 - F.I.S. (remplace: Scouts)

Le personnage est un représentant du F.I.S. ou de toute autre organisation intégriste musulmane.

464 - Camp d'entraînement (remplace: Casino)

Le personnage est propriétaire d'un camp où les terroristes du monde entier peuvent venir s'entraîner (et y subir, bien entendu, la propagande pro-islamique des instructeurs).

5- Assassins (remplace: Serviteur et Soldat (511 à 546))

Les assassins sont les derniers représentants de l'ordre du même nom, créé au XI^e siècle pour protéger la terre sainte des chrétiens. Ce sont des combattants hors pair, assassinant par surprise. Ils attaquent toujours avec leurs armes sacrées, des dagues recourbées (puissance+1, Précision+0). Leur foi n'a d'égale que leur fanatisme

envers leur maître: Khalid. Ils sont créés comme des Serviteurs et des Soldats de Dieu mais ne possèdent pas les pouvoirs de "Volonté supra-normale" possédés par ces derniers. Par contre, ce sont des assassins experts et ils possèdent les compétences suivantes (en plus de celles choisies avec leurs points de création):

Type	Compétences
Assassins "serviteur"	Arme de contact+1 Discrétion+3*
Assassins "soldat"	Arme de contact+2 Discrétion+3*

*: N'oubliez pas qu'à ce niveau une compétence est considérée comme presque "magique". Dans le cas de la discrétion, on peut imaginer que les assassins passent réellement inaperçus (presque invisibles) lorsque les conditions extérieures favorables sont réunies (de nuit, ou dans un sous-bois).



A part ces compétences spéciales, les assassins sont considérés comme des serviteurs et soldats de Dieu normaux (il existe donc des sections d'enquête, des sections lourdes, etc...).

Notez cependant qu'ils sont plutôt équipés d'armement soviétique (AK47, RPG-7, RPG-13, etc...) que de matériel israélien (Uzi) ou américain (M-16), religion (et géo-politique) oblige...

551 - Syndicalistes (remplace: Scouts)

La plupart des OS (ouvriers spécialisés) étant d'origine maghrébine, il n'est pas rare que les syndicats des grandes entreprises françaises soient noyautés par des individus pro-islamiques (et donc, par la même occasion, par des Anges).

553 - Loubards (remplace: Skinheads)

Les loubards islamiques ne sont pas tous pervers par le Démon. A l'instar des skinheads contrôlés par Daniel, Archange de la Pierre, certains gangs de rues sont bels et biens contrôlés par les forces Angéliques musulmanes. Ces gangs sont plus souvent présents dans les villes occidentales que dans les autres.

554 - Milices islamiques (remplace: Milices)

Ces véritables groupes armés n'existent que dans les pays musulmans. On connaît grâce aux médias la force de ces milices, que ce soit en Iran ou au Liban (dans ce dernier cas, ils forment une armée à part entière et sont fortement armés).

556 - Intégristes (remplace: Royalistes)

Les intégristes musulmans sont, pour la plupart, encore plus fervents et fanatiques que leurs équivalents chrétiens. Les Anges musulmans trouveront donc chez eux un soutien total qui leur permettra d'utiliser au mieux les mouvements de foules et les manifestations (aussi bien dans les pays occidentaux que dans les autres).

Création d'un Démon Musulman

Les Démons musulmans sont créés tout à fait comme les Démons chrétiens à quelques différences près. En effet, certains pouvoirs décrits ci-dessous remplacent ceux considérés comme trop "typés" pour pouvoir être utilisés par les serviteurs de Majūj et de Dajjāl. Les serviteurs de Ouikka utilisent au choix la table conventionnelle ou celle modifiée comme suit (mais on ne peut pas mélanger dans un même groupe des Démons chrétiens et musulmans). De plus, un Démon musulman devra obligatoirement être le serviteur d'un de ces trois Prince-Démons dit "spéciaux".

421 - Croissant (remplace: Croix)

Cet objet magique prend la forme d'un croissant et pas d'une croix (symbole très peu utilisé par les musulmans).

436 - Mosquée (remplace: Eglise)

Cet édifice perverti par les soins du Démon est utilisé comme lieu de réunion "typé" pour lui et ses camarades de jeu. On y trouve nombre de symboles démoniaques.

542 - Loubard (remplace: Trasher)

Petite frappe par excellence, ce Familier prend la forme d'un jeune garçon de religion islamique (mais pervers) et est très utile, surtout pour passer inaperçu dans la plupart des villes du monde entier (où les gangs de rues sont de plus en plus nombreux).

543 - Eunuque (remplace: Grosse brute)

Ce Familier sage et toujours très fiable est souvent d'un carrure impressionnante (Force: 3). Il est bien évidemment castré et servait, dans l'antiquité, à garder les harems.

544 - Dealer (remplace: Punk)

Qu'il deale de la coke, du shit ou du PCP, ce Familier prend la forme d'un petit truand musulman. C'est une véritable ordure et un allié de poids pour un Démon qui voudrait s'introduire dans les milieux louches de la plupart des grandes villes mondiales.

"Djinns Toniques !"

Les Djinns, êtres énigmatiques de feu apparaissent dans de nombreuses légendes arabes... ainsi que dans le Coran. Dans notre grande série "The Naked Truth", enfin, en exclusivité, la vérité sur ces étranges créatures ainsi que du rab sur Gabriel.

Gabriel, dans quelques passages obscurs de diverses oeuvres théologiques, est cité comme "L'Archange du Feu". Or, vous qui avez le *Daemonis Compendium**a sous le nez, et qui avez comparé votre liste aux nouveaux Archanges présentés dans *Il était une fois**b, savez bien que ni Gabriel, ni un quelconque Archange du Feu n'y apparaissent. N'oublions pas qu'officiellement, Gabriel est un Ange de Grade 3 au service de l'Archange Yves. Pourtant, plusieurs faits étranges sont à noter.

Le premier est que Gabriel est un des seuls Anges à avoir été aux côtés de Dieu dès le premier jour de la création et à n'être pas passé Archange.

Le second est que beaucoup de "légendes" venues d'on ne sait où ou de "faits" tirés de la Bible parlent de Gabriel et d'une épée de feu, ainsi que de pouvoirs rappelant fortement le feu de Belial... qui d'ailleurs, vient initialement de Dieu. Les Djinns, enfants de Gabriel créés pour surveiller sa création (l'Islam, si vous n'avez pas tout suivi), petits génies de flammes, sont le troisième et

dernier "fait" qui pousse à croire que décidément, au sujet de Gabriel comme au sujet de bien d'autres choses, Dieu, le petit galopin, ne nous dit pas tout !

Les Djinn sont des Anges au Service de Gabriel. Ils sont donc, comme tout le monde, incarnables dans des corps humains mais peuvent (pouvoir "Tourbillon") prendre la forme d'un tourbillon de vent ou de feu.

Il n'en existe qu'un nombre limité (les Djinn ne peuvent pas être "joués" et ne doivent être utilisés que comme PNJ) et leur chef, pour éviter le mot Archange - voir débat ci dessus - a disparu depuis longtemps. Ces génies, comme les appellent parfois les musulmans, ont été créés par Gabriel pour surveiller, analyser et protéger l'Islam, mais l'Islam entendu au sens large du terme, dans ses aspects bénéfiques autant que maléfiqes. Bref, ils respectent autant les Démons que les Anges... pourvu que ceux-ci soient musulmans.

Leur but est le rassemblement d'informations, qu'ils stockent depuis des siècles sans pouvoir les transmettre à Gabriel, et leur règle presque absolue la non-intervention. Ils apparaissent et disparaissent dans les lieux les plus incongrus (en réalité pour assister à des événements qui les intéressent), sans qu'humains, Anges ou Démons, ne parviennent à comprendre leurs motivations. A leur manière, il s'agit d'une sorte de troisième force, étrange, incompréhensible, qui n'agira que si les intérêts de l'Islam sont très gravement mis en danger.

*a Extension n°3 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Un must, mais épuisé.

*b Extension n° 8 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Un must tout court.

Quelques petites règles (pour la route)

Les Djinn sont des PNJ et leur nature est radicalement différente de celle des autres Anges (et même des Démons). Ils peuvent donc avoir plusieurs pouvoirs privilégiés qui sont décrits ci-après. Mais nous commencerons d'abord par les décrire d'une façon plus conventionnelle:

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	4	2	5	2	19

Talents: Discrétion+2, Esquive+1, Toutes les talents d'arme+1, Arabe+1.

Pouvoirs: Feu+0 (124), Immunité au feu (213), Invisibilité+2 (261), Vol+0 (332), Vitesse+2 (334), Anaérobiose (216), Tourbillon de feu+1 (Spécial), Tourbillon de vent+1 (Spécial).

Note: Ils encaissent les dommages comme des Anges (donc, divisés par 3). Les numéros indiqués ci-dessus correspondent à la table des pouvoirs pour Anges islamiques. Leurs pouvoirs privilégiés sont au nombre de deux:

Tourbillon de feu (Force)

Ce pouvoir permet au Djinn de se transformer, pour 2PP et pour autant de temps qu'il le désire en un tourbillon de feu qui le protège contre toutes attaques physiques. Tant qu'il sera sous cette forme, le Djinn ne pourra être attaqué qu'à l'aide des pouvoirs mentaux. Il acquiert, de plus, les pouvoirs suivants: Feu+3 (124), Vol+2 (332). La transformation prend 1 seconde.

Tourbillon de vent (Agilité)

Ce pouvoir permet au Djinn de se transformer, pour 2PP et pour autant de temps qu'il le désire en un tourbillon de vent qui le protège contre toutes attaques physiques. Tant qu'il sera sous cette forme, le Djinn ne pourra être attaqué qu'avec des pouvoirs mentaux. Il acquiert, de plus, les pouvoirs suivants: Télékinésie+3 (126), Vol+2 (332). La transformation prend 1 seconde.

Dajjâl

Prince de la Contestation

Dajjâl est un ancien Démon au service de Malphas. Envoyé par Lucifer pour "en finir avec cette connerie", puis engagé à plein temps dans la lutte contre l'Islam, Dajjâl a parfaitement su comprendre puis jouer de la plus grande crainte des musulmans: la révolte. Il n'est pas cité dans le Coran, mais de nombreuses traditions orales et écrites le désignent comme "l'Ennemi"...

"Dajjâl, le grand imposteur et négateur qui correspond à l'Antéchrist de l'Apocalypse, doit venir semer le mensonge, le désordre et la discorde dans le monde. Il est dit qu'il accomplira toutes sortes de prodiges et séduira les hommes en grand nombre, lesquels commettront toutes les turpitudes et tous les excès."

Nombreux sont les musulmans qui pensent que Dajjâl n'est pas un être personnifié mais se rapporte à la civilisation moderne qui détourne les hommes de la vérité et de la voie du salut."

(R. de Pasquier, Découverte de l'Islam)

Les musulmans qui croient avoir analysé les traditions se trompent, Dajjâl est un être personnifié et il est sans aucun doute leur ennemi le plus dangereux...

Le mot "Islam" signifie "soumission à Dieu". En effet, le fondement même de l'Islam repose sur ce que des analystes appellent parfois le fatalisme musulman, qui consiste à ne pas essayer de justifier ou de réfléchir sur l'existence d'Allah ou sur ses actes, mais de l'adorer "tel qu'il est" et surtout, surtout, sans se poser de questions. Le révolté, ou plutôt, puisque les révoltés ont parfois des idéaux nobles, les contestataires sont ce qu'il peut exister de pire dans l'esprit des croyants. Le contestataire "ruine tout ce qui ressemble à un ordre social et moral", mène l'homme "vers la subversion et la destruction". Les actions de Dajjâl visent donc à mener le plus possible de croyants vers la contestation...

Le Raï et les autres cultures européen-arabisantes sont son terrain préféré, il se cache derrière les mouvements de libération des femmes musulmanes, il niche dans les idéaux politiques de libération (style Ataturk) et fait miroiter le plus possible les fastes de la civilisation occidentale... De la même manière que de nombreux psychanalystes et psychologues sont, à leur insu, soutenu par le Prince-Démon Scox pour leur oeuvre de décrédibilisation du christianisme, autant des féministes, des économistes et des "loubards" sont-ils à leur insu utilisés par Dajjâl pour mettre à mal la religion musulmane.

Cela dit... Cela dit, Dajjâl, Scox et tous les Démones qui "promeuvent" l'athéisme pour lutter contre les forces du Bien creusent leur propre tombe en même temps que celle de l'ennemi... Car ceux qui ne croient plus en Dieu ne croient plus en Lucifer...

Dajjâl, Prince de la Contestation

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	5	3	4	5	5	53

Talents: Lancer+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+2, Démolition+1, Baratin+3, Discussion+3, Esquive+1.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+1 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+2 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Révolte+3 (spécial).

Récupération:

Chaque conflit (verbal) déclenché	+1
Chaque conflit (armé) déclenché	+2
Par 10 islamiques intégristes tués	+1

Pouvoirs Privilégiés:

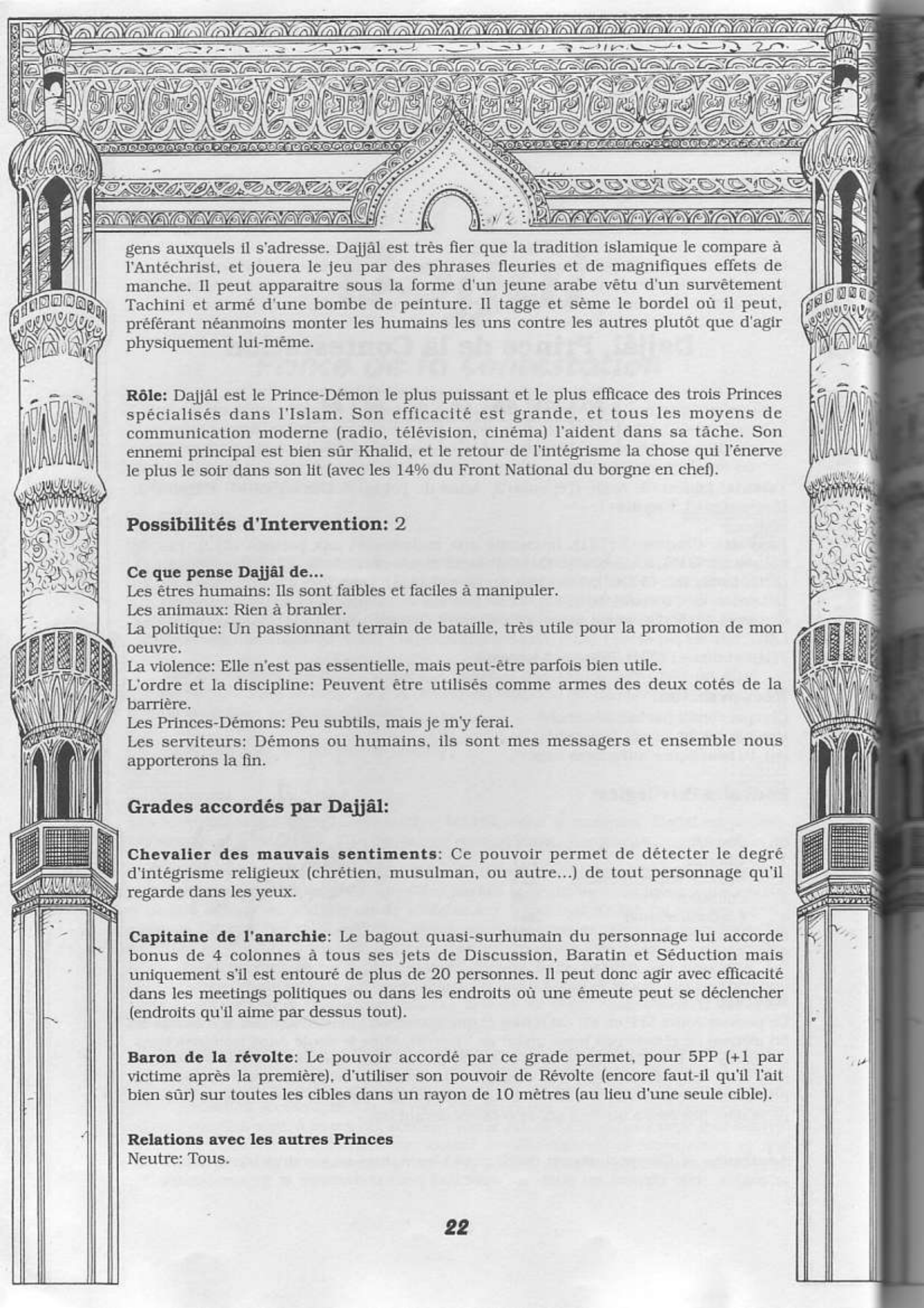
d6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Volonté supra-normale	221
3	Politicien	235
4	Communication	344
5	Volonté	353
6	Révolte	Spécial



Révolte (Volonté)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), sème le doute dans les convictions profondes de la cible. Elle en vient à douter de son rôle dans la société et se conduit tout d'un coup d'une façon très étrange. Elle devient je m'en foutiste à la limite du nihilisme et ce pendant RU minutes. Un policier, par exemple, victime de ce pouvoir, ne réagira pas face à un délit qui se commet devant lui.

Apparence et Comportement: Dajjâl prend les formes nécessaires (symboliques ou animales, style serpent ou pulpeuse succube) pour convaincre et impressionner les



gens auxquels il s'adresse. Dajjâl est très fier que la tradition islamique le compare à l'Antéchrist, et jouera le jeu par des phrases fleuries et de magnifiques effets de manche. Il peut apparaître sous la forme d'un jeune arabe vêtu d'un survêtement Tachini et armé d'une bombe de peinture. Il tagge et sème le bordel où il peut, préférant néanmoins monter les humains les uns contre les autres plutôt que d'agir physiquement lui-même.

Rôle: Dajjâl est le Prince-Démon le plus puissant et le plus efficace des trois Princes spécialisés dans l'Islam. Son efficacité est grande, et tous les moyens de communication moderne (radio, télévision, cinéma) l'aident dans sa tâche. Son ennemi principal est bien sûr Khalid, et le retour de l'intégrisme la chose qui l'énerve le plus le soir dans son lit (avec les 14% du Front National du borgne en chef).

Possibilités d'Intervention: 2

Ce que pense Dajjâl de...

Les êtres humains: Ils sont faibles et faciles à manipuler.

Les animaux: Rien à branler.

La politique: Un passionnant terrain de bataille, très utile pour la promotion de mon oeuvre.

La violence: Elle n'est pas essentielle, mais peut-être parfois bien utile.

L'ordre et la discipline: Peuvent être utilisés comme armes des deux cotés de la barrière.

Les Princes-Démons: Peu subtils, mais je m'y ferai.

Les serviteurs: Démons ou humains, ils sont mes messagers et ensemble nous apporterons la fin.

Grades accordés par Dajjâl:

Chevalier des mauvais sentiments: Ce pouvoir permet de détecter le degré d'intégrisme religieux (chrétien, musulman, ou autre...) de tout personnage qu'il regarde dans les yeux.

Capitaine de l'anarchie: Le bagout quasi-surhumain du personnage lui accorde bonus de 4 colonnes à tous ses jets de Discussion, Baratin et Séduction mais uniquement s'il est entouré de plus de 20 personnes. Il peut donc agir avec efficacité dans les meetings politiques ou dans les endroits où une émeute peut se déclencher (endroits qu'il aime par dessus tout).

Baron de la révolte: Le pouvoir accordé par ce grade permet, pour 5PP (+1 par victime après la première), d'utiliser son pouvoir de Révolte (encore faut-il qu'il l'ait bien sûr) sur toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres (au lieu d'une seule cible).

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Majûj

Prince de la Bestialité

Majûj est un ancien Démon au service de Baalberith, lui aussi nommé Prince-Démon grâce à la promotion éclair accordée par Lucifer. Majûj n'avait déjà pas grand-chose de la finesse de son ancien patron, et a définitivement perdu toute subtilité au fil des siècles. Il n'est pas très malin, mais jouant sur les instincts les plus primaires des hommes, on ne peut lui dénier une belle efficacité.

Majûj s'occupe de deux créneaux qui ont tous les deux rapport avec l'instinct:

- Les instincts bestiaux, comme boire de l'alcool, se droguer (rappelons que les deux sont strictement interdits par la religion musulmane), s'accoupler hors des liens du mariage, céder à la déchéance physique ou à la violence incontrôlée.
- Les instincts moraux les plus primitifs: la croyance en les choses (par exemple l'adoration du soleil) plutôt qu'en les esprits, c'est à dire le retour aux religions païennes et à l'animisme.

Majûj a, d'après la tradition musulmane, sa niche dans le coeur de chaque homme: il est le retour à l'animal opposé à l'intelligence, le matérialisme opposé à la spiritualité. Majûj s'oppose souvent à Hassan, auquel il tente de prouver, selon l'expression consacrée, que la culture et l'éducation sont un vernis qui craque beaucoup plus facilement qu'on ne le croit... Majûj n'emploie pas de moyens tarabiscotés à la Dajjâl, mais réveille les pulsions primaires. Ni lui ni ses serviteurs n'hésitent à employer le sadisme, la violence et la peur, ce sont de bons vieux instincts de derrière les fagots qui ont fait leurs preuves !

Majûj, Prince de la Bestialité

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	1	6	3	3	1	48

Talents: Corps à corps+3, Esquive+2, Course+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Dents+3 (111), Langue+3 (112), Griffes+3 (113), Cornes+3 (116), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+0 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+0 (331), Barbarie+3 (Spécial).

Récupération:

Par croyant détourné des préceptes de l'islam +3
 Pour 10 innocents tués +1

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Dents	111
2	Langue	112
3	Griffes	113
4	Cornes	116
5	Armure corporelle	211
6	Barbarie	Spécial

Barbarie (Volonté)

Ce pouvoir coûte 10PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 10 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), cause une sorte de folie dans l'esprit de la cible. Celle-ci se met alors à agir inconsidérément et fait tout ce que ses pulsions primitives peuvent lui souffler. On peut citer en vrac le viol, la torture et le meurtre. La durée du pouvoir est cependant assez courte (RU minutes) mais le grand avantage est que la cible se souvient totalement de ce qu'elle a fait en étant "contrôlée". Elle peut donc, si elle est émotive, devenir folle après une expérience aussi choquante.

Apparence et comportement: Comme son confrère Dajjâl, Majûj apprécie les formes symboliques qui font allusion aux terreurs et aux bonnes vieilles superstitions musulmanes. On le verra par exemple en bouc écorché, en cochon puant, en femme lubrique (style vulgos, la demoiselle)... Majûj est sale, vulgaire, et n'hésite pas à en remettre une couche s'il trouve qu'il n'en fait pas assez.

Rôle: Majûj est l'ennemi d'Hassan. Il a toujours été efficace, et ne s'inquiète pas des événements actuels: intégrisme ou pas, l'être humain lui fera toujours une petite place.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Majûj de...

Les êtres humains: Une sacrée bande de petits vicieux...

Les animaux: Un exemple à suivre !

La politique: Beuââarkkk... Excusez moi de vomir...

La violence: Cool.

L'ordre et la discipline: Hein ?

Les Princes Démon: Ils se prennent la tête pour pas grand-chose.

Les serviteurs: Un de ses jours on se fera une giga-partouze. Ca va secouer !

Grades accordés par Majûj:

Chevalier de la vulgarité: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon d'obliger son interlocuteur à s'exprimer tout à fait normalement mais de façon ordurière et ce pendant toute sa conversation avec lui.

Capitaine des pulsions inavouables: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon de connaître à tout moment les instincts primaires de toute personne qu'il regarde dans les yeux.

Baron des vices cachés: Le pouvoir accordé par ce grade permet, pour 10PP (+2 par victime après la première), d'utiliser son pouvoir de Barbarie (encore faut-il qu'il l'ait, bien sûr) sur toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres (au lieu d'une seule cible).

Relations avec les autres Princes

Neutre: Tous.

Ouikka

Prince des Airs

Ouikka porte le titre de "Prince des Airs" parce que le terrorisme a souvent rimé avec les détournements d'avions, surtout ces dernières années. Mais Ouikka est avant toute chose le Prince-Démon qui dirige les terroristes du monde entier, celui-là même qui leur fournit les armes pour se battre et les raisons (souvent ridicules) pour mettre en jeu la vie de dizaines d'innocents.

Il est à la fois le côté sombre de la politique et, soit disant, le messenger des plus basses pulsions des êtres humains. Il est contre tout ce qui est pour et pour tout ce qui est contre. Il est LE prince anarchiste par excellence.

Ouikka était un Démon de Grade 3 de Crocell qui est passé Prince-Démon le 2/4/1998 après avoir fait exploser un Boeing au dessus de la petite ville anglaise de Lockerbie. Cet attentat avait fait plus de 250 victimes.

Ouikka, Prince des Airs

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	5	3	5	4	38

Talents: Démolition+3, Arme d'épaule+2, Arme de poing+3, Esquive+3, Discussion+3, Baratin+2.

Pouvoirs: Onde de choc+3 (124), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+0 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+0 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger+3 (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+0 (324), Dialogue multiple+0 (325), Téléportation+3 (331), Vol+3 (332), Disparition (Spécial).

Récupération:

Pour 10 personnages tués dans un attentat (mis en place par le perso)

+2

Par personne prise en otage et séquestrée pendant au moins une journée

+1

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Onde de choc	124
2	Invisibilité	261
3	Détection du danger	315
4	Téléportation	331
5	Vol	332
6	Disparition	Spécial

Disparition

Ce pouvoir coûte 1PP par utilisation et permet de faire disparaître, en une seconde, toute arme ou objet de moins de 100 kilogrammes dans une sorte d'univers parallèle et de le faire ressortir en une seconde, exactement comme s'il s'agissait d'une arme maudite conventionnelle. L'objet disparaîtra durant au maximum une heure et un même personnage ne peut pas faire disparaître plus de 5 objets en même temps (et, bien sûr, pour 1PP par objet). Une arme à feu chargée compte comme un seul objet, mais chaque chargeur supplémentaire aussi.

Apparence et comportement: Ouikka se présente la plupart du temps sous la forme d'un musulman très typé et vêtu d'un uniforme orné de babioles très hétéroclites (médailles, insigne divers, etc...). Il peut être aussi froid et calculateur que bordélique et fouteur de merde. Il peut aussi bien être anarchiste que fasciste selon les jours et son humeur du moment. Il est très attiré par l'humour (surtout les gags visuels) qu'il utilise abondamment et est toujours prêt à placer une petite bombe (ou une grenade à fragmentation), histoire de faire rire la galerie. Il est totalement instable mentalement et rares sont ceux qui lui font entièrement confiance.

Rôle: Le rôle de Ouikka est de noyauter tous les réseaux de terroristes et de les contrôler (plus ou moins). Il est très performant dans ce rôle bien qu'il ne fasse que très rarement usage de cette puissance. Il est tout de même assez craint par les autres princes, surtout ceux qui font de la politique (Malphas, etc...) et qui ne considèrent pas le terrorisme comme une forme de contestation acceptable.

Ce que pense Ouikka de...

Les êtres humains: Ce sont des victimes rêvées.

Les animaux: Aucun intérêt.

La politique: C'est le moteur de mon action sur terre. Une excuse pour tous mes crimes.

La violence: Un moyen d'expression !

L'ordre et la discipline: Utile quelquefois. Un frein à mon développement sur terre la plupart du temps.

Les Princes Démon: Crocell est un sacré déconneur, ainsi que les deux frères, mais la plupart se prennent trop au sérieux.

Les serviteurs: Ils sont prêts à mourir pour moi et sont souvent très inventifs.

Grades accordés par Ouikka: 3

Chevalier des geôliers: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir converser avec n'importe quel être humain dans sa langue natale (le personnage possède donc tous les talents de langage au niveau +0).

Capitaine des terroristes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le porte de posséder le talent "Démolition" au niveau +3.

Baron des attentats: Le pouvoir accordé par ce grade permet au Démon qui le possède de porter sur lui n'importe quel objet métallique sans que ce dernier ne fasse réagir les détecteurs placés dans les aéroports (et dans les autres lieux "à risques"). Il pourra donc se déplacer très facilement avec des armes ou des machines infernales.

Relations avec les autres Princes

Hostile: Kronos, Andromalius, Andrealphus, Bebeth, Malphas.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Furfur, Baal, Belial.

Allié: Crocell, Haagenti, Kobal.



Hassan

Archange de l'Unité

Hassan était un Ange au service d'Yves, l'Archange des Sources. Particulièrement désespéré par le chaos du haut moyen-âge, il regrettait l'inaction de son supérieur qui laissait sans mot dire s'abîmer dans les affres des massacres et des incendies les reliques d'un passé chargé de culture. Hassan est convaincu que la connaissance est une chose bénéfique et peut-être utilisée pour le plus grand bénéfice de l'homme et pour la plus grande gloire de Dieu.

Hassan est tolérant et ouvert, mais plus interventionniste que son ex-patron. Dans des incarnations humaines, il a mis lui-même la main à la pâte pour aider ses serviteurs à rechercher tous les anciens manuscrits qui lui ont permis de fonder les immenses bibliothèques (des dizaines de milliers de volumes, en plein moyen-âge) qui ont fait l'orgueil de la civilisation musulmane. Hassan encourage vivement les sciences, et n'hésitera pas à apparaître devant un scientifique ou un artiste talentueux (et musulman) pour le récompenser de ses efforts et lui permettre d'obtenir, au sens propre du terme, une inspiration divine...

Attention cependant... La culture, l'art et les sciences n'ont pour but final, d'après Hassan, que de glorifier Allah. La culture et la connaissance occidentale sont dignes d'intérêt, bien sûr, mais étant essentiellement athées (du moins de nos jours) elles ne permettent pas aux artistes, tous talentueux qu'ils soient, d'atteindre la paix intérieure qui est l'apanage de ceux qui mettent leurs dons aux pieds d'Allah. La science occidentale est l'exemple même du désarroi mental dans lequel vivent les incroyants: les problèmes éthiques posés par les découvertes, pourtant passionnantes, de la génétique ainsi que les questions que se posent les astrophysiciens seraient résolus (ou n'auraient pas lieu d'être) si les savants croyaient en Allah et suivaient sa loi.

Ainsi, les nouvelles cultures arabes inspirées par l'Occident, comme le Raï par exemple, ne sont pas mauvaises en soi - l'opinion de Khalid sur ce thème est radicalement différente - et ne doivent pas être proscrites, mais tant que les jeunes artistes ne comprendront pas qu'il leur faut mettre leur musique aux pieds de Dieu, ils n'atteindront pas le niveau de spiritualité supérieure qui leur est normalement ouvert.

Ce qu'Hassan pense de certains problèmes contemporains:

- La liberté individuelle: Le Coran a dit: "Pas de contraintes en religion". L'homme est libre de croire ou de ne pas croire, et l'Islam est très respectueux des autres religions. Certains débordements (maltraitance des juifs ou des non-musulmans) sont scandaleux et ne sont pas dans l'esprit de l'Unité.

- La libération de la femme: Le Coran fait une grande place à la femme, et la loi Islamique a été la première à lui accorder certains droits (celui d'hériter, par exemple) que lui refusaient les peuples chrétiens. Cela dit, l'esprit de respect de la femme n'est

pas toujours suivi par les pratiquants et cela est dommage. Les traditions musulmanes viennent d'un temps où la vie était plus dure et où il fallait protéger la femme: l'époque n'est plus la même et il serait bon d'adapter les nouvelles coutumes, sans tomber dans les excès occidentaux, pour qu'elle soit plus libre de profiter de la création d'Allah.

- La civilisation technologique occidentale: Elle prétend libérer l'homme mais en vérité elle le méprise et le réduit aux fonctions matérielles et quantitatives de simple producteur et consommateur. Elle le trompe parce qu'elle lui fait croire que, grâce au progrès, il parviendra au bonheur et vaincra la souffrance... évidemment tel n'est pas le cas, et la vie de l'occidental est privée de sens et d'espoir, car il ne peut plus trouver refuge en la spiritualité.

- La chrétienté: Les chrétiens sont nos frères, nos racines sont les mêmes, ainsi que nos aspirations. Nous nous rejoindrons dans la beauté et dans le sacré.

Hassan, Archange de l'Unité

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	6	2	3	6	5	54

Talents: Discussion+3, Baratin+3, Connaissance de l'art+3, Art+3, Savoir-faire+2, Séduction+2.

Pouvoirs: Charme+3 (131), Faiblesse+2 (133), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+2 (261), Détection du mal+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+3 (316), Télépathie+3 (321), Dialogue mental+2 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Tolérance+3 (Spécial).

Récupération:

Par conflit (verbal) évité	+1
Par conflit (armé) évité	+2
Par œuvre d'art ou découverte qu'il inspire	+2

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Faiblesse	133
3	Volonté supra-normale	221
4	Télépathie	321
5	Artistique	342
6	Tolérance	Spécial

Tolérance (Apparence)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi et que la victime (un individu visible à moins de 50 mètres) ne résiste pas (avec un jet de Volonté), elle devient tout d'un coup beaucoup plus tolérante, et oublie son éventuelle mentalité intégriste. Elle devient, en un mot, beaucoup plus "gentille". Ce pouvoir dure RU heures et ne fonctionne en aucun cas sur une créature magique (Démon, Ange, etc...).

Apparence et comportement: Quand il apparaît sur terre, Hassan prend la forme la plus appropriée pour inspirer l'artiste ou le savant qu'il veut honorer. Cela peut varier de la houri aux grands yeux au savant chenu, selon les fantasmes et les aspirations de l'homme... Pour aider ses serviteurs, Hassan apparaît comme un grand homme maigre et basané, au regard bienveillant (enfin, sauf si on lui marche trop sur les pieds!).

Rôle: Hassan a un grand rôle fédérateur, et est l'inspirateur de bien d'excellentes philosophies (le soufisme, par exemple) dont le retentissement a dépassé les frontières de l'Islam. Il déplore les excès intégristes et tentera toujours d'imposer une solution pacifique.

Possibilités d'intervention: 4

Ce que pense Hassan de...

Les êtres humains: Ce sont les créatures d'Allah, en tant que tels il faut les respecter.

Les animaux: Idem.

La violence: On ne conquiert pas l'âme d'un peuple par l'épée.

La politique: C'est un instrument qui a son utilité.

L'ordre et la discipline: Sont parfois un moyen, mais ne doivent jamais être un but.

Les Archanges: A nous trois, nous formons l'âme de l'Islam. Mais mon action est, en ce moment, d'autant plus importante que les cœurs sont troublés.

Les serviteurs: Ce sont les plus précieux joyaux de l'Islam.

Distinctions accordées par Hassan:

Serviteur de la tolérance: Les Anges qui possèdent ce pouvoir peuvent à tout moment connaître la religion à laquelle appartient la personne avec laquelle ils parlent. Note: Etre athée est considéré comme une sorte de "religion".

Ami de l'alliance: Les Anges de ce grade peuvent montrer aux Anges chrétiens une aura spéciale qui leur permet de dire, sans prononcer aucun mot: "Je suis venu en ami". Cette aura n'est pas visible par les soldats et serviteurs de Dieu, ni par les humains bénis ou les fils et filles de Dieu.

Maître du lien éternel: Ce pouvoir permet à l'Ange de créer une sorte de communauté d'idée entre deux ou plusieurs personnes consentantes. Elles peuvent ainsi discuter plus aisément, sans s'énervier et bénéficient d'un bonus de 4 colonnes en Discussion si elles essayent, ensemble, d'utiliser cette compétence sur une tierce personne.

Relations avec les autres Archanges: Les trois Archanges sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

Eli

Archange de la Création

Eli était un Ange au service de Jordi, l'Archange des Animaux. Sa querelle avec les autorités supérieures était essentiellement d'ordre théorique. Les animaux, dans la religion chrétienne, n'ont en effet pas d'âme... Eli, un grand calme résolu, s'aperçut rapidement que tous les efforts de Jordi ne parviendraient pas à faire évoluer la hiérarchie et décida d'agir par lui-même.

La vision du monde d'Eli est grandiose, plus grandiose même que celle de Jordi. Il met en effet dans le même "sac" plantes, animaux, minéraux, et même les éléments tels que la terre, le feu, l'air et l'eau. Tous ces êtres, animés ou inanimés, et même l'être humain pour lequel Eli a autant d'amour que pour le reste sont dans sa vision liés et indissociables, création de Dieu dans leurs moindres atomes et donc également respectables. Son espoir est de faire, selon l'expression consacrée, vivre l'homme et la nature en harmonie, pour créer une sorte de chant à la gloire de Dieu. Ses théories sont proches des partis écologistes les plus "hard" d'aujourd'hui, et pourquoi pas des théories de Gaïa*.

Eli, Archange de la Création

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	5	3	5	6	5	59

Talents: Zoologie+3, Biologie+3, Minéralogie+3, Esquive+2, Discussion+2, Séduction+2, Ecologie+3, Discrétion+2, Survie en milieu hostile (tous) +2.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+2 (115), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Détection du mal+2 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+1 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Contrôle (tous) +2, Communication divine (Spécial).

Récupération:

Par heure de repos en présence d'animaux (au moins 3 de la taille d'une souris) +1
 Par heure en présence de gros animaux (au moins 12 de la taille d'un lapin) +1

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Esquive acrobatique	115
2	Invisibilité	261
3	Scientifique	343
4	Ruse	345
5	Contrôle (au choix)	36-
6	Communication divine	Spécial

Communication divine

Ce pouvoir permet au personnage, et pour 5PP de pouvoir converser avec un animal, une plante ou un minéral comme s'il s'agissait d'un être humain. Il peut aussi servir à "traduire" ce que dit un être humain qui ne parle pas la même langue que le personnage. Dans la plupart des cas ce pouvoir ressemble à une certaine forme de psychométrie à la différence que l'être interrogé n'est pas du tout obligé de répondre et peut posséder des intérêts propres (une plante peut, par exemple, vouloir être changée de pot ou placée plus près d'une source de lumière, un animal peut avoir faim ou soif, etc...).

Apparence et comportement: Eli apparaît le plus souvent comme un grand homme de type sémite, musclé et imberbe. Ses yeux sont bleus et son regard difficile à soutenir. Il est de caractère égal, et jugera les cas avec une compréhension globale mais une certaine absence de "psychologie" humaine.

Rôle: Eli a un rôle qui paraît plutôt effacé, surtout dans notre XXème siècle préféré où les pays Islamistes paraissent avoir autre chose à branler que la protection de la nature. Ce n'est cependant qu'une apparence, et Eli agit en force dès que les intérêts de la Terre sont gravement menacés.

Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Eli de...

Les êtres humains: Une des nombreuses créations d'Allah.

Les animaux: De même que les plantes et les minéraux, ce sont les enfants de Dieu.

La violence: Seulement pour survivre.

La politique: Elle m'indiffère, et je la transcende.

L'ordre et la discipline: La nature est un chaos organisé. De même nous devons agir.

Les Archanges: Nous sommes frères, mais ma vision est plus large.

Les serviteurs: Nous sommes les gardiens de la création.

Distinctions accordées par Eli:

Serviteur des animaux: Le pouvoir accordé par ce grade permet de détecter la présence de tous les animaux d'au moins la taille d'une souris dans un rayon de 10 mètres.

Ami des plantes: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage de bénéficier du talent "Baratin+3" pour toute conversation ayant trait à la défense de l'environnement et à l'écologie.

Maître des minéraux: Le pouvoir accordé par ce grade permet au personnage d'être en parfait accord avec la nature ambiante et de récupérer ainsi 1PP toutes les heures en milieu rural (campagne, parc, jardin et même zoo, si les animaux y sont bien traités).

Relations avec les autres Archanges: Les trois Archanges sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

* Lisez donc *Heavy Metal*, le jeu écologiste par excellence.



Khalid

Archange de la Foi

(Surnommé l'Épée de Dieu.)

Khalid était au service de l'Archange Georges depuis déjà quelques siècles quand ce dernier, aux méthodes à la fois radicales et archaïques, fut mis à la retraite. Laurent, Archange de l'Épée, devait le remplacer... Et Khalid se prit aussitôt d'une grande haine pour le nouveau venu. Peut-être se ressemblaient-ils trop... Comme Laurent Khalid est intégriste, comme lui il est d'une intelligence exceptionnelle, et comme lui il possède des talents de stratèges et de tacticiens... surnaturels. En fait, peut-être tout simplement Khalid pensait-il que la place lui revenait et a-t-il été furieux et vexé de la voir prise par un autre...

Khalid est à la fois pur et violent. Il est totalement convaincu d'avoir, grâce au Coran et à Gabriel, créé la seule véritable religion valable et est sincèrement persuadé que, vu les résultats (plus de 800 millions de musulmans sur terre en 1992, d'après les dernières estimations) Allah a rejeté les chrétiens pour ne garder sous sa protection que les véritables croyants: les musulmans. Khalid est l'incarnation de l'intégrisme islamique. Pour lui, la shari'a et les versets du Coran doivent être appliqués à la lettre, et toute interprétation trop éloignée du texte n'est que glose inutile et suspecte. Le Jihâd, selon le Livre sacré, doit être mené à l'intérieur et à l'extérieur: à l'intérieur contre les pensées impures et à l'extérieur contre les ennemis de la foi. Il ne s'agit pas en 1992 de partir en guerre contre les Européens, car leur puissance militaire - due à la victoire d'Iblis (Lucifer) et de ses hordes athées (on a jamais dit que tout cela était logique), sur la chrétienté qui avait des défauts mais qui au moins adorait Dieu - est trop forte pour l'instant... Mais cela ne durera pas. Un jour le juste vaincra et les infidèles seront vaincus. En attendant, il faut veiller à ce que le peuple musulman reste dans l'unité: c'est à dire que les infidèles ou les athées ne viennent pas en pervertir l'esprit avec leur société de consommation, leur esprit de révolte et de contestation (cf Dajjal). Il faut être encore plus vigilant que d'habitude, car l'attaque "morale" est plus inquiétante que l'attaque physique des croisés.

Ce que Khalid pense de certains problèmes contemporains:

- La liberté individuelle: Elle est assurée au sein de l'Islam. Allah a donné en effet à l'homme la liberté de croire ou de ne pas croire, et c'est en toute liberté que le musulman se soumet à Dieu.
- La libération de la femme: C'est un leurre, fabriqué par les européens pour soumettre les femmes plus facilement à leurs fantasmes sexuels. La loi musulmane protège les femmes et oblige les hommes à les respecter. Vitrioler ou lapider les femmes qui n'observent pas la shari'a est un petit peu exagéré, car le Coran plaide le pardon... Cela dit si elles restaient chez elles et ne faisaient pas d'histoires, cela n'arriverait pas.

- La civilisation technologique occidentale: Cette soi-disant civilisation est en fait le chaos descendu sur terre. La course à l'individualité mène l'être humain à l'abîme, loin du regard de Dieu. Il faut combattre à tous prix les relents de ces doctrines avant qu'elles n'atteignent les vrais croyants et amputer sans pitié les membres déjà atteints dans la société islamique avant que le cancer ne se communique aux autres.

- La chrétienté: Ce sont des ennemis valeureux et respectables. Ils sont encore dans l'erreur, mais le moment est mal venu pour se battre. Il vaut mieux s'allier contre l'esprit négateur, l'athéisme, l'ennemi commun de toute foi.

Khalid, Archange de la Foi

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	5	4	2	4	3	54

Talents: Tous les talents d'arme à +3, Esquive+3, Tactique+2, Stratégie+2.

Pouvoirs: Attaques multiples+2 (113), Esquive acrobatique+2 (115), Peur+3 (164), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+1 (221), Régénération+3 (226), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+3 (311), Détection des ennemis+2 (312), Détection de l'invisible+0 (313), Détection du futur proche+1 (314), Détection du danger+2 (315), Détection de la vérité+1 (316), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Lire les pensées+0 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple+1 (325), Téléportation+1 (331), Colère de Dieu+3 (Spécial).

Récupération:

Par humain prêchant l'athéisme tué +1
Par Démon tué +2

Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Esquive acrobatique	115
3	Peur	164
4	Combat	346
5	Assassins	53- (au choix)
6	Colère de Dieu	Spécial

Colère de Dieu (Force)

Ce pouvoir coûte 3PP par attaque et ne peut être utilisé qu'avec une arme de contact. S'il est réussi (pas de jet de résistance), la victime subit les dommages normaux de l'attaque multipliés par 2. Ce pouvoir n'affecte que les non-musulmans ainsi que les Démons et autres créatures maléfiques, mais en aucun cas les objets (porte, voiture, etc...).



Apparence et Comportement: Khalid apparaît en général comme un homme de taille moyenne, râblé et musclé, glabre et à la peau mate. Ses yeux très noirs sont durs et brillants et peu de gens parviennent à soutenir le feu et la vigueur de son regard. Il s'exprime clairement et posément, n'est pas insensible à l'humour mais rit rarement. Il a l'ambition d'être parfaitement juste et réfléchira avant de prendre une décision, mais ne sera sensible à aucun argument qui contredirait le Coran ou la tradition musulmane. Ses serviteurs et beaucoup d'humains musulmans sont, tout en essayant de suivre son exemple, beaucoup plus durs que lui (pensez à toutes les exactions commises par les intégristes musulmans ces dernières années)... Il l'imitent en effet dans son inflexibilité, mais n'ont pas sa clarté d'esprit ni son intelligence, ce qui les mène à des excès regrettables.

Rôle: Khalid est l'Archange le plus puissant du triumvirat musulman. C'est lui qui contrôle les différents bras armés de l'Islam, qui coordonne les éventuelles guerres et qui oeuvre pour la sauvegarde de la foi. Il est responsable du retour de l'intégrisme musulman de cette dernière décennie. Quelques que soient les exagérations commises (qu'il regrette), ce retour à la pureté était nécessaire pour combattre la perversité des nouvelles idées venues d'Occident.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Khalid de...

Les êtres humains: Ils ont tous reçu le don d'Allah. Tant pis pour ceux qui l'ont rejeté.

Les animaux: Il sont respectables, mais j'ai pour l'instant d'autres chats à fouetter.

La violence: La violence est nécessaire. La violence inutile et le sadisme sont à proscrire.

La politique: La politique est un art noble, qui doit compléter ou précéder le travail des armées.

L'ordre et la discipline: Primordial.

Les Archanges: A nous trois, nous formons l'âme de l'Islam. Mais mon action est, en ces temps troublés, plus importante que la leur.

Les serviteurs: Ils sont purs et font leur travail.

Distinctions accordées par Khalid:

Serviteur des gardiens de la foi: Le pouvoir accordé par ce grade permet à tout moment de savoir si le pouvoir spécial "Colère de Dieu" peut être utilisé sur un individu que le personnage regarde.

Ami des musulmans: Le pouvoir accordé par ce grade permet de majorer sa Volonté et son Apparence d'un point pour tout jet de communication avec un musulman (pratiquant).

Maître de la colère divine: Le pouvoir accordé par ce grade permet d'augmenter la puissance du pouvoir "Colère de Dieu". Le multiplicateur de dommages est alors de 3 (au lieu de 2).

Relations avec les autres Archanges: Les trois Archanges sont alliés, même s'ils diffèrent parfois dans leur philosophie.

610 après JC, le Paradis.

"Les temps sont graves... Khalid vient de nous quitter, le schisme est consommé. Après la Chute de Samael il y a de nombreux siècles, c'est à une nouvelle Chute que nous assistons. Gabriel, maudit soit-il !, a trahi sa foi, pour en fonder une autre..."

"Calme-toi, Laurent, tu prends les choses trop à cœur..."

"Trop à cœur, Jean-Luc ? C'est pas ton plus fidèle lieutenant qui s'est barré avec les bounoules... Tu peux rester calme, toi... C'est pas à toi qu'on a confié la garde des frontières ici et sur Terre. Ça se saurait sinon. On était déjà en infériorité numérique depuis le départ de Georges, mais maintenant ils ouvrent un deuxième front..."

"Ok, Khalid s'est barré..."

"Il se fout de moi en plus ! Epée de Dieu ! Je vais lui mettre profond moi l'Epée de Dieu !

"Tss... Ça ne te ressemble pas, Laurent. Khalid était un jaloux de toutes façons. Mais il te reste tout de même Daniel et les autres. Quand à ces, comment ils s'appellent déjà, ces Musulmans, ne t'inquiète donc pas, ils ne dureront pas. Khalid et les autres reviendront la queue basse."

"On disait déjà ça à l'époque avec Lucifer..."

636 après JC, le Paradis.

"Bon, là, ça craint carrément. Les temps sont VRAIMENT graves ! Non seulement Khalid n'est pas revenu, mais ses armées ridiculisent les nôtres. Il va falloir intervenir plus directement si on veut un jour les arrêter. Ce n'est néanmoins pas pour cela que je t'ai fait venir ici Daniel."

"..."

"J'ai eu des nouvelles de Magog."

"Magog ? Que devient-il ? Cela fait des siècles que je n'ai pas eu de ses nouvelles ! Il est toujours aux Ordres de Baalberith ?"

"Magog n'est plus..."

"Comment ? Il serait mort ? Mais c'est impossible..."

"Il se fait appeler Majûj maintenant. Il est passé chez les bics."

"Hein ? Magog ? Majûj ? Quoi ?"

"Non seulement ça, mais il est l'un des deux Princes de l'Islam... Sacré promotion n'est-ce pas ? Je ne doute pas que tu deviennes à ton tour Archange un jour, mais il a pris une certaine avance sur toi..."

"Magog..."

732 après JC, les environs de Poitiers.

Khalid semblait ne plus pouvoir s'arrêter. Ses armées avançaient, balayant tout sur leur passage. Ils avaient parcouru les plaines d'Arabie, les déserts du Sahara, ils venaient de traverser la Méditerranée et l'Espagne et dans la foulée pénétraient en France aussi facilement qu'une lame dans le ventre mou d'un curé. Devant Khalid, pourtant attendait la fine fleur des armées commandée par Charles Martel le Carolingien, et Laurent l'Archange de l'Epée.

Daniel était présent ce jour et il tua de ses mains le Sultan Abd El Rahman, exploit dont fut crédité plus tard Charles Martel. Il chercha longtemps Magog, comme il voulait encore l'appeler, retournant le corps de tous les blessés, certain qu'il le reconnaîtrait quelle que soit son enveloppe charnelle. Il ne trouva rien, ni personne qui puisse l'aider dans sa quête.

Majûj observait avec curiosité ce petit Ange au service de Laurent. Le crâne rasé lui disait bien quelque chose, mais il n'arrivait pas à mettre le doigt dessus... Il aurait bien croisé le fer avec lui, mais le temps n'était malheureusement plus au combat. Une autre fois peut être...

Les carottes sont que huit

Ce scénario de INS/MV est jouable aussi bien par des Anges que par des Démon, qu'ils soient renégats ou non. On peut aussi imaginer le maîtriser avec un groupe de Vikings, de sorciers et/ou de psioniques.

L'aventure se déroule en huis clos puisque les joueurs vont se retrouver confrontés aux représentants de six organisations terroristes qui, comme par hasard, ont pris place dans le même avion qu'eux. Ils devront tout faire pour survivre, c'est à dire empêcher les terroristes de mettre leurs menaces à exécution: Faire sauter l'appareil et tous ses passagers.

NOTE: Le maître de jeu devra prendre soin de choisir des personnages dont les pouvoirs ne leur permettent pas de quitter l'avion en vol (téléportation, vol, par exemple), sous peine de voir le scénario se terminer plus rapidement que prévu. En outre, les personnages devront être plutôt diplomates car des combats en haute altitude dans un avion pressurisé peuvent se terminer rapidement par le bris d'un hublot et les effets néfastes que l'on peut imaginer (et que l'on vous décrira par la suite).

Introduction

Ce scénario peut être inclus dans n'importe quelle campagne. Il suffit de trouver une raison valable pour que les joueurs se rendent à Tripoli. Une fois à bord, le scénario sera lancé et les joueurs ne pourront faire autrement que de le résoudre, sous peine de sauter avec les 200 passagers et tous leurs bagages. Quand vous saurez que l'avion en question transporte trois bombes et doit

être détourné deux fois (par cinq organisations terroristes différentes), il ne vous restera plus qu'à vous souhaiter:

Bon voyage!

Un éléphant dans un magasin de porcelaine

Tant que l'avion se trouvera en haute altitude, tout combat dans le poste de pilotage ou dans la carlingue pourra entraîner le bris d'un hublot et les effets désastreux que cela peut entraîner sur le bien-être des passagers et des joueurs.

Pour savoir si un hublot a été brisé par une attaque portée par un personnage, il suffira de consulter la table ci-dessous (en cas d'attaque non décrite, utilisez votre bon sens qui, je le suppose, est particulièrement exacerbé. Comment pourrait-il en être autrement puisque vous venez de faire l'acquisition de ce superbe supplément ?).

Type d'attaque	Résultat des unités *
Acide	2
Arme à feu, télékinésie	4
Corps à corps	6
Eau bénite	**
Eau du robinet	3
Electricité (éclair, etc...)	6
Energie	3
Feu	5
Glace	3
Lumière	6
Onde de choc	1
Pouvoir mental	**
Son	1

Si le résultat des unités du d666 est supérieur ou égal à celui indiqué dans la colonne "Résultat des unités", un hublot est fissuré. Si l'attaque cause un nombre de points de dommages supérieur ou égal à 3, le hublot est non seulement fissuré mais aussi irrémédiablement détruit.

*: Uniquement le résultat du dé, sans les divers modificateurs de puissance de l'arme.

**: Destruction impossible.



Un personnage particulièrement désireux de ne pas casser un hublot pourra viser avec précision sa cible. Il subira un malus de 6 colonnes mais n'aura aucun risque de casser un hublot (il y a fort à parier que les disciples de Michel et de Belial n'en tiendront pas compte).

Hublot fissuré: Le maître de jeu devra tout faire pour décrire avec soin la fissure qui ne cesse de s'étendre dans le seul but

Toutes ces règles doivent vous faire comprendre qu'il faudra mieux tenter de résoudre ce scénario avec diplomatie qu'avec une force de frappe démesurée.

Le voyage proprement dit

La distance Paris-Tripoli est de 2467 kilomètres et le voyage doit durer (normalement) 2h55. La vitesse de

qu'à improviser en vous servant de votre jugement et des relations entre les groupes (tels qu'ils sont décrits dans les paragraphes en question).

Les événements aléatoires

La petite table ci-dessous vous permettra d'animer un peu l'habitacle de l'avion durant les temps morts où dès que les personnages pensent que tout est arrangé. Utilisez-la avec discrétion et sans exagération.

d6 Événement

- 1 Pourquoi il est laid le monsieur ?
- 2 L'hôtesse de l'air n'a pas de culotte
- 3 J'irai revoir ma Normandie
- 4 Salut les p'tits loups
- 5 Un tiens vaud mieux que deux tartes dans ta gueule
- 6 La cavalerie sonne toujours deux fois

Pourquoi il est laid le monsieur ? La vérité sort de la bouche des enfants, c'est bien connu (n'est-ce pas Anna?) et il y a fort à parier qu'un petit gamin particulièrement turbulent et observateur fasse plus ou moins foirer la couverture d'un terroriste ou d'un joueur. Il peut par exemple repérer une arme, un gilet pare-balles ou même, pire encore, un défaut physique pourtant si facile à cacher (cornes, ailes, etc...). A vous de jouer de ce gamin avec force de détails sans oublier une petite voix aiguë qui devrait donner des idées de meurtre à n'importe quel adulte normalement constitué.

L'hôtesse de l'air n'a pas de culotte: Le phantasme de l'hôtesse de l'air reste très vivace dans l'esprit des mâles de la race humaine (et même de certains bretons). Vous pouvez donc animer votre partie avec une petite idylle express entre un passager (un joueur?) et une hôtesse. Il y a de toute façon fort à parier que cette dernière refusera toutes les avances qu'on pourra lui faire, en grande proportion qu'elle est (et qui en a vu d'autres). En plus, malgré le titre de ce chapitre, il est

presque certain que l'hôtesse aura une culotte, alors, franchement, il n'y a pas de quoi s'énerver.

J'irai revoir ma Normandie: Un passager, mécontent de la nourriture qu'on lui a servi lors de son dernier voyage a préféré amener son "manger". Le gros rouge et le sandwich au camembert créera sûrement une certaine panique chez ses voisins surtout que, comme on dit, avec tout ce qu'il renverse (merci les trous d'air) on pourrait ouvrir un restaurant.

Salut les p'tits loups: Un adolescent boutonneux et vêtu de son uniforme Chevignon "Tog's Unlimited" tombe en panne de piles pour son walkman. Il change donc de tactique et abreuve ses voisins d'un flot de musique acid-house venant de son ghetto-blaster. Il y a fort à parier que les joueurs choisiront de limiter les dégâts et d'intervenir.

Un tiens vaud mieux que deux tartes dans ta gueule: Un homme au tempérament brutal s'en prend à un petit nerveux braillard. Après un échange rapide de noms d'oiseaux, ils en viennent aux mains. Le pugilat fait rage et il faudra la diplomatie de deux hôtesse pour les séparer. Les raisons du conflit ? Une tasse de café malencontreusement renversée sur un pantalon blanc. De quoi, sans aucun doute, déclencher une guerre mondiale (au moins).

La cavalerie sonne toujours deux fois: Le commissaire Martin part lui aussi en vacances organisées en Lybie. Il y a été entraîné par sa femme car lui n'aime pas trop les "bougnoles et les mal blanchis" (je cite). Il ne porte pas d'arme mais garde son tempérament de pandore courageux et n'hésitera pas à intervenir s'il réussit à récupérer son arme. Il n'est pas réellement contre le fait que l'avion soit détourné vu qu'il espère ainsi écourter la durée de son voyage.

Épilogue

Avec un peu de chance, l'avion réussira à atterrir normalement à 14 heures à Tripoli, mais il est possible que ce soit plus tard (pas trop), plus tôt, et pas du tout à l'endroit voulu. Mais le principal reste que l'avion rejoigne le plancher des vaches, là où les joueurs pourront agir avec plus de force et/ou prendre la fuite plus facilement. En tant que "Bouquet final" vous pouvez à la limite donner l'assaut de l'avion fraîchement atterri à l'aide d'un petit groupe anti-terroriste. Nous vous fournissons pour cela les statistiques d'un membre de GIGN (ou d'un membre d'un SWAT quelconque).

Policier anti-terroriste (x6)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	3	2	2	1	-

Talents: Acrobatie+1, Esquive+1, Lancer+0, Arme d'épaule+2, Arme de poing+2, Course+1, Baratin+0, Tactique+1, Discrétion+0.

Équipement: Gilet pare-balles (Protection: 2, 4 contre les balles), FAMAS (ou Uzi dans les autres pays), 2 grenades fumigènes.

Quand votre coeur fait boum...

Il est possible que les joueurs veuillent désamorcer les trois bombes placées dans l'avion. Ils devront pour cela utiliser la compétence de Démolition qui peut être définie comme suit:

Démolition (-4): Ce talent permet de concevoir des machines infernales (Perception) et de les désamorcer (Précision). Une petite table permet de définir les dommages causés par de tels engins. Le système de mise à feu dépendra des compétences annexes du personnage (Electronique: Télécommande, Electricité: Dispositif à retardement, etc...).

Talent	Dommages	Rayon
+0	+5	2 mètres
+1	+7	3 mètres
+2	+9	5 mètres
+3	+12	8 mètres

Les bombes placées dans l'avion ont les caractéristiques suivantes:

Bombe	Mise à feu	Dom.	Désamorçage*
FLNC	Radio-commande	+5(2m)	+2
IRA	Retardement	∞	-2
Saddam's Jihad	Radio-commande	+9(2m)	-4

*: Modificateur au jet de Démolition lors d'une éventuelle tentative de désamorçage.

AIR FRANCE DO/DK

Sécurité-Sauvetage

A 300

Présentation de l'appareil

Constructeurs:

Airbus Industrie, groupement d'industriels européens comprenant:

- AEROSPATIALE
- DEUTSCHE AIRBUS
- HAWKER SIDDELEY
- FOKKER
- CASA

Caractéristiques techniques:

Envergure	44,83 m
Longueur hors tout	53,62 m
Hauteur	16,53 m

Dimensions intérieures de la cabine:

Longueur	39,15 m
Largeur maximale	5,35 m
Hauteur	2,54 m

Réacteurs:

2 turbo-réacteurs General Electric CF6-50 A.

Poussée statique:	2 x 22.226 kg
.....	2 x 49.000 lb

Soutes:

Volume total	137,90 m ³
Longueur soute avant	11,16 m
Longueur soute arrière	6,89 m

Performances:

Masse maximale au roulage	137.900 kg	304.000 lb
Masse maximale au décollage	137.000 kg	302.000 lb
Masse maximale à l'atterrissage	127.500 kg	281.000 lb
Masse maximale sans carburant	116.500 kg	256.800 lb
Charge offerte maximale	31.688 kg	69.860 lb
Rayon d'action avec la charge maximale	2.600 km	1.400 NM
Capacité totale des réservoirs carburant	43.000 l	11.360 USG
Rayon d'action maximal	3.700 km	2.000 NM
Longueur de piste au décollage	1.965 m	6.450 ft
Longueur de piste à l'atterrissage	1.630 m	5.350 ft
Vitesse d'approche	243 km/h	131 kt
Vitesse de croisière	900 km/h	485 kt
Altitude de vol	8.000 m	25.257 ft

Dimensions:

Longueur	53,62 m
Largeur	44,83 m
Hauteur	16,53 m
Largeur de la carlingue	5,64 m
Largeur de la queue	16,94 m

Personnel navigant:

Pilote	1
Commandant de bord	1
Chef de cabine	1
Hôtesse ou stewards	4

Passagers:

Première classe	26 sièges
Seconde classe	225 sièges

Renseignements techniques:

Jean-François Cantagrel
Auguste Mouret

FLB

Préceptes: Le front de libération de la Bretagne lutte pour la survie de la race bretonne et tous les symboles de cette dernière (pluie diluvienne même en été, artichauts, choux-fleurs, etc...). Les Bretons sont d'un naturel bon-vivant mais peuvent devenir méchants lorsqu'ils sont saouls (c'est à dire 90% du temps).

Organisation: Le breton est un être primitif aux réactions désordonnées et tribales. Il est très mal organisé et ne représente dans pas un danger important pour les autres races. Le FLB ne fait pas exception à ce rapide portrait. Ses membres respectent un ordre strict réalisé, entre deux parties de cartes, lors de réunions dans l'arrière salle du café "Au marin joyeux" à Brest. Ils sont organisés en petites unités de 1d6+2 membres dont un chef (qui est,

normalement, celui qui reste conscient le plus tard après avoir absorbé une grande quantité d'alcool).

Attitude envers l'IRA: Loïc se sent assez proche de l'IRA mais pas de ses méthodes. Il déteste les attentats aveugles et n'aime pas du tout le terme "Armée". Il n'ira (c'est le cas de le dire) cependant pas à l'encontre des actions de ce groupe à part si sa vie est menacée.

Attitude envers le Hezbollah: Loïc se contrefout des désirs de ces fanatiques religieux (ce sont ses propres termes). Il les déteste et fera tout pour leurs causer des ennuis et les gêner dans leurs plans.

Attitude envers l'ETA militaire: Comme pour l'IRA, c'est cette fois le terme "Militaire" qui gêne Loïc. Tuer des policiers n'est pas un problème mais des innocents en est un (et un gros). Il sera donc assez distant envers eux, voire même carrément hostile dès qu'ils agiront avec violence.

Attitude envers le FLNC: C'est le groupe vers lequel Loïc se sent le plus attiré. Il n'écartera pas la possibilité de leur venir en aide si le combat semble trop déséquilibré mais refusera de toute façon de risquer sa vie.

Attitude envers le Saddam's Jihad: Loïc ne connaît pas les Saddam's Jihad (et il n'est pas le seul) mais les trouvera tout à fait antipathiques. Il les considère bien sûr comme des fanatiques religieux et donc n'est pas du tout prêt à les aider (même réaction qu'envers le Hezbollah).

Motivations: Loïc souhaite simplement passer des vacances en Lybie et n'est pas du tout au courant de tout ce qui se trame dans l'avion. Sa seule motivation reste donc la survie (on le comprend) et fera tout pour arranger les choses. Si tout se passe pour le mieux, il tentera néanmoins d'aider les membres du FLNC.

Forces en présence: Loïc Guaradec est seul, mais étant sorcier, est accompagné d'un familier contrôlé sous la forme d'un petit gnome très laid qui se fait passer pour une statuette humoristique locale (et Dieu sait si les bretons ont de l'humour). Il n'est pas armé, ne possède pas de gilet pare-balles ni de bombe. Loïc, est instituteur de formation, se rend en Lybie pour ses vacances et compte bien ramener nombre de photos pour ses élèves.

Point faible: Loïc Guaradec n'ayant pas de point fort, on peut donc estimer qu'il ne possède que des points faibles. Ses sorts, s'il a le temps de les utiliser, peuvent à la limite gêner les joueurs dans leur grande entreprise de paix et de réconciliation mondiale visant à ne pas mourir en plein vol comme le premier col vert venu le jour de l'ouverture de la chasse.

Réaction vis à vis des joueurs: N'ayant pas ses yeux dans sa poche, on peut supposer que Loïc sera le premier à réaliser la vraie nature des joueurs. Il se contentera de rester spectateur à moins que sa vie ne soit en danger, moment qu'il choisira pour intervenir et essaiera d'aider les joueurs, si, bien sûr, ceux-ci tentent de régler les problèmes des autres terroristes. Dans le cas contraire, il s'alliera avec les membres du FLNC. En résumé, Loïc, bien que breton, n'est pas un mauvais bougre.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas le personnage. Dans le cas contraire, faites comme toujours : Improvisez!

Horaire	Événement
11h05	Embarquement
11h55	Loïc commande à boire
12h55	Loïc commence à être saoul (malus de 2 colonnes)
13h15	Loïc se lève pour aller aux toilettes
13h20	Loïc vomit aux toilettes et s'évanouit
13h45	Loïc reprend conscience et sort des toilettes

Caractéristiques:

Loïc Guaradec, Sorcier breton

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	3	1	2	2	2	-

Talents: Discussion+2, Baratin+1, Survie en forêt+1, Pentacle+0, Invocation+1, Demande+0, Sort annexe+1, Lecture+0, Breton+2.

Sorts: Pentacle pour familier, Invocation d'un familier, Demande à un familier, Invocation d'un Ange, Point faible, Protection contre le mal.

Équipement: Croix celtique, Vêtements de ville, Sac à dos, Guide du routard, appareil photo.

Pikouic, Familier contrôlé

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	3	3	3	1	5

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1.
Pouvoirs: Griffes+1 (113), Feu+0 (121).
Équipement: Aucun.

ETA MILITAIRE

Préceptes: Il est déjà assez idiot de vouloir l'indépendance de la Corse ou de la Bretagne, mais tant que les actions terroristes consistent à plastiquer le château de Versailles ou les villas fraîchement construites sur l'île de beauté, à la limite, on les pardonne. Ils sont cons. Mais les basques le sont bien plus encore. Leur pays est aussi minable que celui des pachydermes sus-cités mais en plus leurs mode de combat est beaucoup plus brutal. A l'instar de l'IRA, ils se considèrent en guerre contre toutes les forces de police (qu'elles soient françaises ou espagnoles) et leurs attentats sont toujours meurtriers.

Organisation: Esteban est le chef de sa section de combat. Les deux autres hommes lui sont dévoués et suivront ses

ordres sans sourciller et sans se poser de questions (c'est bien là le but d'un militaire) même si ces ordres mettent en péril la vie de civils innocents (ils sont habitués à ce que le sang coule pour leur cause, mais bien évidemment pas le leur).

Attitude envers l'IRA: L'ETA a d'assez bons rapports avec l'IRA. Ils s'entraînent souvent ensemble (ils utilisent les mêmes armes) et haïssent les forcés armées régulières qu'elles soient françaises, espagnoles ou anglaises.

Attitude envers le FLB: Les membres de l'ETA ne savent pas que le FLB possède encore des membres actifs. Il seront très étonnés si Loïc se présente comme tel devant eux.

Attitude envers le Hezbollah: Esteban ne s'intéresse pas à la lutte armée du Hezbollah et voit d'un mauvais œil leur présence à bord.

Attitude envers le FLNC: L'ETA considère le FLNC comme des petits jeunes qui ont besoin de leçons et n'accepteront pas que ceux-ci influent sur le déroulement de "leur" détournement. Autant dire que les deux organisations vont rapidement en venir aux mains (voire aux flingues).

Attitude envers le Saddam's Jihad: Esteban ne s'intéresse pas à la lutte armée du Saddam's Jihad et voit d'un mauvais œil leur présence à bord.

Motivations: Esteban et ses deux collègues souhaite détourner l'avion sur l'aéroport de Barcelone pour ensuite faire pression sur le gouvernement français qui compte extradier vers l'Espagne les chefs de l'ETA dernièrement capturés. Ils sont fortement armés mais hésiteront à user de violence tant que l'avion sera en vol. Une fois au sol, cependant, ils tueront des passagers et feront le coup de feu si les policiers espagnols donnent l'assaut.

Forces en présence: Esteban et ses deux camarades sont fortement armés. On ne sait pas vraiment comment ils ont fait pour entrer avec leurs armes et leurs gilets pare-balles. On estimera que les installations de sécurité sont, comme toujours, parfaitement au point.

Point faible: La peur qu'Esteban éprouvera lorsqu'il sera témoin de l'utilisation d'un pouvoir magique fait que ce groupe de terroriste n'est pas très dangereux. Avant cela, ils feront les marioles avec leurs armes. Après ils seront aussi doux que des agneaux. D'origine espagnole, Esteban est très chrétien et aura tout de même plus peur des pouvoirs maléfiques que des pouvoirs angéliques (mais tout est relatif).

Réaction vis à vis des joueurs: L'ETA n'est pas du tout au courant que les Anges et les Démons existent (ni les Vikings, ni les psioniques). Ils réagiront donc très mal à tout pouvoir surnaturel utilisé sans prendre soin de le camoufler (mais cela n'est pas toujours possible). Il est certain qu'il sera très difficile, par exemple, de camoufler l'utilisation d'un pouvoir de feu.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas les personnages en question. Dans le cas contraire, faites comme toujours: Improvisez!

Horaire Événement

11h05	Embarquement
11h45	Esteban se rend dans le poste de pilotage
11h50	L'avion est détourné
12h05	L'avion se pose à Barcelone
12h20	Les terroristes quittent l'avion avec deux otages et une voiture légère

Caractéristiques:

Esteban Marcos, Terroriste basque

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	1	2	1	-

Talents: Discussion+1, Baratin+0, Esquive+0, Arme de poing+1, Lancer+1.
 Equipement: Gilet pare-balles, Uzi, Grenade (3).

Julio Martinez, Emilio Cortez

Terroristes basques

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	2	2	1	1	-

Talents: Discussion+1, Baratin+0, Esquive+0, Arme de poing+1, Lancer+1.
 Equipement: Gilet pare-balles, Revolver.

FLNC

Préceptes: Fiers de leurs fromages et de leurs plages vierges de tout touriste, les corses extrémistes sont des individus aussi bêtes que méchants. Ils réagissent instinctivement à toute intervention de "ceux du continent". Leur xénophobie n'a d'égale que leur caractère froid et hautain. Les spécimens décrits dans ce scénario n'échappent pas à cette règle d'or. Signalons tout de même qu'ils sont assez peu nombreux et que cette description quelque peu négative n'a pas du tout pour but de se fâcher avec ces sympathiques indigènes iliens.

Organisation: Le FLNC est constitué de groupes armés d'une dizaine d'individus dont le principal but reste la démolition des édifices construits pour et/ou par les français. Ils sont plus ou moins dirigés par un conseil de guerre permanent qui coordonne les actions des divers groupes. Mais il n'est pas rare qu'un groupuscule particulièrement actif n'en fasse qu'à sa tête et pervertisse les décisions prises par le conseil.

Attitude envers l'IRA: Léonidas admirera le Démon de Ouikka dès que ce dernier se montrera sous son vrai jour. Il aime ce genre de personnages et approuve même plus ou moins ses idées.

Il changera d'avis lorsqu'il comprendra que lui aussi a placé une bombe dans l'appareil.

Attitude envers le FLB: Léonidas méprise les bretons et leur soit disant autonomie (en résumé, c'est l'hôpital qui se moque de la charité).

Attitude envers le Hezbollah: Les motivations de cette organisation passent totalement au dessus de la tête de Léonidas. Il est même quelque peu gêné que (je cite) "des étrangers viennent faire capoter mon attentat".

Attitude envers l'ETA militaire: Léonidas n'apprécie pas tellement les basques mais sera prêt à s'allier avec eux s'ils peuvent réussir à trouver un terrain d'entente pour une prise d'otages "commune".

Attitude envers le Saddam's Jihad: Mêmes remarques que pour le Hezbollah. Léonidas sera même encore plus virulent, surtout lorsqu'il s'apercevra que sa bombe n'est qu'un pétard mouillé par rapport aux 25 kilos de Semtex introduits par cette organisation dans la soute de l'appareil. De plus, il n'a pas du tout l'intention de mourir et verra d'un très mauvais œil les réactions quasi-suicidaires des membres de cette organisation.

Motivations: Léonidas et son ami Ange n'ont qu'un seul but: Faire pression sur le gouvernement français pour que les autres membres de son groupe soient libérés (3 personnes au total). Ils ont été appréhendés alors qu'ils allaient utiliser une machine infernale de fabrication artisanale pour faire sauter une villa construite par une vedette de cinéma française (dont nous taïrons le nom pour ne pas faire scandale) à peine un mois auparavant.

Forces en présence: Léonidas et son camarade ne sont pas armés. Il se sont contentés d'introduire une bombe de

faible puissance dans la soute à bagages. Ils portent tout de même chacun un couteau corse à lame légèrement recourbée dont ils savent se servir (on ne voit pas bien comment ils vont les utiliser contre les joueurs). La bombe peut être déclenchée par une simple télécommande que porte toujours sur lui Léonidas (elle est de la taille d'une calculatrice).

Point faible: Le gros point faible de Léonidas vient du fait qu'il ne tient pas du tout à mourir. Il ne fera jamais volontairement sauter sa bombe et sera même terrorisé par cette idée. Ce n'est pas un pacifiste pour autant. Il n'hésitera pas à tuer si cela peut le servir et surtout si c'est sans danger pour sa santé.

Réaction vis à vis des joueurs: Léonidas et son ami ne seront pas du tout choqués par les pouvoirs utilisés par les joueurs mais seront terrorisés s'ils sont menacés physiquement. Il sera donc aisé de les mettre hors d'état de nuire en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas les personnages en question. Dans le cas contraire, faites comme toujours: Improvisez!

Horaire Evénement

11h05	Embarquement
11h40	Léonidas se rend dans le poste de pilotage
11h45	Léonidas menace de faire sauter la bombe
11h50	L'avion est détourné
12h05	L'avion se pose à Bastia
12h15	Les terroristes quittent l'avion avec deux otages et une voiture légère

Caractéristiques:

Léonidas Furiani, Ange Bellavini

Terroriste corse

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	1	2	1	-

Talents: Discussion+1, Baratin+2, Esquive+0. Arme de contact+1, Démolition+0.
Équipement: Couteau corse.

IRA

Préceptes: L'IRA est en guerre ouverte contre le gouvernement anglais, et donc contre tout ce qui peut, de près ou de loin, rappeler l'Angleterre (Samantha Fox, Iron Maiden, la Jelly et le steak bouilli à la menthe). Ils sont particulièrement violents et ne reculent devant aucun excès pour parvenir à leurs fins: Bouter les envahisseurs rosbifs hors de chez eux. Autant dire que ce n'est pas demain la veille qu'ils vont y parvenir. Leurs moyens d'action sont les attentats et les prises d'otage, ainsi que l'exécution de militaires et de policiers.

Organisation: L'IRA est très structurée et ses membres sont la plupart du temps très disciplinés. Le terroriste de ce scénario est légèrement différent puisqu'il n'est autre qu'un Démon de Ouikka et qu'il est plus anarchiste qu'Irlandais.

Attitude envers le FLB: Il méprise les bretons. S'il s'aperçoit que c'est un sorcier, il fera tout pour le tuer aussi rapidement que possible. Il ne supporte pas ces êtres humains qui jouent avec le feu et avec ses alliés (qu'ils soient mort-vivants, familiers ou Démons).

Attitude envers le Hezbollah: James ne ressent aucune animosité envers les membres du Hezbollah et sera même assez attiré par les moyens employés par son représentant dans cet avion. S'il se rend compte qu'il est au service du même Prince, il sympathisera rapidement, alliant sa violence discrète au caractère plus expansif de l'autre démon.

Attitude envers l'ETA militaire: Il méprise les membres de cette organisation, estimant que ce sont des gagnes petit et que jamais un détournement ne vaudra une bonne explosion en plein vol.

Attitude envers le FLNC: Il n'aime pas trop les corses et sera neutre à leur égard, agissant en permanence comme s'ils n'étaient pas là. S'il se rend compte de la faible puissance de leur bombe, il deviendra carrément vulgaire et ordurier, les insultant et se moquant d'eux devant tout le monde.

Attitude envers le Saddam's Jihad: James ne connaît pas cette organisation et sera assez neutre à leur égard sauf s'il s'aperçoit que ce sont des Anges, auquel cas il fera tout pour qu'ils échouent dans leur entreprise (il est très mesquin de tout faire pour que leur bombe ne saute pas tout en faisant pêter la sienne quelques minutes plus tard).

Motivations: James est là pour s'éclater un peu. Il n'a reçu aucun ordre de qui que ce soit et est simplement là pour passer un bon moment et se faire remarquer de son Prince-Démon. Gageons qu'il va réussir, si tant est que l'avion explose en plein vol.

Forces en présence: James est seul mais son équipement est entièrement camouflé à l'aide de son pouvoir de Disparition. La bombe qu'il a placée dans les soutes explosera à 11h55 quoi qu'il arrive (à moins qu'elle ne soit désamorcée) et tuera tous les occupants.

Point faible: James n'a aucun point faible (sauf sa limitation: voir ci-dessous). Il faudra l'éliminer le plus rapidement possible et si possible sans dommages pour l'intégrité de l'appareil. Il sera facilement repérable car son odeur corporelle est plus proche du macchabée de 15 jours (laissé en plein soleil) que d'un déodorant H pour homme.

Réaction vis à vis des joueurs: Si les joueurs sont des Anges il fera tout pour les tuer le plus rapidement possible, allant même jusqu'à faire sauter la bombe avant l'heure prévue (il passera dans la soute par l'extérieur en profitant du chaos créé par la destruction du hublot). Si ce sont des Démons, il les méprisera et continuera son plan sans s'occuper d'eux.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas les personnages en question. Dans le cas contraire, faites comme toujours: Improvisez!

Horaire Evénement

11h05 Embarquement
11h50 James casse un hublot et s'envole par la fenêtre
11h55 La bombe explose
11h56 Tous les passagers meurent

Caractéristiques:

James Connors

Démon de Ouikka (Grade 1)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	2	2	4	2	13

Talents: Arme d'épaule+2, Arme de poing+1, Esquive+0, Baratin+2, Discussion+1, Démolition+2.
Pouvoirs: Invisibilité+2 (261), Détection du danger+1 (315), Vol+1 (332), Odeur suspecte (621, cadavre), Disparition (Spécial).
Équipement: M-16 (disparu), Gilet pare-balles (disparu).

HEZBOLLAH

Préceptes: Les membres du Hezbollah sont des intégristes religieux graves. Et quand je dis "graves" je pèse mes mots. Ils ne respectent en aucun cas la vie des autres êtres humains.

Organisation: Le Hezbollah est normalement très bien organisé. Cette organisation n'est cependant pas importante dans ce scénario puisque le seul membre présent est un Démon de Ouikka infiltré pour mettre le boxon et discréditer les musulmans face à l'opinion mondiale.

Attitude envers l'IRA: Le Démon de Ouikka est très intéressé par les actions terroristes de l'IRA qu'il estime assez chaotiques pour être dignes d'intérêt. Il y a de grandes chances pour que les deux Démons, bien que de religion différente s'allient pour le meilleur et pour le pire (finalement, ils sont au service du même prince-démon).

Attitude envers le FLB: Le Hezbollah méprise cette organisation et Ahmed, en bon Démon qui se respecte, a horreur des sorciers. Il aura donc un a priori négatif envers ce bon alcoolique.

Attitude envers l'ETA militaire: Le Hezbollah méprise l'ETA et ne s'occupera pas du tout d'eux. A la limite, s'ils sont vraiment trop chiants, ils les éliminera rapidement et sans trop de bruit.

Attitude envers le FLNC: Voir ci-dessus (en un peu moins méprisant).

Attitude envers le Saddam's Jihad: Le Saddam's Jihad est assez proche du Hezbollah et il y a de grandes chances pour que ces derniers sympathisent rapidement avec Ahmed. Etant sous une couverture discrète, il essaiera le plus longtemps possible de passer pour un Ange intégriste, jusqu'au moment où il sera trop tard et où il tentera le tout pour le tout en éliminant les quatre Anges musulmans.

Motivations: Ahmed est un Démon de Ouikka mais sous sa forme musulmane. Il se fait passer pour un Ange de Khalid particulièrement intégriste et va détourner l'avion pour des raisons

vagues qu'il inventera d'ailleurs sur le moment. Son seul but est que la prise d'otages se termine mal et que la faute incombe une fois de plus aux intégristes musulmans qu'il haït tant.

Forces en présence: Ahmed est tout seul dans l'avion mais est de Grade 2 et est particulièrement bien armé (grâce à son pouvoir de disparition). Il représente le plus grand danger pour les joueurs et pour les autres passagers de l'avion.

Point faible: Ahmed sera très facilement éliminé par les joueurs si ceux-ci s'allient avec les Anges musulmans du Saddam's Jihad. A eux de trouver les preuves qui vont permettre à ces deux groupes de musulmans de s'entre-déchirer (il ne restera alors plus qu'à terminer le gagnant qui devra être dans un piteux état).

Réaction vis à vis des joueurs: Si les joueurs sont des Anges il fera tout pour les tuer le plus rapidement possible, allant même jusqu'à utiliser son arme lourde même si cela peut casser un hublot et décompresser l'avion. Si ce sont des Démons, il les méprisera et continuera son plan sans s'occuper d'eux.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas les personnages en question. Dans le cas contraire, faites comme toujours: Improvisez!

Horaire Evénement

11h05	Embarquement
11h30	Hassan se rend dans le cockpit
11h35	L'avion est détourné
11h45	L'avion se pose à Rome
11h50	Hassan exécute le premier otage
12h10	Les forces spéciales donnent l'assaut

Caractéristiques:

Hassan Salah, Démon de Ouikka (Grade 2)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	3	2	2	5	2	20



Talents: Arme d'épaule+3, Arme de poing+1, Esquive+0, Baratin+2, Discussion+1, Démolition+3.

Pouvoirs: Feu+2 (121), Poison+1 (161), Invisibilité+2 (261), Détection du danger+1 (315), Téléportation+1 (331), Vol+1 (332), Combat (346), Combat (346), Disparition (Spécial).

Equipement: Gilet pare-balles, M-60 (disparu), Bazooka (Disparu).

SADDAM'S JIHAD

Préceptes: Cette organisation totalement fictive et sans aucun rapport avec le gouvernement de Bagdad (et son leader moustachu et mégalomane) est en fait un groupe d'Anges de Khalid qui veulent par leurs actions terroristes, endiguer l'avance de la civilisation occidentale. Autant dire qu'ils sont d'un intégrisme total et que leur conduite est loin d'être celle que doivent adopter les islamiques respectueux des textes du Coran. Mais c'est là le paradoxe de l'extrémisme. Quoi

qu'il en soit, ils ont bel et bien mis en place une bombe dans la soute de l'avion et comptent bien la faire sauter en plein vol (ils comptent, bien entendu, sur leurs divers pouvoirs de déplacement pour s'en sortir intacts).

Organisation: Le groupe du Saddam's Jihad n'étant composé que de quatre membres, tous présents dans l'avion et tous Anges islamiques de Khalid, ils ne possèdent pas de hiérarchie propre, et considèrent tous Ahmed, leur chef de Grade 2, comme leur supérieur direct (c'est lui le plus extrémiste des quatre).

Attitude envers l'IRA: Les Anges détestent les occidentaux et donc par la même cette organisation qui, je cite, "n'est que le miroir de la bêtise du monde occidental chrétien".

Attitude envers le FLB: Les Anges ne savent même pas que cette organisation existe et agiront avec indifférence envers Loïc sauf s'ils se rendent compte qu'il est sorcier. Dans ce cas, ils tenteront de le "convertir" et de se servir de lui pour attaquer les autres Anges chrétiens (ou les Démon).

Attitude envers le Hezbollah: Au prime abord, les membres du Saddam's Jihad seront en parfait accord avec le Hezbollah, étant certains que le membre actif présent dans l'avion n'est autre qu'un Ange de Khalid. Lorsqu'ils découvriront la terrible vérité, ils tenteront de l'éliminer (sans vraiment faire attention à la sécurité).

Attitude envers l'ETA militaire: Les Anges détestent autant l'ETA que l'IRA. Ils feront tout pour saboter mesquinement leur plan longuement préparé (ils s'amuseront beaucoup lorsqu'ils s'apercevront que Esteban a une sainte horreur des pouvoirs magiques).

Attitude envers le FLNC : Les Anges ne connaissent pas l'existence de ce mouvement et agiront donc avec mépris envers ces, je cite, "amateurs qui devraient laisser les grands jouer ensemble".

Motivations: Les Anges intégristes de Khalid comptent faire sauter l'avion lorsque ce dernier sera tout près de Tripoli et qu'il aura amorcé sa descente (non pas dans un but politique mais uniquement parce que la téléportation dont ils vont se servir pour s'échapper n'a qu'une portée de 2 kilomètres). Une fois au sol, ils actionneront la télécommande de la bombe et regarderont le spectacle. Ils reven-diqueront alors l'attentat en citant avec modestie le Saddam's Jihad qui "lutte avec un esprit vengeur contre les chiens d'infidèles" (je cite, évidemment).

Forces en présence: Les Anges musulmans de Khalid sont au nombre de 4 et possèdent tous le même armement et les mêmes pouvoirs (surtout dans un but de simplification), sauf bien sur Ahmed qui est de Grade 2. Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez les modifier pour ajouter un peu de variété à l'ensemble.

Point faible: Les Anges musulmans sont très puissants mais aussi sacrément mégalomanes et très sûrs d'eux. c'est certainement cela qui va les perdre (on peut tout du moins l'espérer). Le maître de jeu ne devra pas cacher le fait que ce sont des terroristes et qu'ils ont placé une bombe à bord (Ahmed, encore plus sûr de lui que ses compagnons ira même le signaler à une hôtesse pour lui faire peur).

Réaction vis à vis des joueurs: Les Anges musulmans n'attacheront aucune importance aux joueurs qu'ils estiment trop faibles pour pouvoir mettre un grain de sable dans leur mécanique. Gageons qu'ils se trompent.

Emploi du temps: Cet emploi du temps n'est valable que si les événements extérieurs n'affectent pas les personnages en question. Dans le cas contraire, faites comme toujours: Improvisez!

Horaire Événement

11h05	Embarquement
12h30	Ahmed se vante d'avoir placé une bombe dans la soute
13h45	Descente vers Tripoli
13h50	Téléportation des Anges
13h55	Explosion de la bombe par télécommande

Caractéristiques:

Ahmed Karled, Ange de Khalid (Grade 2)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	4	2	5	2	3	22

Talents: Arme d'épaule+1, Arme de poing+1, Esquive+0, Baratin+1, Discussion+1, Démolition+3, Arme de contact+2.

Pouvoirs: Attaques multiples+1 (113), Esquive acrobatique+1 (115), Lumière+2 (122), Télékinésie+2 (126), Peur+2 (164), Téléportation+1 (331), Colère de Dieu+2 (Spécial).

Équipement: Epée longue démontable (et démontée).

Yassin, Rachid, Camel
Ange de Khalid (Grade 1)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	4	2	5	2	3	22

Talents: Arme d'épaule+1, Arme de poing+1, Esquive+0, Baratin+1, Discussion+1, Démolition+3, Arme de contact+2.

Pouvoirs: Lumière+0 (122), Télékinésie+0 (126), Peur+2 (164), Téléportation+1 (331), Colère de Dieu+0 (Spécial).

Équipement: Epée longue démontable (et démontée).

Chronologie générale

Cette chronologie reprend exactement les horaires prévus par les différentes organisations en présence dans l'avion. Il est évident que les actions des joueurs et des PNJs vont faire varier ces horaires. A vous, maître de jeu, de l'utiliser pour donner un peu de vie à l'ensemble.

11h05	Embarquement
11h30%	Hassan se rend dans le cockpit
11h35%	L'avion est détourné par Hassan
11h40§	Léonidas se rend dans le poste de pilotage
11h45\$	Esteban se rend dans le poste de pilotage
11h45§	Léonidas menace de faire sauter la bombe
11h45%	L'avion se pose à Rome
11h50 \$	L'avion est détourné par Esteban
11h50 §	L'avion est détourné par Léonidas
11h50°	James casse un hublot et s'envole par la fenêtre
11h50%	Hassan exécute le premier otage
11h55*	Loïc commande à boire
11h55°	La bombe explose
12h05\$	L'avion se pose à Barcelone
12h05 §	L'avion se pose à Bastia
12h10%	Les forces spéciales donnent l'assaut
12h15§	Les terroristes du FLNC quittent l'avion avec deux otages et une voiture légère
12h20§	Les terroristes de l'ETA quittent l'avion avec deux otages et une voiture légère
12h30+	Ahmed se vante d'avoir placé une bombe dans la soute
12h55*	Loïc commence à être saoul
13h15*	Loïc se lève pour aller aux toilettes
13h20°	Loïc vomit aux toilettes et s'évanouit
13h45*	Loïc reprend conscience et sort des toilettes
13h45+	Descente vers Tripoli
13h50+	Téléportation des Anges
13h55+	Explosion de la bombe par télécommande

*: FLB

\$: ETA

§: FLNC

°: IRA

‰: Hezbollah

+: Saddam's Jihad

F.I.S. de pute

Scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

ou

Simone, il y a un être cornu dans mon escalier.

L'histoire

Il s'agit, à la base, d'une histoire très simple. Dans le XVIIIème arrondissement de Paris, au 45 rue Rébéal, il existe une série de grands immeubles (une dizaine d'étages chacun, donnant sur une grande cour bétonnée) qui, contrairement à la plupart des immeubles environnant, n'appartiennent pas à l'Etat mais tout simplement à une série de gens qui ont eu l'intelligence d'acheter leurs appartements quand les prix étaient encore accessibles. La rue Rébéal, comme en général tout le XIXème arrondissement de Paris, est en ce moment l'objet d'une intense restructuration. Le ministre de la culture, notre Jack Lang préféré (changer bien entendu ce nom au fil des événements politiques), fait construire au 47 rue Rébéal une TPB (Très Petite Bibliothèque), une oeuvre d'art créée par le richissime et célèbre architecte japonais Yin, qui abritera non seulement une bibliothèque, mais aussi une cinémathèque, une vidéothèque et un mini théâtre. La TPB, selon toute probabilité, va devenir le pôle d'attraction du quartier. Le prix au mètre carré des immeubles avoisinants va donc monter...

Ce raisonnement, Yin a été le premier à le faire. Visionnaire autant qu'homme d'affaires, il se voit déjà en train de construire un magnifique immeuble résidentiel, assorti au style architectural de la TPB, immeuble dont il céderait à prix d'or les splendides appartements à des clients avides de beauté et de

standing social. La plupart des immeubles de la rue appartenant à la Ville de Paris, Yin s'est aperçu qu'il n'avait pas le choix: il lui fallait racheter le 45 rue Rébéal, pour l'abattre et reconstruire ensuite l'immeuble de ses rêves. Il a donc commencé officiellement des démarches...

Pour se heurter à un mur. La plupart des habitants ne veulent en effet pas lui céder leurs appartements... soit parce qu'ils sont heureux de la future proximité de la TPB, soit par affection pour leur immeuble, soit parce qu'ils désirent attendre que les prix grimpent un bon coup avant de se décider à faire quoi que ce soit. Mais Yin est tenace... Il a donc demandé à son associé, Jacques Dupontel, de trouver un moyen de forcer les habitants à partir. Dupontel, ayant compris qu'il faudrait en passer par des moyens illégaux, se retourna vers les "organisations" locales et contacta deux "bandits arabes", selon sa propre expression, originaires du XIXème arrondissement et qu'il croit être de petites frappes et des trafiquants de drogue. Ceux-ci acceptèrent, contre paiement, de s'occuper de convaincre les habitants du 45 rue Rébéal de vendre leurs appartements.

Vous voyez... Un méchant promoteur qui pousse les habitants à vendre, rien de plus classique. Sauf que les petites frappes n'en sont pas. Ce sont deux Démons musulmans, respectivement au service de Dajjâl, Prince Démon de la Contestation, et de Majûj, Prince Démon



de la Bestialité. Et que ceux ci, tout en accomplissant leur tâche avec une ardeur louable, ne vont pas pouvoir s'empêcher de régler leurs petits comptes personnels !

Introduction

Au 45 rue Rêbéval se trouve, au rez de chaussée, le Centre Socio Culturel de Belleville. Samedi 25 Janvier vers midi trente, par un froid glacial, Laura Edelnaud, animatrice des ateliers théâtre, pousse la porte de la salle principale... et pousse un hurlement. Les murs jaunâtres sont recouverts de sang, et au milieu d'échiquiers renversés quinze cadavres d'enfants déchiquetés jonchent le sol. A leurs côté les restes d'un homme d'une trentaine d'années, Paul Frier, dont le corps atrocement mutilé porte encore des traces de coups. Le massacre a du être perpétré il y a quelques heures à peine... Les responsables du centre, Claude Maassé et Yassine Ferchid ne sont pas encore là. Laura Edelnaud se précipite vers le téléphone et appelle la police.

Pour Magna Veritas:

Paul Frier était l'animateur de l'atelier d'échecs du Centre Socio Culturel... et aussi un soldat de Dieu au service de l'Archange Christophe, Archange des Enfants. Ce dernier, apprenant le massacre, va sérieusement criser... Quatre heures plus tard, toute la hiérarchie est en alerte et une équipe d'Ange (les joueurs) adaptée à la situation (en fait la première que l'administration ait trouvée sur le coup) est dépêchée pour enquêter sur le problème.

Pour In Nomine Satanis:

Paul Frier était l'animateur de l'atelier d'échecs du Centre Socio Culturel... et aussi un humain particulièrement intelligent qui s'était mis volontairement, chose assez rare, au service de Scox,

Prince-Démon des Ames. Ce dernier, toujours heureux de tester de nouvelles expériences psychologiques, l'observait avec attention s'exercer à apprendre le Mal aux enfants sous prétexte de cours d'échecs. Apprenant le massacre de son protégé, Scox va sérieusement criser... Quatre heures plus tard, toute la hiérarchie est en alerte et une équipe de Démons (les joueurs) adaptée à la situation (en fait la première que l'administration ait trouvée sur le coup) est dépêchée instantanément pour enquêter sur le problème et ramener mort ou écorché vif le responsable de cette petite gâterie.

Qui est responsable du boeuf mironton ?

Gentil Maître de jeu, vous n'êtes pas en train de vous demander qui a fait ça, car vous vous doutez bien que ce sont les deux Démons (et vous avez raison), mais plutôt pourquoi. Eh bien apprenez que Claude Maassé et Yassine Ferchid, respectivement directeur et assistant du centre socio-culturel, sont nos deux Démons. Cette couverture dans le Centre est une place idéale, qui leur permet d'être au centre des activités du quartier, d'apprendre et de lancer des rumeurs et de connaître tous les gens utiles. Yassine Ferchid, le Démon au service de Majûj, Prince de la Bestialité, a commencé depuis un mois à faire peur aux habitants de l'immeuble sous sa forme démoniaque. Assassiner le groupe d'enfants et leur animateur est pour eux le moyen de faire d'une pierre trois coups. D'abord de se débarrasser de Paul Frier, qu'ils haïssent à cause de son caractère totalement détestable (voir "Les indices du Centre Socio Culturel") et qu'ils soupçonnent d'étranges activités (s'il y a une chose que les Démons musulmans haïssent plus que les Anges Musulmans, c'est bien ce qui est chrétien, que ce soit du "Mal" ou du "Bien"), et ensuite de terroriser les familles de l'immeuble: en effet dix des



quinze élèves assassinés étaient des enfants appartenant à des familles du 45 rue Rébéval.

Mais leur troisième but, et le plus important, est de faire retomber la faute sur leurs pires ennemis: les Anges musulmans. En effet, quand des choses étranges ont commencé à se dérouler dans l'immeuble, une équipe d'Anges Musulmans du quartier a été envoyée - eh oui, ça se passe pareil partout - pour enquêter sur le problème ! Si si, on ne rit pas !

Ils ont commencé à gaver sérieusement nos deux Démons, qui, ne voulant pas les prendre de front, car même s'ils ont théoriquement la force de frappe pour les combattre, ce sont quand même de beaux peureux, ont pensé au meilleur moyen de les immobiliser: la police.

En effet, entre une bande de loubards arabes aux méthodes bizarroïdes (les Anges musulmans) et la parole du directeur du Centre Culturel, qui, quoique à demi-arabe, est quand même nettement plus propre sur lui, la police ne va pas hésiter un instant.

Claude Maassé, le Démon au service de Dajjâl, a donc raconté à la police que Paul Frier avait eu maille à partir avec une bande de loubards la veille et a donné la description de l'équipe d'Anges musulmans... "Il y a donc toutes les chances que ce soit eux les responsables" a-t-il ajouté, l'air dubitatif. Ni une ni deux, sans avoir encore un véritable mandat d'amener, le commissaire Gauthier a donc lancé ses hommes aux troussees de la bande de "délinquants".

C'est dans ce beau merdier que les joueurs vont faire leur apparition... Comblant tous les vœux de Claude Maassé, qui va être ravi de pouvoir lancer une équipe surnaturelle aux troussees de son équipe de faux coupables.

Les partis en présence

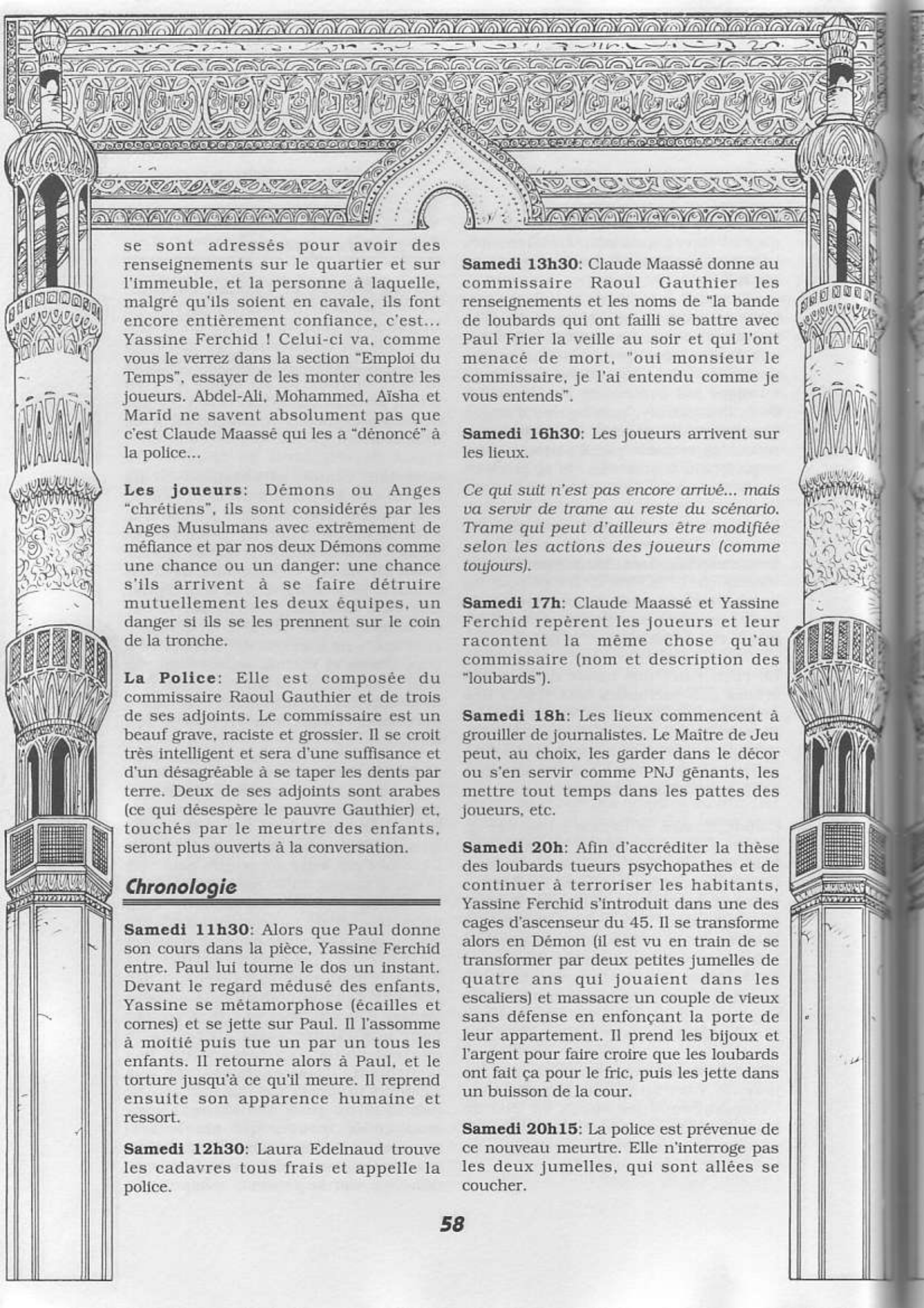
Claude Maassé et Yassine Ferchid:

Respectivement Démon au service de Dajjâl et Démon au service de Majûj. Leur but est de terroriser les habitants du 45 rue Rébéval pour les faire partir et de faire détruire ou au moins jeter en prison pendant un certain temps l'équipe d'Anges musulmans qui commence à les brouter menu.

Comment Claude et Yassine vont-ils repérer que les joueurs sont, eux aussi, une "équipe" surnaturelle ? Claude a le pouvoir de Détection du Bien, ce qui permet de simplifier le problème si vous jouez un Magna Veritas. Mais de toute manière, les joueurs vont se faire repérer très vite. Tout simplement par le fait qu'ils mènent une enquête en équipe... alors qu'ils ne sont pas de la police ! De plus, Claude et Yassine avaient senti que Paul Frier mijotait du louche et sont prêt à se méfier grandement de toute personne venant s'intéresser à son cadavre.

Abdel-Ali, Mohammed, Aïsha et Marid:

Les Anges Musulmans. Abdel-Ali, Mohammed et Aïsha sont au service de Khalid, Archange de la Foi et Marid est au service d'Hassan, Archange de l'Unité. Dépêchés par leurs supérieurs pour voir ce qui se passait au 45 rue Rébéval, ils se retrouvent accusés du meurtre d'un animateur et de quinze enfants... qui étaient pour l'immense majorité arabes et fils et filles de leurs amis du quartier. Les Anges musulmans ont rarement des contacts dans la police (mais ça peut arriver). S'ils sont jetés en prison, surtout pour une affaire aussi grave, ils se doutent qu'ils n'en ressortiront pas facilement. Ils se cachent donc aux alentours (n'oubliez pas que tout cela ne date que de quelques heures) pour essayer de trouver qui est le vrai responsable du massacre... Le problème est qu'ils sont mal partis pour le découvrir, car la personne à laquelle ils



se sont adressés pour avoir des renseignements sur le quartier et sur l'immeuble, et la personne à laquelle, malgré qu'ils soient en cavale, ils font encore entièrement confiance, c'est... Yassine Ferchid ! Celui-ci va, comme vous le verrez dans la section "Emploi du Temps", essayer de les monter contre les joueurs. Abdel-Ali, Mohammed, Aïsha et Marid ne savent absolument pas que c'est Claude Maassé qui les a "dénoncé" à la police...

Les joueurs: Démon ou Anges "chrétiens", ils sont considérés par les Anges Musulmans avec extrêmement de méfiance et par nos deux Démon comme une chance ou un danger: une chance s'ils arrivent à se faire détruire mutuellement les deux équipes, un danger si ils se les prennent sur le coin de la tronche.

La Police: Elle est composée du commissaire Raoul Gauthier et de trois de ses adjoints. Le commissaire est un beauf grave, raciste et grossier. Il se croit très intelligent et sera d'une suffisance et d'un désagréable à se taper les dents par terre. Deux de ses adjoints sont arabes (ce qui désespère le pauvre Gauthier) et, touchés par le meurtre des enfants, seront plus ouverts à la conversation.

Chronologie

Samedi 11h30: Alors que Paul donne son cours dans la pièce, Yassine Ferchid entre. Paul lui tourne le dos un instant. Devant le regard médusé des enfants, Yassine se métamorphose (écailles et cornes) et se jette sur Paul. Il l'assomme à moitié puis tue un par un tous les enfants. Il retourne alors à Paul, et le torture jusqu'à ce qu'il meure. Il reprend ensuite son apparence humaine et ressort.

Samedi 12h30: Laura Edelnaud trouve les cadavres tous frais et appelle la police.

Samedi 13h30: Claude Maassé donne au commissaire Raoul Gauthier les renseignements et les noms de "la bande de loubards qui ont failli se battre avec Paul Frier la veille au soir et qui l'ont menacé de mort. "oui monsieur le commissaire, je l'ai entendu comme je vous entend".

Samedi 16h30: Les joueurs arrivent sur les lieux.

Ce qui suit n'est pas encore arrivé... mais va servir de trame au reste du scénario. Trame qui peut d'ailleurs être modifiée selon les actions des joueurs (comme toujours).

Samedi 17h: Claude Maassé et Yassine Ferchid repèrent les joueurs et leur racontent la même chose qu'au commissaire (nom et description des "loubards").

Samedi 18h: Les lieux commencent à grouiller de journalistes. Le Maître de Jeu peut, au choix, les garder dans le décor ou s'en servir comme PNJ gênants, les mettre tout temps dans les pattes des joueurs, etc.

Samedi 20h: Afin d'accréditer la thèse des loubards tueurs psychopathes et de continuer à terroriser les habitants, Yassine Ferchid s'introduit dans une des cages d'ascenseur du 45. Il se transforme alors en Démon (il est vu en train de se transformer par deux petites jumelles de quatre ans qui jouaient dans les escaliers) et massacre un couple de vieux sans défense en enfonçant la porte de leur appartement. Il prend les bijoux et l'argent pour faire croire que les loubards ont fait ça pour le fric, puis les jette dans un buisson de la cour.

Samedi 20h15: La police est prévenue de ce nouveau meurtre. Elle n'interroge pas les deux jumelles, qui sont allées se coucher.

Samedi 20h30: Une dizaine de familles téléphonent à la société Yin et Yang, la société immobilière de Yin et de Jacques Dupontel, et disent qu'ils sont prêts à reconsidérer leurs propositions d'achats.

Samedi 23h: Yassine Ferchid, qui rentrait chez lui à quelques rues de là, se fait héler par Aïsha. Celle-ci l'attire sous une porte cochère. Elle lui dit qu'ils sont innocents (après une assez longue discussion, Yassine fait semblant de se rendre à ses arguments) et lui demande de tout lui raconter sur les détails de l'enquête. Yassine ne croit pas à sa chance... Il raconte que Claude Maassé et lui ont repéré un petit groupe aux manières louches... Il donne alors la description et les noms des joueurs et dit qu'il est persuadé d'avoir vu un des joueurs dérober un indice sur les lieux du crime, puis cracher sur le cadavre d'un des enfants pendant que la police ne regardait pas. Il ajoute qu'il a entendu un des joueurs dire à un autre "Maintenant on va se faire un couple de petits vieux, ça fouta bien les boules à tout le monde". Ferchid ajoute qu'il va sur le champ tout répéter à la police, puis s'en va (et n'en fait rien, bien entendu).

Dimanche 0h: Abdel-Ali, Aïsha et Marid décident de surveiller discrètement les joueurs et de ne pas les attaquer pour l'instant. Mohammed, qui a eu deux petits frères (enfin, deux frères de son corps "humain") tués dans le massacre, part, furieux de cette décision qu'il trouve lâche. Il va errer vers le 45 rue Rébéval. Dès qu'il trouvera les joueurs, il les attaquera. Son but sera de tuer et aucune parole ne pourra l'arrêter.

Dimanche 3h: Ferchid commet un nouveau meurtre. Il s'agit, au choix du Maître de Jeu, ou d'une jeune femme enceinte (habitant dans l'immeuble) ou de quelqu'un, toujours dans l'immeuble, avec le ou laquelle les joueurs ont lié conversation. Ferchid fait le même plan avec l'argent et les bijoux que précédemment.

Dimanche 4h30: La police découvre le nouveau meurtre.

Dimanche 5h30: Parvenu aux oreilles d'Abdel-Ali, d'Aïsha et de Marid, le nouveau meurtre les décide à attaquer les joueurs. Ils le feront donc dès que l'occasion se présentera.

Dimanche 7h: La police découvre les bijoux et l'argent des victimes dans les buissons... Et ne comprend rien.

Dimanche 12h: Dernier meurtre, en pleine journée. Il s'agit là d'un acte dangereux de la part de Yassine Ferchid, mais c'est aussi la goutte qui fait déborder le vase de "peur" des habitants. S'ils ne sont même plus en sécurité pendant le jour, c'est qu'ils feraient mieux de partir... Qu'ils passent leurs coups de fils à Yin et Yang le dimanche même ou dans la semaine qui suit, il importe finalement peu... Ils sont maintenant à peu près tous décidés à vendre, et le reste suivra dans la masse.

Dimanche 14h: Jacques Dupontel réussit à joindre Claude Maassé au téléphone au Centre Culturel, ce qui est une imprudence de sa part. Depuis le meurtre des enfants, il a peur. Ses "bandits" ont visiblement perdu toute mesure... Il les somme donc d'arrêter et de partir. Cela convient finalement assez bien à Claude et à Yassine, qui trouvent aussi que le petit jeu devenait dangereux. Puisqu'ils doivent écourter leur plan, ils décident d'opter pour une solution radicale: éliminer Aïsha, Abdel-Ali et Marid. En effet... Si les soi-disant "coupables" ne sont jamais retrouvés, la psychose sera bien plus grande que s'ils sont jetés en prison... Nos deux Démon vout donc chercher les Anges Musulmans. S'ils peuvent les coincer dans une embuscade (ils préfèrent éviter le combat de front), seuls (c'est à dire si les joueurs ne sont pas aux alentours) on considère alors qu'ils parviennent à les tuer.

Dimanche 16h: Claude et Yassine repassent au Centre Culturel et font disparaître la carte de visite de la société immobilière du Yin et Yang.

Dimanche 16h15: Ils passent au Yin et Yang (Installé provisoirement 10 rue Rébéval pour être tout près des travaux de la TPB) pour chercher leurs sous (300 000 FF) que Yin et Jacques Dupontel leur donnent nerveusement, dans une petite valise. Tous les propriétaires ne se sont pas manifestés mais ils préfèrent finalement se passer de ces dangereux alliés... Claude leur affirme qu'à son avis, le travail est fait: les habitants sont dans un tel état de tension nerveuse qu'ils accepteront tous, à moyen terme, de vendre. L'avenir, si les joueurs n'ont rien fait, lui donnera raison.

Dimanche 16h30: Claude et Yassine partent vers Roissy pour un avenir meilleur.

Les indices

Comment dénouer ce sac de noeud ? En écoutant parler les gens, en rassemblant des informations et en ayant de "bonnes" réactions.

Ce que les joueurs peuvent apprendre...

- Au Centre Socio Culturel et par la police:

Que d'étranges événements se sont passés dans l'immeuble avant ce meurtre. Que Paul Frier était désagréable et ne s'entendait pas bien avec le directeur du centre (source: Laura Edelnand). On peut trouver une carte de visite de la société immobilière Yin et Yang dans le bureau de Claude, mais tout le monde en a !

- Dans l'immeuble:

La liste des étranges événements survenus avant les meurtres: Lettres anonymes avec du sang enjoignant aux

habitants de quitter le quartier, accompagnés d'injures racistes, apparitions de créatures démoniaques, hurlements étranges, incendies étouffés au dernier moment dans les parties communes. A partir de Samedi 21 heures, la nouvelle que "les deux jumelles de Madame Martineau" ont vu quelque chose de très étrange court à travers l'immeuble.

Les joueurs peuvent "convaincre" la mère de les réveiller. Les jumelles raconteront ce qu'elles ont vu, mais ne pourront donner qu'une description vague de Fershid (et elles ne le reconnaîtront que difficilement... Au Maître de Jeu de doser leur utilité selon l'avancée des joueurs !)

Tous les renseignements sur la TPB, puis sur le fait que la société immobilière Yin et Yang ait fait des propositions d'achats des appartements (cette information ne devrait être distillée qu'en deuxième moitié de partie... A vous de voir). Au fur et à mesure que la tension montera, les gens parleront plus facilement de vendre et "d'accepter les propositions". Il y a dans toutes les entrées ou les bureaux des appartements des cartes de visite du "Yin et Yang".

- Par les Anges Musulmans:

La principale source de renseignements viendra tout simplement de la confrontation entre les Anges Musulmans et l'équipe de joueurs. Il suffit... Qu'il se parlent ! Ce qui n'est pas évident. Cela peut se faire avant le combat, ou après s'il y a les prisonniers. Les deux histoires confrontées montreront à l'évidence qu'il y a un problème... Puisque Claude et Yassine ont dit à chaque équipe qu'ils étaient sûrs que l'autre était coupable.

De la vérité jaillit la lumière...

Quand on vous disait que c'était simple !

Conditions de victoire

Claude et Yassine démasqués et mis hors d'état de nuire:	50
Magna Veritas:	
Par meurtre évité:	20
In Nomine Satanis:	
Par Anges Musulmans tués:	10*

Victoire Totale:	MV:90	INS: 90
Victoire Normale:	MV: 70	INS: 60
Victoire Marginale:	MV: 50	INS:50
Limitation:	Moins de 50	Moins de 50

*Dilemme: Si les Démons tuent les Anges Musulmans trop tôt et sans leur parler, ils n'auront pas la solution !

Puissants Personnages Prêts-à-jouer du Scénario (PPPS)

Claude Maassé, Démon musulman aux ordres de Dajjal (grade 1).

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	3	3	3	2	17



Talents: Discussion+2, Baratin+3, Esquive+1, Arme de poing+1.
Pouvoirs: Charme+1 (131), Sommeil+2 (132), Volonté supra-normale+1 (221), Immunité (Détection du mal), Communication (344), Révolte+2 (Spécial).
Equipe: Colt 45.

Yassine Ferchid, Démon musulman aux ordres de Majûj (grade 1).

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	5	2	3	2	13

Talents: Corps à corps+2, Arme de contact+2, Esquive+1, Course+2.
Pouvoirs: Griffes+3 (113), Acide+3 (126), Armure corporelle+1 (211), Barbarie+1 (Spécial).
Equipe: Lame de rasoir, veste en cuir.

Abdel-Ali, Mohammed et Aïsha, Anges musulmans aux ordres de Khalid (grade 1).

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	4	4	3	1	4	12

Talents: Course+1, Arme de poing+2, Esquive+1, Loi+1.
Pouvoirs: Lumière+1 (122), Peur+1 (134), Vitesse+1 (334), Colère de Dieu+1 (Spécial).
Equipe: Uzi.

Marîd, Ange musulman aux ordres d'Hassan (grade 1).

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	6	3	1	5	5	18

Talents: Course+1, Baratin+3, Discussion+3, Coran+2, Savoir-faire+1.
Pouvoirs: Charme+2 (131), Volonté supra-normale+2 (221), Communication (344), Communication (344), Volonté (353), Volonté (353), Tolérance+1 (Spécial).
Equipe: -

L'Envol

ou
Gabriel, tu brûles mon esprit !

Scénario pour Magna Veritas

Pour apprécier à sa juste valeur ce scénario, ou plutôt, pour y comprendre quelque chose, ayez l'obligeance avant de continuer cette passionnante lecture de vous taper le background qui vous est offert en début d'extension... et spécialement tout ce qui concerne Gabriel.

Classified !

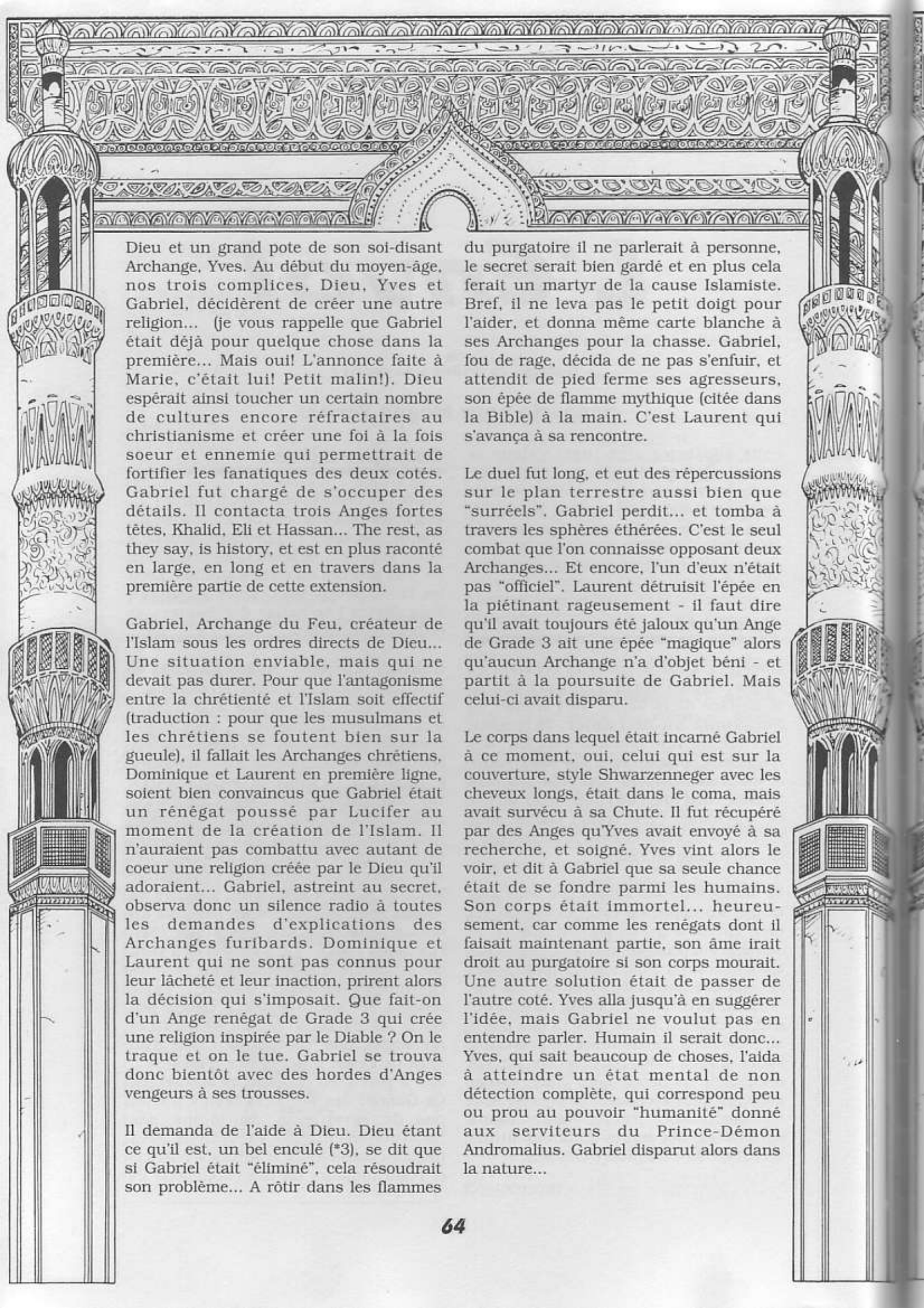
Quelques années après la création de l'Islam, Gabriel disparut corps et âme de la surface de la Terre, du Paradis, du Purgatoire ou de l'Enfer. Il laissait derrière lui une nouvelle religion, des Anges aux pouvoirs étranges (les Djinns), et un grand mystère. Qui était vraiment Gabriel ? Un Ange de Grade 3 au service de l'Archange Yves, créant l'Islam sous les ordres de celui-ci ? Un Ange renégat ? Ou l'Archange du Feu...

Le background sur l'Islam que vous avez trouvé au début de cette extension est bien entendu prévu pour le Maître de Jeu, mais il peut parfaitement être lu par les joueurs qui s'intéressent aux Anges et aux Démon Musulmans ou qui auraient envie d'en incarner. Le récit qui suit ne doit par contre être lu que par le MJ, de peur de déflorer le scénario. Même si vous (nous parlons donc au MJ) décidez de ne pas le faire jouer, gardez donc ces infos secrètes... Le mystère sera entretenu et vous pourrez vous amuser à en dévoiler des bouts dans des futurs scénarios de votre propre création.

Once upon a time...

Gabriel et Yves étaient, avec d'autres (*1), aux cotés de Dieu lors de la création du monde. Ils étaient cependant, par leur esprit supérieur et leurs idées originales, les plus proches du divin souverain. Dieu les récompensa selon leurs affinités : Yves devint l'Archange des Sources et Gabriel celui du Feu.

Gabriel, un peu comme l'Archange Mathias, avait un esprit très indépendant. Dieu, qui est plus large d'esprit que les mesquines religions qu'il a inventé pourraient le faire croire, l'exempta des obligations administratives (conseil, etc). La situation de Gabriel vis à vis des autres Archanges resta un moment dans le flou. Ce qui était d'abord juste une "facilité" devint rapidement utile... De la même manière que la situation non définie de l'Archange Mathias servit à Dieu pour en faire sa "taupe" parmi les Princes-Démons au moment de la chute de Lucifer (*2), l'incognito relatif de Gabriel servit à Dieu qui lui fit effectuer des missions secrètes (Bonjour, Monsieur Gabriel. Cette mission, si vous l'acceptez...). Gabriel prit vis à vis de tous, même des autres Archanges, une "couverture" : celle d'un Ange de Grade 3 au service d'Yves, seul être à part Dieu à connaître son secret. Ce Gabriel des premiers temps n'avait pas de serviteurs, du moins pas habituellement (des exceptions sont toujours possibles, voir futurs scénarios) et resta toujours un des chouchous de



Dieu et un grand pote de son soi-disant Archange, Yves. Au début du moyen-âge, nos trois complices, Dieu, Yves et Gabriel, décidèrent de créer une autre religion... (je vous rappelle que Gabriel était déjà pour quelque chose dans la première... Mais oui! L'annonce faite à Marie, c'était lui! Petit malin!). Dieu espérait ainsi toucher un certain nombre de cultures encore réfractaires au christianisme et créer une foi à la fois soeur et ennemie qui permettrait de fortifier les fanatiques des deux cotés. Gabriel fut chargé de s'occuper des détails. Il contacta trois Anges fortes têtes, Khalid, Eli et Hassan... The rest, as they say, is history, et est en plus raconté en large, en long et en travers dans la première partie de cette extension.

Gabriel, Archange du Feu, créateur de l'Islam sous les ordres directs de Dieu... Une situation enviable, mais qui ne devait pas durer. Pour que l'antagonisme entre la chrétienté et l'Islam soit effectif (traduction : pour que les musulmans et les chrétiens se foutent bien sur la gueule), il fallait les Archanges chrétiens, Dominique et Laurent en première ligne, soient bien convaincus que Gabriel était un renégat poussé par Lucifer au moment de la création de l'Islam. Il n'auraient pas combattu avec autant de coeur une religion créée par le Dieu qu'il adoraient... Gabriel, astreint au secret, observa donc un silence radio à toutes les demandes d'explications des Archanges furibards. Dominique et Laurent qui ne sont pas connus pour leur lâcheté et leur inaction, prirent alors la décision qui s'imposait. Que fait-on d'un Ange renégat de Grade 3 qui crée une religion inspirée par le Diable ? On le traque et on le tue. Gabriel se trouva donc bientôt avec des hordes d'Anges vengeurs à ses trousses.

Il demanda de l'aide à Dieu. Dieu étant ce qu'il est, un bel enculé (*3), se dit que si Gabriel était "éliminé", cela résoudrait son problème... A rôtir dans les flammes

du purgatoire il ne parlerait à personne, le secret serait bien gardé et en plus cela ferait un martyr de la cause Islamiste. Bref, il ne leva pas le petit doigt pour l'aider, et donna même carte blanche à ses Archanges pour la chasse. Gabriel, fou de rage, décida de ne pas s'enfuir, et attendit de pied ferme ses agresseurs, son épée de flamme mythique (citée dans la Bible) à la main. C'est Laurent qui s'avança à sa rencontre.

Le duel fut long, et eut des répercussions sur le plan terrestre aussi bien que "surréels". Gabriel perdit... et tomba à travers les sphères éthérées. C'est le seul combat que l'on connaisse opposant deux Archanges... Et encore, l'un d'eux n'était pas "officiel". Laurent détruisit l'épée en la piétinant rageusement - il faut dire qu'il avait toujours été jaloux qu'un Ange de Grade 3 ait une épée "magique" alors qu'aucun Archange n'a d'objet béni - et partit à la poursuite de Gabriel. Mais celui-ci avait disparu.

Le corps dans lequel était incarné Gabriel à ce moment, oui, celui qui est sur la couverture, style Shwarzenegger avec les cheveux longs, était dans le coma, mais avait survécu à sa Chute. Il fut récupéré par des Anges qu'Yves avait envoyé à sa recherche, et soigné. Yves vint alors le voir, et dit à Gabriel que sa seule chance était de se fondre parmi les humains. Son corps était immortel... heureusement, car comme les renégats dont il faisait maintenant partie, son âme irait droit au purgatoire si son corps mourait. Une autre solution était de passer de l'autre côté. Yves alla jusqu'à en suggérer l'idée, mais Gabriel ne voulut pas en entendre parler. Humain il serait donc... Yves, qui sait beaucoup de choses, l'aida à atteindre un état mental de non détection complète, qui correspond peu ou prou au pouvoir "humanité" donné aux serviteurs du Prince-Démon Andromalius. Gabriel disparut alors dans la nature...

Introduction

Les Anges sont convoqués par leur contact habituel, après une mission particulièrement difficile. Qu'ils l'aient réussie ou ratée, leur contact trouve qu'il est temps de les mettre sur un truc un peu plus calme, le temps qu'ils se remettent un peu. Il leur demande de s'occuper d'enquêter sur une étrange affaire de combustion spontanée... Il s'agit seulement d'enquêter, pas de bastonner. Si "surnaturel" il semble y avoir, les Anges sont priés de rentrer faire leur rapport fissa. De toute manière, le contact inaugure un nouveau règlement administratif qui exige des rapports bi-quotidiens. Même si cela ne les enchante pas, les joueurs vont être obligés de se soumettre...

Les faits sont les suivants : le 23 Octobre 1991, vers 22 heures, un dénommé Bernard Martin a pris feu tout seul comme un grand dans le hall d'entrée de son immeuble, devant quelques témoins ébahis. Nous sommes le 2 Novembre, et l'enquête de police est terminée (mort naturelle, pour des raisons inconnues). Pour des raisons de retard administratif, ce rapport n'est arrivé dans les mains de quelqu'un de compétent dans la hiérarchie du Bien que très récemment... Les indices et les témoignages risquent un peu d'être "réchauffés", mais mieux vaut tard que jamais.

Si les joueurs ont lu *Mindstorm* (*4), ils vont peut être penser à un psy ayant raté son pouvoir. Sinon, une combustion spontanée peut bien entendu avoir rapport, on ne sait trop comment, avec un Démon de Bélial. On peut en tous cas supposer que tout cela va les intéresser.

Les Témoignages

Les renseignements fournis sont les suivants : la combustion a eu lieu rue Broca, au n°41, dans un immeuble

moderne. Les témoins sont la famille des gardiens, les Laurent, ainsi qu'un couple qui sortait de l'ascenseur, les Meryot. L'adresse est bien entendu la même.

Pour réussir à avancer, nos joueurs devront faire montre d'un peu de subtilité : n'oublions pas que la police est déjà passée et que l'enquête est considérée comme terminée. Qu'ils utilisent leurs capacités de discussion ou des pouvoirs surnaturels adaptés, n'hésitez pas à leur fermer la porte au nez s'ils s'attendent à ce que les résultats leur tombent tout crus dans les mains.

Les Meryot : C'est un couple BC-BG de deux ingénieurs, habitant un grand appartement. Ils descendaient de l'ascenseur, quand la robe longue de Laure Meryot s'est soudain soulevée comme sous l'effet d'un soudain courant d'air. Un homme était dans le hall. Il s'est retourné, comme s'il sentait une présence derrière lui. Les Meryot n'ont rien vu (mais il faut dire que leur angle de vision était bloqué par une colonne de marbre). Il s'est soudain enflammé, et s'est mis à hurler. Laure s'est alors évanouie, tandis que son mari, Michel, courait vers l'homme pour éteindre les flammes. Il est arrivé à peu près au même moment que la gardienne, Mme Laurent. Ils ont réussi à éteindre les flammes, mais l'homme était mort.

Les Laurent : La famille est composée de Germaine Laurent, une gardienne qui, en poids tout du moins, en vaut bien quatre, de son mari Léonard, qui avait la jambe cassée au moment des faits, et de leur grand dadais de fils, Eric. Germaine était devant sa loge (elle allait fermer la porte) au moment des faits. La porte d'entrée vitrée de l'immeuble était ouverte. Elle a senti soudain un violent courant d'air et a levé la tête. Bernard Martin s'est retourné (il n'y avait pourtant rien derrière lui), a poussé un petit cri, et s'est enflammé. Le fils, Eric Laurent, n'a rien à rajouter mais confirme la version de sa

mère. Le mari, Patrick, qui malgré sa jambe cassée a bien l'air d'être le chef de famille, ajoutera que les policiers sont de toute évidence des incapables : il a entendu parler d'un second cas de combustion spontanée, survenu l'avant-veille (donc le 31 Octobre). On en parlait au café Mélusine, juste en face... Le patron avait l'air de connaître la victime, et visiblement, les policiers n'ont pas fait de rapprochement entre les deux cas.

Au Mélusine : En effet, c'est de l'autre côté de la rue... Le patron, Léon Léandre, qui est présent (sauf s'il s'agit d'une heure indue), racontera que sa belle-soeur, qui habite à Pigalle, connaît une fille qui travaillait dans une librairie arabe. Cette fille, une dénommée Kathy Pithiviers, serait morte elle aussi de combustion spontanée. L'adresse et le numéro de la fameuse belle soeur, Valérie Léandre, est fourni avec empressement.

Valérie Léandre : Elle est esthéticienne dans une petite boutique coincée entre deux sex-shops, à Pigalle, justement. Et, quand les Anges débarqueront (ou téléphoneront, ou quoi que ce soit), elle affirmera n'avoir jamais eu d'amie appelée Kathy Pithiviers, n'avoir jamais entendu parler de combustion spontanée, et n'avoir jamais raconté à son beau frère une histoire aussi incroyable.

Ha ha, vous pensiez que c'était facile, hein, cette chaîne d'indices ! Où est-ce que vous vous croyez, dans un jeu de rôle de bas étage ? C'est maintenant qu'on commence à réfléchir...

Back to the roots

Et vroom, nos Anges, selon toute probabilité, vont revenir parler à Léon Léandre, le patron du Mélusine, pour lui demander quelques explications. Celui-ci niera leur avoir jamais raconté une histoire pareille, avoir jamais entendu

parler d'une quelconque Kathy Pithiviers, et savoir même ce que signifie le terme de combustion spontanée. Il ne se rappelle rien de l'affaire Bernard Martin, se souvient parfaitement d'avoir parlé avec les joueurs, mais ne se rappelle plus très bien à quel sujet... Rien d'important, sûrement.

Et voulez-vous apprendre la meilleure ? Quand nos joueurs, pris d'un doute, se précipiteront au 41 rue Broca pour parler aux Laurent et aux Meryot, leurs pires craintes se réaliseront. Les Laurent et les Meryot affirmeront tous n'avoir jamais vu de combustion spontanée (Patrick Laurent ne se souvient absolument pas d'avoir parlé du patron du Mélusine), et jureront avoir assisté devant leurs yeux le 23 Octobre 1991 à la mort du pauvre Bernard Martin, atteint devant leurs yeux d'une atroce crise cardiaque.

Est-il besoin de vous dire que c'est aussi la version que donnera la police à nos Anges préférés, s'ils ont l'idée de l'interroger ? Frustrant, n'est-il pas...

Ce qui s'est passé

Ne faisons pas pâtir plus longtemps notre pauvre Maître de Jeu. Qu'est ce qui se passe, et quel rapport tout cela a-t-il avec la choucroute... La choucroute, dans ce cas précis, étant Gabriel.

Voici. Gabriel, donc, est sur terre, dans le même corps, depuis le VII^{ème} siècle. Cela fait un sacré bail. Il a d'abord fait ce que tout un chacun ferait s'il était immortel et quasi tout-puissant, c'est à dire se balader un peu partout : il a assisté au moment de gloire de sa création, l'Islam, puis s'en est lassé... Il est passé de continent en continent... puis il a tout oublié. Ou plutôt, son corps à tout oublié.

C'était la fatigue de siècles et de siècles accumulé, c'était un désir inconscient de devenir réellement humain, c'était tout ce

13ème Siècle, le Paradis.

"Et en conséquence de sa protection exceptionnelle de Notre Dame de Paris, moi, Laurent, Archange de l'Épée demande la promotion de Daniel, Ange de grade 3 à mon Service, au statut d'Archange de la Pierre. Yves, votre avis ?"

"Son exploit mérite amplement récompense. Passons au vote..."

1992, Paris - Les Halles.

"Hé vous l'avez vu le skin là-bas, il est complètement fou ! Il est tout seul sur votre territoire... Vous allez pas me dire que les F.I.S. d'Allah vont laisser partir un faf sans lui laisser un souvenir, non ? Dites, vous voulez pas une petite goutte de rhum avant ?"

Manu, Démon de Grade 1 au service de Majūj, aurait pu jurer que le skin en question n'avait pas de batte de base-ball à la main quand il avait envoyé les F.I.S. d'Allah lui casser la gueule. Il n'avait même pas de sac assez grand pour la porter et Go Sport n'avait pas encore installé de distributeurs de battes. Ça sentait l'Ange...

Après le quatrième coup de Docs bénites dans les gencives, Manu commença à perdre patience. Le skin encaissait bien, trop bien. Les F.I.S. d'Allah étaient tous dans les pommes et lui, Manu allait sans aucun doute les rejoindre sous peu...

"Majūj ! Prince de la Bestialité ! Viens à moi, y a du faf à tagger !"

Une houri éventrée, montée sur un porc puant apparut dans un nuage de stupre. Le skin réagit par réflexe. Les consignes de son supérieur étaient sans équivoques et il ne faisait pas bon discuter avec l'Archange de la Pierre.

"Daniel ! J'ai trouvé Magog !"

Ainsi Daniel fut invoqué, et la monstruosité se jeta sur lui. En règle générale, Archanges et Princes ne s'affrontent guère, leurs forces étant trop similaires. Mais Majūj ne l'entendait pas ainsi. Et il continuait à cogner sur Daniel qui toujours essayait de lui faire entendre raison.

"Magog, arrête un peu ! Depuis plus de 1000 ans je suis à ta recherche..."

"Magog ? Plus personne ne m'appelle Magog. Je suis le Prince Majūj. Et toi, chien d'infidèle, qui es-tu ?"

"A la limite, j'y crois pas..."

"Tu as devant toi le Prince de la Bestialité, apprête-toi à rencontrer ton créateur !"

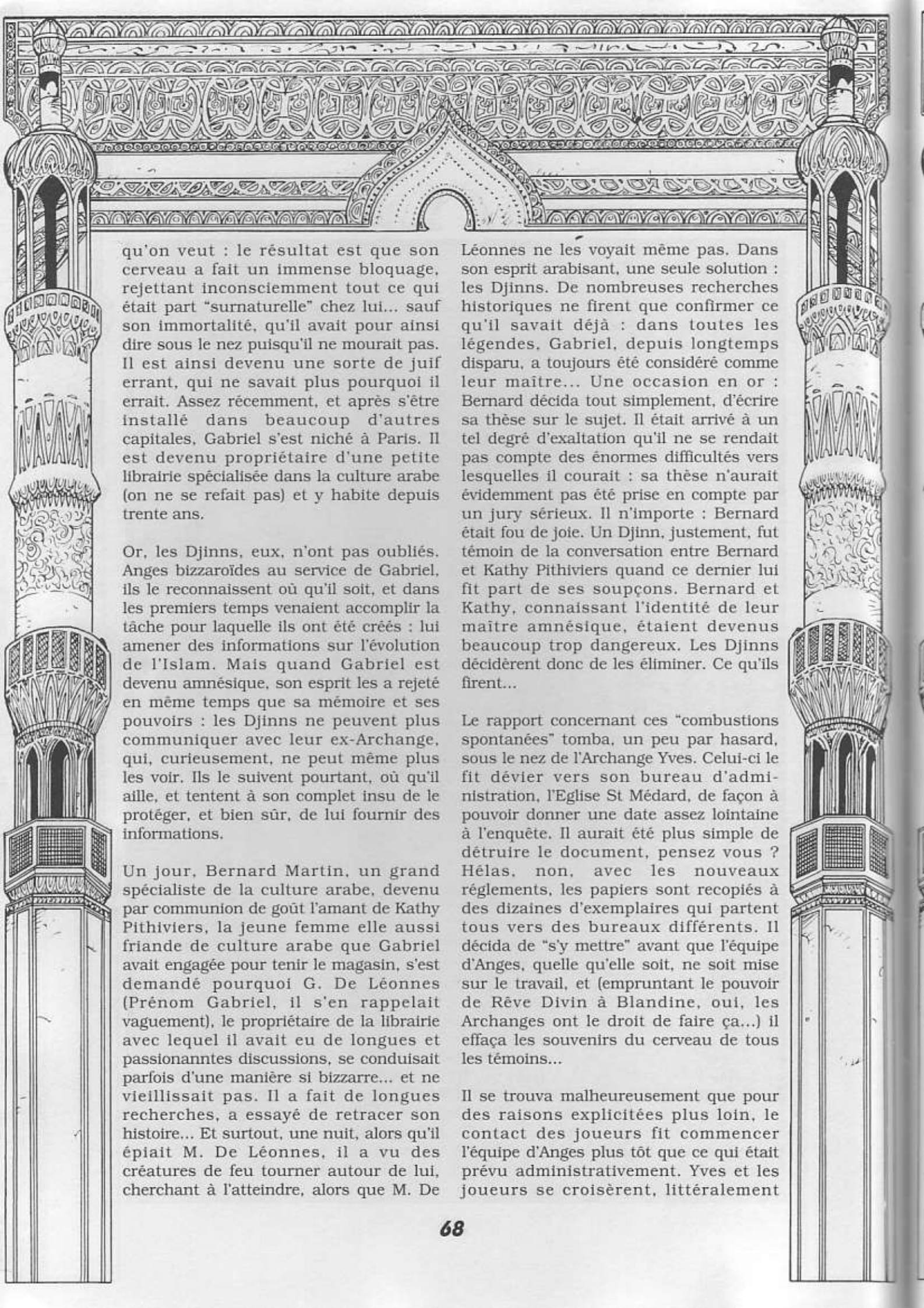
"Là, il gonfle... Magog, c'est moi, Daniel !"

"Que tu sois Daniel ou Dieu lui-même, c'en est fini de toi... Hein ? Daniel ? C'est vraiment toi ? Je ne t'avais pas reconnu, toujours la même coupe de cheveux ?"

"Comme tu vois. T'es toujours aussi physionomiste et aussi dur qu'un caillou, toi... Ben justement, d'ailleurs... Hop !"

La statue de mauvais goût que contemplait Daniel depuis quelques secondes représentait une houri sur un porc. L'effort qu'il avait dû développer pour transformer Majūj en pierre avait été remarquable. Il était épuisé. Le premier coup de Doc réduisit la statue en morceau et la fit disparaître...

"On a beau dire, Démon, passe encore, ça reste dans la famille, mais Prince Musulman, là, c'est plus grave... C'est une question de religion..."



qu'on veut : le résultat est que son cerveau a fait un immense blocage, rejetant inconsciemment tout ce qui était part "surnaturelle" chez lui... sauf son immortalité, qu'il avait pour ainsi dire sous le nez puisqu'il ne mourait pas. Il est ainsi devenu une sorte de juif errant, qui ne savait plus pourquoi il errait. Assez récemment, et après s'être installé dans beaucoup d'autres capitales, Gabriel s'est niché à Paris. Il est devenu propriétaire d'une petite librairie spécialisée dans la culture arabe (on ne se refait pas) et y habite depuis trente ans.

Or, les Djinns, eux, n'ont pas oubliés. Anges bizarroïdes au service de Gabriel, ils le reconnaissent où qu'il soit, et dans les premiers temps venaient accomplir la tâche pour laquelle ils ont été créés : lui amener des informations sur l'évolution de l'Islam. Mais quand Gabriel est devenu amnésique, son esprit les a rejeté en même temps que sa mémoire et ses pouvoirs : les Djinns ne peuvent plus communiquer avec leur ex-Archange, qui, curieusement, ne peut même plus les voir. Ils le suivent pourtant, où qu'il aille, et tentent à son complet insu de le protéger, et bien sûr, de lui fournir des informations.

Un jour, Bernard Martin, un grand spécialiste de la culture arabe, devenu par communion de goût l'amant de Kathy Pithiviers, la jeune femme elle aussi friande de culture arabe que Gabriel avait engagée pour tenir le magasin, s'est demandé pourquoi G. De Léonnes (Prénom Gabriel, il s'en rappelait vaguement), le propriétaire de la librairie avec lequel il avait eu de longues et passionnantes discussions, se conduisait parfois d'une manière si bizarre... et ne vieillissait pas. Il a fait de longues recherches, a essayé de retracer son histoire... Et surtout, une nuit, alors qu'il épiait M. De Léonnes, il a vu des créatures de feu tourner autour de lui, cherchant à l'atteindre, alors que M. De

Léonnes ne les voyait même pas. Dans son esprit arabisant, une seule solution : les Djinns. De nombreuses recherches historiques ne firent que confirmer ce qu'il savait déjà : dans toutes les légendes, Gabriel, depuis longtemps disparu, a toujours été considéré comme leur maître... Une occasion en or : Bernard décida tout simplement, d'écrire sa thèse sur le sujet. Il était arrivé à un tel degré d'exaltation qu'il ne se rendait pas compte des énormes difficultés vers lesquelles il courait : sa thèse n'aurait évidemment pas été prise en compte par un jury sérieux. Il n'importe : Bernard était fou de joie. Un Djinn, justement, fut témoin de la conversation entre Bernard et Kathy Pithiviers quand ce dernier lui fit part de ses soupçons. Bernard et Kathy, connaissant l'identité de leur maître amnésique, étaient devenus beaucoup trop dangereux. Les Djinns décidèrent donc de les éliminer. Ce qu'ils firent...

Le rapport concernant ces "combustions spontanées" tomba, un peu par hasard, sous le nez de l'Archange Yves. Celui-ci le fit dévier vers son bureau d'administration, l'Eglise St Médard, de façon à pouvoir donner une date assez lointaine à l'enquête. Il aurait été plus simple de détruire le document, pensez vous ? Hélas, non, avec les nouveaux règlements, les papiers sont recopiés à des dizaines d'exemplaires qui partent tous vers des bureaux différents. Il décida de "s'y mettre" avant que l'équipe d'Anges, quelle qu'elle soit, ne soit mise sur le travail, et (empruntant le pouvoir de Rêve Divin à Blandine, oui, les Archanges ont le droit de faire ça...) il effaça les souvenirs du cerveau de tous les témoins...

Il se trouva malheureusement que pour des raisons explicitées plus loin, le contact des joueurs fit commencer l'équipe d'Anges plus tôt que ce qui était prévu administrativement. Yves et les joueurs se croisèrent, littéralement



parlant, et ces derniers eurent par conséquence la "chance" de tomber sur la première série de témoignages...

Ca, c'était les bonnes nouvelles. Voici les mauvaises. Cela fait longtemps, très longtemps que Majûj, le Prince-Démon de la Bestialité, est à la recherche de Gabriel, en qui il voit "l'âme" de l'Islam. Des Démons de Grade 3 sont même attachés uniquement à sa recherche. Et Gabriel est resté trop longtemps au même endroit. Suivant la trace des Djinn (Gabriel lui-même est virtuellement indétectable) les Démons l'ont maintenant retrouvé... Or Gabriel, dans son état amnésique, est incapable de se servir de pouvoirs dont il ne connaît même pas l'existence.

Le rapport

D'après le nouveau règlement, il est sûrement temps de faire un rapport. Dès que les Anges raconteront les faits nouveaux (l'étrange amnésie des témoins) à leur contact, celui-ci excité comme une puce leur demandera de venir s'ils sont au téléphone) tout de suite faire une petite conférence au sommet. Il flaire en effet le gros coup.

Une fois en réunion, il les félicitera sur le travail déjà accompli (ce qui est louche, les Anges n'ayant pas particulièrement été brillants) et leur dira qu'en effet, tout cela flaire le surnaturel... Les Anges doivent donc redoubler à la fois d'intérêt et de prudence. Il passera ensuite, en prenant de grands airs mystérieux, à l'information qu'il a à leur dévoiler : information que voici.

Avec les tous nouveaux règlements administratifs, les papiers à remplir pour envoyer une équipe d'Anges en mission ont encore décuplés. Maintenant, les contacts, bref ceux qui envoient des équipes sur les enquêtes, ont de moins en moins les mains libres : un papier leur

est envoyé pour dire quelle équipe va sur quelle affaire, et à partir de quel moment. Or le papier qu'il a reçu pour cette mission précise indiquait une date et une heure à partir de laquelle l'équipe concernée (les joueurs) devait être mise sur le boulot. Cette heure était la suivante : prendre une date et une heure correspondant à peu près à 12 heures *après* que les joueurs aient parlé à Valérie Léandre, même si nous n'en sommes pas encore à cette heure là. Mais si c'est clair ! Relisez lentement.

Pourquoi alors les Anges ont-ils été mis *plus tôt* que l'heure prévue sur le boulot ? Pour une raison tout à fait banale : leur contact, qui devait être absent pour des raisons dont on se fout royalement, avait raté son avion et par conséquence son rendez-vous, et se retrouvant à Paris sans rien à faire avait décidé de prendre de l'avance sur son travail : travail qui était la prochaine mission à organiser, celle des joueurs. Et alors, me direz-vous ?

Et alors... répondra le contact. Si je vous avais envoyé sur la mission à l'heure prévue par le communiqué administratif... vous n'auriez jamais eu les premiers témoignages. Les témoins auraient déjà été "amnésiques"... D'une certaine manière, vous seriez arrivés après la bataille.

En fait, notre fameux contact "flaire" le renégat dans les rangs Angéliques. Il en est ravi : si c'est lui qui le débusque, c'est l'avancement assuré. Ayant vu cependant assez de films pour ne pas faire l'erreur habituelle, il a prévenu les joueurs pour être assuré de leur soutien au cas où il lui arriverait quelque chose... Il leur explique qu'il va se rendre à l'Eglise St Médard (5ème), qui est son centre administratif, pour se renseigner un peu sur qui a donné la mission. Que les joueurs eux, essayent de remonter les pistes qu'ils ont, et rendez-vous dans six heures pour le prochain rapport.

L'Eglise St Médard

Si un ou plusieurs des joueurs le suivent ou l'accompagnent, préférant ne pas faire l'erreur de le laisser seul, voici ce qu'ils verront. Le contact (appelons-le une bonne fois pour toutes Barnabé, cela sera plus simple), Barnabé, donc, ira à l'Eglise St Médard, et là, discutera longuement avec le prêtre. Il sera ensuite emmené dans l'aumonerie, qui est en réalité un petit immeuble de bureaux. Il attendra deux bonnes heures dans la salle d'attente, puis sera introduit, seul, dans un petit bureau à la porte vitrée. Là il discutera longuement encore (on le voit par la porte vitrée) avec un gentil vieux monsieur à l'air fragile. Il sortira de là tout souriant, et rentrera chez lui. Le vieux monsieur était l'Archange Yves. A la prochaine réunion avec les joueurs, quand ceux-ci demanderont des nouvelles de cette histoire de rapport, Barnabé demandera "Quel rapport ?".

Si les joueurs vont faire un peu de ramdam à l'Eglise St Médard pour savoir qui a parlé à Barnabé, on leur répondra, avant de les mettre aimablement dehors, que Barnabé a eu l'immense honneur d'avoir un long entretien avec l'Archange Yves.

Quand on y pense, ça fout les boules.

Chez Bernard et chez Kathy

L'appartement de Bernard Martin, au 41 rue Broca, a été longuement fouillé par la police... L'Archange Yves a changé les souvenirs, pas les faits, et on trouve encore quelques scellés. C'est un appartement d'intellectuel, d'historien même. On y trouve de nombreux livres, en majorité sur l'histoire et la culture islamiste. Sur le bureau, toutes les traces d'un grand travail en préparation, style article, roman ou thèse, mais il manque justement ce fameux article, roman ou thèse (C'est qui qui l'a enlevée ? C'est Yvounet !). On trouve par contre une

carte de bibliothèque, ainsi qu'une sorte de jeton avec numéro de casier, appartenant lui aussi à la bibliothèque. Et puis, dans le répertoire, sur un post-it, bref marqué un peu partout, comme un homme amoureux, l'adresse de Kathy Pithiviers.

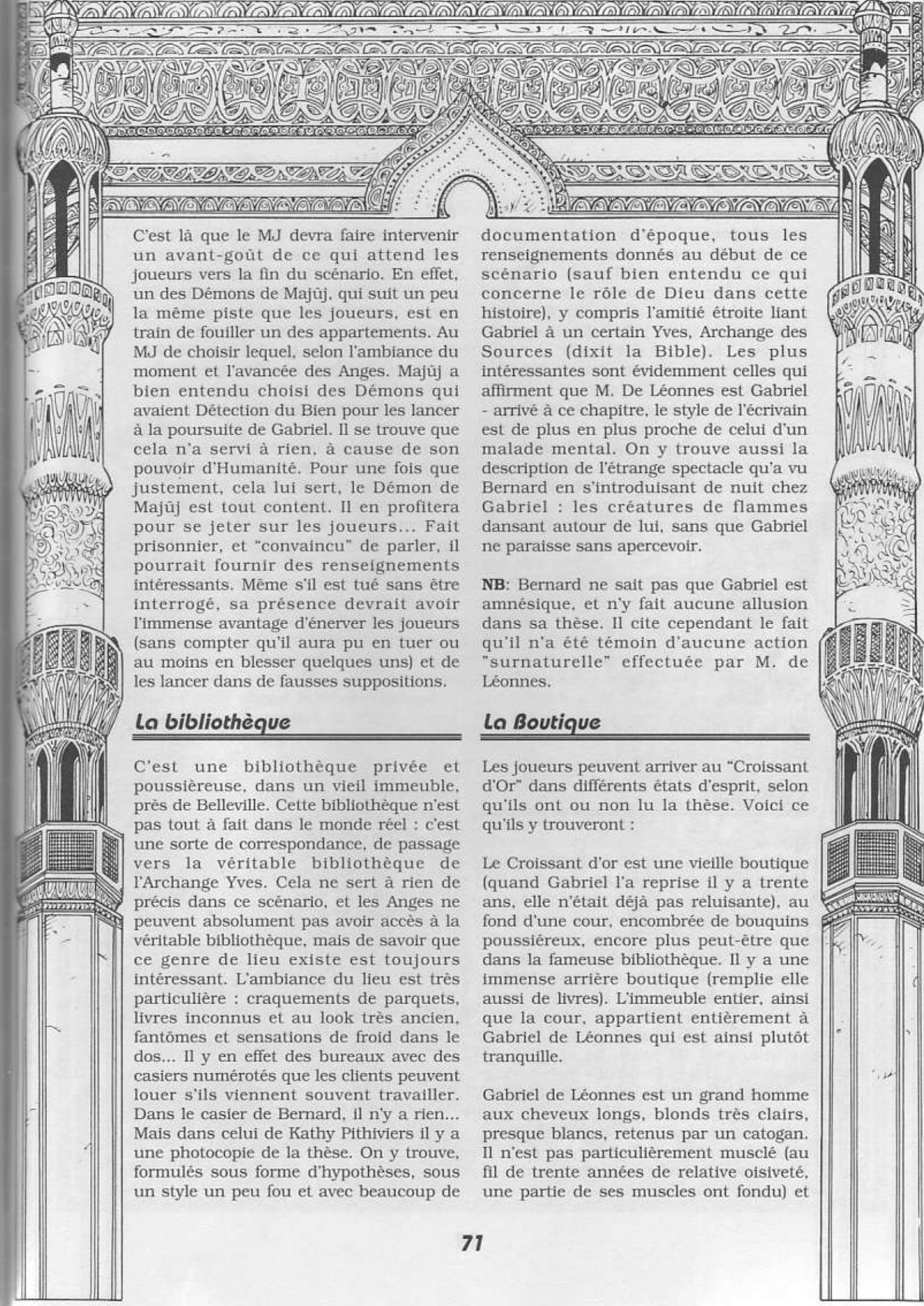
Chez Kathy Pithiviers : Si les joueurs, qu'ils crèvent, n'ont pas eu l'idée d'aller fouiller chez Bernard, il n'empêche qu'il est assez facile de retrouver l'adresse de la jeune-femme : sur le minitel, d'abord, tout bêtement, puis grâce à des recherches dans le quartier de Pigalle. Celles-ci peuvent mettre plus de temps :

- Si les joueurs demandent spécifiquement Kathy Pithiviers ils auront 3% de chance par jour de tomber sur quelqu'un qui la connaisse et qui connaisse son adresse (et encore, 3%, c'est vraiment large !).

- Si les joueurs demandent avec constance où il y a une librairie arabe dans le quartier, ils finiront assez rapidement par croiser quelqu'un qui connaisse : en effet il y a une seule librairie Islamique spécialisée dans le coin.

La librairie s'appelle "Le Croissant d'Or", et est tenue par M. de Léonne. Sa description, celle de la boutique et des rumeurs qui courent seront faites plus tard, mais sachez que le sympathique Gabriel donnera tout à fait aimablement l'adresse de son employée... enfin, ex-employée : Kathy a en effet disparu depuis plusieurs jours. La police a été prévenue, mais l'enquête n'a pour l'instant donné aucun résultat.

L'appartement est un petit deux pièces au look étudiant. On y trouve un peu les mêmes livres que chez Bernard, en moins cher. On trouve dans un tiroir la carte de la même bibliothèque, ainsi là aussi qu'un jeton de casier. Et bien entendu, l'adresse du "Croissant d'Or"



C'est là que le MJ devra faire intervenir un avant-goût de ce qui attend les joueurs vers la fin du scénario. En effet, un des Démons de Majûj, qui suit un peu la même piste que les joueurs, est en train de fouiller un des appartements. Au MJ de choisir lequel, selon l'ambiance du moment et l'avancée des Anges. Majûj a bien entendu choisi des Démons qui avaient Détection du Bien pour les lancer à la poursuite de Gabriel. Il se trouve que cela n'a servi à rien, à cause de son pouvoir d'Humanité. Pour une fois que justement, cela lui sert, le Démon de Majûj est tout content. Il en profitera pour se jeter sur les joueurs... Fait prisonnier, et "convaincu" de parler, il pourrait fournir des renseignements intéressants. Même s'il est tué sans être interrogé, sa présence devrait avoir l'immense avantage d'énervier les joueurs (sans compter qu'il aura pu en tuer ou au moins en blesser quelques uns) et de les lancer dans de fausses suppositions.

La bibliothèque

C'est une bibliothèque privée et poussiéreuse, dans un vieil immeuble, près de Belleville. Cette bibliothèque n'est pas tout à fait dans le monde réel : c'est une sorte de correspondance, de passage vers la véritable bibliothèque de l'Archange Yves. Cela ne sert à rien de précis dans ce scénario, et les Anges ne peuvent absolument pas avoir accès à la véritable bibliothèque, mais de savoir que ce genre de lieu existe est toujours intéressant. L'ambiance du lieu est très particulière : craquements de parquets, livres inconnus et au look très ancien, fantômes et sensations de froid dans le dos... Il y en effet des bureaux avec des casiers numérotés que les clients peuvent louer s'ils viennent souvent travailler. Dans le casier de Bernard, il n'y a rien... Mais dans celui de Kathy Pithiviers il y a une photocopie de la thèse. On y trouve, formulés sous forme d'hypothèses, sous un style un peu fou et avec beaucoup de

documentation d'époque, tous les renseignements donnés au début de ce scénario (sauf bien entendu ce qui concerne le rôle de Dieu dans cette histoire), y compris l'amitié étroite liant Gabriel à un certain Yves, Archange des Sources (dixit la Bible). Les plus intéressantes sont évidemment celles qui affirment que M. De Léonnes est Gabriel - arrivé à ce chapitre, le style de l'écrivain est de plus en plus proche de celui d'un malade mental. On y trouve aussi la description de l'étrange spectacle qu'a vu Bernard en s'introduisant de nuit chez Gabriel : les créatures de flammes dansant autour de lui, sans que Gabriel ne paraisse sans apercevoir.

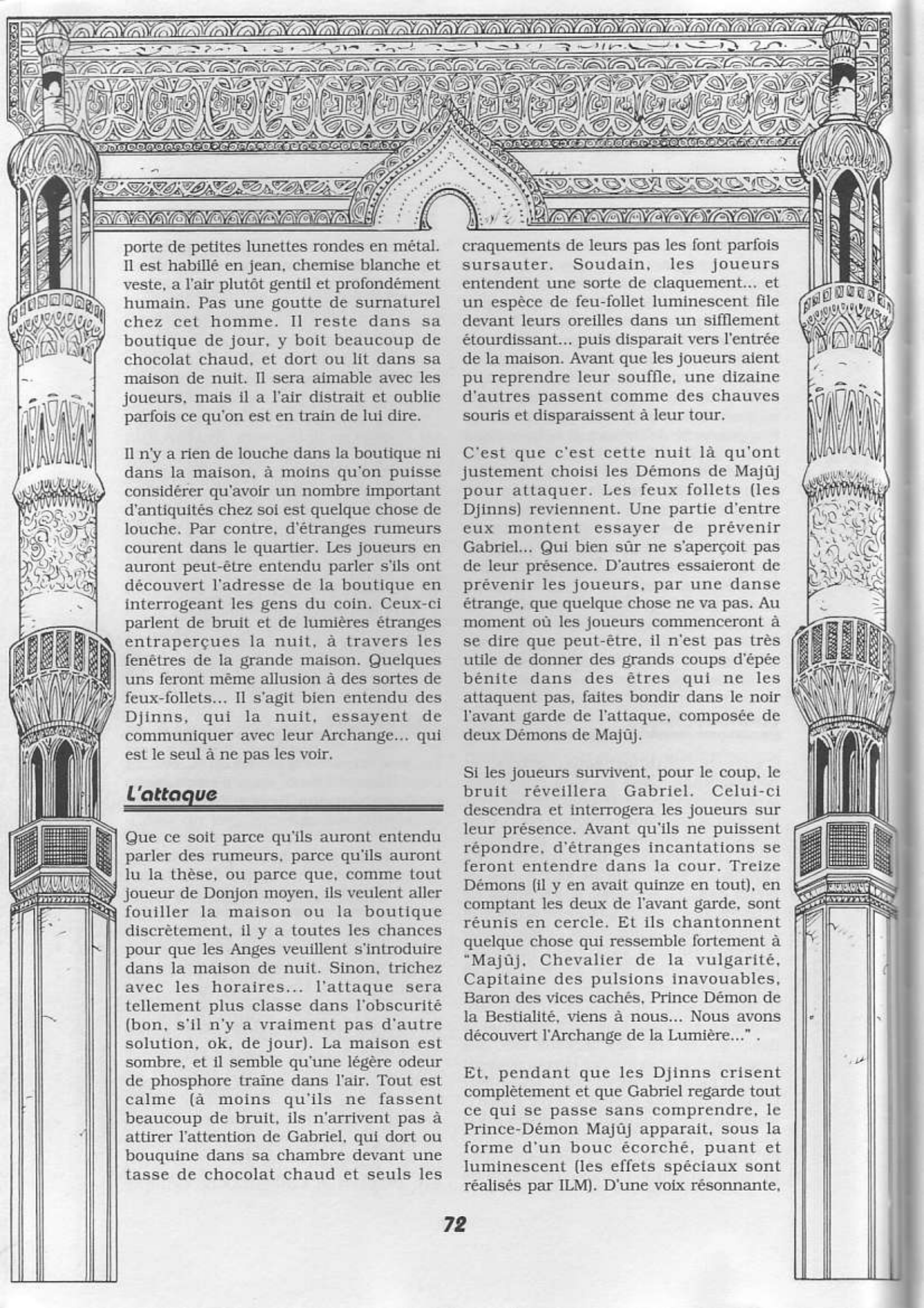
NB: Bernard ne sait pas que Gabriel est amnésique, et n'y fait aucune allusion dans sa thèse. Il cite cependant le fait qu'il n'a été témoin d'aucune action "surnaturelle" effectuée par M. de Léonnes.

La Boutique

Les joueurs peuvent arriver au "Croissant d'Or" dans différents états d'esprit, selon qu'ils ont ou non lu la thèse. Voici ce qu'ils y trouveront :

Le Croissant d'or est une vieille boutique (quand Gabriel l'a reprise il y a trente ans, elle n'était déjà pas reluisante), au fond d'une cour, encombrée de bouquins poussiéreux, encore plus peut-être que dans la fameuse bibliothèque. Il y a une immense arrière boutique (remplie elle aussi de livres). L'immeuble entier, ainsi que la cour, appartient entièrement à Gabriel de Léonnes qui est ainsi plutôt tranquille.

Gabriel de Léonnes est un grand homme aux cheveux longs, blonds très clairs, presque blancs, retenus par un catogan. Il n'est pas particulièrement musclé (au fil de trente années de relative oisiveté, une partie de ses muscles ont fondu) et



porte de petites lunettes rondes en métal. Il est habillé en jean, chemise blanche et veste, a l'air plutôt gentil et profondément humain. Pas une goutte de surnaturel chez cet homme. Il reste dans sa boutique de jour, y boit beaucoup de chocolat chaud, et dort ou lit dans sa maison de nuit. Il sera aimable avec les joueurs, mais il a l'air distrait et oublie parfois ce qu'on est en train de lui dire.

Il n'y a rien de louche dans la boutique ni dans la maison, à moins qu'on puisse considérer qu'avoir un nombre important d'antiquités chez soi est quelque chose de louche. Par contre, d'étranges rumeurs courent dans le quartier. Les joueurs en auront peut-être entendu parler s'ils ont découvert l'adresse de la boutique en interrogeant les gens du coin. Ceux-ci parlent de bruit et de lumières étranges entraperçues la nuit, à travers les fenêtres de la grande maison. Quelques uns feront même allusion à des sortes de feux-follets... Il s'agit bien entendu des Djinns, qui la nuit, essayent de communiquer avec leur Archange... qui est le seul à ne pas les voir.

L'attaque

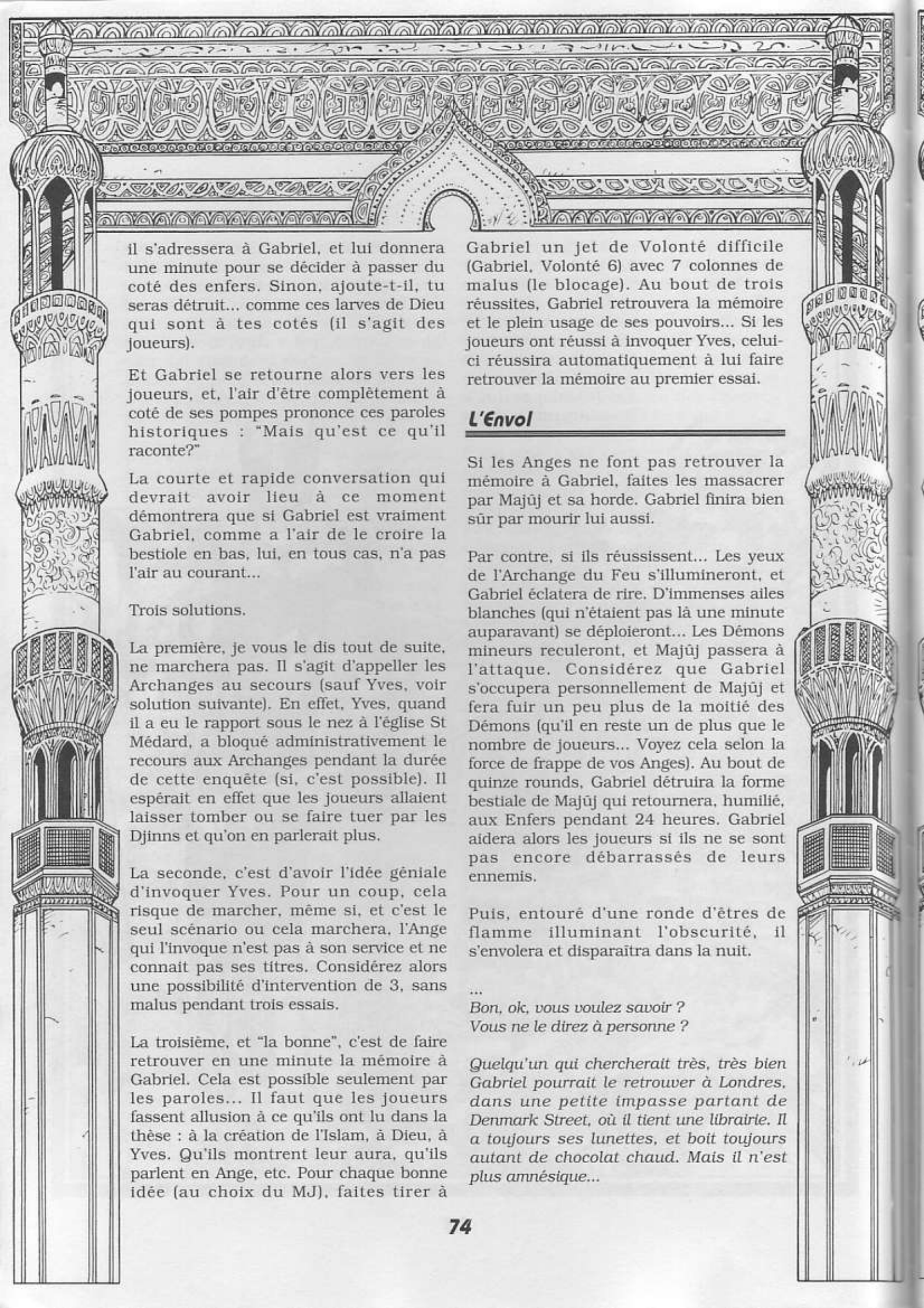
Que ce soit parce qu'ils auront entendu parler des rumeurs, parce qu'ils auront lu la thèse, ou parce que, comme tout joueur de Donjon moyen, ils veulent aller fouiller la maison ou la boutique discrètement, il y a toutes les chances pour que les Anges veuillent s'introduire dans la maison de nuit. Sinon, trichez avec les horaires... l'attaque sera tellement plus classe dans l'obscurité (bon, s'il n'y a vraiment pas d'autre solution, ok, de jour). La maison est sombre, et il semble qu'une légère odeur de phosphore traîne dans l'air. Tout est calme (à moins qu'ils ne fassent beaucoup de bruit, ils n'arrivent pas à attirer l'attention de Gabriel, qui dort ou bouquine dans sa chambre devant une tasse de chocolat chaud et seuls les

craquements de leurs pas les font parfois sursauter. Soudain, les joueurs entendent une sorte de claquement... et un espèce de feu-follet luminescent file devant leurs oreilles dans un sifflement étourdissant... puis disparaît vers l'entrée de la maison. Avant que les joueurs aient pu reprendre leur souffle, une dizaine d'autres passent comme des chauves souris et disparaissent à leur tour.

C'est que c'est cette nuit là qu'ont justement choisi les Démons de Majûj pour attaquer. Les feux follets (les Djinns) reviennent. Une partie d'entre eux montent essayer de prévenir Gabriel... Qui bien sûr ne s'aperçoit pas de leur présence. D'autres essaieront de prévenir les joueurs, par une danse étrange, que quelque chose ne va pas. Au moment où les joueurs commenceront à se dire que peut-être, il n'est pas très utile de donner des grands coups d'épée bénite dans des êtres qui ne les attaquent pas, faites bondir dans le noir l'avant garde de l'attaque, composée de deux Démons de Majûj.

Si les joueurs survivent, pour le coup, le bruit réveillera Gabriel. Celui-ci descendra et interrogera les joueurs sur leur présence. Avant qu'ils ne puissent répondre, d'étranges incantations se feront entendre dans la cour. Treize Démons (il y en avait quinze en tout), en comptant les deux de l'avant garde, sont réunis en cercle. Et ils chantonnent quelque chose qui ressemble fortement à "Majûj, Chevalier de la vulgarité, Capitaine des pulsions inavouables, Baron des vices cachés, Prince Démon de la Bestialité, viens à nous... Nous avons découvert l'Archange de la Lumière..."

Et, pendant que les Djinns crisent complètement et que Gabriel regarde tout ce qui se passe sans comprendre, le Prince-Démon Majûj apparaît, sous la forme d'un bouc écorché, puant et luminescent (les effets spéciaux sont réalisés par ILM). D'une voix résonnante,



il s'adressera à Gabriel, et lui donnera une minute pour se décider à passer du côté des enfers. Sinon, ajoute-t-il, tu seras détruit... comme ces larves de Dieu qui sont à tes côtés (il s'agit des joueurs).

Et Gabriel se retourne alors vers les joueurs, et, l'air d'être complètement à côté de ses pompes prononce ces paroles historiques : "Mais qu'est ce qu'il raconte?"

La courte et rapide conversation qui devrait avoir lieu à ce moment démontrera que si Gabriel est vraiment Gabriel, comme a l'air de le croire la bestiole en bas, lui, en tous cas, n'a pas l'air au courant...

Trois solutions.

La première, je vous le dis tout de suite, ne marchera pas. Il s'agit d'appeler les Archanges au secours (sauf Yves, voir solution suivante). En effet, Yves, quand il a eu le rapport sous le nez à l'église St Médard, a bloqué administrativement le recours aux Archanges pendant la durée de cette enquête (si, c'est possible). Il espérait en effet que les joueurs allaient laisser tomber ou se faire tuer par les Djinns et qu'on en parlerait plus.

La seconde, c'est d'avoir l'idée géniale d'invoquer Yves. Pour un coup, cela risque de marcher, même si, et c'est le seul scénario où cela marchera, l'Ange qui l'invoque n'est pas à son service et ne connaît pas ses titres. Considérez alors une possibilité d'intervention de 3, sans malus pendant trois essais.

La troisième, et "la bonne", c'est de faire retrouver en une minute la mémoire à Gabriel. Cela est possible seulement par les paroles... Il faut que les joueurs fassent allusion à ce qu'ils ont lu dans la thèse : à la création de l'Islam, à Dieu, à Yves. Qu'ils montrent leur aura, qu'ils parlent en Ange, etc. Pour chaque bonne idée (au choix du MJ), faites tirer à

Gabriel un jet de Volonté difficile (Gabriel, Volonté 6) avec 7 colonnes de malus (le blocage). Au bout de trois réussites, Gabriel retrouvera la mémoire et le plein usage de ses pouvoirs... Si les joueurs ont réussi à invoquer Yves, celui-ci réussira automatiquement à lui faire retrouver la mémoire au premier essai.

L'Envol

Si les Anges ne font pas retrouver la mémoire à Gabriel, faites les massacrer par Majûj et sa horde. Gabriel finira bien sûr par mourir lui aussi.

Par contre, si ils réussissent... Les yeux de l'Archange du Feu s'illumineront, et Gabriel éclatera de rire. D'immenses ailes blanches (qui n'étaient pas là une minute auparavant) se déploieront... Les Démons mineurs reculeront, et Majûj passera à l'attaque. Considérez que Gabriel s'occupera personnellement de Majûj et fera fuir un peu plus de la moitié des Démons (qu'il en reste un de plus que le nombre de joueurs... Voyez cela selon la force de frappe de vos Anges). Au bout de quinze rounds, Gabriel détruira la forme bestiale de Majûj qui retournera, humilié, aux Enfers pendant 24 heures. Gabriel aidera alors les joueurs si ils ne se sont pas encore débarrassés de leurs ennemis.

Puis, entouré d'une ronde d'êtres de flamme illuminant l'obscurité, il s'envolera et disparaîtra dans la nuit.

...

*Bon, ok, vous voulez savoir ?
Vous ne le direz à personne ?*

Quelqu'un qui chercherait très, très bien Gabriel pourrait le retrouver à Londres, dans une petite impasse partant de Denmark Street, où il tient une librairie. Il a toujours ses lunettes, et boit toujours autant de chocolat chaud. Mais il n'est plus amnésique...

Conditions de Victoire

Que les joueurs fassent un rapport ou non n'a pas vraiment d'importance, Gabriel est loin. Tous ceux qui ont survécu bénéficieront par principe d'une victoire totale, ne serait-ce qu'en échange de leur silence.

PNJ⁵

Gabriel

Archange du Feu

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

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

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

Récupération:

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



Pouvoirs privilégiés:

d6	Pouvoir	Numéro
1	Attaques multiples	113
2	Lumière	122
3	Beauté	156
4	Polymorphe	266
5	Talent Scientifique	343
6	Feu	Spécial

Feu (PR/PE)

Ce pouvoir ressemble à s'y méprendre à celui possédé par les Démonstrations chrétiens (et par certains Anges islamiques). Vous trouverez une description précise de ce pouvoir page 15 de ce livret.

Apparence et Comportement: Le corps qu'occupe depuis 15 siècles Gabriel (et qu'il risque de garder encore pendant un sacré bail) est celui d'un humain de grande taille (1m95), musclé, aux cheveux blonds presque blancs et aux yeux très bleus. Gabriel, quand il n'est pas amnésique, est un être fier, intelligent, et auquel on ne pourra jamais reprocher de se sous-estimer. Il se

conduira la plupart du temps de manière loyale, mais sa nature n'est pas simple, et il n'a pas hésité à jouer le rôle "d'operative agent" au service de Dieu pendant des siècles, avec ce que cela suppose de ruse et de mensonge. Gabriel a d'ailleurs un goût prononcé pour la politique... en tant que haute science, bien entendu. Cela ne l'empêche pas de haïr les "basses intrigues", les trahisons, et ce qu'il appelle "l'hypocrisie inutile". Le combat, spécialement à l'épée, son arme de prédilection, est un art dans lequel il excelle.

Rôle: Jusqu'au VII^{ème} siècle, Gabriel a servi d'agent de terrain à Dieu. Il allait semer la terreur sacrée au sein d'une ville ou d'un gouvernement, détruire discrètement un Démon ou un être puissant qui énervait un peu trop l'Etre Suprême, faire son annonce à la petite Marie, ou "christianiser" à la force du poignet des territoires païens.

Ses nombreuses lectures et son côté un peu intello furent mis à profit pendant la création de l'Islam en 610 Ap JC... Islam dont il aurait du être à la fois le protecteur et le chroniqueur, si la "trahison" de Dieu ne l'avait fait passer, de fait, renégat. Depuis, Gabriel n'a plus aucun rôle officiel. Les Djinnns continuent cependant à lui fournir des informations régulièrement.

Possibilités d'intervention: 3/0
(3 avant sa Chute, 0 à présent)

Ce que pense Gabriel de...

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

Les animaux: Ils ont peu d'importance.

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

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

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

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

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

Distinctions accordées par Gabriel:

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

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

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

Relations avec les autres Archanges:

Avant la création de l'Islam

Allié : Yves

Neutres : Tous les autres.

Après la création de l'Islam

Allié : Yves

Neutres : Jordi, Novalis, Blandine, Francis.

Extrêmement hostiles : Tous les autres.

Ne rêvez pas !

Il vous est impossible de jouer un serviteur de Gabriel, et de posséder tous ces beaux pouvoirs. De plus, à moins que le scénario précédent n'ait été réussi, la fiche ci-dessus est parfaitement inutile. Gabriel amnésique n'est qu'un homme d'une intelligence au dessus de la moyenne, qui a rejeté inconsciemment son côté surnaturel et qui ne peut pas se servir de sa puissance.

Pour résoudre les conflits avec un Gabriel amnésique, servez vous simplement de ses caractéristiques - qui devraient suffire à montrer qu'il y a quelque chose de louche chez ce libraire - , de Volonté supra-normale et de Non détection. La Volonté supra-normale ne s'appliquera cependant pas quand les joueurs essaieront de rendre sa mémoire à notre petit Archange préféré.

Gabriel de Léonnes, libraire, est un homme affable, intelligent et très distrait. Il laisse tomber des objets, oublie ce qu'on vient de lui dire, s'arrête en plein discours...

Il paraît haïr la violence - c'est un phénomène, là aussi, de rejet de son passé qui disparaîtra totalement quand il sera redevenu lui-même. Ses ailes sont rétractées, c'est à dire invisibles et immatérielles. Déployées, elle font deux mètres et Gabriel peut s'en servir pour voler.

Michel Meryot

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	2	2	2	-

Laure Meryot

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	3	1	3	3	-

Germaine Laurent

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	2	1	3	3	1	-

Patrick Laurent

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	3	2	1	2	2	-

Eric Laurent

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	3	2	1	1	-

Léon Léandre

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	2	3	2	3	1	-

Valérie Léandre

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	3	2	2	3	-

Démon de Majûj (Type A, Grade 1)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	4	3	3	2	10

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Arme de contact+3.

Pouvoirs: Dents+2 (111), Griffes+2 (113), Armure+1 (211), Combat (346).

Équipement: Arme de contact (épée, cimeterre, hache...).

Démon de Majûj (Type B, Grade 1)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	2	4	3	3	1	15

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Arme de contact+3, Arme de poing+3.

Pouvoirs: Dents+2 (111), Griffes+2 (113), Feu+1 (121), Armure+1 (211), Combat (346), Combat (346), Force (351).

Equipement: Arme de contact (épée, cimeterre, hache...), Arme à feu (Uzi, Mac10, Fusil à pompe, etc...).

Démon de Majûj (Type C, Grade 2)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	3	6	2	2	1	20

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Arme de contact+3, Arme de poing+3. Pouvoirs: Dents+2 (111), Griffes+2 (113), Armure+3 (211), Combat (346), Combat (346), Force (351), Agilité (355), Barbarie+2 (Spécial).

Equipement: Arme de contact (épée, cimeterre, hache...), Arme à feu (Uzi, Mac10, Fusil à pompe, etc...).

Le Démon qui attaque les joueurs dans l'appartement de Bernard ou de Kathy est un Démon de type A.

L'avant garde des Démons qui attaque les joueurs dans la maison de Gabriel est composée d'un Démon de type B et un de type C.

Les Démons qui entourent Majûj (13) sont composés de 4 Démons de type A, 4 de type B et 5 de type C.

Djinn type

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	4	2	5	2	19

Talents: Discrétion+2, Esquive+1, Toutes les talents d'arme+1, Arabe+1.

Pouvoirs: Feu+0 (124), Immunité au feu (213), Invisibilité+2 (261), Vol+0 (332), Vitesse+2 (334), Anaérobiose (216), Tourbillon de feu+1 (Spécial), Tourbillon de vent+1 (Spécial).

Il y en a en moyenne sept prêts à intervenir la nuit ou de jouer si quelqu'un touche à Gabriel.

*1: Pour tous renseignements sur quels Archanges et Princes Démons étalent là au début des temps, quels autres sont arrivés après, pourquoi et dans quelle position, reportez vous à l'excellente extension n°8 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, "Il était une fois". Un must !

*2: Pour tout savoir sur la chute de Lucifer, reportez vous, devinez où ? Au même endroit que dans la note précédente !

*3: Le dicton qui affirme que les voles de Dieu sont impénétrables n'est pas à prendre au premier degré.

*4: Extension n° 9 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Un must !

*5 Personnages Non Joueurs. Qu'est ce que vous croyez ?

Pendant que sa mère consultait le rayon "Histoire Contemporaine" de la Médiathèque Paul Touvier, l'enfant faisait rouler des billes sur le parquet. En suivant l'une d'elles, un gros calot au reflet cristallins, il se retrouva dans une pièce qu'il n'avait jamais remarqué auparavant.

Le vieux monsieur se leva, et s'approcha de lui. "Bonjour mon enfant" dit il. "Et bienvenue. Ils sont rares ceux qui parviennent à entrer dans cette partie de la bibliothèque."

"Je suis désolé... Je vais m'en aller."

"Cela n'a pas d'importance. Comment t'appelles-tu ?"

"Julien, monsieur. Et vous ?"

"Yves. Avant que tu partes, je vais te faire un cadeau."

Le vieux monsieur s'approcha d'une étagère, sur laquelle se trouvaient un vase chinois, une vieille épée à la garde tordue et un gros livre aux feuilles parcheminées et à la reliure d'or. Il sortit le livre, et l'offrit à Julien.

"C'est un livre de contes, petit. Tu y trouveras des histoires pour enfants et la vérité sur un certain nombre des secrets de l'univers."

"Ah, chouette." Julien serra le livre contre lui. "Je peux avoir l'épée, aussi ?"

Le vieux monsieur sourit. "Non, elle est à un ami. Il a oublié jusqu'à son existence, mais un jour il se souviendra et viendra la reprendre."

"Eh bien au revoir, monsieur. Et merci beaucoup."

Julien donna un coup de pied dans son calot et retourna voir sa mère.

Le Coran alternatif...



1992, Paris - Les Halles.

"Hé vous l'avez vu le skin là-bas, il est complètement fou ! Il est tout seul sur votre territoire... Vous allez pas me dire que les F.I.S. d'Allah vont laisser partir un faf sans lui laisser un souvenir, non ? Dites, vous voulez pas une petite goutte de rhum avant ?"

Manu, Démon de Grade 1 au service de Majûj, aurait pu jurer que le skin en question n'avait pas de batte de base-ball à la main quand il avait envoyé les F.I.S. d'Allah lui casser la gueule. Il n'avait même pas de sac assez grand pour la porter et Go Sport n'avait pas encore installé de distributeurs de battes. Ca sentait l'Ange...

Après le quatrième coup de Docs bénites dans les gencives, Manu commença à perdre patience. Le skin encaissait bien, trop bien. Les F.I.S. d'Allah étaient tous dans les pommes et lui, Manu allait sans aucun doute les rejoindre sous peu...

"Majûj ! Prince de la Bestialité ! Viens à moi, y a du faf à tagger !"

Une houri éventrée, montée sur un porc puant apparut dans un nuage de stupre.

Insh'Allah est la dixième extension pour INS/MV et contient tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'Islam sans oser le demander (même à Saddam Hussein). Vous découvrirez les origines de cette religion, les Archanges et Princes-Démons qui en font partie. Trois scénarios prêts-à-jouer vous guideront sur les pas de Mahomet et de ses serviteurs.

Edité par Idéojoux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles - ISBN 2-908765-25-X

Prix conseillé: 126 Francs.