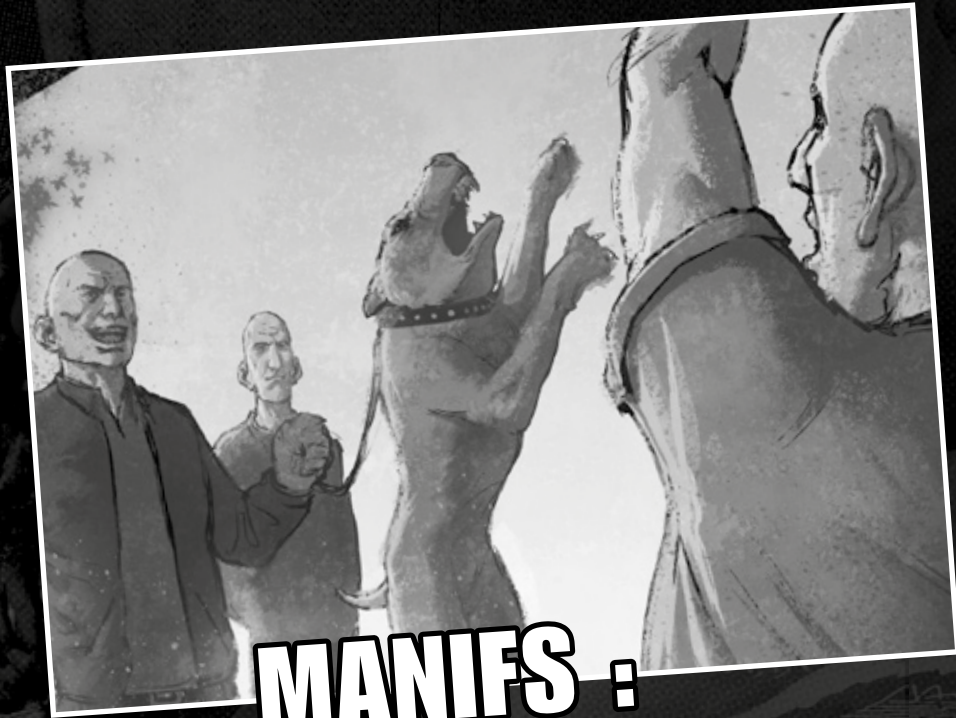


INS JANVIER 2017

CAUSA MORTIS

NUMÉRO #4



MANIFS :

Révissez vos slogans,
les élections approchent !



BONNE DU CURÉ :

vers un relooking extrême ?

INS



Et si nous finissions 2016 sur un petit scénario de Pierre Bouas ? Une petite balade démoniaque chez les associations bien pensantes... Mais parfois la pensée s'envole et ils ne restent que les maux. Et hop, traitement de choc pour tous ! On va pas en faire une manif !

Avec tous nos vœux pour 2017 !

CAUSA MORTIS

UN SUPPLÉMAG POUR

IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS :

GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC

ÉDITÉ PAR RAISE DEAD

Illustrations : Stéphane cocheteux, David Demaret, SWAL, Radja Sauperamariane, Valp, Lohran

Scénario : Pierre Bouas

Relecture/corrections : Sélène Meynier

Mise en page : Sophronisbe, disciple du Grand Bouly

Design graphique : Julien de Jaeger

ISBN : 979-10-95235-18-7

scénario / 3-4 Démons / durée : 4 heures

LA PARABOLE DU BÂTON DE BERGER



Ce scénario INS pour 3 ou 4 démons les confrontera à la Pendule, réseau d'anges décrit dans le Cantique de la Maïeutique (si vous ne l'avez pas encore, lisez au moins le supplément gratuit en ligne « Guerre des réseaux » et remplacez la Pendule par l'une de vos créations). Des Andrealphus ou des Malphas avec de chouettes couvertures s'en sortiront plus facilement que des Crocell incarnés en punks à chiens, mais il faut de tout pour faire un monde, même alternatif.

L'équipe est supposée déjà formée. En plus d'eux-mêmes, de leurs contacts et de leurs serviteurs, le réseau des PJ comprend au moins quelques alliés, leurs amis... s'ils en ont. Ils peuvent également avoir rallié une organisation plus vaste, et en former la cellule locale.

L'action prend place dans la ville de Morny (environ 200 000 âmes à damner). Comme elle est difficile à situer sur une carte IGN, et que ce n'est pas forcément là que vos joueurs et vous avez vos habitudes, vous la remplacerez par n'importe quelle cité de taille équivalente qui vous serait plus familière.

RUMEURS SUR LA VILLE

« Notre ministre de l'Éducation nationale, celle-là même qui est censée veiller à l'édification morale de nos enfants, faisait partie d'une secte sataniste dans sa jeunesse! C'est ce qu'a révélé dans une interview un gourou belge, aujourd'hui en prison pour meurtre, qui a indiqué l'avoir croisé plusieurs fois lors de messes noires à caractères orgiaques. Très choquante, l'info a fait la Une partout en Europe, sauf en France bien sûr, où la vérité est comme toujours tenue sous le boisseau par des journalistes aux ordres ! »

**Partager (252), J'aime (3987)
Blog Jésus-Info-Vérité**

PLUIE DE GRENOUILLES

Les PJ s'intéressent depuis quelque temps à « Familles & Foi », une association locale qui milite bruyamment pour un retour à l'ordre moral et à la vie chiante. Ils n'ont pas le choix : la vigne du Seigneur a pris racine bien près de leurs murs. Même si elle ne rentre pas dans leurs thèmes de complots habituels, cette bande d'agités est devenue trop bruyante pour être ignorée. Mais cache-t-elle des anges dans ses rangs ?

L'une des figures tutélaires du mouvement est le père Bruno Gérard, un ancien prêtre intégriste, viré par Jean-Paul II et pardonné par Benoît XVI. Ce gros bonhomme d'une soixantaine d'années n'a plus de paroisse (et ne fait plus vraiment partie des ordres), mais n'a pas cessé ses sermons pour autant. Les PJ enquêtent sur lui, ainsi que sur l'autre star du mouvement : Apolline de Mont-Luc

Egarny, veuve ambitieuse et bien née. Ils savent aussi que Familles & Foi s'appuie sur les prestations d'une petite société de conseil en informatique, Data Shepherd, qui héberge son site sur ses serveurs.

Or cette boîte tenue par Richard Houlette semble être une source de fake news, ces faux articles colportant rumeurs et ragots qui inondent depuis plusieurs années la « fachosphère » et les bulles les plus réacs des réseaux sociaux.

Les PJ l'ont appris grâce à Snivel, un complice démon (de leur réseau ou rencontré sur cette enquête) qui a passé des semaines à dénouer sur la toile les fils de leurs manipulations. Ce démon de Vapula a mis au jour un labyrinthe de blogs et de faux comptes qui s'autocitent et propagent de la propagande catho. Mais il a surtout réussi à mettre dans le lit de Richard Houlette sa call-girl de familier, Charlotte.

Snivel compte sur les PJ, et eux sur lui, pour découvrir si oui ou non Familles & Foi est une menace. Pour leur résumer ce qu'ils savent de la situation, vous pouvez crobarde ce schéma aux joueurs, et leur indiquer qu'ils ont déjà les adresses de tout ce petit monde.

DÉMONS	CATHOSPHERE
PJ (+ Réseau)	Assoce Familles & Foi
Snivel + Charlotte	Société Data Shepherd (fake news)
Anges ?	
Père Bruno Gérard	
Apolline de Mont-Luc	
Richard Houlette	

Entre nous, des fidèles qui pensent que Dieu s'est fait crucifier pour interdire le sexe avant le mariage, et vous réclament de l'argent pour les soutenir, ne peuvent être tout à fait sains. Ni saints. Les trois suspects ne sont pas des anges, loin de là, mais la timide Anne-So, si. Et un de Joseph en plus. Déjà bénévole de Familles & Foi avant son réveil, elle est très impliquée et voudrait voir l'assoce investir du

temps et de l'argent dans la rénovation de la petite chapelle Sainte Rita, qui tombe en ruine, mais dans laquelle elle sent une présence qui s'éveille.

Repérée par la Pendule, Anne-So a demandé au réseau un coup de main pour conserver F&F sur le droit chemin (elle est lucide sur les vices des meneurs). La Pendule se moque pas mal d'une bande de faux dévots, d'autant que depuis la « Manif pour tous » le pays ne manque plus d'activistes cathos. Pire, Familles & Foi semble un parfait appât à démons. Tôt ou tard les forces du Mal locales vont montrer leur sale trogne. Mais le réseau voit deux choses dans cette histoire :

- La chapelle en ruine, si vraiment elle s'éveille.
- Data Shepherd, avec son équipe d'informaticiens sans scrupule, qui pourrait être un atout dans la guerre secrète. À condition qu'ils ne sachent jamais pour qui ils bossent.

La Pendule dépêche donc deux anges expérimentés, « Redemption » Jo' et « Cold blood » Jacques pour épauler Anne-So, auditer F&F et sécuriser la situation.

L'objectif pour les PJ est de démasquer l'ennemi et, soit de lui piquer ses jouets, soit de les casser, pour le faire reculer. Jouets incarnés par les deux structures humaines (F&F et Data Shepherd donc) et les trois mortels hautement corruptibles qui en sont les meneurs : le père Gérard, Apolline la prez' de l'assoce, et Richard l'entrepreneur sympathisant.

L'élimination des anges en face n'est pas d'un grand intérêt, sauf peut-être pour Anne-So, dont l'implantation locale est un risque pour eux. Mais par contre, si les PJ se lancent dans une guerre maladroite contre les auditeurs de la Pendule, ils attireront sur eux l'œil d'un réseau puissant, qui met toujours un point d'honneur à venger ses morts.

LA PARABOLE DU BÂTON DE BERGER



ADAPTEZ L'INTRO À VOS PJ

Si vous avez déjà dans votre campagne (ou mieux autour de la table !) une démonsse d'Andréalpus, un expert en informatique, ou n'importe quel personnage à même de remplacer Snivel et/ou Charlotte, profitez-en ! L'opération « un homme, une femme » n'en aura que plus de saveur.

Inventez également une rumeur très locale ciblant le lieu de récupération privilégié d'un PJ : Des partouzes homos auraient lieu certaines nuits dans le cimetière de X, une pétition exige que la police y patrouille. La clinique Y aurait pratiqué en secret des avortements après le terme légal et elle est désormais régulièrement ciblée par des militants anti-IVG. Etc.

Si l'un des PJ s'est oublié publiquement dans une précédente aventure, ou qu'il y a acquis une carte de prouesse négative, la rumeur peut aussi être le compte rendu déformé de ses exploits.

Dans tous les cas les démons doivent sentir leurs affaires menacées par le nouvel élan des culs bénis du cru.

Divisez judicieusement vos joueurs en deux groupes équilibrés. Le premier suivra le briefing « Séance de Minuit », le second le briefing l'opération « un homme, une femme ».

SÉANCE DE MINUIT

Cinéma Le Lagon Noir à Mornay, vendredi soir, 23h

Objectif : se faire une toile et observer un happening d'intégristes cathos

Le petit cinéma indépendant « Le lagon noir » a ouvert il y a quelques semaines à peine et subit déjà les foudres des associations pro-familles. Ami des vieux films, il a projeté l'« Empire des Sens », « Baise-Moi », et se lance maintenant dans une rétrospective Russ Meyer et des soirées spéciales films d'horreur. Bref, un endroit bien sympathique.

La rumeur court depuis trois jours que des gamins du collège du coin, assistant à une séance normalement interdite à leur âge tendre, ont vu l'un des spectateurs s'adonner à l'onanisme. C'est typiquement le genre



de rumeur invérifiable que Data Shepherd contribue en sous-main à lancer et colporter. Depuis, des mères de famille en colère tractent devant le cinéma, faisant la morale aux gamins seuls et haranguant les parents qui voudraient faire découvrir Mad Max à leur progéniture.

D'abord depuis la terrasse du café d'à côté, puis mêlés à la file des spectateurs venus voir « Angel Heart » d'Alan Parker à la séance de 22 h 10, les démons de ce briefing ont épié discrètement la demi-douzaine de militantes cathos, et mémorisé leurs visages, avant de s'engouffrer dans la salle obscure.

Si l'un des joueurs le souhaite, son personnage a pu converser quelques minutes avec elles.

En mode conviction et contradiction (test de volonté moyen), le PJ constate que tout le monde connaît quelqu'un qui connaît l'un des gamins ayant vu le pervers détraqué (mais que personne ne connaît leurs prénoms). Et que d'ailleurs le père Gérard a écrit « au ministère » (sans précision duquel). Avec trois réussites le PJ se verra offrir de rencontrer le prêtre qui saura le convaincre. Et ouvrir son

cœur au Messie. Si, si ! Il suffit de laisser son numéro...

En mode séduction et questions innocentes (test d'apparence moyen), le PJ a pu apprendre que le père Gérard connaît lui-même l'un de ces pauvres enfants, et que son portrait-robot a été donné à la police. Avec trois réussites, le PJ pourra obtenir le 06 de « Marie-O » (pour Odile), une militante un peu plus allumée que les autres.

Jouez rapidement cette scène d'intro, les joueurs pourront toujours continuer leur enquête un peu plus tard. S'il permet de présenter le F & F en action, ce briefing sert aussi à diviser les forces des PJ pour que ceux de la seconde intro n'aient pas envie de jouer les Rambo sans les copains. Il serait d'ailleurs bon que le balèze du groupe soit au ciné.

Mais il est déjà 23h, l'heure de changer de décor.

L'OPÉRATION « UN HOMME, UNE FEMME »

La résidence « Le village » dans un quartier calme de Morny, vendredi soir, 23h

Objectif : poser un espion sur un possible agent des Youyous...

Richard Houlette couche depuis trois jours avec Charlotte, le familier de Snivel.

Il l'a rencontré « par hasard » et « a tout de suite flashé ». Il faut dire que le familier est entreprenant et met un point d'honneur à conclure dès la première heure.

Ce soir, l'homme d'affaires rejoindra sa nouvelle maîtresse chez elle, ou plus exactement dans le meublé qu'un des démons a loué pour l'opération. Charlotte estime à 95% que c'est un mortel. Quand ils passeront aux choses sérieuses, elle lancera le signal en éteignant et rallumant trois fois le salon. L'un des PJ en faction sur le toit de la tour voisine, dans la même résidence, préviendra alors Snivel qui attend dans la cage d'escalier deux étages au-dessus de « chez Charlotte ». Équipé du double des clés, le démon de Vapula rentrera sans un bruit dans l'appart et étudiera les téléphones/tablettes/portables

de l'homme d'affaires dans le but d'y placer un espion. S'il n'y parvient pas dès ce soir, l'opération sera renouvelée.

Le PJ sur le toit est équipé d'une paire de jumelles de la Garde suisse du Vatican (une relique gagnée au poker contre un autre cornu). Les autres démons sur le coup sont là en renfort et disposent de leurs propres doubles des clés de l'appart. Ils se placent où ils veulent. Tout le monde a de quoi contacter tout le monde.

Il est 23 h, Richard Houlette prévient Charlotte qu'il est en route, elle transmet le message aux démons. Il y a bien peu de passage (et de fenêtres allumées) à cette heure, mais la résidence n'est pas totalement endormie.

23 h 08. Richard entre dans la cour, suivi quelques instants plus tard par deux silhouettes encapuchonnées.

23 h 09. Richard entre dans le bâtiment F. Les deux silhouettes à sa suite marquent un temps d'arrêt, lui laissant une quinzaine de secondes d'avance, puis d'un pas décidé entrent à leur tour dans le F (en utilisant une clé des PTT).

C'est sans doute le moment où le PJ sur le toit se sentira en devoir de donner l'alerte à toute l'équipe. Y compris aux copains qui matent douillettement De Niro en train de gober des œufs dans la salle n° 1 du Lagon Noir. Mais les PJ du premier briefing, même en partant sans attendre le twist du film, mettront au moins une centaine de tours à arriver. L'équipe 2 est seule face à la menace des encapuchonnés pour le prochain quart d'heure.

Les deux intrus ne sont autres que l'ange «Redemption» Jo' et l'un de ses alliés humains. Ils souhaitent juste repérer l'appart de la nouvelle maîtresse de Richard, et il serait malheureux de s'y frotter sans préparation.

Ils se contenteront de repérer l'étage où s'est arrêté l'ascenseur, puis d'espionner en collant un stéthoscope sur les portes du palier quelques minutes. Ensuite ils plieront boutique. Pendant ce laps de temps, ils bloqueront les mouvements de Snivel terré en silence deux étages plus haut.

Si les deux encapuchonnés croisent l'un des démons, les choses peuvent mal tourner. Au moindre doute, à la première rencontre suspecte dans la cage d'escalier, Jo utilisera son pouvoir de prescience. Mais même s'il détecte un démon, l'ange évitera la baston autant que possible, pour ne pas exposer son allié et parce qu'il préférera tomber plus tard sur les cornus, en plus solide compagnie.

Espérons que les PJ et leurs alliés conserveront leur sang-froid. Un faux pas et la tentative d'infiltration de Charlotte sera grillée (ce que Snivel leur rappellera si nécessaire). Annuler l'opération n'est pas grave, elle peut être rééditée. La décaler d'une heure est sans conséquence. Mais déclencher une baston improvisée contre des ennemis inconnus avec seulement la moitié du groupe peut être par contre lourd de conséquences.

Jo' et son sbire, pour quitter les lieux, rejoindront un complice qui les attend au volant d'un van noir stationné à quelques pas de la résidence. Ce qui devrait mettre fin à toute velléité de filature. Mais il sera possible de noter la plaque et de reconnaître le véhicule un peu plus tard. (Note : si contre toute probabilité, les PJ parviennent à le suivre, il les mènera soit à un hôtel du centre-ville, soit à Sainte Rita. Cf. §3)

Quelle que soit l'issue de l'intro, les démons pourront se réunir pour partager ce constat : il y a bien quelque chose de louche qui se trame derrière Richard Houlette et sa société.

La façon dont les PJ ont géré l'opération «Un homme, une femme» est importante.

Si Charlotte n'est pas grillée, elle pourra continuer sa liaison avec l'homme d'affaires, et Snivel finira (au bout de la seconde tentative) par placer un spyware sur son téléphone et son ordinateur portable. Même s'il leur reste l'essentiel à découvrir, les démons auront glissé un pied dans la porte. Et leurs adversaires, s'ils surveillent à distance la vie de Richard sans se méfier, seront repérables.

Si l'ange et son allié se sont doutés de quoi que ce soit (ou s'ils ne reviennent jamais de leur repérage), les YouYous appelleront des renforts et la mystérieuse maîtresse de Richard deviendra leur cible prioritaire.



PLONGÉE EN EAUX BÉNITES

Faute de piste évidente pour retrouver les encapuchonnés de l'intro, les PJ devraient s'intéresser à ceux qu'ils prennent pour de possibles anges et à leurs structures.

L'alliance tacite entre le père Gérard, Apolline et Richard ressemble à un réseau. Mais un réseau de conspirateurs humains, trop humains, qui ne songent qu'à s'élever dans la société, loin de toute inspiration divine.

Richard alimente en intox les campagnes de dénigrement lancées par le père Gérard, le rendant toujours plus influent. Le prêtre excite des foules qui viennent rejoindre l'armée militante d'Apolline dont le poids politique augmente, ce qui lui permet d'attirer des donateurs toujours plus puissants, qui à leur tour alimentent la caisse noire de Richard.

Mais leur quête balzacienne du pouvoir risque de connaître une fin prématurée.

LE MARCHAND DE MENSONGES

« C'est juste de la satire. Personne ne croit sérieusement que notre députée couche avec un sans-papiers transsexuel, même si entre nous elle en serait capable (rires). On ne peut pas nous attaquer sur de l'humour, même si bien sûr certains le prennent au premier degré... ».

Richard Houlette

En apparence honnête, Data Shepherd est une boîte de 22 salariées, située dans un immeuble du quartier des affaires. Richard en est l'actionnaire principal.

Officiellement la branche Media héberge et fait vivre le site de Familles & Foi, ainsi que ceux de particuliers, d'entreprises, ou d'autres assocés réacs. Officieusement, elle alimente

les réseaux sociaux en fausses news. Data Shepherd fait produire ses bidonnages et leurs « likes » en Inde puis les importe sur la toile française. Fausses études, faux crimes, montages photos ou raccourcis bidons sur de vrais drames, que du bon goût et surtout rien d'orienté.

Richard a conscience de vendre des mythos au kilo à une poignée d'exaltés, mais d'une part il appartient à ce milieu un peu réac, d'autre part ça le fait rire.

Cette seconde activité est au black, et alimente une caisse noire. Elle n'est pas réellement financée par F&F mais plutôt par ses généreux donateurs, affairistes ou politiques, autant de mortels qui jouent au même jeu qu'Apolline ou le père Gérard, mais quelques échelons au-dessus. Des sphères que Richard espère rejoindre, ces bouseux de Familles & Foi n'étant qu'une première étape, un coup de pub local avant de se lancer dans la cour des grands.

ESPIONNER DATA SHEPHERD

Il sera difficile (et long) de s'y faire engager, il n'y a pas grand-chose à voir en planquant devant, mais il est assez simple de s'y introduire de nuit, même si l'immeuble (partagé par d'autres sociétés) fait partie d'un ensemble de bâtiments gardés par une société de surveillance. Les caméras sont visibles, les rondes très espacées et les vigiles peu motivés.

Depuis les locaux, pénétrer le système informatique sera un jeu d'enfant (test moyen d'informatique pour quelqu'un de compétent, comme Snivel ou Charlotte, au hasard, d'une durée d'une heure). Attaquer les serveurs de Data Shepherd à distance demandera par contre une semaine de travail et un jet difficile. De plus, l'attaque sera détectée si elle échoue...

Gain : Une masse indigeste de données, dont les comptes de la boîte (jet de volonté moyen et six heures de compte pour détecter la présence de malversations), la liste des clients et les preuves de l'implication directe de Richard dans la fabrication, la vente, et la diffusion de fake news (jet de volonté facile et deux heures d'analyse pour

le comprendre). Familles & Foi est bien sûr impliquée en les personnes du père Gérard et d'Apolline.

Par contre, rien ne trahit la moindre présence de surnaturel dans les affaires de Richard Houlette.

Toutes ces démarches n'ont d'intérêt que si l'option Charlotte est grillée : en piratant l'ordinateur perso de Richard pendant l'un de leurs rendez-vous, Snivel arrivera au même point avec moins d'efforts.

FAIRE PARLER RICHARD

Là encore, il vaudrait mieux que Charlotte lui tire les vers du nez sur l'oreiller, plutôt que de voir les PJ le kidnapper pour lui faire le coup de la baignoire irakienne. D'autant que vivant il ne sait rien du surnaturel, que mort il mettra du sang partout, et que les rares détails intéressants qu'il peut révéler ne sortiront sans doute pas d'un interrogatoire. Alors qu'en gardant l'humain sous le coude, les joueurs pourront obtenir de lui les mêmes infos à un moment où elles auront du sens dans leur enquête...

Gain :

- Stéphane Larmont, un ancien associé de Richard est mort il y a un mois, mordu par un serpent exotique qu'il détenait illégalement. Or Larmont essayait de le faire chanter (sur sa consommation de cocaïne et de prostitués). Il voulait l'aide de Data Shepherd pour lancer un service de call-girl en ligne. Richard a donc appris son décès avec un certain soulagement...
- Non croyant, Richard tient les membres de F & F pour des allumés et pense avoir bien cerné les meneurs, qu'ils voient plusieurs fois par semaine. Seul leur carnet d'adresses l'intéresse réellement.
- Il a déjà essayé de se faire Apolline de Mont-Luc, en vain, et la tient pour une puritaine mal baisée. Quelle autre explication à son refus de coucher avec lui ? Depuis, pour la narguer, il lui parle de toutes ses aventures...
- Il y a deux mois, une certaine Anne-So, l'une des bénévoles de F & F proche d'Apolline a essayé de lui soutirer de l'argent pour la réhabilitation d'une cha-

pelle en ruine mais il l'a envoyée paître. Ah, ah, une chapelle en ruine ! La conne...

EMPLOYÉS SUR LE POUCE

Walther Bruno est l'associé de Richard et le directeur informatique de la boîte. Moins riche et moins commercial, Walther est l'ingénieur du duo, et le vrai maître d'œuvre des actions secrètes de Data Shepherd. Il est tout aussi jouisseur et cocaïnomane que son comparse, mais possède, lui, de vraies compétences techniques, ainsi que des contacts dans le piratage, en Inde et en Ukraine.

Corine Marbeuf est la secrétaire de Richard. Il ne lui dit rien de ses frasques ni de ses magouilles, mais la perspicace quinquagénaire en a deviné une bonne part, et se pose beaucoup de questions sur la mort de Larmont.

SUSPECT N°1

Richard Houlette est un quadra fringant, qui a monté Data Shepherd il y a trois ans avec son associé Walther Lebrun. C'est sa quatrième création d'entreprise. D'habitude, une fois les boîtes bien lancées, il les vend et en remonte d'autres, mais cette fois il s'est pris au jeu d'un nouveau marché : la désinformation.

Domicile : Houlette vit dans un 120 m² du centre-ville. Il ne branche jamais l'alarme.

Faiblesses : Sexe, alcool, drogue, pouvoir, argent... mais surtout le frisson. Riche et célibataire, Richard est également stressé et toujours à la recherche du « break » ou de l'expérience qui va lui donner le sentiment de « vivre enfin ». Liaison, voyage, trip ou coke, tout est bon. Il est simple à corrompre, d'ailleurs il y arrive très bien tout seul.

DES GRENOUILLES ET DES HOMMES

« Vin d'honneur dimanche à 19h à la salle polyvalente, suivi d'un débat sur le thème « théorie du genre : que dit la Bible ? », en présence du père Bruno Gérard »

**Une affiche sur la devanture
du Cierge Allumé.**

Affiliée à une vaste fédération nationale d'assocés cathos, Familles & Foi réunit des familles cossues de Mornay et de la région. Elle est très dynamique depuis qu'Apolline de Mont-Luc Egarny en a pris la tête il y a quelques mois. Grâce au carnet d'adresses de sa nouvelle présidente, F & F peut, après sa dernière levée de fonds, s'appuyer sur plusieurs centaines de milliers d'euros de dons, en plus d'une salle polyvalente prêtée gracieusement par la mairie pour tenir ses assemblées. Elle a pour siège officiel le « Cierge Allumé », une librairie de culs bénis, et pour cœur réel le salon d'Apolline. Le vrai pouvoir de F & F repose sur son influence sur les notables locaux. Et sur l'entre-soi dont elle est l'émanation.

Hommes ou femmes, les militants de Familles & Fois sont facilement bavards (sur le mariage, les ravages de l'IVG, les dangers de la pornographie) mais peu habitués à la contradiction qui peut rapidement leur faire perdre leurs moyens. Ou leur calme. De plus, ils sont peu au courant du fonctionnement réel de l'assocé. Tous connaissent leur présidente (« Une femme extraordinaire, quel courage ! ») ou le père Gérard (« Un homme remarquable ! Et d'une finesse d'esprit ! »), mais personne ne connaît trop Richard Houlette, qui n'est pas un bon pratiquant, ni le rôle de Data Shepherd.

INFILTRER L'ASSOCÉ (ET LA CORROMPRE)

Ceux des démons qui auront discuté avec les militantes devant le cinéma durant l'intro « Séance de minuit » pourront s'appuyer sur ces premiers contacts pour s'approcher du mouvement, et même tenter de l'infiltrer. Ce n'est pas difficile s'ils sont bons comédiens. C'est un mouvement public, pas une secte secrète, et, au contraire, les cathos seront ravis de recruter de nouveaux membres. Et rencontrer les meneurs n'a rien d'impossible. Cela permettra aux plus subtils corrupteurs

de l'équipe de s'en donner à cœur joie et pourquoi pas, s'ils sont doués, de détruire Familles & Foi de l'intérieur par un gros scandale. À cette fin, les faiblesses des meneurs vous sont indiquées pour que les joueurs puissent avec un peu de psychologie pousser ces tartufes à la faute. (Notez au passage qu'un usage isolé de zizanie ou d'icône sexuelle ne corrompt pas en soi un humain, mais que bien utilisé, cela peut le déstabiliser durablement. Et si le pouvoir ne fait qu'appuyer un vice déjà identifié, le résultat sera encore meilleur).

La seule difficulté est de ne pas se faire repérer par les anges. Mais seule Anne-So participe activement à la vie du mouvement. Totalement fondue dans la masse. Ou presque.

Bien sûr les démons n'auront sans doute droit qu'à une seule fenêtre de tir avant de devoir disparaître dans la nature, mais c'est largement suffisant pour tuer le mouvement en pleine ascension.

**QUELQUES MEMBRES NOTABLES POUR IMPROVISER
SUR LE POUCE :**

Le père **Aymeric Laporte** de la paroisse Ste Agnès, qui, s'il n'a lui jamais fait sécession avec le Vatican, n'en est pas moins un admirateur enthousiaste du père Gérard. Mais plutôt fade, le père Laporte tient plus du minimoï de son idole que du vrai bras droit.

Théophile Bagnat, le trésorier de F & F et propriétaire du Cierge Allumé, est un libraire gentil et rondouillard. Il n'est pas très malin, mais il est follement épris d'Apolline et fera tout pour l'impressionner.

Marie-Odile Laglutte, la militante zélée qui a pu laisser son 06 à l'un des PJ dans l'intro est une excellente porte d'entrée dans le mouvement. Barrée et influençable, elle est à la fois trop insignifiante pour être surveillée par les anges, et suffisamment impliquée pour être de la plupart des événements.

Magdalena Ropowska, la femme de ménage d'Apolline est une immigrée polonaise à la foi d'airain, que sa patronne a enrôlée dans le mouvement. Magdalena a pour elle une volonté de 3, la conviction depuis toujours que les anges et les démons se mêlent aux humains, et un courage qui ne

faiblira ni devant la violence ni devant le surnaturel. Elle est très souvent chez « madame de Mont-Luc ».

Anne-Sophie Palisse est certes très effacée, et surtout connue pour « emmerder tout le monde avec ses histoires de chapelle », elle n'en est pas moins l'une des forces vives du mouvement. C'est grâce à ses efforts dans l'ombre qu'Apolline doit son ascension dans l'assoce. Mais l'aristo ingrate ne voit en elle qu'une confidente fade et corvéable à merci.

QUELQUES LIEUX :

L'église Sainte Agnès. Le must de Familles & Foi le dimanche matin : la paroisse est tenue par le père Laporte, l'ami du père Gérard. Le bâtiment est sans danger mais les PJ ne le savent pas d'avance.

Le Saint-Honoré. La brasserie cossue où il est possible de croiser Apolline ou de l'inviter à dîner. Un must. C'est également là qu'elle déjeune une fois par semaine avec Richard et le père Gérard.

La librairie chrétienne « Le Cierge Allumé ».

Siège théorique de l'association, cette boutique bordélique est une mine de vie de Sainte Thérèse et de livres de chant. On peut également s'y fournir en médailles de la Vierge. Un must ! L'ordinateur du proprio recèle la liste des membres avec leurs coordonnées et le détail de leurs cotisations.

SUSPECT N°2

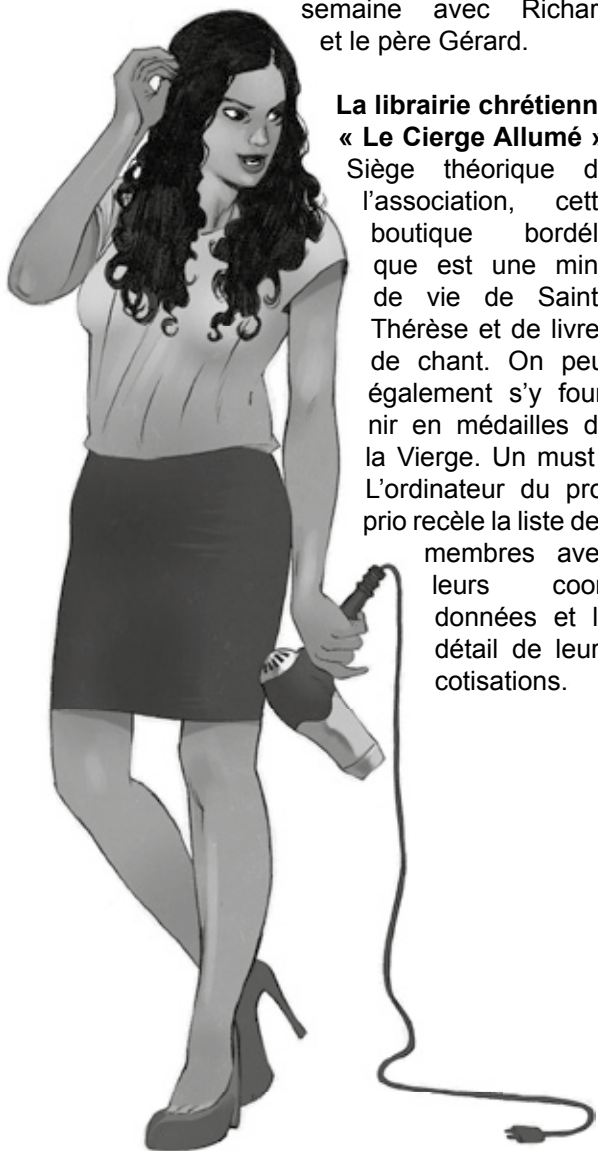
Le père Bruno Gérard est un gros homme charismatique d'une soixantaine d'années. C'est un intégriste certes, mais surtout un manipulateur de première qui vit aux crochets de ses fidèles. Les affaires florissantes de F & F, dont il a humblement accepté d'être salarié, sont une belle revanche après les années de diète. Il ne reculera devant aucun coup de pub pour son organisation. Par contre, il ne tiendra pas forcément les promesses de rendez-vous de ses fans, sauf si la personne à convaincre peut avoir un poids médiatique. Si, par exemple, un PJ cherche à le rencontrer en se faisant passer pour un journaliste de la presse nationale, il accourra. Son rôle de guide spirituel de l'association n'est pas officiel, mais il est reconnu par tous. C'est également lui qui invente la plupart des rumeurs qu'il demande à Richard de diffuser. Le père Gérard n'a jamais été au courant de la présence des anges et des démons sur Terre et l'idée même le ferait ricaner. Il est plutôt courageux physiquement mais sera terrifié par une manifestation surnaturelle.

Domicile : Quoiqu'exclu du service actif des ordres depuis sa dissension, le père Gérard vit dans un petit appartement du centre-ville loué par l'Église. Il y est rarement, étant régulièrement invité par des familles cathos du cru.

Faiblesses : Vaniteux, le père Gérard s'écoute facilement parler et sera moins méfiant si on lui manifeste de l'admiration.

Haineux, l'homme de Dieu s'emportera facilement si on lui parle de gauchistes ou d'homosexuels.

Libidineux – mais pas pédophile –, ce pourfendeur de la pornographie en connaît un rayon (sa consommation de X sur internet, ses revues cachées dans son bac à linge, ou sa façon d'observer certaines ouailles pourront trahir ce penchant) et résistera mal à la tentation.





SUSPECT N°3

Apolline de Mont-Luc Egarny est une belle femme charismatique d'une quarantaine d'années. Riche, veuve et ambitieuse, elle a rapidement monté les échelons de Familles & Foi, dont elle devenue depuis six mois la présidente, emmenant l'association dans des croisades toujours plus tapageuses. Mais dans le fond elle se fiche de tout ça. Son dessein est d'avoir suffisamment de poids pour approcher des responsables politiques et briguer un poste. Et même – pourquoi pas ? – devenir un jour maire de Mornay ou députée.

Domicile : Apolline vit dans une superbe villa (avec vidéo surveillance) où elle reçoit beaucoup de visites. Elle n'ouvrira pas à des inconnus si elle est seule, et n'hésitera jamais à appeler la police.

Faiblesses : Apolline n'a pas de scrupule à marcher sur les gens. Elle est cupide mais déjà riche et donc chère. Cinq millions d'euros, c'est son prix. Celui à partir duquel elle ferait n'importe quoi.

Enfin, Apolline est veuve depuis des années déjà. Elle ne serait pas opposée à une belle rencontre, mais à condition que le soupirant soit un vrai gentleman (et donc dans l'ordre riche, bien né, élégant, réac, catholique et... bien sûr séduisant). Elle ne s'enverra pas en l'air avec le premier venu.

DES SERPENTS DANS LES TUYAUX

Et l'Éternel dit : Si je trouve dans Sodome cinquante justes au milieu de la ville, je pardonnerai à toute la ville, à cause d'eux. Genèse 18 : 26

Tag sur un mur de Morny

Pendant que les démons mèneront leur enquête et leurs infiltrations, les anges, eux, continueront leurs œuvres. Un dossier pour sauver Sainte Rita pour Anne-So, un audit des milieux cathos de Morny pour Jo et ses petits gars, et pour Jacques, et bien... Il a retenu de la mission l'aspect « appât à cornus » et les attend de pied ferme depuis des semaines.

Joël et Jacques n'habitent pas Morny, contrairement à Anne-So, et ne sont présents en ville que certains soirs et les week-ends. Le reste du temps ils sont à une bonne demi-heure de route. Mais notez que le scénario débute un vendredi soir. Ils surveillent à distance le réseau catho en évitant de trop se montrer.

Bien sûr dès qu'un soupçon les alertera, ils se mettront sur le qui-vive.

Voici trois réactions possibles du camp YouYou selon la tournure que prennent les événements.

LES MENACES DE MORT

Si la présence des PJ est détectée...

Cela fait quelque temps que les dirigeants de F&F reçoivent à l'occasion des lettres d'injures. Mais là, d'un coup, ils sont submergés de menaces de mort. Il faut dire qu'Anne-So et Jo ont passé des heures à les rédiger ! Et tout de suite, l'ange de Joseph conseille à Apolline d'engager un garde du corps. Elle a d'ailleurs les coordonnées d'une société qui paraît très bien, Watchmen co. Deux heures plus tard, un soldat de Dieu venu d'Orléans ne lâchera plus la présidente d'une semelle. Le père Gérard l'imitera dès le lendemain,

de peur de paraître moins important. Un troisième gorille fera le planton devant le « Cierge Allumé ». Et Jo, resté très discret depuis le début de son audit, apparaîtra à F & F à visage découvert, comme un cadre de la société de sécurité. Si Richard est menacé, il ne passera pas par la même société. (Mais qui sait peut-être celle suggérée par sa maîtresse. Après tout avoir un garde du corps punk à chien, c'est tellement plus original...).

Bien sûr toute la ville bruissera de la rumeur de ces menaces de mort.

De son côté, Jacques se mettra à patrouiller de nuit autour des lieux importants du scénario et s'introduira chez Richard et Apolline pour y placer des micros. Il est très discret mais parfois imprudent. La légende du type qui se promène la nuit sur les toits pourrait faire son apparition. Y compris sur la toile catho.

Si d'aventure on se mettait à retrouver des corps de soldats de Dieu éparpillés façon puzzle au petit matin, c'est un ange de Laurent qui viendrait d'Orléans.

LE JUGEMENT DE SALOMON

Si la présence des PJ n'est pas détectée, ou si au contraire elle est avérée

Lorsque « Redemption » Jo' et « Cold blood » Jacques sont venus mener leur première inspection il y a deux mois, ils ont découvert qu'un homme d'affaires véreux, Stéphane Larmont, faisait pression sur Richard Houlette pour l'obliger à monter un service de call-girl en ligne avec lui. Après avoir cerné l'homme, une vraie ordure mêlée à toutes sortes de petits trafics glauques, les deux anges se sont résolus à s'en débarrasser. D'autant que Stéphane, méfiant et proche de la pègre, commençait à se renseigner à son tour sur eux. Une nuit, Jacques s'est introduit chez lui. Il savait que Stéphane Larmont détenait de façon illégale des animaux exotiques. Dont un magnifique serpent mamba noir. Que l'ange a libéré. Puis emporté avec lui, non sans avoir laissé au reptile le temps d'embrasser son maître. Jacques ne voit pas bien pourquoi tuer un humain serait beaucoup plus grave que de tuer un animal, et a trouvé « biblique » de refroidir un mec avec son serpent.

Depuis, il ne quitte plus le reptile, qu'il a baptisé Salomon.

La police n'a pas vraiment éclairci les circonstances du décès de Larmont, même si la cause de la mort, une surdose de venin, ne fait aucun doute... La presse régionale s'est empressée de conclure que « horreur !, le serpent assassin était dans la nature. » Et la rumeur court, y compris chez F & F, que l'animal n'a pu s'enfuir que par les toilettes. Mais certains flics pensent quand même qu'il y avait quelqu'un chez Larmont cette nuit-là.

Jacques de son côté pense qu'il est temps que Salomon fasse son come-back dans la lutte contre le mal. Comme il en a marre d'être critiqué par Jo pour son absence d'implication, il décide un matin d'aider la croisade des intégristes contre le « Lagon Noir ». Après une séance, il dépose Salomon dans les toilettes des dames et s'y embusque avec une aura de discrétion. Quelques secondes et un hurlement plus tard, il sort héroïquement des gogues, Salomon caché sous sa veste, en prétendant à la cantonade n'avoir pas vu de serpent, puis disparaît dans la foule. La police et les pompiers arrivent dix bonnes minutes plus tard. Seule Samira, une jeune fille, a calculé qu'il y avait un truc louche avec le « mec à l'accent québécois ». Quelque chose ondulait sous son manteau ! Et il était déjà dans les toilettes avant que la grosse dame ne se mette à crier au secours !

Mais personne ne l'écoute à part le patron du « Lagon Noir ». Les journaux concluent rapidement que le serpent des tuyaux est de retour, quant à la mairie, elle ordonne la fermeture provisoire du ciné le temps d'y voir plus clair.

Cet événement se produira le troisième jour, ou à un moment où vous avez envie de relancer le rythme. Bien sûr, les PJ peuvent faire le lien avec l'affaire Larmont et peut-être même avec Richard. Et motiver Samira, qui peut donner une description assez précise du québécois (« grand, blond, le regard étrange et un peu fou... »), à tout raconter à la police.

Mais Salomon peut jouer un rôle plus tragique encore. Si jamais l'un des trois meneurs de la cathosphère locale se compromettrait gravement dans la corruption, Jacques utiliserait une dernière fois son serpent pour « châtier bibliquement ce Judas ».

Notez que Jacques est un peu taré mais pas idiot. L'audit de F & F l'assomme, et en créant des faits divers étranges, il espère bien pousser les forces du Mal locales à se montrer.

LE JUGEMENT DE SALOMON

Si les anges morflent ou se replient.

Pour l'heure Anne-Sophie reste convaincue que F & F peut et doit être sauvée.

Jo pense que le mouvement est condamné d'avance par ses péchés, mais qu'il ne peut pas laisser Satan s'emparer de Houlette et de son entreprise.

Jacques lui s'en contrefout. Plaise à Dieu qu'il pleuve du feu sur Morny comme jadis sur Sodome et Gomorrhe !

Sainte Rita est leur seul point d'accord. Malgré ses vitraux brisés et son toit éventré, la jolie chapelle se réveille doucement. Soufflée par une explosion de gaz il y a une douzaine d'années, elle tombe en ruine et sert de refuge aux pigeons et aux chats errants, dans l'indifférence des fidèles. La mairie envisage de la raser, au désespoir d'Anne-So.

Un démon peut rentrer dans la chapelle, mais pas y récupérer de PP. De plus, une fois par jour, Sainte Rita peut accorder l'équivalent d'un « Trompe-la-mort » ou d'un « Aux portes de la mort » à un ange ou un juste qui s'y tiendrait...

La chapelle étant à l'écart derrière des grilles, dans une rue très peu passante, elle sert de planque et de lieu de rendez-vous aux anges. C'est souvent là que Jacques passe la nuit et c'est bien sûr un lieu de récupération privilégié pour « Redemption » Jo' et Anne-Sophie qui y passe au moins une heure par jour.

C'est là que Jo se repliera pour retrouver ses complices si l'intro se passe mal pour lui, ou là qu'ils attendront des renforts s'ils se sont fait malmener par les démons.

UNE ENQUÊTE DE PROXIMITÉ

Dans ce scénario, les PJ sont supposés enquêter dans un secteur familial et proches de chez eux. De plus, ils ont commencé à investiguer depuis plusieurs semaines. Il ne s'agit pas seulement de découvrir des nouveautés mais aussi de voir des choses connues sous des angles différents. Angles différents qui feront apparaître, non pas des chiens de Tindalos, mais des connexions.

Au début de la partie, les PJ connaissent les adresses des trois mortels mais ne savent pas s'ils sont des anges ou pas. Ils ont même les coordonnées d'Anne-Sophie notées quelque part, mais n'ont aucune raison de s'intéresser à elle plutôt qu'à des dizaines d'autres membres de F & F. Mais quand ils la trouveront intrigante, ils se souviendront de son nom. Ou peut-être de son intérêt pour les vieilles pierres.

N'utilisez pas ces connexions comme un *deus ex machina* mais bien comme la récompense logique d'une avancée, en donnant aux joueurs un peu plus que ce qu'ils ont trouvé.

Les PJ ont tous entendu parler du type qui s'est fait mordre par son serpent, mais ignorent ses liens avec ce dossier.

Ils connaissent certains lieux, ont peut-être déjà croisé Richard à Deauville, jeté un œil moqueur au « Cierge Allumé » ou revu un nanar culte au « Lagon Noir ». Et l'un d'eux se souviendra même avoir balancé une grenade défensive dans Sainte Rita en mars 2006. Une explosion de gaz dans une église ! Les gens gobent de ces trucs...

Tout cela n'avait pas d'importance jusque-là. Mais plus vous mêlerez les éléments du scénar à votre campagne et à la vie des PJ, plus vos joueurs auront des leviers d'action pour être créatifs.



LES LOUPS DANS LA BERGERIE

La résolution du scénario est très ouverte. Les joueurs ont carte blanche pour identifier les anges et ruiner leurs projets locaux.

Ils peuvent livrer à la presse des preuves du rôle joué par Data Shepherd dans la fabrique de rumeurs, glisser une prostituée mineure dans les bras du père Gérard et le filmer, faire chanter Richard, mettre la police sur la piste de Jacques, pousser Apolline à la démission, etc. Ils peuvent également se concentrer sur l'identification des anges et leur élimination dans une embuscade sans fausse note.

Si Familles & Foi ou Data Shepherd s'effondrent dans le scandale, ou si les anges disparaissent sans laisser de piste, la Pendule arrêtera les frais.

Par contre, si les démons laissent des traces derrière eux, le réseau revanchard ne classera pas le dossier mais le confiera à un groupe de nettoyeurs...

RÉSULTATS ET RÉCOMPENSES

Si la présence des PJ n'est pas détectée, ou si au contraire elle est avérée.

Les démons identifient les anges mais sont également en partie identifiés. La Pendule reviendra. Réussite marginale, 1PR et un petit popcorn.

Les démons identifient tous les anges OU détruisent F & F OU éliminent Anne-So, sans laisser de piste. La Pendule abandonne Familles & Foi et Data Shepherd, non sans siphonner discrètement leur

trésorerie. Réussite normale, 2PR et deux boissons offertes.

Les démons identifient tous les anges, et sans laisser de piste, éliminent Anne-So ET détruisent F & F (ou en prennent le contrôle). La Pendule est Gros-Jean comme devant. Réussite majeure, 3PR et des places offertes pour la Créature du Lagon Noir en 3D.

Autre résultat, échec. Apolline glisse sous le contrôle d'Anne-So, la Pendule infiltre Data Shepherd, F & F lance une levée de fonds pour restaurer Sainte Rita et les démons ont sans doute intérêt à déménager.

Note pour les lecteurs du Cantique : Dans le cas où les PJ forment la cellule locale d'un plus vaste réseau, les conditions de victoire peuvent varier selon sa philosophie. Des agents de DoG Seeker chercheront à identifier tous les anges et à remonter jusqu'à leurs bases arrière, alors que des membres de Mélo-Die voudront empêcher la fermeture, même temporaire, du cinéma.



CINQ SÉIDES ET UN SERPENT

ANNE-SO, ANGE DE JOSEPH

Anne-Sophie Palisse est une jeune femme discrète d'une trentaine d'années que ses amis humains jugent insipide. Mais ce n'est qu'un rôle qui dissimule sa foi ardente et sa détermination. Bien que la Pendule l'exhorte à rejoindre la clandestinité, Anne-So refuse d'abandonner Familles & Foi (elle y militait déjà avant son réveil) ou Sainte Rita, et veut convaincre le réseau de l'intérêt de ses amis culs bénis.

Force	2	Volonté	4
Agilité	3	Apparence	2
Perception	3		

Points de pouvoir	8
Points de vie	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Lire les pensées superficielles*, Remords insidieux.

Avantages : Première de la classe, Chef de groupe.

Défaut : Pacifiste.

Matériel : Lunettes épaisses, barrette, jupe longue et tracts pro-familles.

Tactiques de combat : L'éviter. Au pire Anne-So lancera des Remords insidieux en se protégeant comme elle peut.

Vie & Domicile : Anne-So est célibataire et travaille comme employée à la mairie. Elle vit à quelques rues de la chapelle Sainte Rita dans un 25m² où elle ne reçoit jamais personne.

« REDEMPTION » JO', ANGE DE DOMINIQUE

Joël Tavernis, de son vrai nom, a fait quelques années de prison pendant le black-out, et mène désormais une petite bande d'ex-taulards sur les chemins de la rédemption. C'est un ange brave et débrouillard, étonnamment patient vu son ancien supérieur. Il estime qu'Anne-So est très méritante, mais que les leaders de F & F sont trop corrompus. Seuls Data Shepherd et la chapelle ont un intérêt pour la cause, les cathos n'ont qu'à se démerder. Joël est un bon détective. Il avancera prudemment, s'appuiera sur son matos d'espionnage et ne risquera aucune vie bêtement.

Force	3	Volonté	3
Agilité	2	Apparence	3
Perception	4		

Points de pouvoir	8
Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Et toc !, Lame du jugement, Aura de jugement, Présence*.

Avantages : Chef de groupe, Alliés humains (6 repentis).

Défaut : Calculateur.

Matériel : tenue à capuche, fausses cartes en tout genre (de journaliste, flic, détective, médecin, etc.), passes T10 et T20 des PTT, masque de Batman et matériel d'espionnage. **Tactiques de combat** : Jo mettra à couvert ses alliés humains puis invoquera sa lame de jugement (1A, FO3, 4 dégâts automatiques).

Tactiques de combat : Jo mettra à couvert ses alliés humains puis invoquera sa lame de jugement (1A, FO3, 4 dégâts automatiques).

Vie & Domicile : Depuis son réveil, Jo a créé dans un corps de ferme à 30 km de Morny, avec sa poignée d'ex-taulards repentis, une petite communauté quasi monastique. La police du cru pense qu'il s'agit d'une secte gay. Quand il est sur Morny avec certains de ses serveurs il dort à l'hôtel.

Les repentis de Jo sont des ex-braqueurs avec des caractéristiques de truands, et leur expérience lui est bien utile pour ses enquêtes. Bien qu'ils soient armés et au courant du surnaturel, Jo évite de les exposer face à des démons.

« COLD BLOOD » JACQUES, ANGE DE JORDI

Jacques est biclassé Suisse romand / ange de Jordi. Il également « l'homme au serpent », c'est sa classe de prestige. Jacques se fiche totalement de la virginité avant le mariage et pense qu'Anne-So perd son temps, et lui fait perdre le sien au passage. S'il est un peu barge, au point d'avoir un tatouage RZO sur le torse et de ne plus savoir pourquoi, l'ange est par contre un vrai guerrier de la nuit, qu'on ne souhaite pas aux PJ de provoquer par hasard. Et il a l'accent suisse, pas québécois.

Force	4	Volonté	3
Agilité	3	Apparence	2
Perception	3		

Points de pouvoir	8
Points de vie	10



Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Aspect du singe (Agilité), Réflexes de combat, Aura de discrétion*..

Avantages : Arme escamotable (machette), Trompe-la-mort

Défauts : Sanguinaire, Biblique (spécial : quand il est sur le point d'achever un ennemi à terre, Jacques perd deux activations à citer l'ancien Testament avant d'agir).

Matériel : Veste à capuche crade, rangeos fatiguées, guitare, sac à dos, feutre de tagueur, jumelle et couteau suisse. Masque de chewbacca en latex.

Tactiques de combat : Privilégiant l'embuscade, Jacques activera son aspect du singe, invoquera sa machette escamotable (1A, AG 5, 3 dégâts) et utilisera Esquive acrobatique (2PP) pour éviter les attaques qui auraient passé ses Réflexes de combats.

Vie & Domicile : Sans emploi, Jacques vit dans une caravane à 40 km de là, avec ses treize chats. Quand il vient à Morny, il épie en retrait les actions de F & F, jouant les SDF ou les guitaristes de rue, et dort le plus souvent à la belle étoile entre les murs de Sainte Rita.

Salomon n'a pas tellement d'avis sur Dieu, les réseaux sociaux ou la théorie du genre. Il n'a qu'un PV et préfère attaquer une cible au hasard à moins de trente centimètres (1A, AG3, 1 dégât + 1d6 de poison).

SNIVEL & CHARLOTTE

Ces deux PNJ doivent être adaptés à vos joueurs et à leurs persos, et ne seront pas forcément tous les deux nécessaires. Mais s'ils existent, ils auront une autonomie et ne seront pas aux ordres des PJ. Voici une version de Snivel & Charlotte, n'hésitez pas à faire la vôtre.

Snivel est le rescapé d'un réseau picard dont le navire amiral, une secte lovecraftisante, s'est fait décimer un soir de sacrifice par des chasseurs de la Pendule. Son corps totalement imberbe arbore un tatouage géant de Shub-Niggurath sortant du bain. Il n'a plus d'identité, ni toute sa tête, et peut faire preuve d'une paranoïa épuisante ; mais c'est un pirate très utile. Snivel est le plus souvent sur ses écrans, terré dans son appart squatté où il n'allume jamais la lumière. C'est un démon de Vapula débutant, avec Compétence spécialisée (intrusion informatique) et le défaut Malsain.

Élève de son maître, la très pulpeuse Charlotte sait pour sa part parfaitement jouer la cruche en péril. Elle étouffe avec ce freak de Snivel (son 9e boss depuis sa punition) et, histoire de foutre le boxon, fera comprendre à l'un des PJ qu'elle servirait mieux l'Enfer si elle était à son service à lui.

Charlotte, familier call-girl, reconvertie pour l'heure dans l'informatique

Force	2	Volonté	3
Agilité	2	Apparence	3
Perception	2		

Points de pouvoir	4
Points de vie	4

Pouvoirs : Icône sexuelle

DIEU RECONNAÎTRA LES SIENS

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Vous avez liquidé un des meneurs cathos en le prenant pour un ange.

Donnez cette carte au MJ. S'il décide de vous la rendre, un humain croyant a percé votre vraie nature à jour. Mais vous ne savez pas qui... Priez pour que personne ne le croit !

UN HOMME ET UNE FEMME ? DEUX BALLE !

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez transformé le briefing « Un homme, une femme » en baston et l'opération d'infiltration a fait long feu.

Donnez cette carte au MJ. Après que vous ayez raté un jet d'attaque, il peut décider que votre arme s'enraye ou se prenne dans le décor, ce qui vous fait perdre votre prochaine action.

PLUS PRÈS DE TOI MON DIEU

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Vous avez tué un ange dans la chapelle avec style.

À condition d'être en vue d'un symbole religieux, ou sur un sol consacré, vous pouvez sacrifier cette carte au Malin pour bénéficier d'un « Moment de gloire » ou d'un « Trompe-la-mort ».

MAUVAIS BERGER

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez publiquement ruiné la réputation du père Gérard, ou d'un autre prêtre, en le poussant dans les bras du vice.

Bénéficiez d'une réussite supplémentaire lors d'un test destiné à séduire, corrompre, convaincre ou intimider des chrétiens.

SATAN 1, JÉSUS 0

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez réussi à débaucher un membre de Familles & Foi.

Si vous parvenez à convaincre un croyant de pêcher (sans utiliser de pouvoir), vous regagnez 1 PP.

C'EST QUELQU'UN QUI M'A DIT

Démon uniquement



Cette prouesse a été gagnée par :

Usage unique

Vous avez fait chanter Richard Houlette ou son associé, ou encore pris le contrôle, même provisoire, de Data Shepherd.

Lancez une rumeur de votre choix, oralement ou par Internet, puis notez la sur la carte. Tout le monde la croira et la répètera durant une journée.