

MV OCTOBRE 2015

FAITS DIVINS

NUMÉRO #4

BREIZH CONNECTION



SCANDALE DES ÉPICERIES

dragées au poivre, l'addition est salée !

**ÉMOUVANT :
ELLE SE BAT POUR
EMPÊCHER
L'EXTINCTION
DES MENHIRS !**



**INTERVILLES
MENACÉ !**



INS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

ÉDITO

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

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

Ce scénario *Magna Veritas*, « Breizh Connection », vous plonge au cœur d'un trafic d'humains croyants transformés en soldats de Dieu à leur âme défendante. Du cœur de la cité où vos personnages se font embrouiller par un ancien collègue, au pays du chouchen et des menhirs, ils vont devoir louvoyer entre traquenards, coups fourrés et parties de cache-cache pour échapper aux médias (enfin à un journaliste coriace) pour finir en apothéose lors d'une vente d'esclaves.

L'aide de jeu fait le point sur les humains, de dangereux ennemis lorsqu'ils ont décidé d'ouvrir les yeux sur les activités de nos amis à plumes et à cornes. Bonne lecture et bon jeu !

FAITS DIVINS

NUMÉRO #4

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

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

Illustrations : Gwenal Codet-Hache, Stéphane Cocheteux, Christian Gaudin, Christophe Swal, Radja Sauperamariane et Olivier Sanfilippo.

Culs de lampe : Pierre Radice

Plan : Olivier Sanfilippo

Scénario : Jim Gaudin

Aide de jeu : jeff

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

Nouvelles : Ebenezer Dickens, Laurent Sarfati et Fabien Deleval.

Mise en page : Michelle Aflalo

Design graphique : Julien de Jaeger

© Raise Dead Editions 2015

2 square Hector Guimard, 78960 Voisins-le-Bretonneux

FAITS DIVINS

SOMMAIRE NUMÉRO #4



AIDE DE JEU : LES HUMAINS

- 3 Les médias
- 4 Les services secrets
- 7 Les militaires et paramilitaires
- 9 Les sociétés secrètes et sectes

NOUVELLES

- 12 Ça presse, par Ebenezer Dickens
- 12 Andrealphus, prince du sexe, par Laurent Safati
- 13 Joseph, archange de l'Inquisition, par Fabien Deleval

SCÉNARIO : BREIZH CONNECTION

- 15 Première partie : Dans mon H.L.M., je vivais heureux
- 16 Scène 1 : L'amitié est éternelle... Mon cul !
- 18 Scène 2 : DJ Had aux platines !
- 23 Scène 3 : Pas de pitié pour les croissants
- 26 Deuxième partie : La Bretagne, ça vous gagne !
- 26 Scène 1 : Les Anges et la télé, réalité ?
- 29 Scène 2 : Full Metal Gariguette
- 38 Scène 3 : Dans ton cul Lamouillette
- 40 Épilogue
- 43 PNJ



LES HUMAINS

La vraie menace ?

« JE TROUVERAI MA JOIE À LEUR FAIRE DU BIEN. »
— LA BIBLE

« MOUAIS... JE CROIS PAS QUE LA RÉCIPROQUE SOIT VRAIE AVEC NOUS ! »
— BOBBY, ANGE DE JOSEPH

Eh oui, on déconne, on déconne, mais si le plus grave danger pour les survivants du Reboot, c'était les humains ? Nan, pas madame Michu et ses bigoudis. Non, l'humain vicelard qui s'est dit qu'il allait devenir puissant. Nan, pas le vieux borgne et sa fille. Non, le type qui veut accéder à un vrai « pouvoir », pas juste gagner au loto.

Alors oui, celui-là dont on parle, nos amis à plumes et à cornes doivent s'en méfier car il peut vraiment représenter une menace pour leur survie.

Eh oui, qui n'a jamais rêvé d'avoir à sa disposition des Anges ou des Démons : pour les montrer au peuple (faire peur, ça paye), pour accroître son contrôle sur les masses, pour les utiliser comme arme, pour en posséder les pouvoirs... Cela sert à tous les êtres surnaturels, mieux qu'un iPhone ou un robot Moulinex ! Alors oui, c'est comme *Girl Next Door* un Ange ou un Démon. Dès que tu le vois sous sa vraie forme, tu ne penses plus qu'à une chose : le posséder !

Attention, ceci n'est pas une liste exhaustive des groupes humains qui peuvent donner du fil à retordre à vos joueurs. C'est juste pour vous aider à créer vos propres Némésis.

LES MÉDIAS

« Les médias sont des instruments dont se sert le péché pour imposer à l'opinion publique des modèles de comportement aberrants. »

— Jean-Paul II

« Et la messe à la télé le dimanche matin alors ? Non, je parle pas de Téléfoot ! »

— Familier de Jojob, sous forme de transistor

Cachez quelque chose et normalement un journaliste va finir par s'y intéresser. L'*Homo Mediaticus* se nourrit de scoops, d'informations spectaculaires qui font frémir le bourgeois et courber le dos au prolo. Plus c'est horrible, plus c'est camouflé, plus c'est secret... mieux c'est pour ce cafard de l'histoire, avec un petit « h » comme dans honteux. Imaginez ce que ces coprophages de l'information pourraient faire s'ils avaient la preuve que les Anges et les Démons existent. De quoi rallumer des bûchers et clouer des portes (ou se flageller si on est taquin... Vous êtes taquin ?). Pour l'instant, tout va bien. Enfin tout allait bien du temps où la hiérarchie de l'Enfer ou du Paradis faisait le ménage pour effacer les traces des actions de ses gens. Maintenant que ce n'est plus le cas, cacher l'existence des êtres surnaturels devient la responsabilité de chacun.

LES JOURNALISTES TV

« Comment ça PPDA, il a pas sauvé un bébé en Irak ? Il a sauvé sa couverture médiatique ! Il aurait pu prendre le gamin avec son landau tout de même, non ? »

– Maurice, bar du coin

Si pour l'instant les journalistes armés de caméra ne se bousculent pas sur le sujet, ce sont sans doute eux qui feront le plus de dégâts s'ils décrochent l'info. « C'est vrai, je l'ai vu à la TV » reste toujours de mise. Toutefois, la politique et la fesse restent une priorité pour eux. Ils ne bougeront leur cul que si l'info est déjà avérée, vérifiée... et visible. Eh oui, ils doivent éviter de se ridiculiser car, dans ce milieu, ça ne pardonne pas.

LES JOURNALISTES DE PRESSE

« Presse qui roule me casse les couilles ! »

– Florent, Ange déchu de Christophe

Plus tenaces que leurs compères de l'audiovisuel, les journalistes de presse sont plus aptes à faire des recoupements, à synthétiser les informations et à déduire des choses. Ils sont plus dangereux car ils montent de vrais dossiers, étayés de faits, de témoignages. Et surtout, ils sont patients... très patients.

LES « BLOGGEURS »

« Lol, Mdr, Mais trop ! Cé kler ! »

– Kévin, Kévin

Les nouveaux chantres de l'information sont pour l'instant de joyeux charlots. Mais, ils ont l'audace des types qui n'ont rien à perdre. Ils balanceront sur le net n'importe quel témoignage, n'importe quelle vidéo prise avec un iPhone, montrant de loin un Démon en plein Jet de flammes. Trop Lol... C'te fake ! Tant que ça fait le buzz ! Cela fait rire comme ça, mais ces idiots ont leurs groupies.

TYPE DE MENACE ET DÉGÂTS

Les médias peuvent faire de gros dégâts. Pas physique évidemment... mais quand même !

Ils peuvent attirer l'attention de l'opinion publique sur les activités des personnages, révélant certains de leurs pouvoirs ou actions. Cela peut braquer les contacts (« J'les connais pas... Dites-leur que je suis parti à Tombouctou ! »), empêcher l'action discrète en suscitant la méfiance des humains (« Georgette, c'est pas les cons qu'on a vus à la télé ? »), mobiliser des enquêteurs (« Nous avons quelques questions à vous poser »)... et mettre les personnages sous les projecteurs du camp adverse (« Tu te souviens de moi ? Non ? Pas grave... BLAM ! »). Bref, ils sont « grillés » comme on dit, cacahouètes style. Cela va être très très dur de survivre pour eux. Normalement (ah ah) c'est même impossible et la seule solution est l'arrêt de toute activité angélique/démoniaque et l'enterrement dans un bled paumé... La retraite, la vraie... sans flambeaux.

EN TERMES DE JEU

Augmentation de difficulté à toutes les actions de discrétion, interactions avec les humains, relations avec leurs contacts et partenaires (alliés) jusqu'à la fin de la « publicité » autour d'eux (attente d'un changement majeur dans l'actualité, démenti de l'auteur, changement d'identité des personnages ciblés). Se débarrasser de l'auteur n'est pas forcément la meilleure option (« Curieux le suicide de machin... et s'il avait raison et qu'on l'avait buté ? »). Les complotistes voient dans la mort prématurée, l'accréditation de la théorie.

LES SERVICES SECRETS

« Chut... Boris, cache-cache ! »

– Pierre Mondy dans *Petit déjeuner compris*

Presse qui roule me casse les couilles !

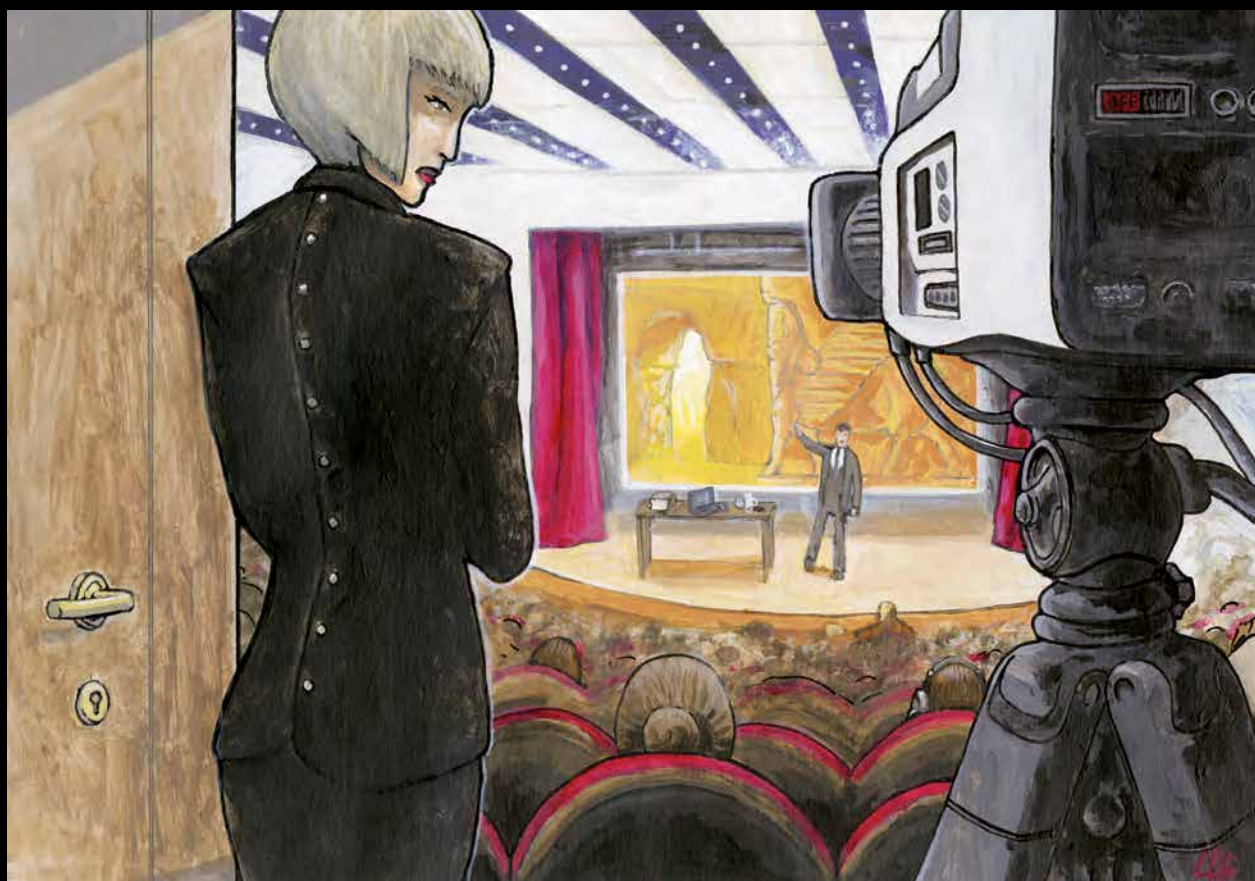
LES INVESTIGATEURS SPÉCIALISÉS

« La balle magique de JFK, c'est un peu comme la "Main de Dieu" de Maradona, non ? »

– The Lone Gunmen

Là on commence à toucher au vrai vicelard. Spécialisé dans l'occulte, l'obscur, le secret, ce genre de client sait que le surnaturel existe et il cherche à le prouver. Tout son travail, que dis-je, sa vie entière est vouée à prouver que l'au-delà est ici ! Plus collant qu'un chewing-gum à une semelle de rangers, s'il vous a dans son collimateur, il ne vous lâche plus. Vous devenez sa raison d'être, son petit Graal à lui (« ILS EXISTENT ! »).

Double vie, identité changeante, réseau, agent dormant, contacts, alliés, guerre secrète... Mais dites donc, dites donc... Est-ce que nos amis Anges et Démons n'agiraient pas comme des espions. Ah ben si on peut ! Et donc, qu'est-ce qui attire le plus les espions ? Les autres espions évidemment (qu'on appelle contre-espions pour l'occasion). Alors oui, les activités « discrètes » attirent forcément l'attention des services secrets qui voient dans les forces angéliques et démoniaques des réseaux d'agents aux objectifs troubles (donc encore plus dangereux... vu qu'on comprend rien).



LES RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

« ... Et après il a fait Louis la Brocante. Oui, c'est pas terrible comme plan de retraite. Mais après tu peux faire le mort sur Twitter. »

– Josy, ex-agent de Victor Lanoux

Bien évidemment, si les personnages commettent des crimes, ils vont attirer l'attention de la police. C'est normal, le crime c'est leur métier. Donc oui, c'est une menace omniprésente mais tous les joueurs en ont conscience... Ils ne font même attention qu'à eux. C'est LA menace humaine par excellence. Pas besoin d'en parler ici tellement c'est une évidence. Maintenant, si nos héros restent dans les clous de la loi, ils peuvent tout de même intéresser un certain type de service de police.

Initialement sorte de police politique chargée de surveiller l'émergence des mouvements de contestation sociale ou politique, les Renseignements généraux sont désormais plus des analystes que des policiers. Mais ça ne les rend pas moins dangereux pour les personnages. En effet, les RG, désormais appelés Service central de renseignement territorial (SCRT), s'occupent de collecter de l'info pour le gouvernement et proposent des analyses ou synthèses portant sur les banlieues, les affaires financières ou encore les groupes contestataires violents et les minorités étrangères surveillées. Cela comprend aussi les groupes de gens pouvant potentiellement basculer dans le terrorisme.

Ayant accès à une masse d'informations, d'archives et de témoignages d'agents de terrain venant de toute la France, ils sont les plus à même de faire des corrélations et de s'apercevoir que certains faits étranges (disparition de citoyens lambda, identités douteuses, falsifiées ou usurpées, activisme étrange de notables au-dessus de tout soupçon, groupuscules armés de type paramilitaire, sectes catho, faits divers à relents paranormaux, etc.) ont parfois des points communs, des similitudes qui dépassent la simple coïncidence.

LA DIRECTION DE LA SURVEILLANCE DU TERRITOIRE

« ... Oui, la confusion est fréquente à cause de la sonorité. Mais la DST, c'est moins dangereux. Si, des fois ça pique aussi les parties génitales. »

– Jackie, spécialiste de la question à la DST

Dès que les Anges ou les Démons merdent une action d'infiltration ou de recherche d'informations « sensibles » apte à mettre en péril le territoire, un petit voyant rouge s'allume à la DST. « Ah y'a des cons qui tentent de mettre les intérêts français en péril ! » Alors oui, dit comme ça c'est vaste. Mais il suffit qu'un camp se mette à suivre une personnalité politique, un industriel qui bosse sur des projets gouvernementaux, un militaire ou un activiste... et il y a fort à parier que l'agent de la DST en charge de la surveillance du V.I.P. les repèrera.

Surtout que les missions de la DST recoupent pas mal de secteurs où les Anges et les Démons sont actifs :



la protection du patrimoine industriel, scientifique et technologique ainsi que la lutte contre le terrorisme intérieur (les groupuscules violents et politisés ou fanatisés). Sans compter que la DST se charge aussi de surveiller le net et les fréquences radio... Voilà, voilà... Cela doit leur faire bizarre d'entendre de la langue divine entre deux émissions de Skyrock.

LES AUTRES SERVICES SECRETS

« J'm'y perds dans les initiales et les chiffres. On pourrait pas dire SS pour simplifier. Comment ça c'est déjà pris ? Dommage, ça tapait bien comme sigle. »

– Denise, speakerine à la radio

Les autres services secrets, français (DGSE) ou étrangers (CIA, MI6, Mossad... complétez à votre gré) peuvent, à un moment ou à un autre, être sur le même « dossier » ou « client » que nos héros. Forcément, ils vont voir qu'il y a des concurrents. Ils vont d'abord chercher à les mettre dans des cases (« Alors, ils bossent pour qui ? ») et, voyant qu'ils n'arrivent pas à les relier à une agence connue, ils vont se dire qu'ils ont affaire soit à des « intermédiaires » (des *contractors* talentueux), soit à des terroristes. Et comme ces espions ne font pas dans la dentelle mais dans l'efficace, autant dire que dans les deux cas, ils ne vont pas y aller avec des pincettes... pour les mettre hors circuit. Oui, on sait très bien que ça ne va pas réussir. En tout cas, pas sur le plan physique. Mais (car il y a forcément un mais), les services secrets ont pour habitude de ne pas lâcher l'affaire... donc « They will be back » comme dirait un cyborg ou un gouverneur californien.

TYPE DE MENACE ET DÉGÂTS

Les services secrets boxent dans une catégorie au-dessus du Vulgum Pecum. Ils ont des agents et des moyens supérieurs. Et surtout ils travaillent dans l'ombre, avec des soutiens gouvernementaux. Du sévère, avec du poil ! Et au niveau du personnel, attention. Les RG et la DST bossent avec le RAID : la crème de l'humain armé. Les autres services secrets n'ont pas à rougir, même s'ils se doivent d'être plus discrets (et de disposer d'un matériel moins dispendieux et voyant qu'un VAB avec des hommes du RAID dedans...).

– Les services secrets peuvent allouer du personnel « discret » pour filer les personnages : de l'agent de terrain de la DST lambda habitué à noter les manifs antinucléaire en Bretagne à l'escouade de surveillance complète de la DST (avec véhicule banalisé, écoute téléphonique, traque sur le net...). Le but de la manœuvre est double : s'assurer de la légalité et de la dangerosité des actions des personnages. Ils peuvent également vouloir « s'entretenir » avec eux au sujet de leurs activités. Cela va toujours de l'agent de la DST avec carnet et stylo BIC, en passant par un interrogatoire avec gégène (pas le monsieur... l'appareil qui envoie du courant dans les parties intimes) par

des anciens militaires venus prendre leur retraite à la DST (oui, ça peut être très drôle avec un Démon de Vapula). Enfin, les services secrets peuvent estimer que nos héros sont une menace réelle pour la sécurité de l'État. Et là c'est le drame ! L'agent de la DST vient procéder à l'arrestation avec des copains de la police nationale, le panier à salade et les gyrophares... À moins que ce ne soit le RAID qui ne déboule de nuit, avec tout l'équipement de visée nocturne.

– Toujours est-il que les services secrets sont très pernicioeux car ce qu'ils aiment c'est mettre à jour des réseaux complets, remonter toute une filière. Patients, méticuleux, organisés, ils sauront attendre le moment le plus opportun pour agir sur toute la structure mise en place par nos Anges ou Démons. Des mois de travail de fourmi pour mettre au point leur petit business peuvent voler en éclats.

– Autre aspect des services secrets (hors DST) : si le réseau des Anges ou Démons peut leur sembler utile (par ses buts, ses méthodes, ses moyens, le milieu où il opère), ils peuvent aussi leur proposer un « partenariat » et bosser en partie pour l'État qu'ils représentent. Attention, ce sera rarement pour des missions reluisantes... Mais qui a dit que les barbouzes faisaient dans le caritatif et l'humanitaire ? Personne on est bien d'accord. Et, au final, ils seront exploités sans vergogne. Mais, d'un autre côté, cela ouvre des perspectives de développement assez intéressantes si les missions proposées concordent avec les buts des personnages.

– Enfin, les services secrets aiment bien garder les gens ... au secret ! S'ils voient qu'ils ont affaire à des gros bras bien bas de front et que tout va se finir dans un bain de sang peu discret, ils préféreront isoler le maillon qu'ils jugeront le plus faible (et obtenir le plus d'informations avant de déterminer comment opérer au mieux). Ils peuvent même tenter de les isoler tous... Oui, ils peuvent tenter ! Cela peut être drôle...

EN TERMES DE JEU

Diminution de l'efficacité du réseau/organisation mis en place par les personnages, activité restreinte de contacts, « neutralisation », voire suppression pure et simple des contacts et alliés. C'est la vie de réseau de nos héros qui est en danger !

LES MILITAIRES ET PARAMILITAIRES

« Viens j'ai des dragées... C'est pas pour les baptêmes celles-là, c'est pour les enterrements ! »

– Caporal Manufrance, vétéran de Dien Bien Phu

Nos petits Anges et Démons ont en eux un potentiel de destruction assez phénoménal. Un arsenal divin qui peut intéresser plus d'un bidasse qui souhaite la mort de son prochain. Que dire d'un général alors ? Et puis,

dans les arts guerriers, il n'y a pas que les militaires : les groupuscules terroristes, les mercenaires et les milices de diverses factions violentes peuvent vouloir leur part d'apocalypse. Cela a fait rêver plus d'un dictateur une troupe de super-soldats ! Et là, on y est, avec exactitude si on prend Baal, Michel ou Laurent ! Du guerrier au sommet de son art ! L'élite de l'élite ! Cela

Bref, s'ils ne veulent pas être incorporés, il reste la manière forte : c'est forcément oui car sinon vous êtes une menace trop forte pour qu'on vous laisse vous balader en liberté. Et crac, bazooka dans ta face ! Et ils le feront, n'ayez aucun doute là-dessus. Ah oui, en guise de stylo pour signer le contrat d'engagement, ça aide !



Viens j'ai des dragées... C'est pas pour les baptêmes celles-là, c'est pour les enterrements !



peut faire bander son cinq étoiles sous le treillis ! Bref, du général Bigeard de contrebande au président d'une république bananière, en passant par l'ARB (l'Armée Révolutionnaire Bretonne... mais si vous connaissez ! Non ? Elle existe plus. Mais si !), tout le monde rêve de gars qui font sortir leur arme de leur corps, crachent du napalm ou galvanisent les troupes !

L'ARMÉE

« Réfléchir, c'est déjà désobéir ! »

– Soldat inconnu

La grande muette, depuis que le service militaire n'est plus obligatoire, se doit de former des troupes « pro », des spécialistes efficaces. D'autant que les conflits où elle se doit d'intervenir ne manquent pas (pour des causes vaguement humanitaires et totalement économiques). Et que les troupes en face de ses pioupious (pourtant entraînés et bien armés) sont des fanatiques qui n'hésitent pas à se faire péter le caisson. Cela n'aide pas au recrutement, avouons-le. Alors il faut trouver des méthodes, des moyens et, osons le dire comme un ministre qui démissionne ou ferme sa gueule, des soldats qui peuvent résister à ça. Désormais, l'armée est à l'affût de super-héros. Alors oui, si un militaire qui a de l'ambition est confronté à la réalité guerrière des Anges et des Démons, il voudra les recruter.

TYPE DE MENACE ET DÉGÂTS

Deux solutions : la manière douce ou la manière forte. On commence par la douce « Engagez-vous, sauvez la France et la chrétienté ». Coup de bol c'est des Anges et ça leur parle. Dommage, c'est Démons... et ça va moins leur parler du coup.

Mais ça peut être un marché sympa : cool, une organisation qui nous couvre, nous fournit gîte, couvert et munitions.

Petite précision, et non des moindres, si les personnages acceptent, de gré ou de force, ils partiront pour des missions en terre hostile. Loin. Là où il n'y a que la misère et le sang. Eh oui, l'armée opère rarement en France. En revanche, les moments de relâche, la célèbre « perm », peuvent leur permettre de mener à bien des missions perso.

Mais bon, très vite le statut d'intermittent de la guerre devrait laisser nos héros. Cela ne va pas être facile de s'en défaire de la grande muette.

LES MERCENAIRES

« En temps de paix, le mercenaire dérobe ; en temps de guerre, il déserte. »

– Nicolas Machiavel

« Moi je dis, tant que je suis payé pareil à la fin du mois, de l'Ukrainien ou de l'Ouzbek à dézinguer, y'a que le menu de la pause déjeuner qui change. »

– Mimile, homme de dialogue et sniper

Autrefois conspués (sauf peut-être dans les films hollywoodiens), les mercenaires ont maintenant pignon sur rue depuis l'Irak et l'Afghanistan. Des structures de mercenariat sont même des multinationales, telle la sinistre Blackwater. Ils ne sont là que pour l'argent. Et sitôt qu'on est prêt à faire les plus basses besognes, il y en a du fric à se faire. Et plus la basse besogne est dangereuse, plus les revenus sont importants. Seulement, il faut des gens pour faire le job. Parce qu'un mercenaire mort, c'est pas très efficace. Alors des types qui résistent aux balles, au feu, aux explosions de bagnole, qui régénèrent en plein combat ou qui permettent aux morts de se relever, c'est quand même bien pratique pour terminer un convoi ultrasensible ou pour extraire une V.I.P. prise en otage dans une ferme. L'assurance que la mission sera menée à son terme, ça n'a pas de prix.

Les mercenaires sont des gens pratiques : ils proposeront des contrats. Si ça ne marche pas, ils feront du chantage. Si ça ne marche pas (et pourquoi ça ne marcherait pas à ce stade-là), ben ils révéleront les petits secrets des personnages à la presse (et hop, retour au début de l'aide de jeu. Pratique non ?). Pour les mercenaires, pas question que nos héros aillent à la concurrence... C'est le business fils !

Les Démons peuvent être tentés par ce type d'arrangement... Et des Anges un peu déboussolés aussi. Une vie d'aventure commence pour les personnages... Mais adieu les idéaux. Jusqu'à ce que les idéaux les rattrapent, sous la forme d'une équipe concurrente du même tonneau qu'eux peut-être ?

LES PARAMILITAIRES ET TERRORISTES

« L'affaire est dans le SAC ! »

– Charles P., ministre méridional

Faire un maximum de dégâts pour faire avancer sa cause. Faire peur pour contraindre les opposants à se terrorer. Éliminer l'opposition. Oui, dit comme ça, ça peut ressembler à une mission angélique ou démoniaque... mais c'est simplement le crédo des paramilitaires et des terroristes. Marrant non ? Non ! Donc le paramilitaire est une milice de fanatiques, plus ou moins religieux, plus ou moins politiques. À la différence du terroriste, il a souvent pignon sur rue. Et c'est bien là le problème. Le terroriste partage toutefois une donnée essentielle avec les Anges et les Démons, le besoin impératif de devoir se fondre avec la population locale sans éveiller les soupçons. Bien souvent, le terroriste agit comme nos amis du Paradis ou de l'Enfer. Leur connaissance de ces modus operandi fait que les terroristes sont souvent aptes à croire que les groupes d'Anges ou de Démons sont aussi des terroristes... Amis ou ennemis ?

TYPE DE MENACE ET DÉGÂTS

À bien y regarder, certaines organisations militaires, dont le but est l'engagement (l'asservissement vous avez dit ?) des personnages, peuvent être au final un bon plan. Pépère, avec un plan de carrière pour peu qu'on se foute de sa mission originelle : péter la gueule du camp d'en face... et juste du camp d'en face. Pas du camp des humains d'à côté. Un bon plan si on veut jouer à une version assez « spécialisée » de *INS/MV*. Après tout, vous avez acheté le jeu. Si cela peut constituer un intermède guerrier intéressant, dépayçant (ah l'odeur du napalm et des boyaux à l'air libre), mais ce n'est pas une fin en soi pour un Ange ou un Démon. Surtout qu'il faut lutter contre ses instincts. Difficile au sein d'une organisation militaire. Bref, ça ne tiendra qu'un temps avant que nos héros se rendent compte que la prison dorée n'est pas faite pour eux.

Le souci, c'est qu'une fois dans ces organisations, on ne peut plus les quitter. Sauf à changer d'identité sans laisser de trace.

EN TERMES DE JEU

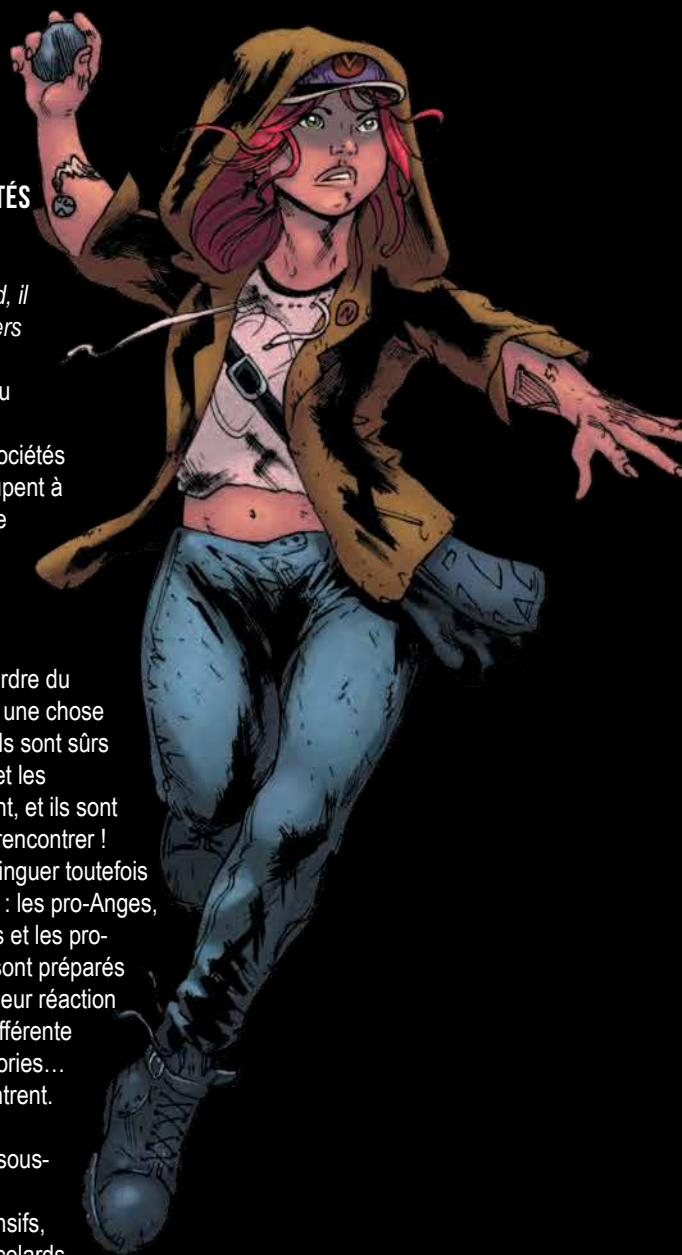
Les organisations militaires ou militarisées n'offrent qu'une alternative, comme le cube Borg : assimilation ou élimination. Même sortir d'une entreprise de mercenariat s'avère complexe (les contrats se terminent souvent par une « dernière mission » où la survie du groupe est très limitée, quelle que soit sa force). Disparition du réseau des personnages au profit de l'organisation militaire, suppression de contacts non militaires (à l'exception de contacts orientés autour d'une activité guerrière : armes, renseignements, etc.), « neutralisation », voire suppression pure et simple des contacts et alliés qui donnent lieu à une publicité (média).

LES SOCIÉTÉS SECRÈTES ET SÈCTES

« Et d'un regard, il fusilla des milliers d'Atlantes. »

– Chroniques du Mandarom

Les sectes et sociétés secrètes regroupent à peu près tout ce que l'humanité compte comme frappadingues de haut vol. Du Mandarom à l'ordre du Temple solaire, une chose est sûre : eux, ils sont sûrs que les Anges et les Démons existent, et ils sont préparés à les rencontrer ! On peut en distinguer toutefois trois catégories : les pro-Anges, les pro-Démons et les pro-humains. S'ils sont préparés à la rencontre, leur réaction est tout à fait différente selon les catégories... et qui ils rencontrent. Eux-mêmes se subdivisent en sous-genres : les illuminés inoffensifs, les noyautés vicelards et les dangereux-dangereux. Mais reprenons dans l'ordre.



TYPE DE MENACE ET DÉGÂTS

LES PRO-ANGES

Issus des milieux catho intégristes ou New Age canal perturbé, les pro-Anges attendent le règne des envoyés de Dieu avec, au mieux, un peu d'impatience. Ils tentent d'entrer en contact avec eux pour les aider et les servir. Cela va de la petite secte locale qui bricole des messes issues de rituels araméens, et qui a peu de chances de tomber un jour sur un Ange de Christophe désœuvré (illuminés inoffensifs), à la secte plus large et mieux organisée comptant quelques ressources (mécène ou millionnaire sensible), et parfois d'anciens alliés d'Anges ou de soldats de Dieu sans « Ange » qui peuvent vouloir « reprendre du service » (noyautés vicelards). Là en revanche, cela commence à être plus gênant, et pour les Anges, et pour les Démons. Si, au final, ils ne sont pas une menace physique réelle, ils peuvent toutefois être assez teigneux pour coller aux basques des personnages et venir se pointer au moment le plus impromptu. Ils peuvent aussi être *borderline*, leur fanatisme les plongeant dans l'illégalité ou la criminalité. Leurs moyens de financement ou leurs buts secondaires (croisade personnelle) pouvant les

LES PRO-DÉMONS

Là encore c'est la fête du slip de la diversité. Cela va du groupuscule sataniste de banlieue qui sacrifie des poules dans des caves durant Halloween (illuminés inoffensifs), au club sélect de notables et de politiciens avec des ramifications criminelles (du petit voyou au mafieux qui donne des coups de main sans poser de question). Ce dernier peut également être noyauté par des alliés/contacts de Démons. Bien évidemment, c'est la soif du pouvoir occulte qui anime ces humains (puissance, contrôle, immortalité). Ils espèrent (c'est navrant tellement c'est commun) qu'en passant des accords avec des Démons, ils pourront accéder à cette once de pouvoir divin qui leur manque. Ils seront prêts à toutes les bassesses (accords) pour y arriver. Ils sont tellement naturellement corrompus qu'ils estiment bien souvent que le reste de l'humanité l'est aussi. Ils ne s'imaginent donc pas que les Anges puissent exister. Ces noyautés vicelards ne sont pas pour autant des agneaux bêlants. Ils n'ignorent rien de la cruauté de leurs amis à cornes et s'entourent parfois de sorciers pour entrer en contact avec des Démons. Comme leurs

Charles P.

L'affaire est dans le SAC !

plonger dans des basses-fosses idéologico-criminelles (vous allez en voir dans le scénario de ce livret). S'ils ont affaire à la Youyou Power, ils peuvent se transformer en force d'appoint intéressante (comprendre : chair à canon/diversion/tirelire). Si en face c'est des cornus, là, les sectateurs vont voir rouge... Bon, évidemment, la survie des Démons n'est pas forcément en jeu... mais leur anonymat oui ! Si on parle maintenant de dangereux-dangereux, il peut s'agir d'organisations d'avant le Shutdown mises en place/téloguidées précédemment par des Anges ou par des alliés puissants des forces angéliques laissées la bride sur le cou par le Grand Reboot : réseau avec des ramifications policières, multinationales issues du complexe militaire détenu précédemment par les Anges... L'ambition de ce type de structure est souvent d'essayer de rebâtir une hiérarchie « d'avant », mais avec à sa tête des humains qui se prennent pour des Anges. Elle cherche donc à gonfler ses rangs d'anciens Anges (pour gagner en légitimité... et en force de frappe) et de prouver sa valeur en identifiant/neutralisant/éliminant un max de Démons. Il se peut même que ces réseaux soient en concurrence les uns avec les autres.

« homologues » pro-Anges, ils sont plus nuisibles par leur maladresse et leur manque de discrétion que par leur force de frappe. Les dangereux-dangereux eux sont une version plus élaborée, plus discrète. Leur organisation est cloisonnée, avec une omerta pire que celle de Cosa Nostra. Ils font plus dans le feutré, les infiltrés discrets, les hommes de main efficaces. Ce sont souvent des hommes de grand pouvoir qui ont côtoyé des Démons puissants avant le Reboot et qui en recherchent de nouveaux pour aller vers toujours plus de contrôle des masses humaines (qu'ils considèrent avec le mépris de l'esclavagiste moderne). Le règne de Satan doit avoir lieu... et il aura besoin de kapos pour garder ses camps. Autant que ce soit eux (cela vous rappelle des choses). Ils sont souvent une poignée de puissants cherchant à s'octroyer les faveurs de Démons en contrepartie de services. C'est du gagnant-gagnant. Ils ne sont pourtant pas fous ou fanatiques au point de se sacrifier... mais ils savent se procurer des victimes pour jouer ce rôle.

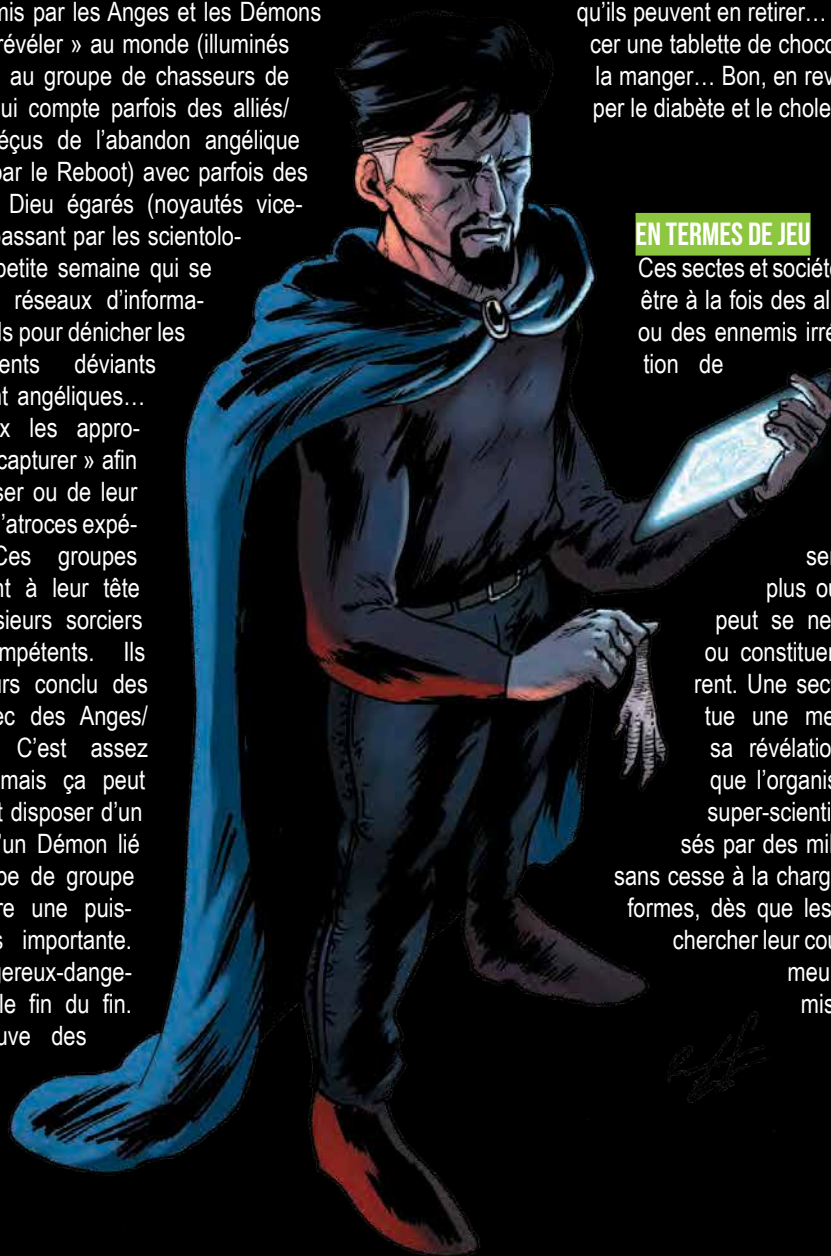
LES PRO-HUMAINS

Ces individus n'ont qu'un seul camp, le leur ! Ils se sont rendus compte que les Anges et les Démons se livrent une guerre où ils ne sont que des pions. Ils ont alors deux attitudes : soit ils ont décidé de « neutraliser » la menace divine dans un geste d'autoprotection de l'espèce, soit ils comptent tirer profit de la puissance des Anges et des Démons à leur propre compte (en « contrôlant » les Anges et les Démons qu'ils identifient). Là comme partout, on a toutes les typologies. Cela va du groupe de blogueurs qui recense les actes commis par les Anges et les Démons pour les « révéler » au monde (illuminés inoffensifs), au groupe de chasseurs de Démons (qui compte parfois des alliés/contacts déçus de l'abandon angélique engendré par le Reboot) avec parfois des soldats de Dieu égarés (noyautés vice-lards), en passant par les scientologues à la petite semaine qui se servent de réseaux d'informations officiels pour dénicher les comportements déviants typiquement angéliques... pour mieux les approcher, les « capturer » afin de les utiliser ou de leur faire subir d'atroces expériences. Ces groupes ont souvent à leur tête un ou plusieurs sorciers assez compétents. Ils ont d'ailleurs conclu des pactes avec des Anges/Démons... C'est assez laborieux, mais ça peut marcher. Et disposer d'un Ange ou d'un Démon lié pour ce type de groupe leur confère une puissance très importante. Les dangereux-dangereux sont le fin du fin. On y trouve des personnes

éclairées, issus de milieux scientifiques/technologiques assez évolués. Ils dirigent des multinationales ou des O.N.G. qui leur confèrent des moyens et des couvertures suffisamment solides pour créer des « projets secrets » où les Anges et les Démons sont des sujets d'étude ou d'expérience, voire des armes ou des outils contrôlés par eux. Ils compensent la faiblesse due à leur absence de pouvoirs divins par des technologies dédiées à la chasse à l'être céleste. S'ils visent à l'élimination des Anges et des Démons, ils ont également conscience de tous les avantages qu'ils peuvent en retirer... C'est con de balancer une tablette de chocolat alors qu'on peut la manger... Bon, en revanche, ça fait grimper le diabète et le cholestérol.

EN TERMES DE JEU

Ces sectes et sociétés secrètes peuvent être à la fois des alliés, des contacts... ou des ennemis irréductibles. En fonction de leur typologie (illuminés inoffensifs, noyautés vice-lards ou dangereux-dangereux), ils représenteront une menace plus ou moins forte... qui peut se neutraliser facilement ou constituer un ennemi récurrent. Une secte locale ne constitue une menace que jusqu'à sa révélation publique, tandis que l'organisation d'un club de super-scientifiques sponsorisés par des milliardaires reviendra sans cesse à la charge sous de multiples formes, dès que les personnages iront chercher leur courrier en bas de l'immeuble. On a les ennemis qu'on mérite...



témoignages
NOUVELLES
C'ÉTAIT INS/MV AVANT...

Andrealphus, prince du sexe

Par Laurent Sarfati

L'homme entra dans l'église désert, plongea sa main dans le bénitier et se signa. Une jeune femme s'offusqua qu'il gardât ses gants pour toucher l'eau bénite. Il se retourna et lui sourit. Son extraordinaire beauté n'était en rien entachée par la rigueur de son costume de flanelle grise.

– Toutes mes excuses mademoiselle, la non-fréquentation des lieux saints m'a fait oublier les bonnes manières ; je me présente, André Alphonse. Pouvez-vous me dire si je pourrais trouver quelqu'un au confessionnal ?

– Oui... parvint à prononcer la femme, souflée par le charme d'André, le père François s'y trouve en ce moment même.

Elle se signa devant la Vierge et partit en courant rejoindre une petite qui l'attendait. D'un pas assuré, André traversa la nef et entra dans le confessionnal.

– Bénissez-moi mon père car j'ai pêché, susurra-t-il.

– Parlez en toute quiétude mon fils, dit le prêtre d'une voix chaleureuse.

– J'ai commis le pêché de chair avec plusieurs femmes dont certaines étaient mariées et d'autres mineures, et avec des hommes aussi.

– Il est encore temps pour toi de te réconcilier avec Dieu car il est tout amour et pardonne à ses enfants. À ce moment, le regard du prêtre croisa celui d'André, ses yeux étaient enflammés et emplis de tout le vice de l'univers. Son visage était torturé par une haine démente.

– Suce-moi. Le prêtre fut pris de convulsion, ses yeux se révélaient, et, tel une machine, il obéit.

Quelque minutes plus tard, André sortit de l'église en s'époussetant, la jeune femme l'attendait, sans trop savoir pourquoi.

TÉMOIGNAGE

Ça presse

Par Ebenezer Dickens

La clochette de la porte tinta.

– Oui ? Qu'est-ce que ce sera ?

– Un *Miquay Magazine*, un *Journal de Pixou*, siouplaît, m'sieur.

– Alors, alors. Voilà ton *Miquay*, et les *Pixou*, je crois qu'ils sont derrière toi, sur ta gauche, là.

Non, plus loin. Voilà. Merci. Ça fera six euros et cinquante centimes, s'il te plaît.

– Attendez. Il me faut aussi *Kunu Mag* et *Directly in the little hebdo*.

– Ah, non, non, non, les magazines pour adulte, c'est hors de question. Reviens dans dix ans.

Et encore...

– Mais... m'sieur, c'est pour mon papy. Il me les a demandés. Il m'a même donné les sous !

– Eh bien, tu demanderas à ton papy de venir les acheter lui-même.

– Il voudrait bien, mais il peut plus sortir depuis que l'ascenseur est en panne !

– Il n'a qu'à demander à un voisin. Ou alors, qu'il s'abonne. Bon. Pour le *Miquay* et le *Pixou*, c'est six eur...

– ... Mais les boîtes aux lettres sont en bas de l'immeuble ! Et les voisins, ils ne parlent plus à papy depuis qu'ils savent que c'est Licky qui urinait sur leur porte tous les matins.

– Alors il se passera de ses magazines ! Six euros cinquante, s'il te plaît !

– Sinon, papy m'a dit de raconter au boulanger ce que vous faisiez avec sa femme. Et comment vous vous comportiez avec la fille du charcu...

– ... Bon, bon, bon, bon ! Tiens, les voilà tes magazines. Et n'y reviens pas. Ça fera dix-huit euros.

– Merci, m'sieur ! Au revoir, m'sieur !

– Mpfff... Et pour vous, messieurs, qu'est-ce que ce sera ?

– Rien du tout, merci. Police ! En revanche, vous allez fermer la boutique et nous suivre.

– Mais... mais... mais...

– Faites vite, s'il vous plaît.

La voiture noire garée devant le tabac-presse repartit dès que le kiosquier fut à l'intérieur. Les deux hommes restèrent sur le trottoir, à côté du gamin qui regardait filer la voiture.

– Hop. Et un de moins. Merci, petit !

– De rien, m'sieur. Dites, je peux garder les magazines ?



INS/MV, C'ÉTAIT AUSSI ÇA...

Joseph, archange de l'inquisition

Par Fabien Deleval

A*h, Torquemada, quand tu nous tiens !
Julio Ché-Guévara, prisonnier politique de la prison de Barcelone.*

Quelques secondes après que le coup de sonnette ait retenti à la porte de la petite boucherie, celle-ci s'ouvrit, laissant apparaître dans l'encadrement, un vieux bonhomme, besicles au nez, et portant un ravissant tablier blanc maculé de taches brunes. Il regarda d'un air interloqué les trois personnes qui se tenaient sur son pallier.

– Was ? fit-il d'un ton agressif.
– Ange Kurt Himmlor ? fit l'un des hommes.
– Was ?

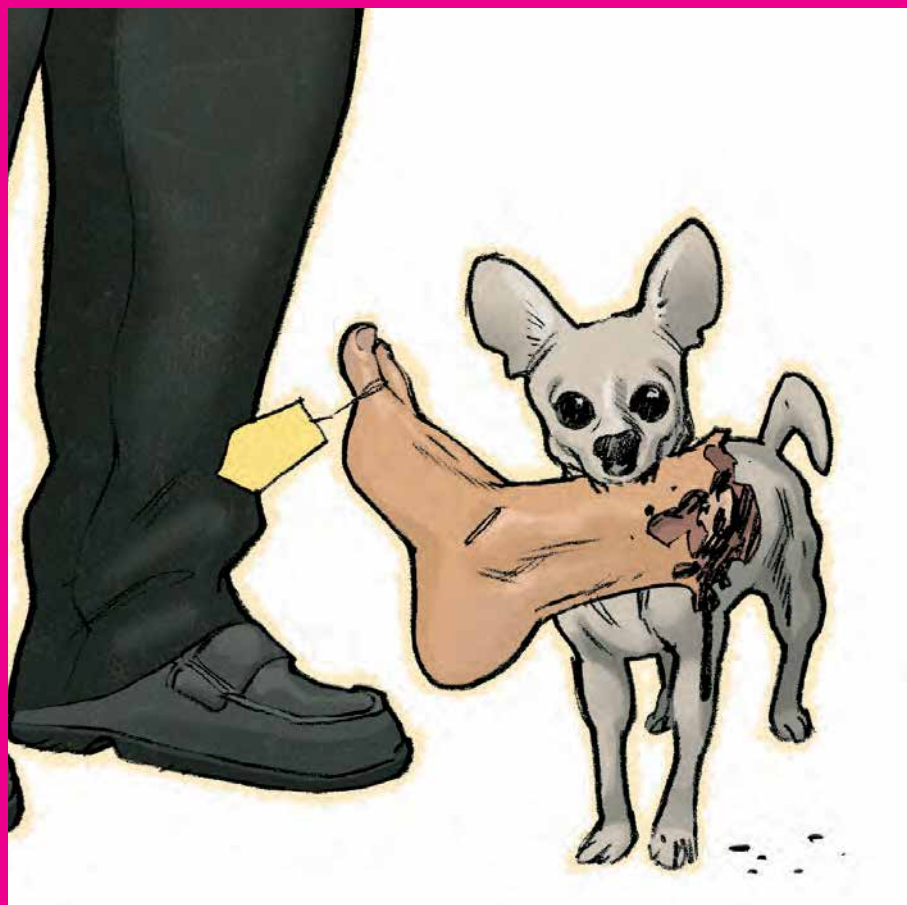
L'homme qui avait déjà ouvert la bouche chuchota :
– C'est pour une inquisition.
– Was ? Ach ! fit-il en ôtant les écouteurs de son walkman qui diffusait désormais, dans un miaulement étouffé de la musique militaire dans la plus grande tradition germanique...
– Ach ! Excusez-moi. Pour une inquisition dites-vous ? ... Méthode rapide ou lente ?

L'homme regarda l'impressionnant couteau pendu à la ceinture d'Himmlor, puis, répondit d'une voix assurée :
– Méthode lente. Je ... préfère.
– Ach ! Gut ! C'est la meilleure ! Où est le sujet ?
Les deux Anges poussèrent à l'intérieur un clochard en état d'ébriété, à la suite duquel pénétra un doberman noir qui, remuant la queue, n'avait pas l'air d'avoir compris grand chose au film...

– Voila... Le chien et son maître... Au revoir. Vous nous passez un coup de fil quand ce sera terminé ! Bonne chance ! Himmlor regarda l'homme qu'il installa sur la table d'opération. Puis il se tourna vers l'animal.
– Oh, le kleine bedit ouah ouah ! Reste izi ! Ya ! ...
Soudain, il appela d'une voix forte :
– Ingrid bitte !
– Oh Docteur, soyez poli ! dit une grande perche blonde en entrant dans la salle...
– Ingrid, je fais une inquisition, apportez-moi la matériel.
– Ya her doctor ! dit-elle en courant dans la salle à côté.

Le clochard commençait à se réveiller, expurgeant des relents de vinasse en provenance directe de chez Edouard Leclerc. Il ouvrit des yeux de mouroir, surpris de sa position allongée.
– Où suis-je ? Mais qui êtes-vous ? dit-il en observant le docteur à l'air gourmand qui le dévorait des yeux, une scie à métaux à la main...
– Fou allez avouer ! Quel est votre prince-démon !
– Je ne sais pas... Qui êtes-vous ?!?
– Ach ! Monsieur est goguin ! Che fois ! Ingrid Bitter, le fer à souder !
Aaaarrggghhh !!!!!

Quelques heures plus tard, contemplant la salle d'opération qui ressemblait désormais aux abattoirs de La Villette un jour de bourre, le Démon d'Haagenti, sous sa forme de doberman, se demandait bien pourquoi l'Ange torturait ce pauvre homme. Enfin ! De cette façon, il aurait peut-être encore un joli nonos à grignoter.



scénario | 4-5 joueurs | *durée* | 8-10 heures

BREIZH CONNECTION



La Bidasse Academy rencontre mon curé chez les Bretons !

UN SCÉNARIO DE JIM GAUDIN SOUTENU PAR JEFF

« ON A LES AMIS QU'ON MÉRITE » : SI C'EST LE CAS, VOS JOUEURS SONT DE SACRÉES ENFLURES.

CE SCÉNARIO DE MAGNA VERITAS PROUVE QUE SI L'HOMME EST UN LOUP POUR L'HOMME, IL PEUT ÉGALEMENT ÊTRE UN LOUP POUR L'ANGE, ET VICE-VERSA, ET INVERSEMENT.

MAIS TRÊVE D'ANIMALERIE, LAISSONS LES DERNIERS LOUPS DES PYRÉNÉES AUX ANGES DE JORDI. AU FIL DE CES PAGES, ON VA VOUS PARLER DE LASCARS, DE BRETONS, DE SOLDATS DE DIEU, D'ANGES VÉREUX ET DE DJIHAD...

ET LES DÉMONS ? CIRCULEZ, MA BONNE DAME, Y'A RIEN À VOIR ! DANS/INS/MV, LA MENACE NE VIENT PAS TOUJOURS DU CAMP OPPOSÉ.

« Breizh Connection » pousse les personnages dans les filets de José, un ancien collègue d'avant le Reboot (oui ma bonne dame, c'est possible). Ce dernier s'est lancé dans un business juteux que votre équipe ne découvrira qu'au fil des pages : la reconversion d'apprentis djihadistes en soldats de Dieu, destinés à alimenter des réseaux de croyants plus que douteux.

Au début, vos angelots seront du côté de José, et devront infiltrer une cité de banlieue chaude pour neutraliser une cellule djihadiste... Jusqu'à ce qu'un coup de pouce des médias humains les incite à questionner les motivations de leur associé. Une occasion en or de se mettre dans la peau d'un soldat de Dieu, puis de découvrir et d'exploser le pot aux roses dans une scène finale au cœur du Pays Bigouden et du chouchen !

Au début de ce livret, vous trouverez une aide de jeu détaillant les menaces que peuvent poser les groupuscules humains pour une bande d'êtres surnaturels, que ce soit sur un plan militaire, médiatique ou occulte, à exploiter lors de vos futures parties.

Mais, assez péroré, on n'est pas là pour enfile des perles : place au scénario !

PREMIÈRE PARTIE : DANS MON H.L.M., JE VIVAIS HEUREUX

**OÙ LES PERSONNAGES RETROUVENT
UN VIEIL AMI, DÉCOUVRENT LES JOIES
DE LA CITÉ ET DE LA LUTTE ANTITERRORISTE**

O n a beau être des Anges, on ne se refait pas : le Q.G. de la troupe est toujours le bar-tabac *La Civette*, où les personnages se retrouvent pour partager leur vision inspirée du sens de la vie, autour d'un canon ou d'un petit noir (en fonction de leur degré d'austérité... Rien à voir avec l'armée ou l'exotisme).

Alors qu'ils sont en « intense traque démoniaque » devant le JT de 13h, c'est l'illumination pour l'un d'entre eux : le blondinet qui parle dans le poste, on ne l'aurait pas vu quelque part ?

Migraines et vertiges assaillent subitement l'Ange concerné, atteint de flash-backs carabinés. Il tombe dans les pommes (ouille). Un petit remontant made in *La Civette* plus tard (trente ans d'âge sinon rien), il ne se souvient que d'une chose : le mec à la télé, il le connaît.

José Lamouillette, interviewé par la crème (fouettée) de BFMTV au sujet de la réinsertion des jeunes des cités via son activité de MJC associative, est également un Ange de Christophe qui faisait partie de la bande du personnage avant le Grand Reboot.

Quoi d'autre ? Rien. À peine se souvient-il qu'ils ont castagné des Démons ensemble, dans la joie et la bonne humeur. C'est déjà pas mal, et ce genre de coïncidence rôlistique devrait pousser notre petite troupe à reprendre contact avec cette vieille connaissance (enfin, il vaudrait mieux pour vous, si vous voulez continuer votre scénar... Sinon reste toujours la possibilité de faire une partouze comme proposé dans les règles). En route mauvaise troupe !

LA CITÉ DES FLEURETTES

Où se situe la cité des fleurettes ? Où vous voulez ! Pour un coup, on ne va pas faire la promo d'une ville plutôt qu'une autre pour en vanter les coins pourris. Grâce aux plans d'urbanisme des années 60-70, elles ont toutes les mêmes architectures pourries qui donnent envie de tuer son prochain au bout de quinze jours.

LES FLASH-BACKS

Anges et Démons ne se souviennent pas de ce qui s'est passé avant le Grand Reboot de 2006, mais ce n'est pas une raison pour ne pas exploiter ce trou de mémoire !

Il y a une vie avant le Black-out, et certaines bribes peuvent fournir au maître de jeu quelques ressorts scénaristiques intéressants.

On ne parle pas de faire des sessions de jeu entières dans les limbes du passé (si c'est ce que vous cherchez, retournez direct à *INS/MV 4* ou à *Nephil*... Non pas celui-là ! *INS/MV 4* c'est bien en fait). Donc non, il s'agit de disséminer avec parcimonie quelques éléments de leur « vie d'avant ». N'hésitez pas à créer une trame autour d'un ancien allié qui a suivi une voie opposée (c'est le cas qui nous préoccupe ici), ou bien autour de groupuscules qui attendent le « réveil » de nos héros avec impatience pour poursuivre la tâche qu'ils menaient « avant », et dont les personnages n'ont plus conscience...

D'innombrables quiproquos et situations invraisemblables peuvent être créés, renforçant pour les joueurs la sensation d'être des survivants jetés au milieu de forces qui les dépassent. C'est cool, non ? Une excellente raison pour aller tout péter !

SCÈNE 1 : L'AMITIÉ EST ÉTERNELLE... MON CUL !

Notre ami José bosse dans une image d'Épinal de la cité dite « de banlieue chaude » (toujours rien à voir avec le sexe), le genre qui se trouve dans les petits papiers d'*Envoyé spécial*. Des grandes tours grises, des silhouettes fugitives, une faune qui vous fait remercier le Seigneur d'être né du bon côté de la cuillère en argent.

On pourrait faire moins cliché et vous parler de la vie de la cité, de l'entraide entre les habitants... Mais non ! On va laisser ça aux experts en socio. On est dans un jeu de rôles, et vos personnages vous les voulez concentrés sur un simple message : la cité des fleurettes est un océan de déprime, et José est là pour tenter de sauver des pauvres âmes d'un naufrage certain.

LES COPAINS D'ABORD

Le décor de la MJC Les Copains d'abord est planté assez rapidement : située aux abords d'une des grands cours au pied des H.L.M. du coin, elle ne paye pas de mine. On y trouve toujours deux trois jeunes en train de traîner devant, qui jettent regards suspicieux et hochements de tête menaçants à l'attention de vos angelots. La vitrine est poussiéreuse, arborant quelques œuvres des

enfants du quartier et une grande quantité d'affiches et de flyers promouvant des activités associatives sportives diverses et variées.

Les joueurs ne le savent pas encore, mais les djeunz en faction devant la MJC sont dévoués corps et âme à José. Ils contribuent à assurer la sécurité du lieu et de notre Ange. On n'y verra jamais le moindre tag ou acte de vandalisme, et un étranger un peu trop curieux sera vite renvoyé d'où il vient, la posture indifférente d'origine se muant en hostilité ouverte si l'intrus ne sait pas les prendre par le bon bout.

JOSÉ, L'HOMME DE LA SITUATION

Au moment où notre bande d'Anges arrive, José est en plein exercice de ses fonctions : il engueule un jeune comme du poisson pourri avant de lui filer une grande taloche derrière la tête.

En voyant les personnages il s'interrompt immédiatement, leur fait un grand sourire et s'approche d'eux en s'enquérant de la raison de leur visite.

VIVE LAMOUILLETTE LIBRE ! JOSÉ LAMOUILLETTE, ANGE DE CHRISTOPHE CONVERTI AUX CHARMES DE LA LIBRE ENTREPRISE

Son mètre quatre-vingt-dix pour cent vingt kilos a certainement aidé José à choisir la vocation d'éducateur spécialisé dans les quartiers défavorisés : on lui cherche rarement des noises et quand il ouvre la bouche, on l'écoute (et on dit « Oui, José ! »).

En dépit des apparences, Lamouillette n'est pas du tout un castagneur. Son gigantisme est une réaction de défense naturelle à l'entrée dans l'âge ingrat : un peu comme le diplodocus au temps des dinosaures, il avait un nom ridicule et une toute petite tête, mais fallait pas le faire chier à la récré.

Quoi qu'il en soit, cet homme est une crème et un diplomate de premier ordre. Il est à l'écoute des jeunes de la cité des fleurettes, et tente de se fondre un maximum dans le paysage : survêt et baskets de marque, gourmette et coupe de footballeur français des années 2015 (façon « J'entretiens du gazon sur mon crâne », faites Google Images, vous verrez).

Cette allure de gros dur au grand cœur est la façade parfaite pour dissimuler son activité et son réel agenda : José est un manipulateur de premier ordre. Il retourne petit à petit les cerveaux des jeunes de son quartier pour les attraper dans ses filets.

S'il se voit sincèrement comme un dermatologue qui brûlerait les verrues sur la tronche de sa cité, il est très pragmatique et s'intéresse fortement au côté rémunérateur de la chose. Aussi peu regardant sur la clientèle que son

associé Pablo, il fournira de la chair à canon à toute personne ressemblant de près ou de loin à un catho avec un gros portefeuille. Le Grand Reboot lui a ouvert les yeux : sauvons déjà les Anges avant de sauver les humains... Et charité bien ordonnée commence par sa gueule. Eh oui, il est loin l'Ange de Christophe. Il est désormais l'Ange de sa pomme.

Lorsqu'il aperçoit le personnage désigné comme « ancien pote d'avant le Reboot », ses yeux s'illuminent : « Par le Seigneur, [insérer le nom de l'heureux élu], c'est toi ? » Embrassades. Heureux comme un vétéran qui aurait retrouvé un ami qu'il croyait tombé au front, il se souvient très bien de son ex-compagnon d'angélitude, et invite toute la bande à discuter un peu, après un bref « Et eux ? », sous-entendu ils en « sont » ? Fermeture express de la MJC, puis tout le petit monde passe dans la salle des employés ; José leur propose du mauvais café réchauffé tout en s'installant confortablement dans une vieille chaise jaunie. Personne n'occupe le bâtiment à part lui, ils sont donc tranquilles pour papoter. Et il commence son baratin. Cela fait quelque temps maintenant qu'il s'est lancé avec un autre Ange, Pablo Artiche, dans le redressement de brebis égarées. En ces temps de déliquescence morale et d'insécurité nationale, nombreuses sont les âmes humaines qui font fausse route et s'engagent sur des sentiers religieux plus que douteux. Le djihadisme, ça leur parle ? Ce fléau portant préjudice à toutes les communautés se répand en France comme la vérole sur le bas clergé (musulman mais pas que) depuis quelques années, et si les Anges veulent vivre dans un monde meilleur, il est temps de l'endiguer. *Petite musique et rayon de soleil illuminant la scène.*



Du coup, José a repris cette MJC de quartier sensible pour repérer et isoler les éléments perturbés. Il les amadoue et les sort de leur spirale infernale en les envoyant dans une structure jumelle en province qui se charge de les remettre dans le droit chemin.

Quel est le problème alors ? Il semblerait que depuis quelque temps, des recruteurs djihadistes aient justement choisi le même terrain de chasse que José et Pablo pour repérer leurs futurs martyrs. On ne sait pas exactement qui ils sont ni ce qu'ils font, mais même s'il le savait, il n'est malheureusement pas un combattant assez musclé pour les neutraliser avant la catastrophe. Messieurs les personnages, ça vous dirait de nous aider ? Sivopléééé...

LAMOUILLETTE TREMPÉ DANS UN SALE BUSINESS

Ne croyez rien de ce que José Lamouillette raconte à vos angelots à l'extérieur de cet encadré. Cet Ange véreux veut se les mettre dans la poche pour faire ses sales besognes, car il a besoin d'étendre et d'affirmer son influence dans la cité des fleurettes.

Bien qu'angélique (humm... bon pas démoniaque en tout cas), son activité occulte n'est pas très catholique : contrairement à ses dires, il ne se contente pas de donner une petite tape sur les fesses des racailles avant de les renvoyer au bercail... Une fois pris dans les filets de Lamouillette et ses associés, les mini-djihadistes sont conservés bien au chaud et envoyés dans une troisième structure, où ils sont formés par des Anges musclés qui canalisent leur volontarisme et les formatent en soldats de Dieu fanatiques, toujours au service d'un barbu mais sans turban.

Ces dociles soldats sont ensuite vendus lors d'enchères très sélectes, où se retrouve le gratin des groupuscules extrémistes catho d'ultra-droite, truands conscients de la menace démoniaque et autres pieux acquéreurs peu recommandables.

La petite bande d'Anges qui mène cette barque associe donc l'utile à l'agréable : la vermine quitte les rues tout en leur rapportant un bon paquet d'oseille. Faut bien se rassurer avec un alibi déculpabilisant, non ? José tentera d'amadouer son vieux collègue pour résoudre ses problèmes au nom de leur ancienne amitié. Ce cher Lamouillette ne pleurera pas sur le sort du personnage s'il échoue dans l'entreprise. Cela lui aura toujours économisé main-d'œuvre et énergie...

LA CAROTTE

Généralement, pas besoin d'asticoter un personnage bien longtemps pour aller sauver la veuve et l'orphelin (d'autant plus si c'est un Ange), mais ici vous pouvez impliquer vos joueurs plus fortement qu'avec une simple mission tombée du ciel : n'hésitez pas à insister sur la relation antérieure avec le joueur désigné pour être l'ancien pote de José. Ils peuvent se souvenir de deux trois trucs communs que vous aurez préparés, qui vous assureront que José soit considéré comme un futur PNJ fiable. Leur relation semble tout de même avoir survécu au Reboot ! Son projet de redressement de jeunes est une bonne couverture professionnelle pour votre équipe. Sans parler d'un potentiel gain de soldats de Dieu à la fin du scénario. Il est bon pour l'immersion que les joueurs sentent ces atouts potentiels, l'évolution possible... Faites miroiter ces perspectives sympas à vos joueurs. Normalement ils marcheront. Et plus dure sera la chute.

MODUS OPERANDI

Concrètement, comment ça se passe ? Le job de José lui permet de surveiller les moindres faits et gestes des habitants de la cité et des environs. Vu comme une bénédiction par les humains désœuvrés qui vivent dans le coin, il se mêle régulièrement des histoires plus ou moins louches qui se trament dans les cages d'escalier des immeubles, et développe son réseau de contacts. Il a quelques pistes pour remonter la filière des djihadistes, qu'il va partager avec les personnages pour mener l'enquête.

SCÈNE 2 : DJ HAD AUX PLATINES !

Avant tout, si José et Pablo ne peuvent pas traquer les *wannabe* djihadistes personnellement, c'est parce que ça grillerait leur couverture. Eux aussi sont des « recruteurs », et connus comme le loup blanc dans le quartier ! Les personnages devront donc opérer en solo pour ne pas compromettre l'opération.

José a remarqué que certains jeunes en bonne voie pour la rédemption s'étaient graduellement détachés des Copains d'abord et manquaient régulièrement les séances d'activité de groupe. Pourquoi ne pas commencer par là ?

TROMBINOSCOPE DE LA CITÉ DES FLEURETTES :
LE CON, LA BURNE ET LE TRUAND

Jean-Karim et Kevin sont l'archétype du djeunz en perdition : paumés, hargneux parce qu'ils sont paumés, et prompts à faire des conneries parce qu'ils sont hargneux. Ils zonent habituellement ensemble dans le square Jeannette Tapin de la cité des fleurettes, où ils matent leur smartphone en échangeant des checks avec les autres « jeunes » qui squattent les environs.

Jean-Karim est une grande gueule aux petits bras. Il conchie la société et passe son temps à claironner que lui aussi, il « ira au bled se convertir à l'islam et buter des bolos infidèles, zarma » (sic), mais se fait encore laver son linge par sa petite moman. C'est que ça coûte cher les polos Lacoste. Vu qu'il ne fait pas la loi à la maison, il descend au square taper sur les plus petits et fumer des joints avec son pote Kevin. Subversif ? Pas des masses. Accro à son identité virtuelle (@MastarProphett_96), ses actes les plus engagés sont des *likes* et quelques comm' sur une page Facebook pro-djihad, « Allah est Halal ».

Si les personnages creusent le lascar, ils ne trouveront pas grand-chose à son sujet : la triste histoire du cadet d'une famille trop nombreuse vivant de petits boulots

« au black » et de ce qu'ils peuvent toucher d'aides sociales. Ses parents, bons musulmans, se gaussent si on leur parle de djihad et d'enrôlement : leur petit Karimou ? Jamais !

En revanche, son rôle n'est cependant pas à négliger : ses grandes idées et son obsession pour la sainte trinité Facebook/Twitter/Instagram l'ont amené au contact du Croissant sanglant, les recruteurs djihadistes qui opèrent aux fleurettes. S'il est trop poule mouillée pour faire le grand saut, son pote Kevin semble avoir beaucoup moins de scrupules...

Kevin est une boule de nerfs, maturée amoureusement pendant de longues années à coup de traumatismes familiaux et de persécutions quotidiennes (les enfants sont cruels). Petit, malingre et hargneux, il est rapidement devenu le régional de l'étape du commissariat de quartier. Vol à la tire, deals et trafics mineurs peuvent emmener vos angelots sur une flopée de relations douteuses et de fausses pistes si vous souhaitez leur mener la vie dure.

Membre de la fameuse page Facebook pro-djihad, il est allé un peu plus loin dans ses conversations avec son administrateur, et après de nombreux messages privés et autres *pokes*, il semble mûr pour prendre un premier contact physique avec le Croissant sanglant.

Trauma vit au dernier étage de la plus grande tour de la cité des fleurettes ; après quelques manœuvres d'intimidation et autres magouilles, il a réussi à transformer la quasi-totalité de l'étage en squat où il fait régner sa loi. Seule résistante : la nonagénaire mamie Tromblon, trop sourde pour être dérangée par les turbulences de la jeunesse, et trop coriace pour être boutée hors de l'immeuble par Trauma et sa bande (une fichue bonne planque pour personnages désirant surveiller les allées et venues du monsieur).

Si avec Jean-Karim et Kevin on tapait dans le menu fretin, Trauma place la barre plus haut (à l'échelle de la cité hein ? C'est pas don Corleone tout de même). Le corps sculpté par ses trois heures quotidiennes de muscu pour compenser son visage hideux, il a le physique de son emploi : un trafiquant d'armes sans scrupule.

Depuis plusieurs années déjà, il est la source d'approvisionnement des armes à feu circulant dans les environs de la cité. Ses contacts, remontant à sa vie à Fleury-Mérogis, l'approvisionnent régulièrement en petits calibres et semi-auto qu'il refourgue généralement à des bandes en mal de reconnaissance ou à des voyous planifiant un énième braquage de station-service.

Centrale (non, pas l'école, on confond pas), la tour de Trauma est la seule qui ne soit pas régulièrement convoitée par les bandes des fleurettes ; sa réputation le précède et personne ne voudrait perdre sa source de ravitaillement en armes et en munitions. A priori.

Quoi qu'il en soit, il est un point d'entrée pour atteindre le groupuscule du Croissant sanglant ; ces derniers ont eu besoin de lui récemment pour une livraison de matériel « haut de gamme », incluant Kalach, explosifs, gilets pare-balles... Du « lourd », qui lui a demandé beaucoup plus d'efforts que ses petits trafics habituels. La récompense était néanmoins à la hauteur du travail engagé, et il a gardé le 06 de son contact principal (rentré sous le doux pseudo de « Kalach » dans son Nokia 3310 hackproof) qui lui a assuré qu'il aurait encore besoin de ses services.

Trauma ne fait donc pas partie des djihadistes, mais c'est un contact qui peut valoir de l'or.

Il connaît José, et a participé à ses séminaires de réhabilitation par le sport... Mais juste pour le sport, hein ! Il est trop indépendant pour tomber dans le panneau de son business de soldats de Dieu, et a pris ses distances quand ce dernier est devenu insistant. Il a du respect pour l'éduc' et écouterait toute personne venant de sa part, même s'il ne se sent en rien obligé d'accéder à ses requêtes (surtout s'il s'agit de mettre le nez dans ses affaires, ou de balancer un de ses contacts), et encore moins de ne pas lui loger une balle dans la tête.

LES BANDES DES FLEURETTES

Les fleurettes est une cité agitée, et quatre bandes rivalisent pour imposer leur vision des choses... Enfin, leur petite loi de voyou. Chacune opère sur un territoire bien délimité, et adopte les charmants noms de résidences trouvés par les architectes responsables de cette ode au gris sur gris. Bien que toutes soient relativement armées grâce à Trauma le dealer, elles restent civilisées : on a rarement droit à plus d'une fusillade par quinzaine.

Les bleuettes

La proximité de la mosquée du quartier semble avoir investi les membres des bleuettes d'un objectif quasi divin : ils s'estiment les protecteurs de la foi musulmane. De fait, ce sont les plus à l'écoute des habitants des H.L.M. et les plus prévenants, sobres en alcool comme en drogue. Leur ton moralisateur a néanmoins déclenché plus d'une incartade, sans parler du harcèlement régulier par la bande des pâquerettes. C'est malheureusement chez cette vingtaine de jeunes croyants

(menés par leur chef Souleyman) que se trouve le terreau le plus fertile pour le travail de sape du Croissant sanglant.

Q.G. : le square devant la mosquée du quartier.

Les courgettes

De loin la bande la plus hargneuse. Serait-ce à cause de son nom ridicule ? Forte d'une quinzaine de lascars, son chef Benzema (en référence au maillot de foot qu'il porte en permanence) a de grandes ambitions. C'est le seul qui envisage un jour de prendre d'assaut la tour de Trauma et de mettre la main sur son stock d'armes... Un vœu pieu, sauf s'il obtient le soutien d'une bande d'Ange en échange d'un service ?

Q.G. : les caves squattées de la résidence des courgettes.

Les pâquerettes

La bande « White Trash » du quartier, composée d'une dizaine de skins menés par leur chef Napoléon. Semeuse de trouble, elle ne possède pas de « territoire » à proprement parler, mais frappe là où elle le souhaite. Ses membres flottent sous la bannière du « Français de souche », et méprisent la majorité de la population de la cité. La bande ne survit que grâce à ses relations : Napoléon est pote avec Trauma, et personne ne veut se mettre le caïd à dos. Ah, et les pitbulls ça aide aussi.

Q.G. : le terrain de basket défoncé et grillagé près de la résidence des pâquerettes.

Les rosettes

La bande la plus populeuse, elle compte une trentaine de délinquants. Contents de leur part du gâteau des fleurettes, ses membres et son chef, « Sauce blanche » (surnom dû à sa consommation excessive de kebab et de films licencieux), ne se battent que lorsqu'ils sont menacés.

Q.G. : KebabMania, le roi du kebab !

LE CROISSANT SANGANT, C'EST BIEN CIRCONCIS !

Le Croissant sanglant est donc le nom de la cellule djihadiste piétinant les platebandes de José. Ils sont cinq, formés au bon grain dans les théâtres de guerre au Moyen-Orient, et ont pour mission d'envoyer toujours plus de jeunes en aller simple pour le djihad.

Ils se sont installés il y a six mois dans une blanchisserie désaffectée en bordure des fleurettes, où ils entreposent un peu d'équipement et tiennent leurs réunions secrètes. Le reste du temps, ils font profil bas et résident dans leurs logements respectifs.

TRAUMA À LA TÊTE

Cette sémillante brute d'origine provençale (Marius Lou Pascalou de son vrai nom, mais personne ne l'a appelé comme ça depuis sa troisième 6^e) doit autant son pseudo à son visage défiguré par une ancienne rixe avec deux chiens de la BAC, qu'à sa psyché légèrement dérangée (le monsieur est pas tout seul dans sa tête) et à sa manière de traumatiser violemment les victimes de son courroux. Seule l'aveugle et sourde mamie Tromblon a su résister aux intimidations du jeune homme. Faut dire que si tu le vois pas et si tu l'entends pas, forcément il fait moins peur. Pas croyant pour un sou, le caïd est pragmatique et ne fait confiance qu'à la puissance du dollar (enfin de l'euro, mais ça sonne moins bien). Il mesure savamment le ratio risque/gain de ses opérations et ne se mouillera que si on lui propose un gros pactole.



CROISSANT AUX BEURS

Kalach et Beubar ont été les seuls contacts de Trauma lors du deal d'armes, il y a environ un mois de cela. C'est ce dernier qui les a baptisés ainsi, vu qu'ils n'ont pas daigné décliner leur identité (étonnant). Amusés, ils ont depuis adopté les pseudonymes. Le premier est le « responsable logistique » de la cellule, il s'assure que leur planque (la blanchisserie) soit

Ils n'ont aucune intention de commettre un quelconque attentat, leur but étant exclusivement de trouver de la chair fraîche pour les despotes islamistes. Néanmoins, principe de précaution élémentaire, ils ont passé une « petite » commande de matos à notre ami Trauma pour éviter les mauvaises surprises.

Seuls trois d'entre eux se sont montrés officiellement aux habitants des fleurettes : BigMollah, Kalach et Beubar.

BigMollah est le visage et la voix du Croissant sanglant ; responsable du recrutement sur la toile et sur le terrain, il n'hésite pas à se montrer et à tenir des propos pro-djihad quelles que soient les circonstances. C'est par son franc parler qu'il espère attirer les jeunes des cités ; il fait néanmoins attention de ne pas mentionner le Croissant sanglant ou de dévoiler ses intentions de recrutement. Ce n'est que lorsque son poisson est bien ferré qu'il lui propose de sauter le pas et de quitter le giron des fleurettes...

DANS SA TOILE, IL ATTEND D'ATTRAPER LES BRIGANDS

Première source de perversion de la jeunesse France, Internet est le temple du meilleur et du pire de l'humanité. En l'occurrence, on va plutôt vous parler du pire :

Le groupe Facebook « Allah est Halal »

Dans ce groupe ouvert du méga réseau social, de nombreux profils barbus y bourrent le mou (oui, le mou) des jeunes de la cité des fleurettes.

Rabattus par Jean-Karim et quelques individus influençables du quartier, un certain nombre de jeunes traînent sur cette page modérée par le prosélyte Big-Mollah, occupant leurs journées de chômeur en matant des vidéos de la guerre en Syrie, prêches de terroristes islamistes et autre propagande nauséabonde.

Le compte Twitter @MastarProphett 96 et @BigMollah

Autre relais de propagande, les comptes Twitter de Jean-Karim et de l'admin du FB déversent régulièrement des diarrhées de cent quarante caractères

commentant l'actualité et incitant à rejoindre les forces islamistes sur les fronts terroristes.

Le bon plan des personnages : pas toujours rôdé sur la sécurité, BigMollah « Foursquarise » et géolocalise certaines de ses activités, comme sa pause chez le « Meilleur #Kebab du tierquar @KebabMania #Halal #Foodporn #BestKebabEver » ou « Heure de la prière @MosqueeDesFleurettes #AllahsGreat #JoinTheDjihad », autant d'indices pour retrouver les lieux où le Croissant sanglant traîne ses sandales...

Le compte Instagram BigM et ses potos

Pièce manquante du puzzle social, le compte Instagram de BigMollah est un florilège de *selfies* avec lui et ses ouailles, Coran et Kalach à la main... On y retrouve les décors de ses spots favoris (KebabMania, la mosquée, le terrain vague où il tient ses réunions « secrètes »)... Ce qui permettra à vos angelots d'identifier visuellement ce racoleur peu prudent et les jeunes à aborder.

Un personnage qui tentera de se faire recruter par BigMollah passera donc par ces réseaux pour se faire repérer ; le chemin traditionnel est une succession de MP où la victime devra faire montre d'une crédulité à toute épreuve, et une colère exagérée envers l'Occident corrupteur. Il faudra suivre les publications de BigM et les relayer, saupoudrées de commentaires bien sentis. On lui demandera de faire un don aux martyrs de la guerre sainte, lâchant par la même ses coordonnées bancaires. Le profil de notre infiltré sera épluché par le djihadiste : il a intérêt à être créé pour l'occasion. Le membre du Croissant lui fera même passer un questionnaire « Quel djihadiste êtes-vous ? » (pour passer le test, il faut répondre « A » tout le temps). Si le joueur est assez opiniâtre, BigM lui proposera une rencontre physique dans un terrain vague au nord des fleurettes. Bingo !

SAVOIR CONTER FLEURETTES

Maintenant que vous avez une petite idée du paysage de cette charmante cité, comment vos personnages vont-ils y retrouver leurs petits ?

Les cités sont des communautés relativement hermétiques, où tout le monde se connaît. Difficile de débarquer là-dedans, surtout quand on est un groupe d'AngeS probablement hétéroclite qui ressemble à tout sauf à la faune locale.

S'ils y vont franco avec la majorité des forces en présence, ils se heurteront probablement à un mur de défiance : qu'est-ce qui prouve que ce ne sont pas des flics infiltrés ou des fouille-merdes indésirables ?

Quelques points d'entrée possibles dans la cité :

– Si José ne doit pas être directement impliqué dans l'enquête, il peut détacher quelques-uns de ses gars pour introniser les personnages (attendez que les joueurs suggèrent l'idée après quelques déconvenues plutôt que de leur mâcher le boulot). Le jeune se « portera garant » des AngeS, les faisant passer pour des gens de confiance. Bien sûr, leur interlocuteur restera rétif, mais au moins le premier pas sera fait. José a suffisamment de réseau pour aborder tout le monde, sauf les pâquerettes et Trauma (trop dangereux).

– Les personnages peuvent y aller cash et tenter de sympathiser avec les fafs des pâquerettes. Si les AngeS sont majoritairement blanc de peau, Napoléon ne sera pas contre un peu de renfort. Pour prouver leur bonne foi, il faudra bien évidemment aller taguer la mosquée ou tabasser quelques membres des bleuettes... Autant dire que leur réputation dans la cité ne sera pas reluisante, mais ils auront un accès privilégié à Trauma (et intérêt à raser les murs le reste du temps).

– À l'inverse, la bande des bleuettes étant la plus ouverte et la plus tolérante, ses membres peuvent être plus facilement brossés dans le sens du poil. À force de quelques prières à la mosquée (il va falloir réviser le Coran pour pas se louper) et autres distributions de tracts à la gloire d'Allah, ils pourront obtenir une relative protection/confiance de la part de cette bande... Même si, ainsi, ils se mettent à dos les pâquerettes.

– Se faire passer pour des nantis des beaux quartiers en quête de mauvaise herbe est également une option ; cette approche est plutôt à privilégier avec n'importe quel membre des rosettes ou des courgettes, ou directement avec Kevin. Le contact restera superficiel mais, en s'y prenant bien, il y aura certainement moyen de glaner quelques infos utiles.

– Internet : en passant directement sur la page Facebook de la MJC Les Copains d'abord, les personnages peuvent facilement tomber sur un post de Jean-Karim et se mettre en relation virtuelle avec certains jeunes pour les baratiner et pour faciliter une rencontre IRL (ouais, on parle djeunz chez Raise Dead !).

– Nous sommes sûrs que vos joueurs trouveront bien d'autres manières farfelues de plonger la tête la première dans ce panier de crabes... *Give connerie a chance.*

viable et sécurisée.

Le second a une énorme barbe teinte au henné et ne parle jamais ; c'est l'homme à tout faire du groupe, qui a accompagné Kalach lors de la livraison du matos dans le terrain vague au nord de la cité.

Les deux derniers de la bande sont Visa et Zéro ; le premier gère la papperasse et les démarches pour faire circuler en douce leurs recrues d'un côté ou de l'autre des frontières françaises, tandis que le second est le comptable du groupe, s'assurant que les comptes bancaires et financements frauduleux mis en place restent invisibles aux autorités.

Tous sont formés au combat (prenez les caractéristiques de militaires dans le livre de règles, armés d'un « petit » pistolet caché sous leur djellaba ou dans leur blouson s'ils sont en ville, et avec un arsenal plus imposant à disposition s'ils se trouvent dans leur planque).

ET L'ENQUÊTE DANS TOUT ÇA ?

La rencontre de Jean-Karim et/ou Kevin est la plus évidente. Ils ont été désignés par José comme faisant partie de ses « déserteurs » soudains. Les deux potes peuvent être rencontrés, ensemble ou en aparté, au square Jeannette Tapin.

Jean-Karim est une bonne piste pour jeter un œil aux réseaux sociaux. De là, les personnages pourront rentrer en contact avec BigMollah en se faisant passer pour des volontaires au djihad, ou pourront au contraire le traquer et le prendre en filature en surveillant les endroits où il se rend.

Kevin peut donner des informations sur les guerres de bandes entre membres de la cité (il n'en rallie aucune

mais « bosse » ponctuellement avec plusieurs) ou le Trauma qui lui fout les boules... En creusant un peu, les personnages peuvent se rendre compte qu'il s'apprête à faire le grand saut et l'utiliser comme appât pour attraper le recruteur BigMollah.

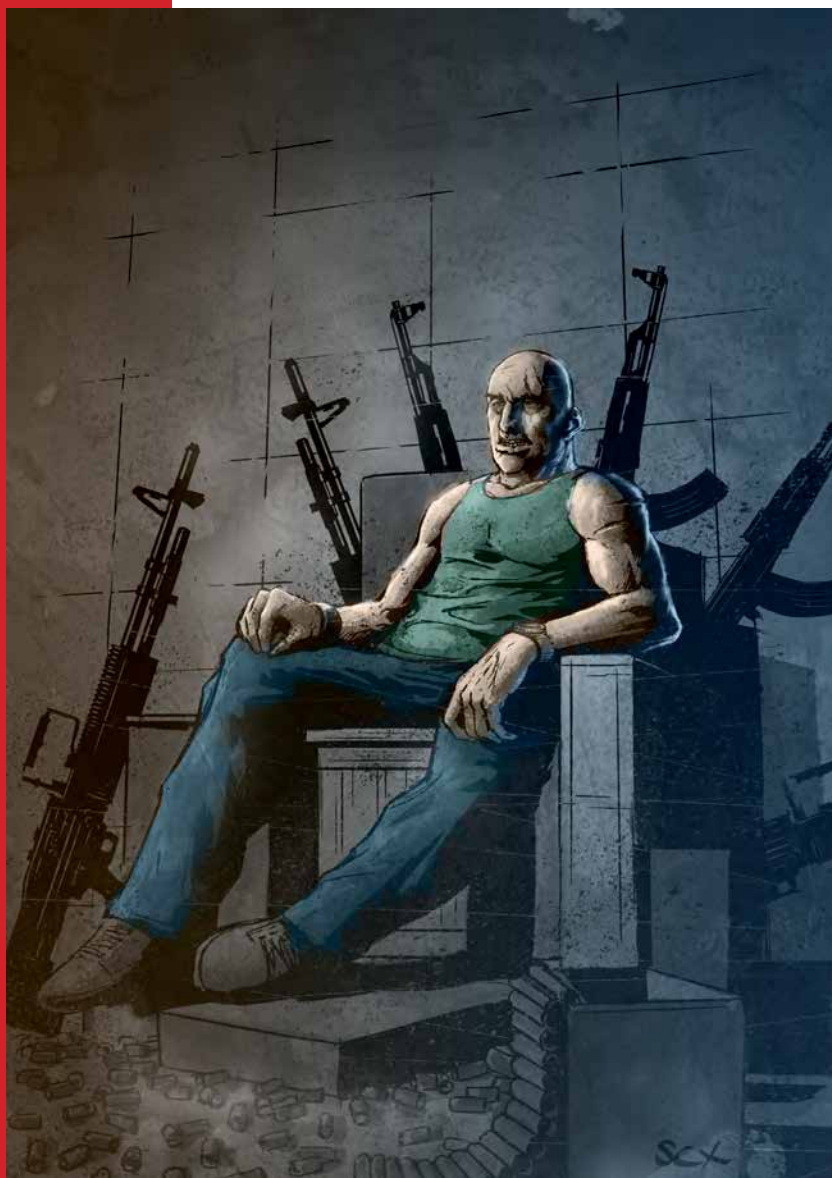
Trauma étant le caïd de la cité, on ne peut passer par lui que grâce à la recommandation d'une bande, ou à une infiltration à la sauvage. Méfiant, il ne recevra pas un « particulier » de son plein gré, et les personnages se feront refouler par ses sbires en arrivant au vingtième étage s'ils ne montrent pas patte blanche (seule mamie Tromblon et des membres reconnus des bandes ont le droit de passage, après une fouille méticuleuse). Annoncer qu'on vient de la part de José est plutôt maladroît mais peut octroyer quelques minutes de discussion, le temps de repérer les lieux... Trauma ne veut pas d'emmerde avec le sympathique recruteur de la MJC, et préfère éviter toute interaction.

Enfin, BigMollah ne sévit pas que sur les réseaux sociaux : il est également entré en contact avec plusieurs habitants de la cité. Depuis ces six derniers mois, il a « recruté » une petite dizaine de jeunes issus des diverses résidences alentours... Notamment trois membres des bleuettes et le petit frère de Sauce blanche (qui en éprouve à la fois fierté et crainte, un levier pour les personnages). Ces bandes ne le voient pas d'un mauvais œil et le traitent avec le respect dû à un homme de Dieu (et à un fanatique probablement armé).

Il déjeune tous les midis à KebabMania et va prier quotidiennement à la mosquée. Ses principales occupations sont donc de deviser avec des jeunes, de prier avec ferveur ou de louer les talents culinaires de Karim le roi du Kebab.

Cette figure quasi paternelle pourrait se renfroigner quelque peu si vos angelots l'abordent de but en blanc : à moins qu'ils aient fait le nécessaire, ils n'ont clairement pas le look de la brebis égarée que l'on pourrait envoyer à l'abattoir syrien. Il tiendra un discours un tantinet plus modéré, fera attention à ne pas être suivi lorsque ses pas le ramènent chez lui, et ne rejoindra pas la planque du Croissant tant que les personnages seront dans le paysage de la cité. Il est bien plus simple de le contacter une fois abordé sur le net (voir partie précédente).

Quant aux bandes, on vous l'a dit plus haut, elles facilitent l'accès à ces différents personnages. Vous voulez un récap ? Allez, on vous fait un tableau des rapports entre eux !



	Jean-Karim et Kevin	Trauma	BigM	Némésis
Bleuettes	Bon	Bon	Très bon	Pâquerettes
Courgettes	Bon	Tiède	Aucun	Trauma
Pâquerettes	Bon avec Kevin	Très bon	Aucun	Tous (surtout bleuettes)
Rosettes	Bon	Bon	Bon	Non
José	Bon	Aucun	Aucun	Non

SCÈNE 3 : PAS DE PITIÉ POUR LES CROISSANTS

A ce stade, les Anges ont découvert l'existence du Croissant sanglant, même s'ils ignorent probablement ce nom de code. Ils ont pu remonter la piste du recruteur BigMollah, trouver le terrain vague où il chauffe ses recrues au djihad et le suivre à un moment ou à un autre jusqu'à la blanchisserie, qui n'est pas aussi déserte qu'il y paraît... Ou bien ils ont directement eu accès aux infos de Trauma et y sont arrivés en filant Kalach.

Quoi qu'il en soit, ils savent qu'il y a des djihadistes en planque dans ce bâtiment, et ils vont en faire part à José (qui leur a demandé de le tenir informé avant de tenter quoi que ce soit). Celui-ci leur donne quartier libre pendant quelques jours (un moment idéal pour faire entrer en lice Paco Rayban si vous optez pour la complète avec fromage occulte – cf. fin du scénario), puis organise une réunion d'urgence aux Copains d'abord.

C'est l'occasion de rencontrer Pablo, directeur de la structure jumelle en Bretagne « Vivre mieux, vivre Breizh ». Il est descendu aux fleurettes pour l'occasion.

PABLO ARTICHE, ANGE DE JANUS DÉCONTRACTÉ DU GLAND ET DÉCOMPLEXÉ DE L'AURÉOLE

Si un surfeur californien décidait de se reconverter dans la galette-saucisse et le caramel au beurre salé, ça serait Pablo.

Alliant avec peu d'à-propos les combinaisons marinière/catogan (*big up* Finistère Sud) et short/tongs en toute saison, il est l'image d'Épinal du jeune entrepreneur « à la cool » : détendu en apparence, mais prêt à te détruire s'il le faut.

Il tait d'ailleurs son véritable nom (Paul-Blaise-Honoré Artiche), issu de la vieille bourgeoisie française, pour l'acronyme « Pablo » qui est tout de même beaucoup plus cool (selon lui).

Trentenaire, cheveux peroxydés et un bronzage trop prononcé pour être vraiment breton, il est absolument charmeur, et on lui donnerait le bon Dieu sans confession. En plus, il aide les jeunes des cités à se réintégrer dans la vie active : cet homme est parfait !

Il jouit d'une excellente réputation dans le village voisin de Ker Plou Nagadel : personne ne se douterait que c'est son appât du gain qui l'a poussé à rejoindre les plans de José, et à y adhérer à 300 %. C'est d'ailleurs lui le responsable du montage financier du business, le P.D.G. du centre de réhabilitation, et le commercial chargé de la prospection de riches clients.

Il passe les deux tiers de son temps à « Vivre mieux, vivre Breizh », et le reste à parcourir la France en quête de nouvelle clientèle.

Quand les personnages arrivent, Pablo et José terminent visiblement une discussion animée. Des dossiers sont étalés sur la table, et les deux Anges ont l'air grave. Ils leur soumettent rapidement les papiers et des informations sur le Croissant que Pablo a collectées suite à leurs repérages. Ces dossiers sont des preuves accablantes que ce sont des criminels de guerre teigneux, qu'il faut neutraliser à tout prix, car ils préparent un attentat sur le parvis d'une synagogue dans les jours qui viennent.

José leur demande encore une fois de leur rendre service, et de s'occuper de l'assaut ; ni lui ni Pablo ne sont taillés pour le combat... Si les personnages insistent, ils viendront mais à reculons, et ne serviront pas à grand-chose.

Le rendez-vous de dératisation est prévu pour dans vingt-quatre heures, ce qui laisse le temps à vos angelots de s'équiper et de prendre leurs dispositions vis-à-vis de leurs compagnons humains pour qu'ils ne les attendent pas le soir où ils iront démonter du djihadiste.

DANS LA NUIT NOIRE, OBSCURE ET SOMBRE

Résultat des courses : les personnages se retrouvent en pleine nuit, dans une petite zone industrielle quasi désaffectée en périphérie de la cité des fleurettes. Leur consigne est de se débarrasser des terroristes, de quelque manière que ce soit, tant qu'ils restent relativement discrets. Si des coups de feu ou explosions ont lieu, José estime à au moins une quinzaine de minutes avant que ne se pointent des flics dans ce no man's land banlieusard.

DE L'ACTION

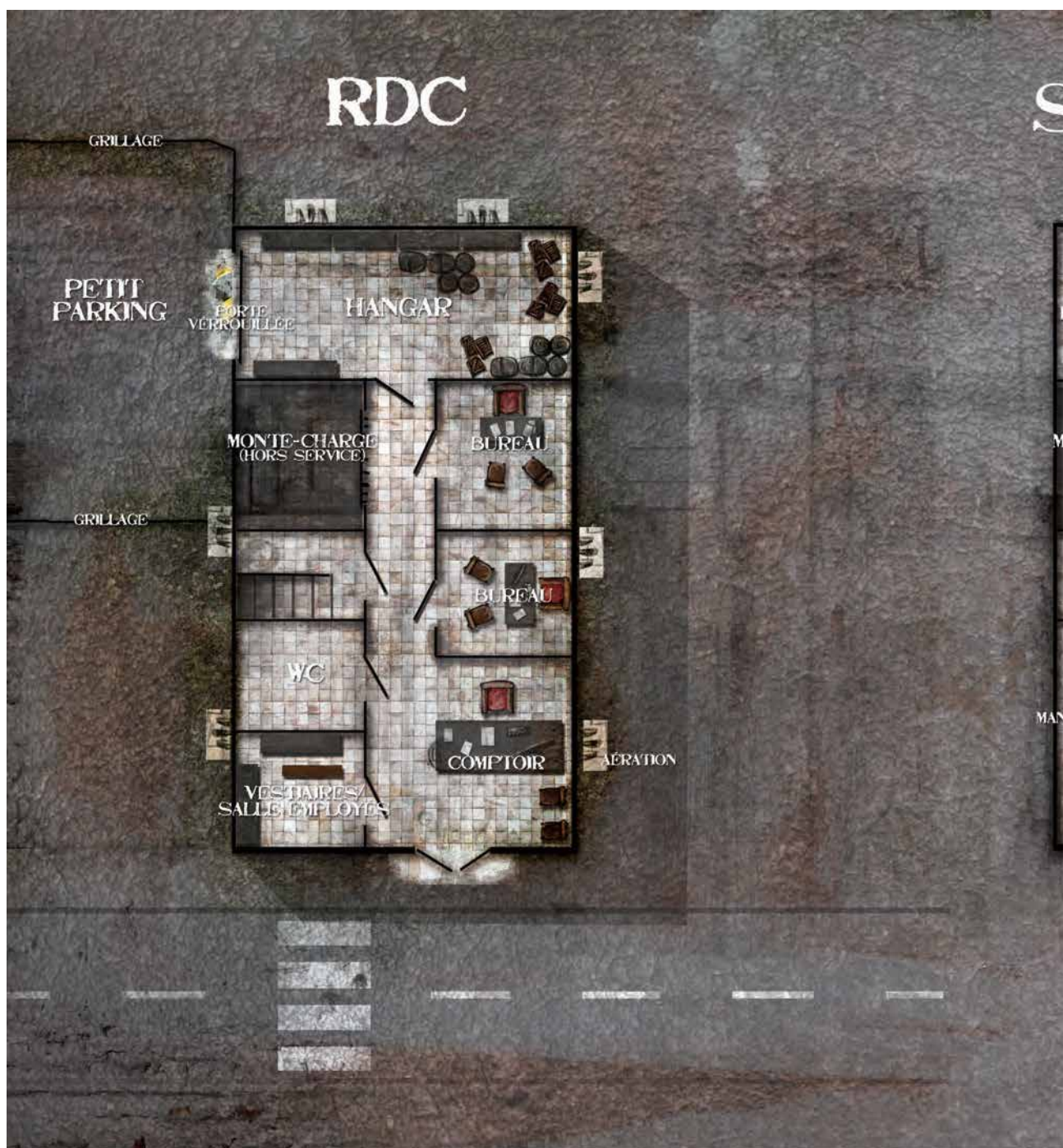
On sait que les joueurs s'ennuient vite une fois qu'ils ont épuisé la réserve de chips et de soda bon marché : n'ayez crainte, car il est très facile pour vous, maître de jeu, de mettre un peu d'animation dans la cité !

Les skins des pâquerettes sont un excellent atout ; chercheurs de noises, ils peuvent pousser les personnages à prendre parti dans une rixe avec une autre bande, notamment les bleuettes. Le syndrome du sauveur est d'ailleurs un excellent moyen d'intégrer un groupe d'individus extérieurs au sein d'une communauté. La bande des courgettes est également très belliqueuse, et pourra venir chauffer les personnages qui traînent un peu sur leur terrain de jeu, sans parler d'aller fritter Trauma façon Fort Alamo. Comme souvent dans un microcosme composé de plusieurs factions rivales, tisser des liens avec un camp vous assurera des interactions plus ou moins animées avec le reste des belligérants. Aux joueurs d'exploiter ça avec subtilité (si, ça peut être possible... Un jour ça arrivera... peut-être par hasard) pour mettre à jour les manigances du Croissant !

BREIZH CONNECTION

PETITS MENSONGES ENTRE AMIS

Vous vous souvenez ce qu'on vous a dit ? Ne jamais croire José ! Bien que dangereux, le Croissant n'est pas en pleine offensive ; ils seront « simplement » rassemblés pour le charmant bilan mensuel de leur activité terroriste. Néanmoins, c'est une excellente occasion pour se débarrasser de cette menace ; les deux compères ont donc monté des faux dossiers de toutes pièces pour faire passer plus facilement la pilule aux personnages. Un joueur observateur qui voudra revenir dessus ultérieurement pourra se rendre compte de la supercherie (recyclage de photos du net, identités usurpées) avec un peu de recherche et quelques jets de dés associés. Ah, et au fait : José et Pablo savent très bien se battre.



À vos personnages de voir comment ils gèrent l'élimination des « méchants » ; la seule chose que José veut, c'est que l'on ne remonte pas jusqu'à lui. Si les djihadistes sont capturés, hors de question qu'ils soient ramenés à la MJC, nos héros devront s'en charger avec toutes les contraintes et infractions au principe de discrétion que cela implique. Même si les cadavres sont laissés à pourrir dans la blanchisserie, il s'en contrefout. Bien sûr, cela pourrait amener quelques soucis lors de la suite de cette histoire...

Le bâtiment, une ancienne blanchisserie, est sur deux étages : rez-de-chaussée et sous-sol. Deux hommes surveillent le haut (Beubar et Kalach), les trois autres discutent en bas. Les hommes en faction sont équipés pour le combat : Kalachnikov, flingue, fumigènes et gilet pare-balles. Ceux au sous-sol ne portent qu'un flingue sur eux, mais les Kalach' sont à portée de main, et les gilets dans les placards de leur salle de réunion.

En dernier recours, un panier de grenades (!) se trouve également dans un coin de la pièce. Faut pas les chercher !

SOUS-SOL



UN PLAN AVEC ACCROCS

Quelle que soit la manière dont les personnages neutraliseront la menace, tout ne se passera pas aussi simplement ; au moment opportun de votre choix surgira une escouade d'intervention du GIGN venue pour embarquer tout le monde. On n'avait pas dit quinze minutes ? Ben on s'est gouré !

En planque depuis un petit bout de temps, les huit hommes de l'escouade ne s'attendaient pas à ce que

les choses chauffent ce soir, et sont passés à l'action dès que nos héros sont arrivés. En effectif réduit, ils ont pour ordre de contenir leurs adversaires en attendant que des renforts déboulent. Ils commencent par lancer des lacrymogènes à l'intérieur puis patientent pour cueillir leurs cibles à la sortie. Ils se sont positionnés en binômes aux quatre coins du bâtiment, à l'abri derrière des murets ou leurs grands boucliers.

Si les personnages veulent éviter de se mettre les autorités à dos et de cramer leur couverture, il va falloir filer à l'anglaise !

Outre un passage en force (ou en ruse) à travers un des binômes, la blanchisserie est dotée de gros conduits de ventilation inusités, et d'un accès sur le toit par une trappe de secours ; une solution pour s'en sortir ?

Vos Anges sont en train de filer comme des dératés, les sirènes résonnant au loin. Si la zone est déserte, la cité voisine ne dort jamais et on sent une vague d'excitation monter au fur et à mesure que les fenêtres des H.L.M. s'illuminent. Une intervention de police dans le quartier, ça ne présage jamais rien de bon. Préparez les caillasses.

Si vous êtes un maître de jeu généreux, comptez un van supplémentaire du GIGN et trois voitures de police – une grosse quinzaine d'hommes – qui déboulent dans les environs immédiats pour mettre la pression à vos joueurs. Les forces de l'ordre ne s'attendant pas à un tel éclat de violence au sein même du Q.G. des terroristes, ils n'ont pas mobilisé l'intégralité de leur arsenal... Mais ce qui est présent est déjà très dangereux, surtout s'ils ne veulent pas passer pour des criminels aux yeux de notre beau pays (principe de discrétion, on n'est pas des Démon !).

Alors que chacun tente d'échapper comme il peut aux patrouilles qui ratissent la zone, un van banalisé fait son apparition dans un crissement de pneus et d'odeur de caoutchouc brûlé. « Ne tirez pas, je suis avec vous ! » JPP, l'air enthousiaste, leur tend la main depuis la porte coulissante du van et leur propose de monter en vitesse. Oui, c'est très cinématographique.

S'ils acceptent, ils se retrouvent dans un véhicule tapissé d'appareillages électroniques, visiblement destinés à la radio ou à la TV. Jean-Pierre, surexcité, les attaque tout de go et entre dans le vif du sujet : qui êtes-vous ? Que faites-vous ?

On se rend rapidement compte que cet illuminé prend les Anges pour des *vigilantes* et qu'il souhaite faire un papier sur eux, quitte à ce qu'ils gardent l'anonymat s'ils le souhaitent. Après avoir échangé avec eux le

JEAN-PIERRE PINAILLE, REPORTER CHIC ET CHOC

Jean-Pierre Pinaille préfère qu'on l'appelle JPP, en hommage à son idole du JT, celui qui a réussi. Reporter freelance bossant en tandem avec son frangin cameraman, il est l'archétype du looser plein d'énergie en quête de scoops et de reportages choc. C'est à cause de lui que les personnages se retrouvent dans ce merdier. Convaincu que quelque chose puait aux fleurettes (pour une fois, il a eu du flair), il a mené son enquête avec succès et a révélé l'existence de la cellule des djihadistes à la police. Pas de bol pour lui, il fut remercié de son aide par un capitaine lui demandant gentiment de dégager de la zone (« Laissez faire les professionnels de la profession »), désormais sous surveillance des forces de la loi et ne souffrant aucune interférence médiatique. Citoyens, dormez bien ! Inconscient du danger, il s'est mis en planque très discrète et bondit désormais sur l'occasion de récupérer des acteurs du drame qui est en train de se dérouler sous ses yeux.

**COUPER
LES PONTS,
BROUILLER
LES PISTES**

Avant de partir, les jeunes remplissent des papiers garantissant qu'ils agissent de leur propre volonté et qu'aucune réparation ne pourra être demandée à la structure « Vivre mieux, vivre Breizh » si d'aventure il devait leur arriver un problème. Une fois sur place, les jeunes sont rapidement ébahis et hébétés par l'intensité de l'entraînement qu'on leur fait subir, et vont se convertir au christianisme au fil des martèlements répétés de leurs instructeurs et d'un soupçon de lavage de cerveau.

temps du trajet (le van est dirigé par son frère Hector), il les laisse loin des fleurettes, avec sa carte de visite et son numéro.

S'ils refusent le coup de main de JPP, il les prend en photo et démarre à toute allure. Leurs rapports seront beaucoup moins amicaux par la suite...

JPP paraît sympa : il n'en est rien. On le croit discret, mais il vous fera repérer à cinquante mètres à la ronde, un peu comme la merde de chien qui reste coincée dans les rainures des semelles.

Il est d'ailleurs tout aussi puant : au moindre désaccord, il menacera vos angelots de balancer à la police photos et enregistrements de leur escapade nocturne...

Bilan du premier acte : une ancienne connaissance retrouvée, une bande de djihadistes rayée de la surface du globe, et un chewing-gum médiatique collé à la plante de leurs pompes.

DEUXIÈME PARTIE : LA BRETAGNE, ÇA VOUS GAGNE !

**OÙ LES PERSONNAGES DÉCOUVRENT
LE DESSOUS DES CARTES, SE JETTENT
DANS UN *BOOT CAMP*, ET FONT TOUT
PÊTER... OU PAS !**

En théorie, nos héros peuvent faire un break. Ils ont éliminé la menace terroriste et ont stabilisé les problèmes de José. Si ça se trouve, ils pensent même qu'ils ont fini le scénario, les fous ! Quoi qu'il en soit, si vous jouez ce scénario en plusieurs sessions, vous êtes au bon endroit pour faire une pause et pour reprendre plus tard, après leur avoir donné quelques PR et du grain à moudre sur les possibilités de transformer Les Copains d'abord en nouvelle base d'opérations. S'ils en redemandent, on continue derechef : ils vont être servis, car ce qu'ils vont découvrir est un peu crassou. Comme une crêpe fourrée à la merde.

JOSÉ, LE BRAINWASH RECRUTE PLUS BLANC !

Il vous sera sûrement utile de savoir comment José procède pour détourner les paquets d'hormones post-pubères de la guerre sainte et pour les embarquer sous le crachin breton.

C'est avant tout un travail de fond mené au sein des fleurettes ; il organise toutes sortes d'activités sportives et créatives (*street art*, ateliers de slam) dans les maigres équipements à leur disposition (MJC, gymnase décati, terrain de foot pelé, etc.) au cours desquelles il repère des éléments particulièrement malléables psychologiquement. À force de discussion en tête à tête, il fait comprendre aux jeunes qu'aller finir en terroriste violeur d'enfants n'est pas un véritable plan de carrière équilibré (même en mangeant cinq fruits et légumes par jour), mais qu'ils pourraient canaliser leur énergie pour une cause tout aussi juste, formatrice du corps et de l'esprit. Lorsqu'il a suffisamment désamorcé le fanatisme bourgeonnant de la jeunesse, il organise un convoi qu'il dirige lui-même ou qu'il mandate (s'il n'a pas le temps de s'absenter) et quitte la cité pour plusieurs jours. La fréquence de ces convois est irrégulière. Elle se fait au fil de l'affluence de chair fraîche.

SCÈNE 1 : LES ANGES ET LA TÉLÉ, RÉALITÉ ?

Quelques jours après l'attaque de la blanchisserie, les personnages retrouvent José à *La Civette* (il peut bien se bouger le derche après toute l'aide qu'ils lui ont apportée).

A priori ils ne risquent plus rien ; depuis plusieurs jours, la tronche de JPP passe en boucle. Son reportage couvre l'événement sur BFMTV en le décrivant comme le démantèlement d'un réseau terroriste mené de main de maître par le GIGN, sans mentionner l'implication d'une troisième partie.

Pour les remercier pleinement, José est venu leur proposer de s'associer. Ça fait longtemps qu'il songe à s'agrandir, et bosser à nouveau avec son ancien compagnon d'armes (et ses acolytes) lui paraît une excellente idée. Il leur propose un deal : en échange d'une permanence à la MJC lors de ses séminaires sportifs et de menues interventions dans la veine de ce qu'ils viennent de réaliser, il pourra fournir à chaque Ange un soldat de Dieu attitré (ou autre bénéfice qui siéra à votre groupe de joueurs, vous les connaissez mieux que nous).

Pour appuyer ses propos et leur faire connaître le business de A à Z, il leur passe le DVD de promotion de « Vivre mieux, vivre Breizh » expliquant les conditions de vie et activités des jeunes envoyés dans le Far Ouest. Après les plans larges sur les Bigoudènes et les

falaises sauvages, la vidéo dévoile un domaine de taille respectable, un vieux manoir trônant au milieu de plusieurs hectares de nature soigneusement entretenus. Des jeunes y jouent à divers sports traditionnellement bretons : le goren (lutte), la galoche bigoudène (palets) ou le boultenn (quilles)... Il ne manque plus qu'un autocollant « À l'aise Breizh » et on y est. Le tout encadré par un personnel souriant et à l'écoute, participant avec entrain à des randonnées ou des stages de voile, entre deux sessions de cours de « Mieux vivre ».

S'ils acceptent le deal, José leur serre chaleureusement la main et leur annonce qu'il a un séminaire qui commence demain. Lui sera dans la pampa avec des jeunes pendant une petite semaine. Les personnages pourraient-ils tenir la MJC pendant ce temps ? Il sera joignable sur son portable.

S'ils refusent, l'événement ci-dessous se déroule à la fin de leur entrevue avec José, histoire de ferrer le poisson (un bon joueur ne résiste jamais à une amorce d'intrigue).

Lors de leur première permanence à la MJC, un jeune déboule à la recherche de José ; les fachos des pâquerettes sont en train de tabasser un étranger !

La scène se déroule au terrain de basket des fleurettes : trois skins rigolards s'esclaffent en voyant JPP perché en haut du panier, deux pitbulls enragés à ses pieds. Le perchoir rouillé grince fortement et risque de ne pas tenir très longtemps...

Que les personnages gèrent les skins en douceur ou par la force, JPP sera grandement reconnaissant de leur aide. Qu'est-ce qu'il faisait ici ? Oh, pas grand-chose... Il cherchait des éléments complémentaires pour boucler son enquête sur les terribles djihadistes qui sévissaient dans les environs. Mais il a compris la leçon, il s'en va !

Si vos angelots réussissent à établir un contact verbal et non violent avec les trois lascars des pâquerettes, ils découvriront leur version de l'histoire ; ce type est venu les embrouiller avec des histoires de disparitions, demandant des précisions sur des mecs qui ont quitté la cité il y a quelque temps. À force de les agacer, ils ont lâché Helmut et Goebbels à ses trousses, mais juste pour rigoler quoi !

La présence de JPP devrait mettre la puce à l'oreille de votre équipe et éveiller des doutes quant au sujet de ses recherches ; les djihadistes sont morts, qu'est-ce qui lui faut de plus ?

S'ils lui passent un coup de fil (en toute logique ils ont sa carte, au pire on trouve facilement son blog « JPP,

reporter intrépide » avec ses coordonnées), il leur dit qu'il est sur un « gros coup » sans leur en révéler plus, mais il reviendra vers eux bientôt.

PISTE ZOMBIE, PISTE ZARBI

Si les personnages enquêtent à ce sujet, ils peuvent découvrir que toutes les bandes ont été interrogées par JPP au sujet d'un ou plusieurs de leurs membres qui ont quitté la cité ces dernières années. Les parents ont également fait l'objet de questions insistantes... Personne ne sait où sont partis ces jeunes, qui ont généralement annoncé à leur famille et éventuels amis qu'ils quittaient cette zone pour partir chercher du taf ailleurs. Ceux qui ont posé plus de questions se sont heurtés à un regard froid et distant (« On aurait dit un zombie, j'te jure il m'a fait flipper ! »). D'autres parents ont reçu des lettres d'adieu de Tomboucrou, la Creuse ou toute autre destination paumée, sans plus jamais recevoir d'autres nouvelles.

Néanmoins, en posant les bonnes questions les joueurs peuvent déduire que tous sont passés par la case Les Copains d'abord et ses séminaires sportifs avant de prendre cette décision.

S'ils lui passent un coup de téléphone, José se souvient de ces éléments, et révèle à nos héros qu'une fois libérés de leur haine et de leurs obsessions pro-djihad, ils préfèrent couper les ponts. S'ils insistent et le harcèlent sur son portable, José restera relativement injoignable ; pour cause, il est occupé à emmener les djeunz dans leur centre de lavage de cerveau... Pardon, de formation de soldats de Dieu ! D'ailleurs, si les personnages avaient tissé des liens avec Kevin, la petite boule de nerfs fait partie du voyage.

En parallèle de ça, ils sont désormais sous surveillance des médias : JPP les fait filer par son frère, Hector, en caméra cachée. Celui-ci tente de récupérer un maximum d'infos pour monter une exclu dont le monde du journalisme se souviendra ! Et s'il choppe un peu de surnaturel au passage, ça pourra peut-être se vendre très cher...

N'hésitez pas à les rendre parano et à glisser des éléments étranges tout au long de leurs journées ; leur appartement a été fouillé pendant qu'ils n'étaient pas là, la Peugeot noire derrière eux semble les suivre depuis quinze minutes, le boulanger les regarde de travers, avaient-ils oublié de fermer leur boîte aux lettres ? Tout ce qui n'est pas des petites graines de parano de votre fait sera l'œuvre de Hector Pinaille, la fouine de frère de JPP, qui tente de récolter un maximum d'informations

BREIZHYWOOD, SOUS LES MENHIRS, LA PLAGE !

Cette propagande déborde tellement de bons sentiments qu'elle en perd toute crédibilité ; quel jeune de banlieue fan de Zlatan et Booba se mettrait soudainement à faire du palet et des danses bretonnes ? Mais souvenez-vous : nous sommes dans *Magna Veritas* et les Anges sont capables de tout... Surtout du pire ! D'ailleurs le pire n'est pas très loin, à quelques kilomètres de là : un centre d'entraînement intensif pour soldats de Dieu, du genre à faire passer les pratiques du sergent Hartman pour une ballade au parc. Le manoir présenté dans la vidéo n'est ainsi qu'une façade, la majeure partie de l'année il n'est occupé que par Pablo et une poignée de ses soldats grimés en djeunz ou éducateurs, au cas où il y aurait une visite surprise. Vous voyez les villes des westerns avec une simple façade tenue par des poutres ? C'est un peu ça... Sauf que périodiquement, de la place est faite pour organiser les ventes aux enchères malsaines que vous aborderez dans la dernière scène du scénario (*teasing*).

BREIZH CONNECTION
ON N'ATTRAPE PAS LES MOUCHES AVEC DU VINAIGRE, MAIS AVEC DE LA MERDE !

En réalité, JPP est en train de découvrir le pot aux roses concernant les affaires de José. Par ses recherches incessantes, il a découvert que la « fuite des cerveaux » (ou plutôt des joggings) qui frappe les jeunes des fleurettes remonte à avant l'arrivée des djihadistes, et il sent que la raison est tout autre. Il ignore encore le rôle des personnages dans cette affaire : il a d'ailleurs décidé de collecter du matériel sur eux en vue d'un documentaire choc (« Les vigilantes : justiciers sans peur et sans reproche ? ») ! Outre la surveillance orchestrée par son frère, il a constamment un petit microphone pour enregistrer les propos des Anges à leur insu lorsqu'ils interagissent.



sur ses cibles. Un paparazzi dans toute sa splendeur ! Il est bon, mais probablement pas assez pour des êtres surnaturels : à un moment il se fera choper par les personnages, et il s'effondrera comme une chiff

molle. Il n'a rien fait, c'est son frère le cerveau ! Il avait juste l'ordre de vérifier qu'ils n'étaient pas eux aussi des membres de la filière djihadiste (biiiip mensonge), pas taper, pas taper !

JEAN-PIERRE CONTRE-ATTAQUE (JE SUIS TON SCOOP)

Une fois son frère dans la panade, JPP va bien être forcé de rappliquer fissa. S'il commence à être un peu secoué par vos joyeux angelots, il leur montre l'objet de son travail : vous auriez un vidéoproj ?

Notre reporter véreux a suivi José lors de son petit « séminaire » et a ramené quelques images édiifiantes : au cours d'une cérémonie étrange, des jeunes hommes musculeux au regard vide parquent sur une scène devant un parterre de convives hétéroclites... Ce qui ressemble fort à un trafic d'hommes. Les images sont floues et prises de loin, mais il semblerait que l'on reconnaisse la silhouette de José au milieu de l'assistance.

Jean-Pierre appuie ces images d'explications nébuleuses : il a reconnu certains des jeunes comme étant des anciens résidents des fleurettes. Il suppose que ceux-ci sont enlevés au départ des « séminaires » de José et subissent un lavage de cerveau en règle, avant d'être vendus comme esclaves sexuels à des réseaux de prostitution ou à de riches personnalités... Il n'est pas si loin de la vérité !

D'après lui, si les personnages vont voir José, ce dernier niera tout en bloc et on perdra l'occasion de découvrir le fin mot de l'histoire. La meilleure façon d'en avoir le cœur net, c'est de savoir ce qui arrive aux jeunes des banlieues. Ça vous dirait un petit *relooking* ?

Ne lui demandez pas comment, JPP a chopé le numéro à composer pour faire venir un de ces fameux vans de « séminaire » (en fait il suffit de fouiller dans les papiers de la MJC). Maître baratineur, le reporter sans peur saura convaincre le chauffeur d'embarquer nos héros jusqu'à destination. Il faut juste qu'ils adoptent une tenue de circonstance et qu'ils acceptent de porter ses minimicros...

ET SI... (OU LA LOI DE MURPHY S'ACHARNE)

Les personnages ont neutralisé JPP ? Le journaliste est la voie la plus directe pour rejoindre le camp de soldats de Dieu, mais il est possible qu'ils aient décidé de s'en débarrasser physiquement ou de l'ignorer superbement avant cela (faites toujours confiance à vos joueurs pour ruiner vos scénars).

Pas de panique ! Les personnages peuvent d'eux-mêmes attendre que José parte à un de ces « séminaires », et le prendre en filature à ce moment-là.

Généralement, il amène les jeunes recrues au centre de réhabilitation, qui sont ensuite récupérées par des soldats et ramenées à la base non loin. José, lui, reste souvent quelques jours dans le manoir au cas où les djeunz auraient des soucis « d'intégration » à la vie du camp.

Si nos héros ont besoin d'un coup de pouce scénaristique, ils peuvent croiser Kevin ou un autre jeune avec qui ils ont sympathisé, en partance pour la Bretagne. Ce dernier leur dira qu'il a finalement trouvé un but à sa vie et quitte cette cité de merde avec José. De quoi intriguer... Et les prendre en filature également.

Il y a une faille majeure dans l'organisation des Anges véreux : à aucun moment José n'amène directement la marchandise à la base, ni ne communique les identités des nouveaux bleu-bites. Baptiste et ses sbires sont vus comme des exécutants bêtes et méchants, et ne sont pas mis dans la boucle de la paperasse (que José garde précieusement sur lui). Du coup, avec un peu de bagout ou autre manœuvre d'inception, facile de se faire passer pour un « convoi exceptionnel » depuis le centre de réhabilitation ou carrément la cité des fleurettes.

Le lendemain du coup de fil, conforme aux prédictions du reporter, un vieux van Volkswagen vient effectivement chercher la troupe devant la MJC. À bord, Baptiste (cf. chapitre suivant) et deux soldats de Dieu limités qui leur proposent de monter dans le véhicule.

SCÈNE 2 : FULL METAL GARIGUETTE

On vous titille depuis le début avec une histoire de troisième structure « secrète », mais qu'en est-il réellement ?

Le site de Ker Nascleden est un ancien aéroport privé tombé en désuétude au milieu des années 60 et retapé par l'infamieux duo d'Anges. L'ensemble des bâtiments (entrepôts, tour de contrôle, piste, etc.) a été reconverti en « camp militaire » pour transformer la racaille rebelle en docile soldat. Ici, les fortes têtes, on les brise !

DRAMATIS PERSONÆ

Le complexe est géré par le « muscle » de l'équipe de José et Pablo, trois Anges plutôt ras du front, et une dizaine de soldats de Dieu chargés de discipliner la jeunesse France. On y trouve en permanence une vingtaine de jeunes en formation.



Baptiste de Saint-Sauveur, gérant du bousin (Ange de Laurent)

Baptiste est le responsable de la base ; il gère la logistique (réserves en nourriture et en armes), le programme d'entraînement et la bande de soldats de Dieu à ses ordres. Il n'est pas intellectuellement brillant, mais il est assez efficace pour faire tourner la baraque.

Il a été recruté comme les personnages mais du côté de Pablo : c'était la force de frappe de son ancienne équipe, et un ami fidèle.

Contrairement à vos angelots, il était cependant un rouage nécessaire dans leur plan, et a été mis dans la confiance depuis longtemps. Il est principalement motivé par l'argent, mais il croit aussi que vider les cités de leur racaille ne peut qu'être bon pour l'humanité... Même si ces soldats se retrouvent parfois en super-ratonneurs d'extrême droite, « au moins ils croient en Dieu ». On avait dit qu'il était con, le Baptiste !

« Sarge », l'instructeur gueulard (Ange de Daniel)

Serge Dupont-Durand a regardé un peu trop de films de guerre, et ça se voit ! Déjà, on ne l'appelle pas Serge mais « Sarge », comme au cinéma en version originale. Parodie du sergent Hartman de *Full Metal Jacket* (à voir pour vous mettre dans l'ambiance), il consacre toute son ingéniosité à trouver des injures plus ordurières les unes que les autres pour mater ses troupes.

Il prend un plaisir sadique à détruire physiquement et moralement ses élèves, et si son aura ne disait pas le contraire, on le prendrait facilement pour un Démon. D'ailleurs, son sens moral en est proche : peu lui importe le pourquoi du comment de leur activité, il fera tout pour garder ce job de tortion... garde-chiourme... heu... instructeur. Oui c'est pareil !

PARLER LE SARGE

Pour vous aider à élaborer un *roleplay* de qualité, voici un petit générateur d'insultes que pourra proférer Sarge tout au long de l'entraînement : ce ne sont que des pistes, laissez votre imagination faire le reste !

Dé	Centaine	Dizaine	Unité
1	Sale	Merde	Sec/sèche
2	Vieux/vieille	Pédale	Rouge
3	Joli(e)	Donzelle	Effarouché(e)
4	Gros(se)	Bébé	Mou/molle
5	Petit(e)	Putain	Fragile
6	Mignon(ne)	Sucre	À sa maman

Roger Fimbuckle, la brute écossaise (Ange de Michel)

Surnommé « Fines boucles » ou « Bouclettes » par ses potes à cause de sa soyeuse chevelure dorée, Roger est presque là par hasard. Tout frais éveillé dans un Écossais en vacances armoricaines, le réveil de cette masse de muscles a été plutôt agité.

Mettre à l'amende la bande de pochetrans racistes qui lui ont fait quitter la plage arrière n'a pas attiré la sympathie des villageois, surtout quand on ne parle pas un mot de français et que ces derniers sont armés de fourches et d'un tempérament de cochon.

Sauvé in extremis par Pablo (comprendre « avant qu'il ne rase le village entier »), Roger a depuis canalisé son ardeur en tant que formateur dans la base militaire. Il n'a quasiment jamais quitté les lieux, satisfait de ce qu'on lui a vendu : entraîner des petits gars à casser du Démon.

Peu importe que les recrues ne comprennent pas son accent à couper au couteau, il sait se faire comprendre par quelques sonores craquements de doigts ou de nuque (la sienne... mais ne le tentez pas !).

Roger n'est pas un mauvais bougre et, si on lui explique le réel agenda de sa bande, il est possible qu'il change de bord pour filer un coup de main – ou plutôt de poing – dans la tronche de ces profiteurs.

Les soldats de Dieu

La crème de la crème du cerveau lavé à la main avec amour, cette dizaine de soldats rassemble les plus fanatiques de leur création, les quelques élus que les Anges se gardent plutôt que les mettre sur le marché. Dotés de l'individualisme d'une fourmi et de l'esprit d'initiative d'un kouign-amann, ce sont des anciens des fleurettes devenus des machines à exécuter (dans tous les sens du terme). On ne peut rien tirer d'eux, si ce n'est une salve de mitraillette.

Les recrues

Les arrivages de jeunes se font au fil de l'eau, mais les fournées régulières assurent une présence permanente d'une vingtaine de futurs soldats, nouveaux et anciens. Le parcours lambda de ces recrues consiste en six à huit mois de reptation dans la boue et tractions sous la flotte, entrecoupés de séances de lavage de cerveau et de gavage au catéchisme.

Sur la vingtaine de soldats, on peut estimer qu'environ la moitié est en phase « terminale » de solidification divine, tandis que l'autre moitié est en plein apprentissage, avec encore une volonté propre. Parmi ces derniers, le jeune Kevin hallucine un peu mais il est heureux de pouvoir se rendre utile et de prouver que lui aussi peut être un homme. Musulman ou chrétien, peu importe tant qu'il peut manier des gros guns ! Et puis c'est le même dieu, finalement, non ?

VIS MA VIE DE SOLDAT DE DIEU

Grimés en djeunz de banlieue, les personnages arrivent après de nombreuses heures de route (les vitres du van sont obscurcies, pas moyen de repérer le trajet), puis sont débarqués sur le macadam d'une ancienne piste d'aéroport privé. Il pleut (bienvenue en Bretagne). Des silhouettes trottent dans la boue au rythme de cris et de jurons. Des hommes armés patrouillent devant les grillages qui entourent la piste. Ça caille. Qu'est-ce que c'est que ce binz ?

« Allez les couilles molles, on se magne le cul avant que je vous fasse regretter d'être nés ! » Pas de doute, c'est bien la douce voix de Sarge qui apostrophe vos angelots et leur intime de poser leurs affaires au dortoir avant de commencer l'entraînement. Pas de temps à perdre avec les feignasses ici !



LA FORMATION SOLDAT DE DIEU

S'ensuivent une succession d'exercices musclés pour devenir soldat de Dieu ; ce n'est pas décrit directement tel quel aux joueurs, mais petit à petit ils comprendront la logique de tout ce cirque.

Pour rester incognito le plus longtemps possible, ils doivent réussir modérément les différents tests qui s'imposent à eux : dévoiler leurs capacités surnaturelles risquerait de les griller trop rapidement.

Ci-dessous se trouve un échantillon des activités que vous pouvez faire subir aux personnages ; à un moment, ils se feront repérer (cf. *L'interrogatoire* plus loin) mais, en attendant, laissez-les profiter de ces mises à l'épreuve plus débilés les unes que les autres, et n'hésitez pas à en remettre une couche vous-même !

Dolmen moi la vie dure ! (créez vos propres épreuves)

Le but de l'entraînement intensif est non seulement une remise en forme des recrues, mais aussi et surtout un lavage de cerveau en règle. Brisés par l'effort quotidien, sermonnés et rabaissés H24, ils doivent peu à peu ne vivre que pour exécuter les ordres et aller à la messe (en gros).

Si vous créez des épreuves, assurez-vous donc qu'elles soient épuisantes physiquement, dépourvues de sens, et intellectuellement abrutissantes.

C'est également l'occasion de jouer sur leurs défauts : haine des chiens ? Épreuve avec des molosses ! Mauvaise haleine ? Vérification d'hygiène ! Confrontez-les à leurs phobies ! Obligez-les à se mettre à poil s'ils ont des problèmes physiques comme une paire d'ailes... Étudiez les fiches de personnage et marrez-vous !

Pour la touche *INS/MV*, teintez vos activités d'un détournement des poncifs de l'enseignement catholique, et le tour est joué !

Ce sont toujours Sarge ou Roger qui mènent les exercices. Généralement, il y a une dizaine de participants (nos héros + le reste en PNJ soldats).

Chaque épreuve indique la caractéristique associée, le nombre de tests, et le nombre minimum de succès à cumuler (correspondant à la valeur du plus nul des PNJ). Si un joueur échoue, c'est la corvée de chiottes assurée !

Ceux qui réussissent également trop les épreuves (maximum de succès à trois épreuves de suite) sont

également suspectés de dopage et passeront directement par la case interrogatoire (cf. plus loin)... Dure la vie. Eh, ne pas sortir du rang est un art que les personnages vont devoir maîtriser pour conserver leur couverture.

Le parcours du con battu

A peine les affaires remises dans les dortoirs, on leur refourgue des sacs à dos remplis de bibles et on les envoie faire le parcours du combattant dans la boue de la cour intérieure. Il faut toujours porter la foi sur soi !

Caractéristique : Force / 4 tests / 6 succès

La chèvre

Le personnage est attaché à une chaise, et il doit réciter le Pater Noster sans se tromper et sans bafouiller, pendant qu'une chèvre lui lèche les pieds.

Caractéristique : Volonté / 1 test / 2 succès

La chasse aux démons

Idéalement la première nuit, nos héros sont soudainement bâillonnés et ligotés ; mieux vaut qu'ils évitent d'être trop violents, car ce n'est pas une embuscade mais un bizutage potache : on les emmène dans la forêt voisine, en slip avec des cornes de démon fluorescentes, et ils doivent rejoindre le campement sans se faire dégommer par la dizaine de chasseurs suréquipés (lampe, gilet pare-balles, grenades *flashbang*, fusées de détresse) armés d'un fusil de paintball.

Nous vous conseillons de jouer cette scène mémorable qui mettra véritablement les personnages en avant !

Les Shadocks

Atelier création d'eau bénite ! Les angelots doivent aller pomper à la source de la cour de l'eau, à transporter dans des énormes baquets (très très lourds), et les amener à la petite chapelle aménagée dans l'aéroport. Une fois là-bas, ils doivent attendre qu'elle soit infusée du Saint-Esprit (à eux de voir la durée requise ou la manipulation à faire), les ramener à l'instructeur qui est à l'autre bout de la piste d'aviation. Il l'inspecte, et s'écrie « Mais, elle est pas bénite ton eau ! Qu'est-ce que t'as branlé ! Recommence ! » Indice : il est impossible de discerner l'eau bénite de l'eau du robinet.

Caractéristique : Force puis Volonté (moitié/moitié) / 6 tests / 13 succès

Qui est-ce ?

Un par un, les personnages sont placés devant cinq apprentis soldats (faites un aparté avec chacun d'entre eux, histoire de voir comment ils se débrouillent). Ceux-ci se sont parés d'un accessoire pour l'occasion, pour représenter des démons à l'air louche. Tous sont équipés de bonnet, lunettes de soleil et parka. Le candidat doit examiner chacun d'entre eux, et définir lesquels sont des « ennemis de Dieu ». Le premier a des dents pointues, le deuxième des petites cornes sous son bonnet, le troisième pue la mort, le quatrième a des yeux fluo, et le cinquième une (seconde) queue dans son slip. Indice : tous sont des démons !

Le mât de misaine

Un classique : en haut d'un mât de misaine enduit de graisse se trouve un crucifix sacré. Le premier qui l'attrape a le droit de manger ce soir !

Caractéristique : Agilité / 4 tests maximum / 3 succès en un seul test

Fear Factor

« Ceci est mon corps » : qui aurait cru que le corps du Christ serait aussi fade ? Les participants doivent apprendre à discerner la « bonne hostie » de la « mauvaise hostie ». Pas de gallinette dans cette histoire, mais différentes hosties qui ont exactement la même apparence, avec des composantes immondes : plâtre, saindoux séché (c'est possible ça ?), wasabi, piment de Cayenne... Les personnages doivent choisir leur hostie à la vue et à l'odeur, et n'ont qu'une tentative. S'ils se loupent, pas de repas ni d'eau pour laisser leur estomac méditer sur l'intensité de leur foi... Ah si, celui qui a mangé du plâtre pourra boire, sinon c'est pas drôle.

Caractéristique : Perception / 1 test / 2 succès

Du rhum, des femmes

Résistance aux vices : les formateurs annoncent une soirée de permission, et les provisionnent en vin de messe pour toute la soirée. Vers vingt-deux heures, Byzance !, ils proposent même aux soldats d'aller faire une virée en ville pour lever de la donzelle : rendez-vous dans le van de suite, car il faut rentrer avant minuit, pour être en forme demain !

Les immondes pourceaux qui auront cédé à la tentation auront dix minutes pour dégriser sous les fumigènes, trouver et désamorcer la bombe s'ils veulent avoir l'espoir de continuer leur entraînement demain...

Le détail rigolo, c'est que les personnages auraient pu monter à bord dans le simple espoir de reprendre contact avec le monde extérieur et JPP... Pas de bol !

Le meilleur ami de l'homme

Les animaux sont nos amis, il faut les aimer aussi ! Cet exercice fonctionne en binôme : les personnages doivent élaborer un stratagème pour toucher en même temps un piquet sans se faire mordre par le molosse qui y est attaché.

Caractéristique : Agilité ou Intelligence (le binôme doit utiliser la même caractéristique) / 1 test par candidat / 3 succès au cumul (sinon bobo)

Tendre la joue droite

Simple exercice physique : à un contre trois, il faut neutraliser deux adversaires armés d'une matraque alors que l'on a que ses poings.

Se fondre dans la foule

On met à disposition des aspirants une panoplie de costumes, et chacun dispose d'une série de situations bien précises : bal mondain, soirée entre potes, cérémonie religieuse, rendez-vous mafieux... À eux de prouver qu'ils savent s'adapter aux circonstances.

Caractéristique : Apparence / 3 tests / 7 succès

Q.C.M. « CROYEZ-VOUS EN DIEU ? »

Une fois que vos angelots se sont bien rendu compte de la situation et qu'ils sont là pour en chier pour des mois, c'est le moment de leur faire une interro surprise avec le Q.C.M. ci-dessous. S'ils obtiennent moins de 100 % de bonnes réponses, ils ont droit à une session « lavage de cerveau » (cf. *Lavage à la main*). Sinon, ils seront directement soumis à la question (cf. *L'interrogatoire*).

LAVAGE À LA MAIN

Aucun soldat en entraînement n'a eu 100 % de bonnes réponses, et il y a peu de chances que nos héros y arrivent non plus : tout notre petit monde se retrouve donc dans l'ancienne salle d'attente de l'aéroport privé, transformée en cinéma fait maison. Les lumières s'éteignent, et sur la vidéo qui semble sortie des années 80 apparaît... Pablo, qui entame un sermon sur la foi en notre Seigneur et

peut admettre être un Ange et former des soldats de Dieu, mais ne dira rien de plus : il doit en référer « au-dessus ». Une fois la nature des personnages vérifiée (que ce soit en un seul entretien commun ou un par joueur), il les fait reconduire au dortoir en leur indiquant de ne pas faire de bêtise, car ils sont bien entourés.

CONFESSIONS INTIMES

La surveillance autour du dortoir sera accrue toute la nuit : comptez huit soldats de Dieu et Roger ou Sarge en permanence autour du bâtiment. Le lendemain matin, vos angelots seront de nouveau ramenés un à un (privilégiez les apartés) dans le bureau. Cette fois, c'est José et Pablo qui s'y trouvent, un air mi-amusé, mi-soucieux. Voici venu le temps des aveux.

Les deux compères ont décidé de jouer cartes sur table, et dévoilent que la totalité des jeunes de banlieue se retrouve à gonfler le rang de soldats de Dieu, dévoués à une cause bien plus noble que le deal de shit ou le terrorisme barbare. Aucun ne revient dans sa cité natale : mais est-ce vraiment un mal ? Mieux vaut servir Notre Seigneur et guider les brebis égarées plutôt que d'en devenir une...

Et ces histoires de vente d'esclaves ? D'où vient la source ? Aaaahh mais vous devriez le savoir, les médias humains déforment tout et nous mettent en grave péril, mon bon monsieur... Ces réunions sont en réalité l'occasion de renforcer le tissu de solidarité entre fidèles à plus grande échelle, et d'envoyer nos soldats se rendre utile aux quatre coins de l'Hexagone. Imaginez si chaque cellule angélique pouvait avoir un accès facilité à des soldats sans peur ni reproche ? L'argent récolté lors de ces galas nous permet de financer cette structure et de fournir toujours plus de servants de Dieu.

Étrangement, José et Pablo omettent encore une fois de préciser qu'ils sont peu regardants sur la nature de leurs clients, et qu'une bonne partie des bénéfices arrive finalement dans leur poche. Mensonge avoué est à moitié pardonné, non ?

José entre alors dans le concret et propose, au nom de la foi, de l'amitié qui le lie avec un des personnages et

de la sagacité dont l'équipe a su faire preuve, de renouveler leur accord et de le passer à un niveau supérieur ; nos héros deviendront partenaires et contribueront au développement de ce réseau de formation divine.

LE CHOIX DANS LA DATE

Nous y voilà, le moment de choisir : chacun des personnages va pouvoir accepter ou décliner l'offre.

D'un côté, contribuer au développement des forces de Dieu, « sauver les naufragés des cités » et fournir une aide militaire à des groupes d'Ange isolés peut paraître une bonne idée. Sans parler de la couverture qui sera fournie : plus besoin de bosser chez McDo ou dans une boîte d'assurance, le centre de réhabilitation est là pour ça, et permet des horaires flexibles !

De l'autre, personne n'a demandé leur avis à ces jeunes qui ont été volés à leur vie ; les pratiques de José ne sont pas très déontologiques... Et encore, les personnages ne savent pas que les « clients » ne sont pas recommandables.

Si tous les personnages acceptent d'aider José, laissez-les un peu se bercer d'illusion quant à leur bon choix ; ils peuvent attaquer la dernière scène de ce scénario tranquillement, après de viriles poignées de main signant leur accord.

S'ils refusent, nous éviterons l'effusion de sang : ils seront donc priés de ne plus se mêler de ces affaires, et de monter dans le van puis déposés, à l'aveugle, en plein milieu de la campagne bretonne.

Si les réponses diffèrent, les personnages ayant cédé à la tentation seront « mis dans le secret » d'une prochaine réunion d'importance, et on leur demandera de tout faire pour que leurs compagnons ne viennent pas la perturber. José reprendra contact plus tard avec eux pour la suite des événements... Puis tout le monde est balancé au milieu des bois, comme plus haut. C'est toujours sympa une balade en forêt, et on peut ramasser des champignons au passage.

ET SI...

Les personnages décident de friter José maintenant, là, tout de suite ? Faites-leur comprendre que c'est une très mauvaise idée d'affronter cinq Anges relativement costauds (dont trois de combat) et une quinzaine de soldats sur leur propre territoire...

S'ils insistent ou qu'ils ont pris leurs dispositions (révolte des recrues ou retournement de veste de Roger), laissez-les se lâcher, mais ne leur faites pas de cadeau : quand on est con, on est con ! Une telle prise d'initiative sent la fuite en catastrophe de la base à plein nez, qui peut du coup se transformer en scène finale (ou pas).

les bienfaits du christianisme, sur fond de biniou. Son prêche est rapidement interrompu par une succession d'images tressautantes défilant à une vitesse folle ; les visuels alternent, le son ressemble à une bouillie primaire d'où émanent parfois quelques mots : « Dieu », « Foi », « Sacrifice », « Chouchen »...

Les personnages devraient alors ressentir une gêne, un peu comme lorsque l'on utilise ces sifflets à ultrason qui sont censés fonctionner sur les chiens sans être audibles par l'homme. À côté d'eux, tous les humains sont en transe, la bave aux lèvres, obnubilés par les images qui défilent devant eux. Rien ne saura les détourner de l'écran, à part les assommer violemment.

L'épisode dure quinze minutes. À ce terme, le film s'arrête, la lumière revient, ainsi que les esprits des jeunes, curieusement hagards et dociles. La bande est ramenée au dortoir par une escorte de soldats... À l'exception de vos angelots : Sarge et Roger leur demandent gentiment de les suivre plus en avant dans le bâtiment.

L'INTERROGATOIRE

Les personnages se retrouveront individuellement dans ce petit bureau, en tête à tête avec Baptiste, s'ils se sont fait remarquer. Soit en excellent particulièrement aux épreuves, soit en ayant répondu au Q.C.M. (en passant par la case *Lavage à la main* s'ils n'ont pas fait un sans-faute cf. p. 36).

Traditionnellement, c'est le moment où le chef de la bande estime si un soldat est prêt à sortir du moule pour être vendu à de riches clients, mais à moins que les personnages ne jouent très bien le soldat zombie, visiblement ce ne sera pas le cas pour eux.

Baptiste passe chacun d'entre eux à la casserole sur leurs origines, leur parcours... Il a développé le pouvoir Lire les pensées superficielles et l'utilisera au moindre doute. À partir de là, il tentera de savoir si son interlocuteur est un être surnaturel. En bon militaire, il ne dévoilera rien de la finalité de leur programme. Il

Q.C.M. DE BONNE FOI

– Lorsque l'on te tape :

A. Tends l'autre joue.

B. Tape plus fort.

– Un bon Démon est un Démon...

A. Mort.

B. Impuissant dans votre cave.

C. Un quoi ?

– « Tu ne tueras point. »

A. Amen !

B. Quoique...

C. Allez, juste cette fois steuplé !

– Votre petit-déjeuner idéal :

A. Croissant baguette.

B. Crêpes et crème d'Isigny.

C. Galette-saucisse et chou-fleur.

– Vous êtes encerclé à un contre dix :

A. Rendez-vous pour vivre un autre jour.

B. This is Spartaaaaa !

C. Ils embauchent ?

– Jean-Hugues a 111 cartouches bénites. Un chargeur peut en contenir 33. Il est à 50 mètres de sa cible et le vent souffle sud/sud-est, force 3. Un léger crachin breton tombe depuis 4 heures. Pour être sûr d'abattre sa cible, combien de cartouches utilise-il ?

A. 2.

B. 1.

C. 33.

D. 0.

E. 111.

– Pie Esu Domine...

A. ... Rosa Rosa Rosam.

B. ... Donna Eis Requiem (bom).

C. ... Lorem Ipsum.

– Votre bien le plus précieux :

A. Votre vie.

B. Votre bible.

C. Votre arme.

– Votre supérieur vous demande d'exécuter un ordre peu catholique :

A. Vous obéissez aveuglement.

B. Vous questionnez sa démarche.

C. Vous filez doux puis débattiez son choix plus tard, lors de vos confidences sur l'oreiller.

– Si je vous dis « Gariguet » ?

...

Bonnes réponses en rouge ici. La dernière question permet de foutre les personnages à l'interrogatoire, car seuls les brainwashés répondront bien à cette question avec le nom de code : « Gavotte... ou une autre connerie bretonnante de votre choix »]



ON RECOLLE LES MORCEAUX

Si les personnages sont lâchés à l'aveugle au milieu des gariguettes sauvages, comment leur faire atteindre la très convoitée scène finale ? Et avec quelle armée ?

– JPP sera certainement le premier sur le créneau ; il a pris en filature le van et connaît la localisation de la base secrète, l'équipe peut donc y retourner par ses propres moyens. Le temps qu'ils y retournent, la base a été désertée par les Anges et la moitié du personnel. Après une séance d'infiltration ou de bourrinage, ils peuvent trouver dans l'ordinateur du bureau de Baptiste l'annonce d'une grande « vente aux enchères » ayant lieu demain au centre de réhabilitation. Attention, JPP n'aidera qu'à condition qu'il puisse emmener son van et son cameraman de frère pour filmer tout cela.

– Le choix des joueurs le plus logique sera certainement de rejoindre directement le centre de réhabilitation, qu'ils soient au courant de ce qui se trame ou non. Le hasard fait bien les choses, ils arriveront pour le dénouement (il faut bien qu'ils aient du bol de temps en temps) !

– Vu la nature de l'événement, les joueurs vont peut-être penser à rameuter les médias et/ou la gendarmerie en dénonçant les activités louches de la bande de José... C'est tout à fait possible, et avec un JPP dans la poche ils y arriveront encore plus facilement. Ça va bel et bien faire avorter la cérémonie et amorcer une enquête qui parasitera l'activité des truands, mais balancer des semblables angéliques à des médias et forces armées humaines est rarement une bonne idée pour le principe de discrétion... Vous avez matière à faire un finish « soft » et à amorcer une suite à ce scénario !

SCÈNE 3 : DANS TON CUL LAMOUILLETTE

Si les joueurs ne sont pas encore convaincus que Lamouillette est un méchant, ça devrait être pour maintenant : comme dans tout bon James Bond, on finit sur une cérémonie bourrée de V.I.P. avec champagne, porte-flingues et villa sécurisée... C'est mieux qu'un banquet avec sangliers, barde aviné et ploucs à gros pif !

LE CENTRE DE RÉHABILITATION

Comme à chaque fois, la bande des Anges véreux a mis les petits plats dans les grands pour recevoir leurs invités : tenue correcte exigée, buffet dans le hall d'entrée, et vente aux enchères distinguée au cours de laquelle les clients pourront faire leur marché. Voilà ci-dessous les forces en présence et le timing des événements.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Les porte-flingues

Une quinzaine de soldats de Dieu se répartit sur le site : la moitié dans les jardins, à surveiller l'extérieur et les voitures des clients ; l'autre moitié à l'intérieur, assurant le service de mignardises et autres mondanités. Tous sont en costard tiré à quatre épingles, avec un gros calibre sous la veste. Oreillette et talkie-walkie de série pour éviter les mauvaises surprises.

Les Anges véreux

José et Pablo sont en permanence avec leurs convives, à leur masser le windu pour en extirper le maximum de blé. Sarge est en *backstage*, avec la grosse dizaine de soldats qui va être étalée comme une vulgaire marchandise ; il s'assure qu'ils soient présentables. Roger, peu sociable, est affecté à la sécurité extérieure. Surtout si nos héros ont été relâchés dans la nature, car les Anges ne sont pas si sereins que ça. Baptiste supervise le tout et alterne entre Sarge et Roger, vérifiant que tout se passe bien sur l'ensemble du domaine.

La marchandise

Les soldats qui sont sur le point d'être vendus ne sont, à ce stade, guère que des automates. Ils n'ont ni arme ni protection quelconque sur eux, et attendent en coulisse de trouver un acquéreur qu'ils pourront défondre aveuglément. En attendant, ils ne répondent qu'à la team José, les personnages se heurtant à un mur d'incompréhension. Avec Roger dans la poche, votre bande pourrait peut-être en faire quelque chose d'intéressant...

Les personnages

Bah oui, si vos angelots ont accepté le deal, ils sont également là ! Les plus sociables et aimables s'occupent de satisfaire les invités, tandis que les bourrins poireautent sous la pluie.

Les invités

La cérémonie est l'occasion de rassembler un beau parterre de personnalités douteuses.

– Jean-Marie Lederche : un homme politicien « extrême » aux habitudes mafieuses, épaulé de sa garde rapprochée de cinq skins.

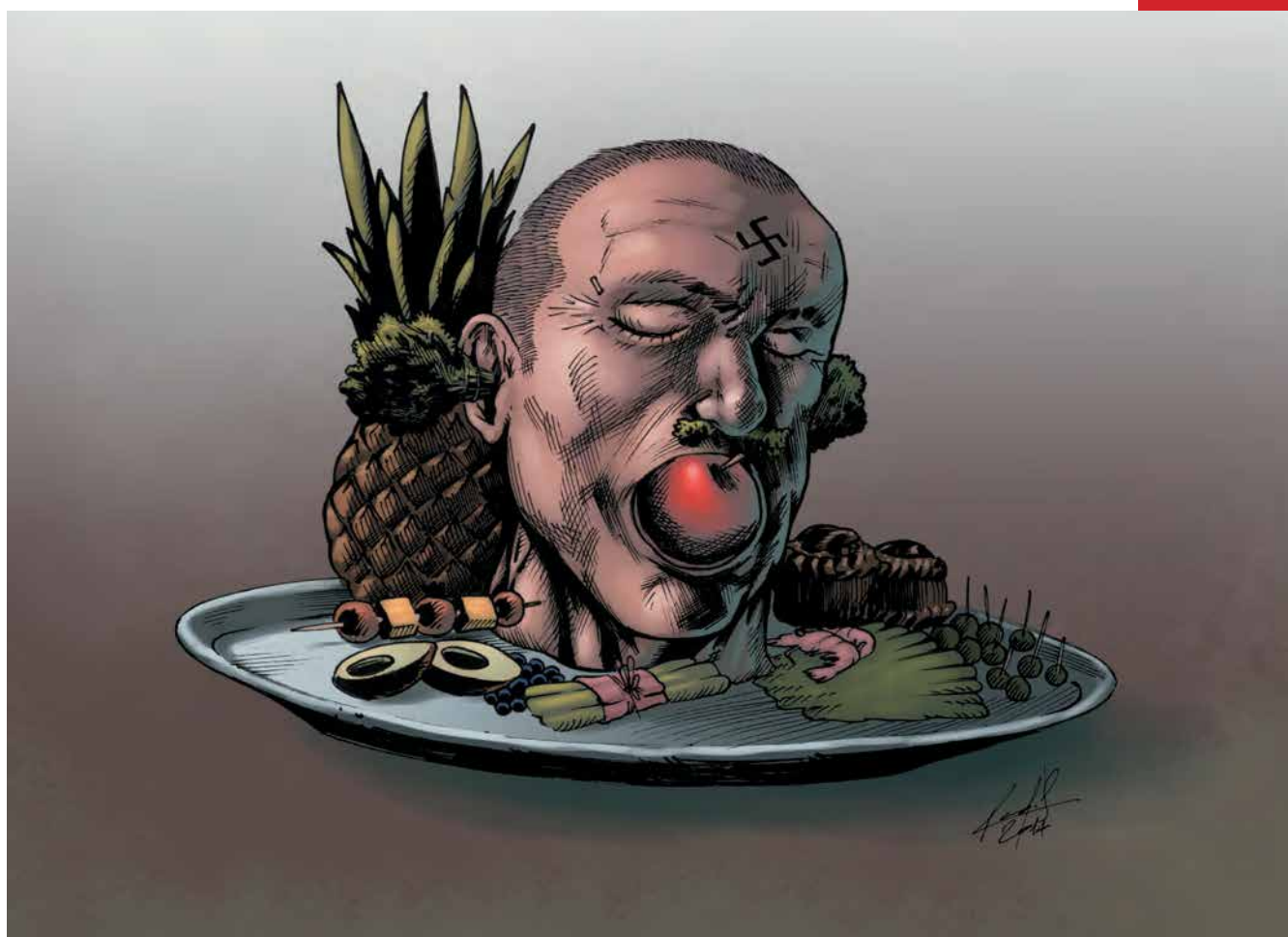
– Monseigneur de la Verge Marie : un cardinal cul-bénit qui mate un peu trop celui de sa marchandise, également accompagné de cinq gardes en soutane bien musclés.

– Marcel Tonnerre : un missionnaire/mercenaire qui prêche la foi divine au gros calibre en Afrique noire, et cherche de la main-d'œuvre de rechange pour les soldats qu'il perd.

– Miguel de la Junta : le bras droit d'un dictateur de république bananière (quand on vous dit que Pablo a le bras long) qui cherche des gardes du corps pour son patron, cible de Démons.

– Julie Jeune : spécialiste de l'extraction d'enfants de bourgeois retenus par des sectes (à influence généralement démoniaque), en se prenant une marge substantielle au passage.

– Oleg Boulinov : cet oligarque bulgare, fervent chrétien, cherche des cadres pour sa milice privée qui travaille avec des trafiquants de chair humaine à la frontière turque. Il rigole tout le temps, mais ce n'est qu'un masque pour cacher sa cruauté.



DÉROULÉ DES ÉVÉNEMENTS

Toute la journée, les Anges et leurs soldats de Dieu aménagent le manoir, préparent la salle des enchères et le hall d'entrée qui est transformé en salle de réception.

- 13h : le traiteur apporte petits fours et boissons dans une camionnette.
- 14h : le traiteur quitte les lieux.
- 18h : premiers arrivages de clients et ouverture du buffet.
- 20h : toast et début des enchères.
- 23h : fin des enchères, les invités repartent petit à petit avec leurs emplettes.
- 1h : rangement et extinction des feux (mais vos personnages auront agi d'ici là, non ?).

IL EST FRAIS MON SOLDAT, IL EST FRAIS !

Lorsque l'heure de la vente sonne, José et Pablo font passer tout le monde dans la grande salle du manoir, dotée d'une estrade avec rideau, pupitre et tout le décorum monté pour l'occasion.

José remercie encore une fois ses convives et rappelle les règles du jeu : on lève son petit carton pour faire monter les enchères, et on ne récupère la marchandise (sic) qu'à la sortie !

Cette scène est l'occasion de faire ressortir toute l'atrocité de ce commerce de chair humaine. Les soldats défilent parfois en tenue militaire, souvent dans le plus simple appareil afin que le public puisse juger de leur puissance musculaire. Le regard froid et impassible, ils se livrent à des exercices de bête de cirque : musculation, pliage de barre en métal et autre pitreries. José les tâte comme un boucher devant des taureaux bien musclés, et vante leur volonté à toute épreuve : ils n'ont peur de rien, la preuve !

Il sort un flingue, l'arme et le pointe sous le pif du soldat, qui ne cille pas.

La foule retient son souffle... C'est un bon moment pour faire craquer vos personnages et pour les inciter à agir. S'ils n'interviennent pas, José appuie sur la gâchette et il ne se passe rien. L'arme n'était pas chargée. Mais regardez, il n'a pas bronché ! Alors, qui n'en veut ? N'hésitez pas à insister sur les regards mielleux que monseigneur de la Verge porte à ses achats tout frais, aux commentaires que font les skins entre eux sur leur couleur de peau, aux coups de téléphone que passe Marcel pour certifier à son patron qu'il est en train de choisir du martyr de première catégorie, etc., etc.

ET LES JOUEURS DANS TOUT ÇA ?

La situation est totalement ouverte et la conclusion de cette histoire dépendra de la manière dont votre équipe a mené sa barque.

Le plus probable (ce sont des personnages quand même) est qu'ils échafaudent un plan pour éradiquer toute cette mauvaise graine d'un coup, l'occasion de donner un final bien épique.

Nous avons déjà abordé la possibilité d'impliquer la gendarmerie ou les médias dans l'affaire, mais il faudra donner le petit coup de pouce qui les incite à agir :

cris, coups de feu, explosions... Car ils ne vont pas perquisitionner sans preuve une institution respectueuse comme celle-ci !

En cas de raffut excessif, les gendarmes du coin débarqueront environ une demi-heure après l'ouverture des hostilités (le lieu est isolé et les forces de l'ordre ne sont pas des foudres de guerre).

Les soldats éventuellement libérés du joug de leurs formateurs pourront être au service de nos héros mais également ramenés à une vie « normale » au bout de quelques mois et séances de psychiatrie.

Si vos personnages ne font rien... Je crois qu'on ne peut plus rien pour vous. Proposez-leur une soirée belote la prochaine fois (ou la partouze, sur un malentendu on sait jamais).

ÉPILOGUE

Vous avez lu *Le Seigneur des anneaux* en entier ? Vous vous souvenez de ce moment où vous pensiez avoir fini le livre, que ce foutu anneau avait enfin cramé dans un final apocalyptique mais que, derrière, vous deviez vous taper soixante pages de hobbits rentrant au pays pour buter un clochard multicolore ?

Eh bien, on en approche ! Alors que les personnages ressortent très certainement fourbus de leur dernière parade, Jean-Pierre Pinaille... les attend avec une batterie de caméras pour BFMTV, mais également des chaînes locales qu'il a contactées pour couvrir ses arrières et paralyser vos angelots sous les spots des médias !

Ils devront soudainement gérer cette retransmission en direct sur « un réseau de trafiquants démantelé par une poignée de loups solitaires », avec diplomatie ou violence, c'est selon.

À peine le flash info bouclé, JPP tente de filer à l'anglaise en prenant congé des personnages, retenus par BrezhoveB ou Armor TV. Son but : finir de monter le reportage sur le trajet qui le ramène à la capitale, et proposer un superbe documentaire (avec moult enregistrements caméra au poing, photos et témoignages micro amoureuxment compilés) sur une équipe de *vigilantes* un peu spéciale qui lutte contre les réseaux terroristes à des chaînes nationales prestigieuses !

Pour éviter de voir le principe de discrétion foulé au pied par ce journaliste à la petite semaine, il va falloir être réactif ! S'ils arrivent à l'attraper pour le raisonner,

le monsieur ne sera pas coopératif et menacera de diffuser la scène de la blanchisserie en les faisant passer également pour des terroristes. Finalement JPP, c'est un peu Saroumane sans la robe !

Votre aventure devrait donc se terminer en course contre la montre pour empêcher JPP d'arriver à bon port, ou bien un petit « *breakin' & entering* » à l'ancienne pour récupérer le docu dans les locaux de la chaîne.

S'ils n'y voient que du feu, ils auront la joie de voir leurs trombines en gros plan, depuis leur arrivée aux fleurettes jusqu'à la fin de cette histoire, retransmis à travers l'écran de la vieille TV de *La Civette*... La boucle sera bouclée, et vous aurez une excellente amorce pour vos prochains scénarios !

UNE FIN À LA SCOOPY-DOO ?

Si vous aimez la difficulté et brouiller les pistes, ajoutez une pincée de société occulte !

Ce type de menace humaine décrite dans l'aide de jeu du livret se prête tout à fait à ce scénario, où les joueurs se heurtent principalement à de simples mortels aux agendas différents.

Un membre d'une société mystérieuse résidant aux fleurettes a remarqué le petit manège de José et souhaite aussi élucider la chose... D'autant qu'il fait partie d'une confrérie de conspirationnistes, Les Veilleurs du Nouvel Ordre Mondial, qui a collecté des preuves tangibles de l'existence des Anges et des Démons.

Paco Rayban est un cador de l'Internet et de ses mystères. Ce quadra barbu portant toujours des Ray-Ban « pour protéger son âme des forces obscures » a été témoin d'un combat Démon/Anges et voit désormais le diable partout, écumant les forums de conspirationnistes plutôt que de pointer à ses rendez-vous Pôle emploi.

Sous des dehors fumeux, il est doué pour le hacking et a rejoint Les Veilleurs du Nouvel Ordre Mondial depuis quelques mois déjà.

Dans un premier temps il ne contactera les personnages que via courriel ou réseau social, pas d'entrevue « physique ». D'ailleurs, s'ils cherchent son pseudo sur Internet, ils trouvent un compte Twitter, Facebook, etc. Tout comme les médias, les Veilleurs les prennent en filature, laissent des messages étranges sur leur

répondeur ou leur mail, déposent des mots cryptiques dans la boîte à lettres de leur résidence... Un bon climat de parano qui pourra se dénouer lors de la scène finale, avec un assaut en règle afin d'attraper tous les Anges et politicards véreux dans le même panier.

Vous pouvez rendre cette faction plus étrange, plus menaçante en leur faisant suivre les personnages discrètement, quitte à s'éclipser dès que ces derniers tentent de les identifier.

Ironiquement, ce sont les plus « gentils » de l'histoire (lunatiques, ils ne veulent que libérer des hommes du joug des forces occultes qui les traitent comme du bétail), mais vos angelots devront certainement les affronter pour éviter les dommages collatéraux et pour assurer leur propre survie.

Si vous les trouvez trop gentils, vous pouvez les rendre plus avides de pouvoir et plus puissants : Rayban peut également vouloir faire « main basse » sur le stock de soldats de Dieu, voire même capturer un Ange. Un José ou un Pablo pourrait faire la blague. Pour leur action en force, ils peuvent venir avec des gars ayant un profil de membre du GIGN et un sorcier accompagné de Démons de combat liés à lui. Ça commence à faire plus sérieux... Ils piègeront au préalable le lieu de la vente aux enchères, pour faire diversion et pour diviser les forces en présence, puis tomberont sur le râble du groupe d'Anges le plus faible avec Pablo ou José.

On a voulu vous éviter l'indigestion en ne les intégrant pas directement dans le scénario, mais libre à vous de vous faire la complète avec supplément fromage occulte !

LA CLOCHE A SONNÉ !

Allez, l'école est finie, on rend les copies !

Mimi, t'as vaguement suivi l'intrigue, t'as compris que les Anges étaient un peu douteux, du coup t'as péti la tronche des djihadistes puis des Anges dans le doute. Ça sera toujours ça que les Bretons n'auront pas : réussite mineure.

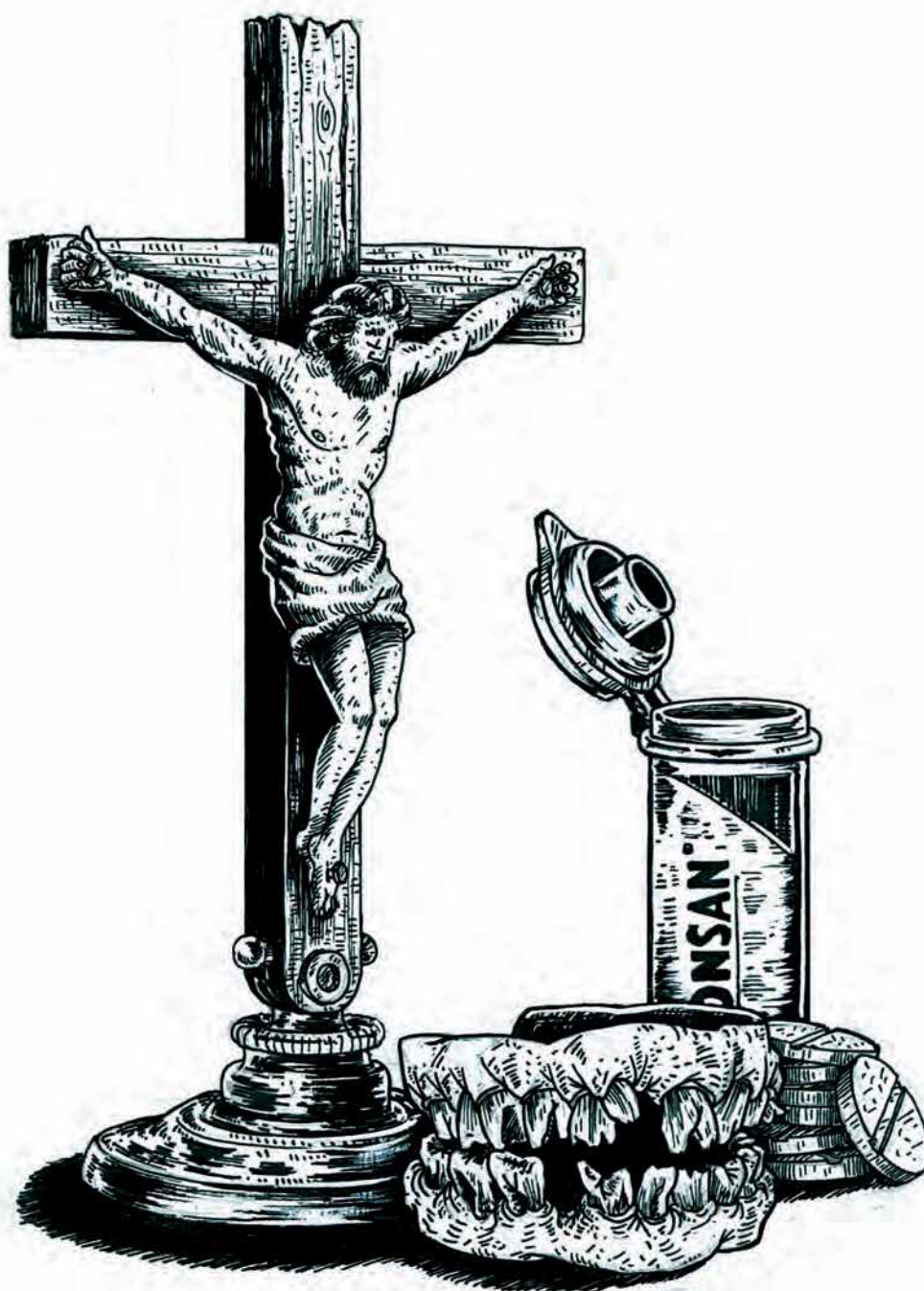
Jojo, c'est mieux, non seulement t'as dératé, mais en plus t'as réussi à le faire sans que les flics et les médias ne s'en mêlent : JPP n'a aucune info sur toi et tu n'es pas passé au JT local... Tout en finesse ! Réussite normale.

Cerise sur le gâteau, 20/20 pour le petit Billy qui en plus de s'acquitter des challenges précédents, a évité la mort d'âmes innocentes !

Roger Fimbuckle a rejoint le camp des joueurs, les soldats de Dieu sont tous vivants et de retour chez eux, et la cité des fleurettes n'a pas été mise à feu et à sang. Réussite majeure avec mention !

Et le petit Vador ? Ahhh, lui il fait rien comme les autres : après avoir géré les barbus islamistes, il a rejoint le camp de José et participe au business en compagnie des autres voyous d'Ange.

Il n'a pas versé de sang innocent, s'est débarrassé des médias et vous soutiendra mordicus qu'il a agi pour le bien des Anges. On va pas le décevoir, il a le droit à une réussite normale... Mais derrière, vous pouvez déjà faire chauffer les Anges de Joseph. Vous lui avez dit qu'il jouait pas Démon ?



PNJ POUR BREIZH CONNECTION



SARGE

Ange de Daniel

Caractéristiques

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

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Coriace, Destruction, Point faible, Crâne de pierre, Peau de pierre, Aura de courage, Bénédiction martiale.

Avantages : Arme escamotable (batte), Soldats de Dieu.

Défaut : Asocial.

Matériel : rangers, treillis, tatouages (différents corps de l'armée française).



ROGER FIMBUCKLE

Ange de Michel

Caractéristiques

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

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Point faible, Attaque en puissance, Attaque en finesse, Mur d'acier, Bénédiction martiale.

Armes de prédilection : claymore, Desert Eagle, 22 à pompe.

Avantages : Arme escamotable (claymore), Pouvoir spécialisé (Attaque en puissance).

Défaut : Sanguinaire.

Matériel : t-shirt, kilt (Desert Eagle planqué dessous), docs Martens (so british).



BAPTISTE DE SAINT-SAUVEUR

Ange de Laurent

Caractéristiques

Force	3	Volonté	5
Agilité	3	Perception	4
Apparence	3		
Points de pouvoir	15	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Coup de bol, Résistance à la douleur, Et toc, Bénédiction martiale, Aura de la légion divine, Sang et honneur, Bénédiction, Lame du jugement.

Avantages : Rapide, Soldats de Dieu.

Défaut : Phobie des mollusques et crustacés.

Matériel : survêt', FAMAS, paquetage avec le nécessaire de survie pour une semaine.



JOSÉ LAMOUILLETTE

Ange de Christophe

Caractéristiques

Force	3	Volonté	6
Agilité	3	Perception	4
Apparence	2		
Points de pouvoir	20	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Coup de bol, Résistance à la douleur, Et toc, Sacrifice ultime, Aura de protection, Aura d'invulnérabilité, Soins divins.

Avantages : Aura réduite, Soldats de Dieu.

Défaut : Calculateur.

Matériel : une tenue totalement cool en banlieue, une bombe lacrymo et une matraque télescopique (restons discret et peu mortel).

Tactiques de combat : José est une grosse tanche en combat. Il tentera toujours d'éviter l'affrontement. Au pire, s'il ne peut pas faire autrement, il se réfugiera auprès d'un allié (les gars du trio ou ses soldats de Dieu) en jouant sur ses deux pouvoirs (Aura de protection, 1PP, 1PA.... et Aura d'Invulnérabilité si ça craint velu, 3PP, 1PA) pour rejoindre son/ses garde/s du corps. Ensuite, une fois à l'abri, il assistera ses amis pour les aider à gagner en leur prodiguant des Soins divins (1PP=2PV pour les humains. 1PP=1PV pour les Anges). N'oubliez pas le Coup de bol !

José est vraiment une crevure. Il proposera des accords ou des pourparlers en combat, afin de gagner du temps... Mais ne respectera pas sa parole. Enfin, s'il le faut, il sortira sa lacrymo et sa matraque télescopique.



PABLO ARTICHE

Ange de Janus

Caractéristiques

Force	3	Volonté	4
Agilité	5	Perception	3
Apparence	4		
Points de pouvoir	16	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Prouesses physiques, Esquive acrobatique, Connaissance absolue, Beau gosse, Aura de discrétion, Doigts de fée, Forme brumeuse.

Avantages : Couverture (businessman), Soldats de Dieu.

Défaut : Haine des animaux.

Matériel : une tenue totalement cool tout le temps, un petit taser.

Tactiques de combat : Pablo ne vaut guère mieux que son complice. Il se servira de ses Prouesses physiques et de son Esquive acrobatique (2PP) pour gagner un lieu sûr. Alors il se servira de son Aura de discrétion (1PP, 1PA) pour prendre la tangente et rejoindre des alliés ou des amis. Si le combat est inévitable, il passera en Forme brumeuse (1PA) pour emmerder ses attaquants. Comme son pote José, il tentera de parlementer et persuadera (grâce à Beau gosse) les humains proches de le défendre ou d'attaquer. Bon, le taser c'est vraiment pour la déconne...

FLEUR DE LA CITÉ

Cette proueuse a été gagnée par :



Une seule utilisation

Vous avez sauvé des gamins de la cité, du dilapidé ou de José, Papa et Maman vous remercient.

lorsque vous êtes accusé à tort ou à raison, des humains se portent garants de vous et vous lavent de tout soupçon. Déchirez cette carte après utilisation.



KENAVO LES BOUSSEUX

Cette proueuse a été gagnée par :



Une fois par partie

Vous avez mis le trafic de soldats de Dieu hors service. Le centre est fermé. Cela mérite bien une crêpe et un bol de choucroute. Allez Shivaif vous dire son chapeau rond.

Tout ce qui vient de la Bretagne (crêpes, choucroute, musique, langue, bigorneau, artichaut, etc.) vous fait récupérer 1PP et 1PV.



G.O. DU CLUB MERDE

Cette proueuse a été gagnée par :



Permanent

Vous avez réussi à vous en sortir et à maintenir à flot le camp. Vous seriez pas une crevette ? C'est pas folle, j'all...

Mais ça vous permet de gagner un lieu de retraite pelinard en Bretagne. De plus, vous disposez d'une escouade de soldats de Dieu issus du camp, sur demande motivée et pour une seule opération par scénario.



VOT POPOLI

Cette proueuse a été gagnée par :



Permanent

Vous avez foutu un beau bordel dans la cité. Tout le monde vous déteste. On vous montre du doigt : un majeur bien haut !

Parler avec un humain issu des quartiers vous met mal à l'aise. Augmentez d'un cran la difficulté de vos tests de relations humaines avec un résident des cités. Donnez cette carte au maître de jeu.



CLIC CLAC, MERCI KODAK !

Cette proueuse a été gagnée par :



Permanent

1PP vous a bien roulé. Votre assiette est partout. Il est content le pigeon d'être la reine de la promo ? Niveau discrétion, c'est dans le cul la balayette, avec le manche et l'étiquette !

Vous avez une chance sur six d'être reconnu par un humain. Si c'est le cas, l'humain est méchant. Augmentez la difficulté de toutes vos actions avec lui d'un cran. Donnez cette carte au maître de jeu.



CE QUI EST BIEN AVEC ALZHEIMER, C'EST QUE TOUTE FAIS DE NOUVEAUX AMIS TOUTS LES JOURS !

Cette proueuse a été gagnée par :



Une seule utilisation

Vous avez fait acte d'adoption à José et à Pablo. C'est votre choix !

Un monstre chez Dominique va venir vous demander quelques explications, avec des arguments tranchants, un soir où vous serez seul et tranquille. Donnez cette carte au maître de jeu. Déchirez cette carte une fois que vous aurez affronté un Ange de Dominique.



COPAIN COMME COCHON

Cette proueuse a été gagnée par :



Une fois par partie

Vous avez gobé tout ce que vous a raconté José. Vous êtes l'ange le plus crédule de la création. Bravo. Vous avez entendu parler du père Noël ?

La première fois qu'un PNJ Ange vous demande quelque chose, vous obéissez sans réfléchir. Donnez cette carte au maître de jeu.



IL A EU SON BAC À CHOLÉRA

Cette proueuse a été gagnée par :



Une fois par partie

Vous avez réussi le QCM, et les épreuves du camp sans vous faire repérer ! On s'a débrouillé ! C'est toi le premier de la classe, Agnan ?

Vous obtenez 3 succès lorsque vous devez passer une épreuve physique ou morale pour prouver votre valeur.





Mieux que le Minitel, découvrez Internet !

PUB

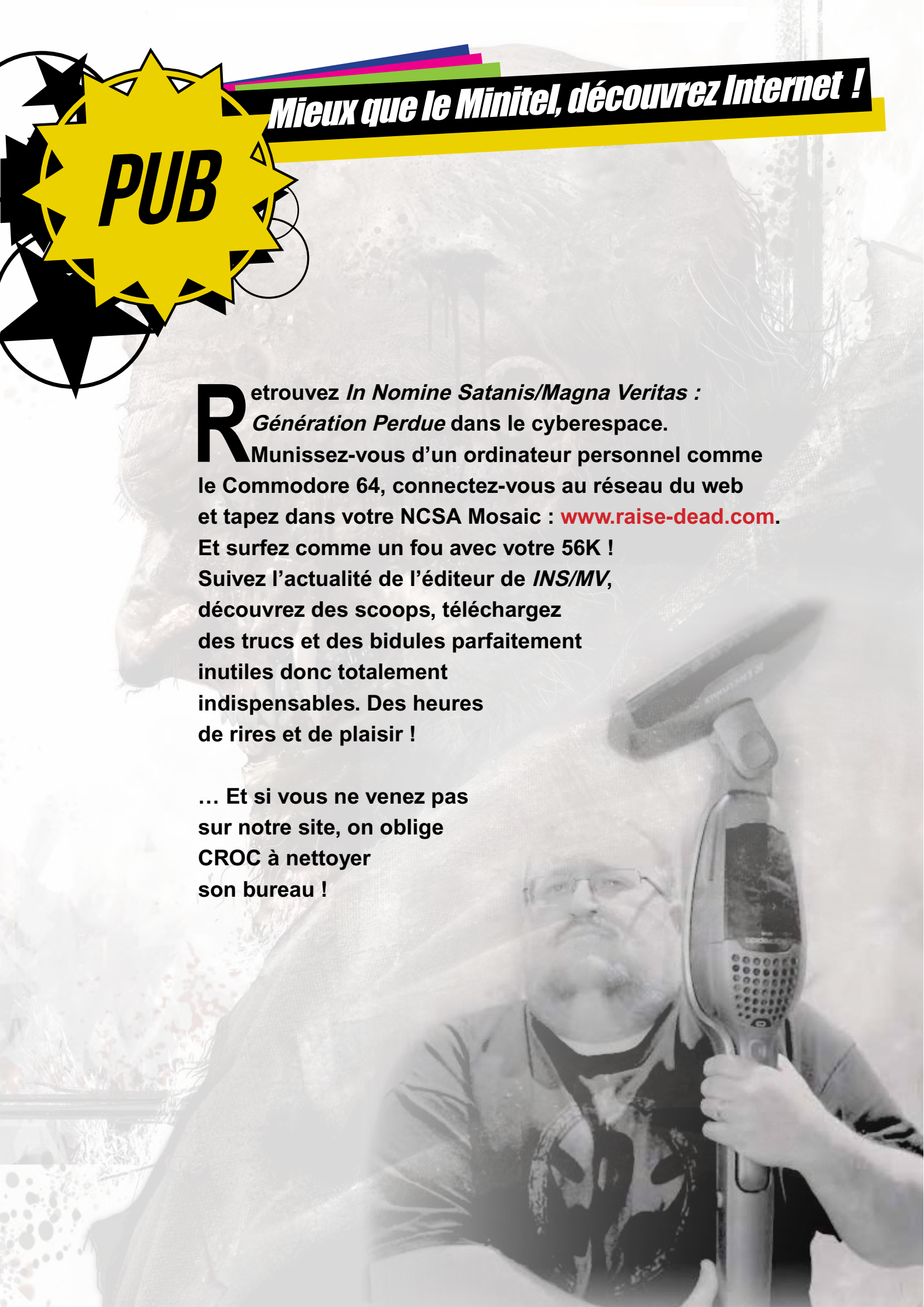
Retrouvez *In Nomine Satanis/Magna Veritas :
Génération Perdue* dans le cyberspace.

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

Et surfez comme un fou avec votre 56K !

Suivez l'actualité de l'éditeur de *INS/MV*,
découvrez des scoops, téléchargez
des trucs et des bidules parfaitement
inutiles donc totalement
indispensables. Des heures
de rires et de plaisir !

... Et si vous ne venez pas
sur notre site, on oblige
CROC à nettoyer
son bureau !



FAITS DIVINS

LE SCÉNARIO : BREIZH CONNECTION

Ah nos banlieues ! Il faudrait prendre le problème à bras le corps pour endiguer toute la misère qui s'y répand tel le chiendent (qui a dit « jet d'eau sous pression » ?). Et si c'était une mission angélique ? Et si vos personnages payaient un peu de leur aura pour remettre des jeunes gens dans le droit chemin (le très droit chemin de la foi qui transforme en soldat de Dieu) ? Bon, les méthodes ne seront pas forcément orthodoxes (ni protestantes d'ailleurs), mais quand il s'agit de nos enfants jusqu'où irons-nous ? Jusqu'en Bretagne sans doute, où l'air et le folklore sont si vivifiants. Une aventure qui va vous en apprendre long sur le parcours des Anges laissés la bride sur le cou.

L'AIDE DE JEU : LES HUMAINS

On croit souvent que les humains sont juste des loquedu... heu des PNJ secondaires. Penser cela peut se révéler une erreur fatale. Ils peuvent aussi être des menaces sérieuses pour peu qu'ils appartiennent à certaines corporations ou organisations particulièrement pénibles pour nos amis surnaturels. Faites le point sur ce que l'humanité compte de plus ennuyeux en termes d'empêcheur de diviniser en rond.

ISBN : 979-10-95235-13-2



9 791095 235132

Prix public conseillé : 15 €
Dépôt légal : octobre 2015



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

Imprimé en France par Canta Consulting