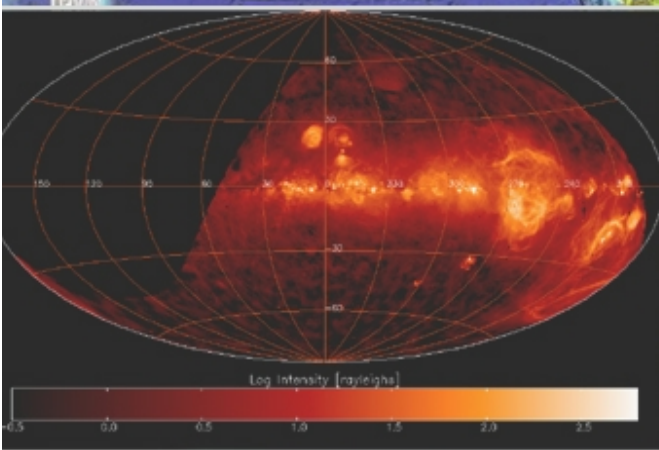


Maulie
New York
17/08 16h52
AF 5689

Opération Dies Irae

City
Country
Info
Terr
Distance
Day



17	Tehran	Iran	51.426	35.670	1149	1073729
18	Karachi	Pakistan	67.008	24.858	11	1001340
19	Dhaka	Bangladesh	90.390	23.700	3	9983100
20	Sao Paulo	Brazil	-46.626	-23.526	634	9921205
21	Istanbul	Turkey	28.956	41.010	29	9433500
22	Paris	France	2.334	48.858	35	9318000
23	Beijing	China	116.400	39.930	59	9210200
24	Chicago	United States	-87.678	41.838	180	9088200
25	Lagos	Nigeria	3.468	6.450	36	8733099
26	Nagoya	Japan	136.908	35.148	10	8642799
27	Krung Thep	Thailand	100.500	13.728	2	8578400
28	Xianggang	China	114.138	22.266	321	8087700
29	Bogota	Colombia	-74.088	4.626	2533	7594100
30	Lima	Peru	-77.046	-12.066	109	7451900
31	Chongqing	China	106.578	29.568	194	7060200
32	Chennai	India	80.268	13.086	14	7046700
33	San Francisco	United States	-122.448	37.764	98	7030100
34	Boston	United States	-71.016	42.336	0	6947500
35	Tianjin	China	117.198	39.126	4	6829500
36	Haidarabad	India	78.474	17.400	489	6650100
37	Shenyang	China	123.450	41.796	50	6326000
38	Baghdad	Iraq	44.436	33.330	32	6241500
39	Taipei	Taiwan	121.446	25.020	4	6218700
40	Kinshasa	Congo, Democratic Republic of the	15.318	-4.308	193	6069200
			Total		32292	6343399

Varkata

Dies Irae

ou

L'Apocalypse selon Jean

Une campagne pour INS¹

Introduction générale

Les joueurs seront confrontés à leur nouveau supérieur, le Commandante supremissimo, excellencia Olivaro de Gerona-Tendraro. Au fil de la campagne, ils mettront au jour les agissements de la FA Inc. (Futur Armageddon Incorporated), un groupement d'Anges de Jean ne visant rien moins que le déclenchement de l'Armageddon et la victoire angélique via le lancement d'un satellite capable de détecter les forces démoniaques et de faire des bombardements tactiques depuis l'espace... Entre temps la FA travaille aussi sur d'autres projets pointus chers à la folie fanatique que l'on rencontre chez eux, à savoir course à l'armement, clonage de Soldat de Dieu et de Saint, fusils lasers, détecteurs de puissances infernales et tout le toutim... La scène finale verra Baal, Bifron et Belial, chacun accompagné de démons, régler définitivement la question du projet Dies Irae.

Au niveau de la chronologie d'INS-MV, si jamais quelqu'un s'y intéresse nous nous plaçons avant le départ définitif de Satan et en tout cas, avant les campagnes de la réjouissante quatrième édition.

Petit point de détail : afin de faciliter la vie du MJ et qu'il n'ait pas toujours les yeux rivés sur sa table de résolution, les dégâts sont indiqués sous la forme « +3 à 42 », ce qui signifie que les dégâts sont d'une puissance de +3 et que le PNJ touche à 42X, soit 4 au résultat des centaines et 2 au résultat des dizaines.

Sommaire :

Scénario I : Lock'n slash	page 02
PNJ	page 03
Scénario II : Police ! Milice ! Tu perds ton sang-froid	page 05
PNJ	page 08
Scénario III : Petites tueries entre amis	page 11
PNJ	page 14
Interlude : Counter-strike	page 17
PNJ	page 18
Scénario IV : On ne meurt qu'une fois	page 20
PNJ	page 21
Scénario V : Baal Strike-back	page 24
PNJ	page 26
Aide de jeu N°1	page 29
Aide de jeu N°2	page 30
Aide de jeu N°3	page 31
Aide de jeu N°4	page 32
Aide de jeu N°5	page 32
Annexes	page 33

¹ Si, d'aventures, vous menez une campagne troisième force, il peut être possible de l'adapter. On pense notamment aux psioniques pouvant être utilisés à titre de mercenaires ou éventuellement d'un Trust qui aurait ses propres structures. En tout état de cause, à la fin, vous devrez rattacher les personnages au camp démoniaque en passant par le pragmatisme d'un Baal ou la tolérance naturelle d'un Valefor.

Scénario I : Opération Lock'n Slash

Combat – Fermé

Durée : Entre 2 et 4 heures

En bref : depuis quelques années, la guerre fait rage dans le Yarume, une province d'un Zimbabwe toujours gouverné par l'incroyable Mugabe. Or il se trouve que la guérilla du PCP (Parti Chrétien Populaire, aux mains des forces angéliques) lamine depuis quelques mois le FLP (Front de Libération Populaire, vaguement aux mains des démons). Beaucoup de renforts viennent de France, conseillers militaires, mais surtout des armes et de la logistique. En l'occurrence, ces armes sont fournies par l'ONG Solidarité du monde, basée près de Poitiers dans le château de Neulain. La mission des Démons sera simple, ils ont trois jours pour réduire la base à néant : destruction du matériel, des stocks et du personnel. (Ce timing ayant été décidé après que le leader, un Laurent grade 3 ait été repéré à New York avec sa petite garde et que le lieu sera donc moins défendu). Durant l'attaque les joueurs seront confrontés à des lunettes lectrices d'aura siglées FA Inc.

NB : Pour cette mission, il n'y aura que des grades 0 ou des grades 1 avec au maximum 15 PP, si certains de vos joueurs dépassent ce ratio, faites-leur créer un autre personnage pour cette partie (ça vous donnera aussi un personnage à tuer sans remord durant la baston)

I-1 : Intro

Les joueurs sont convoqués à trois heures du matin du côté de Bobigny, à la Purex SA, une usine d'incinération. Le lieu est sinistre organisé autour d'un grand bâtiment d'où émergent trois longues cheminées qui veillent sur d'autres bâtiments plus ou moins suintants et une cour où quelques camions et voitures stationnent, le tout ceinturé par une double barrière de barbelés derrière laquelle patrouillent de gros pitbulls agressifs. Le portail est surmonté de deux caméras et s'ouvrira à leur arrivée. Quelques pas dans les flaques d'eau stagnantes, ils percevront quelques silhouettes furtives dont deux types en train de décharger de gros paquets lourds d'une camionnette. Dans le hall, ils trouveront un type à l'air malsain occupé à javelliser le sol sur lequel des traînées sombres sont visibles. Il leur fera signe de monter les escaliers jusqu'au dernier étage (il y en a quatre).

Au premier étage, une ligne rouge est tracée à trois mètres devant l'escalier. On peut lire *Restricted area* et entendre des grognements et des bruits de coups contre les portes. Au fond, tout au fond, très loin, un bureau avec un personnage plongé dans l'ombre. De temps à autres, l'éclat de son briquet jette une lumière vive qui se reflète sur le canon de sa Kalash.

Au deuxième étage, ils entendront des cris de douleurs et des coups étouffés, au troisième ils croiseront une grand-mère descendant à bon pas l'escalier qui leur lancera un regard torve (démon de Malphas), avant d'arriver enfin au quatrième éclairé par des néons oranges, au sol couvert d'une moquette années 70 orange et aux murs tapissés d'un papier vert pomme. La porte *Directeur* est entrouverte, et il en provient quelques grognements, halètements et craquements.

Leur nouveau supérieur les y attend, el Commandante supremissimo, excellencia Olivaro de Gerona-Tendrado. Du haut de son mètre soixante-cinq, Olivaro est un démon tout ce qu'il y a de plus prétentieux et exécrable, il est mesquin, cruel, prêt à saquer les joueurs au moindre prétexte et incapable de leur filer un seul coup de main, préférant les traiter de minables incapables et les blâmer... Il ne quitte que rarement son costume de général d'opérette. Il est assis sur un fauteuil Louis XV, étudiant semble-t-il de la paperasse, tandis que dans un coin de la pièce une espèce de fauve de deux cents kilos est occupé à engloutir le contenu d'une bassine bleu avec force craquements. La fenêtre est fermée par des stores métalliques, et deux des murs sont couverts d'étagères remplies de dossiers. Sur le bureau sont aussi présents un Desert Eagle servant de presse-papiers, un téléphone gris à cadran, un portable fermé et

un poste radio qui diffuse, en sourdine, *Great balls of fire* de Jerry Lee Lewis... Il leur donnera ordre de s'asseoir (sachant qu'il n'y a malheureusement que deux chaises métalliques inconfortables).

Il les accueillera en ces termes « Gloire à Satan, et que son maléfice nous accompagne. Je suis El commandante supremissimo, excellencia Olivaro de Gerona-Tendrado, capitaine du feu infernal. Je suis votre nouveau supérieur. Edmond, votre précédent ayant été écarté définitivement eu égard à son laxisme. Vous pouvez m'appeler Commandante Supremissimo excellencia Olivaro ». Il enchaînera en ouvrant son portable et en le tournant vers eux. Un clip défilera sous leurs yeux sur fond de métal et de musique classique ; on y verra un ange armé d'un espadon se battant à plusieurs reprises contre des démons ainsi que le témoignage d'un démon y ayant réchappé. « Lui, c'est Maudric, dit l'exécuteur, un maître de l'armée de Dieu. L'un des plus féroces lieutenants de Laurent responsable durant ces dix dernières années de la mort de six barons de nos forces et d'un nombre assez appréciable de capitaines, je passe sur le reste. Un problème... »

Il restera songeur quelques instants, suffisamment pour laisser baliser les joueurs, puis leur expliquera qu'il a récemment été repéré à New York, expliquant également que depuis quinze ans, l'Archange Laurent a tendance à ne plus trop fréquenter le théâtre Europe pour s'axer, « avec les résultats que l'on sait » sur les EU. Puis il leur expliquera qu'actuellement Maudric s'intéresse depuis deux ans à la guerre qui fait rage dans le Yarume, une province du Zimbabwe. Or il se trouve que la guérilla du PCP (Parti Chrétien Populaire, aux mains des forces angéliques) lamine depuis quelques mois le FLP (Front de Libération Populaire, vaguement aux mains des démons). Beaucoup de renforts viennent de France, conseillers militaires, mais surtout des armes et de la logistique. En l'occurrence, ces armes sont fournies par l'ONG Solidarité du monde, basée près de Poitiers dans le château de Neulain. La mission des démons sera simple, ils ont trois jours pour réduire la base à néant : destruction du matériel, des stocks et du personnel. (Ce timing ayant été décidé après que le leader, Maudric ait été repéré à New York avec sa petite garde et que le lieu sera donc moins défendu). Il conclura en ces termes « Une mission très facile donc, vous avez trois jours et si par votre stupidité ou votre incompétence vous faisiez échouer la mission... » Et il balancera d'un air altier un os à son clebs qui le croquera bruyamment. Si on lui demande les critères de discrétion, il ricanera, « Pas de témoins, pas de vidéo et tout le monde est content. »

I-2 : Voyage & enquête :

Poitiers est une ville au cœur médiéval construit sur une butte ; ville assez tranquille disposant d'une vie estudiantine qui met un peu d'ambiance par rapport à d'autres villes de cette taille. Un petit tour à l'office du tourisme ou à la bibliothèque permettra d'apprendre que le château de Neulain date du XVII, en grande partie reconstruit durant le règne d'Henri IV, l'original ayant été un point d'appui solide de la Ligue Catholique que La Desgrière, un lieutenant huguenot d'Henri IV assiégea et fit tomber en 1599.

Le château en lui-même est sis sur les coteaux de la Loire, près de La Cerisaie, un hameau d'une cinquantaine d'habitants à environ 25 Km de Poitiers.

Sur Solidarité du Monde, pas grand-chose, même pas de site, juste une référence sur un portail humanitaire, association reconnue d'utilité publique depuis 2001, action au Zimbabwe, en Afghanistan et au Rwanda – Programme de développement durable surtout, secondairement lutte contre la famine et d'agronomie solidaire.

Au hameau on connaît un peu ceux qui y sont, ils viennent faire les courses une fois par semaine et le boulanger de Saint-Martin y passe tous les deux jours. En posant des questions, très précises, le patron de l'épicerie-bar-relais de la poste, pourra également dire qu'un homme passe de temps en temps, un avocat

I-3 : Le château :

Il s'élève tout en haut du coteau, plutôt en longueur. Le bâtiment principal à l'Est, s'appuie sur le flanc du coteau (accès très difficile à part pour les apprentis-ninjas). La cour est longue et étroite avec deux autres bâtiments, l'un moderne, le garage (deux minibus, une camionnette, trois voitures), l'autre en cours de restauration abritant juste du matériel de sport.

Le château comprend notamment six grandes chambres de cinq, les trois chambres des anges, plus celle de Maudric (tout en haut du donjon et possédant une très belle armure gothique et un sublime retable du XVI de l'école flamande). On compte aussi le service administratif où s'activent les deux secrétaires et Philippe, le comptable, la cuisine et le réfectoire, et surtout les caves, sublimes et vastes dont une partie renferme pas mal de matos (15 caisses de munitions, 2 caisses de grenades, une dizaine de missiles Tomahawk, une caisse de Colt .32 et trois caisses de fusils américains déclassés) et l'autre une salle de tir (avec des belles silhouettes de démons). Un PC sécurité avec deux Serveurs, regard vissé sur les caméras. Une salle de conférence (Béa y donne des conférences sur les techniques de guérilla). Le château en lui-même ne dispose que d'une voie d'accès passant à travers les bois (et où en permanence se trouvent deux guetteurs). La journée se passe surtout à l'entraînement (footing, muscu, tirs dans les caves et arts martiaux) pour les Soldats de Dieu et Serveurs et aux tâches d'entretien. Balthazar prend souvent la place de coach sportif et organise quelques manœuvres nocturnes

1-4 Débriefing :

Château détruit +10 Pts
Par ange tué +10
Philippe ou Nicolas tué : +1
Par Serveur ou Soldat tué : +0,5
Lunettes trouvées +5

Echec : - de 20
Victoire marginale : 20 à 40
Victoire : 40 et +
Victoire totale : 50 et +

Dramatis personae : Lock'n Slash

Méta

Commandante supremissimo, excellencia Olivaro de Gerona-Tendrado

Démon de Belial, Chevalier des fournaies infernales, Capitaine du feu éternel

Description : Du haut de son mètre soixante-cinq Olivaro est un démon tout ce qu'il y a de plus prétentieux et exécrable, il est mesquin, cruel, prêt à saquer les joueurs au moindre prétexte et incapable de leur filer un seul coup de main, préférant les traiter de minables incapables et de les blâmer... Il ne quitte que rarement son costume de général d'opérette et reçoit en général les joueurs, dont son usine d'incinération des déchets où on voit des types louches passer avec de gros sacs, de très gros sacs...

Au fil de la campagne il s'adoucit. Car même s'il est fondamentalement sadique, il sait reconnaître et la compétence et l'urgence.

Cause de la mort : trente-six ans en 1985 le capitaine parachutiste et franciste Olivaro a sauté en parachute après une soirée trop arrosée. C'est con d'oublier un parachute à 2000 mètres d'altitude.

de « la ville » (Poitiers donc), prénommé Nicolas. Et que deux femmes font l'aller et retour chaque jour pour Poitiers (une secrétaire et une aide comptable) ainsi que le « Godut » un garçon débile léger qui fait la cuisine là-bas et vit toujours à la ferme de ses parents.

et donne des cours sur les techniques de guérilla. La nuit, la sécurité est constituée des deux guetteurs habituels et d'un groupe de cinq qui patrouillent, avec les trois bergers allemands dans la cour et le château, et deux fois par nuit dans la forêt, tout ce petit monde étant relié par oreillettes et portant les lunettes Lowlight de la FA avec détection démoniaque... Quand une alerte est donnée la plupart des Soldats de Dieu se rendent à l'armurerie pour s'équiper, cela leur prend trente tours durant la journée, soixante durant la nuit. Balthazar est plus rapide, environ trois tours pour être sur les lieux de l'alerte. Béa, elle se rend également à l'armurerie pour s'occuper de l'encadrement des Serveurs, Toussaint lui, se rend au service administratif en compagnie de Philippe et il commencera à détruire les archives s'il a l'impression que les choses tournent mal où si le combat dépasse le périmètre du château. Pris au piège, il tentera d'invoquer son archange, qui, pour le coup, ne viendra pas. Tactiquement, Béa tentera la contre-attaque avec tous les Soldats et Serveurs encore vivants, n'en laissant que cinq à l'étage histoire de faire une couverture si le combat se déroule dans la cour, ou en enverra cinq aux bâtiments administratifs pour laisser un peu de temps à Toussaint pour faire ce qu'il doit. Du côté du PC, les deux- trois Serveurs présents continueront à balancer les infos et deux d'entre eux se mettront en *overwatch* à la porte.

Durant la bataille, il faudra faire en sorte que la curiosité des joueurs soit piquée par ces objets, c'est indispensable pour la suite de la campagne.

El Commandante, en bon sadique qu'il est, prendra les joueurs un par un pour leur ouvrir un espace à la délation, lui permettant, éventuellement de descendre d'un cran, ou deux crans en cas de faute grave, les joueurs qui auraient fait preuve de comportements douteux, comme la lâcheté, la compassion ou auraient laisser s'échapper des témoins. Sinon ceux ayant fait des conneries portant moins à conséquence se retrouveront avec un blâme (genre nourrir une centaine de goules durant trois mois dans les Ardennes belges, ou jouer la nounou pendant six mois pour trois succubes/incubes âgés de moins de trois ans, ou bien encore de porter un pin's « Gött mit uns » durant deux mois).

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

Talents : Art de la guerre +1, Arme lourde +1, Exercer son sadisme +2, Arme d'épaule +1, Esquive +1, Code démoniaque +0

Pouvoirs : Feu (défense) +1, Cornes +1, Immunité au feu, Augmentation permanente : Force, Feu (attaque) +2, malédiction : Laideur +1

Avantages : Familier : molosse des enfers, établissement : industrie, objet magique : collier en bronze portant un pentacle (Détection des ennemis +1), Relations : Andromalius

Limitations : Peau rouge sombre

Pyrolyse

Molosse des enfers (familier : animal)

Description : Un vrai molosse des enfers à la peau rouge aux cornes impressionnantes, à l'odeur de soufre, et aux naseaux enflammés... Serveur appartenant à la série des Molosses

d'enfer², et pour celui-ci ayant survécu à cinq années d'activités et bénéficiant d'un vice et d'une puissance peu communs !

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	3	1	3	1	11

Talents : Corps à corps +2, Esquive +1 (43), Athlétisme +1

Pouvoirs : *Apparence bestiale*³, Dents (*Mâchoire permanente* Pu : +3, Pr : +1) +2, Feu (Attaque) +1, Feu (Défense) +1, immunité au feu

Limitations : Odeur : soufre
Mâchoire : +3/5/6 à 66

Balthazar (PS : 13,5 / 15,5)

Ange de Laurent, Serviteur des porteurs d'épées

Description : Une brute de deux mètres de haut aux cheveux blonds et courts, toujours habillée en T-shirt, treillis et rangers.

Couverture : Humanitaire

En combat : Balthazar sera à l'offensive soutenu par ses soldats, il ne s'occupera absolument pas de défendre le périmètre, toutefois, par sens du devoir, il évitera de trop s'éloigner de ses Soldats de dieu, préférant pouvoir les protéger au cas où.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
6	2	5	2	4	2	9

Talents : Arme de contact lourde +2, Esquive +1, Arme de poing +1, Conduite +1.

Pouvoirs : Armure +1, Juste lame de Laurent, Volonté supranormale +0, Augmentation permanente de la force

Avantages : Section lourde, Arme de contact intelligente (Epée à deux mains avec Détection du mal)

Epée à deux mains : Pu : +4/9 à 66 et cinq colonnes

Colt 44 : Pu : +1 à 46

Toussaint (PS : 14,5 / 15,5)

Ange de Marc, sans grade

Description : Un p'tit black barbu à l'air sympa.

Couverture : Logisticien

En combat : repli dans la salle d'administration, prêt à brûler les documents compromettants.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	4	3	4	3	3	10

Talents : Mécanique +1, Gestion +1, Anglais +0, Arme de poing +1, Conduite +1, Pilotage +0, Bambara +0

Pouvoirs : Calme +0, Absorption de colère +0, Télékinésie +0

Avantages : Serviteur de Dieu spécialisé : Avocat, Serviteur spécialisé : comptable

Limitations : Interdit : musique

Manhurin Cal.32 : +0 à 43

Béa (PS : 13,5 / 15,5)

Ange de Laurent, Serviteur des porteurs d'épées

Description : Une femme mignonne et un peu ronde d'une quarantaine d'années portant toujours une large blouse

Couverture : Diététicienne

En combat : restera au milieu des troupes à commander et organiser, tout en faisant le coup de feu.

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

Talents : Esquive +1 (66), Arme de poing +1, Arme de contact +1, Art de la guerre +1, Diététique +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Immunité +0 (coma), Coma +0, Bénédiction : guérison des folies +0

Avantages : Arme de contact intelligente : Colt Python (Esquive acrobatique)

Limitations : ailes

Colt python : +1 à 45 (51)

Gros cutter : +0 à 64 (elle prend une colonne de Malus)

Serviteur de Dieu (20) (PS : 4,5 / 6)

Description : Une vingtaine de types aux airs de baroudeurs, arborant des T-shirts « solidarité du monde », de gros biceps, des jeans et des baskets

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

Talents : Corps à corps +1, Esquive +1, Arme de contact +1, Athlétisme +1, Arme d'épaule +0

Pouvoirs : *Volonté supranormale* +0, Pas de nourriture

Poing : -3 à 43

Matraque : +0 à 43

Fusil à pompe : +2 à 21 (22)

Soldat de Dieu (5) (PS : 12,5 / 14)

Description : Cinq types habillés d'un sweat large noir marqué *sécurité*, d'une oreillette, d'une casquette *LAPD*, d'un treillis, d'une paire de rangers, d'un poignard de combat et d'une ceinture portant un automatique... La nuit, il patrouille avec des M16.

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

Talents : Arme de poing +1, Camouflage +1, Survie +1, Corps à corps +1, Esquive +1.

Pouvoirs : *Volonté supranormale* +1, Peur +1, Éclair +0

UZI : +1(+3) à 43

Poing : -3 à 43

Matos : gilet Kevlar, Cal. 44, couteau commando, UZI, lunettes FA

Nicolas Leprêtre, avocat (PS : 3,5)

Serviteur de Dieu spécialisé

Description : Un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt maigre avec une barbe sévère, des yeux gris sévères et un costume trois-pièces austère.

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

Talents : Droit +2, Discussion +1, Baratin +1, Anglais +0, Savoir-faire +0

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Réduction +1

Philippe Glarot, Comptable (PS : 7,5 / 8,5)

Serviteur de Dieu spécialisé

Description : Petit gros d'une soixantaine d'années, affichant un boitement prononcé et une vilaine cicatrice sur la joue

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

Talents : Gestion +2, Informatique +1, Savoir-faire +1, Anglais +0, Conduite +0, Arme de poing +0

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Peur +0, Champ de force +1

Colt 22 +0 à 43

Maudric dit l'exécuteur (PS : 29,6)

Chirurgien célèbre, *Ange de Laurent, Maître des armées de Dieu*

Description : Un play-boy au regard bleu, aux cheveux d'or, à la peau bronzée et aux muscles d'acier. Et je passe sur le sourire éclatant et les dents blanches....

En combat : Quand le chat n'est pas là...

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

Talents : Arme de contact lourde +3, Art de la guerre +3, Citer des épitaphes appropriées et bibliques +3, Médecine +3, Esquive +2, Corps à corps +1

Pouvoirs : Juste lame de Laurent, Armure +3, Volonté supranormale +2, Talent de combat exceptionnel, Talent scientifique exceptionnel, Lumière +2, Courant d'air +2, Faiblesse +0, Talent artistique exceptionnel, Talent scientifique exceptionnel, Régénération +3, Esquive acrobatique +2, Paralysie +1

Avantages : Association : solidarité du monde, section de combat anti-mort-vivant X 2, local : Château, Arme bénite (Espadon)

Limitations : Ange 1%

² Le Molosse d'enfer appartient à la série éponyme créé sous l'égide du prince Bélial. Dans sa quête de puissance, il n'hésite pas à les confier à ses meilleurs serviteurs : caractéristiques de base : FO : 4 VO : 2 AG : 3 PR : 1 PE : 3 AP : 1 Pouvoirs : Apparence bestiale, Feu (attaque) +0, Dent (Mâchoire, permanente), Feu (défense) +0, Immunité au feu.

³ Le pouvoir apparence bestiale, tiré de la quatrième édition correspond à la forme de combat des démons et familiers.

Scénario II : Police ! Milice ! Tu perds ton sang-froid !

Enquête / déstabilisation – Ouvert Durée : Entre 8 et 14 heures

En bref : les PJs doivent aller se renseigner sur le subite renfort de la police régionale d'un État du Brésil, du Nord ouest suite à la baisse massive d'activité démoniaque et de délinquance. Un contact à Rio (démon grade 0 d'Asmodée) les emmènera au fin fond du Brésil. Là, effectivement, la police locale a bien redressé la barre, tant dans la lutte contre le Parti populaire de Lulla, que contre la drogue, la prostitution et l'expropriation des propriétaires terriens.

Sur les démons en activité dans la région il y avait :

- Un Caym, « El tigre » guide qui organisait des Safaris illégaux (porté disparu)
- Un Nisroch, « Alviz » toujours en activité qui a vu son réseau laminé et son bras droit, un Baal grade 1 atomisé lors de l'assaut d'une villa
- Un Baal Grade 2, bras droit officiel d'Alviz « Aguire »
- Un Valefor, « Lourenço » pas très clair, qui incite les paysans à la reprise individuelle⁴

Bon, une triade d'Anges comportant un Dominique à la tête de la police, un Novalis comme conseiller économique et un Jordi ont fait main basse sur la politique d'état.

Mais, surtout, ils sont aidés par un Jean qui a installé sur des territoires expropriés un grand laboratoire de recherche appartenant à l'FA Inc., et qui a, en contrepartie, offert équipements informatiques de pointes, finances ainsi que l'équipement de l'escouade de choc du Dominique.

Le Labo travaille sur des propulseurs fusées (en lien avec le programme spatial brésilien pour qui il fait de la sous-traitance)

NB : Chaque jour où les persos sont en contact avec la langue portugaise ils peuvent faire un jet en VO difficile, si c'est réussi ils gagnent RU points en portugais.

II-1 : Votre mission, dont on se fout de savoir si vous voulez l'accepter.

El Commandante accueillera les joueurs, cigare au bec, il allumera également un cocktail d'un doigt et le boira cul sec. Rassasié, il leur permettra enfin de s'asseoir, ils pourront remarquer qu'il y a un nouvel élément dans le bureau, un tapis persan, bien griffé et portant des traces de brûlure, un ancien de leur camarade puni pour crime lèse-infam... « Salut les filles, alors encore occupez à rien branler ? Bon, z'avez du bol, une mission au soleil. Connaissiez le Brésil ? Ses filles, ses dealers, sa corruption, ses inégalités sociales, sa nullité en matière de contrôle d'hygiène, ses gamins de onze ans qui sniffent de la colle, ses favelas, bref un poème. On adore. Vous aussi. — *Il jette quatre billets d'avion sur le bureau* —

Ils sont contents, ils partent demain. Là — *Pivotement de l'écran à plasma, carte du Brésil zoom sur l'état d'Amazonas, Zoom sur la cité de Jurdas* — Baisse d'activité démoniaque carabinée. Vous y allez, vous découvrez pourquoi et si vous voulez éviter la punition comme le Crocell réincarné en familier-tapis, vous réglez le problème. Comprenez ? »

Les questions seront les mal venues.

« Bon, à Rio vous serez pris en charge par lui — *Une photo apparaît* — Joaquín Mesreyer, au service d'Asmodée, il vous emmènera là-bas et vous assistera. Claro ? Vous attendra à l'aéroport »

II-2 : Bienvenue à Rio de Janeiro

À peine descendu, ils auront l'occasion de rencontrer Joaquín, un beau méti de vingt-cinq aux yeux bleus et au nez d'aigle, habillé comme à l'accoutumée d'une redingote trois-pièces et impeccable jusqu'au bout des guêtres, il est accompagné d'un porteur noir qui hisse une ardoise sur laquelle est notée le nom de Joaquín.

Joáquin les mènera alors dans un hôtel dont il a réservé plusieurs chambres, il leur expliquera aussi qu'il leur vaut mieux retirer le maximum d'argent ici et de le sortir en dollars, plutôt qu'en réal, moins stable, histoire de... il pourra emmener ceux qui le désirent dîner dans un très bon resto italien avant de se rendre en boîte de nuit (avec moult alcools, coke et quelques putes)... Les filles jolies, il y en aura donc à revendre.

Il fera la conversation du mieux possible, évitant d'expliquer que, s'il est sur cette mission (qui pour lui n'est pas vraiment officielle), c'est suite à une petite bourde. Pour le reste, il se montrera charmant, charmeur et délicatement pervers. Utilisé le comme bon vous semble selon les défaillances de vos joueurs.

Si on parle de l'Amazonas, il proposera d'y aller en voiture (il l'aime son beau 4X4) soit 1200 km de routes, pistes à dormir et manger dans certains bouges des plus sympas... ou des plus glauques... en plus la bière et les cigarettes ne sont pas chères, tout comme les filles, surtout à l'intérieur du pays, mais aussi à se taper des pistes de latérite tellement imbibées de flotte qu'il leur faudra pousser de temps à autres S'ils insistent, il acceptera d'y aller en avion, à regret.

II-3 : L'état d'Amazonas : Ki ki fait quoi ?

L'histoire : Yadiel, alias Don Da Silva est un ange de Dominique ambitionnant d'acquiescer le rang d'Ami... Pour ce, il a recruté Siliel, alias João Silveira qui avait pour allié un homme politique, Martin Steiner, recrutement facile, Yadiel ayant eu accès au dossier de Siliel où figure la luxure, un péché grave. Il a également pris les services d'une Ange de Jordi, Sr Anna Rosa, sous le joug d'une enquête pour pratiques hétérodoxes. Son objectif : assainir la région de Jurdas tant au niveau de la pègre, que des influences démoniaques, mais aussi des sectes adventistes et protestantes.

Da Silva s'est lancé dans un brillant lobbying auprès des cercles bourgeois et conservateurs, João a rallié par un programme économique et agraire ambitieux les commerçants et les gros propriétaires, quant à Sœur Anna Rosa son action humanitaire a même apporté un soutien des communautés indiennes ; l'appui de l'Église Catholique, puissante en ces lieux, était acquis... Martin Steiner, leur homme de paille, a donc été élu assez facilement, d'autant que l'homme avait une bonne réputation de probité. Sa première action fut de nommer Da Silva Directeur de la police

⁴ La « reprise individuelle » est un concept des théories anarchistes, qui prône le vol comme acte moral en réplique à l'exploitation des masses laborieuses par le patronat. La Kultur, c'est bon, mangez-en... ou sortez votre pistolet.

d'État... Da Silva a alors bien épuré les services, fait augmenter les payes et a même fait venir des instructeurs de la CIA et d'Israël. Les résultats n'ont pas trainé. Parallèlement et pour faire plaisir à l'Ange de Jordi, des expropriations ont été lancées sur les petits paysans de la lisière de la jungle avec le triple objectif de plaire aux écolos, avoir bonne presse internationale, bénéficier des fonds d'aide européens et de l'ONU, et lutter contre les narcos... la ville de Jurdas est d'ailleurs en plein travaux, en grande partie financés par la FA Inc. qui a fit de gros dons pour installer un complexe discret dans la jungle (on y reviendra)... Dans la ville même, le trafic de drogues a considérablement régressé (et la plupart des habitants ont encore en tête l'action des « ninjas », l'unité d'élite de la police contre la villa de Marioco, le baron de la pègre du coin, ou au bout d'un siège de douze heures, et de trente morts chez les mafieux, la plupart des grosses têtes locales sont tombées). Qui plus est les gangs locaux (il y en avait deux) ont été quasi anéantis par l'action conjuguée de la police et des milices spontanées (Les Custodes) d'autodéfense (il y a deux mois le plus gros gang s'est fait latté en beauté, surpris notamment par le beau et neuf hélico de la police)... On passera sur les bouges fermés, la disparition du « tigre » connu pour ses safaris illégaux, etc. Deux prêtres du Candomblé ont aussi été arrêtés.

Seules ombres restant au tableau :

- El Negro, un orateur rebelle, (qui, dit-on, a fait ses armes chez les FARC) dont le discours révolutionnaire et anarchiste a rallié beaucoup de soutien chez les paysans expropriés et qui est soutenu par la pègre et les pauvres.
- L'Immortel, un chef de la drogue sur qui courent beaucoup de bruits (notamment le fait qu'il aurait survécu à une balle de 357 magnum tirée à bout portant en pleine tête)

On pourrait ajouter que les milices chrétiennes ont fait quelques ratonnades sur les TJ⁵ et les noirs, mais tout le monde s'en contrefout globalement.

- Les adeptes du Candomblé, disséminés dans tous les milieux, ils se tiennent pour l'instant à carreaux d'autant plus que l'ange de Novalis assiste fréquemment aux rites et a réussi à tempérer jusqu'ici les élans de Da Silva...
- Enfin Exù, le plus puissant chef de bande est toujours vivant et s'arrange pour massacrer sauvagement les flics qui lui tombent sous la main. C'est la prochaine cible de Da Silva et les jours d'Exù sont donc comptés.
- Notons aussi qu'il existe un camp de garimpeiros dans la Jungle que Da Silva compte bien se faire tôt ou tard.

Parmi les mécontents, pas grand monde à part les prostitués (mais une bonne part a migré), les Noirs (peu nombreux), les TJ (pas beaucoup non plus et à tendance autarcique, de toute façon, ils vivent dans un monde de *méchants*, alors ça ne fait qu'apporter de l'eau au moulin de leur martyrologie), et les petits paysans expropriés (plus vindicatifs et dont le mécontentement a contaminé pas mal de villages paysans proches de la jungle)... À part ça, tout le monde est unanime, Martin Steiner est un gouverneur intègre, Da Silva un super flic et tout

La ville : Un cœur colonial, avec en face le port fluvial sur le Rio Negro, un affluent de l'Amazone, autour duquel se répandent les quartiers pauvres et un petit bloc industriel dont le fleuron est une usine Toyota et une grosse boulangerie industrielle. Un quartier plus récent, près du quartier colonial mélange d'immeubles, d'agences de tourisme est en lisière de villa. Autour quelques villages (dont Santa-Theresa, un village de Noirs, qui s'est substitué à une ancienne léproserie) et surtout de grandes exploitations agricoles et des ranchs où les latifundiaires règnent en seigneurs, envoyant leurs hommes patrouiller à cheval ou en 4x4 et bien armés.

Parmi les personnalités de la ville :

L'évêque Guillemno : un vieillard de 74 ans, tout heureux d'apporter son soutien à Steiner ; l'homme, très militant a flirté durant sa jeunesse avec les thèses de l'Église de la libération

et a appuyé, notamment, la création d'un orphelinat. Il a récemment lancé une opération de ré-évangélisation via des frères charismatiques et des associations d'aide aux usagers de la drogue et aux filles-mères... écoeurant de charité chrétienne, donc... Il est évidemment aware.

Ulio Yemaro : de lointaine ascendance indienne et le plus riche habitant de la ville et propriétaire de deux des trois journaux locaux. Le *Florianopolis-Manaus* et la *Verdad*. Séduit par le programme économique, il appuie à 100% Steiner. **Dark secret** : l'un de ses trois fils s'est marié à une TJ.

Olivaro Malavera : la soixantaine bedonnante, c'est l'ancien gouverneur et une pourriture définitive, en matière morale et politique. Il fait ce qu'il peut pour saper l'assise de l'ancien gouverneur et bouffera à tous les râteliers pour ce faire. **Dark secret** : plus que mouillé dans des affaires de corruption, et s'adonnant de temps à autre à des ballets roses et bleus...

Baptista Echeveri : de lointaine origine basque, l'ancien capitaine de la police a démissionné en négociant le fait qu'il ne serait pas inculqué pour corruption, il s'est maintenant fait engager par le seul quotidien d'opposition (qui appartient à un riche TJ où il écrit des chroniques vicelardes) et est en train de rédiger un livre histoire de redorer son blason et d'en faire une arme politique.

L'Immortel : le dernier gros caïd survivant, de son vrai nom Alviz qui s'est réfugié dans les quartiers pauvres où il organise encore un trafic qui bat de l'aile, mais survit.

Arthuro Minguez : un TJ, gros financier propriétaire du seul journal d'opposition, La Republica, et qui prévoit d'organiser des manifestations pacifiques contre l'actuel gouverneur et en est à sa troisième demande d'intervention du gouvernement fédéral quant au constat de discriminations dont seraient victimes les TJ et les noirs. (Gouvernement central qui s'en fout et n'interviendra pas).

Exù : le diable. Un chef de gang négro à qui il reste à peine une quinzaine d'hommes et un trafic de putes. C'est toutefois un redoutable psychopathe dont les exécutions immondes et à connotations sataniques sont un bon repoussoir pour la politique de Steiner & Da Silva... Notons son penchant pour les crucifixions, les visages brûlés à l'acide pour les filles récalcitrantes et le dépeçage au cutter... Il doit surtout sa survie au fait qu'il possède des grigris vaudou vendus par Bokor 'ti diab', notamment Protection de Papa Legba qui lui apporte 3PB en plus, il est adepte du Candomblé.

Mama Mano Vermelho. C'est une métisse principale prêtresse du Candomblé à l'exception de Bokor 'ti 'diab. Sereine, calme, retirée des préoccupations matérielles, elle ne s'intéresse guère à ce qui se passe, elle a eu de fréquentes conversations avec l'évêque Guillemno.

Enquête à voir, va falloir utiliser les contacts, se faire des amis et tout ce genre de choses... Notons que c'est dans le quartier pauvre que se terre Alviz, qui pourra leur apprendre pas mal de choses... Mama Mano sait aussi beaucoup de choses, notamment elle se doute de la nature angélique de Sœur Anna Rosa, ainsi que de celle de Da Silva... Les grosses informations sont surtout que « Aguire » le baron de la mafia locale s'est fait abattre dans sa villa durant l'assaut par les ninjas.

La campagne : Constellée de petits villages. On y trouvera comme personnage principal, Sœur Anna Rosa, accompagné de son fidèle Marche-dans-les-arbres... Ils sont également bien connus de tous, au moins par on-dit et rumeur, et elle jouit d'une excellente réputation... Mis à part quelques latifundios, qui trouvent qu'elle a une mauvaise influence. Bokor 'ti 'diab est connu aussi dans les villages bordant la jungle, mais lui peu de chance qu'on en parle aux joueurs. On sait aussi que « el tigre » a disparu de la circulation. Enfin, « Cabral » ou « El Negro » est assez connu, tous comme les « guérilleros » sur lesquels de nombreuses rumeurs circulent (au choix se sont des FARC, de nouveaux escadrons de la mort, des sales communistes, des activistes de la CIA, etc. On pourra peut-être trouver deux ou trois gars qui savent qu'en fait Lourenço se dit anarchistes.). On pourra aussi leur parler d'une entreprise retirée dans la jungle

⁵ TJ, petit nom des Témoins de Jéhovah ou Jéhovistes, assez présent au Brésil.

La jungle : On y trouve un gros village frontière « Ultima Cruz », très mal famé et très remonté contre le gouvernement de Steiner depuis une descente de flics il y a trois semaines qui a vu l'arrestation d'une vingtaine d'habitants, et l'incendie de deux pirogues dans lesquels les flics trouvèrent de la drogue, ainsi que du bordel.... C'est aussi dans la jungle que se trouve Bokor 'ti 'diab, ainsi que pas mal de guérilleros... Dans la jungle deux ou trois personnes sont persuadées que Da Silva est un bokor (ils l'ont vu

II-4 : Et nous, on fait quoi ?

Selon l'humeur des joueurs, votre temps et votre coup des intrigues, notons tout de même :

L'option *Phacochère* : Dès que les principaux artisans des changements régionaux sont repérés, on fonce et on les bute... Bonne chance, Da Silva est capable de se téléporter, et si jamais il a vu le visage des joueurs, la réplique sera dure....

L'option *Tarentule* : Ils éliminent les protagonistes, les uns après les autres de manière assez discrète. Pourquoi pas...

L'option *Machiavel* : Renverser le pouvoir en place via des manipulations médiatiques, montages, ralliement de soutiens politiques, etc. C'est long, mais c'est sympa... À tout hasard, ils peuvent créer des liens avec les paysans expropriés et les pauvres (facile), les adeptes du Candomblé (moyens), les TJ (Difficile), l'ancien gouverneur (facile), certains latifundios.

L'option *Che Guevara* : Elle se rapproche de l'option Phacochère, sauf que cette fois, ce sera appuyé par les pions humains et visera la déstabilisation et l'attaque des alliés de Da Silva et consorts... Notons que Lourenço Cabral peut là être très utile (mais s'avérera un peu trop doux)...

À tout hasard, notons d'éventuels événements :

- Descente de la police dans le quartier pauvre cherchant soit Alviz, soit Exù, soit d'autres malfaiteurs.
- Opération « J'apporte l'épée ». Exù et son gang ont été repérés, Da Silva lance une opération pour les liquider, il sera présent en personne avec ses ninjas, une soixantaine de flics, un blindé, une quinzaine de voitures et l'hélico. Ce sera OK Coral
- Opération « Les méchants seront punis. » Alviz a été repéré, même déploiement que contre Exù.
- Les Custodes, font une descente dans le quartier pauvre, ils vont flinguer quelques dealers
- Exù liquide deux missionnaires charismatiques des quartiers pauvres et viole une sœur avec ses potes...
- La República publie une série d'articles négatifs, déclenchant des manifestations devant leurs locaux qui menacent de mal se dérouler.
- Grand défilé en l'honneur de Santa-Maria de la selva, on y verra même un chemin de croix et des flagellants... Cool...

II-5 : La FA, la génétique et l'amour...

Une intrigue annexe, mais dont il serait dommage que les joueurs se privent, est l'enquête sur la FA Inc. La FA déjà implanté dans le secteur a décidé de sécuriser la zone par trop fréquentée par les trafiquants. Elle apporte un gros soutien financier à Da Silva pour l'équipement de la police (véhicules, informatique, armes, nouveau QG) et au gouverneur (rénovation du système de distribution d'eau, amélioration des voiries).

La FA Inc. s'est donc installée ici sous le nom de SpacioTech, une entreprise de sous-traitance pour le programme spatial brésilien. Le centre est situé sur les bords du Rio Negro près de la mine d'étain. Situé dans une ancienne carrière, une grande partie du complexe est sous-terrain, le haut étant constitué d'un grand bâtiment central aux allures de blockhaus, métal et verre polarisé en sus, et de quatre autres, le tout ceinturé par une barrière électrifiée et quatre miradors. On y trouve aussi un aéroport de bonne taille, le lieu étant livré tous les deux jours de Manaus.

Dans les villages proches, le centre à mauvaise réputation, on dit que « les gringos » volent des filles... On pourra

utiliser son pouvoir *Appel des animaux* pour convoquer un banc de piranhas, histoire de bouffer deux trois narco qui tentait de fuir après avoir tué un flic). Quelques habitants de Ultima Cruz utilisent souvent les services de 'ti 'diab, il pourrait indiquer l'endroit où on peut le trouver (en l'occurrence non loin d'une crique où vivent deux familles de pêcheurs chasseurs, complément sous l'emprise et la protection du bokor, qui fait sienne toutes les femmes du lieu.)

- La Verdad lance une grande série d'articles sur des sacrifices humains attribués au Candomblé.
- Un Lieutenant de police est assassiné, on parle de sorcellerie.
- Deux touristes sont retrouvés crucifiés à proximité du port... Entraînant de lourdes descentes de police
- Une manifestation de paysans expropriés appuyés par le parti communiste et, en sous-main, par Lourenço est organisée, Lourenço en profitera pour tenter un braquage à la Banque São Bernardo.
- Les bulldozers commencent à raser partie du quartier pauvre sous protection de la police qui devra mater une manifestation le premier jour.
- Rumeur d'investissements chinois à venir
- Ratonnade d'évangélistes baptistes... Protestation de Malavera et de la República...
- Une journaliste de Reuter arrive en ville pour faire un reportage.
- Dans les villages quelques Indiens parlent d'une fille qui se serait échappée du centre de la FA.
- Une émeute de paysans est mâtée dans le sang par un propriétaire terrien. Da Silva fera une arrestation en grande pompe et Steiner fera un discours... De fait, ils perdront l'appui d'une part des Latifundios.
- L'Église est en train d'installer un dispensaire près de la jungle.
- Une opération « Et les marchands seront chassés... ». Da Silva a obtenu le soutien du gouvernement fédéral pour nettoyer une ville de garimpeiros... Arrestation en masse, beaucoup de blessés et de morts et de grosses saisies de matériel... Les jours qui suivent Steiner échappe à un attentat avec son conseiller, João.
- Au hasard d'un village, tomber sur Sœur Anna Rosa et Marche-dans-les-arbre
- On pourra tomber sur les fermes expérimentales de João qui semblent marcher du feu de Dieu.

trouver des gens connaissant des gens, etc. qui savent qu'une fille s'est échappée et qu'elle a vécu des choses terribles, un indien à moitié alcoolique pourra être trouvé à « Ultima Cruz », il dit avoir tenté avec quatre autres personnes d'aller voler un camion à l'intérieur et d'être tombé sur des robots d'au moins trois mètres de haut qui crachaient des éclairs.

Bokor 'ti 'diab, difficilement approchable, a exploré les rêves de certains membres du centre, il a donc compris la nature de ceux qui s'étaient installés ici, et s'en protège donc, se sachant trop faible pour leur nuire, toutefois, il n'hésitera pas à rendre service à quiconque voudrait le faire.

Tout attaque en ce lieu devrait se solder par un échec amenant le scénario III, à savoir que les personnages seront assommés, paralysés ou autres et auront pour dernière image celui d'un homme à la peau bleutée, aux cheveux hirsutes et arborant un sourire inquiétant tandis qu'il se penche vers eux avec une grosse seringue...

Quant au centre, il y est produit des composants de moteurs de fusée, et Lothar Wilkinson y possède surtout un laboratoire de génétique où se trouve actuellement une quinzaine de jeunes femmes enceintes porteuses d'embryon cloné sur des patrimoines génétiques de Saint... Wilkinson et ses troupes ne quittent quasiment jamais le centre, les rares permissionnaires sont évacués en avion vers Manaus. Si un assaut majeur est lancé

II-6 : I'm a poor lonesome Cow-boy

Groggys, curarisés et entravés par des cordes en fibres autobloquantes, les joueurs seront embarqués dans un avion qui les mènera vers Manaus, ils seront alors entassés dans des cantines militaires et chargés sur un autre avion qui les emmènera au Mexique, de là, la dernière partie du voyage s'effectuera en 33 tonnes jusqu'au centre du Nevada. Durant tous le trajet ils seront sous la garde d'un ange de Laurent Grade 1 (agent de la NSA), d'un ange de Jean grade 1 (Médecin légiste), chargé de les shooter toutes les six heures et de dix Soldats de Dieu.

Conditions de victoires (après coup):

Savoir ce qu'il est advenu des démons locaux	+5
Par ange identifié	+2
Da Silva éliminé	+10
Avoir compris la géopolitique locale	+5

Wilkinson n'hésitera pas à invoquer l'Archange Jean, et là, s'il arrive « Bye bye ! » à grands coups de générateur...

Si les joueurs lancent une intrusion ou un assaut seul, ou avec des alliées, on peut parier sur un échec de leur part. Si, par le plus grand des hasards, ou par un mélange de génie et de chance ils gagnaient, ils auraient droit aux félicitations du jury et à une victoire totale s'ils pillent consciencieusement les lieux.

Avoir déstabilisé le régime	+5
(incompatible avec la suivante)	
Avoir renversé ou poussé le gouverneur à la démission	+10
Sœur Anna Rosa éliminée	+2
Sœur Anna Rosa renégate	+3
João éliminé	+5
Superflics massacrés	+1
Informations significatives sur la FA inc	+5
Preuve des rapports Anna Rosa Lourenço	+5
Guerilla active	+5

Barème

- de 20 : Échec
21 à 30 : Victoire marginale
30 à 55 : Victoire
56 et + : Victoire totale

Dramatis Personae : Police ! Milice ! Tu perds ton sang-froid.

Joàquin Mesreyer

Démon d'Asmodée grade 0

Description : bel homme de vingt-cinq ans métis aux yeux bleus et aux épaules larges, il porte en ville la veste longue, chemise sur mesure lavallière, la montre gousset, le pantalon de ville, les guêtres et, évidemment, les gants blancs. Si, d'aventure, il devait aller en jungle ce serait le casque colonial, la chemisette, le pantalon et les bottes en cuir ciré.

Joàquin est incarné depuis un an, il a gardé des petites séquelles de sa précédente incarnation, au Brésil également, notamment une propension à traiter les noirs de nègres, à s'habiller XIX, et à employer des termes fort surannés. Pour le reste, il est très sympa, un peu m'as-tu-vu et dragueur, un peu hautain avec la plèbe et passionné de jeu, évidemment. Son rôle est de servir d'interprète aux joueurs et, éventuellement, de leur filer un coup de main.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	3	3	3	3	9

Talents : Jeu +2, Arme de contact +1, Savoir-faire +0, portugais +1, Français +1, Anglais +0, esquivé +1, Baratin +1

Pouvoirs : Détection de la vérité +0, Immunité à la chaleur, Arme maudite, Charme +0

Avantage : Casino

Limitations : Ancienne mode

Buscada, Acajou et pommeau en tête de dragon d'argent portant deux yeux de rubis. Canne-épée maudite Pu : +3 Pr : +2, *Permanente*, Pu+2, Pr+1

Canne-épée +3 à 51

Matos : 4x4 climatisé nickel, deux malles de vêtements, des liasses de dollars, un nécessaire de jeu, un téléphone portable Ericsson dernier cri.

Don Da Silva

Ange de Dominique, Serviteur du jugement dernier

Commandant-général de la police d'État

Description : Don Da Silva à la quarantaine grasse, bien que ça ne se voit pas trop vu sa taille. Il arbore une moustache fournie et des favoris, des cheveux d'un noir de jais et une peau grasse et luisante en partie masquée par la fumée de son épais cigare qu'il fume sans discontinuer. C'est un bourreau de travail qui accompagne ses hommes quand il le faut, fait appel à des experts, a monté une

ébauche de labo scientifique (merci la FA) et toute cette sorte de chose...

Dark secret : Il est super intègre et même pas spécialement fasciste, tout juste est-il positivement ambitieux et désire-t-il passer grade 2

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

Talents : Droit +1, Art de la guerre +1, Portugais +1, Anglais +0, Discussion +1, Arme de poing +1, Interrogatoire +0

Pouvoirs : Détection des mensonges +2, lire les pensées +1, Contrôle des animaux +0, Téléportation +0, Champ de force +2, Jugement, Projection de pouvoir +0

Avantages : Service d'ordre : Milice chrétienne, Serviteur de Dieu spécialisé : Éditeur⁶, Soldat de Dieu spécialisé : Journaliste⁷, Section de combat multirôles

Limitations : -

Superflics (10)

Soldats de Dieu

Description : Surnommés les ninjas, c'est l'unité d'élite de la police d'État, celle qui fut de tous les raids contre les méchants narcos et réseaux. La rumeur dit qu'ils maîtriseraient d'anciennes techniques chinoises.

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

Talents : Corps à corps +1, esquivé +1, Arme d'épaule +1, Discrétion +1, Acrobatie +1 (remplacé par Tactique pour le chef)

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Paralysie +1, Champ magnétique +0

Matos : Matraque taser, Pistolet .44, fusil sniper, Kevlar, pistolet mitrailleur, couteau de combat, grenades fumigènes et lacrymogènes. Gant de combat taser FA inc (assommer +1), Gilet Kevlar

Pistolet : +1 à 32 (33)

M16A2 : 45 en sniping

Càc : -2 à 43

⁶ Le Serviteur éditeur possède le pouvoir Eau bénite et s'avère être également prêtre et propriétaire d'une très grosse boîte d'édition qui possède deux des trois journaux distribués dans l'état.

⁷ Le Soldat de Dieu possède le pouvoir Charme à +0

Milice chrétienne (Les Custodes)

Humain

Dark secret : Racistes... Mais ce n'est pas vraiment un secret, ils en sont fiers.

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

Talents : Talent professionnel +1, Arme d'épaule +0, Citer la bible +0, Corps à corps +0

Pouvoirs :

Fusil de chasse : +1 à 22 (23)

Matraque : +0 à 21

Sœur Anna rosa

Sœur de Sainte-Marie, Ange de Jordi, servante des animaux

Description : une jolie métisse de trente ans, arborant un foulard sur les cheveux, une croix en pendentif, un pull léger, un pantalon de toile et des rangers. Elle est toujours accompagnée d'un indien entre deux âges vêtu d'un long manteau en laine et d'un chapeau portant plume et médaille de la vierge...

Dark secret : Elle a pour amant le démon de Valefor, elle sait que Da Silva s'en doute et qu'il sait qu'elle s'en doute... Elle s'interroge aussi quant aux « expériences du labo » et aux services des jeunes femmes engagés.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	4	4	1	4	4	11

Talents : Prêcher +1, Évangile +0, survie +1, Portugais +1, indien +0, Corps à corps +2, médecine +0, Baratin +0

Pouvoirs : Augmentation permanente : Force, Détection du danger +1, Eau bénite +0, Appel des animaux

Avantages : Serviteur de Dieu spécialisé : Herboriste

Limitations : Phobie : technologie

Poing : -1 à 64 (une col de malus prise)

Eu bénite : +7/+8/+9 à 32 (3)

Matos : Trousse de pharmacie avec remèdes locaux, tract de Martin Steiner

Marche-dans-les-arbres

Serviteur de Dieu spécialisé

Description : Un indien d'une trentaine d'années au regard noir et à la musculature sèche, vêtu d'un poncho léger et d'un chapeau de paille. Son visage est assez anodin, mais l'homme est charismatique et intelligent. Sa foi religieuse pourrait être taxée d'hérétique si les autorités angéliques s'y intéressaient, mais comme ce n'est pas le cas... Il soutient la cause indienne de tout son cœur et est d'un dévouement sans limite à Anna Rosa dont il connaît les convictions et l'amour du monde naturel. Il sait bien sûr pour Lourenço sans savoir que celui-ci est un Démon. Si jamais Anna Rosa meurt, il fera son possible pour mener une vendetta personnelle contre ceux qui l'auraient tuée, quitte à s'allier à Lourenço ou à Bokor 'ti diab

Dark secret : Sait pour Anna Rosa et Lourenço, mais s'en fout... Ah et puis un peu hérétique aussi.

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

Talents : Médecine +1, Survie +1, Herboristerie +2, Arme de contact +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Sommeil +0

Machette : Pu : +1 à 32

Matos : manteau en laine, Machette, besace avec plantes et cataplasmes, poche de coca

João Silveira

Ange de Novalis, Serviteur du repos divin

Description : Un jeune homme d'environ vingt-cinq ans, beau mec, habillé avec classe.

Dark secret : coureur de jupons et se tape même Johana la fille du gouverneur encore mineure (mais vachement consentante). Accessoirement il est bien introduit dans les rites candomblés et tente de se faire introniser...

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

Talents : Economie +1, Baratin +1, Séduction +1, Arme de poing +0, Agronomie +1, esquive +1

Pouvoirs : Bénédiction beauté +0, lumière +1, invisibilité +0, Courant d'air +0, Croissance accélérée +1⁸

Avantages : Relation : politicien

Limitations : Luxure

Taurus +0 à 24(25)

Martin Steiner, Gouverneur

Humain

Description : Fervent catholique devenu l'ami de son mentor João, il a suivi les préconisations de celui-ci en matière d'économie, de police et de justice, acceptant, le remplacement du chef de la police, l'implantation de la FA, la lutte contre la criminalité, la réforme agraire et toute cette sorte de chose.

Dark Secret : Aucun, c'est un type très bien et le seul politicien honnête à six cents kilomètres à la ronde.

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

Talents : Discussion +1, baratin +2, Savoir-faire +1

Johana Steiner, fille à papa

Humain

Une très jolie fille de dix-sept ans, une très belle chevelure brune, un sourire langoureux, de grands yeux rieurs et une poitrine généreuse.

Dark secret : Récemment initiée aux rites de candomblé.

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

Talents : Baratin +1, Savoir-faire +0, Porter des jupes trop courtes +1, Séduction +0

Pr Wilkinson Lothar

Ange de Jean, Ami des concepteurs illuminés

Description : Maigre, avec des cheveux hirsutes et des lunettes rondes, il arbore souvent un rictus satisfait des plus inquiétants et ne quitte que rarement sa blouse. Il ne s'intéresse à rien hors son rôle dans le projet Dies Irae (en l'occurrence des études sur les propulseurs) et ses expériences génétiques.

Dark Secret : Inséminer des Indiennes avec des ovules portant le génome d'un saint, travailler avec des produits radioactifs, shooter ces Soldats aux hormones, faire des expériences sur les clones...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	5	2	5	3	2	26

Talents : Astronautique +3, Médecine +3, Physique +1, Anglais +1, Portugais +1, Français +1

Pouvoirs : Générateur +1, Courant d'air +2, Talent scientifique X2, Champ magnétique +2, Paralysie (contact) +0, Bénédiction fertilité +1, Dialogue mental +1

Avantages : Section lourde X 5, Serviteur de Dieu spécialisé : scientifique⁹, Serviteur de Dieu : escouade multirôles¹⁰

Limitations : Couleur de la peau : bleuté, fanatisme

Les gardes de la FA Inc. (30)

Soldat de Dieu

Description : Uniforme bleu vert, Casque lourd, M16, pistolet, menottes

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

Talents : Armes lourdes +1, Arme d'épaules +2, corps à corps +1, esquive +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Membre blindé, Électricité +1

⁸ Croissance accélérée : pouvoir spécial

Cout : 1/2/3 PP selon la cible. 1 PP sur une cible, 2 PP sur dix mètres carrés, 3 sur un hectare

⁹ Le Serviteur de Dieu possède le pouvoir talent exceptionnel scientifique : Astronautique +3

¹⁰ Toute cette escouade est composée de scientifiques avec Dialogues multiples +0

Matos : Gilet Kevlar, Casque DTC, Powerglove, Fusil d'assaut couplé à un lance-grenade, Menottes et matraque.
M16A2 : +2(+4) à 43
Càc : 43 à -1 (assomme si raté force moyen)
Le casque DTC accorde une colonne de bonus pour résister au pouvoir psy. Soit 34

Lourenço Cabral

Démon de Valefor, Chevalier des larcins

Théoricien révolutionnaire

Description : Un homme de vingt-deux ans au regard de braise et au visage glabre, toujours habillé de noir. Sa voix est chaude et son sourire des plus séduisants, on lui prête nombre d'aventures. C'est le leader de la proto-guérilla qui commence à se développer, Lourenço allant de village en village pour prôner la liberté, l'autogestion, la culture vivrière, le refus des lois et toute cette sorte de chose.... Il a croisé Anna Rosa plusieurs fois, chacun d'eux ignorant la nature de l'autre, et puis finalement, une nuit où ils avaient abusé d'alcool et de coca, ils ont pris conscience de leur véritable nature, mais au lieu de s'entretuer, ils ont parlé, dénonçant tout ce qu'il trouvait de stupide dans leur propre camp... et finalement ils ont couché ensemble se jurant de ne jamais recommencer. Trop tard, cependant le brasier de leur amour s'était allumé, et ils se revoient de plus en plus souvent, se dirigeant plus ou moins l'un vers l'autre lors de leurs voyages erratiques, pour se revoir et partager d'autres moments torrides... Lourenço n'est pas un adepte de la violence et prône donc la résistance passive... Toutefois, certains de ses convertis ont eux commencé à évoluer vers d'autres optiques, notamment une vision plus Nechaïevienne¹¹, ils sont rassemblés autour de Rodrigue, un ex-paysan d'une vingtaine d'années.

Dark secret : Couche avec sœur Anna Rosa

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	4	2	3	5	12

Talents : Théorie anarchiste +3, Conduite +1, Harangue enflammée +1, Serrurerie +1, mécanique +1, Discrétion +1, esquivé +1

Pouvoirs : Vitesse +0, Conversion (balles) +1, Charme +1, Peur +0, Talent exceptionnel scientifique, Augmentation permanente : Apparence

Limitations : Gentillesse

Alviz

Ange de Nisroch, Chevalier du joint

Description : Alviz a vu son supérieur, Aguire, démon de Baal grade 2 se faire liquider lors de l'assaut de la villa. Il a aussi vu l'un des gangs se faire lasser et même Exù se prendre des taules... Trouillard de nature, il tente de continuer une petite activité à bas bruit, tout en évitant au maximum de se faire remarquer. C'est un petit homme à la peau cuivrée d'origine jamaïcaine aux yeux globuleux, et aux cheveux dreadlocks crasseux (il cache ses cornes en dessous) qui arbore des complets vestons froissés et ne sort jamais sans deux grenades et un pistolet. Terrifié par ce qui c'est passé, il ne bougera pas d'un iota inventant toutes les excuses les plus foireuses pour ce faire.

Dark secret : Il était sous le coup d'une enquête d'un Serviteur d'Andromalius qui s'est aussi fait buter.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	4	3	4	2	3	11

Talents : Chimie +1, Portugais +1, Espagnol +0, Anglais +0, Baratin +1, Ame de poing +1, Comédie +1, Torture +1

Pouvoirs : Cauchemar +0, Pas de nourriture, Multiplication +0, Absorption de douleur +0, Régénération +0

Avantages : Maison (détruite)

Limitations : Cornes

Guérilleros

Humain

Description : Pas beau, sale, affamé, et pas très content... Fait pas bon être gringo pour leur parler.

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

Talents : Survie +0, Arme d'épaules +0

Pouvoirs : -

Exù

Tonton Macoute

Description : Exù est un monstre de deux mètres de haut tout en muscles et cicatrices rituelles, il s'est même fait tailler les dents en pointes. Il se trimballe d'habitude pieds nus, avec un Jean coupé sous le genou, ses fétiches autour du cou et un gros flingue à la ceinture, on notera aussi un tatouage de la vierge (une vierge à l'air quelque peu perverse d'ailleurs) sur le torse. Exù ne discute pas, il ordonne, il ne menace pas, il torture, il ne tue pas, il massacre, il ne s'allie pas, il accepte de nouveaux serviteurs... Bref, un bon psychopathe.

Dark Secret : Adepte du candomblé, sait qu'Alviz est un démon

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

Talents : Torture +1, Càc +1, Arme de contact +1, Arme de poing +1, Art de la guerre +0, Intimidation +1

Pouvoirs : Guerrier sanglant d'Ougoun Badagris¹² +1

Limitations : Tatouages rituels

Matos : Machette, poignard, .45 Automag, Fétiche de protection contre le mal, Amulette de protection de Satan (666), Amulette de Doc'twa'feuille (+ 3 Points de blessure)

Automag .45 +1 à 32(34)

Mama Mano vermelho

Béké

Description : Une grosse femme noire d'une soixantaine d'années, qui est aussi la grande prêtresse candomblé du coin. Elle vit dans une grande maison du quartier coloniale

Dark secret : Aucun, sinon qu'elle est la Hougan la plus puissante de la région...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	4	1	2	2	2	20

Talents : Herboristerie +1, Rituels Vaudou +2, Baratin +1, Contes et légendes +2, Cuisine +2

Pouvoirs : Malédiction du Baron samedi +1, Pardon de Frère Jésus +1 Bénédiction Nuptiale +1, Désenvoûtement +2, Bénédiction de maîtresse Alizée +1, Guérison des maladies +1, Discorporation +1, Philtre d'amour +0

Bokor 'ti 'diab

Béké

Description : un grand noir entre deux âges portant un chapeau haut de forme, des lunettes de soleil, une grande veste élimée, un Jean gris et des sandales.

Dark secret : Aucun, tout le monde sait que c'est un Bokor et il l'assume.

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

Talents : Survie +1, Intimidation +1, Arme de contact +0, Baratin +1, Rituels candomblés +1

Pouvoirs : Venin de Demballah Védo +2, Colère du grand maître +0, Statuette de handicap +1, Discorporation +1, manger l'âme +0, Sommeil de Baron samedi +1

¹¹ Nechaïevienne : de Nechaïev, l'un des anarchistes les plus violents et nihilistes, ayant notamment écrit un catéchisme de l'anarchiste

¹² Guerrier sanglant d'Ougoun (Précision) : Rituelle d'une heure sacrifice sanglants et peintures rituelles au sang. Il possède pour (RU) heures : +1 Niveau dans la compétence d'armes de son choix et peut attaquer deux fois avec cette arme. Coûte 2PP

Scénario III : Petites tueries entre amis

Ambiance / fuite – Fermé

Durée : Entre trois et cinq heures

Trois options : 1) Les joueurs se sont fait capturer lors du scénario précédent
2) Les joueurs sont envoyés enquêter sur la disparition d'une équipe à Dallas, et ils se font chopper aux gaz innervants (à improviser). Merci l'infiltré de chez Mathias ou Emmanuel.
3) Les joueurs interprètent d'autres démons pour ce court scénario (voir annexes)

En bref : Les joueurs vont être incarcérés dans un centre angélique. Ils commenceront par être interrogés par un Ange de Joseph qui les torturera sauvagement, histoire de connaître leur grade, leurs puissances et leurs pouvoirs. Un pouvoir de Téléportation serait mal pris, mais à part ça....

Puis après plusieurs jours d'emprisonnement et quelques tests scientifiques sur certains de leurs camarades (prise de sang, résistance à la douleur, injection d'eau bénite directement dans les veines, électrodes plantés sous la peau, encéphalogramme, ingestion de gaz, découpe au laser, etc.), ils pourront (devront ?) tenter une évasion, s'ils ne le font pas, ils participeront à Real Hunt, une chasse en plein Nevada à laquelle participeront une demi-douzaine d'Ange (trois Laurent, trois Jean), 40 Soldats de Dieu et 160 Serviteurs de Dieu... Buena suerte... Surtout, durant toutes les expériences, ils seront confrontés au sigle FA Inc. et à leurs petits matériels : fusils lasers, détecteurs, Hovercraft, combinaisons caméléons, etc.

III-1 Guantanamo, c'est pour les fiottes

Premier réveil : Un son strident, un flot de lumière, des formes, éclair électrique, douleurs, avalanches de coups, douleur, plus grandes douleurs encore au niveau du coup.

Deuxième réveil : A moitié abruti, le corps meurtri, le coup douloureux, ténèbres (PE : 4 ou plus pour voir un peu les choses) quatre murs de béton, un seau dans coin, devant eux une porte métallique lourdement fermée, et la camisole qui les retient (Un Perso avec FO 4 ou plus pourra tenter un jet en force difficile pour s'en libérer.

Au bout d'une heure un claquement, une lucarne qui s'ouvre et se referme aussitôt (se répètera toutes les trois heures).

La première journée, la faim et la soif frapperont tandis que la chaleur deviendra étouffante, jet en FO difficile pour ne pas perdre temporairement 1 pt en Force.

Puis l'extraction, projecteur lumineux qui les aveugle, quelques silhouettes et des armes braquées et la voix brutale qui ordonne :

« Prisonnier à genoux face au mur. »

« Prisonnier, tout acte de rébellion sera durement sanctionné par la mort. »

On lui passera une cagoule sur la tête, et on branchera un collier autour.

« Prisonnier, ce collier contient un explosif couplé à un système GPS. Éloignez-vous du périmètre et il explosera. »

« Prisonnier, vous êtes N°28, vous répondrez maintenant à ce nom. »

« N°28, levez-vous. »

« N°28, nous allons ôter votre camisole pour que vous revêtiez de votre tenue. »

(une mono-combinaison orange)

La moindre lenteur est sanctionnée par une décharge électrique.

Une longue marche silencieuse, où ils monteront des escaliers, entendront le bruit des bottes dans les couloirs et l'écho sous des voûtes. Quelques indices parfois, un hurlement. Une brève discussion (si les joueurs ont anglais, ils comprendront.

« N° 17 a reçu une sanction définitive, suite à ces blasphèmes. La procédure G45 a été appliquée. »

« Bien. » une voix rude.

Bruit de sas, léger brouhaha lointain. Une voix féminine dans un haut parleur : « L'équipe Euro2 est arrivée. Lieutenant Bishop demandé d'urgence à l'aéroport. Gloire au Seigneur. »

Un deuxième sas, on descend. L'atmosphère devient plus fraîche, une légère humidité, bienfaisante après le confinement.

« N°58, à genoux. »

Tous les joueurs seront amenés ici par la même procédure. Si jamais ils osent se parler, ils auront droit à un coup de taser.

« Prisonniers, toute discussion est prohibée entre vous. »

Une voix grave, sèche et nerveuse, un ordre qui claque
« Amenez le premier. »

« N°61, levez-vous. » Empoigné, il sera amené dans une autre pièce. Un claquement métallique lorsque la porte s'ouvrira. Le collier et la camisole seront enlevés, il sera allongé sur une table, les bras seront tirés vers le haut et enserrés dans des bracelets de métal, les jambes seront légèrement écartées. Chaque parole, chaque acte de rébellion sera également sanctionné par des coups de matraque ou de taser... s'il y a une troisième incartade, il pourra entendre le claquement d'un revolver avant que la voix nerveuse n'intervienne « Non » et qu'une douleur se propage dans tout le corps.

Immobilisé, le PJ verra enfin enlevée sa cagoule. Plafond vivement éclairé au néon, panneau de contrôle. Plateau chirurgical, générateur électrique et surtout un homme en blouse blanche avec le sigle FA.

Le révérend père Ethen interviendra alors.

« Créatures du Malin, Dieu vous a punies. Il vous a fait tomber entre les mains de son armée. Il a décidé de vous montrer l'inanité de ceux qui ont choisi de suivre Samaël le déchu tout au fond de son puits de néant, ceux qui ont choisi d'abandonner la voie vertueuse pour mieux s'abandonner aux vices et aux illusions de la vallée de larmes. Nous ne pouvons toutefois exclure la repentance. Souhaitez-vous vous repentir ? »

Si le PJ est plutôt du côté Oui

« Que sa lumière vous éclaire alors. Mais, avant tous il vous faut expier sincèrement vos crimes et renier la basse matérialité. »

Il torturera alors le joueur selon son humeur, après avoir enclenché des chants grégoriens... Pince, acide, gégène, constriction des testicules, eau bénite, etc. Tout en demandant au personnage son grade, son affiliation, ses pouvoirs et ses péchés, ainsi que les planques éventuelles d'autres démons. Le tout durant une heure, à la fin, si le joueur a bien répondu selon les critères d'Ethen il le réveillera et approchera une bible.

« Reniez-vous votre existence passée ? »

« Souhaitez-vous vous humilier devant Lui ? »

« Implorez-vous Son pardon pour vos innombrables et innombrables péchés ? »

« Abjurez-vous à jamais votre allégeance aux forces infernales ? »

Si jamais les réponses sont satisfaisantes, le personnage sera ramené dans sa cellule et on lui donnera de l'eau et de quoi se nourrir.

Si le PJ est plutôt du côté du Non

« Ainsi, vous refusez Sa grâce et Sa lumière et vous préférez continuer à vous vautrer dans vos péchés et votre erreur. Soit, le Salut est loin des méchants. »

III-2 : Trois jours de rêves.

Les apostats qui auront renié leur Dieu verront les deux jours suivants s'organiser de la sorte :

Réveil	6.00
Petit déjeuner	6.30
Catéchisme	6.45 (en compagnie d'autres personnages et par un prêtre Soldat de Dieu)
Chapelle et prière	7.00 – 8.00
Discussion interrogatoire	8.15 – 11.15 (par un ange de Dominique, avec détection du mensonge +2 et PE : 5)
Promenades	11.30 – 12.00 (Une cour entourée de hauts murs, barbelés, miradors, nids de mitrailleuses, les personnages pourront se parler)
Repas	12.15 – 13.00 (Inclus le bénévolat)
Douche	13.15 – 13.30
Instruction religieuse	13.45 – 15.45
Interrogatoire	16.00 – 17.00 (le même ange de Dominique)
Ordalie	17.15 – 18.15 (Père Ethen, demandera à l'un des apostats de torturer l'un de ses petits camarades.)
Prière	18.30 – 19.00
Repas en cellule	19.15 (on donnera aussi un livret de prière aux joueurs)

III-3 Real hunt

Camisole, cagoule, etc., mais là, ils seront chargés dans un van, avec interdiction de parler comme d'habitude. On les débarquera après trois heures de route. Il fait chaud, très chaud, un léger vent aussi, chargé de fines particules minérales.

« Prisonniers, à genoux. »

On leur enlèvera alors leur cagoule, leur camisole et leur collier. Le paysage est désertique, parsemé de gros blocs de pierre et de cactus, ça et là se discerne aussi des collines de pierres mordues par les vents....

Devant eux, deux cents Soldats vêtus de treillis couleur sable, gilets Kevlar et de casque à visière (les trois quarts portant le sigle FA, les autres arborant les armoiries du Vatican sur un treillis blanc cassé); tous portant holster et fusils d'assaut, trois Hummers également, et une douzaine de jeeps tout terrain portant des mitrailleuses. Un jet de perception permettra aussi de voir un homme maigre s'afférant au milieu d'une demi-douzaine de drones portant le sigle FA. Un peu en avant des troupes alignées aux cordeaux se distingue également un grand type portant lunettes de soleil et complet veston noir (John); et un autre plus trapu en Marcel, portant une ceinture d'arme, la main nonchalamment appuyée sur son épée. Une femme est également présente sur le côté gauche. Latine, la trentaine, chevelure noire et longue, lunettes de soleil, bottes, treillis couleur sable, T-shirt à manches longue ocre, deux holsters. Si on la regarde, elle sourira et mimera un coup de feu avec ses doigts.

Ethen, habillé en tenue sacerdotale, s'avancera alors.

« Vous avez décidé de persister dans votre ignorance. Refusant le pardon, vous avez persisté dans la voie maléfique. Dieu tend sa main à tous même au pire pécheur – *le ton s'élève brutalement, nerveux* – Vous Lui avez craché au visage - *De nombreux Soldats se signent* – Oui, crachez au visage de Notre-Père ! Mon cœur est triste, et déchiré de devoir faire usage de violence, mais Christ lui-même a dit « Je ne suis pas venu apporter

Il torturera alors le personnage, encore plus salement, expérimentant même une torche lumineuse qui brûlera la peau, un pulvérisateur d'eau bénite, fera usage d'épingles électrifiées, d'injections d'eau bénite en intraveineuse et tout le toutim. Les questions tourneront aussi autour de ses péchés, des connaissances de QG démoniaques ou de planques, le tout étant enregistré bien sûr. À la fin le personnage aura perdu un point de blessure.

Les autres seront interrogés par Ethen deux fois dans la journée et devront réussir un jet en VO moyen pour ne pas commencer à devenir fou.

Tout mensonge fera considérer le personnage comme relaps, il sera alors amené à Ethen qui le sermonnera et lui offrira une séance d'expiation... - 1 BL

À la fin du troisième jour, chaque apostat entendra un cri, puis un bruit de chute. Sa porte s'ouvrira et apparaîtra un homme crocs sortis, bouches sanglantes, armure de chitine sortie et prostré derrière lui, baignant dans une flaque de sang un garde, « On se fait la malle, brother ? ».... Si le joueur accepte l'évasion, malheur à lui, ce n'est qu'un vil piège monté par Ethen, avec l'aide d'un ange d'Emmanuel, et après une punition appropriée (on lui crèvera un œil), il sera remis en cellule.... Et participera à la real Hunt. S'il refuse de le suivre, on considérera sa « conversion » comme trop tiède, s'il accepte et bien vous gérez l'histoire, tôt ou tard, il fera la connaissance d'un ange d'Ange. Vous pouvez piocher dans les PNJ pour le faire participer à la suite.

la paix, mais l'épée » Oui, les saintes paroles doivent nous affermir dans notre résolution à balayer tous les ennemis de Christ. Vous ne méritez que d'être détruit dans les saintes flammes divines. Mais, Lui, Alpha et Omega, a accordé son pardon au larron, ferons-nous preuve d'orgueil, en voulant nous faire juge ? Non, mes fils, non, nous ne sommes qu'imperfection, et nous ne sommes que des enfants face à Lui. Aussi, vous déchus parmi les déchus, engeance démoniaque insane, réjouissez vous, une ultime chance de prouver qu'une parcelle de bonté habite votre esprit corrompu, vous est offerte. Ce sera l'Ordalie, à vingt-quatre heures d'ici se trouve le village de Painfull Guch¹³. Si vous l'atteignez sans que notre juste courroux guidé par la sainte volonté vous atteigne, alors une ultime chance de rédemption vous sera offerte sinon.... »

John, l'homme au costard noir fera signe à l'un de ses hommes qui mettra genou à terre et tirera avec un fusil argent et blanc, un fin trait de lumière rouge traversera le désert pour aller enflammer un cactus à cinq cents mètres de là...

« Sinon, Justice sera faite et les méchants auront été punis. Amen »

« Amen » reprendront 200 voix.

Ethen se retournera vers eux et mezzo voce, leur dira froidement : « Vous avez deux heures d'avance. Profitez-en bien, tas de merde. »

La suite sera à votre goût. Fuite, course et cache – cache contre les drônes, l'hélico, les patrouilles à pieds en Jeep et en Humer.... Notons comme petite chose amusante que certains drones sont équipés de caméra et se contenteront de filmer les joueurs, et que Carmen, joueuse dans l'âme mènera une traque solitaire. Ethen, lui, ne participera pas à la chasse, se contentant de

¹³ Bon, oui, d'accord j'ai lu des Lucky Luke, et alors ?

suivre l'évolution de la traque auprès de Da5id, tous deux protégés par une escouade de Serviteurs.

Les joueurs et les autres démons seront une douzaine, à vous de voir donc le comportement des autres. Pour résumer :

Stormseeker, salement amoché par Ethen est un con suiveur avant tout, qui ne pourra pas s'empêcher de perdre du temps à sodomiser un Soldat adverse s'il met la main sur un pas trop mort.

Discrétion : 23 (25 de nuit)
Athlétisme : 41

Katia tequila, sous ses apparences de cruche s'avérera très rapide et plutôt efficace. Elle aura toutefois tendance à partir en solo.

Discrétion : 61 (66)
Athlétisme : 13

Luis sera certainement le plus efficace des autres démons, tant au niveau des pouvoirs que de la niaque ou de la ruse. Il est prêt à s'allier avec ceux qui lui paraissent être de bons combattants et dotés d'un cerveau, et prêt à coller une balle à tous ceux qui lui casseraient les couilles ou représenteraient un danger. Du genre à se téléporter près d'un drone pour le descendre...

Discrétion : 54 (56)
Athlétisme : 26

Dr Humphrey s'avérera un boulet geignard. Il se sait faible et n'hésitera pas à se coller aux basques de n'importe qui lui paraissant costaud.

Discrétion : 23 (25)
Athlétisme : 41

Ülla se séparera très vite des autres pour faire cavalier seul. En secret elle invoquera Belial, qui viendra illico presto la téléporter ailleurs tout en engrangeant ce qu'elle lui racontera. Il s'arrangera ensuite pour brouiller toutes les autres invocations des autres démons, histoire de garder cela pour lui... merci Belial.

Discrétion : 26(33)
Athlétisme : 13

Christian est un bourrin décérébré surviolent. L'a pas aimé le passage dans les bras de la FA et pour seule obsession de démolir un max de ces enculés, du genre à se jeter sur une escouade passant à portée alors que tout le monde est bien gentiment planqué... S'entendrait presque avec Abdallâh, presque...

Discrétion : 41 (46)
Athlétisme : 66

Franck est un bon geek absolument pas à sa place en ces lieux, il a une bonne tête de première victime.

Discrétion : 11(21)

Athlétisme : 13

Harmony est un peu trouillard, et traumatisé par les séances tortures d'Ethen elle fera son possible pour rester avec les plus costauds de la bande, mais si elle se rend compte que ce sont vraiment des balourds, elle se cassera pour tenter sa chance seule, elle fera de même si elle réussit à mettre la main sur un treillis sable, ou en cas de baston.

Discrétion : 66 (5 colonnes)
Athlétisme : 13

Abdallâh est un gros bœuf. Il a disjoncté lors des diverses séances de torture qu'il a subit et déjà qu'avant c'était un bon neuneu psychopathe... Non seulement, son but est de massacrer un maximum de leurs poursuivants, mais en plus, il ne compte même pas s'en tirer.... Cerise sur le gâteau, il prendra le temps de répandre les entrailles de ceux qu'il abattra et de leur faire prendre des pauses artistiques : Tête coupée plantée sur les fusils, organe sexuel coupé et rentré dans la bouche, cage thoracique ouverte... Il boira le sang aussi.

Discrétion : 23(25)
Athlétisme : 41

Milos a beau avoir ses côtés looser et mesquin, et ne pas être non plus une lumière, il a une bonne dose de bon sens, son principal objectif et de s'en tirer, aussi fera-t-il alliance avec ceux qui lui paraît les plus à même d'assurer sa survie. Par ailleurs, dès qu'il aura mis la main sur un fusil, il en fera usage avec efficacité, du genre à trois cent mètres en pleine tête de ceux qui le poursuivraient ; il restera prêt à décrocher à la moindre menace, mais globalement on peut se fier à lui. De même, s'il met les mains sur une voiture se sera Fangio (notons que l'un de ses métiers a été vendeur de voitures et un autre livreur...)

Discrétion : 23 (25)
Athlétisme : 23
Conduite : 66

Bon la poursuite devra être improvisée, à base d'utilisation du terrain (dépression, rivière asséchée, éboulis de rocaille, colline de cailloux, rochers, champs de cactus, carcasse de bus abandonné, etc.) des compétences de course, de discrétion et de traque pour les poursuivants.... Histoire d'aider, voilà une table résumant les risques aléatoires, 1 par heure, et la traque à opposer aux différents groupes de joueurs.

N°	Groupes	Traque	Action	Poursuite
11	Rien		-	-
12-15	Patrouilles Gardes (10) FA à pied (X8)	45	Contact les autres par radio, avant de poursuivre de loin, attaque si renforts (nouveaux jets)	24
21-35	Jeep + 5 Serviteurs (X11)	45	Contact les autres, attaque de loin	43
36-42	Hélico + 5 Serviteurs (X1)	51	Attaque et contact les autres (nouveaux jets)	43
43-45	2 Hummer, 10 Soldats + Ange (John ou Scott) (X2)	34	Attaque	21
46-52	2 Hummer, 10 Soldats (X2)	34	Attaque	21
53-54	Carmen (X1)	54	Reste en piste pour attaquer au bon moment	23
55-62	Drone de surveillance (X4)	53	Contact les autres	36
63-65	Drone de combat (X3)	34	Attaque de loin, décroche si résistance	36
66	Retirez deux fois			

NB : Les casques TDC accordent un bonus d'une colonne en traque

NB : Une voiture rattrapera toujours des mecs à pied hors usage de pouvoirs, un hélico rattrapera toujours une voiture. Un drone est plus rapide que des mecs à pied.

Conflits :

Voiture test contre voiture, gagne si à pied, perd face à un hélico

Pied, perd contre voiture, hélico et drone, test contre-pied.

Drone test contre voiture, gagne sur pieds.

Dramatis Personae : Petites tueries entre amis

Révérend Père Ethen

Ange de Joseph Grande 1

Description : La quarantaine, un visage osseux aux lèvres minces, presque inexistantes, les yeux vairons, il se dégage d'Ethen quelque chose d'inquiétant... peut-être ses yeux, ou son tempérament froid, qui de temps à autres marque quelques absences. Ses mains sont étonnamment longues, toujours recouvertes de latex quand il officie.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	3	4	4	1	12

Talents : Prêche +1, Torture +1, Corps à corps +1, Théologie +1, Anglais +1, Latin +1

Pouvoirs : Glossolalie +1, Torture +1, Eau bénite +0, Armure +0, Faiblesse (contact) +1

Avantages : -

Limitations : -

John et Scot

Ange de Laurent, Serviteur des porteurs d'épées

Description : Deux bons fanatiques incarnés depuis un an et qui servent de soutien logistique et d'entraîneurs. John arbore en permanence le complet veston cravate

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	4	4	4	2	7

Talents : Arme d'épaule +1, Arme de contact +1, Esquive +1, Art de la guerre +0, Conduite +0

Pouvoirs : Armure +0, Volonté supranormale +0, Immunité à la chaleur (pour John), Membre blindé (pour Scott)

Avantages : Section lourde X 2

Limitation : -

Matos : Costard noir pour John avec Lux Pace et barre à mine. Marcel et treillis pour Scott avec une épée longue et un Shotgun Stackout ;

Lux Pace : +3 à 55(56) Scott

Epée longue : +3 à 54 Scott

Fusil à pompe : +2 à 54 John

Barre à mine : +3 à 45 John

Carmen

Ange de Laurent, Serviteur des porteurs d'épées

Description : Latino, la trentaine, chevelure noire et longue, lunettes de soleil, bottes, treillis couleur sable, T-shirt manche longue ocre, deux holsters. Carmen est une chasseresse. Elle est plus fine que la moyenne des Laurent, mais non moins brutale. Elle pêche parfois par excès de jeu quand elle se sent en totale supériorité... Mais il ne faut pas trop compter dessus non plus.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	4	2	4	4	12

Talents : Discrétion +3, Criminologie +1, Arme de poing +1, Esquive +1, Chasse +1, Espagnol +1, Anglais +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Armure +0, Talent exceptionnel de ruse, Conversion +2 (balles)

Avantages : Relations : Interpol

Limitations : Mégalomane

Petit rappel : La vitesse de course est de 6 + Force mètres par seconde. Les oppositions en poursuite se réglant en jet de course ou Athlétisme, la différence indiquant le nombre mètres gagnés.

Une fois arrivé aux environs de Painfull Guch, les PJ seront saufs... Il n'y aura plus qu'à rentrer faire un gros rapport sur la mission précédente (Police ! Milice !) et la suite de celle-ci.

El Commandante leur donnera alors un petit bonus chacun, genre un objet magique ou un molosse des enfers pour un Belial, ou une planque, ou que dalle pour un Crocell, au vu des infos qu'ils ramènent. (Ces avantages ne rapporteront pas de PP et ne seront pas remplacés en cas de destruction)

Matos : Treillis sable, T-Shirt à manches longues ocre, gants, lunettes LowLight, lunettes HellHunter, Combinaison caméléon (-3 colonnes), Micro Uzi à balles explosives, Deux pistolets H&K Dexus

Da5id, prononcé Dafaïfid

Ange de Jean, Serviteur des créateurs

Description : un grand échalas au crâne rasé à la glotte proéminente, et un peu voûté.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	3	5	3	2	11

Talents : Mécanique +3, Électronique +1, Arme d'épaules +1, Informatique +1, Conception et fabrication de drone +2

Pouvoirs : Générateur +1, Talent de combat exceptionnel, Champ magnétique +1

Limitations : Tic

Soldat de Dieu X 40

Description : Treillis blanc, rangers, Gilet Kevlar, veste blanche, casque DTC et fusil argent et blanc à la main. Ils portent les armoiries du Vatican

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

Talents : Survie +1, arme d'épaules +1, Arme lourde +1, Corps à corps +1, Esquive +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Pas de nourriture, Esquive acrobatique +0

Matos : Casque TDC, Fusil Lux Pace, S&W .38 Auto, un couteau commando

LuxPace : +3 à 34 (36), 43 en snip

Poing - 3 à 32

Esquive : 32

Pr : 2(4)

Serviteur de Dieu X 160

Description : Treillis sable, rangers, Gilet Kevlar, veste blanche, casque DTC et fusil argent et blanc à la main. Ils portent le sigle de la FA.

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

Talents : Survie +1, Conduite +1, Armes d'épaules +1, Armes de contact +1 ou Arbalète +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Augmentation permanente : Agilité

Matos : M16A2 (Lunettes de visés, viseur laser, balles traçantes), Gilet Kevlar, Couteau commando, S&W .38 Auto

M16 A2 : +22(+4) à 43, 51 à bout portant

Baïonnette +0 à 45

Drones de combat:

Force : 10/0-4 Protection : 2

Lux Pac lourd +5 à 36

Drones de surveillance :

Force : 10/0-4 Protection : 2

Hummer blindé :

Force : 15/0/-5 Protection : 4

Jeep :Force : 9/0/-4 Protection : 2
M60 sur pivot +6 à 25**Hélico :**Force : 18/0/-4 Protection : 3
2 M60 à l'avant +6 à 25**Annexes : Pour quelques démons de plus (cf Real Hunt)****Stormseeker, alias Loïc Karadek***Démon de Véphar, grade 0*

Marin et naufrageur

Description : Loïc Karadek de son nom, la cinquantaine marquée par l'alcool et les embruns, trapu, bedonnant et grivois. Un peu car Loïc aime à raconter des blagues grivoises, se saouler et enculer tout ce qui passe à portée, surtout les marins. Le poisson, il le préfère cru bien arrosé de chouchen ou d'eau de vie. Il n'aime pas se laver et dégage un fumet assez ignoble, mélange de vinasse, de transpiration et de marée... tout un poème donc. Il est fan de Miossec.

Cause de la mort : Noyé dans la rade de Brest après s'être saoulé la gueule une fois de trop.

Cause de la capture : A voulu se taper un jeunot à New York pour fêter son arrivée... Manque de bol c'était un Serviteur de Dieu, et il n'était pas seul.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2	3	3	3	2	8

Talents : Sodomiser de jeunes marins imberbes +2 (FO), Natation +1, Mécanique +1, Corps à corps +1, Esquive +1, Anglais +1, Espagnol +0, Breton +0

Pouvoirs : Armure +1, Contrôle des animaux +0, Énergie +0, Vie subaquatique

Limitations : Besoin acte sexuel

Poings : -1 à 43

Luis Butagas*Démon de Ouikka, grade 0*

Terroriste

Description : Basque ayant fait ses classes à L'ETA, une gueule de baroudeur latino arborant une cicatrice sur le visage, le corps musculeux, il en impose. Luis est un pro, à tous niveaux qui oscille étrangement entre un sens de la survie extrêmement développé dans la fuite ou la préparation et une témérité pathologique dans l'action.

Cause de la mort : Shooter par la Guardia Civil, s'est réveillé à la morgue, où il a fait le ménage avant de se faire la malle.

Cause de la capture : balancé par un renégat, il est tombé dans une embuscade du côté de San Sebastian.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	4	4	2	3	2	10/8

Talents : Démolition +1, Arme d'épaule +1, Baratin +1, Discrétion +1, Corps à corps +1, Arabe +1, Anglais +1

Pouvoirs : Disparition, Téléportation +0, Volonté supranormale +0, Langue (barbelée) +1

Avantages : -

Limitations : Paranoïa

Matos : En bon paranoïaque qui se respecte, Butagas à cinq armes à disposition en stase (pouvoir disparition) à savoir : Un cran d'arrêt (Pu : -1 Pr : 0), Un colt python (Pu : +0 Pr : +0 chargeur : 6), deux Sig-Sauer P220 (Pu : +1 Pr : +0 Chargeur : 16) et une Kalachnikov Kalachnikov : +2(+4) à 54

Langue barbelée : +2 à 55

Katia Tequila*Démon d'Andréalphus, grade 0*

Hardeuse

Description : Une bombasse portoricaine d'une vingtaine d'années aux seins refaits arborant un bon 95E. Katia adore le sexe, et tuer

- Le M16 A2 avec lunette télescopique et viseur Evil'lock et balles traçantes.
- Le S&W .38 Auto Pu : +1 Pr : +0 Six coups
- Lux Pace : +3/+4/+5 Portée : 200/300/400 Réserve : 10
- M60 avec gyro-stabilisateur : (+6) Pr : +0
- Arbalète « NetHell » : Pu : +1 (Stun) pr : +1

des gens aussi... Elle adore encore plus allier les deux dans de petites orgies dignes d'un film de série Z à petit budget...

Cause de la mort : étranglée par un producteur lors d'une partie cul un peu trop torride.

Cause de la capture : repérée par les autorités angéliques après une série de meurtres trop semblable et capturé dans la foulée.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	6	3	1	5	8

Talents : Danse lascive +1, Séduction +2, Kâma-Sûtra +1, Arme de contact +1, Esquive +1, Anglais +1, Acrobatie +1

Pouvoirs : Malédiction : Stérilité +0, Charme +0, Augmentation permanente Agilité, Orgasme mortel +0

Avantages : Couverture : Hardeuse célèbre

Limitations : Tueur psychopathe

Dr Humphrey*Démon de Bifrons, grade 0*

Gynécologue-gérontologue

Description : Un vieillard à l'air chenu et un peu pourri et qui malheureusement exerce encore.

Cause de la mort : diagnostiqué Alzheimer, s'est suicidé par pendaison.

Cause de la capture : Était-ce bien discret que de ranimer des cadavres vieux de vingt jours histoire de les envoyer dans les familles pour faire une blague ? Et fallait-il vraiment tomber sur des familles d'intégristes ?

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	3	3	3	3	1	9

Talents : Médecine +1, Arme de contact lourde +1, Esquive +1, Corps à corps +1, Savoir-faire +1, Toxicologie +1

Pouvoirs : Poison +0, Résurrection +0, Pas de Nourriture, Malédiction : stérilité +0, forme gazeuse +0

Limitations : Daemoni Nihilo¹⁴

Poings : -1 à 43

Ûlla Agrilxo « L'espionne qui venait du froid »

Top-model

Démon de Crocell grade 1, démon de Belial grade 1

Description : Une top-modèle suédoise de 22 ans, au physique de rêve nazi. Grande (1m90), les yeux bleus glacés, une longue chevelure blonde et raide et arborant un 90D, 60, 90. Accessoirement, ce démon de Crocell s'est rallié à Belial suite à une nuit torride, et se trouve maintenant être un agent double.

Cause de la mort : Hémorragie stomacale suite à un abus de vomissements et de cocaïne.

Cause de la capture : Manque de bol, s'est pris une Détection du mal par l'une de ses collègues, une ange, un peu trop zélé, qui, servant un peu beaucoup Michel, l'a assommé direct.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	4	1	3	5	9

Talents : Kâma-Sûtra appliqué +1, Minauder +1, Savoir-faire +0, Anglais +0, Arme de contact +1, Esquiver +1, Danse +1

Pouvoirs : Glace (attaque) +1, Glace (défense) +0, Immunité au froid, Immunité au feu

Avantages : relations : Belial

¹⁴ Cette nouvelle limitation implique que le démon fait partie de ce covenant qu'est là Daemoni Nihilo. En bref, il hait tellement l'univers et tout ce qu'il contient, lui y compris que son seul but est de tout détruire... Une sorte de fin du grand jeu par destruction de celui-ci

Limitations : folie : Anorexie-boulimie
Éclats de glace +6/7/8 à 43

Christian Desrit¹⁵

Démon de Furfur grade 0

Étudiant

Description : Dix-sept ans et pas toutes ses dents. Plus de trois ans de concert Hardcore, slam-divin, de stage-divin et de pogo ne l'ont pas arrangé. Ayant plus de cicatrices que la moyenne d'un militaire de carrière, il garde néanmoins un air juvénile et de longs cheveux blonds.

Capricieux taciturne et violent, Christian peut vous trouver sympa un jour et vous bourrez de coups le lendemain.

Cause de la mort : écrasé dans un concert lors d'un stage-diving qui a mal tourné après qu'il ait sauté pieds en avant pour faire plus mal.

Cause de la capture : tombé dans le coma lors d'une grosse baston, l'ange de Guy qui faisait partie de l'équipe des pompiers l'a balancé direct et des MIB angéliques sont venu le chercher à l'hôpital avec un mandat en bonne et due forme.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	5	2	2	3	7

Talents : Acrobatie +1, Esquive +1, Câc +1, Chant +1, Athlétisme +1, Anglais +1

Pouvoirs : Griffes (grandes) +1, Absorption de violence +0, Armure +0, Bond +0,

Limitations : Besoin de violence
Griffes : +5 à 66

Franck Bernet

Démon de Vapula, grade 1

Infographiste

Description : Un WASP obèse de vingt-cinq ans qui ne sort jamais de chez lui commande des pizzas et du coca par correspondance et s'attelle à la création de décor somptueux pour des jeux tous plus aliénant les uns que les autres.

Cause de la mort : Crise cardiaque après être resté connecté à WOW durant cinquante et une heure d'affilée.

Cause de la capture : con que la grand-mère d'en face ait vu ses ailes et prévenu la CIA

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	1	5	3	2	12

Talents : Infographie +3, Informatique +1, Electronique +1, Baratin +2, Esquive +1, Se complaire dans une geekness glauque +2

Pouvoirs : Energie +0, Champ de force +0, Détection du futur proche +0, Talent exceptionnel artistique.

Avantages : familial : Hacker (mort) ; Invention (non dispo)

Limitations : Ailes

Abdallâh

Démon de Majuj, grade 1

Jyhadiste

Description : Environ vingt-cinq ans, une armoire à glace au torse portant des cicatrices de brûlure, il a l'air bien malade, fiévreux presque. Quant à son regard, la fureur sauvage qui s'y lit s'accorde à merveille à la tension qui semble habiter tous ses muscles.

Cause de la mort : abattu par les GI à Bagdad

Cause de la capture : transformé en pierre par un Ange de Daniel lors d'un assaut sur un convoi militaire. Balancé à la FA après un léger stage à Guantanamo.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2	4	3	2	2	9

Talents : Armes de contact lourdes +3, Corps à corps +1, Arme de poing+1, Esquive+1, Torture +1, Arabe +1, Esquive +1

Pouvoirs : Armure corporelle +0, Corne +0, Contrôle des animaux +0, Talent de combat exceptionnel

Avantage : Couverture : Al-Qaïda

Limitations : besoin de sang
Corne +5 à 32

Harmony

Démon de Valefor, Grade 0

Fille à papa

Description : Dix-neuf ans, de longs cheveux blond-roux lisses, un nez mutin, un joli sourire et une grâce innée. Harmony est une jetsetteuse de première, officiellement étudiante en histoire de l'art. Cause de la mort : violée, torturée et tuée par un psychopathe. Le traumatisme a influé sur le Démon, il ne supporte pas le viol et ne se marrera pas du tout avec ce genre de chose (prudemment tout de même).

Cause de la capture : séduite par un autre démon (du moins, le croyait-elle) celui-ci, en fait ange de Mathias, l'a drogué après une nuit d'amour avant de la livrer aux autorités.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	5	3	2	4	8

Talents : Gotha +1, Histoire de l'art +1, Discrétion +3, Savoir-faire +1, Anglais +1, Français +0, Moto +0, Séduction +1, Danse +0, Esquive +0, Pilotage d'avion +1.

Pouvoirs : Ouverture +0, Détection : danger +0, Caméléon +0, Talent exceptionnel de ruse.

Avantage : Signe extérieur de richesse : Jet privé

Limitations : Queue

Milos

Démon de Baalbérit, Grade 0

Courtier en assurance

Description : D'origine grecque, Milos est aujourd'hui courtier en assurances à Dallas après avoir fait vingt-deux boulots différents. Il est calme et mesquin, toujours prêt à pourrir la vie de quelqu'un sans qu'il s'en rende compte et à donner de très mauvais conseils (« Moi, ma femme, elle me ferait ça, je lui foutrais une baffa. Ton fils prend de l'héro ? Bah t'inquiète pas trop, ça arrive aux jeunes, mais ce qui compte avant tous c'est qu'ils ne se sentent pas rejetés. ») Il reste d'une personnalité assez médiocre manquant singulièrement d'ambition, mais dans son domaine, aider à ce que les situations aillent de mal en pis, il est assez doué.

Cause de la mort : s'est tiré une balle en pleine tête après que sa femme, plus jeune que lui l'ait quitté.

Cause de la capture : foirage de sa première mission avec son équipe à Dallas, seul survivant, il ne participait pas à l'assaut, s'est fait neutralisé par les Youyou dans sa chambre d'hôtel.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	3	2	5	2	9

Talents : Baratin +1, S'abrutir devant la télé +2, Faire montre d'une hypocrisie totale +2, Anglais +1, Grec +1, Arme d'épaule +3, Conduite +1, Arabe +1

Pouvoirs : Message officiel, Télépathie +0, Talent exceptionnel de combat, Cécité¹⁶ +0 ou Lire les sentiments +0

Avantage : Relation : Avocat

Limitations : Phobie des enfants

¹⁶ Pouvoir optionnel : supprime un sens de la cible pour RU
sec/minutes/heures/jours selon que l'on dépense 1/2/3 ou 4 PP. Réussite :
VOL, Défense : VOL

¹⁵ Extrait du Supplément N°2 d'INS/MV 1

Interlude : Counter Strike

Combat – Fermé

Durée : Deux heures

En bref : trois mois après les joueurs sont convoqués pour une mission de routine. Les réseaux démoniaques, maintenant alertés, se sont rendu compte qu'un complexe de l'étrange et inquiétante FA Inc. s'ouvrait en Alaska ; objectif est donné de tout détruire, là comme ça, juste pour montrer qu'on n'est pas des PD. Les PJs seront assisté d'un démon local, un Bifrons qui aura été envoyé en renforts avec 300 squelettes et 200 zombies. Durant l'attaque, ils tomberont sur les plans de la Dies Irae...et des bribes du plan « Stella inquisitorus ».

D'autres petits points seront à noter comme le fait que les autorités locales couvrent complètement les choses...

La base en elle-même est en plein aménagement, on comptera donc, un Ange de Jean pour superviser, et un Ange de Laurent pour la sécurité, le premier assisté de 10 Serviteurs de Dieu techniciens, le deuxième de 10 Soldats de Dieu multirôles et de cinq SOG

NB : Les personnages disposant de plus de 15 PP pourront être intégrés.

Introduction en douceur :

Un mois après leur évasion (ou la fin du scénario II, s'ils ont été particulièrement brillants et/ou prudents), les joueurs reçoivent une convocation très personnelle, où qu'ils soient une flamme jaillit formant un visage (approximativement celui d'El Commandante) « Que le mal se répande sur cette terre. Rendez-vous immédiatement au GQG, vos services sont requis et cela devrait vous faire plaisir. »

À l'usine d'incinération, le bureau d'El commandante est comme à l'habitude assez encombré, Pyrolyse mâchouille des os humains dans un coin, et un fusil à pompe noir mat au canon décoré d'incrustations argent et à la crosse de corne (sa nouvelle récompense pour loyaux et infernaux services) est posé sur un tas de dossiers, quelques photos sont éparpillées également, un pan de mur a été complètement dégagé, les dossiers s'empilent jusque dans le couloir, pour laisser place à une grande carte du monde, striée de flèches, de photos collées directement, et de noms griffonnés. En hauteur, au feutre rouge, on peut lire FA connection.

El Commandante est en train de téléphoner, il leur fait signe de s'asseoir.

« Affirmatif. Dans deux jours.... Les... je te retéléphone pour te dire précisément, mais attends-toi à du lourd, hein ? Entendu, Gloire à Satan. »

« Bonjour les gars. Bon, on va y aller franco. Les gus de la FA, vous rêvez de vous en venger ? »

1) Décalage horaire :

Quelques heures d'avion et un décalage de douze heures plus tard, ils arrivent à Fairbanks ils sont accueillis par Joss, une adolescente en jupe plissée avec un grand pull, l'air tout gentil. Elle les emmènera au parking souterrain et leur filera les clés d'un 4X4 Ford avec siège en cuir, chauffage et tout le toutim ; seront également présents 4 paires d'après-ski et de raquettes, quatre manteaux en fourrures de renard, 4 toques, 4 paires de moufles et

Répondre non, serait malvenu, un coup à écoper d'une limitation pour lâcheté.

« C'est bien ce que je pensais. Bon suite aux derniers événements, on a lancé une vaste enquête, très vaste, je peux vous dire qu'il y a du monde qui a participé, les services d'Andromalius, bien sur, mais aussi plusieurs membres des forces de Mammon, Malphas et Valefor. Baalberith lui-même a d'ailleurs compulsé d'anciens rapports de missions. Bon, bref, on va pas laisser les Youyou jouer aux cons sans réagir ; ça fait trop longtemps que ça urge et vacances de Satan ou pas, on va balancer la purée. Connaissez l'Alaska ? Non, faites bien, c'est un pays de cons. Cela étant, on a intercepté et corrélié certaines indications, cette « FA » va ouvrir un centre là-bas, serait déjà en plein aménagement. On a déjà un type sur place, un capitaine des légions infernales avec des troupes. Le trouverez là » il leur donne une carte de l'Alaska avec un point en pleine forêt dans la chaîne montagneuse de Brooks à six cents kilomètres de Fairbanks « Lui sait où se trouve la base. Vous y allez, et vous vous organisez avec lui. Objectif : Destruction. On ne veut pas un survivant. Et c'est une mission officielle, évidemment. »

« Questions ? Non. »

Bon à Fairbanks, vous serez accueillis par Joss, un contact, il vous filera un 4x4, des provisions et deux cantinières de matos à viander. Ça vous va ? »

4 gilets Kevlar légers. Dans les cantinières : 4 hachettes, 2 Maglight, une cognée, 4 M16A2 neufs, quarante chargeurs, une carabine de chasse avec lunette de visée et 100 cartouches, 4 Desert Eagles avec holster et ceinture à cartouches, deux poignards commando, 4 gilets Kevlar et 12 grenades offensives, enfin un lance-roquette manuel avec six roquettes antichars, trois kilos de CA et cinq détonateurs.

Nom	Puiss.	Préc.	Portée	Coups	Divers
M16A2	+2(+4)	+0	80	30(5)	Jusqu'à quatre personnes en rafales
Carabine	+1	+1	120	5	
Desert Eagle	+2	-1	15	6	
LAW	+8	-1	60	1	2 pour tirer ou force > 3
Grenades	+5	-3	4	1	Cinq mètres de rayon
C4 (250g)	+7	-	-	1	Attaque toute cible dans les 8 mètres

Le trajet (vivent les GPS) devrait être assez rapide, à peine dix-huit heures jusqu'au village de Crique-aux-saumons. Le point de rendez-vous est ensuite à dix kilomètres en pleine forêt soit entre trois et cinq heures de marche (survie est conseillé pour ne pas être crevé à l'arrivée). Sans connerie manifeste, cela devrait passer sans trop de problèmes. Petite sueur froide s'ils croisent un shérif qui leur demande ce qu'ils font, etc.

Au point de rendez-vous, les personnages seront abordés par une voix extrêmement grave émanant d'un démon de

combat frôlant les trois mètres de haut. La chose est rougeâtre, les muscles palpitaient à vif, de longs cheveux blancs descendant jusqu'aux genoux et drapée dans des peaux d'ours. De plus près, on peut voir les griffes coupantes comme des rasoirs et longues 15 centimètres, ainsi que la rigidité des pseudo muscles.

« Gloire à Satan, que la cité de Dis étende son emprise sur le monde. » Juste derrière lui apparaîtront alors cinq loups-garous hauts de deux mètres cinquante et arborant des crocs hyper-développés.

Le démon Wendigö est un spécialiste des interventions en milieu polaire, c'est une brute assez intelligente et, un peu emphatique dans le discours, il leur donnera l'état de ses troupes et

II) Du sang sur la neige

Bon bah... Baston. Le complexe est sis dans une grande clairière se composant outre une demi-douzaine de bâtiments bas (dont trois serres), une barrière de protection encore en aménagement, et pour l'heure seulement constitué de barbelé, d'un hélicoptère et de quelques tentes ; on trouve aussi deux camionnettes et deux zodiacs motorisés dans le mini port.

Les PJ devraient prendre la FA par surprise alors que cinq gardes et deux SOG sont dispersés autour du périmètre, que William et cinq autres gardes sont dans une tente-PC. Trois armures SOG sont dans l'un des bâtiments, en cas d'assaut, les trois autres Soldats des SOG mettront cinq rounds, s'ils ne sont pas abattus avant pour être opérationnel (William essaiera de les couvrir autant que faire se peut). Les techniciens et Ariel sont eux affairés à installer le bâtiment central, ils arriveront au bout de quatre rounds, très légèrement armés.

Si Ariel se rend compte que ça va mal, il tentera de prendre la fuite avec deux de ses Serviteurs, ordonnant aux autres de le couvrir... Une petite poursuite en bateau peut-être ?

Surtout, fouiller les paperasses et le portable d'Ariel serait une bonne chose, on y découvrirait les plans du satellite Dies Irae, une sorte d'étoile noire angélique qui pourrait locker et détruire à coup de canon laser les démons sur Terre, il y a même une petite

dira avoir estimé les forces adverses à seulement une dizaine de gardes, menés par un Ange. Il leur fera également un plan avec ses griffes dans la neige.

simulation... Suit un message, la Circulaire N°104B Signé SJ (adj n°3), avec un message des plus inquiétants. On trouvera aussi le mail de Théotikos (adj n°4).

Bref, vu les forces en présence, ce sera une victoire totale s'il n'y a aucun survivant et qu'il ramène les plans de la Dies Irae et l'encyclique, une victoire simple s'il y a des survivants où qu'il ne ramène pas les infos... une victoire marginale, sans cadeau bonus, sinon... Et s'ils sont suffisamment nuls pour échouer et rentrer vivants, ils seront rétrogradés au rang de familiers à tout le moins ou serviront de goûter à Pyrolyse.

Contre champ : Au tout début du combat, lorsque les hordes de zombies vont commencer à sortir des arbres, il peut être amusant de faire jouer quelques minutes les Soldats de Dieu en faction, pour mettre en exergue la peur qui les étreint alors. Il est possible de refaire la même chose lors de l'option Fort Alamo, ou si Ariel prend la fuite histoire de mettre en jeu la petite poursuite en zodiac sur le fleuve. On peut aussi prendre la même option lors du duel, probable, entre Wendigö et StormHammer ou Wendigö et un SOG.

Dramatis Personae : Counter-Strike

Wendigö (PS : 19,5)

Démon de Bifrons, Chevalier du cimetière, Capitaine des légions infernales

Description : un démon de combat frôlant les trois mètres de haut. La chose est rougeâtre, les muscles palpitants à vif, de longs cheveux blancs descendant jusqu'aux genoux et drapée dans des peaux d'ours. De plus près, on peut voir les griffes coupantes comme des rasoirs et longues de 15 centimètres, ainsi que la rigidité des pseudo muscles.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	3	5	1	3	1	22

Talents : Arme de contact lourde +1, Survie +1, Esquive +0, Conduite +1, Français +0, Chasse +1, Anglais +1, Corps à corps +1

Pouvoirs : Apparence bestiale, Armure +2 permanente, Griffes +2 permanente, Vitesse +2, Peur +1 (dis), Immunité au froid, Résurrection +1.

Avantages : Familier : Loups-garous X 5

Limitations : -

Griffes +4/8/13 à 66

Gourdin géant +2/+6 à 66

Esquive à 43

Carapace : 6

Loup-garou (5) (PS : 11)

Familier (Animal)

Description : grosse bête de 2m50 de haut couverte de poils et a l'air peu amène.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	4	1	2	1	7

Talents : Esquive +1 (54), Athlétisme +1 (54), Hurler +1 (54), Survie +1

Pouvoirs : Apparence bestiale, Champ magnétique +1, Griffes (grandes et permanentes Pu : +4) +1

Limitations : Besoin de violence

Griffes +4/6 à 54

Squelettes (500) (PS : 1,6)

Mort vivant

Description : tas d'os

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

Talents : Arme de contact +1

Pouvoirs : Peur +1, immunité aux maladies et poisons, Anaérobiose

Gourdin : +0 à 32

Ariel, Alias Pr Sayez (PS: 13,5)

Ange de Jean, Serviteur des créateurs

Description : Un androgyne d'une trentaine d'années aux cheveux courts et blonds. Il est professeur d'université doublement spécialisé en Résistance des matériaux et astrophysique. Il adhère pleinement au projet Dies Irae et en est un élément très apprécié. Il est par ailleurs tourmenté par ses pulsions charnelles qu'ils apaisent de temps à autre avec ses étudiants ou les Serviteurs qui sont sous sa coupe. L'archange Jean le sait, aussi n'interviendra-t-il pas pour lui sauver la peau.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	2	5	2	2	16

Talents : Physique +2, Mécanique +2, Anglais +1, Chinois +0, Russe +0, Discussion +2, Séduction +1, Savoir-faire +0

Pouvoirs : Courant d'air +1, Champ magnétique +1, Déplacement temporel, Immunité au froid

Avantages : Section de SOG, Escouade de Serviteur de Dieu spécialisé, Université, Université

Limitations : Luxure

Champ magnétique : Pr : 6 contre le métal

Courant d'air : Pr : 6 contre attaques de feu ou glace.

William StormHammer (PS : 18,5)

Ange de Laurent, Serviteur des porteurs d'épées

Description : Un baroudeur aux cheveux gris coupés court, combattant, officier doué. Il combattra avec courage et commandera bien ses troupes ; acculé, il lancera ordonnera le repli vers un bâtiment et se la jouera fort Alamo. Notons que l'Archange Laurent n'interviendra pas, n'ayant pas envie d'être mêlé à la FA directement.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	3	4	2	2	2	14

Talents : Arme de contact lourde +2, Arme de poing +1, Esquive +1, Corps à corps +1, Art de la guerre +1, Survie +1, Mécanique +1

Pouvoirs : Arme bénite, Juste lame de Laurent, Volonté supranormale +1, Armure +2, Immunité au froid, Immunité au feu, Transformation angélique¹⁷

Avantages : Section multirôle

Limitations : -

Epée à deux mains : +6/8/13(18)

Armure corporelle + Armure de combat CD : 4/8

Colt US Army : +1 à 32 (34)

Les techniciens (10) (PS : 4)

Serviteurs de Dieu

Description : Jeunes hommes et femmes des deux sexes...

Accessoirement certains ont été honteusement dragués par Ariel qui, au final s'en est fait la moitié, 4 filles et un garçon.

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

Talents : Electronique +0, Mécanique +0, Arme de poing +0, une compétence scientifique à +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Augmentation temporaire de la volonté +0

Matos : Salopette, gros pull, casquette, mitaines coupées, pistolet cal .22, matériel technique.

Les gardes (10) (PS : 12,3)

Soldats de Dieu

Description : Des vétérans entre vingt-cinq et trente-cinq ans, prêts à tout qui ne se démonteront pas... Sauf peut-être en voyant Wendigö débouler.

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

Talents : Arme de poing +2, Survie +1, Corps à corps +1, Escalade +0, Esquive +0

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Immunité au froid, Eau bénite +0

Matos : tenue de combat blanche, radio émetteur, masque à oxygène et verres polarisés, lowlight intégré si besoin, hachette en étui, pistolet, Heckler & Kosch M11, gilet Kevlar

H&K M11 : +2 (+4) à 43, 24 si souci

Corps à corps : -3 à 32

Protection : 2(4)

Les SOG (5) (PS : 14)

Soldats de Dieu

Description : des Armures de combat bleu et argent portant le sigle de la FA. On notera la M60 de série fixé sur le bras droit et le système de chauffage

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2 (4)	2	2	3	3	2	4

Talents : Arme lourde +2, Corps à corps +1, Esquive +1, Électronique +1, Mécanique +2

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Augmentation permanente perception,

Couverture : scientifique

Mitrailleuse M60 : (+6) à 64(65)

Corps à corps : +1 à 32 + stun si Fo moyen raté

Gilet Kevlar : 2(4)

Armure SOG II : Résistance : 10 Protection : 6, Système de visée +1 colonne, annule les malus dus aux mouvements, détecteur de vie et scanner HellHunter

Augmentation temporaire de la force +0, Bond +0

Viseur +1 colonne

Petite récapitulation des forces en présence :

Démon :

Wendigö : 19,5

Loup garou : 11 * 5

Squelettes : 1,6 * 500

Total : 874,5

Ange

StormHammer : 18,5

Ariel : 13,5

Techniciens 4*10

Soldat de Dieu 12,3*10

SOG 14*5

Total : 265

¹⁷ Pouvoir optionnel : L'Ange reprend sa forme archétypal, sa peau devient légèrement brillante, l'aurole apparaît, il gagne 2 en Apparence et il lui pousse des ailes lui accordant le pouvoir Vol à +1. Coût : 5 PP

Scénario IV : On ne meurt qu'une fois

Machination – Ouvert

Durée : Entre quatre et cinq heures

En bref : deux mois plus tard, les PJs sont convoqués ; objectifs : mettre au point l'enlèvement, l'interrogatoire et la remise en place d'un grand pont de la FA répondant au nom de code de Professeur Tournesol, fils de Dieu travaillant pour la FA Inc., directeur d'une entreprise-prestataire travaillant notamment pour EADS et Gazprom. Le but apprendre quel est le projet et le gars est aware ; contrainte : ne pas alerter les services angéliques et donc le rendre vivant... Ils pourront éventuellement être assistés d'un Beleth grade 2, spécialisé dans l'effacement de mémoire ; le fils de Dieu en question est sous la protection de deux anges de Jean de combat et d'un ange de Jean-Luc.

Introduction :

Deux mois après Counter-strike, les PJs sont convoqués chez El commandante. Le bureau n'a guère changé sinon que la carte du monde s'est couverte encore plus de photos et de notes.

« Repos, guerriers de la Horde démoniaque, et prenez place. » Il tourne l'écran à plasma « Lui, c'est un pont de chez la FA, nom de code Tournesol. Son équipe – Image d'un jeune type à huppelande et peau pâle – Tintin, un ange de Jean-Luc, très efficace. Eux deux – Photos des Dupond (t)- Deux grands malades de chez Jean, plutôt efficaces en combat à coups de savate et de canne plombée ; pour compléter l'équipe une merde – un type d'une quarantaine d'années monté sur un dromadaire et l'air aviné – Haddock, un bon toc de chez Michel, le genre de type qu'on élimine même pas tellement c'est un boulet pour les forces angéliques, trente ans d'exercice et toujours sans grade, y en a pas assez des comme ça chez eux, bref. »

« Je vous passe les détails, mais cette équipe se trouve actuellement à Casablanca, et devrait y rester encore une quinzaine. On sait que ce Pr. Tournesol est au cœur de la conspiration de la FA. Visiblement le groupe est basé là-bas et tente actuellement d'obtenir l'achat d'un grand terrain dans le Sahara occidental, et l'on sait aussi qu'ils ont rencontré à plusieurs reprises des membres du gouvernement marocain. Bref, leurs occupations, on s'en fout, ce qui est sûr c'est que le Pr. Tournesol, est au courant de tout le projet Dies Irae. Or, nos services de renseignements savent maintenant avec certitude qu'il existe une base principale de construction, qu'ils nomment Adonai, le point focal de tous leurs réseaux où ils ont commencé à construire leur DeathStar, mais jusqu'à maintenant, pas réussi à la localiser. Sachant que, pour le coup, l'emploi de moyens... disons très coercitifs est un peu proscrit, parce que le seul avantage qu'on a sur eux, à ce niveau, c'est qu'ils ne savent pas qu'on leur colle au train, s'ils l'apprenaient, ils augmenteraient leur niveau de sécurité, couperaient les fils les plus fragiles du réseau, et on serait un peu marron, capice ? »

« De fait vous êtes chargés de l'opération « Tibet Express » à savoir mettre la main sur Tournesol, lui faire cracher la localisation sans mettre la puce à l'oreille de ses petits camarades et sans qu'il y ait des dégâts matériels ou personnels nous impliquant. Votre groupe sera renforcé par un expert es lobotomie de chez Beleth, Anastasia Kernikova, lavage de cerveau, reconstruction mémorielle, effaçage, tout ça c'est son domaine. De vous à moi, elle est très efficace dans son domaine d'expertise, pour le reste, ce sera pas la peine de lui demander grand-chose de plus. – Il tapote sur un dossier – J'en sais quelque chose. »

« Voilà vos billets départ dans deux jours. Maintenant... Eh bien - Il tousse – je vais vous présenter à votre chef de mission. »

El commandante emmène les joueurs dans une pièce attenante à son bureau, c'est une espèce de salon de mauvais goût. Décoré avec un kitch digne du pire des années 70, canapé en peluche orange, table blanche à pieds bulbeux, papier peint blanc avec des rectangles aux angles arrondis marron et orange et tableaux psychédéliques mauves. Sur un sofa est étendu une femme revêtue d'une robe longue noir moiré, le cou caché par une étoile vert émeraude et portant un bonnet avec un camé coïncant deux longues plumes de faisan, des bouffées verdâtres s'élèvent d'un long fume-cigarette de bakélite, elle a le visage maigre, un peu long, des mèches courtes et dorées qui s'échappent de son bonnet

et de grands yeux bleus lumineux. Près d'elle, un homme de haute taille, dégarni, portant de longues moustaches et des rouflaquettes d'un noir de jais, les traits marqués de rides profondes et des yeux noirs profondément enfoncés dans leurs orbites. Olivaro tousse et d'une voix ferme :

« Je vous présente votre chef d'équipe, Dame Kernikova qui... »

Il est interrompu par une voix lente et grave, étrangement irréaliste.

« Non, cariño, pas chef d'équipe, ce genre de simagrées m'ennuie. »

« Mais, je... »

« Ne fais pas de caprice, ces bêtises administratives ne m'intéressent pas, et je ne suis guère douée pour écrire des rapports – Elle tapote sur son fume-cigarette. Vivement Igor avance sa main tenant un cendrier, elle tire une autre bouffée – et puis écrire est devenu douloureux, toujours ces migraines qui viennent me terrasser. »

« Bon, et bien, d'accord. Dame Kernikova, je vous laisse faire connaissance avec vos équipiers. Vous – le ton est sec, et il pointe l'un des joueurs – vous serez le chef d'équipe, et j'attends un rapport impeccable, et une mission réussie dans les délais. »

Elle rit

« Tes airs barbares sont charmants, cariño. » Il claque la porte.

Elle fera tout l'entretien affalée sur le sofa. A moitié dans ses rêves, répondant en citant parfois des poètes, interrogeant à brûle-pourpoint sur ce qu'il pense de la poésie de Byron, ou encore de la marche funèbre de Wagner. Elle ne reconnaîtra pas les joueurs, bien qu'elle les ait déjà rencontrés (cf scénar OPA). Elle précisera qu'elle ne prendra pas l'avion, car elle n'aime pas cela, c'est trop dur et cela rappelle le temps où ils pouvaient tous voler et que la « malédiction » ne les avait pas cloués à Terre ; elle voudra que ce soit un voilier, ou, au pire un bateau qui soit pris pour aller là-bas, elle trouverait encore plus charmant que l'un des démons barre le bateau.

De manière générale, Kernikova ne prendra strictement aucune initiative durant la mission, se contentant de répondre aux sollicitations des joueurs quand cela est de son domaine, c'est à dire en matière d'art ou de manipulation onirique ou, mémorielle et se contentant pour le reste de prendre une suite dans le plus vieux palace de Casablanca et de passer ses journées entre les fumées d'opium de sa chambre, de la piscine et le bar, ou, parfois elle s'installera au piano, conquérant l'attention de tous les privilégiés qui auront la chance de l'entendre, bien que cela ne concerne pas les joueurs. Elle éconduira cinq soupirants, du puissant homme d'affaires marocain au riche touriste américain... Au pire, si les joueurs ont vraiment besoin d'aide consentira-t-elle à son familier Igor de leur donner un coup de main. Ce qu'il fera avec efficacité, mais avec le souci de revenir au plus vite près de sa maîtresse. La mission, tout comme ce monde en général n'ont guère d'intérêt pour elle qui, incarnée en 1907 dans le corps d'une duchesse russe, a beaucoup vécu, beaucoup joui et s'est maintenant quasi totalement détachée du monde préférant arpenter ses rêves et les marches ou se laissait aller à la torpeur de l'opium. Pour autant cette nonchalance gracieuse qui est la sienne, est très séduisante, et très mystérieuse, et devrait permettre quelques belles scènes de roleplay.

IV-1 Tintin au Maroc :

Or donc, le Dr Malinovski, accompagné de son équipe de protection a été envoyé à Casablanca afin de négocier avec le gouvernement marocain l'achat d'un vaste territoire au Sahara occidental assorti de clauses d'extraterritorialité sur une durée de cinquante ans. De manière annexe, ils doivent aussi négocier une exclusivité sur les droits d'exploitation d'une mine de cuivre du Djebel. Les principaux négociateurs sont le Dr Malinovski, dit Pr. Tournesol, et Geoffroi, dit Tintin. Leurs principaux interlocuteurs sont :

- Les deux gouverneurs dont le Sahara occidental dépend ;
- Un envoyé du front Polisario, hébergé dans la casbah ;
- Un avocat marocain de grande réputation ;
- Le secrétaire d'état aux ressources naturelles & conseiller au ministre des Affaires étrangères.

Ils partageront donc leurs journées entre des réunions, quasi journalières ainsi que tous les deux ou trois jours des déplacements sur site, dans le Sahara, dans la zone targuie pour discuter avec les chefs de tribu, à Tanger (pour voir des futurs sous-traitants) ou dans le djebel pour la mine de cuivre.

Le Pr. Tournesol sera toujours accompagné des Dupond(t), Tintin lui fera quelques démarches seul, Mich lui zonera un peu partout n'accompagnant les autres que lorsqu'ils iront dans le désert ou dans la Casbah.

Le moyen le plus sûr serait donc un enlèvement du groupe ou se trouve Tournesol lorsqu'il n'y aura de présents que les Dupond(t) et ce, sans violence (drogues, pouvoirs, etc.), le tout suivi d'une petite lobotomie. Mich, alcool, pourrait être une bonne source de renseignements pour peu qu'on gagne sa confiance (en partageant une bouteille de Loch Lomond par exemple). Une fois enlevé, il suffira d'imaginer une journée type avec une embrouille plausible pour qu'Anastasia modifie les souvenirs de tout le monde.

Deux paramètres vont venir compliquer un peu le jeu.

- Abdelwâhâd Mimouni, agent des forces de sécurité royale, est un agent secret qui effectue une petite enquête de routine sur le groupe, amateur de James bond et de barbouzeries, on le verra traîner au bar des grands hôtels, au casino, séduisant quelques européennes et commandant des Martinis « agités et non remués »... Si les joueurs ne sont pas particulièrement heureux au niveau de la discrétion, il les repérera et les approchera tranquillement, les prenant pour des agents de la DGSE et se rencardant tranquillement de collègues à collègues. Des quiproquos heureux peuvent se produire... S'il y a des personnages féminins, Abdelwâhâd leur fera le grand jeu, plage à Casablanca, virée en hélico, en bagnole décapotable, etc. S'il se faisait liquider par contre, et que ça ne paraisse pas un accident, une enquête plus lourde serait lancée par un Colonel, beaucoup moins cool, et beaucoup plus militaire, adeptes de la gégène, du tabassage et des méthodes brutales... A bon entendeur. Cela étant si les joueurs ont le style militaire ou au contraire sont emprunts de savoir-vivre et de distinction, ils

n'auront aucun problème à se faire passer à ses yeux pour de vrais agents et lui faire avaler n'importe quelle couleuvre.

- Le Groupe du Salut : un groupe de démons musulmans de bas étage a décidé de faire un carton sur les occidentaux en général (ils feront feu sur un car de touristes dès le deuxième jour de l'arrivée des joueurs) et très vite l'équipe d'Ange (ils n'ont aucune conscience de qui ils sont, mais ont vaguement repéré qu'ils magouillaient avec le gouvernement). Bourrins et peu futés, ils ne seront guère ouverts à la négociation et feront même de sales fautes au principe de discrétion, dont les journaux et les médias se feront quelque peu l'écho (démon qui s'enflamme, contrôle de policiers, viol des touristes, etc.) Si les joueurs contactent leur hiérarchie, El commandante leur donnera ordre de les liquider, dans la mesure où il n'a pas envie de prendre le risque que ces cons fassent foirer la mission. Si les joueurs se la jouent richards, ils peuvent aussi être la cible de leurs attentats. Redwân, le chef et artificier du groupe est un démon de Ouikka, le guerrier du groupe est Muhamed, un Majûj, quant au dernier, Abdel-Malik, c'est le théoricien qui leur a rallié quelques fanatiques et s'avère être un Djâlal. Ils se planqueront au départ dans le désert, puis dans la casbah auprès d'un groupuscule islamiste. Notons qu'Abdelwâhâd sera prêt à coopérer pour une affaire inter-service dont il retirerait toute la gloire.

Ils enchaîneront les bourdes. Notons pour l'exemple, le meurtre à mains nues de trois personnes dans un tripot, le viol de nonnes italiennes, dont l'une finira étranglée avec du fil de fer après avoir été torturée, le massacre d'une famille bourgeoise, dont la mère et les deux filles seront violées et torturées, une fusillade lors d'un simple contrôle de police qui causera la mort de quatre flics, et six civils et qui mettra bien en cause Mûhamed, notons aussi un petit attentat suicide contre l'ambassade de France, etc. Si les joueurs laissent faire, leurs cibles risquent de prendre la poudre d'escampette. Notons que si ça va trop loin, Janaël commencera une enquête de son côté, s'alliant éventuellement avec Abdelwâhâd. Il se peut aussi que Mûhamed rencontre Mich, et le prenant pour une proie facile décide de se le faire... dans ce cas-là, la baston fera du bruit, mais Mich finira par mettre en fuite Mûhamed tout en étant lui-même bien blessé.

Et les Anges musulmans ? Ils sont en vacances, merci, on s'en passera.

Une victoire totale sera attribuée si le problème des Démons est réglé précocement et si l'opération de brainstorming-enlèvement se passe bien sans laisser de soupçon.

Il n'y aura pas de victoire simple. Soit ils ont gravement merdé, soit ils ont merdé, soit on leur accordera une totale parce que là, on va arrêter les mesquineries !

Une victoire marginale sera attribuée si les joueurs obtiennent les informations, mais que les anges ont de gros soupçons.

Si les joueurs n'obtiennent pas les informations, ce sera une limitation

Dramatis Personae : On ne meurt qu'une fois !

Anastasia Kernikova

Démon de Beleth, Chevalier des preneurs de têtes, Capitaine des esprits torturés

Description : une très belle femme entre deux âges, à la longue chevelure blonde et aux yeux bleus glacés. Sa maigreur est soulignée par de longues robes près du corps et compensée par une grâce exquise de nonchalance. Elle affectionne le porte-cigarière en ivoire et les émeraudes.

Anastasia a été incarnée à la fin du XIX siècle, esthète, habituée au luxe, elle ne se contentera, avec une nonchalance blasée, que des plus luxueux hôtels et encore, faudra-t-il que ceux-ci soient emprunts d'un charme ancien. C'est une ancienne partenaire d'El commandante et elle racontera des anecdotes amusantes le concernant, elle le considère à cet égard comme un jeune démon, délicieusement barbare.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	4	3	2	4	4	25

Talents : Savoir-faire +2, Séduction +1, Français +1, Russe +1, chinois +0, musique +1, danse +3

Pouvoirs : Cauchemar +2, Cauchemar mortel +2, Lire les sentiments +1, Forme gazeuse +1, Détection du danger +1, Déplacement temporel, Charme +1, Sommeil +1, Talent artistique exceptionnel

Avantages : Établissement : fumerie d'opium, Familier : majordome, Familier : servante

Limitations : Ancienne mode

Sa fumerie d'opium a pour couverture le Bratislava café, son majordome, Igor est très vieux, puissant et dévoué, quant à son autre familial c'est sous l'apparence d'une jeune servante asiatique qu'elle l'a sert.

Igor

Familier (Majordome)

Description : Le visage large, la mâchoire carrée, le front haut, toujours plissé par les soucis, des yeux gris-vert, dégarni et arborant des rouflaquettes et de longues moustaches noires. Physiquement, il est grand, le torse très large et avec une petite bedaine. Assez sec dans sa gestuelle et ses propos, il parle avec un fort accent slave. Très vieux familial, Igor est d'une loyauté absolue envers Anastasia dont il est désespérément amoureux. Il est même prêt à se sacrifier pour elle.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	3	2	4	2	11

Talents : Corps à corps +3, Savoir-faire +1, Français +0, Russe +1, Chinois +0, Arme de contact +1, Arme de poing +1, Intimidation +1, Esquive +3, Blanchisserie +2 (PR), Conduite +1

Pouvoirs : Talent exceptionnel : combat, Détection des ennemis +1, Armure corporelle +1, Champ magnétique +1, Augmentation permanente : perception, Talent exceptionnel : physique.

Matos : poing américain, Mauser M10, Borchardt, Colt Navy avec canon supplémentaire (chevrotine), licence internationale pour le transport d'armes de collections, malles diverses et variées.

Jinshi

Familier : servante

Description : Toute jeune femme, aux longs cheveux noirs et aux atours de soies. Garde en permanence le silence

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	2	3	2	2	4	7

Talents : Chinois +1, Massage +1, Savoir-faire +1

Pouvoirs : Sommeil +1, Détection du danger +1

Avantages : -

Limitations : Muette

Janaël, alias Geoffroi Berbäik, dit Tintin

Ange de Jean-Luc grade 1

Description : Houppelande, pantalon de golf, tâches de rousseur et air vaguement poupin. Environ 27 ans, originaire de Bruges en Belgique. Janaël est aimable, gentil, intuitif, charitable... ce, ad nauseam. Il est aussi malin et s'avère un bon enquêteur. Il est journaliste indépendant

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

Talents : Esquive +3, Baratin +1, Savoir-faire +1, Corps à corps +1, Chinois +0, Anglais +0, Ecrire des articles +2

Pouvoirs : Sacrifice ultime +1, Champ de force +2, Coup de poing +2, Talent de combat exceptionnel, Esquive acrobatique +1, Charme +0, Glossolalie +1

Avantages : -

Limitations : interdit : acte sexuel

Viktor et Philas, dit Dupond et Dupont

Ange de Jean, Serviteur des créateurs

Description : Viktor et Philas ont été incarnés dans les corps de deux frères jumeaux belges, détectives dans leur rare vie de tous les jours. Ils assument un copycat total des personnages d'Hergé, en plus violents et plus efficaces. Ils sont parfaitement

psychorigides et auront tendance à ne rien voir de ce qui se passe autour d'eux.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	3	4	4	2	2	12

Talents : Arme de contact +3, Esquive +1, Arme de poing +1, Etre soupçonneux +1, Corps à corps +1

Pouvoirs : Générateur +1, Champ magnétique +2, Talent exceptionnel de combat

Avantages : Arme bénite (canne plombée), chapeau melon : Détection du danger +1, relation : professeur Tournesol

Limitations : Ancienne mode

Matos : Chapeau melon, canne, costume trois-pièces noir

Canne plombée +2/3/8 à 66 + stun

Pr : 9 contre le métal.

Dr Malinowski, dit professeur Tournesol, 98 ans

Fils de Dieu

Description : très dégarni, maigre avec des lunettes rondes et une petite barbichette.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	5	2	5	3	2	14

Talents : Astrophysique +3, Mécanique +3, Mathématiques +1, discussion +1, Chimie +1, Anglais +1, Russe +1

Pouvoirs : Bénédiction Jeunesse +1, Volonté supranormale +1, Talent scientifique exceptionnel, Talent scientifique exceptionnel

Limitations : Monomaniaque

Matos : VoxCoder : Glossolalie +1

Mich, dit Haddock

Ange de Michel, grade 0

Ce pauvre Mich est incarné depuis 30 ans, mais alcoolique, coléreux, et raciste, il n'a jamais réussi à obtenir son grade 1, il n'en reste pas moins lié aux Dupond(t) (pistonnés, eux) et à Tintin. Sinon entre quarante et cinquante ans, cheveux noirs et drus et barbe et moustache noires. En fait, si la FA et cette équipe le garde avec eux c'est que sa présence leur permet de profiter d'un vaste château reconverti en point d'appui de la FA du côté du Berry.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2(3)	4	2	3(4)	2	7

Les valeurs entre parenthèses correspondent aux moments où il n'est pas complètement alcoolisé, soit seulement 1 ou 2 heures par jour, au réveil.

Talents : Corps à corps +2, Navigation +1, Esquive +1, Armes de contact +1, Arabe +0

Pouvoirs : Régénération +0, Attaques multiples +0, Immunité +0 (peur), Assommer +0

Avantages : Locaux : Château

Limitations : coléreux, alcoolique

Poing -1/0 66 (1col)

Col Abdelwâhâd Mimouni

Humain

Abdelwâhâd est un agent des forces de sécurité marocaine, il est chargé d'une enquête de routine sur la délégation de la FA. Rusé, calme, amateur d'alcool, de narguile, vous pouvez l'utiliser pour lancer une fausse piste en le faisant repérer ou en lui faisant repérer les joueurs, voire en lançant un quiproquo lui, les croyant membres de la DGSE... Bref, un personnage bonus, histoire de mettre un peu d'ambiance s'il y a besoin ou si vos joueurs vont trop vite en besogne et que vous voulez rallonger la sauce. Pour le reste, il est à mi-chemin entre la barbouze des années 50 et le sous-produit de James Bond dans le style qu'il veut se donner. Il opère seul et ses supérieurs lui ont laissé la bride sur le cou. Le buter serait tout de même un coup à se prendre la police militaire marocaine sur la gueule, ce qui ne serait pas, mais alors pas du tout une bonne idée (ça sent la foirade et la limitation)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	2	2	2	3	2	—

Talents : Arabe +1, Français +1, Anglais +1, Savoir-faire +0, Arme de poing +0, Jeu +1, Baratin +2, séduction +0

Redwân

Démon de Ouikka, Chevalier des geôliers

Description : un grand maigre d'environ 25 ans, défiguré par des brûlures, toujours vêtu d'une djellaba sous laquelle il cache un chapelet de grenades et deux pistolets. Notons que ses besoins sexuels le pousseront aux conneries...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	4	3	4	1	9

Talents : Course +3, Arme de poing +1, Démolition +1, Esquive +1, Corps à corps +1, Conduite +1, Arabe +1

Pouvoirs : Onde de choc +0, Invisibilité +0, Feu (défense) +0, Talent Physique exceptionnel, Langue barbelée +0

Avantages : -

Limitations : Besoin acte sexuel

Matos : Six grenades, deux automatiques .38, 5 kilos de C4, 30 bâtons de dynamite

Cal 38. +0 à 54 (il a tendance à tirer avec ses deux flingues au cri d'Allah est grand)

Mûhamed

Démon de Majûj, sans grade

Description : un colosse de deux mètres de haut duquel émane une odeur de vomi en permanence et qui arbore une longue barbe. C'est pour le reste une brute doublée d'un abruti définitif n'hésitant pas à boire jusqu'aux vomissements, à copuler brutalement avec tout ce qui se passe et à frapper sur tout ce qui résiste. Les bavures seront nombreuses... Il est du style à flinguer les flics si on lui demande les papiers, puis à tirer sur les témoins, pour finir en faisant exploser la caisse... précisons que Mûhamed tire exclusivement en rafales changeant de chargeur en se marrant, avant de reprendre de plus belle...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	1	4	1	3	2	8

Talents : Arme d'épaule +1, Corps à corps +1, Arme de contact lourde +1, Armes lourdes +1, Esquive +1, Torture +1

Pouvoirs : Cornes +1, Armure corporelle +1, Absorption de douleur +0

Avantages : -

Limitations : Cornes, Odeur suspecte (vomi)

Matos : Long couteau, Kalachnikov, scie rouillée, pince, fil de fer.

Kalachnikov +2(+4) à 43

Corne +5 à 54

Poings -1 à 54

Abdel-malik

Démon de Dajjâl, sans grade

Description : La cinquantaine, une longue barbe de patriarche, une djellaba et un regard très charismatique de temps à autre illuminé par une lueur de folie. Ce serait un très bon démon de Dajjal si sa soif de sang et de violence ne le menait pas à mettre la pression pour organiser les pires attentats. Il a bien conscience par contre, d'être accompagné de deux démons dangereux et qui, chacun à leur manière, sont de vrais boulets, mais malheureusement, il n'a guère eu le choix, ayant tout de même besoin d'une vraie force de frappe s'il venait à croiser des Anges... Il n'aura aucune hésitation à s'enfuir.

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

Talents : Théologie djihadiste +2, Discussion +2, Baratin+ 1, Arme de poing +1, Connaissance du Coran +1, Arme de contact +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Révolte +0, Peur +0

Avantages : Al-Qaida, Milice islamique

Limitations : Besoin de violence

Matos : Poignard, Cal 22.

Cal 22. +0 à 54

Poignard +0 à 32

Les « terroristes » (9)

Humain

Description : Des pauvres types entre vingt et trente ans dont quelques-uns sont d'ex-talibans, ils sont tous sous l'emprise

d'Abdel-malik et sont parfois un peu inquiet des exactions de deux autres. Leur chef leur a fait passer la pilule en expliquant que ce sont deux mercenaires libyens chargés de les former.

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

Talents : Arme d'épaule +1, Corps à corps +1, arme de contact +1, Se faire sauter pour la plus grande joie de Dieu +2 (VO)

Matos : Long couteau, Kalachnikov.

Poignard +0 à 32

Kalash +2 (+4) à 32

Scénario V : Baal Strike back

Baston – Fermé

Durée : Entre quatre et six heures.

En bref : le pot aux roses a été découvert et les forces du mal ne sont pas très contentes, Baal l'a même pris comme un affront personnel. C'est Baal, qui vient direct les voir, leur but : escorté un puissant Baron dont l'affiliation est non spécifiée... Leurs missions : aller en Sibérie pour prendre des photos du site (il leur est fourni un appareil spécial de chez Vapula qui transmettra directement les photos) et dresser une carte, puis assister le Baron pour qu'il ouvre un portail démoniaque, qui, soyons clair, fera flasher tous les Anges du coin, peu nombreux, et verra même un risque d'alerter des Archanges, mais là, Baal, il s'en branle un peu.

Arriveront alors :

Baal, 30 de ses Barons et 300 Démons (avec un guest star Gaziel et Valefor)

Belial, 60 Barons, 600 Démons et 200 Molosses des enfers

Bifrons, 20 de ses Barons, 800 de ses Démons, 5000 squelettes (tout droit sortis du charnier d'un goulag) et 300 familiers

En face sur le site :

Jean

80 Anges de Jean

10 Anges de Laurent

1500 Soldats de Dieu + 15 blindés, quatre hélicos et deux avions de chasse

50 SOG

2000 Serviteurs de Dieu

Introduction : Quand Baal s'en mêle : rencontre

Convocations via démon de Baalberith en direct.

Arrivés, ils voient El Commandante debout très droit contre le mur et un homme assis à sa place, rangers balancées sur la table, en train de faire quelques mouvements avec une hache en métal. A l'arrivée des joueurs il la pose sur la table.

El Commandante gueule « Sa Malévolence, le prince de la guerre, Baal, premier cavalier de l'apocalypse et... »

Le type assis lève la main « On va abrégé. Pas que ça à foutre » Un grand type en costume deux-pièces gris sur lequel ressort une cravate mickey. Une mâchoire de bouledogue, des yeux très noirs ou brille une lueur maléfique (ouais, ouais...), le crâne rasé, un petit bouc et des moustaches, le tout monté sur un corps puissant.

« Salut. »

« C'est vous qui avez, semble-t-il, trouvé les premiers éléments sur la FA. FA, Future Apocalypse, manque d'idée marketing Judaïque. Bref. Tout ça, ça m'a un peu navré. Qu'on se la joue guerre des étoiles, ça va un moment, mais moi ça me chagrine, manque de classe, et c'est pas très réglo, alors on a décidé, disons je, Ciel pour œil, dent pour dent ! – Il ricane – Son projet on va l'éparpiller façon puzzle jusqu'aux quatre coins de la MRC, et tant qu'à y être on va faire les choses en grand. Je lancerai l'assaut avec Belial et Bifrons et suffisamment de troupes pour lui apprendre que ces conneries technologiques, c'est gentil, mais que c'est pas avec ça qu'il la gagnera son apocalypse. Vous allez sur place vous aurez deux missions, la première prendre quelques photos des lieux que je mette au point un plan cohérent. Vous êtes

bien placés pour ça, et je préfère éviter de passer par d'autres Princes, question de principe quoi ; deux, vous assisterez Astharot, Archiduc des nécromanciens et augures. C'est un maître de la haute sorcellerie infernale, il ouvrira des portails démoniaques pour qu'on débarque en force. D'habitude c'est un peu verboten, mais là tout de suite, je crois pas qu'Andromalius essaiera de me courir avec ce genre de chose, quand aux neuneus d'en face, on va pas y aller avec des pincettes, je veux bien me battre selon les règles, mais faut pas s'attendre à ce que je les respecte, si on commence à se la jouer Desperado, on a une réputation ; tant qu'à faire, et pour info, on lancera aussi une opération-écran sur le Nevada et à New York quant à nos cousins Majûj et Ouikka, ils prévoient une nuit rouge à Bagdad. Bref, je m'égare. Avez compris la mission ? »

On dit oui, bien sûr, voir affirmatif, ce sera bien vu, sauf par une lopette, Baal croirait que c'est pour se foutre de sa gueule et il est un peu soupe au lait.

« Parfait. Quand vous aurez fini et que le feu d'artifice commencera, vous pourrez me rejoindre si vous avez envie de participer à la plus jolie fiesta depuis la première Guerre du Golfe. »

« Ah, oui, prenez ça – Il pose un appareil photo rouge vif de bonne taille – je sais pas comment marche ces conneries, mais là ça vient direct de Vapula, vous prenez les photos et elles arriveront directement là où ont en a besoin, sinon ça marche comme un numérique de base, je crois. Y'a une notice de toute manière »

L'appareil photo est dès plus high-tech avec des batteries et des cartes-mémoires suffisamment puissantes pour que vous n'ayez pas à vous en soucier.

V-1 : Voyage, voyage

Se rendre à Moscou, plaque tournante pour se rendre ensuite à Vorkuta, une petite ville située près du cercle polaire. C'est une ville minière fondée par la mégalomanie stalinienne et la volonté arrogante de vaincre la nature par la toute-puissance de la volonté, qui est aussi célèbre par son ancien goulag exceptionnellement mortifère... résultat une ville battue par le vent et le froid qui manque de soleil, où les enfants sont affaiblis par l'absence de soleil et où les vieux tombent aussi vite que des flocons de neige sur un macadam brésilien ; pour l'heure, elle est à moitié désaffectée, tombant en ruine par endroits, juste habitée par des gens qui ne savent pas où aller, ou qui s'épuisent à garder les durs emplois miniers ou gaziers. La FA y a racheté un très vaste territoire où elle a construit son Centre Alpha, elle a également construit à titre de mécénat une école, et une cathédrale orthodoxe. Cette installation s'est faite avec la bénédiction de l'administration Poutine

et la sollicitude du FSB qui forme le premier écran de défense contre les curieux. La ville est riche de 70 000 habitants (contre 120 000 à son apogée) et assez délabrée, parsemée d'équipements mégalomaniaques issus de la période faste, comme une université, à moitié déserte, une grande piscine chauffée olympique, un musée de l'industrie (et vivent les tracteurs des années 1930, et les forêts capables de percer le permafrost) etc.

L'arrivée des personnages ne passera guère inaperçue a priori, sauf s'ils choisissent des couvertures judicieuses (entrepreneurs occidentaux par exemple). Tout devrait toutefois bien se passer grâce à l'influence d'Astharot. Il devrait prendre des chambres à l'Aurore Boréale, le seul hôtel trois étoiles du lieu (quatre en fait, mais d'une telle laideur et si désuet que c'en est déprimant...).

V-2 : Le retour des barbouzes

Astharot leur fera bien comprendre que leurs objectifs ne le regardent pas et qu'il sera occupé. Les joueurs devront donc explorer les environs, soit discrètement, soit ouvertement avec une bonne couverture. Dire que la taïga et les steppes neigeuses de Sibérie sont hostiles est une gageure... Si jamais ils ne sont pas doués, on peut compter sur une enquête de routine du FSB, puis de la FA (par une demi-douzaine de Soldats de Dieu) ou éventuellement des alliés conjoncturels de la FA à savoir l'ordre de Saint-Georges (présenté dans Jésus revient, cet ordre est lié à Georges et a soutenu ou soutiendra (selon votre univers) son retour). Il peut y avoir conflit si vous joueurs sont un peu bœufs, mais étant arrivé à ce stade de la campagne on peut présumer que non, ils devraient donc sans trop de souci réussir à approcher les territoires de la FA, soit une zone de soixante kilomètres carrés, où patrouillent de manière assez aléatoire des Soldats de Dieu en motoski ou ski de fond, de temps à autre un hélicoptère ou des drones (mais c'est assez rare eu égard aux conditions climatiques) et parfois au plus près de la base des SOGIII Inquisiteur ou Calatrava). Encore une fois, ils devront être discrets, mettre en alerte la base serait une très mauvaise idée. Notons aussi que, à moins que vous ayez en vue de confronter vos joueurs à une boue impraticable, des fleuves et rivières débordants et des nuages de moustiques, cette partie du scénario ne se déroulera pas au printemps.

En vrac, et si vous voulez rallonger l'intrigue

Le chef du FSB à Vorkuta est le Colonel Rudjakof, qui, âgé de 74 ans et élevé à la soupe du KGB, s'avère être une ordure de première prêt à être corrompu pour prendre une retraite au soleil.

V-3 : Les courses de son excellence Astharot

Une fois qu'ils auront les photos, ils recevront la confirmation par Astharot que Baal a décidé des modalités de l'offensive et qu'ils ne leur restent plus à lui et à eux qu'à ouvrir les portails infernaux et faire déferler les hordes démoniaques. Astharot devra ouvrir trois portails différents éloignés d'environ un ou deux kilomètres de la base ; ce sera l'occasion de mettre en scène de joli rituel démoniaque à base de sacrifices humains et de ce genre de choses. Il lui faut entre six et douze victimes pour chaque portail selon le degré de pureté de l'âme de leurs propriétaires et il entend bien sûr comme allant de soi que les joueurs se chargent de la capture du cheptel ainsi que du transport jusqu'aux lieux, il aura

V-4 : C'est pas l'Armageddon, mais ce sera déjà pas mal

Baal, se présentera avec les cornes, la queue, les sabots, les griffes (petites) et les dents (vampire) déjà sortit, et la peau à consistance de pierre. Il fume un barreau de chaise qu'il allumera avec un petit souffle de flamme.

Le final sera apocalyptique. Les Hordes de Bifrons d'un côté, celle de Belial¹⁸ de l'autre se ruent à l'assaut de la base, avançant vite sous une pluie de balles, accompagné de quelques traits lumineux. Puis, les champs de mines entreront en action faisant voler en éclat les rangs décimés des troupes démoniaques. Puis le mur avec les barbelés qui volera en éclat sous les pouvoirs démoniaques ou croulera sous le poids des morts vivants, Bifrons riant à gorge déployée sous une forme terrifiante, Belial se téléportant à l'intérieur avec quelques-uns de ses meilleurs hommes prêts du portail pour l'ouvrir. Un hélico prenant son envol avant d'être détruit par une multitude de tirs... Puis les silhouettes chrome et argent des SOGIII déversant qui leurs flammes, qui leur laser, qui leur plomb sur les rangs des démons et de la horde, et puis tous les anonymes des Soldats de Dieu qui meurent par dizaines non sans avoir abattu tant d'autres ennemis... Et Baal qui attend peinarde, au loin ;

Son second est le Capitaine Jazevsky, une bonne raclure également qui convoite la place de son supérieur et a été déplacé ici suite à une affaire de ballets bleus et roses que tout le monde avait intérêt à voir écraser.

Le chef de l'ordre de Saint-Georges est Piotr Shaminsky un Ange de George, officiellement ingénieur à Gazprom et grand soutien du Père Ivan qui est l'un de ses Soldats de Dieu. Leurs troupes se montent à une vingtaine d'hommes, Serviteurs de Dieu et simples intégristes, qui se rassemblent au sein d'une association de lutte libre.

Les installations de Gazprom et de Chavernik-Huller (qui exploitent de mines de fer et de cuivre) sont ultra-polluantes, causant des ravages tant chez leurs employés que dans l'écosystème.

Un journaliste Dieter Madaiëv, de mère allemande et de père russe mène actuellement son enquête (il devrait avoir un accident prochainement).

Une équipe très réduite de Greenpeace (2 hommes, 2 femmes) est également là, les joueurs pourront les croiser s'ils sont souvent à l'extérieur auquel cas les membres de Greenpeace essaieront de nouer contact. Tôt ou tard ils se feront bastonner par des gros bras payés par Chavernik-Huller et / ou verront leurs visas annulés par la Russie.

Le Centre-Alpha est ravitaillé par des convois de camions (accompagné de chasse-neige). C'est une entreprise de transport locale qui se charge de transporter les repas et denrées, il est donc éventuellement possible de se faire engager dans ce convoi pour mettre le nez dans la base, dangereux, mais excitant.

également besoin d'autres ingrédients mais s'en chargera lui-même.... Rendez les rituels le plus baroque possible et finissez éventuellement par un petit affrontement avec une patrouille ou un SOG alors qu'Astharot finit le dernier rituel. Selon l'ambiance que vous souhaitez apporter à vos parties, il est possible d'orienter les rituels vers un aspect horifique ou même abominable (par exemple, coudre des têtes de boucs sur des corps humains, arracher la peau petits morceaux par petits morceaux, etc.) ou faire une ellipse... Notons aussi que cela peut être intéressant si vous souhaitez que tôt ou tard vos joueurs deviennent renégats et en viennent à douter du Mal.

« Se débrouille pas mal Belial. » Il tapote son cigare ; près de lui Léviathan¹⁹ revêtu d'une cote de mailles aussi noire que sa peau, arrache sa cape et déploie ses ailes de plumes noires. « Donne quoi Bibi ? » et l'autre, impassible, « Il vient de dévorer la moitié d'un SOG et... tient les loups sortent de la tanière. »

Ailleurs une douzaine de démons sont pris dans une tempête d'électricité tandis qu'apparaît un instant la silhouette bleutée de Jean, en tenue de combat et brandissant une épée crépitante.

« C'est le moment. Gaziel. » Le petit homme trapu et voûté psalmodie, la terre tremble et devant les forces de Baal, les champs de mines explosent, les barricades s'effondrent.

« Frères de l'ordre noir ! Ce soir les corbeaux feront ripaille, ce soir je boirai le sang chaud dans le crâne de mes ennemis. Frères, à l'assaut ! »

Et la horde de Baal se jette à l'assaut, tandis que Léviathan dégaîne sa flamberge et prend son envol

Bref, le final doit être dantesque... On verra Jean achever un Bifrons, épuisé par ses corps à corps, à grands coups d'éclairs, des SOG être pulvérisés, des tanks soulevés, des réservoirs de propergol exploser, les bâtiments s'enflammer dès

¹⁸ El commandante sera d'ailleurs présent, armé de son fusil à pompe et d'un énorme lance grenade

¹⁹ Léviathan est le mélancolique et implacable bras droit de Baal, il a participé à la révolte de Samaël, et vécu la chute. Il apparaît dans plusieurs suppléments, notamment Heaven & Hell

que les démons de Belial auront pénétré à l'intérieur, des cadavres de Soldats se relever et ouvrir le feu sur leurs anciens camarades, le feu, toujours, sortir des bunkers et des miradors, des pans de murs broyés par des démons de combat. Laurent même sera invoqué, luttera un instant face à Léviathan l'acculant à la défaite avant que ce dernier ne se téléporte dans un nuage de souffre et que Baal lui-même vienne liquider Laurent, Belial, au comble de la fureur, s'esquivera un instant du combat, avant de revenir envoyer ses flammes dans tous les sens. Boublou, un Baron de Baal (cf : *Les escargots meurent debout*, vieux scénario paru dans Casus Belli n°84), rappelé pour l'occasion tapera ses six mètres de haut, son apparence verdâtre, couverts d'épines et armé d'une faux de laquelle pulse une énergie rougeâtre, défoncera un bunker, hachera trois anges avant d'être massacré par un Ange de Laurent, qui lui même se fera anéantir par un Wendigö, etc. Bref, du grand sport.

Finalement, alors que 65% des forces démoniaques auront été éliminés et qu'il ne reste plus qu'une poignée de défenseurs, Jean se téléporte à l'intérieur du bunker.

Baal couvert de sang « Val ! » (On reconnaîtra ou pas, Valefor)

La silhouette d'un homme très beau apparaît. « Il est au poste de commandement... »

« Et il va lancer une option hara-kiri, c'est bien son genre, transmets-moi les infos, à moi et – regarde autour de lui si quelqu'un semble encore en capacité de se téléporter – et eux ; pas question de lui laisser ça, il va bouffer sa merde jusqu'au dernier gramme. »

La configuration du lieu de téléportation est transmise et Baal et une poignée de ses lieutenants sont téléportés au QG. Là Jean est en train de commencer à lancer la procédure de destruction. Il n'en aura jamais le temps. Baal arrive directement devant lui, toutes griffes dehors « Salut tête de gland, alors on voulait jouer les Métatron ? Les Gabriel du pauvre ? À moins que, fasciné par la grosse épée de Laurent, t'aies toujours eu envie de

mettre ta petite bitte molle dans son cul et que c'est le seul moyen que t'aies trouvé pour draguer M. Propre ? »

« Comment oses-tu déchu ? L'Armageddon approche et ... »

La peau de Jean commence à crépiter et il serre les poings.

« Parle à ma main ducon. »

Et Baal arrache la tête de Jean d'un large coup de griffes.

Autour les derniers gardes sont liquidés par la garde d'élite de Baal.

Pour la gestion technique du combat, oubliez le combat général, et mettez les joueurs sous pression, pluie de balles, silhouettes ensanglantées, explosion, rafales dans tous les coins, lancez-les sur des objectifs (prendre d'assaut un bunker, éliminer un blindé ...)

États des troupes :

Camp démoniaque

Baal, 30 de ses Barons et 300 Démons (avec en guest star Gaziel et Valefor)

Belial, 60 Barons, 600 Démons et 200 Molosses des enfers

Bifrons, 20 de ses Barons, 800 de ses Démons, 5000 zombies et squelettes (tout droit sorti du charnier d'un goulag) et 300 familiers

Camp Jacobite :

Jean

80 Anges de Jean

10 Anges de Laurent

1500 Soldats de Dieu + 15 blindés, quatre hélicos et 20 drones

100 SOG

2000 Serviteurs de Dieu

V-5 : conclusions générales

Si les joueurs ont été particulièrement brillants durant l'enquête, ou particulièrement destructeurs durant l'assaut ils seront récompensés par une victoire totale.

S'ils ont mené à bien ce qui était prévu, sans plus, une victoire simple.

S'ils se sont fait repérer par la FA et que celle-ci a augmenté ses défenses, une victoire marginale.

S'ils ont participé à la campagne depuis le début, ils obtiendront le grade de Capitaine, quelque soit leur niveau de pouvoir, s'ils étaient déjà Capitaine et qu'ils possèdent au moins 25 PP, on leur accordera le titre de Baron, enfin, ils auront droit de participer à une Méga Fiesta organisée à Moscou....

El Commandante obtiendra le titre de Baron et vous joueurs pourront le prendre comme relation (sans les PP afférents, toutefois).

Dramatis personae

Méta

Commandante supremissimo, excellencia Olivaro de Gerona-Tendrado

Démon de Belial, Chevalier des fournaies infernales, Capitaine du feu éternel

Description : Du haut de son mètre soixante-cinq Olivaro est un démon tout ce qu'il y a de plus prétentieux est exécrable, il est mesquin, cruel, prêt à saquer les joueurs au moindre prétexte et incapable de leur filer un seul coup de main, préférant les traiter de minables incapables et de les blâmer... Il ne quitte que rarement son costume de général d'opérette et reçoit les joueurs dans son usine d'incinération des déchets où on voit des types louches passer avec des gros sacs, de très gros sacs...

Au fil de la campagne, il s'adoucit. Car même s'il est fondamentalement sadique, il sait reconnaître et la compétence et l'urgence.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	3	3	2	4	2	23

Talents : Art de la guerre +1, Arme lourde +1, Exercer son sadisme +2, Arme d'épaule +1, Esquive +1, Code démoniaque +0

Pouvoirs : Feu (défense) +1, Cornes +1, Immunité au feu, Augmentation permanente : Force, Feu (attaque) +2, Malédiction : laideur +1

Avantages : Familier : molosse des enfers, Établissement : industrie, Objet magique : collier en bronze portant pentacle (Détection des ennemis +1), Relations : Andromalius, Arme maudite : « Aboyeur », Fusil à pompe maudit

Limitations : Peau rouge sombre

Pyrolyse

Molosse des enfers (familier : animal)

Description : Un vrai molosse des enfers à la peau rouge aux cornes impressionnantes à l'odeur de soufre, et aux naseaux enflammés...Serviteur appartenant à la série des Molosses d'enfer, et pour celui-ci ayant survécu à cinq années d'activités et bénéficiant d'un vice et d'une puissance peu communs !

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	2	3	1	3	1	11

Talents : Corps à corps +2, Esquive +1 (43), Athlétisme +1

Pouvoirs : Apparence bestiale, Dents (Mâchoire permanente Pu : +3, Pr : +1) +2, Feu (Attaque) +1, Feu (Défense) +1, Immunité au feu.

Limitations : Odeur : souffre
Mâchoire : +3/5/6 à 66

Scénario V : Baal strike Back

Les barbouzes divers et variés

Humain ou Soldat de Dieu

Description : Divers

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	2	3	2	-4

Talents : Discrétion +1, Baratin +1, Arme de poing +1, Corps à corps +1, Arme de contact +1 (Pour l'ordre de Saint-Georges), Électronique +1 (surtout en matière d'écoute pour les agents du FSB), Survie +1 (pour les gars de la FA)

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Lumière +1 (pour les Soldats de Dieu affiliés à l'ordre de Saint-Georges), Invisibilité +1 (Pour les membres de la FA)

Matos : Divers

Astharot

Archiduc des nécromanciens, oniromanciens et augure²⁰

Description :

Son entrée en matière « Je suis Astharot, Archiduc de la nécromancie et des augures, j'ai vu de mes yeux l'Eden balayé par la fureur de El, et la tour de Babel chuter. De votre part j'attends soumission, déférence, autonomie et sens des responsabilités. Que les plus abrutis d'entre vous se réfèrent à celui d'entre vous qui est présentement le plus capable de raison avant d'oser me déranger. Pour le reste, je ne suis pas cruel, je tolère l'erreur une fois, mais je n'aime pas perdre mon temps, la deuxième sera sanctionnée par l'élimination. »

À part cela, il choisit l'apparence d'un homme maigre au teint mat et aux cheveux noirs mi-longs arborant une barbe très noire, il s'habille toujours en noir avec un petit quelque chose de négligé, il porte également deux anneaux à la main gauche et un à la main droite.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	6	3	3	3	3	43

Talents : Haute sorcellerie démoniaque +2, Histoire +2, Toutes langues écrites +1 ou +2, Discussion +2, Philosophie +1, Mythologie +2, Politique des enfers +1, Connaissance des marches +1, Baratin +3, Interprétation spacieuse des contrats +2

Pouvoirs : Téléportation +2, Contrôle des humains +2, Lire les sentiments +2, Polymorphe +1, Feu (défense) +2, Feu (attaque) +2, Cauchemar +2, Augmentation permanente volonté, Augmentation permanente Précision, Augmentation permanente perception, Déplacement temporel, Volonté supranormale +3, Griffes +1, Pas de nourriture, Anaérobiose, Forme gazeuse +1

Avantages : Anneau de Malphas : Baratin +3, Anneau de Salomon : Résurrection +1, Anneau de Caïn : Douleur (contact) +2

Limitations : - (mais quand même une petite phobie de la lumière)

Les Jean version combat type 1 « Lightning bolt » X 25

Ange de Jean, Serviteur des créateurs

Description : tenue de combat FA, viseur evil'lock et armements lourds

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	4	3	4	3	2	12

Talents : Corps à corps +1, Armes d'épaules +1, Armes lourdes +1, Esquive +1

Pouvoirs : Générateur +1, Eclair +1, Champ magnétique +1, Électricité +1

Matos : Casque TDC, Tenue de combat (PR :3), Fusil M16 ou LuxPace, gant de combat

Fusil LuxPace : +3/4/5 à 51 (tt bonus compris)

Les Jean version combat type 2 « Chain Lightning » X 15

Ange de Jean, ami des créateurs illuminés

Description : tenue de combat FA, viseur Evil'lock et armement lourd.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	5	3	4	3	2	24

Talents : Art de la guerre +0, Armes d'épaule +1, Corps à corps +1, Conduite d'engins lourds +1, Arme lourde +1, Esquive +1, Armurerie ou autre +3

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Générateur +2, Champ magnétique +2, Eclair +2, Électricité +1, Esquive acrobatique +1, Talent scientifique exceptionnel, Courant d'air +1, Augmentation permanente : Précision.

Matos : Casque TDC, Tenue de combat (PR : 3), Fusil M16 ou LuxPace, gant de combat

PR : 3 éventuellement + 9 (12) contre le métal ou +6 (9) contre les attaques types feu, acide ou glace

Les Jean scientifiques X 40

Ange de Jean, Serviteur des créateurs

Description : Blouse blanche et arme légère

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	6	2	5	4	2	15

Talents : Rien d'utile en baston.

Pouvoirs : Talent scientifique exceptionnel X 2, Augmentation permanente : Volonté, Volonté supranormale, Champ magnétique +1 et divers.

Les Gardes de la FA inc X 1500

Soldat de Dieu

Description : tenue de combat et armements lourds

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

Talents : Armes lourdes +1, Armes d'épaule +1, Arme de contact +1, Esquive +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Armure corporelle +1, Immunité au feu

Matos : Casque TDC, Viseur Evil Lock Tenue de combat (PR : 3), Fusil M16 (90%) ou LuxPace (10%), gant de combat M16 +2(+4) à 51 (tt bonus compris)

Les SOG X 100

Soldat de Dieu en armure lourde

Description : équipés de la dernière version des SOG (SOGIII) en version Inquisiteur, Templar ou les prototypes Calatrava, dont certains avec le canon Lux Pace... D'autres avec lance-flammes ou classique M60, d'autres avec des lance-grenades à répétitions.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2/4(5)	2	2	3	2	2	4

Talents : Arme lourde +1, Arme de contact lourde +1, Pilotage SOG +2, Mécanique +0

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Immunité +1 (Peur, contrôle des humains)

SOGIII Modèle Templar

Résistance : 12 Protection : 6(9) UP :30

Système de visée +1 colonne, annule les malus du aux mouvements, détecteur de vie, viseur Evil'lock, lowlight, et scanner HellHunter, système de survie intégré et autonome

Armement : Lux Pace lourd Pu : +3/+4/+5 Pr : +1

Effet : Augmentation temporaire de la Force +0 (1UP/heure), Anaérobiose (permanent), Immunité au feu, Immunité au froid, Champ magnétique +0 (1UP/2 sec.)

NB : soit deux colonnes de bonus en tir sur les Démons si visée, une colonne contre les Démons

Lance-flammes (I) : +6 à 34 (5 cibles)

ChainSaw (I) : +5 à 62

Lux Pace lourd (T) : +4 à 45 ou 55 en visée

Poing blindé (T) : -1 à 54

M60 (C) : (+6) à 34

Poings blindé (C) : -1 à 54

²⁰ Cf *Sur la terre comme au ciel*, supplément pour la quatrième édition, certains grade trois, très puissants se voient confier un titre honorifique afin de les retirer de la compétition pour le titre de Prince...

Les Laurent X10

Ange de Laurent, Serviteur des épées

Description : Des grands blonds sortis d'un rêve de savant fou du III Reich ou d'un concepteur de l'Impérium de Games Workshop...

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

Talents : Arme de contact lourde +1, Arme de poing +1, Art de la guerre +1, Corps à corps +1, Esquive +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +1, Armure corporelle +1, Juste lame de Laurent, Détection du mal +0

Limitations : Intégrisme

Matos : Armure Custodes Dei, Power Sword

Protection : 3/7

PowerSword : +2/4(5) +10 avec électrisation et juste lame à 66

Théotikos

Ange de Jean, Maître de la technologie grade 3

Description : Un grand noir d'obédience éthiopienne, il est le N°2, après Jean du projet Dies Irae.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	6	2	5	4	2	35

Talents : Astrophysique +3, Mécanique +3, Électronique +3, Informatique +3, Gestion +2, Art de la guerre +1, pilotage +1, esquive +1, corps à corps +1, Exégèse eschatologique +2 (PR)

Pouvoirs : Anaérobiose, Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de Nourriture, Champ magnétique +3, Talent scientifique X 4, Volonté supranormale +2, Augmentation permanente : Volonté, Vol

+0, Régénération +0, Dialogue mental +1, Lire les pensées +1, Contrôle des humains +1, Générateur +1, Eclair +1

Avantage : Relation privilégiée : Jean

Limitations : monomaniaque

Jean

Archange de la Foudre

Description : Jean apparaîtra sous la forme d'un homme blanc et glabre de deux mètres de haut au visage taillé à coup de serpe. Il sera armé, pour le fun d'une PowerSword et aura une oreillette, ainsi qu'un viseur evil'lock. Furieux que son jouet soit attaqué, mais persuadé que c'est une ultime épreuve envoyée par Lui, il se jettera dans la mêlée avec une incroyable détermination, du genre à se téléporter au milieu d'un pack de démon avant d'utiliser générateur...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	5	3	4	4	5	50

Talents : Art de la guerre +3, Arme d'épaule +1, Discussion +2, Chimie +3, Informatique +3, Mécanique +3, Électronique +3, le reste à +0

Pouvoirs : Eclair +3, Anaérobiose, Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de Nourriture, Volonté supranormale +1, régénération +0, Champ magnétique +2, Courant d'air +1, Invisibilité +2, Électricité +3, détection du mal +0, Psychométrie +2, Détection de l'invisible +1, Détection du futur proche +0, Détection du danger +1, Détection du mensonge +0, Télépathie +1, Dialogue mental +1, Lire les pensées +1, lire les sentiments +0, Téléportation +0, Générateur +3

Limitations : mégalomanie

Dédicace

Bien que cela soit un peu vain, je voudrais dédier cette petite campagne à tous ceux sans qui je ne l'aurai ni écrite ni jouer. Aux créateurs bien sûr de Croc, à Ange, en passant par Mathias et Zlika, et puis, aussi à mes joueurs anciens et présents... Ludovic, Laurent, Amandine, Yvain, et tous ceux qui un jour ou l'autre se sont laissé emporter par mes histoires et ont contribué à les faire vivre. C'est pour eux qu'on invente et écrit des scénarios, par eux qu'ils prennent leur envol. La vie nous sépare, hélas, nous fait parfois penser que tout cela est parfois vain, mais nous auront volé des rires, des frissons et de l'adrénaline au réel, nous aurons vécu des grands moments ensemble. N'est-ce pas là le plus important, même si la vie nous a éloignés les uns des autres ?

Fraternellement,

Antoine Desroches

Aide de jeu N°1

Récapitulatif des PNJ pour : « Police ! Milice ! »

Nom	Loc	Divers
Don Da Silva	Jurdas	Ange de Dominique grade 2, commandant de la police
João Silvera	Jurdas	Ange de Novalis, grade 1, conseiller de Martin Steiner
Martin Steiner	Jurdas	Gouverneur de l'état de Rio Negra, catholique
Johana Steiner	Jurdas	Fille du gouverneur, amante de João, initié de Candomblé
Cap. Vajon	Jurdas	Humain, excellent flic intègre et catholique, bras droit de Da Silva
Guilemno	Jurdas	Humain Aware, évêque du coin
Alviz « immortel »	Jurdas	Démon de Nisroch, dernier des caïds
Ulio Yemaro	Jurdas	Humain, plus riche habitant de la ville ; détient 2 des 3 journaux, soutien de Steiner
Olivaro malavera	Jurdas	Humain, ancien gouverneur, 60 ans, bonne crapule, opposant
Baptista Echeveri	Jurdas	Humain, ex capitaine de la police, écrit un bouquin, opposant
<i>Gengis</i>	<i>Jurdas</i>	<i>Démon de Baal, Caïd, supérieur d'Alviz, liquidé</i>
Arthuro minguez	Jurdas	Humain, TJ, opposant, gros financier, possède « El Republica »
Exù	Jurdas	Tonton macoute, denier des chefs de bande, ennemi
Mama Mano Vermelho	Jurdas	Béké, neutre, soixante-huit ans, grande prêtresse du Candomblé
Lourenço Cabral	Campagne	Démon de Valefor grade 1, chef des révolutionnaires, amant de Anna Rosa
Che rodrigue	Campagne	Humain, apôtre de Lourenço c'est un révolutionnaire dur, opposant
Sr Anna Rosa	Campagne	Ange de Jordi, amante de Lourenço
Marche dans les arbres	Campagne	Serviteur de Dieu, herboriste indien
Bokor 'ti 'diab	Jungle	Béké, allié vague d'Exù
Pr Lothar Wilkinson	Jungle	Ange de Jean, soutien

Aide de jeu N°2

Matériels de la FA Inc.

- ♦ **Scanner HellHunter :**
Design : Divers, des jumelles au détecteur Geiger, en passant par les radars ou sonars
Effet : Détection du mal +1 avec PER : 3 (43)
- ♦ **Powerglove**
Design : gant de combat en kevlar, céramique et métal
Effet : Dégâts à coup de poing majorés de 1
- ♦ **Fusil Lux Pace :**
Design : Fusil laser léger, au long canon fuselé
Effet : Pu : +3/4/5 Pr : +1 portée : 300 mètres réserve UP : 10
- ♦ **Lux Pace Lourd**
Voir plus haut, seule différence, il porte à 400 et bénéficie d'une réserve de 60 UP
- ♦ **Casque DTC**
Design : Casque lourd avec visière
Effet : +1 Colonne de résistance contre les pouvoirs mentaux, communicateurs intégrés.
- ♦ **Viseur Evil'lock**
Design : Rectangle de vert à l'œil gauche
Effet : +1 Pr contre les cibles démoniaques
- ♦ **SOGII Modèle Crusader**
Résistance : 10 Protection : 6 UP : 20
Système de visée +1 colonne, annule les malus du aux mouvements, détecteur de vie, lowlight, et scanner HellHunt
Armement : M60 : (+6) 600 (20)
Effet : Augmentation temporaire de la Force +0, Bond +0
NB : soit deux colonnes de bonus en tir sur les Démons si visée, une colonne contre les Démons
- ♦ **SOGIII Modèle Inquisitor**
Modèle de contact, très résistant capable de venir à bout de nombreux adversaires
Résistance : 12 Protection : 6 UP : 30
Détecteur de vie, Lowlight, et scanner HellHunter, système de survie intégré et autonome
Armement : Chainsaw Pu : +3 Pr : -1, Lance-flammes Pu : +6
Effet : Augmentation temporaire de la force + 1 (1UP/heure), Anaérobiose, Générateur +0 (5UP), Champ magnétique +0 (1UP/2tours), Immunité au feu, Immunité au froid
C'est le modèle lourd ciblé corps à corps
- ♦ **SOGIII modèle Templar**
Modèle d'appui en tir, capable de résister à une lourde puissance de feu
Résistance : 12 Protection : 6(9) UP : 30
Système de visée +1 colonne, annule les malus du aux mouvements, détecteur de vie, viseur Evil'lock, lowlight et scanner HellHunter, système de survie intégré et autonome
Armement : Lux Pace lourd Pu : +3/+4/+5 Pr : +1
Effet : Augmentation temporaire de la Force +0 (1UP/heure), Anaérobiose (permanent), Immunité au feu, Immunité au froid, Champ magnétique +0 (1UP/2 sec.)
NB : soit deux colonnes de bonus en tir sur les Démons si visée, une colonne contre les Démons
- ♦ **SOGIII Modèle Calatrava**
Modèle Prototype très rapide et léger pour exploration ou terrain naturels
Résistance : 10 Protection : 6 UP : 25
Système de visée +1 colonne, annule les malus du aux mouvements, détecteur de vie, viseur Evil'lock, lowlight et scanner HellHunter, système de survie intégré et autonome
Armement : Lux Pace lourd Pu : +3/+4/+5 Pr : +1
Effet : Augmentation temporaire de la Force +0 (1UP/heure), Anaérobiose (permanent), Immunité au feu, Immunité au froid, Bond +2 (1UP), Vol +0 (en test 3UP/sec), Vitesse +0 (1/Mn)
NB : soit deux colonnes de bonus en tir sur les Démons si visée, une colonne contre les Démons
- ♦ **PowerSword**
Design : Épée à poignée blanche et garde d'or à semblance d'ailes déployées, la lame est parcourue d'électricité. Compétence : Arme de contact lourde
Effet : Jet d'éclair (1,2 ou 3 UP) ou électrisation de la lame (+1 en Puissance pour trois rounds).
Dégâts épée seule : +2 UP : 5
- ♦ **Armure de combat « Custodes Dei »**
Design : Blanche et bleu, brillante avec galons d'or, croix d'or, épaulières renforcées, ceinture d'armes et tout le toutim ; Le tout en céramique et Kevlar
Effet : Pr : 4
- ♦ **Drones de combat:**
Force : 10/0/-4 protection : 2
Lux Pace lourd +5 à 36
- ♦ **Drones de surveillance :**
Force : 10/0/-4 protection : 2
Détecteur de vie, Détection du Mal +1 (PER : 3) Test à 43

Aide de jeu N°3

Circulaire N°104B

Mes fils, mes filles, mes servants,

Grâce en soit rendue au Très-Haut, nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère ; chaque jour qui passe nous repoussons les limites du savoir, chaque jour qui passe nous rapproche du moment où le Metatron viendra annoncer la fin des temps. Fin des temps, des mots qui sonnent bien tristement pour la tourbe menue. Mais cette fin des temps, l'apocalypse et l'Armageddon, ne sont que la fin d'un cycle, celui de la guerre et de l'imperfection, et, surtout c'est le début d'un autre cycle celui qui verra le triomphe total, et incontesté de la Loi divine, le règne de l'Imperator Autocrates Dei. Cela, nous le savons, cela nous l'appelons de nos vœux, cela, nous consacrons nos vies à nous y préparer.

Que la foi ravive en chaque instant vos forces et volontés, ce seront votre bouclier face à l'adversité et aux ennemis qui se dresseront face à vous, voudront détruire, corrompre ou ensevelir mon œuvre, votre œuvre. Le monde grouille d'ennemis, d'impies et de mécréants, il y a le visage du démon et ses séides puants, certes, mais il y a aussi ceux qui arborent un visage ami, mais dont les paroles mielleuses et la proximité apparente de l'esprit sont autant de fards qui cachent leurs péchés. Car oui, mes frères, même en nos rangs, le malin a semé les graines de sa corruption. L'acédie est le péché le plus traître de tous, il est comme le serpent qui rampe sous les herbes, mais dont le venin tue aussi sûrement que les mâchoires du lion, et c'est de cela que souffrent nos pauvres frères. Mais nous ne sommes point de ceux-là. Souvenons de l'adage « Aide-toi et le ciel t'aidera ». Souvenons-nous-en, et dépassons-le même, et disons, de notre foi univoque « Aide-toi, et tu aideras le ciel ».

Oui ! Mes frères, aidons Notre Père et faisons œuvre pieuse en lançant dans l'infini, pour l'infini, l'œil et le poing de Dieu enfin réuni. Qu'Il sanctifie notre œuvre et la fasse Sienne pour accomplir Sa volonté.

Le temps n'est plus long maintenant. Serrez les rangs, travaillez avec acharnement, et souvenez-vous que je veille sur vous. Et le jour où la colère de Dieu tonnera et s'abattra sur Terre, le jour où nos légions balayeront le Mal, le jour où s'effondreront les murailles de Dis, et où Satan s'écroulera sous la foudre divine, alors notre œuvre aura pris sens, alors les sacrifices seront oubliés, alors les justes seront récompensés, alors nous aurons triomphé.

Gloire à l'Éternel !

Sa Grâce nous accompagne, et il attend de Nous.

Ne Le décevez pas. Ne me décevez pas.

Sa Haute Autorité Archangélique, Puissance de la foudre et maître des nuées, Judicaël.

Aide de Jeu N°4

De : Théotikos@reticulum.DI###.Jean
A : FraterUtriel@reticulum.D###.Jean

Gloire au seigneur !

Utriel, je vous envoie en pièce jointe la documentation concernant les prototypes Calatrava. Tout comme l'Inquisiteur et le Templar, ce sont des SOG de la troisième génération, intégrant donc le système de survie autonome. À cet égard, je vous précise d'ailleurs que les tests en G0 sont positifs comme prévu, les tests Phase IV seront enclenchés dès que possible.

Les équipes du centre Alpha n'ont pas réussi à trouver les failles dans le Jump-Pack du Calatrava. Sur les dix modèles prototype Bêta-3, quatre ont explosé causant la mort de leurs pilotes d'essai (que Dieu les ait en Sa Sainte garde) et la destruction de 70% de l'exosquelette et du scaphandre. La plus grande partie de nos moyens étant absorbée par Dies Irae, le coût des pertes est très fâcheux. Au-delà de ça, la mise en place du Calatrava est importante, vous le savez, ce sera le modèle principal sur lequel s'appuiera la quatrième génération des SOG (dénommés provisoirement les Baptiseurs en hommage à sa Puissance Judicaël).

Bref, vous avez en pièces jointes

- Les plans de la série Calatrava 3
- Le dossier complet concernant les tests Phase 1, 2, 3, et 4 des bêta-1, bêta-2 et bêta-3
- Les vidéos des essais
- Les résultats des capteurs ayant résisté à la destruction de C-3-d et C-3-g (ceux de a et k étant irrécupérables)

J'ai confiance en votre expertise, notamment en ce qui concerne la compatibilité des servomoteurs et des programmes de contrôles redondants. À mon avis, guère partagé par les équipes, le problème est lié à des hiatus entre le SCP et le système de contrôle du Jump-Pack. Les équipes d'Alpha travailleront sur la vérification séparée de chaque élément de la Calatrava, j'attends de vous, c'est votre expertise, que vous travailliez sur la compatibilité générale. Je vous ferai parvenir au plus tôt les résultats des autres équipes au fur et à mesure qu'elles me parviendront.

Par ailleurs, vous serez ravi d'apprendre que les Inquisiteurs ont rempli avec succès leur troisième mission. Trois démons (Classe 0-1x2, et 0-2x1) et 50 zombies ont été réduits à l'état de cendres en 3 minutes de combat sans que notre escouade ait subi la moindre perte.

Je vous informe également que le projet de SOGIII « Jeanne d'arc » a définitivement été abandonné. Bien que l'idée de départ et les premières élaborations soient prometteuses, elles ne correspondent pas à la doctrine de guerre de notre Puissance, avis que je partage avec humilité. Vous comprendrez que nous ne puissions nous disperser.

Que Dieu et notre puissance veille sur vous Utriel et puisse votre établissement se dérouler dans la sérénité. J'aime à croire qu'en des temps meilleurs nous pourrions côte à côte célébrer notre Seigneur, comme nous l'avons fait à La Paz après nos victoires contre les impies de Tupac Amaru II. J'ai la nostalgie de ces temps où la guerre était plus simple qu'en cet ère, et seul me console la perspective de la fin à venir, tel que l'annonce la Puissance de la foudre divine.

Fraternellement,

Théotikos
Maître de la technologie
Pontifex du Dies Irae

PS : Concernant vos doutes sur l'infiltration du reticulum par les forces démoniaques, ils sont entièrement avérés. Mais le domaine de notre Puissance est hors d'atteinte et le réseau interne DI encore plus sécurisé. Aucun risque de ce côté-là. Qui plus est, le nouveau pouvoir de Projection digitale fonctionne à merveille, les Ret-Custodes ont grillés trois hackers de Vapula et un gêneur non identifié en cinq semaines. Ils sont fidèles à leur nullité crasse, et leur individualisme borné.

PPS : Je sanctionnerai plus tard l'équipe de Janaël. Je n'ai rien personnellement contre l'œuvre d'Hergé, mais les surnoms dont son équipe a accepté d'être affublée sont incompatibles avec la Foi. C'est faire montre d'impertinence et de légèreté. Quant à l'intempérance de « Haddock », croyez bien que s'il n'était au service de la Puissance de la Guerre, nous lui aurions déjà offert l'extrême-onction. Que l'on me pardonne, mais Ses voies sont parfois impénétrables, comment peut-Il accepter la présence d'un semi-idolâtre dans les rangs des Puissances ? Que cela nous rappelle la grâce qui nous est faite de servir l'Archange Judicaël.

Aide de Jeu N°5

De : #####@reticulum.DI###.Jean
A : Théotikos@reticulum.DI###.Jean

Il est tacitement d'accord. Aucun soutien officiel ne sera donné, mais il est prêt à lancer la guerre de sa propre initiative après le début de DI. Il a commencé à préparer ses plans de bataille.

Il envisage de créer des brigades spéciales équipées de PowerSword et Lux Pace et en apparence angélique. L'idée est séduisante, après tous, une fois l'opération lancée, la discrétion ne sera plus de mise. :))

Annexes



Le Brésil : Le Brésil est le pays le plus vaste et le plus peuplé d'Amérique latine. Avec une superficie de 8 547 400 de kilomètres carrés et une population de 184 millions d'habitants, c'est en même temps le cinquième pays du monde par la superficie et par le nombre d'habitants. Le Brésil couvre la moitié du territoire de l'Amérique du Sud, partageant des frontières avec tous les pays à l'exception du Chili et de l'Équateur.

Le Brésil possède des caractéristiques communes avec la plupart des autres pays d'Amérique du Sud : c'est un pays en majorité catholique, la densité humaine moyenne est assez faible et la population est fortement urbanisée. Le Brésil est néanmoins une des seules nations du continent qui ne fut pas jadis une colonie espagnole. Colonie prospère de la couronne portugaise durant plusieurs siècles, le pays est aujourd'hui le seul héritage du Portugal en terre américaine, héritage qui se manifeste principalement par la langue officielle, le portugais.

République fédérale et libérale, le Brésil présente

de forts contrastes géographiques et sociologiques. Alors qu'une grande partie du territoire est encore couvert par la forêt amazonienne pratiquement vide d'hommes, la côte sud-est abrite les mégapoles de São Paulo et Rio de Janeiro. Les inégalités économiques sont parmi les plus élevées du monde.

Candomblé : Culte religieux d'origine africaine, voisin du vaudou, pratiqué au Brésil. Mélange subtil de catholicisme, de rites indigènes et de croyances africaines, cette religion consiste en un culte des « orixas » (prononcé *oricha*), les dieux du candomblé d'origine totémique et familiale, associés chacun d'entre eux à un élément naturel (eau, forêt, feu, éclair, etc.). D'abord confiné parmi la population africaine esclave, prohibé par l'Église catholique et criminalisé par de nombreux gouvernements, le candomblé a prospéré secrètement jusqu'à l'abolition de l'esclavage en 1888. Sous la dictature, cette religion fut aussi combattue par le gouvernement jusqu'en 1984. Cette religion afro-brésilienne est aujourd'hui l'une des religions les plus populaires du Brésil dont les adeptes proviennent de toutes les couches sociales. Les femmes y tiennent un rôle important.

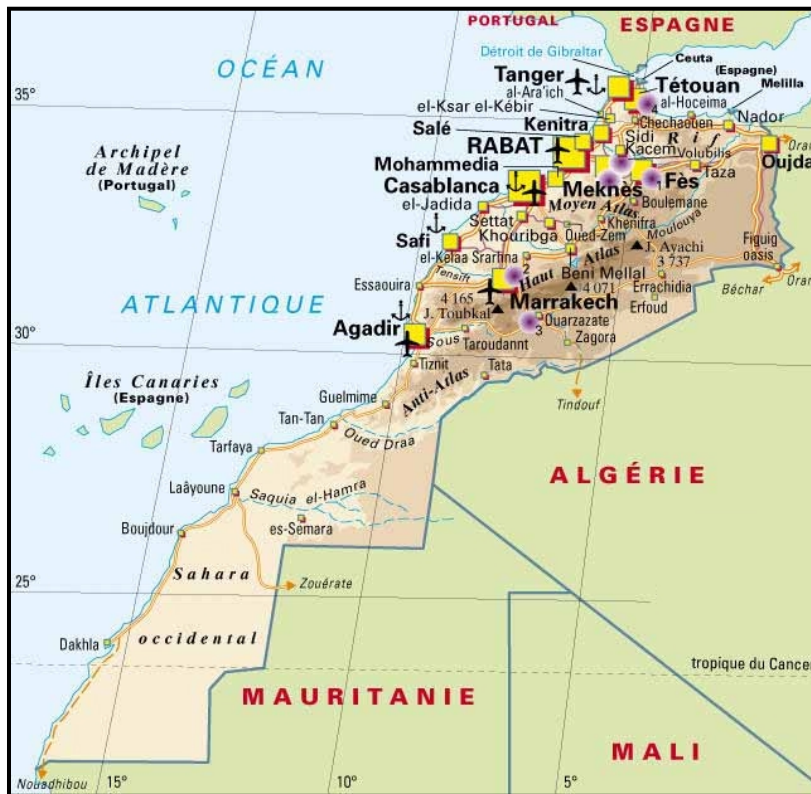
Bokor : sorcier ou houngan (prêtres) de la religion vaudou qui loue ses services. On dit d'un bokor qu'il sert les lwas des deux mains, ce qui veut dire qu'il pratique à la fois la magie noire et la magie blanche.

Garimpeiros : chercheurs d'or, de diamant ou autres richesses minières qui travaillent clandestinement.

Négrito : terme (non péjoratif) désignant les populations à la peau noire originaire du sud-est asiatique (Philippines, Îles Andaman, Malaisie, Thaïlande et Birmanie).



L'Alaska (« continent » en inuit) est l'État des États-Unis le plus étendu, avec une superficie totale de trois fois celle de la France métropolitaine. Il est peuplé de plus de 600 000 habitants dont 69 000 proviennent de populations autochtones (40 000 Inuits, 22 000 Amérindiens et 7 000 Aléoutiens). On appelle ses habitants les Alaskiens et sa capitale est Juneau. Cette région, que l'on appelait au XIX^e siècle l'« Amérique russe », a été achetée par les États-Unis en 1867. Le climat alaskien se distingue par un hiver glacial et long avec une moyenne de -10°C sur le territoire pouvant facilement atteindre -30°C dans les terres et près du pôle. Le sol est gelé en profondeur et empêche le développement de l'agriculture : c'est le pergélisol (ou permafrost). Les animaux emblématiques de l'État sont appelés les « Big Five » : cette catégorie comprend le grizzly, le caribou, l'élan, le loup et le mouflon de Dall.



occidental est en proie à un conflit reflétant à la fois la lutte de certains Sahraouis pour leur indépendance et la rivalité hégémonique du Maroc et de l'Algérie dans cette région. Le territoire est revendiqué à la fois par le Maroc et par la République arabe sahraouie démocratique (RASD), fondée par le Front Polisario en 1976. Celui-ci est un mouvement dont l'objectif est l'indépendance totale du Sahara occidental ; il est soutenu militairement, financièrement et diplomatiquement par l'Algérie. Depuis le cessez-le-feu de 1991, le Maroc contrôle et administre environ 80 % du territoire, tandis que le Front Polisario en contrôle 20%.

Le Maroc : Le régime politique du Maroc est une monarchie constitutionnelle dont le souverain actuel est Mohammed VI, le commandeur des croyants selon la constitution. Le royaume compte près de 34 millions d'habitants. Une très grande partie de la population parle couramment français puisque il s'agit toujours d'une matière obligatoire de l'école primaire même si le volume horaire diminue régulièrement. Des disparités existent et de manière générale un quadrangulaire urbain sera totalement bilingue alors qu'un jeune rural pourra ne connaître que quelques expressions. Casablanca est la capitale économique du pays avec plus de 3 millions d'habitants et toutes les caractéristiques d'une ville moderne industrialisée.

L'Islam y est relativement libéral (consommation d'alcool autorisée dans les bars sous licence, vente dans les supermarchés, le hijab n'est pas la norme et les burkas sont très rares) et le pays tourné vers l'Ouest même si les fondamentalistes musulmans marquent des points avec l'instauration d'un régime plus démocratique laissant plus de poids à la population que du temps d'Hassan II.

La question du Sahara occidental est épineuse et extrêmement importante pour le pays et la région toute entière. Le Sahara occidental est une ancienne colonie espagnole qui n'a toujours pas trouvé de statut définitif sur le plan juridique, après le départ des Espagnols en 1976. Le Sahara



La **Sibérie** est une immense région d'une surface de 13,1 millions de km² (environ 24 fois la surface de la France) très peu peuplée (39 millions d'habitants soit environ 3 habitants au km²). Située à l'est de la Russie, la Sibérie, qui représente 77% de la surface de la Russie mais seulement 27% de sa population, est caractérisée par un climat froid et extrêmement continental, et un paysage au relief modéré sillonné par d'énormes fleuves. La Sibérie a connu un formidable développement au cours du XX^e siècle grâce à une politique d'investissement volontariste du régime soviétique cherchant à mettre en valeur les immenses ressources minières et énergétiques de cette région. Sibérie tient son nom de la petite ville de Sibir. L'étymologie du mot est incertaine mais le terme pourrait provenir du turco-mongol *sibir* désignant un peuplement très dispersé

L'acédie est un concept moral, ascétique et psychologique qui a pris des sens très différents selon les cultures et les contextes dans lesquels il est utilisé. Du point de vue de la psychologie contemporaine, il s'agit d'un trouble du comportement conduisant la personne qui en est atteinte à ne plus prendre soin d'elle. Dans le cas extrême, la personne cesse toute lutte pour survivre et s'abandonne à la mort. On peut le rapprocher de la négligence, de la paresse ou de la mélancolie.