

# **Memento Mori**

# Avant Propos

## À qui s'adresse cette campagne ?

### Côté MJ :

Je déconseille cette campagne aux MJs débutants.

D'une part car elle nécessite une très bonne maîtrise du BG d'INS/MV, notamment de ses finesses politiques.

Ensuite car la campagne est rédigée pour que le MJ l'adapte à sa table. Par exemple les PNJs ne sont que vaguement décrits (et bien sûr sans caracs), afin de pouvoir être éventuellement remplacés par des anciennes connaissances, mais également d'être "optimisés" contre certains gros bill. Ex, si vous avez un PJ qui fait des jets d'acide à 30 de dégâts (comme c'est le cas de Nolargûl), n'hésitez pas à distribuer des immunités à l'acide aux PNJs principaux. Mais pour les MJs qui, comme moi, pensent que le système n'est pas important, la campagne est parfaitement jouable sans caracs.

Par ailleurs, les scénarios demandent une dose minimale d'improvisation, pour s'adapter aux actions des PJs, ne présentant souvent que les protagonistes, leurs buts et leurs moyens.

Cette campagne décrit les scénarios de façon succincte, et demande un travail du MJ pour les prendre en main. L'avantage, c'est qu'ils se déroulent dans le monde réel, autour d'événements réels, donc il est assez facile pour le MJ de trouver de la documentation pertinente.

### Côté PJ :

Les joueurs devront être un minimum expérimentés (car les scénarios ne vont pas les prendre par la main, et ils risquent subir sans rien comprendre), et matures (car la campagne traite de catastrophes ayant réellement eu lieu).

Du point de vue connaissance du background d'INS/MV, c'est envisageable pour des novices, de nombreux PNJs pouvant leur donner plein d'infos.

## Propos

Cette campagne peut paraître dirigiste : les PJs ont des missions à accomplir, et leurs supérieurs attendent des résultats.

C'est normal, c'est la vie classique d'anges et de démons au service de l'administration.

Cependant, si vous avez l'habitude de masteriser plutôt en mode bac à sable, avec donc des scénarios d'intermission, c'est très bien, et même d'autant mieux. Imaginons un jeune ange d'Alain qui va essayer d'installer une antenne de la Croix Rouge dans son village. Il contacte des gens, il fait des démarches, ça se passe bien (ou mal), et il y a une réunion importante prévue le 28 février 2010. Il doit à tout prix s'y rendre, mais la veille on l'appelle : mission urgente au Chili. L'ange va forcément être frustré.

Car c'est là le sentiment de la campagne. Les PJs vont être témoins de tragédies, qu'ils seront incapables de prévenir, et dont ils n'arriveront pas à arrêter les coupables.

Plus la campagne avancera, plus ils en deviendront hargneux et mettront tout en œuvre pour éviter l'échec. Le fait que les motivations des responsables leurs échappent encore leur fera réaliser (combiné à l'intervention d'Archanges) que le danger est grand.

Mais heureusement, la frustration devrait cesser au cinquième et dernier scénario, où les réponses arrivent, et les basses magouilles reprennent le dessus.

On rappelle que la vision d'*INS/MV adlib* est qu'*INS/MV* est un jeu politique, tant au niveau sociétal (en mettant des problématiques de notre quotidien ou de notre société au cœur des scénarios) qu'au niveau intrigue personnelle, constitution d'un réseau, promotions hiérarchiques, renvoi d'ascenseur et coups de poignards dans le dos. Cette campagne va promener les PJs dans 5 pays et leur y faire rencontrer des acteurs du Grand Jeu non négligeables. Il faut qu'ils en profitent pour se constituer un portefeuille de contacts et de faveurs. **La chasse aux Daemonis Maleficum n'est qu'une tâche de fond !**

## **Version d'en face.**

Cette campagne est écrite pour des anges. Mais un MJ avec une bonne connaissance du BG et de solides capacités de création et d'improvisation pourra la porter pour INS (et même pour de la 3ème Force). Ça tombe bien, ce sont déjà les qualités requises pour masteriser cette campagne !

# Protagonistes

## Daemonis Maleficum

Au sujet des DM, il va falloir que vous, MJ, preniez une décision sur leur BG, et choisissiez entre le LiberDæmonis et On Ferme.

Ce qui compte dans cette campagne est le mélange suivant :

Les DM sont des démons profondément mauvais, au point de vouloir détruire le Grand Jeu et de refuser l'autorité de l'administration démoniaque.

Les DM ont été transformés ainsi lors de la chute, mais n'ont pas tous forcément été identifiés immédiatement après.

Chaque DM identifié a été mis aux ordres d'Andromalius qui les a enfermés en leur donnant des tâches administratives peu importantes.

Quelques DM ont échappé à cette incarcération via des affectations administratives sur la Terre.

Récemment (on verra pourquoi plus bas), des DM ont été invoqués sur Terre, et non contrôlés, ce qu'il fait qu'ils ont pu s'échapper de leur prison infernale et agissent en secret sur la planète, avec les quelques incarnés officiels.

Vous pouvez créer les PNJ DM que vous voulez, ou reprendre ceux listés dans l'une des deux extensions. Leur personnalité et capacités n'ont pas d'importance dans la campagne, excepté Abadmah, décrit dans le paragraphe suivant.

## Abadmah

Lorsque Dieu a créé l'Univers et toutes ses marches, il a notamment conçu la marche terrestre, composée de l'univers tel qu'on le connaît, avec BigBang et tout. Parmi les nombreuses règles qui régissaient cette marche, il y avait le fait qu'hormis la matière qui allait en expansion, le reste de la marche devait rester strictement vide. Cette surveillance fut confiée à l'ange Abadmah.

Lorsque les anges tournèrent leur attention vers la jeune espèce humaine, Abadmah analysa que les principales peurs de ces êtres vivants étaient liées à l'inconnu, à l'absence, au vide. Comme Samaël, il se dit qu'il pourrait aider ces créatures à s'affranchir de ces craintes, c'est pourquoi il chuta avec Satan.

En arrivant en Enfer, il avait profondément changé, comme les autres DM. Sa colère à l'encontre de Dieu pour cette décision stupide s'étendit à l'ensemble de Sa création. Ah, Il avait voulu laisser aux humains la crainte du néant : Abadmah allait leur en faire baver. Non seulement il allait amplifier ces terreurs, mais en plus il comptait bien précipiter la création dans le néant : peut-être que mêmes les anges, et qui sait, Dieu en personne, en seraient également effrayés.

L'administration démoniaque se rendit vite compte du danger de ce démon, qui cherchait à détruire le plateau de jeu plutôt qu'à gagner, et l'enferma.

Des millénaires plus tard, on est dans les années 1930. Le nazisme progresse en Allemagne, et Hitler gagne en puissance.

Diverses missions archéologiques sont menées afin d'étayer les théories nauséabondes, mais permettent aux nazis (déjà fan d'ésotérisme) de mettre la main sur des grimoires. Des sorciers allemands sont identifiés et recrutés, et en 1935, l'Ahnenerbe est fondée. Sous sa couverture d'institut de recherche en ésotérisme, il s'agit en fait d'une organisation pour exploiter des invocations d'alignés par des sorciers.

Mettons fin dès maintenant au politiquement correct des auteurs d'INS/MV : si Hitler a pu réaliser tant de dégâts, c'est qu'il avait à sa disposition une petite armée de sorciers, et de nombreux démons, vikings (et dans une moindre mesure d'anges) contrôlés.

L'un de ces démons invoqués fut Abadmah. Son nom apparaissait dans un grimoire, ce qui est d'ailleurs surprenant sachant que ce démon fut identifié et mis sur la touche assez rapidement (bien avant l'apparition de l'écriture et de la sorcellerie).

Cela étant, Abadmah fut invoqué dans un magnifique stylo plume, aux armes nazies. Son invocateur était **Bruno Berger**, anthropologue allemand membre de l'Ahnenerbe, et puissant sorcier.

C'était la première fois depuis fort longtemps qu'Abadmah quittait l'Enfer, et quoique assez bien contrôlé, il avait tout de même un bon libre arbitre. Il fut le conseiller principal d'Himmler concernant la mise en place de la Solution Finale, avant goût de l'anéantissement de l'Humanité.

Arrive fin avril 1945, la débâcle, et les suicides. Abadmah est présent dans le Führerbunker avec Hitler, jusqu'au bout, afin de continuer à influencer les têtes du parti.

Lorsque les russes (et les démons) viennent le fouiller, Abadmah, toujours sous la forme d'un stylo ayant roulé sous un meuble, utilise son Aura d'inattention pour ne pas être remarqué.

Il va rester coincé dans ce bunker de nombreuses années, coupé de l'extérieur par les multiples glyphes de l'Ahnenerbe.

En 1998, La Terre Creuse tente d'invoquer sur la marche terrestre un Hitler onirique, à Auschwitz. La MRC (Marche des Rêves et des Cauchemars) s'y rapproche, mais également en divers endroits liés à Hitler dans l'inconscient collectif, notamment son bunker. Cette perturbation suffit à ébranler les protections mystiques, et Abadmah peut enfin communiquer avec l'extérieur, grâce à sa Télépathie. Cependant, le contrat imposé par Bruno Berger lui interdit un vrai dialogue avec des non-membres du parti Nazi. Il réussit à reprendre contact avec des DMs, sans pouvoir aller plus loin.

Dans le même temps, les services de Blandine et Beleth ont senti ce phénomène onirique, et proposent d'installer une cellule à proximité pour surveiller : ce sera dans des locaux sous le futur Mémorial de l'Holocauste (qui n'en prévoyait alors pas), ceux du Centre d'Information.

En 1999 le projet Mémorial de l'Holocauste est officiellement lancé. La cellule est placée temporairement dans un appartement du quartier, jusqu'à l'inauguration en 2005.

Bruno Beger meurt le 12 octobre 2009, à 430km de Berlin. La clause du contrat interdisant à Abadmah de communiquer était limité par la vie du sorcier, aussi le démon peut enfin commencer à rassembler un réseau. Cependant, une autre clause (plus longue) lui interdit toujours de révéler sa position.

Peu importe. Abadmah, devenu complètement mégalomane et paranoïaque, a un plan global : la destruction de la création, morceaux par morceaux, aspects par aspects. L'humanité va subir des coupes franches, et la planète va souffrir.

Pour ne prendre aucun risque, Abadmah va fonctionner en cellules. Les DMs l'informent de la situation sur Terre. Lorsqu'il entrevoit une opportunité, il monte un petit groupe de DM (généralement 2) afin d'effectuer une opération, sans que leur interpellation puisse compromettre les autres DMs.

## **Baalberith**

Un autre protagoniste important de la campagne, mais qui va resté caché est le Prince Démon des messagers.

Ce n'est un secret pour aucun MJ que Baalberith est "nihiliste" (pas au sens philosophique ni politique), et que, même sans faire partie des DM, il en partage les convictions.

C'est bien lui qui a manipulé le dossier de certains d'entre eux pour les faire incarner, c'est lui qui toujours en repassant sur les dossiers a permis aux DM de conserver leurs pouvoirs, et c'est également lui qui avec son domaine Écriture a réussi à placer le vrai nom d'Abadmah dans un grimoire tombé aux mains de l'Ahnenerbe. Lorsqu'il réalisa que l'invocation avait fonctionné, et permettait une évasion moins compromettante pour l'Administration Démoniaque (et donc pour lui), il reproduisit l'expérience avec d'autres DM.

Baalberith a toujours un œil sur les DM éparpillés dans la nature, et continue de les protéger. Il sera la source des sauvetages inexplicables et frustrants des PNJ.

## **Damien**

Damien est le fils de Baal et Andrealphus.

Il a été mis au monde par Samael, à la Bourboule, en 2003. Celui-ci a tout de suite vu son potentiel, et l'a nommé Prince Démon de la Damnation, afin de s'en servir comme agent spécial, à la manière de Gabriel pour Dieu.

Damien est jeune mais puissant et motivé, et il fait bien son travail. Cependant, sa motivation vient principalement de sa nature destructrice. Kronos et Samael ont bien vu (tout comme les lecteurs des ultimes extensions officielles de INS/MV) qu'au pouvoir, Damien aurait déclenché guerres sur guerres, massacres et extinctions massives. Bref, une fin un peu prématurée du Grand Jeu (et absolument contraire à l'esprit de Samael). C'est pourquoi Samael a voulu conserver son rôle de Satan, et qu'il l'a mis sous son contrôle direct. Mais cela explique aussi pourquoi ses aspirations sont assez proches de celles des DM. Pour l'instant, il n'a pas réalisé qu'un groupe de démons avait la

même vision que lui, par contre Baalberith l'a repéré, et fera en sorte que les DM croisent son chemin.

## Confrérie Lamech

La Confrérie Lamech est une société ultra secrète d'anges haut gradés, qui sera détaillée dans une prochaine extension.

Dans le cadre de cette campagne, on peut assez facilement la remplacer par une Tierce d'Yves, qui aurait repéré les DM mais pour diverses raisons préfèrent laisser les PJs régler le problème.

En attendant sa description détaillée, voici ses grandes lignes.

Quelques anges de Grade 3 ont commencé à repérer une tendance certaine depuis ce siècle. Les démons sont en train de gagner, et ce, en poussant les humains à détruire indirectement la Création. Conclusion : autant accepter la défaite, mais le plus tôt possible, afin de limiter la casse. "Soit j'abandonne maintenant, soit je laisse durer la partie, mais on n'aura plus de plateau de jeu..."

Plutôt que d'arrêter le Grand Jeu en allant voir le conseil angélique, et se faire rembarrer par la majorité des Archanges (soit parce qu'ils veulent poursuivre le combat, soit pour ne pas laisser tomber l'humanité), ils décidèrent de monter une opération mettant le conseil devant une décision immédiate à prendre. Leur but est que les Archanges réalisent que de plus en plus de démons s'affranchissent des règles du Grand Jeu pour réaliser des actions de plus en plus limite.

Les membres de la Confrérie Lamech vont donc traquer tous les démons borderline, faire en sorte que leurs actions soient repérées par des Anges, ou au pire manipuler des démons pour franchir la ligne. Comme petit exemple, ils ont poussé des démons à planifier une résurrection du soldat inconnu ou même des restes des Parisii sous le Champ-de-Mars.

Ainsi, les Archanges réaliseront que les démons ne tiennent plus compte des règles du Grand Jeu, qu'ils se permettent ce qu'ils veulent, et qu'il ne sert à rien de continuer ainsi.

C'est donc évidemment un groupe de personnes hyper discret et parano, qui se reconnaissent sur Terre par le symbole suivant.



## Yves

Et Yves dans tout ça ?

Soit vous utilisez les Tierces, et c'est lui qui les a lancées sur le problème, soit, dans le canon *INS/MV adlib*, il est occupé par un autre danger qui vient de la MRC...

## **Gabriel**

Là c'est encore plus direct : Gaby est entièrement monopolisé par son projet "Printemps arabe".

# Secourses catholiques

Ce scenario se passe juste après le séisme d'Haïti le 12 janvier 2010.

La façon idéale d'impliquer les PJs est d'utiliser un motif humanitaire (les Guy et les Alain auront des prétextes évidents). Dans ce cas, leur mission secondaire sera de rechercher si le séisme est d'origine surnaturelle.

Sinon, cette étude sera simplement leur mission principale.

## J - 2 avant les PJs

Le séisme est la première opération de grande envergure du Plan d'Abadmah qui consiste à ruiner la Création à l'échelle de la planète Terre, en massacrant humains et nature. Elle a été organisée par Axolotl et Yohjratt, deux DMs que vont suivre les PJs durant les 3 premiers scénarios.

Les DMs vont commencer par contacter Cory Reutombay Deuss, grade 3 de Gaziel, en lui présentant un dossier bien complet au sujet d'une opération apparemment officielle. Il s'agit de planifier un séisme touchant Port au Prince, qui détruira les quartiers populaires (vivier du Vaudou), les bâtiments de la MINUSTAH (mission de l'ONU pour pacifier le pays, infiltrée par des anges), et la cathédrale Notre Dame de l'Assomption (QG des forces du Bien).

Devant le génie de cette opération qui fait d'une pierre 3 coups, servie avec un bon baratin, Cory accepte.

Il se rendra donc le 12 janvier à 16h50 à l'épicentre 25 km au sud-ouest de Port-au-Prince avec les 2 DMs, et le séisme touchera bien les cibles prévues.

Mais auparavant, Axolotl et Yohjratt avaient prévu une fausse piste pour perdre les éventuels enquêteurs : faire croire que cette opération provient des anges.

Pour cela, il vont repérer un ange de Daniel Benny Tiay, un américain sergent instructeur à la base aérienne de San Isidoro près de St Domingue (à 6h de route de Port au Prince).

Pendant ce temps, Baalberith a mis Damien en contact avec un intermédiaire d'Abadmah, qui lui a transmis le plan suivant : un séisme va finir par avoir lieu sur l'île d'Hispaniola (la région étant sismique), et afin de mettre ça sur le dos des anges, une fausse mission a été rédigée par des amis (Axolotl et Yohjratt), et il faudrait éliminer Benny Tiay et placer cette fausse mission dans ses quartiers.

Damien accepte, se téléporte dans la chambre de Benny Tiay, le décapite, puis place le dossier intitulé "Opération Gomorrhe" dans le tiroir du bureau. Cette pochette contient une entête de mission angélique (mais absolument pas Officielle), une explication sur le but (détruire la foi Vaudou), et une série de plans indiquant où répartir les dégâts.

Par ailleurs, les DMs ont récupéré une veste de la base San Isidoro, et en placeront un fragment identifiable sur le lieu de l'épicentre.

## **Haïti ne répond plus**

Quelques heures après le séisme, les PJs sont convoqués : l'administration angélique n'arrive plus à joindre les forces du Bien à Port-au-Prince. C'est peut-être juste un problème technique de communication, mais en l'absence d'informations l'administration a décidé d'envoyer des renforts pour appuyer l'aide humanitaire, et rechercher d'éventuelles bizarreries.

Une place leur est réservée dans le prochain avion de la Croix Rouge, ainsi que dans son campement.

Leur contact sur place sera Mgr Benoît Seguiranno, grade 3 d'Ange, et vicaire général de Notre Dame de l'Assomption.

Sur place, les PJs trouveront la cathédrale complètement détruite, et aucune trace de leur contact (qui a en fait été tué par l'effondrement de l'édifice).

Quelques temps après leur arrivée, ils recevront un Message Officiel expliquant que Francis insiste : il a réalisé les dégâts au sein de ses anges de la MINUSTAH et ne croit pas au hasard. Selon lui il s'agit d'un acte volontaire, et il veut les coupables.

## **You're not alone**

Parallèlement, d'autres personnes s'intéressent à ce séisme.

Tout d'abord les Loa, étant donné que les fidèles Vaudou ont pris cher. Ogoun Badagris va ainsi demander aux Békés d'enquêter.

Le Baron Samedi en a aussi touché un mot à Kronos, qui s'inquiète pour une raison supplémentaire : le 21 mai 2003, la Terre Creuse a contrôlé un grade 3 de Gaziel (Nick Tekto) afin de réaliser un séisme à Alger, dans le but d'effectuer un puissant rituel. Le Prince de l'Éternité redoute une action similaire à Haïti.

Il va donc envoyer un binôme de démons, assez routard du Grand Jeu. Je vais m'y référer sous le terme "anti-mentors" (car ils apporteront aux PJs conseils, informations, et aide ponctuelle, tout en restant motivés par la cause démoniaque).

Si les PJs cherchent du côté du Vaudou, le premier représentant de cette religion est facile à trouver, il s'agit de Max Beauvoir qui s'indigne sur tous les toits du fait que les haïtiens ne sont pas enterrés selon les rites de leur culte. En effet, les cadavres sont inhumés dans des fosses communes, acte jugé indigne, et sans cérémonie.

Mais il ne sera pas facile de l'approcher, lui ou d'autres Békés, qui déjà méfiants le sont d'autant plus suite à la catastrophe. Un espionnage ou des filatures seront sans doute plus instructives.

Si les joueurs trouvent un moyen de discuter avec Max Beauvoir, le chef suprême de la religion vaudoue en Haïti (par exemple en se faisant passer pour des journalistes), il leur fera une petite présentation de sa religion, dans un discours véhément envers les occidentaux et le Vatican. Au fond, il compte utiliser ce séisme comme opportunité pour faire entendre ses revendications.

Les PJs devraient aussi croiser la route des "anti-mentors". Cette rencontre est très importante : dans les prochains scénarios, il y aura d'autres collaborations potentielles entre anges et démons. La première confrontation devrait présenter un gros dilemme aux PJs (ou mieux : à une partie d'entre eux), mais finalement bien se dérouler, afin de ne pas bloquer définitivement les prochaines.

Avant de les approcher directement, si les PJs ont repéré les 2 démons, ils pourront constater qu'ils enquêtent du côté des milieux angéliques, et accessoirement du Vaudou (en effet, leur première et naturelle hypothèse est que ce n'est pas démoniaque).

Une fois le dialogue inévitable, ils se montreront paternalistes, en après avoir reçu toutes les informations des PJs, expliqueront qu'ils enquêtent également.

Leur demande de rencontre avec le Gaziél responsable du coin (Cory) est toujours en cours (Baalberith a "perdu" la requête), et en attendant ils cherchent les autres pistes. Ils proposeront d'interroger d'éventuels Daniels sur l'île.

Même sans cette rencontre, les PJs pourront vouloir approcher un Daniel, afin d'avoir des informations techniques sur le séisme.

De plus, ils pourraient avoir trouvé le bout de veste militaire, et avoir une piste vers San Isidoro.

## **Aliquid stat pro aliquo**

Dans tous les cas, si les PJs cherchent du côté de la base militaire, il va falloir s'y infiltrer. Les "anti-mentors", si informés, aideront fortement.

La chambre de Benny Tiay, fermée à clé, est assez dénudée. Un lit, un bureau, une étagère avec des manuels militaires, un PC avec webcam (et des documents / sites visités sur des armes), et dans le tiroir du bureau des papiers type horaires d'entraînement, fiche de paie, et l'opération Gomorrhe.

Si cela fait illusion quelques secondes, les PJs (éventuellement aidés des démons) devraient comprendre que ça ressemble fortement à un coup monté. De plus, ils réaliseront en l'étudiant que l'ordre de mission est un faux grossier.

Cette fausse piste écartée, les PJs devraient s'inquiéter de ne pas trouver le Gaziel. Si ce n'est pas le cas, les PNJs s'en chargeront.

Finalement, les Vaudous ou les démons apprendront que Cory a pris un billet d'avion vers Kingston. En effet, il a reçu une nouvelle affectation en Jamaïque (à l'initiative de Baalberith).

En extrême nécessité, ce sera un membre de la Confrérie Lamech qui leur glissera un message anonyme. En effet, les membres de cette société secrète sont arrivés sur place, et ont tout naturellement soupçonné le Gaziel. Ils n'imaginent pas encore que les DMs sont derrière ce séisme.

Il devrait s'en suivre un sprint vers l'aéroport Las Américas de St Domingue, puis une course poursuite dans les bâtiments.

Si les démons n'accompagnent pas les PJs, ils auront eu l'info, et quelques minutes d'avance. Sinon ils demanderont à interroger Cory, et fuiront avec.

## **Gladius legis custos**

Au final, les démons comprendront que Cory s'est fait manipuler, et le Baron du monde souterrain balancera les descriptions des 2 DMs. Une enquête démoniaque sera ouverte.

Côté angélique, les PJs ont un responsable (Cory) qui devrait être jugé par la cours démoniaque.

Cette fin de mission reste un succès, et les révélations ne sont pas encore assez importantes pour arriver jusqu'à Dominique.

## **PNJ**

### **Axolotl**

Incarnée dans un corps de jeune femme brune aux cheveux long, elle est rusée et cruelle. Très sociale, elle pourra utiliser son pouvoir d'Illusion pour soutenir ses mensonges.

### **Yohjratt**

Occupant le corps d'un brun à la trentaine passée, Yohjratt est tout aussi intelligent et nocif, mais il pourra également s'occuper des actions "physiques" si nécessaire.

### **Cory Reutombay Deuss, grade 3 de Gaziel**

Très ancien démon, ayant suivi la carrière classique chez Gaziel de Responsable de l'activité sismique dans une région / un pays / une plaques tectonique (ici la plaque caraïbe). Ce type de poste ne nécessite ni intelligence, ni initiative. Cory fait ce qu'on lui demande et le fait bien. Il est tellement habitué à cette façon de procéder qu'il fera aveuglement confiance aux deux DMs. Cette

naïveté pourra aussi servir les 2 démons qui enquêtent pour Kronos, qui seront peut-être amené à se faire passer pour des agents d'Andromalius pour arrêter le Baron de Gaziel.

Cory est physique, et risque de s'emporter s'il y a confrontation. Mais personne ne le souhaite, n'est-ce pas ?

## Les "anti-mentors"

Le rôle de ces deux démons est important. Selon votre univers et les interactions passées de vos PJs, il peut être pertinent de réutiliser d'anciennes connaissances.

Voici les deux intervenants canoniques pour *INS/MV adlib*, qui serviront si vous n'avez rien d'autre sous la main.

Ce sont deux démons incarnés sur Terre depuis la fin des années 90, dès le début dans la même équipe. Ils se connaissent bien, ils s'apprécient, ils ont compris qu'à deux on survit mieux que tout seul. Ils ont été mêlés à pas mal d'affaires du Grand Jeu, et même si leur contact officiel est un grade 2 d'Asmodée, certains Prince-Démons ou gros grades 3 font appel à eux directement. Ils sont efficaces, et ne tachent pas trop.

Ils connaissent assez la 3ème force et autres secrets du grand jeu, et sont bien loin des intégristes refusant tout accord avec le camp d'en face (ou d'à côté). Du point de vue politique, ils se rangent dans le parti des Libertaires (avec l'approche : "*L'homme est mauvais. Donnons-lui les outils pour qu'il l'exprime librement*").

### **Nolargûl grade 2 de Vapula, alias Paul Dère grade 2 de Gaziel**

Ce grand roux au visage ravagé de cicatrices et de brûlures porte constamment une blouse de chimiste, tachée de divers colorants et ponctuellement rongée par l'acide. Dessous, grossièrement dissimulée, une hachette d'incendie. Dans la poche avant, une pissette, objet technomagique qui produit un faible acide à volonté, ainsi qu'une Aura d'inattention à la demande.

Très bon chimiste et informaticien, fin raisonneur, mais très mauvais baratineur, Nolargûl sait que s'il doit se battre il ne fera que 2 jets d'acide de ses opposants. Ce qui lui donne une posture assurée (limite condescendante) dans ses discussions.

Il se fait d'abord passer pour un Gaziel. Mais la conversation risquant de tourner autour du fait qu'ils cherchent des Daniel et des Gaziel pour analyser la nature du séisme, il avouera qu'il n'est pas un Gaziel, mais un Nybbas, Paul Aroïde. Il pourra justifier son supérieur en utilisant une création mineure à la frontière des domaines (des cristaux pour Gaziel, une carte SD pour Nybbas). Esteban

### **Credo quia absurdum**

« Dans l'encyclique de 1937 "Divini Redemptoris", le Pape, condamnant le communisme athée, écrit : "[Ce] système [est] opposé à la raison comme à la révélation divine [...]".

Opposé à la raison, comme à la révélation divine...  
*Quod veritatibus divinitus patefactis aequae ac humanae rationi adversatur.* "Comme", pas "Donc". *Aequae*. La juxtaposition des deux éléments affirme leur distinction. Autrement dit, le Pape déclare qu'il y a d'un côté la raison, et de l'autre la révélation divine. Bref, selon le Saint Père, croire en Dieu est simplement stupide. »

*Nolargûl, à un jeune curé non aware.*

pourra expliquer aux PJs à part que suite à un délire paranoïaque, Paul ne donne jamais sa réelle identité.

Du point de vue utilitaire, Nolargûl est capable d'utiliser corps liquide (légèrement acide, laissant quelques traînées).

À noter que suite à un coup de main majeur à Beleth, Nolargûl est aussi Chevalier des preneurs de tête.

## **Esteban, grade 2 de Nisroch**

Ce latino est classe. Juste trop classe.

Costard blanc, borsalino blanc rabaisé sur son regard, petit cigarillo aux lèvres (qu'il fait apparaître en Création Mineure), il reste en retrait, parle peu, mais parle bien. Là où Nolargûl pourrait s'enflammer dans son argumentaire, Esteban trouvera calmement les bons mots, avec un ton posé qu'il sied à quelqu'un qui sait.

Le seul moment où Esteban peut s'emporter, c'est lorsque quelqu'un touche à ses vêtements. Il est capable de s'écrier "Évangile selon Marc, chapitre 5, verset 30 : Jésus dit « Qui a touché à mes vêtements » !", et de se mettre en position de combat. D'ailleurs à ce sujet, s'il a quelque fois un petit calibre sous sa veste, principalement pour le costume, il ne se bat pas vraiment : il projettera un nuage de cocaïne en Création Mineure avant de se mettre à l'écart, tout en laissant son familier seringue voler dans le dos de ses ennemis pour des petites blessures généralement à but de diversion quand appliquées à des alignés.

# Tu quoque mi Chili

Ce scénario va placer les PJs dans une situation semblable à celle du premier scénario, afin d'esquisser un motif qui sera dérégulé dès le prochain scénario.

Le 27 février à 3h34, un violent séisme éclate dans l'océan pacifique. Les secousses, et le tsunami engendrés feront plus de 500 morts. La ville la plus touchée est Concepcion.

Il s'agit d'une opération d'Axolotl et Yohjratt qui ont manipulé un ange de Jordi (Roque Pé) et une divinité Mochica, Ai Apec (dit le décapiteur).

Ces deux partenaires vont assurer respectivement la logistique et la puissance nécessaire.

## Confrontons les conspirateurs

Roque Pé, grade 2 de Jordi, est un ancien de la RZO<sup>1</sup>, unité Jaguar, qui a échappé au coup de filet de l'Archange des animaux. Il a néanmoins conservé son extrémisme, et sa piètre opinion des homo sapiens.

Ces derniers mois, Roque s'est plongé sur le dossier de l'urbanisation à outrance des plages du littoral chilien. Des espèces entières sont affectées, et c'est bien une petite catastrophe écologique qui se déroule silencieusement. Roque a envisagé divers moyens de pression, mais n'a rien trouvé de convainquant.

Les tentatives de Roque étant parvenues aux oreilles d'Abadmah, Axolotl et Yohjratt sont allés voir Roque, avec une idée : et si un séisme détruisait les constructions touristiques, relivrart les plages à la nature ? Certes, il faudra bien calculer pour faire juste ce qu'il faut de dégâts, mais c'est envisageable. Convaincu par les deux DMs qui ont réussi à se faire passer pour d'ancien de la RZO, cellule Wolf, Roque accepte de s'engager dans l'opération.

Ai Apec est un dieu Mochica sanguinaire, ayant réussi à se cacher sur Terre lors de l'épuration angélique qui accompagnait les conquistadors.

Divinité parmi les principales d'un peuple disparu et peu connu, Ai Apec est puissant, mais seul. Il cherche sa place dans cet Amérique du Sud fortement christianisée, une religion en contradiction avec ses attributs macabres. Les DM vont lui faire une offre. S'il est assez puissant, il sera recruté parmi les démons, et pourra lutter contre la chrétienté dans son pays, le Pérou. Ai Apec accepte, et va donc s'engager dans la création de ce séisme. Détruire le Chili ne le dérange pas tant que ça, son foyer reste le Pérou.

Les deux conspirateurs seront mis en contact par les DMs, qui organiseront toutes les réunions de planification.

---

1 Voir Liber Angelis

Ai Apec étant résolument conservateur, il n'a appris ni l'anglais ni l'espagnol et communiquera avec les DMs en aymara, ces derniers traduisant selon leur bon vouloir à Roque. Celui-ci sait qu'Ai Apec est une divinité, mais ne connaît pas exactement ses motivations et les raisons de son recrutement par la RZO.

## **Maudits opérants**

Roque a commencé par se renseigner discrètement auprès d'un Daniel, Atik Napfré, pour connaître la position optimale d'un épicentre.

Des traces de son calcul (avec en entrée les plages visées) se retrouvent dans l'ordinateur de l'association pour laquelle il travaille (s'occupant de l'approvisionnement en eau courante des villages montagneux reculés).

Quelques jours avant le 27 février, Roque a loué un bateau, et y a placé un équipement de plongée dans une grande caisse en bois.

Selon les conseils des DMs, le démon de Jordi avait passé diverses commandes de morceaux de scaphandre et bathyscaphe, afin de bricoler un équipement de fortune pour faire plonger Ai Apec.

La nuit du 26 au 27, avec Ai Apec, ils se sont rendus sur le lieu du futur épicentre (6,4 km des côtes). Ai Apec s'est équipé et est descendu sur le fond marin. Il a alors libéré une grosse quantité d'énergie destructive en direction des profondeurs. Cela a suffi à déclencher le séisme, à 3h34.

Les PJs seront convoqués par un grade 3 de Dominique Contraktuel, qui a eu vent de leur rapport sur Haïti. Se demandant si là aussi il n'y aurait pas du surnaturel derrière, il souhaite une enquête rapide et efficace. Il n'a pas pu se renseigner auprès de son contact (Atik Napfré).

Pendant les premières heures des PJs sur place, les autres protagonistes ne vont pas rester inactifs.

Roque va prévenir les DMs qu'il a récupéré ses infos auprès d'Atik, et qu'il faudrait le faire taire. Axolotl et Yohjratt vont obtempérer, et éliminer l'ange chez lui, en faisant passer l'attaque pour un des nombreux pillages qui déchirent Conception. (Douilles ramassées, objets de valeurs emportés dans des sacs de sports...)

Pendant ce temps, le Gaziél responsable de la région, Tuta Legù, a commencé son enquête, et a des forts soupçons de surnaturel. Elle a commencé à en parler un peu autour d'elle, ce qui a attiré l'attention d'une équipe de démons, et des DMs.

Ceux-ci vont donc l'éliminer, en essayant grossièrement de faire passer ça pour une expédition angélique. Yohjratt va se déguiser en évêque, et Axolotl en militaire française, notamment en utilisant un FAMAS.

Les PJs pourront recueillir divers témoignages sur place, ainsi que des mégots de Marlboro, fumés

par Yohjratt, peu courants au Chili, et qui serviront de faible piste pour le prochain scénario.

## **Fausse pistes, pauses fist**

Tuta a eu le temps d'inquiéter quelques démons, d'autant plus après sa disparition. Un gradé de Kronos (alerté par l'impact du séisme qui réduit la durée du jour de 1,26 $\mu$ s) a monté une petite équipe dirigée par Cana Sta. Les DMs, se mêlant à la population démoniaque, vont essayer d'influencer le sens de l'enquête.

Tout d'abord, ils vont profiter d'un rapprochement de dates pour plaider l'opération politique.

En effet, le 17 janvier, Sebastián Piñera, homme politique de droite, est élu président du Chili, en remplaçant Michelle Bachelet, socialiste.

Il doit rentrer en fonction le 11 mars. Il va se servir de cette catastrophe pour critiquer le gouvernement actuel.

Axolotl va insinuer que le séisme est volontaire afin de servir d'argument démagogique. Elle va pousser les démons à enquêter dans les milieux politiques.

Si cette fausse piste est écartée, ils vont orienter les soupçons vers Roque, et, en extrême limite vers Ai Apec.

Pendant ce temps, Roque va faire profil bas. Tout ce qui lui reste à faire c'est se cacher, et attendre les impacts écologiques de la catastrophe.

Ai Apec se terre aussi. En effet, il attend la validation par les DM de sa catastrophe. Comme ceux-ci n'ont pas l'intention de le faire rentrer chez les démons (ils n'en ont pas les moyens, du moins à leur connaissance), ils vont le faire patienter en s'estimant peu satisfait du résultat. Ils vont lui demander de refaire ses preuves seul, le laissant livré à lui-même. Peut-être qu'il en ressortira un autre désastre intéressant. C'est pour cela qu'ils vont retarder l'orientation de l'enquête vers la divinité, afin de lui laisser un peu de temps, pour s'amuser du résultat. Ai Apec va donc se mettre à chercher du côté des concentrations de personnes (grand magasin, stade, salles de concert), et travailler sur la façon de déclencher des incendies, des explosions de gaz.

Peu au fait de la société moderne, il va piétiner et ne pas arriver à grand chose, si ce n'est se faire repérer à terme.

## **Captatus, bene judicatus**

Il y a plusieurs moyens de remonter jusqu'à Roque, des appels téléphoniques à Atik, au témoignage de la capitainerie d'où est parti le bateau loué.

Lorsqu'il sera confronté, il se sortira de l'accusation en affirmant être sur le coup. S'il n'en a pas parlé à d'autres anges, c'est qu'il prenait ça très personnellement. Il affirmera que cette catastrophe a des conséquences désastreuses sur l'écologie.

Il va cacher les DMs et Ai Apec aux PJs pour éviter une confrontation risquée, mais sous pression balancera la divinité.

Il ne parlera jamais de la RZO, mais cette info pourra être récupérée par de la Lecture dans les pensées.

Lorsque les PJs auront suffisamment d'éléments pour accuser Roque (ou même avant s'ils arrivent à être convaincant), ils pourront en référer à Contraktuel qui en touchera deux mots aux services de Jordi. Celui-ci enverra l'un de ses plus anciens grade 3, Semangelof, ayant participé à la traque de la RZO.

Le Maître de la Puissance Animale a les moyens de faire parler Roque qui finira par tout avouer.

## **Satius est supervacua scire quam nihil**

Du côté des démons, l'équipe de Cana va enquêter sur les deux éliminations (et notamment tomber sur les mégots également). Si elle croise les anges, Cana fera vite le calcul et sera pragmatique : si les deux camps sont sur l'affaire, c'est qu'il s'agit d'un ennemi commun. Elle partagera les infos si les anges coopèrent.

Le filet finira par se refermer sur Roque et Ai Apec, de façon suffisamment certaine pour que les DMs n'attendent pas plus, et rentrent à Berlin, faire leur rapport.

Au final, les PJs (et l'équipe de Cana) devraient être sur la piste des DMs, avec une assez bonne description (et peut-être même un témoignage de leur présence dans la zone des départs d'un aéroport).

Roque sera récupéré par Semangelof (et jugé sévèrement), et Jordi sera en alerte.

Ai Apec pourra être géré par n'importe quelle des deux administrations, avec à la clé une élimination simple (peu d'avenir pour quelqu'un qui détruit ainsi le terrain du Grand Jeu).

### **Division patine**

Que faire si les PJ n'avancent pas ?

Utiliser Contraktuel, qui va relancer les PJs, leur apportant des solutions s'ils les demandent, et proposant de convoquer des anges si nécessaire. Il pourra même suggérer des pistes si vos joueurs galèrent vraiment : « Vous avez pensé à regarder l'historique d'appel ? Non car vous n'avez pas d'informaticiens sous la main ? Pas de problème, j'ai des contacts chez les différents opérateurs ! »

Faire intervenir Cana. Son enquête va finir par la pousser du côté d'Atik, et donc de croiser le chemin des anges. Si les PJs s'enlisent vraiment, on peut imaginer que Cana va chercher à confronter le camp d'en face, et traînera du côté des lieux fréquentés par les forces angéliques (et donc les PJs avec un peu de chance).

En tout dernier recours, mettre en scène une tentative d'attentat d'Ai Apec, et entraîner sa capture.

## **PNJ**

### **Roque Pé**

Chercheur au CIPMA (Centre de recherche et de planification sur l'environnement), vivant à Santiago mais louant à Conception le temps de l'opération et de l'analyse des conséquences.

Ancien membre de la RZO, unité Jaguar, ayant échappé à la purge en faisant profil bas et grâce au cloisonnement des cellules, il ne s'en est pas pour autant repenti.

Ses connaissances techniques lui permettent de construire un scaphandrier et de savoir le manipuler.

### **Ai Apec**

Sous l'apparence d'un petit homme limite bossu, à la peau très sombre, il sort peu de sa cache, une cabane dans les contreforts.

Il est suffisamment résistant pour descendre à 200m (fonds marin au niveau de l'épicentre) dans un scaphandrier bricolé.

### **Atik Napfré, grade 2 de Daniel**

Il habitait un quartier pauvre de Conception, où l'on va vite croiser des canons à eaux anti-émeute, pleins de gamins dans la rue pour rentrer dans les apparts aux portes défoncées, et pour témoigner moyennant diverses pressions.

### **Tuta Legù, grade 2 de Gaziel**

Elle habitait, à Santiago, un appart dans un immeuble avec ce qu'il faut de voisins pour que l'intervention maquillée des DMs soit rapportée.

### **Cana Sta, grade 2 d'Asmodée**

Démone intelligente avec suffisamment de bouteille pour avoir le recul nécessaire et ne pas foncer instinctivement. Elle va mener une enquête lente mais méticuleuse. On pourra la trouver dans des bars mal famés entourée de son équipe (relativement diversifiée tout en restant orientée investigations).

Elle sera toujours prête à écouter ce qu'ont à lui dire des anges, en faisant tourner entre ses doigts un petit roi d'échec décapité.

Ce PNJ présente toutes les conditions pour une nouvelle collaboration PJ-démons

Le 4 mars, un séisme à Taiwan de magnitude 6,4 fera 96 blessés.

Le 8 mars, un séisme en Turquie de magnitude 5,9 fera 51 morts.

Ces deux tremblements de terre sont "naturels" et n'ont rien à voir avec les DMs.

Si les PJs manifeste l'envie d'aller enquêter, ils en ont le droit, mais ne trouveront rien.

# Étouffés coulés

Ce 3<sup>ème</sup> scénario se déroule à Rio de Janeiro.

Axolotl et Yohjratt vont y déclencher les coulées de boues meurtrières de début avril 2010 (plus de 200 morts).

Comme à leur habitude, ils vont manipuler une tierce personne, ici Ambar Cación, grade 2 de Véphar.

Mais les PJs, ainsi que les démons chiliens vont être sur leurs traces...

## Nove sed non nova

Axolotl et Yohjratt arrivent à Rio par le vol Berlin-Rio le 1er avril, après concertation avec Abadmah.

De là, ils se rendent auprès d'un démon qui sert de contact aux nouveaux venus, Tina Bara, brave grand-mère habitant un quartier résidentiel de la Ilha do Governador, mais surtout grade 1 de Malphas. Tina va leur indiquer les points de rencontres de démons sur Rio, et faire un peu le recensement des acteurs. Les deux DM prennent alors congés, et s'installent dans une guest house dans un quartier bas de gamme où ils seront proches des lieux de réunion des démons locaux.

Par ailleurs, durant leur séjour à Rio, Axolotl et Yohjratt bénéficient d'un gros groupe de 24 zombies, stockés dans un entrepôt près du port. Ces zombies appartenaient à Hornet, dans sa résidence argentine, et ont été récupérés lors du nettoyage de 2003. Cependant Baalberith s'est arrangé pour faire disparaître leurs traces dans la paperasse de l'administration, et s'en sert comme une caisse noire. Dans le cadre de l'opération que les DMs mettent en place, il leur laisse les clés, toujours en passant par des intermédiaires afin de rester anonyme.

## Traque, ô traque !

Pendant ce temps, les démons chiliens, menés par Cana (ou son remplaçant en cas de disparition prématurée), vont poursuivre leur enquête, au Chili, et dans toute l'Amérique du sud, avec 2 approches :

- Repérer les démons gradés nouveaux venus qui viendraient prendre contact avec les démons du coin
- Chercher, grâce aux pouvoirs de grade de démons de Nisroch, des fumeurs de Marlboro.

C'est vague, mais l'un de ces recoupements tombe à Rio, effectivement là où les 2 suspects vont se baser.

Cana et son équipe se sont donc rendu à Rio, pour rencontrer les démons locaux, et attendre de voir si l'un d'eux se fait contacter pour une mission cataclysmique.

Du côté des anges, les pistes sont bien faibles. Les portraits robots ne devraient rien donner de concret. C'est pourquoi la confrérie de Lamech décide de filer un coup de pouce, toujours en restant dans l'ombre. Elle va apprendre le déplacement de Axolotl et Yohjratt vers Rio, les attendre à l'aéroport, et manipuler un grade 1 de Jean (Éric Nume) qui prenait l'avion pour Paris (pour une conférence des évêques à Lourde) afin qu'il repère les 2 suspects, et qu'il fasse le rapprochement. Dès le premier somme d'Éric, et un petit Rêve plus tard, ce dernier appelle la hiérarchie de Rio.

Le chef des forces du bien en Amérique du sud, Otto Radiau, grade 3 de Didier, prend l'affaire très au sérieux, et contacte Contraktuel qui se ramène, en convoquant les PJs.

Direction Aparecida, petite ville du Brésil, judicieusement placée entre Rio et Sao Paulo, et qui abrite le QG des forces du Bien en Amérique du sud, au sein du deuxième plus gros bâtiment catholique du monde, la basilique Notre-Dame d'Aparecida.

Briefing, possibilité de téléphoner à Éric Nume, consignes (trouver les suspects, empêcher une autre catastrophe), et départ pour Rio.

Là, en gros, les PJs ont 2 pistes :

- soit ils partent de l'aéroport, utilisent les caméras de sécurités, interrogent les chauffeurs de taxi (Yohjratt aura peaufiné son déguisement de touriste allemand au point d'arborer chaussettes dans sandalettes, ce qui se remarque quand même), et ils finiront sur la maison de Tina.
- soit ils se concentrent sur la catastrophe, et iront chercher des Daniel et des Gaziels (et donc pourront éventuellement traîner du côté des coins à démons, ce qui devraient les faire tôt ou tard tomber sur Cana). Il sera facile, dans ce pays pas vraiment sismique, d'apprendre le nom de l'ange et du démon en charge de ce domaine.

Dans le premier cas, Tina devraient vite repérer les anges, et s'en sortir par diverses astuces. Dans tous les cas, elle prévient ses 2 anciens invités que des anges l'ont repérée, et qu'ils viennent peut-être pour eux. Cela suffit pour mettre les 2 DM en alerte, déménager, et lancer une opération d'enfumage. Que les anges arrivent à mettre la main sur Tina ou non ne changera pas grand chose (à part d'avoir la certitude que les suspects sont des démons, et leur nom).

Dans le deuxième cas, Axolotl et Yohjratt qui traînent discrètement auprès des démons locaux vont finir par apprendre que des anges ont contacté Nicole Kaver, grade 2 de Gaziel (rapide) ou Lyne Túrma, grade 2 de Daniel (plus long). Là aussi ils vont se sentir traqués, et lanceront l'opération d'enfumage (après avoir changé de guesthouse).

## **Omnis homo mendax**

Celle-ci consiste à faire croire aux enquêteurs qu'une vraie mission de catastrophe sismique est en cours, afin de détourner l'attention.

Pour cela, de fausses missions vont être données à Lyne Túrma et Nicole Kaver.

## Naufrage et désespoir

Le 15 mars 2001, la plateforme P-36, opérée pour Petrobras à 130km des côtes brésiliennes, subit 3 explosions. Elle coule 5 jours plus tard. L'accident aura fait 11 morts. La mégatonne et demie de brut dans ses réserves fut dissoute à coup de controversés dispersants.

Cela n'a pas empêché Petrobras de déployer d'autres plateformes du même type, ce qui peut vraisemblablement effrayer des écologistes comme la fausse Novalis interprétée par Axolotl.

À noter que les plateformes de Petrobras concernées étant semi-submersibles, elles résisteraient à un séisme. Lyne Túрма le sait bien, d'où la méfiance dont elle fait preuve.

Lyne Túрма va être contactée par Axolotl, qui utilisant son pouvoir sur les plantes ou le pouvoir Illusions (en fonction de votre BG) se fera passer pour un Novalis qui a une mission borderline : faire un séisme sous une plateforme de Petrobras pour dénoncer son risque, et éviter que la catastrophe de 2001 ne se reproduise. Axolotl espère qu'avec un peu de chance, des anges soupçonneux y verront une opération plus dangereuse, le séisme commandé à Lyne pouvant passer pour un catalyseur.

Axolotl, en pseudo Novalis, a prévu d'autres rendez-vous avec Lyne. D'abord pour avoir son accord après réflexion, ensuite pour donner des détails techniques.

Sauf que pour chaque rendez-vous, la même situation aura lieu : Axolotl aura placé un zombie en planque, relativement facile à roder, et appellera par téléphone Lyne (via le restaurant) pour lui dire en substance "On est grillé, le rendez-vous est sous surveillance, les démons nous ont captés : il faut reporter." Axolotl va ainsi faire durer ce préambule d'opération, le temps que la vraie ait lieu.

Nicole Kaver, elle, va être approchée par les 2 DM, se faisant passer pour des messagers de l'administration, et avec un ordre officiel. En effet, Baalberith leur en a faxé un pour Ambar, et un supplémentaire pour Nicole, demandé en urgence. Il l'a évidemment fait indirectement, en faisant passer cela pour une ressource fournie par Abadmah. La mission proposée s'appelle "Couchez ma bosse", et consiste purement en un séisme sous le Corcovado, afin de détruire le Christ Rédempteur. Nicole ayant discuté avec Cana va temporiser, et se rendre aux prochains rendez-vous avec les démons chiliens en planque. Et à tous les rendez-vous, ce sera un zombie qui viendra récupérer la réponse, ou donner les détails.

## Non omne quod licet honestum est

Pendant ce temps, Ambar a reçu son ordre de mission, et celui-ci étant crédible, se met à

## Mission officiellement officielle

Les favelas sont une calamité. Comme tous les bidons-ville, ils mettent en lumière l'égoïsme, la paresse ou même la cruauté des classes dirigeantes. De plus, ces favelas offrent un terreau fertile pour d'autres problématiques : criminalité, drogue, hygiène... Bref, un générateur à points de victoire pour les forces du Mal.

Cependant, deux ombres :

Premièrement de nombreuses ONG, associations, missions religieuses apportent leur aide aux populations. C'est la contre mesure des forces du Bien.

Deuxièmement, en vue de la coupe du monde de football de 2014, le président Lula a engagé des travaux afin d'assainir et pacifier ces zones.

D'où le faux ordre de mission pour Ambar : il s'agit de provoquer une catastrophe qui aura plusieurs conséquences. Les morts seront de la responsabilité des politiques qui ont laissé ces favelas en l'état. Les résolutions de Lula pour améliorer la situation auront été prises trop tard, mettant d'autant plus en avant la nécessité d'agir sans cesse repoussée. Les efforts des ONGs et des religieux seront fortement sapés, et avec un peu d'espoir la confiance en eux bien diminuée.

Tout ceci est détaillé dans le document fourni à Ambar. La démonsse de Véphar sera sûrement interrogée par les services d'Andromalius à la fin du scenar, mais finira relâchée. La mission étant officielle et plausible, elle n'avait aucune raison de s'y opposer.

l'action. L'idée est de provoquer des coulées de boues principalement dans les favelas, ce qui mettra en avant la déplorable gestion de la pauvreté dans ce pays. Et rendra coupable de ces morts tous les humains, membres du gouvernement, plus ou moins impliqués.

Lundi 5 avril à 17h, la pluie se met à tomber, de façon exceptionnelle. Et les premières coulées meurtrières ont lieu. Même si Ambar est arrêtée, les suivantes ne pourront être évitées (l'eau ayant déjà gorgé les sols). Il y aura plus de 200 morts.

Cependant, lundi soir, Cana va apprendre que ce phénomène résulte de l'action d'Ambar, et va comprendre, en l'interrogeant, que c'est une mission des 2 suspects.

À partir de là, en recoupant diverses informations : zombies (et entropôt), coups de téléphone à Ambar, ajoutés aux coups de téléphone aux restos de Lyne si les PJs ont tenu les démons au courant, Cana a une idée assez précise de l'endroit où se trouvent les 2 DMs. Comme elle n'est pas complètement sûre de l'illégalité de l'action des deux suspects, elle va demander aux PJs de procéder à l'interpellation, tout en apportant son soutien et sa force de frappe. L'assaut est donné sur la guest house repérée, dans l'apocalypse des pluies torrentielles et de la panique causée par les coulées.

### La technique allemande

Si les PJs n'ont pas les moyens d'interroger les démons, mais insistent pour que ce soit fait côté angélique, Otto demandera à **Hans Souffre** d'intervenir.

Cet ange de Joseph est amoureux de son travail, comme l'était son corps d'accueil, un ressortissant germanique arrivé en Amérique du Sud dans la fin des années 40. Efficace et talentueux, il pourra torturer devant les PJs si tel est leur (pervers) désir. Dans tous les cas, il transmettra l'intégralité des informations : seul compte pour lui la réussite d'avoir fait cracher un démon !

Normalement, Axolotl et Yohjratt ne devraient pas pouvoir s'échapper. Ils vont même tenter de se suicider, afin de pouvoir être invoqués de nouveaux, mais en vain (les PJs les en empêchent, ou ils réussissent leur jet de mort subite).

Ensuite, si les PJs ont les moyens d'interroger les détenus (un Joseph à tout hasard), Cana les laissera procéder, sinon elle les gardera et continuera à fouiller côté appels téléphoniques.

Au final, les informations intéressantes retenues seront qu'ils sont bien responsables des 3 catastrophes, et qu'il y a d'autres démons comme ces 2 DM, notamment en Europe.

## Toutes directions / Autres directions

Durant le scénario, il se peut que les joueurs empruntent 2 autres voies :

- Ne rien faire, piétiner, ne pas sortir de leur hôtel. Dans ce cas Axolotl et Yohjratt auront repéré Cana, et les contre opérations se mettront en place : la hiérarchie angélique apprendra l'info de Lyne qui se pose quand même des questions. Otto Radio va aussi relancer régulièrement les PJs pour qu'ils préviennent l'éventuelle catastrophe (qui normalement, dans leur esprit, ne devrait pouvoir être qu'un séisme)
- Être super bons et repérer directement Axolotl et

### Impairs, impasses

Et si ça piétine quand même ?  
Là aussi, reposez-vous sur Otto puis Contraktuel. Ensuite mettez en avant Cana. Et finalement, vous pouvez ressortir Esteban, mis au courant à la fois par ses contacts d'Amérique du Sud que via ses collègues de chez Nisroch.

Yohjratt. Sans le soutien de Cana et des démons chiliens, il y a quand même une chance raisonnable que les DMs s'en tirent sans que ça ne soit trop tiré par les cheveux.

## **PNJ**

### **Tina Bara, grade 1 de Malphas.**

Cette brave vieille dame est très bien vue des voisins de son petit pavillon, et elle participe aux réunions du comité de quartier. En fait, elle en profite pour collecter plein d'informations, et distiller quelques gouttes de ressentiment là où il faut.

Elle est constamment en observation, et elle repérera facilement des anges qui traînent dans son quartier, dont elle s'assurera des intentions avec ses Lectures dans les pensées. C'est un démon très intelligent, qui préférera la fuite à la confrontation. Elle sera capable de déclencher l'alarme de sa maison si des intrus sont trop pressants, et prendra la fuite en criant "*au meurtre*", pendant que les voisins sortiront dans la rue.

Chez elle, un décor de grand-mère, avec bibelots vieillots et photo des petits enfants sur la télé.

Seul point intéressant, son ordinateur (bien protégé), avec les mails de prise de contact d'Axolotl et Yohjratt.

### **Lyne Túrma, grade 2 de Daniel**

Ingénieur chez Géoradar, spécialiste en études sismiques océaniques. Elle aime son métier et sait qu'elle est la meilleur. Elle profite de son haut salaire pour vivre une vie classe, entre cocktails, expos, et place to be.

### **Nicole Kaver, grade 2 de Gaziel**

Ingénieur chez Western Geco (filiale de Schlumberger), même boulot que Lyne Túrma. Elle joue bien son rôle d'expat célibataire en alternant monde de la nuit, et fêtes avec les autres démons.

### **Ambar Casion, grade 2 de Vephar**

Jeune cadre dynamique travaillant dans l'expansion du tourisme balnéaire, elle se spécialise notamment dans la gestion de plages privées. Naturellement impliquée dans l'aggravation du fossé social, elle trouvera assez logique l'ordre de mission des DM.

Habillée en tailleurs à la ville, un poil moins classe (mais quand même) dans les quartiers pauvres où se réunissent les démons, elle n'utilisera pas la violence si elle est confrontée, préférant parier sur le respect du principe de discrétion.

À la fin du scenar, Axolotl et Yohjratt sont emprisonnés. Qu'ils soient aux mains des démons ou des anges, ça va remonter dans la hiérarchie.

On a un cas de potentielle violation du Grand Jeu, aussi ça arrive jusqu'à Dominique et Asmodée. Il s'agit de démons, donc ils sont confiés aux services Andromalius pour interrogatoire.

Cependant, lors du transfert, dont Baalberith avait évidemment tous les détails, le Prince des Messagers va organiser leur évasion. Rien de très explosif, juste quelques pouvoirs incapacitants le temps que les 2 DM prennent la fuite dans la nature.

Quelques jours après, le 13 avril, un séisme meurtrier a lieu en Chine (2698 morts, 270 disparus).

Il s'agit d'une autre opération orchestrée par Abadmah, et exécutée par 2 DMs. Cette-fois ci, l'idée était de proposer ce plan aux démons chinois, dans leur lutte contre le Bouddhisme. Au final, bien que borderline, cet acte passe auprès de Dominique, grâce à sa haine du Bouddhisme, et surtout en vertu de l'accord d'Angkor signés entre anges et démons qui donnent à ces derniers une grande latitude dans leur lutte contre le panthéon Bouddhiste (Plus de détails dans une prochaine aide de jeux).

L'administration angélique classe donc vite l'affaire, et déboutera toute demande provenant de grades 1.

# Dégoûts des eaux

Ce scénario concerne la catastrophe de la plate-forme Deepwater Horizon le 20 avril 2010.

## Objectifs

Sur le fond, le but au sein de la campagne est de faire comprendre aux joueurs que les actions du groupe sur lequel ils enquêtent ne se limitent pas au massacres d'humains, mais que la planète est aussi directement menacée.

Sur la forme, la particularité du scénario réside dans le fait que les PJ's vont pouvoir endosser le rôle de démons d'Andromalius effectuant une enquête interne.

## Grand Hors-Jeu

Les DMs responsables de l'accident sont 2 (nombre idéal pour avoir un backup et éviter les fuites) : Walther Harot et Matrax (noms d'emprunts).

Cette catastrophe pétrolière est sans doute la plus dramatique en date et ses impacts écologiques à la hauteur des ambitions des DMs.

Insistons maintenant sur un point : en quoi cet acte est contraire au Grand Jeu.

Ce n'est effectivement peut-être pas évident pour tout le monde, et un tribunal de mauvaise foi pourrait prononcer des acquittements, mais cette opération est contraire à l'esprit du jeu mis en place par Dieu et Satan pour plusieurs raisons.

Premièrement, même si (comme on le verra plus bas) des responsabilités humaines sont engagées, ce n'est pas une Mauvaise Action volontaire. Et selon le principe de "faute influencée surnaturellement aux  $\frac{4}{5}$  pardonnée", on entre facilement dans le meurtre inutile d'innocents.

Mais surtout, la destruction du plateau de jeu n'a jamais été autorisée. Si jamais les démons avaient le droit de ravager la planète selon leur bon vouloir, on aurait un monde radioactif ou sans couche d'ozone quand Uphir prendrait les commandes, une Terre entièrement recouverte par les océans quand Véphar le déciderait, une brusque période glaciaire si Crocell en avait envie, jusqu'à ce que Belial rétablisse et accélère le réchauffement climatique, cadet des soucis de l'humanité devant la panzootie instaurée par Malthus et Haagenti, décimant tous les bétails et affamant les derniers humains.

On comprend pourquoi Dominique et Andromalius vont chercher à sanctionner cette action.

D'autant plus que selon les règles complexes du Grand Jeu, lorsqu'un camp viole un principe, il y a une pénalité en nombre d'âmes pour compenser : c'est l'une des raisons pour laquelle les deux frères sont si stricts, en général, et ici en particulier.

## Deep Trouble

Mais avant de parler du déroulement du scénario, paraphrasons Monk. Voici ce qui s'est passé :

Quelques temps avant l'accident (autour du 15 avril), Nelle Sempiter, grade 2 de Kronos, a été approchée par un grade 2 de Mamon, Eddy Carteudeucre, via des rendez-vous dans le hall d'un hôtel de la Nouvelle-Orléans où ce dernier louait une chambre au nom de Walther Harot.

Eddy lui expliqua son projet : pousser les décideurs de BP à accepter le béton de mauvaise qualité de Halliburton, disponible immédiatement, au lieu d'attendre celui de meilleure qualité, mais augmentant alors les délais. Le but étant que cette économie au détriment de la sécurité soit acceptée, devienne une habitude ("c'est passé pour Deepwater Horizon, pas de raison de faire de la sur-qualité pour la nouvelle plate-forme !"), et soit reproduite jusqu'à un accident, dont la responsabilité engagera alors entièrement les humains. Point Andromalius : ceci est tout à fait légal avec le Grand Jeu, et fortement encouragé. Point Kronos : ceci rentre complètement dans les attributions des démons du Prince de l'Éternité, les Mauvaises décisions à cause du Temps étant l'une de leurs spécialités.

Bref, Nelle accepta, et BP choisit le mauvais béton.

Peu avant la catastrophe, Lloyd Celu, grade 2 de Vapula, a été contacté par Matrax, démon d'Andromalius.

Celui-ci, en le rencontrant dans divers restaurant de la Nouvelle-Orléans, lui demanda de l'aide dans sa lutte contre la 3ème Force et en particulier NRG<sup>2</sup>. Son but était d'endommager Deepwater Horizon qui appartient à NRG afin d'impacter leur puissance économique. Le plan était de se rendre à une heure donnée (le 20 avril vers 21h45), via un mini sous-marins fourni par Vephar, auprès de la plate-forme, d'attendre un coup de fil sur un téléphone satellite fournis par Matrax, et d'insuffler une mauvaise interprétation d'un résultat d'un test, afin de détériorer certains mécanisme de la plate-forme.

Lloyd accepta : Deepwater Horizon appartient effectivement à NRG (voir plus bas), et ce type d'action contre la 3ème Force est plausible, surtout venant d'un Andromalius.

Matrax le mis en contact avec Rui Selan, grade 1 de Vephar, récent propriétaire d'un mini sous-marin d'un des modèles que Vapula offre au Prince des océans. Le 20 avril, à partir de 21h, Lloyd et Rui étaient sous la plate-forme, à quelques mètres de la surface.

En parallèle, Matrax s'est également rapproché de Len Trikloréty, grade 2 d'Uphir, en lui donnant des rendez-vous dans des bars à Baton Rouge. En utilisant le même prétexte que pour Lloyd, et en le rapprochant de Pål Ourd, grade 2 de Vephar disposant également d'un mini sous-marin, Matrax demanda au capitaine du Pylalène d'être présent à la base du puits de Deepwater Horizon vers 21h45, d'attendre un coup de fil sur un téléphone satellite également fourni, et de déclencher une arrivée d'hydrocarbures dans le puits.

---

2 Compsi contrôlant tout ce qui a trait à l'énergie. Voir Les Petites Apocalypses

Le 20 avril à 21h45, Matrax téléphone aux deux démons pour s'assurer de leur présence, puis demande à Len d'agir, à 21h47. Les hydrocarbures s'infiltrent via le béton de mauvaise qualité. Immédiatement, une alerte est levée sur Deepwater Horizon. Matrax appelle Lloyd et lui annonce que les tests vont avoir lieu. Ce dernier détecte bien les tests, qui confirme le problème. Il va alors insuffler une explication scientifique qui démontre que ces résultats sont des faux positifs. Les tests de pression seront tout de même effectués 3 fois, tous indiquant un problème, mais la suggestion de Lloyd fonctionne. Les ingénieurs de BP vont alors effectuer un 4ème test, mais hors de la zone en danger, qui cette fois ci ne révélera rien : grâce à un dernier petit coup de pouce de Lloyd, cela suffira à les rassurer.

Matrax donne un dernier coup de fil aux deux démons, leur confirme le succès de la mission et leur demande de rentrer, et de détruire les téléphones. Dans leur retour en sous-marin, ils n'entendront pas l'explosion de la plate-forme.

## **La fin du monde est proche !**

18 avril 2010, au Paradis : Jordi ressent un fort pressentiment, via sa *Détection du Danger Planétaire*<sup>3</sup>. Il sait qu'une catastrophe écologique sans précédent va avoir lieu, et que l'endroit où agir est la Louisiane.

Il demande à ses anges sur place, ainsi qu'à ceux de Novalis de se renseigner rapidement.

Par ailleurs, ayant suivi les actions d'Axolotl et Yohjratt, et l'enquête des PJs, il se demande si cette catastrophe ne pourrait pas être une conséquence d'une action de ses démons (ou de leurs amis). Il envoie son grade 3 Semangelof, qui les avaient déjà approchés aux Chili, recruter les PJs à la Nouvelle-Orléans.

Le lundi 19 avril, les PJs vont donc être convoqués par Lance Ambu, grade 3 de Guy, et responsable des forces du Bien en Louisiane.

Ils devront se rendre à la cathédrale Saint-Louis (QG angélique), où Semangelof les attendra pour leur expliquer la situation : une catastrophe écologique va avoir lieu, il faut l'empêcher. Pas plus de détails.

Les PJs ont pas mal de moyens à leur disposition, à commencer par un grade 1 de Jordi ou Novalis disposé à leur faire découvrir la ville et visiter les sites industriels les plus dangereux.

Durant cette phase de prévention, les PJs vont peut-être chercher à se renseigner sur des séismes : ni Gaziél ni Daniel en Louisiane.

S'ils pensent aux tornades, on les dirigera vers Anne Tramont, grade 1 de Jean, qui n'a rien de tel en prévision.

Concernant les inondations, les 2 Véphars identifiés (Rui et Pàl) sont introuvables (occupés à préparer leur sortie en mer).

---

3 Voir Encyclopedia Spiritis Volume 1

Les PJs vont continuer à faire le tour des entreprises potentiellement polluantes, et se familiariser avec la région jusqu'au 20 avril au soir, où ils apprendront la catastrophe en même temps que les américains. Semangelof leur confirmera alors qu'il s'agit bien de l'accident que Jordi redoutait.

Ainsi s'achève cette première phase frustrante, où les PJs ne peuvent rien faire. Même s'ils pensent à Deepwater Horizon, ils n'auront pas à temps les moyens économiques de modifier le programme de BP, ni les moyens techniques pour se rendre sur place.

## Enquête externe

Semangelof indique aux PJs que des Jordis et Novalis vont tout mettre en œuvre pour réduire l'impact de cette catastrophe, et qu'en attendant il veut les responsables de cet acte.

Dominique soutient cette enquête, et les PJs ont des moyens quasi illimités.

Les administrations des États-Unis sont fortement infiltrées par les forces du Bien, à commencer par la police, le FBI, et la NSA. Même si c'est nettement moins vrai en Louisiane (où les démons et la 3ème Force sont plus puissants), l'administration angélique pourra fournir flics, mandats, relevés téléphoniques, adresses, casiers judiciaires, comptes bancaires ou détails des connexions internet.

Mais attention, rien de ceci n'est instantané (il faut un quart d'heure pour avoir un flic, 2h pour le mandat, 2 jours pour mettre quelqu'un sur écoute). Dominique souhaitant des résultats rapidement, le temps sera un obstacle pour les PJs.

Certains PJs voudront certainement commencer par se rendre sur le lieu de l'accident, ce qui est possible, l'administration angélique se débrouillant pour leur trouver une place sur une navette des gardes-côtes. Mais sur place, pas grand chose à observer (et rien où utiliser Psychométrie).

D'autres souhaiteront se rendre à l'un des sièges de BP aux États-Unis (le plus proche est à Huston, 5h de route). Il y a moyen d'y trouver les causes de l'accident, mais pas les démons derrière celles-ci.

Par contre, ces 2 visites vont permettre aux Psis de NRG de repérer les anges (via Lecture dans les pensées et Rêve). Ils vont alors affecter un binôme composé de Lety T'Bi et Dino Poincar. NRG recherche également les coupables, et se méfieront des PJs, voir s'opposeront à eux s'ils creusent trop du côté de BP. Par contre, lorsqu'ils réaliseront que les deux camps ont le même objectif, ils collaboreront.

Mais il se peut que les psis passent tout le scenar à courir derrière les PJs sans réussir à les approcher.

## Musique pour la génération abandonnée

Et les Vaudous dans tout ça ?

Bah oui, la Louisiane est bien une de leur place forte, non ?

En effet, mais cela ne veut pas dire qu'ils vont être proactifs.

Premièrement, la catastrophe ne les concerne pas directement (du moins pas plus que l'humain moyen un minimum sensible à l'écologie).

Ensuite, ils ne vont être contactés par aucun des intervenants.

Et pour finir ils n'ont pas de liens avec NRG.

Cependant, de part leur implantation, ils pourront intervenir dans le scenar.

D'une part, parce que vous, MJ, le souhaitez (que ce soit pour rajouter de la couleur locale, ou insérer une fausse piste).

D'autre part, car peut-être que des joueurs feront un rapprochement avec Haïti, et chercheront à creuser de ce côté là.

Une enquête est évidemment lancée côté BP, dont les conclusions pourront parvenir aux anges via leur infiltration dans les autorités gouvernementales. Le soucis c'est qu'elle prendra 4 mois, donc piste inutilisable pour l'instant.

Poursuivre l'enquête est difficile, les pistes étant très minces, mais pas impossibles.

Vos PJs trouveront certainement des idées, comme par exemple demander à l'administration angélique le relevé des communications téléphoniques dans la zone de Deepwater Horizon. Les services de Didier, utilisant les DV-sat, auront rapidement l'information, et les 2 téléphones satellites seront identifiés. En comparant leurs déplacements en Louisiane, il sera possible de faire un rapprochement avec un téléphone cellulaire associé, et les PJs auront ainsi les noms et adresses de Lloyd et Len.

Ces derniers sont un petit peu tendus par la catastrophe, et sont assez vigilants. Ils se méfieront des personnes qui tenteront de les approcher, et n'hésiteront pas à utiliser leur pouvoir d'évasion pour échapper à des enquêteurs pour aller se cacher quelques jours dans une planque où les PJs ne pourront les retrouver.

Quant aux deux Vephar, malheureusement ils ne savent rien. Ils ont juste servi de taxi...

Au final, après quelques temps d'enquêtes poussifs, les PJs devraient se retrouver bloqués.

## **Enquête interne**

Pendant ce temps, Dominique a pris en main l'affaire. S'il s'agit du même groupe responsable des autres catastrophes, il est prioritaire d'arrêter les responsables. Il a décroché son téléphone et appelé Andromalius. Le Prince du Jugement partage les craintes de son frère concernant les actions anti-Grand Jeu de ce groupe, et de plus se retrouve mis en défaut, étant responsables de démons "hors la loi".

La première action est de mettre le Labyrinthe<sup>4</sup> sur le coup.

Cependant, il y a une enquête ouverte côté angélique, et de plus le Labyrinthe se limite à la collecte d'informations.

Donc les PJs vont poursuivre leur mission, mais pour cela, il faudrait que l'enquête se fasse au niveau de l'administration démoniaque.

Dominique va donc demander un service à Mathias. Celui-ci va venir en personne pour donner aux PJs le pouvoir Apparence Démoniaque pour 24h.

Par ailleurs, Lance présente aux PJs Ray Gleman, capitaine des légions salvatrices. Celui-ci ignore que le Labyrinthe va suivre leurs actions, et intervenir si c'est vraiment nécessaire : on lui a confié une mission. Avec l'aide des anges infiltrés qui ont déjà été confrontés à ce genre de démons violant le Grand Jeu, il doit tout mettre en œuvre pour retrouver et juger les coupables. Par ailleurs, il est également là pour guider les PJs afin qu'ils se comportent comme de vrais démons d'Andromalius,

---

4 voir Liber Angelis

vis à vis des autres démons interrogés.

C'est donc une alliance officielle entre Anges et Démons, ce qui peut sembler osé de la part de Dominique qui a toujours la casserole du Bureau à faire oublier. Mais il s'est arrangé pour que ce soit Jordi qui propose cette solution d'extrémité.

Ray a commencé son enquête, en installant son bureau et la salle d'interrogatoire dans un espace de réception d'un immeuble de bureaux au Central Business District, et en lançant un appel à témoins auprès des démons au sujet de la catastrophe.

Les PJs peuvent aller traîner dans les coins à démons de la Nouvelle-Orléans pour écouter les rumeurs (tout ce qu'ils apprendront est que personne ne sait qui a fait ça, que si ce n'est pas démoniaque, c'est forcément angélique, et qu'alors la seule justification serait la lutte contre NRG).

Et les PJs peuvent aussi assister Ray, et participer aux interrogatoires. Le démon d'Andromalius leur laissera poser les questions, car selon ses instructions ils sont les mieux placés pour retrouver les coupables. Il se contentera de terminer par des questions "techniques" oubliées ("Vous pouvez nous en faire une description ? Vous avez son numéro de chambre ? De téléphone ? Payait-il en cash ou en CB ? Avait-il un Message Officiel ?").

Ces interrogatoires devraient être un moment très plaisant pour les joueurs, où ils peuvent s'amuser à jouer des démons extrémistes infligeant des sanctions à tour de bras.

La première personne à se présenter spontanément est Nelle. Elle expliquera de bonne foi tout ce qui s'est passé, en donnant tous les détails dont elle dispose sur Walther Harott.

Pour les autres, il va falloir des Messages Officiels pour leur demander de se présenter. Il faudra compter entre 2 et 4h pour l'arrivée du démon après l'envoi de la requête.

### **Passez me voir sous le bureau**

Cette histoire d'enquête commune entre Dominique et Andromalius peut paraître suspecte. Étudions ça en détail.

D'abord du point de vue de Dominique, le sujet est grave, et il n'a pas envie que son frère le double et le laisse bredouille. Il va donc forcer sa collaboration, en impliquant ses moyens démoniaques. Sur la base du principe "si ce n'est pas chez toi, tu n'as rien à cacher à ce sujet", Dominique va contraindre Andromalius à partager ses informations et à travailler avec lui, dans une enquête mixte comme au temps du Bureau.

Andromalius est dans une situation délicate. Premièrement son frère attend des conclusions sur l'affaire de Rio, mais avec l'évasion des deux DMs, ça va être assez difficile. Il ne peut donc pas refuser la proposition de Dominique, sous peine de pousser sa suspicion à un point de non retour. Deuxièmement, comme on le sait, il est également très à cheval avec le Grand Jeu. Cette idée d'enquête commune lui permet à la fois d'avancer avec plus d'efficacité que s'il était seul, et en plus d'avoir des infos de première fraîcheur sur les réflexions angéliques. Et enfin, même si la catastrophe est bien une infraction au Grand Jeu, ce n'est pas pour autant qu'il faut jeter le pélican mazouté avec l'huile du bain. Les jours qui vont suivre sont remplis d'opportunités pour pousser les humains vers l'enfer, comme par exemple BP qui va utiliser des dispersants bien polluants. Avoir un œil sur l'enquête angélique lui permet d'avoir les mains un peu plus libres pour agir à côté. Dominique avait un peu raison, son frère va le doubler, mais pas comme il le redoutait.

Si les PJs ont déjà les noms de Lloyd et Len, Ray pourra les convoquer.

Sinon, la solution est d'interroger les Vephars du coin, pour savoir s'il y a eu des mouvements maritimes à l'heure donnée.

Rui et Pål se présenteront et expliqueront qu'ils ont tous les deux été contactés par un certain Walther Harott qui leur demandait un service de transport pour deux démons qui avaient une mission d'observation autour de la plate-forme, l'un en surface, l'autre en grand fond. Ils sont chacun propriétaire d'un mini sous-marin expérimental, qui leur a été confié il y a moins d'un mois, en échange de bons et loyaux services, et afin de tester ces prototypes. C'est en fait Abadmah qui a demandé à un DM travaillant dans l'administration démoniaque d'attribuer cette récompense.

Rui donnera le nom de Lloyd, et Pål celui de Len, et tous deux décriront les coups de fils.

Convoqués, Lloyd et Len se présenteront, et raconteront également la vérité. Ils prétexteront une occupation quelconque pour ne pas s'être présentés spontanément, alors qu'en vérité ils commençaient à se douter que l'opération ne sentait pas bon, et attendait une explication de leur commanditaire.

À noter que Ray dispose des dossiers de tous les démons de grade 2 ou moins de Louisiane, et il pourra participer aux extrapolations des PJs ("Oui Len a le pouvoir de grade Pollution suffisamment haut pour effectuer une création majeure")

## **Puisse la chasse vous sourire**

Avec tous ces interrogatoires, les PJs (ou en dernier recours Ray) devraient avoir des éléments pour avancer.

Tout d'abord une fausse piste : Eddy Carteudeucre. Il s'agit d'un vrai grade 2 de Mamon, administrateur d'un casino en Caroline du Nord, et corrupteur des Cherokees de la région. Il est petit et gras. Si Walther a donné ce nom, c'est pour qu'une recherche rapide conforte son identité.

Mais Walther a commis plusieurs imprudences :

Il a utilisé la carte bleu de Walther Harott, pour son hôtel, et pour la réservation d'un vol 2 personnes Dallas → Montréal. Par ailleurs, une analyse de ses connexions internet depuis l'hôtel montrera cette réservation, au milieu de visite de site de presse concernant la catastrophe.

De plus, le n° de téléphone de Matrax donné à Lloyd et Len est toujours valide, les DMs comptant se débarrasser des téléphones avant leur vol. Une recherche permettra de retrouver la trace du téléphone de Matrax à l'aéroport de Dallas-Fort Worth, ou dans les environs si l'enquête est très rapide.

En effet, les deux DMs sont restés un peu sur place pour s'assurer du succès de l'opération puis ont décidé d'aller se cacher quelques temps à Montréal, en prenant un vol dans l'état voisin pour ne pas risquer de se faire prendre par un éventuel barrage aux aéroports de Louisiane.

Il reste une chance aux PJs de les arrêter : l'aéroport de Dallas.

Lorsque cette piste sera établie, Dominique affectera un jet privé pour se rendre sur place, mais pour éviter qu'il ne soit trop tard, demande à Andromalius d'envoyer une équipe de démons procéder à l'interpellation (un groupe angélique aurait conduit à un affrontement violent, et peu discret).

Or Baalberith va intercepter l'ordre, et affecter pour l'opération un groupe de Belial un peu impulsifs. Il va de plus prévenir les 2 DMs par un SMS anonyme. Ceux-ci vont comprendre qu'ils sont grillés, et que la seule façon de s'en sortir est de passer par un suicide, en provoquant les Belial.

Lorsque les PJs arriveront sur place, l'affrontement aura eu lieu, et les DMs auront plopé. Dominique entrera dans une rage folle, après avoir demandé à Didier de s'occuper du principe de discrétion.

Les PJs sont à nouveau bredouille...

## **PNJ :**

### **Lance Ambu, grade 3 de Guy, et responsable des forces du Bien en Louisiane.**

Lance a été nommé à ce poste juste après le passage de Katrina en 2005, afin de coordonner les secours, de participer à la reconstruction et de réduire les risques d'une nouvelle catastrophe similaire.

Il est très humain, proche des anges sous sa responsabilité, et sera vraiment disponible pour les PJs, dont la mission (venant de Jordi) est importante, et lui tiens à cœur.

### **Walther Harot, alias Eddy Carteudeucre, alias DM n°1**

Ce DM est incarné dans le corps de Walther Harott, un jeune américain célibataire de 35 ans, habitant à Anchorage, tué par des DMs il y a 2 mois afin de servir de corps d'accueil à une invocation. Il a conservé ses papiers et sa CB, parfaitement valides.

## **Chapelets d'échecs**

Ce scénario, si on le regarde de très haut, peut-être réduit à l'enchaînement de 3 échecs (la catastrophe, l'enquête externe, l'arrestation des DMs).

En effet.

Mais tout comme ce qui compte est le chemin, ici on trouve beaucoup de matière pour donner du jeu aux PJs, malgré leur frustration.

Par exemple, avant la catastrophe, les PJs pourront rencontrer des anges locaux, des démons, ou même des vaudous.

Durant l'enquête externe, ils pourront grandement avancer, jusqu'à avoir identité et preuves des démons impliqués. Lorsque Ray se joindra à eux, il n'aura qu'à effectuer des convocations et laisser les PJs expédier des interrogatoires implacables. Tout temps passé sur l'enquête externe est autant de temps gagné sur l'enquête interne (et autant de fierté à expédier le travail devant Ray).

Durant l'enquête interne, les PJs pourront s'amuser à infiltrer les démons du coin, creuser la piste des psis (inutile dans le dossier des DMs, mais tellement réutilisable dans leur vie), et même nouer des contacts solides avec les démons interrogés (Nelle en tête).

Le tout est de ne pas présenter la chose comme un échec des joueurs, mais comme des opportunités pour les PJs.

*(Tiens, ça ressemble à du discours de RH ça...)*

Il est grand, pâle, brun, avec une barbe de 3 jours. Rien à voir avec le vrai Eddy.

### **Matrax, alias DM n°2**

Incarné dans le corps d'un SDF anglais, Matrax (nom complètement inventé) est de taille moyenne, maigre et a le crâne rasé.

Son téléphone a une carte pré-payée, achetée cash.

### **Nelle Sempiter, grade 2 de Kronos**

Jeune cadre dynamique de la Nouvelle-Orléans, elle se présentera à Ray en tailleur.

Nelle est un démon très réglo, avec un casier vierge. Toujours prête à faire avancer la cause démoniaque, elle n'hésite pas à donner des coups de mains à ses collègues, ce qui lui a offert de nombreuses recommandations, et un dossier valorisant.

Elle est très protocolaire ("Bonjour, je suis Nelle Sempiter, capitaine du sablier infernal") et disciplinée.

Elle utilise son pouvoir de grade Temps à 4 pour pousser des humains à prendre des mauvaises décisions.

### **Lloyd Celu, grade 2 de Vapula**

Informaticien en jean chemise, Lloyd habite seul dans un appartement petit mais bien tenu d'un quartier moderne de la Nouvelle-Orléans.

Démon hédoniste et opportuniste, il cherche avant tout à profiter de, puis à améliorer, sa situation. S'il peut placer son nom, et même récupérer quelques PA en aidant d'autres démons, c'est tout bénéf.

Son pouvoir de grade Technologie à 4 lui est pratique pour insuffler aux gens un sentiment de dépassement face à la technologie moderne, en la faisant paraître contre-intuitive.

S'il se sent menacé, il profitera d'un coin de ruelle déserte, ou des toilettes d'un restaurant, pour utiliser Déphasage et se mettre hors de portée de ses poursuivants.

Une fois confronté par Ray Gleman, il pourra offrir ses services numériques pour retrouver un téléphone ou fouiller un historique de connexion. Tout PA grappillé est bon à prendre !

### **Len Trikloréty, grade 2 d'Uphir**

Len est un agriculteur habitant près de Bâton-Rouge, qui organise avec ses voisins un petit trafic de pesticides fait maison. On le trouvera en salopette, chemise à carreaux et casquette d'une quelconque équipe de foot ou basket locale.

Il ne réfléchit pas trop à long terme, et c'est plutôt l'autorité représentée par Matrax, puis par Ray, qui le pousse à collaborer.

Il dispose du pouvoir de grade Pollution à 4, qu'il utilise notamment dans sa production de pesticides.

En cas de danger, il fuira en activant son Invisibilité.

## **Pàl Ourd, grade 2 de Vephar**

Incarné dans le fils d'un pécheur et d'une immigrée hongroise, ayant suivi les traces de son père, Pàl a désormais la responsabilité du Golfe du Mexique côté Louisiane.

C'est un démon basique, habitué à rendre des services qui touchent à son domaine.

## **Rui Selan, grade 1 de Vephar**

Dans le corps d'un jeune docker immigré guatémaltèque, Rui est surtout occupé par des missions de routines qu'on affecte à des grades 1. En dehors d'elles, il donne des coups de main pour de la contrebande passant par le port de la Nouvelle-Orléans.

## **Ray Gleman, grade 2 d'Andromalius.**

Démon sérieux et expérimenté, il appliquera les ordres de son supérieur sans discuter, même si sa morale est un peu poussé dans ses retranchements. Il a une très bonne connaissance de l'administration démoniaque, des procédures, mais aussi du camp d'en face.

Il s'assurera que les PJs ne dépassent pas les bornes qui leur ont été fixées. Par exemple, non, ils n'auront pas l'intégralité de la liste des démons incarnés en Louisiane...

## **Lety T'Bi, psi de NRG**

Jeune black, ingénieur chez BP, c'est elle qui effectuera l'approche sociale des PJs lorsque les psis auront compris que leur enquête converge.

## **Dino Poincar, psi de NRG**

Rital à la quarantaine, Dino s'occupera des filatures, et des fouilles de chambres d'hôtel inoccupées.

## Si vous n'y voyez aucune abjection...

Les buts de cet ultime scenario sont de clore la poursuite, révéler un pan de background, tester la cohésion des PJs, puis plonger les personnages angéliques dans des magouilles politiques démoniaques, aux conséquences importantes.

### Finis Gloriam Mundi

Nous sommes début mai 2010.

Deux DMs sont en train de finaliser leur opération. En effet, le 6 mai aura lieu l'inauguration du musée sur les crimes Nazi appelé Topographie des Terrors, construit sur le site de la Gestapo. Leur plan est d'y produire une explosion meurtrière, touchant ainsi des personnalités (comme Horst Köhler, le président), et s'attaquant à un symbole anti-nazi. Tout ceci serait cependant réalisé sous la pratique revendication d'Al-Qaïda.

Pour se fournir en explosif, ils ont contacté un petit réseau de Ouikka, dirigés par Rada Rist.

Cependant, quelques jours avant la date de l'opération, ils se font griller par le Labyrinthe qui avait mis ces Ouikkas sous surveillance. Dominique donne de rapides ordres de mission et les DMs sont capturés et torturés. Le rapprochement avec les événements des scénarios précédents est vite réalisé, et les PJs sont convoqués pour poursuivre l'enquête à Berlin.

#### La haine et le musée

On est en droit de se poser des questions sur la cible des DMs présentée dans ce scenario. En effet, après les catastrophes naturelles, et l'accident, on arrive à l'attentat humain. Mais en fait c'est une évolution naturelle. On peut même dire que l'apothéose imaginée par Abadmah serait une troisième guerre mondiale, nucléaire ou bactériologique si possible.

Mais son attention s'est porté sur le musée pour deux autres raisons.

Premièrement, un bâtiment qui critique ses anciens complices, c'est pénible.

Deuxièmement, en n'y connaissant rien à la physique des Ley-Lines et autres glyphes de sorcellerie, Abadmah s'est dit qu'une explosion dans les environs pourrait peut-être affaiblir les protections de l'Ahnenerbe.

### Sur la route d'une crise OP

Dès leur arrivée à l'aéroport, les PJs vont être contactés par leur supérieur et divers autres gradés afin de prendre des nouvelles (ou carrément demandé des explications), et exiger d'être tenu au courant de ce qui va se passer. En effet, cette affaire commence à arriver aux oreilles de tous les hauts placés, et ceux-ci veulent en savoir plus, notamment s'ils ont quelqu'un dans la place.

Maintenant, point important. Comme on le verra plus tard, les PJs vont être soumis à un pouvoir qui va les monter les uns contre les autres. Afin de créer une synchresthésie (avec d'un côté le doute et la méfiance des joueurs, et de l'autre l'hostilité des PJs), je vous conseille de multiplier les apartés et les petits mots, dont ceux utilisés pour ces coups de fils et SMS.

Les PJs sont conduits dans les sous-sols du Berliner Dom, où sont enfermés les deux DMs, derrière une vitre sans tain. À leurs poignets, des menottes en forme de couronne d'épines, talisman magique qui pompe les PP de façon continue. Semangelof et Kontraktuel, responsables de l'enquête, fourniront aux PJs le compte rendu des interrogatoires pratiqués, et s'ils ont des questions

inattendues ou astucieuses, ils pourront jours les transmettre à l'équipe de Joseph en charge (dont Hans si vos joueurs l'aiment bien).

Les DMs confirmeront la série de catastrophe, et même le séisme en Chine, ainsi que le but : la destruction de la Création, devant sa vanité.

Tout peut-être appris sur l'attentat. Si les PJs remarquent que le mode opératoire est très différent, les DMs répondent (et c'est vrai), qu'Abadmah avait bien cherché d'autres méthodes moins directes pour la catastrophe, mais rien de naturel dans le coin pour déclencher ça.

Les principales questions des PJs (ou des PNJs à leurs côtés) devraient s'orienter sur la localisation d'Abadmah.

## **Les monologues du malin**

Les DMs savent qu'ils doivent se rendre à Berlin pour contacter Abadmah, ils savent aussi qu'il est enfermé quelque part et qu'il ne peut en sortir. Par contre il leur répète souvent, et même au milieu d'une phrase sans rapport, qu'ils ne doivent pas venir le sauver. Cela vient de la contrainte imposée par le rituel : à chaque fois qu'il est tenté de demander de l'aide en indiquant sa position, la sorcellerie remplace sa volonté. Il a quand même réussi à placer qu'il était sous terre, à un endroit où personne ne le trouverait (lorsque les DMs lui avaient demandé s'il était en danger par exemple). Les deux prévenus pourront également signaler qu'ils connaissaient Abadmah depuis longtemps ("la nuit des temps" ou "la chute", selon leur degré de grandiloquence), qu'il avait disparu dans les années 30, et qu'on leur avait dit qu'il avait refait apparition à Berlin fin octobre 2009.

Bref, c'est avec ces faibles indices que les PJs vont devoir penser à creuser dans le Führerbunker.

## **Damnation et enfer**

En attendant, Baalberith va profiter d'une sortie des PJs (oui, le pouvoir de grade Message, et son interception des communications téléphoniques est surpuissant) pour informer Damien que deux puissant démons sont maintenu prisonniers dans un sous-sol. Dans le but de les exfiltrer, le Prince Démon de la Damnation va s'y téléporter, éliminer promptement Contraktuel, Semangelof et les 2 ou 3 anges de Joseph, avant de repartir avec les deux DMs.

L'administration va rapidement informer les PJs, ainsi qu'Otto Radiau qui va sauter dans le premier avion pour prendre le commandement des opérations.

Les caméras de sécurité sont à dispositions des anges, Damien finit par être identifié, et Dominique donne les priorités : premièrement, retrouver Abadmah. Deuxièmement, coincer Damien, ou au moins rassembler des preuves de sa culpabilité (on en reparle plus loin).

## **Mit brennender Sorge**

Au bout d'un moment, les PJs devraient enquêter du côté du Führerbunker. Que ce soit en traînant dans le quartier du musée sur les crimes Nazi (le bunker est à 10 minutes à pied, sur le chemin vers le Mémorial de l'Holocauste), en croisant la cellule de surveillance Beleth/Blandine qui auront repéré les allers retours des PJs et qui pourront leur en apprendre plus, en suivant des pistes lancées par Otto (une zone habitable, sous terre, et qui ne devrait pas être touchée avant très longtemps ?),

en contactant l'association Berliner Unterwelten qui organise des visites guidées dans les constructions souterraines de la capitale, et qui fatalement parlera de bunkers...

Lorsqu'ils se décideront à pénétrer dans le Führerbunker, vu l'interdiction et la symbolique, ils devront le faire seuls, et sans doute de nuit.

À l'intérieur, ambiance sombre, poussiéreuse, et humide avec quelques centimètres d'eau au sol. Les PJs vont être pris à la gorge par un sentiment d'oppression (dû tant aux glyphes de l'Ahnenerbe qu'à la manifestation onirique des pensées des nazis puis d'Abadmah. Et cela peut même aller jusqu'à des sons et des visions liés à la Shoah).

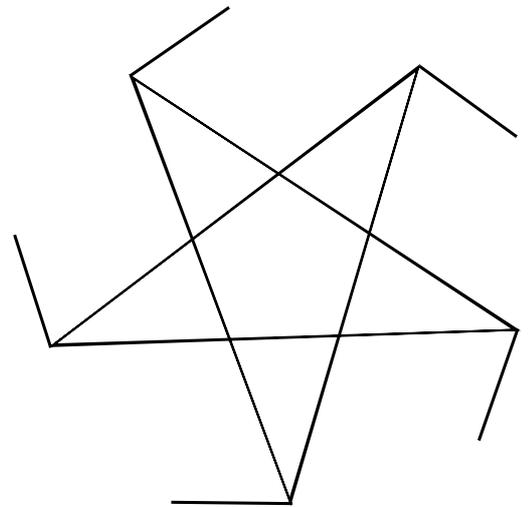
Ce dernier va d'ailleurs détecter l'arrivée des PJs, et le danger. Il va donc déclencher son pouvoir perso unique, mis au point depuis des siècles : Aura d'animosité. C'est un peu le contraire d'aura de pacification : les personnes prises dans l'aire d'effet se retrouvent avec des intentions si ce n'est agressives, au moins hostiles envers leurs voisins. C'est à ce moment que les doutes des joueurs doivent se traduire par des actions de leur PJs. Au moment le plus fort, les personnages vont jusqu'à subir des illusions ("tu vois un tel qui sors son flingue et te pointe", "tu sens une lame dans ton dos"). Si les joueurs, méfiants, n'entre pas dans le jeu, vous allez devoir, en tant que MJ détenteur de l'autorité, imposer les sentiments de malveillance que vivent leur personnage.

Cependant, pendant l'éventuel affrontement, ou la phase où tout le monde se planque derrière un meuble pour chercher les traîtres, une fouille en parallèle révélera un stylo plume, dans un coin, avec armes nazies et gravé de pentacles gammés. L'aura d'animosité finira par s'estomper (ça coûte des PPs tout de même) et les PJs remonteront Abadmah en plein air. Ce qui aura trois conséquences immédiates.

Premièrement la cellule de surveillance Beleth/Blandine détectera une ondulation onirique : les rêves d'Abadmah viennent de s'écouler vers la MRC (éventuellement avec une manifestation visuelle pour vos joueurs). Le duo va se rendre rapidement sur place, et pourra expliquer sa mission aux PJs

Deuxièmement, Abadmah va lancer un appel à tous les DMs à portée, signalant qu'il peut à nouveau être invoqué : un compte à rebours est lancé, avant qu'un corps soit disponible et le rituel lancé. Sans contre-mesures, Abadmah va être invoquée par des DMs, et les PJs se retrouveront avec un stylo vide.

Troisièmement, la détection des acteurs majeurs du Grand Jeu vient de lancer une alerte à Asmodée. Le Prince du Jeu sait qu'un démon puissant vient d'apparaître à la surface de la Terre, et qu'il présente un danger. Il va mettre un grade 3 dessus, qui redescendra ça jusqu'au duo Nolargûl/Esteban. Leur mission est de retrouver Abadmah et d'en informer Asmodée pour effectuer un rapatriement en Enfer. C'est un des moyens les plus sûrs pour éviter l'évasion par invocation...



À noter qu'Abadmah pourra tenter de communiquer télépathiquement avec les PJs, une fois sorti hors du bunker, afin qu'il le laisse tranquille, en les menaçant de représailles qui les dépassent. Pas trop longtemps quand même, ça coûte des PP.

## Nemo est supra legis

Pendant ce temps, Dominique et Andromalius se sont concertés. Il se trouve que tous les deux (sans le révéler) souhaitent la mise au placard de Damien. Dominique, car le Prince de la Damnation est l'agent spécial de Satan, donc une force importante de l'Enfer. Andromalius car en tant qu'agent spécial, Damien échappe à sa juridiction, et se permet des actions limites que le Prince du Jugement ne peut pas cautionner, ni a minima couvrir.

Chacun, avec une dialectique à base de "il est trop dangereux pour rester avec autant de pouvoir sans contrôle", est d'accord pour monter une opération qui se traduirait, en pratique, par un procès.

En fait, les deux frères sont convaincu de la culpabilité de Damien. Mais il leur faut des preuves. Et puis d'ailleurs, s'il est vraiment innocent, les preuves suffiront. L'idée est que l'obscur Abadmah n'est qu'un pion de Damien, qu'il n'aurait pu monter ça tout seul. Dominique va donc exiger des PJs une recherche de preuves de l'implication de Damien. Séjour dans des hôtels, rencontres dans des cafés avec des DMs... Et il glissera subtilement qu'une preuve, ça se fabrique.

De la même façon, si les PJs trouvent des éléments qui l'innocentent, Dominique cherchera à les minimiser.

## Dominique cale

Pendant ce temps, Novalis, Jordi et Guy (directement impliqués dans les catastrophes), et leurs alliés habituels (Ange, Alain en tête) vont se battre pour la vérité. Ils ont horreur des manipulations de Dominique, et ils veulent le véritable coupable.

La recherche de preuves ne va évidemment rien donner (hotels, caméra de sécurité, confrontation avec Rada Rist : aucune trace de Damien), à chaque PJ, éventuellement influencé par son supérieur, de décider de sa position.

Un moyen d'avancer serait d'interroger Abadmah, s'il est toujours en la possession des PJs.

## Habemus Confitentem Reum

Si les PJs ont réfléchi au moyen de bloquer les pouvoirs du stylo, et qu'ils n'ont rien trouvé de leur côté (comme par exemple le retour au bunker), ils peuvent toujours demander à Otto. Ce dernier, sans leur dire, pensera à utiliser un sorcier pour

### Coups de glyphes

Les démons ont prévu, pour la détention d'Abadmah, d'employer les services de damnés anciens sorciers afin d'installer des pentacles de protections. Sont-ils au courant de l'invocation d'Abadmah qui a lieu en ce moment ? Pas forcément.

En fait la déduction est basée sur le fait qu'Asmodée a détecté l'apparition d'un acteur du Grand Jeu. Les démons apprennent vite qu'il s'agit du démon responsable des catastrophes sur lequel enquêtent les anges. Il ne s'agit donc pas d'une "naissance" (comme pour le cas de Damien), mais d'une réapparition. Abadmah était caché au pouvoir de grade d'Asmodée. Ceci est possible si Satan ou un autre Prince Démon le décide, ou si de la manipulation de Ley-Line entre en jeu. Dans le doute, et afin de ne prendre aucun risque, l'équipe d'Asmodée va donc chercher à se prévenir des invocations. Et c'est quand même plus simple que de chercher quel Prince Démon est impliqué dans l'affaire. Puis par ailleurs, Nolargûl ne va pas se gêner pour s'en servir de moyen de pression : « remettez-nous le prisonnier, nous avons les moyens de prévenir son évasion. Pas vous. »

immobiliser Abadmah dans un pentacle. À vous de gérer l'urgence, mais il pourrait en faire venir un d'ici une heure à une journée.

Et pendant ce temps, Nolargûl, en se connectant aux serveurs des opérateurs téléphoniques, a repéré les échanges entre les PJs et leur supérieur, ainsi que leur position.

Comme à son habitude, il va les approcher calmement, pendant qu'Esteban assurera les arrières. Son message est clair : il souhaite récupérer Abadmah, pour le compte d'Asmodée, afin qu'il soit jugé, et emprisonné en attendant son procès.

Si les PJs acceptent de leur laisser Abadmah, il sera envoyé en Enfer, dans des pentacles pour prévenir l'invocation.

S'ils demande l'avis à leur administration, le message sera : si vous n'en avez plus besoin, livrez-le aux démons : il pourra être jugé, et le camp infernal pourra dédommager le camp angélique avec les pénalités assurées par les règles du Grand Jeu.

Les démons proposeront, si personne ne le fait avant eux, d'assurer un pentacle, sur Terre pour se protéger des invocations.

Peut importe les conditions, un interrogatoire avec un Joseph est possible, et Abadmah sera obligé de répondre aux questions, balançant les DMs si on lui demande, et affirmant ne pas connaître Damien.

C'est donc dans cette dernière phase que les PJs vont être plongés dans un jeu politique, contactés par leur supérieur et d'autre connaissances, influencés par l'administration, pressés par les démons, et qu'ils vont tenir dans leurs décisions, le destin des Daemonis Maleficum et de Damien.

## **In Ictu Oculi**

Il y a plusieurs événements pouvant clôturer le scénario et la campagne.

Tout d'abord, si Abadmah n'est pas protégé, il finira par être invoqué. Son jugement par contumace ne donnera pas grand chose, et les Daemonis Maleficum, qui vont un peu lever le pied quelque temps, auront gagné du répit, et les moyens d'agir à nouveau d'ici quelques années.

Si Abadmah est jugé, les Daemonis Maleficum tombent. L'organisation est démantelée, les sorciers exécutés, et les démons enfermés derrière des glyphes. Les PJs pourront être tenu au courant par Nolargûl s'ils ont été sympa avec lui.

Andromalius organisera un procès pour Damien, et en fonction des (fausses) preuves, le verdict ira de la rétrogradation en grade 3 d'Andromalius si son implication est démontrée, à l'acquittement total, en passant par une petite période de tutelle.

Par contre, aucun moyen de remonter jusqu'à Baalberith.

Globalement, l'administration angélique devrait être satisfaite des PJs si les condamnation d'Abadmah et des autres DMs sont actées : les compensations sont bien conséquentes.

## Grosse Bertha

Dans le canon d'INS/MV adlib, Abadmah est récupéré par les démons, les Daemonis Maleficum sont révélés et emprisonnés.

Un procès a bien lieu pour Damien, sans aucune répercussion, excepté le regard inquisiteur d'Andromalius (comme d'habitude en fait).

## PNJ

### Rada Rist, grade 1 de Ouikka

Occupant le corps d'une jeune tchéchène, Rada est arrivée à Berlin en 2004 pour la construction de la mosquée Umar-Ibn-Al-Khattab (dans le quartier de Kreuzberg) dont l'inauguration est prévue le 21 mai. Dans le cadre du chantier, elle organise un trafic d'explosif qui sera repéré par les DMs et le Labyrinthe.

### Enfiler des pertes

Et si vous trouvez que c'est un peu court jeune homme ? Et bien rien de vous empêche de rallonger la campagne, si vous maîtrisez bien le BG d'INS/MV. Il suffit de prendre d'autres catastrophes ayant entraîné un nombre important de victimes en 2010, et de trouver l'implication et le modus operandi des DM.

On peut même envisager du multitable, avec d'autres équipes d'anges, ou même de démons ou de 3ème Force, qui enquêtent également sur ces séries meurtrières, jusqu'à finir par se retrouver à Berlin.

# Remerciements

Merci aux joueurs qui ont bêta testé la campagne.

Merci à E-Magot pour avoir créé le perso d'Esteban, dont une joueuse est tombée amoureuse.

