

Dieu est mort !

(DOCUMENT I)

Ce livret que vous tenez dans les mains va vous permettre de vivre une soirée mémorable que vous ferez partager à neuf de vos bons amis. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour organiser facilement une vraie murder-party en un minimum de temps et à moindre coût.

KEZAK SOIRÉE ENQUÊTE ?

Au cours d'une Soirée Enquête ("murder-party" dans la langue de Shakespeare), une dizaine de joueurs réunis en lieux clos, incarnant chacun un personnage hors du commun, tentent de découvrir qui parmi eux est l'auteur d'un crime commis avant que le jeu ne commence. Au fur et à mesure des révélations apportées par les indices que les joueurs découvrent, des conversations entre les personnages et des mises en scènes qui jalonnent la soirée, les intrigues se dénouent et les masques tombent. La réussite d'une Soirée Enquête tient autant au travail des organisateurs qu'à la volonté des joueurs d'incarner à fond leur personnage. Généralement, un saine ambiance de suspicion fiévreuse et paranoïaque s'empare rapidement des protagonistes, toujours sans peur mais jamais totalement sans reproche....

RÉALISATEUR OU ACTEUR ?

Vous ne devez poursuivre votre lecture qu'à la condition d'être l'organisateur de la Soirée Enquête. En tant qu'organisateur, vous incarnerez un personnage, mais à la différence des joueurs, vous connaissez tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Votre rôle est de gérer le déroulement de la partie, de distribuer les indices aux joueurs, d'animer la soirée et de résoudre les quelques problèmes matériels. Si vous décidez de tourner la page, il sera trop tard pour faire marche arrière. Le choix est fait ? Bravo ! Lisez d'abord attentivement le scénario afin d'avoir une vue d'ensemble de l'intrigue, puis le système de règles qui vous permettra de simuler agréablement les nombreuses actions que les joueurs pourront entreprendre au cours de la partie (fouiller, téléphoner, utiliser un pouvoir surnaturel...). Les feuilles des personnages et les fac-similés des indices vous livreront ensuite tous les ressorts de l'his-

toire et enfin, les conseils de jeu vous guideront dans votre travail d'organisation. Voilà, vous avez tout ce qu'il faut pour passer une excellente et surprenante soirée, alors bon jeu !

POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS «IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS»

«Dieu est mort !» est une Soirée Enquête inspirée de l'univers du jeu de rôle «In Nomine Satanis/Magna Veritas», créé par Croc.

Elle est cependant conçue pour être jouée de manière tout à fait indépendante de ce jeu. Si vous ne le connaissez pas, ne refermez surtout pas ce livret. Nous espérons vous faire passer une soirée très agréable entre le Paradis et l'Enfer, en vous faisant jongler avec les Archanges et les Princes Démon, le Bien, le Mal, le péché et la rédemption... sans jamais nous prendre une seconde au sérieux. Vous n'aurez jamais vu la religion comme ça. Surtout ne soyez pas choqué par les blasphèmes, il y en a à toutes les pages, mais c'est pour rire !

POUR CEUX QUI CONNAISSENT BIEN «IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS»

Vous reconnaîtrez avec plaisir (enfin, espérons-le !) l'univers, les personnages, les intrigues et l'humour profondément stupide qui caractérise ce jeu merveilleux qu'est «In Nomine Satanis/Magna Veritas». Mais pour faire de cette Soirée Enquête un module qui puisse être joué en cinq heures sans aucune préparation préalable, nous avons souvent simplifié, parfois changé des détails du jeu. Le livret que vous tenez entre les mains n'est pas une extension mais une adaptation... vous remarquerez sûrement des «trahisons» mineures.

Aussi n'écrivez pas à «Sans Peur ou Sans Reproche» pour leur dire que l'Archange Dominique n'a pas créé l'Inquisition, que les combats entre les Archanges et les Princes Démon ne sont normalement pas interdits, et qu'il est impensable que votre Archange préfère se retrouver avec seulement dix points de pouvoir parce qu'il s'est incarné dans un corps humain.

Ils s'en foutent.

Introduction

RAPIDE PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

Bon, simplifions...

Un jour, Dieu créa le ciel et la terre. Ça lui prit même sept jours, exactement. Il engendra pour l'aider des êtres puissants qu'il appela les Archanges, et à qui Il donna comme boulot de gérer les problèmes que lui posaient quotidiennement sa création.

Quelques éons passèrent. Puis une équipe d'Archanges, menée par un certain Lucifer, s'opposa à lui pour des raisons politiques. Dieu refusa d'écouter leurs revendications ; du coup, l'équipe de Lucifer se révolta. Ils perdirent la bataille et Dieu les bannit du Paradis. Les pauvres Archanges et leur chef tombèrent bas, toujours plus bas, jusqu'à un lieu qui fut appelé l'Enfer. Les Archanges déchus prirent le nom de Princes Démons et se mirent au service de Lucifer, qui prit les rênes de ce nouveau royaume.

Les dés étaient jetés, et la répartition géopolitique de l'univers ne devait plus évoluer. De nos jours, elle est encore la même.

En haut, il y a les Forces du Bien, dont le quartier général est le Paradis. Son chef est Dieu, ses cadres supérieurs sont les Archanges, les exécutifs sont les Anges. Les Archanges ont chacun leur domaine d'intervention afin de bien se répartir le boulot.

En bas, il y a les Forces du Mal, dont le quartier général est l'Enfer. Son chef est Lucifer, ses cadres supérieurs sont les Princes Démons, les exécutifs sont les Démons. Les Princes Démons ont chacun leur domaine d'intervention afin de bien se répartir le boulot.

Entre les deux, il y a la terre, et surtout les humains qui sont l'enjeu de la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal. Parce que cela fait maintenant des siècles que Dieu et Lucifer jouent à une sorte de jeu avec les hommes. Leur but : récupérer le plus d'âmes possibles. Pour ce faire, Anges et Démons s'incarnent dans des corps humains et se mêlent discrètement aux habitants de la terre pour essayer de les pousser, à faire le Bien (pour les Anges) ou à faire le Mal (pour les Démons). Bien sûr, les humains ne sont pas au courant qu'Anges et Démons sont ainsi mêlés à leur vie quotidienne.

Comme leurs serviteurs, les Archanges et les Princes Démons peuvent s'incarner à volonté dans des corps humains, dont peu importe le sexe, l'âge ou l'apparence. Ils se promènent ainsi souvent sur terre, incognito, pour faire leur travail. Evidemment, Archanges et Princes Démons se haïssent et se craignent.

Voilà. C'était, en quelques lignes, la description de l'univers dans lequel vous allez évoluer. Encore une précision, cependant, qui est essentielle.

Ce jeu, cette lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal ne peut exister que parce que Dieu le veut bien. Dieu et Lucifer ne sont pas au même niveau. Dieu a créé l'univers, d'une certaine manière, Il est l'univers. Lucifer n'est qu'un de ses serviteurs qui a mal, ou bien c'est selon, tourné. Si Dieu le voulait, il n'aurait qu'à claquer des doigts pour que l'Enfer, son chef et tous les Princes Démons disparaissent en fumée.

Mais Il ne le veut pas. La lutte entre le Bien et le Mal fait partie de l'expérience qu'Il désire mener. Les Archanges et les Princes Démons sont tous ses enfants, ils le servent tous, bien que de manière différente. L'Enfer et le Paradis ne sont que les deux facettes d'une même réalité...




Dieu est Mort !

L'HISTOIRE

anges et Démons travaillaient, Archanges et Princes Démons intriguaient, les humains naissaient, mourraient et s'entretuaient... Bref tout allait bien dans le meilleur des mondes. Quand la pire des catastrophes est arrivée. Une catastrophe imprévisible, incompréhensible, inimaginable, qui allait changer à jamais la face du monde.

Dieu est mort.
Et de manière totalement ridicule.
Dieu est mort à cause d'une manette.

te.



Cela faisait quelques temps déjà que Dieu se désintéressait de la terre, des humains et de la lutte quotidienne de ses Archanges et de ses Princes Démons. Il faut dire qu'il avait découvert un nouveau terrain d'exploration fascinant : les univers parallèles.

Dieu ne s'en était jamais occupé auparavant. Et puis, en s'aidant des nouveaux progrès de la technologie humaine (les hommes sont décidément pleins de surprises), Il a construit, dans son repaire, le dernier étage de la plus haute tour d'argent du Paradis, un laboratoire qui lui a permis de détacher son esprit et de l'envoyer visiter ces « autres réalités ».

Ce qu'Il découvrirait là-bas devait être fascinant parce qu'au fur et à mesure que les années passaient, Il oublia de plus en plus ses tâches habituelles pour se perdre, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, dans ses explorations.

A la porte du laboratoire, dans un couloir, se trouvait une manette. C'était celle qui contrôlait le maintien du lien entre notre monde, notre réalité, et ces univers parallèles jusqu'où Dieu avait étendu son esprit. Les experts avaient prévenu : si cette manette était brusquement baissée, le lien entre Dieu et son ancrage dans notre univers serait brusquement rompu. Les conséquences probables seraient catastrophiques : l'esprit de Dieu, privé de la réalité d'où il tire sa force, se dissoudrait. Bref, Dieu mourrait.

Dans ce cas, pensez-vous sûrement, on aurait du protéger cette manette au lieu de la laisser dans un couloir désert. Mais pourquoi ? Qui, au Paradis, pourrait vouloir du mal à Dieu ?

Puis la catastrophe arriva. La manette se baissa, nul ne sait pourquoi. Et la nouvelle se répandit comme une traînée de poudre au Paradis et en Enfer : « Dieu est mort ! »

Un accident, sûrement. Comment imaginer autre chose ? La manette devait être mal huilée, ou quelque chose comme ça. Elle a sûrement dû s'abaisser toute seule. Répétons-le, comment imaginer qu'au Paradis quelqu'un puisse en vouloir à Dieu ? Quant aux Princes Démons, ils ne peuvent entrer au Paradis dont toutes les entrées sont gardées. Et si l'un d'entre eux avait trouvé un moyen, comment imaginer que même un Prince Démon puisse commettre le plus grand de tous les crimes ?

Non... Vraiment, il s'agit sûrement d'un accident.
Sûrement.

LE CONSEIL

Quelques jours passèrent, le temps qu'aussi bien au Paradis qu'en Enfer, on réalise. Le choc était énorme. Au début, personne n'y croyait. Dieu, mourir... Et d'une manière aussi... minable, il faut bien le dire... Incroyable.

Puis on s'est rendu à l'évidence ; aucun miracle ne se produisait. Il a donc fallu s'organiser.

Il y avait un intérim à assurer, des décisions à prendre. De ce genre de décisions majeures dont normalement seul Dieu s'occupait. Une sorte de gouvernement provisoire fut donc constitué. Après quelques négociations entre le Paradis et l'Enfer, on décida qu'un conseil exceptionnel composé des Archanges et des Princes Démons les plus puissants allait se réunir pour voter les décisions les plus urgentes.

Ce conseil exceptionnel se réunira ce soir. C'est la fameuse soirée à laquelle vous êtes invité. Chaque joueur jouera le rôle d'un Archange ou d'un Prince Démon.

Seront présents à cette soirée :

- Dominique, Archange de la Justice.
- Yves, Archange des Sources.
- Jésus, Archange et Fils de Dieu.
- Blandine, Archange des Rêves.

Ainsi que...

- Baal, Prince Démon de la Guerre.
- Malphas, Prince Démon de la Discorde.
- Andréalpus, Prince Démon de la Luxure.
- Crocell, Prince Démon du Froid.
- Valefor, Prince Démon des Voleurs.

La disproportion en faveur des Princes Démons s'explique par le fait que les Archanges sont légèrement plus puissants que leurs « adversaires ».



LES PROPOSITIONS

Il a fallu trouver un terrain neutre pour ce conseil.

A l'unanimité, on décida qu'il se passerait sur terre (située exactement entre le Paradis et l'Enfer, dans un bar «Chez Régis») qu'Archanges et Princes Démon connaissent bien.

Pour pouvoir faire leur apparition dans ce bar, Archanges et Princes Démon doivent s'incarner dans des corps humains de sexe, d'âge et d'apparence indifférents ; ce sont ceux des joueurs. Malheureusement, cette incarnation dans un être de chair leur fait perdre à peu près toute leur puissance ; les pouvoirs dont ils disposent normalement seront mis en veilleuse (à l'exception de certains pouvoirs mentaux qui seront expliqués plus loin).

Ce n'est pas grave, ils sont là pour voter. Trois propositions sont à l'ordre du jour.

PREMIÈRE PROPOSITION : INSTITUER UNE TRÈVE DE CINQ ANS DANS LA LUTTE ENTRE LES FORCES DU BIEN ET LES FORCES DU MAL.

(Proposition émise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.)

Valefor pense que la mort de Dieu risque de perturber les Anges et les Démon et qu'il serait bon de prendre du recul par rapport à la lutte éternelle.

Il serait d'ailleurs intéressant de savoir dans quelle direction évoluent les humains (vers le Bien ou vers le Mal) s'ils ne sont poussés par personne...

Le conseil sera officiellement consacré au débat, puis au vote (oui ou non) de ces propositions. Les décisions seront prises à la majorité des votes exprimés.

Mais si ces décisions sont en effet très importantes (pour l'avenir de l'humanité, tout au moins) il est à parier qu'il sera loin de s'agir du seul sujet de conversation de la soirée.

Archanges et Princes Démon ont en effet des choses à cacher, des choses à découvrir, et des informations à échanger... Mais n'en disons pas plus, nous pourrions déflorer les fiches de personnages. Gageons qu'on va également pas mal parler de la mort de Dieu...

Qui est un accident, rappelons-le.

Sûrement.

SECONDE PROPOSITION : RÉVÉLER AUX HUMAINS LA PRÉSENCE DES ANGES ET DES DÉMONS SUR TERRE.

(Proposition émise par Baal, Prince Démon de la Guerre.)

Baal pense qu'il est temps d'arrêter de manipuler les humains en cachette et de passer à une vraie guerre, ouverte, au vu et au su de tous, entre les Anges et les Démon.

Les batailles ne seraient plus secrètes. Anges et Démon s'entretueraient sur terre et auraient droit d' enrôler dans leurs rangs les humains qui le désirent.

Ainsi on saurait vraiment quel parti est le plus fort !

TROISIÈME PROPOSITION : GUERRE NUCLÉAIRE TOTALE.

(Proposition émise par Dominique, Archange de la Justice.)

Dominique a constaté avec inquiétude la déchéance de la foi chrétienne dans la civilisation occidentale. Ce déclin est nuisible aussi bien pour les Forces du Bien que pour les Forces du Mal : en effet qui ne croit pas en Dieu ne croit pas au Diable, et il est aussi difficile de sauver que de damner des humains qui ignorent même la notion de péché.

Une guerre nucléaire totale, déclenchée avec intelligence, ne laisserait sur Terre qu'une poignée de survivants débarrassés des tentations et des perversions modernes de la vie occidentale. De plus, cette «Apocalypse» leur ferait craindre Dieu.

La foi pourrait alors renaître.

Dominique affirme que cette proposition n'est pas forcément en contradiction avec celle de Valefor (il se déclare prêt à attendre cinq ans s'il le faut) ni avec celle de Baal.

Ultra-Secret

(A NE LIRE QUE PAR L'ORGANISATEUR)

LA VÉRITÉ QUE VOUS ÊTES POUR L'INSTANT SEUL A CONNAÎTRE

Vous avez lu, comme tout le monde l'introduction (le document 1 : «Introduction») qui explique la vérité officielle. C'est avant la soirée, les informations que vos joueurs connaîtront... en effet vous leur enverrez ce document avec leur fiche de personnage quelques jours avant la partie.

Pour jouer pleinement votre rôle d'organisateur, il vous faut cependant en savoir plus. Nous allons donc vous révéler en avant-première la vérité vraie, c'est à dire tout ce que vos joueurs pourront découvrir — ou non — pendant la partie.

UN ASSASSIN PAS COMME LES AUTRES

Tous les Archanges et les Princes Démoniques réunis à cette soirée avaient, en vérité, un mobile pour faire disparaître Dieu. Dans la majorité des cas, ils ont commis de grosses bêtises, des infractions majeures au règlement divin... et craignaient que quand Dieu aurait fini ses explorations d'univers parallèles Il ne découvre la vérité et les punisse... en les annihilant, tout simplement, tellement leurs fautes étaient graves.

Aucun d'entre eux, cependant, n'a éliminé Dieu. Ils n'en ont tout simplement pas eu l'occasion. Le véritable assassin est le seul qui n'avait rien de grave à se reprocher, c'est à dire... Jésus. Oui, Jésus a tué son Père. Et il l'a fait pour des raisons profondément idéalistes ; il faut dire que depuis le début, ce type n'est qu'un doux rêveur.

Pour connaître en détail les motivations de Jésus, reportez-vous à sa fiche de personnage, où nous avons tout expliqué en long et en large. Voici cependant quelques explications rapides :

Jésus, qui a voulu fonder avec le christianisme une terre de paix et d'amour, est depuis longtemps profondément déçu par l'évolution de la société et l'état de l'humanité. On le comprend. Ce n'est pas exactement le paradis d'entraide et de fraternité dont il avait rêvé. Après mûre réflexion, Jésus s'est dit que non seulement Dieu n'aidait pas à améliorer les choses, mais qu'en fait, Dieu créait le

problème. Quand on y réfléchit, en effet, beaucoup de guerres et de massacres sont créés par la religion. Les intégrismes, le terrorisme, les guerres civiles sont trop souvent effectués au nom de Dieu... et du Dieu que nous connaissons, celui du christianisme, du judaïsme et de l'Islam. Il faut avouer qu'on a rarement vu un bouddhiste faire sauter une école...

Jésus en est donc arrivé à la conclusion que pour sauver l'humanité, il fallait éliminer Dieu et la religion. Ayant appris, grâce à l'Archange Yves, que si Dieu mourrait les Archanges et les Princes Démoniques finiraient eux aussi par s'éteindre, privés de leur source de puissance, il s'est dit que c'était là la solution. Sans Dieu, ni Archanges ni Princes Démoniques, la foi disparaîtrait... et tout irait mieux.

Après la motivation, il fallait une opportunité. Jésus, qui n'est pas exactement un foudre de guerre, n'aurait sans doute jamais agi si l'occasion ne lui avait pas littéralement sauté à la figure. Gravement blessé par une tentative d'assassinat organisée par le Prince Démonique Crocell (mais ceci est une autre histoire), perdant tout son sang, il s'est téléporté au hasard au Paradis... et s'est retrouvé devant le laboratoire de Dieu, par hasard désert, et devant la fameuse manette dont, grâce à ses conversations avec Yves, il avait appris l'utilité. Il a baissé la manette.

Evidemment, il a laissé des traces de sang à côté. Et il n'était pas seul dans les couloirs du laboratoire. Il y avait aussi une petite fille, et le Prince Démonique Baal, qui passait par là, et qui était venu lui aussi pour tuer Dieu... Mais ceci est encore une autre histoire.

Voilà donc l'explication de la mort de Dieu.

ET UNE VICTIME PAS COOPÉRATIVE

Sauf qu'il y a un rebondissement à l'histoire, et que là Jésus n'y est pour rien.

C'est que Dieu n'est pas mort.

Franchement, vous n'aviez pas trouvé ça ridicule, vous, cette histoire de manette ? Comme si une manette pouvait tuer le créateur de l'univers... Ben non. Elle ne pouvait pas. Bien sûr, le choc a été rude. Tout lien entre Dieu et notre univers a été coupé, et celui-ci s'est dissous. Pendant quelques secondes, en effet, Dieu était mort.

Mais pendant quelques secondes seulement. Dieu s'est ensuite, avec beaucoup d'efforts, reformé. Et il a réussi à regagner notre univers.

Son esprit normalement omniscient était cependant très affaibli, et pour se reposer, il a été attiré par un corps hôte «ami», celui de l'Archange Yves, dont il a pris la place. Il s'est retrouvé, pour quelques jours, dans un corps... on ne peut pas dire «humain», parce qu'un Archange est loin d'être un humain, mais en tout cas beaucoup plus proche de l'humanité que ce à quoi il était habitué, avec des sensations «terre à terre» tout à fait déroutantes. Très intéressé, Dieu a décidé d'apprécier cette nouvelle expérience, et en attendant de retrouver ses pouvoirs, de profiter de cette «humanité» qui lui était réservée. Et il a donc décidé d'assister à ce fameux conseil en continuant de faire croire à sa mort, et en continuant à se faire passer pour l'Archange Yves.

Il avait plusieurs raisons à cela.

La première était de redécouvrir ses serviteurs, Archanges et Princes Démons, avec ses nouvelles perceptions proches de l'humanité. D'essayer de les comprendre mieux, de les voir sous un autre angle, plus proche, plus compréhensif, moins divin.

La seconde était que «coincé» dans ce corps avec seulement les pouvoirs de l'Archange Yves, Dieu était autant dans le noir que les autres. Il ne savait pas si l'abaissement de la manette était un accident, ou un acte délibéré, et dans ce cas qui en était responsable. Bien sûr, il lui suffisait d'attendre quelques jours pour regagner son omniscience et tout apprendre, mais Il réagirait dans ce cas en Dieu et pas en «humain». Sans doute comprendrait-il moins bien les motivations du meurtrier, en étant trop éloigné.

Enfin, la troisième raison, et la plus surprenante : la mort de Dieu, toute momentanée qu'elle soit, l'a fait réfléchir. Il s'est dit que ce genre d'incident pouvait se reproduire... ou que, tout simplement, Il pourrait décider un jour d'abandonner la terre, la religion et les humains pendant quelques éons pour pouvoir explorer à son gré les univers parallèles. Dans ce cas, ne serait-il pas bon d'avoir un héritier, un successeur, pour tout gérer à sa place ? Il peut décider de s'en servir demain, ou dans un million d'années, peu importe. C'est important de prévoir quelqu'un qui puisse prendre sa place «au cas où»...

Aussi Dieu a-t-il décidé d'observer tout le monde pendant cette soirée, et, en notant et en analysant les actions des uns et des autres, de choisir son successeur.

Il révélera son identité et annoncera sa décision à la fin de la partie.

Et voilà !

POUR ÊTRE AU COURANT DE TOUT

Les intrigues secondaires sont nombreuses, puisque Chaque Archange et chaque Prince Démon a au moins une chose grave, sinon plus, à se reprocher.

Pour être vraiment dans le bain, pauvre organisateur, je crains qu'il ne vous faille lire toutes les fiches de personnages. Elles sont denses, et seule leur connaissance vous permettra de bien comprendre les antagonismes et les secrets qui vont motiver vos joueurs.

LES TROIS BUTS DE LA SOIRÉE

Vos joueurs vont arriver en croyant que le but de ce conseil est de voter oui ou non aux trois propositions qui leur ont été exposées. C'est en effet la raison officielle. Mais en réalité, vous l'avez compris, cette soirée a trois buts :

- Mettre au vote ces fameuses propositions.
- Découvrir qui a «tué» Dieu et pourquoi.
- Permettre à Dieu de choisir son successeur.

... Et le premier est, finalement, le moins important.

Les joueurs vont vite comprendre, en lisant leur fiche de personnage, qu'ils ont à peu près tous des raisons d'enquêter sur la mort de Dieu, ne serait-ce que pour se disculper eux-mêmes. Comment vont-ils faire ? D'abord en échangeant des informations : chacun sait quelque chose, et personne ne sait la même chose, les discussions seront donc fructueuses. Ensuite, ils vont devoir véritablement enquêter.

En effet, chaque Archange et chaque Prince Démon est en relation mentale avec une équipe d'investigateurs — Anges ou Démons — qui travaille pour lui, sur terre, au Paradis ou en Enfer, pendant cette soirée. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points de pouvoir qu'il peut utiliser pour lancer son équipe sur un sujet choisi. Selon le nombre de points de pouvoirs qu'il dépense, il obtient des renseignements plus ou moins précis pour son enquête.

Grâce aux renseignements obtenus, qu'il pourra ensuite échanger avec d'autres joueurs, il va peu à peu avoir en main un certain nombre d'indices et fonder une théorie, peut-être valable, sur ce qui c'est réellement passé.

Pour les détails de cette règle, reportez-vous au Document II «Règles».

Lisez-le, puis revenez vite ici.

Ultra-Secret

AVANT LA SOIRÉE

Quand vous distribuerez les rôles, faites attention : les rôles de Malphas, d'Yves et de Crocell sont sans doute les plus difficiles à tenir. Essayez de les confier à vos meilleurs joueurs... ou joueuses !

Si vous pouviez confier le rôle d'Andrealphus à une jolie fille, ce serait vraiment top. Mais ne vous en faites pas, tous les rôles, même celui de Jésus, sont unisexes. Comme la plupart des noms (Dominique, Baal, Andrealphus) sont unisexes eux aussi, nous les avons laissés tels quels. Pour Yves et Blandine, nous avons ajouté un prénom de l'autre sexe (Yvonne ou Blandin) que les joueurs peuvent utiliser.

De même, nous avons utilisé «il» dans toutes les fiches de personnages. Comprenez «il» : l'Archange ou le Prince Démon. Comme ce sont de purs esprits qui s'incarnent dans un corps de n'importe quel sexe, celui du joueur n'a aucune importance.

Une bonne semaine avant la soirée, de manière à ce que les joueurs aient bien le temps de s'imprégner des règles et des personnages, vous devez faire parvenir à chacun un petit dossier composé :

- du document I, «Dieu est mort».
- de sa fiche de personnage.
- du document II «Règles».
- d'une petite enveloppe dans laquelle vous aurez glissé cinq points de pouvoirs découpés (voir document III) pour la première heure de jeu.

Chaque point de pouvoir est représenté, pour les Archanges, par un crucifix; pour les Princes Démons, par un pentacle. Malgré sa double identité, Valefor doit avoir des pentacles comme ses collègues.

Photocopiez les pages de points de pouvoir en plusieurs exemplaires, sinon vous n'en aurez pas assez.

Attention : pour des raisons expliquées dans leurs fiches de personnages, Malphas, Baal et Valefor ont droit au début à six points de pouvoir.

- Ajoutez dans les dossiers de Malphas et de Baal une clé, une vraie. La clé doit être exactement identique dans les deux cas (là encore, reportez-vous aux fiches de personnage).

- C'est tout ! Attention : dans tous les cas, ne découpez pas ce joli livre, photocopiez le !

Avant la soirée, préparez de nouveaux points de pouvoirs découpés, vous devrez en effet, à la fin de chaque heure de jeu, en distribuer (dans de petites enveloppes) quatre nouveaux à chacun.

Préparez les indices en plusieurs exemplaires (essayez d'en avoir au moins cinq de chaque). Prédécoupez les, et classez les.

Munissez-vous de deux dés à six faces (vous en perdrez bien un en cours de la partie).

Photocopiez la solution (document IV, «Solution») en neuf exemplaires, vous devrez la distribuer à chaque joueur à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

VOTRE MISSION, RÉGIS, SI VOUS L'ACCEPTÉZ

Quand la soirée commencera, cher organisateur, vous allez avoir également un rôle à jouer. Ne vous inquiétez pas, il est mince, et heureusement car vous allez avoir pas mal de boulot !

Durant la soirée, vous tenez le rôle de Régis, gérant du bar «Chez Régis», où se tient le conseil improvisé. Vous êtes un humain normal, sans pouvoir aucun. Votre seule particularité est que votre bar est devenu, depuis quelques années, un des lieux favoris de rencontre des Archanges et des Princes Démons. En fait, vous avez rendu il y a des années un grand service à la chrétienté (nul ne sait lequel sauf vous, et vous gardez le secret). En échange, vous avez été mis au courant de la vérité, c'est à dire que vous connaissez le Paradis et l'Enfer, vous êtes au courant de la présence des Anges et des Démons sur Terre et vous connaissez par leur petit nom tous les Archanges et les Princes Démons.

Ces derniers, ravis d'avoir sur terre un endroit où ils peuvent boire un canon sans avoir à dissimuler leur identité, ont élu votre bar «terrain neutre», où personne n'a le droit de se battre, et le fréquentent de manière habituelle.

Au moment où ce conseil improvisé a été décidé, il a fallu trouver pour son déroulement un endroit neutre qui ne favorise ni les Archanges, ni les Princes Démons. Cet endroit devait être sur terre (à égale distance du Paradis et de l'Enfer) et, sur terre justement, quel meilleur lieu que votre bar que tout le monde connaît et apprécie !



Dieu est Mort

Voilà comment vous êtes le seul humain à pouvoir assister à ce conseil, qui se passe chez vous. Vous êtes l'hôte, vous gérez donc les arrivées, la nourriture et les boissons. Comme par un curieux miracle vous semblez toujours être au courant de tout, c'est à vous que seront posées toutes les questions sur l'organisation. Bon courage.

VOTRE TRAVAIL PENDANT LA SOIRÉE

En plus de jouer votre rôle d'hôte parfait, vous devez :

- Déclarer l'ouverture du conseil, annoncer les votes, en être l'arbitre, annoncer le résultat.
- Pendant toute la durée de la soirée, gérer le système des points de pouvoirs et des indices.
- Déclarer le conseil terminé, demander à chacun ses théories, distribuer la solution puis gérer l'intervention finale de l'Archange Yves (Dieu).

CHRONOLOGIE DE LA SOIRÉE

Cette soirée est prévue pour durer de quatre à cinq heures. Il est bien entendu que vous êtes le maître à bord, et que vous pouvez décider d'en raccourcir ou d'en rallonger les étapes à votre bon vouloir, selon l'ambiance qui règne dans la salle. Si vous sentez que l'enthousiasme se refroidit, passez tout de suite au stade suivant. Si vous sentez que

tout le monde est dans le bain, que les discussions sont chaudes et les conflits houleux, laissez courir un quart d'heure de plus... le but est de s'amuser !

Voici un exemple de déroulé heure par heure :
H : heure d'arrivée des joueurs.

• H+5mn : Tout le monde arrive.

Accueillez les un par un par leur nom d'Archange ou de Prince Démon en les nommant tous Monseigneur (Monseigneur Valefor, Monseigneur Dominique, etc). Présentez-vous (« Je suis Régis ») et dites-leur que vous êtes toujours prêt à les renseigner.

Offrez leur un premier verre pour qu'ils se détendent et se sentent tout de suite dans l'ambiance.

Présentez-les les uns aux autres au fur et à mesure de leur arrivée.

Maudissez (silencieusement) les retardataires.

• H+10mn : Ça commence.

Faites un petit discours, en tant que Régis, sur la mort de Dieu, expliquez combien vous êtes tous choqués et combien la situation vous paraît encore irréaliste. Rappelez qu'il faut quand même que des décisions soient prises et expliquez que c'est là le but de ce conseil improvisé.

Expliquez que les votes des trois propositions auront lieu respectivement à H+30mn, H+1H45 et H+3H45 de manière à laisser à chacun le temps de réfléchir et d'échanger des arguments.

*Valefor
s'est pris un
coup de
batte (ça,
ne le faites
pas.)*



Ultra-secret

Le premier vote est exprimé assez proche de manière à ce qu'ils soient tout de suite obligés de se parler et de se mettre dans le bain.

- **H+11mn à H+30mn : On fait connaissance.**

Vous pouvez leur rappeler, discrètement et individuellement, le système des points de pouvoir et des indices. Ils n'oseront sans doute pas trop se lancer au début, mais devraient l'utiliser de plus en plus au fur et à mesure que l'heure avance.

- **H+30mn : Premier vote.**

Rappelez l'intitulé de la proposition n°1. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Quand tout le monde s'est exprimé, passez au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

Le vote se prend à la majorité des votes exprimés, quel que soit le nombre d'abstentions. Exemple : même s'il y a quatre abstentions sur neuf votants, et qu'il y a trois voix pour «oui» et deux voix pour «non», la proposition est adoptée.

S'il y a une égalité parfaite (quatre contre quatre, et une abstention), le vote sera remis sur le tapis une demi-heure ou une heure plus tard. Si le résultat est le même, c'est le «non» qui est adopté.

- **H+31mn à H+1H00 : Ça chauffe.**

Ils échangent des informations, se piquent des indices. Parfait.

Gérez avec soin le système des points de pouvoir et des indices.

- **H+1H00 : Première distribution de points de pouvoir.**

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

- **H+1H45 : Deuxième vote.**

Rappelez l'intitulé de la proposition n°2. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Quand tout le monde s'est exprimé, passer au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

Quelques trucs à ne pas oublier

- *Même si votre «soirée» se passe au milieu de l'après-midi, sachez que nourriture et boissons sont indispensables. De bons petits plats (ou des gâteaux) ne servent pas seulement à donner des calories, ils servent surtout à détendre l'atmosphère, à rassurer les participants, à les installer dans la partie... ainsi qu'à combler les blancs, à se donner une contenance et à éviter les coups de pompe.*

- *De même, si tout le monde a plus de dix-huit ans, quelques verres de champagne (ou de mousseux) seront les bienvenus. Ils permettront aux joueurs de se détendre, de se lancer et de mieux jouer leur rôle. Mais attention, pas trop sinon ils vont faire n'importe quoi... et rater le jeu, qui demande quand même pas mal de concentration et de mémoire.*

- *Si vos joueurs ne sont pas trop expérimentés, préparez des badges avec le nom de chaque Archange et Prince Démon. Que chacun porte le sien, ce n'est peut-être pas très roleplaying mais c'est beaucoup, beaucoup plus pratique.*

- *Demandez leur d'avoir leur fiche de personnage sur eux et laissez-les la consulter de temps en temps. Là encore, ce n'est peut-être pas très élégant mais ça évitera que quelqu'un se plante complètement et oublie un indice majeur pour le déroulement de l'enquête.*

- *S'il y a un retardataire, ne l'attendez pas plus de dix minutes. Il rattrapera !*

*Savez-vous
que vous
avez écrit une
page majeure
de l'histoire
de la religion,
de l'humanité,
de l'univers, même ?
Maintenant,
faites la vaisselle.*

• H+2Hoo : Deuxième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

• H+2Hoo à H+3Hoo : Ça continue à chauffer.

• H+3Hoo : Troisième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

• H+3H45 : Troisième vote.

Rappelez l'intitulé de la proposition n°3. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Laissez les s'engueuler le temps qu'il faut, parce que normalement la discussion devrait être chaude, cette proposition soulevant les passions.

Quand tout le monde s'est exprimé, passez au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

• H+4Hoo : Quatrième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

Les joueurs vont se dépêcher de récupérer les derniers indices et — normalement — des théories devraient se former.

Allez voir le joueur qui joue l'Archange Yves (Dieu) de manière à mettre discrètement au point les derniers détails de votre intervention finale où il faudra que vous vous entraidiez.

• H+4H30 ou H+5Hoo : Fin.

— Annoncez la fin du conseil.

— Réunissez tout le monde en rond devant un café bien chaud et une nouvelle tournée de gâteaux (pour éviter la lassitude de dernière minute !). Demandez si quelqu'un a une théorie sur la mort de Dieu.

— Laissez les parler, même si c'est un peu le chaos au début. Normalement ils s'interrompent les uns les autres et voudront s'exprimer tous en même temps.

— Résumez ce que chacun a dit, sans commentaires. «Alors nous avons Valefor qui pense que Malphas est coupable, parce que poum poum ; Jésus pense que c'est un accident parce que pam pam pam ; Blandine pense qu'Yves et Baal se sont alliés pour telle ou telle raison, etc.»

— Dites que l'Archange Yves a quelque chose à annoncer.

Celui-ci doit révéler qu'il est Dieu, et expliquer pourquoi. Il devra dire que, comme eux, il ne sait pas qui est responsable de sa mort. Il devra ensuite annoncer qu'il a décidé de se choisir un successeur pendant la soirée et expliquer ses critères de choix.

— Interrompez-le, en disant que le choix du successeur sera annoncé après que vous ayez tous compris la vérité sur sa «mort». Annoncez quel joueur a tapé dans le mille ou qui était le plus proche de la solution. Félicitez-le, ou les.

— Distribuez la solution.

— Répondez au millier de questions qu'ils vont vous poser.

— Faites le silence et laissez Dieu annoncer son successeur.

— Et voilà ! Savez-vous que vous avez écrit une page majeure de l'histoire de la religion, de l'humanité, de l'univers, même ? Maintenant, faites la vaisselle.

Pourquoi Lucifer n'est-il pas dans le jeu ?

Cela fait un moment déjà que Lucifer, comme Dieu, a pris une semi retraite, et laisse ses Princes Démons gérer la vie quotidienne de l'Enfer et des humains. Certaines mauvaises langues ajoutent, de plus, que le pouvoir de Lucifer n'était qu'une part de celui de Dieu et que la mort de celui-ci l'a plus affaibli qu'il ne veut bien le laisser entendre... Voilà pourquoi il est resté en Enfer, et qu'il n'intervient pas dans ce conseil.

Bon... Cela, c'était les raisons officielles. Maintenant la vraie. Vous vous voyez jouer Lucifer ?



Règles

(DOCUMENT II)

En s'incarnant dans des corps humains, Archanges et Princes Démons ont perdu presque tous leurs pouvoirs. Ils ne pourront donc pas les utiliser pendant le conseil.

Il en reste cependant un, qui va jouer un rôle majeur pendant cette soirée.

Chaque Archange et chaque Prince Démon est en relation mentale (par télépathie) avec une équipe d'investigateurs qui lui est totalement dévouée.

Il s'agit, bien sûr, d'une équipe d'anges pour les Archanges et d'une équipe de Démons pour les Princes Démons.

Au cours du conseil, au moment où il le désirera, chacun des joueurs pourra donc envoyer son équipe enquêter sur un sujet qui l'intéresse. Grâce à un joli paradoxe temporel, la réponse lui arrivera (sauf dans quelques rares exceptions) tout de suite. En effet le temps qui se déroule dans le conseil n'est pas le même que le temps qui se déroule dehors.

Quand une seconde passe dans la soirée pour l'Archange ou pour le Prince Démon, c'est quelques jours qui se sont déroulés au dehors... permettant à l'équipe d'investigateurs d'avoir enquêté et d'avoir ramené des résultats probants... ou d'avoir complètement échoué dans ses recherches et de proposer des informations n'ayant rien à voir avec la question posée.

EN PRATIQUE, COMMENT CA SE PASSE ?

Chaque joueur part avec un crédit de cinq points de pouvoirs. Au cours de la soirée, il en regagnera quatre par heure de jeu effectif. Ces points de pouvoir sont matérialisés par des petits bons marqués d'un crucifix ou d'un pentacle.

Sur chaque fiche de personnage, dans la rubrique («Téléphone arabe»), se trouvent quelques «ragots», quelques pistes de départ que

le joueur voudra commencer à explorer. A chaque piste est donnée un nom de code (Enquête A, Enquête B, Enquête C) pour simplifier la vie du pauvre organisateur.

Dès qu'un joueur voudra lancer son équipe d'investigateurs sur un des «ragots», autrement dit sur une enquête, il ira voir l'organisateur et lui donnera un point de pouvoir. C'est le prix à payer pour mettre l'équipe en branle. L'organisateur lui fera alors jeter un dé 6.

• SI LE JOUEUR FAIT 1, l'équipe a raté son investigation. Le joueur va récupérer des informations absurdes, ou fausses, ou — plus probablement — n'ayant aucun rapport avec la question demandée.

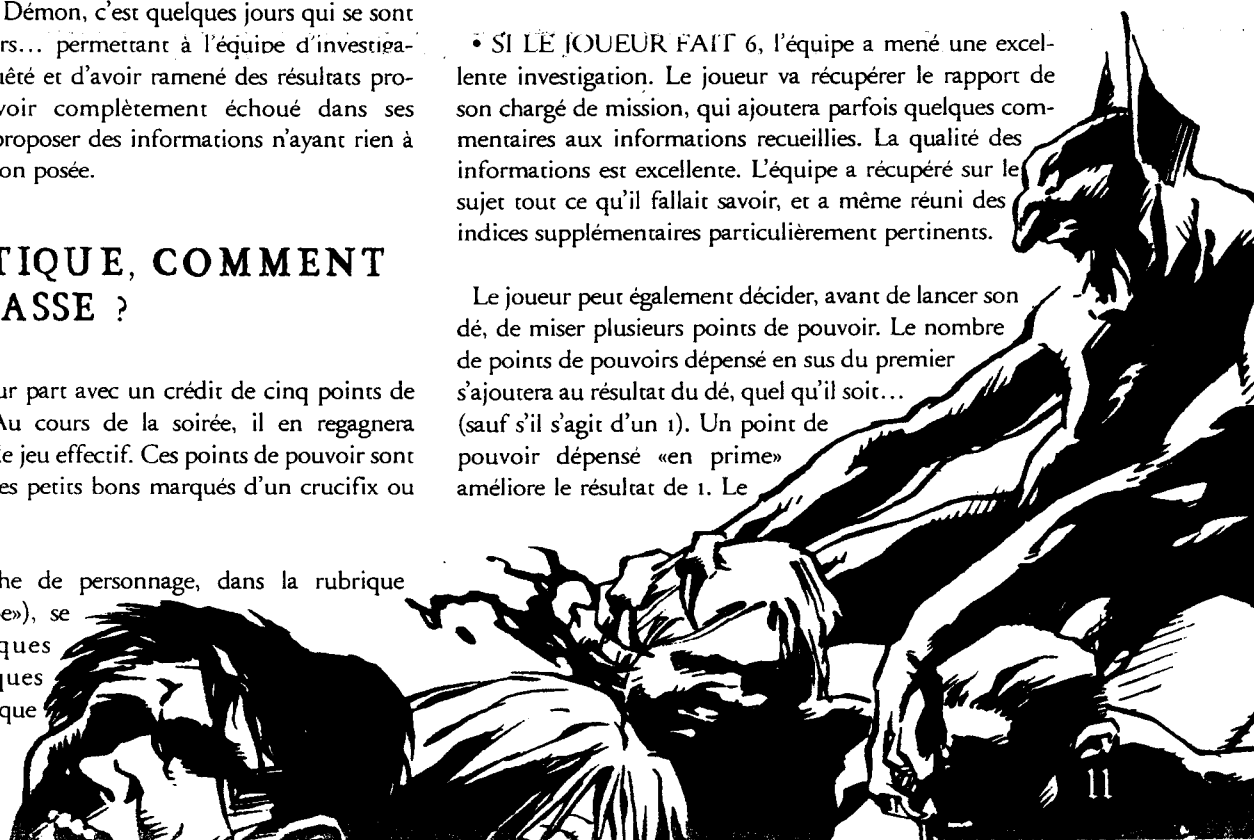
Un 1 est toujours un échec. Le joueur n'a pas le droit d'ajouter de points de pouvoir pour améliorer le résultat.

• SI LE JOUEUR FAIT DE 2 À 5, l'équipe a réussi son investigation. Le joueur va récupérer le rapport de son chargé de mission, qui ajoutera parfois quelques commentaires aux informations recueillies. La qualité des informations est bonne.

• SI LE JOUEUR FAIT 6, l'équipe a mené une excellente investigation. Le joueur va récupérer le rapport de son chargé de mission, qui ajoutera parfois quelques commentaires aux informations recueillies. La qualité des informations est excellente. L'équipe a récupéré sur le sujet tout ce qu'il fallait savoir, et a même réuni des indices supplémentaires particulièrement pertinents.

Le joueur peut également décider, avant de lancer son dé, de miser plusieurs points de pouvoir. Le nombre de points de pouvoirs dépensé en sus du premier s'ajoutera au résultat du dé, quel qu'il soit...

(sauf s'il s'agit d'un 1). Un point de pouvoir dépensé «en prime» améliore le résultat de 1. Le



Dieu est Mort

etc.) Cela n'a pas d'importance, ce sera à l'organisateur de relier la question que vous lui posez à une enquête dont il connaît le nom de code. Il est très fort, l'organisateur, il va tout gérer.

Attention : les tirages de dé doivent se faire dans un endroit discret (au fond de la pièce, par exemple) et les autres joueurs ne doivent pas voir le résultat du dé.

OBTENIR LA COPIE D'UN RAPPORT OBTENU PAR QUELQU'UN D'AUTRE

Parfois, le joueur se doutera qu'un autre joueur est en train d'envoyer une équipe sur un sujet qui l'intéresse (ou peut-être a-t-il tout simplement envie de savoir sur quoi diable l'autre joueur est en train d'enquêter). Il peut alors récupérer une copie du rapport obtenu par son collègue.

Pour cela, il suffit d'aller voir l'organisateur moins de deux minutes après que le tirage de dé du premier joueur ait été effectué et de lui annoncer que l'on veut une copie du résultat obtenu, quel qu'il soit. Il suffit alors de dépenser deux points de pouvoir. Aucun dé n'est à tirer ; l'organisateur remet une copie du rapport.

Mais... C'est au risques et périls du copieur. Si le premier joueur a tiré un 1, le second aura les mêmes informations absurdes que lui... et aura dépensé deux points de pouvoir pour ça.

INTERCEPTER UN RAPPORT OBTENU PAR QUELQU'UN D'AUTRE

Parfois, le joueur aura repéré, grâce à une conversation ou une indiscretion, qu'un autre joueur se prépare à enquêter sur un sujet qui ne l'arrange pas du tout... Bref, que son collègue risque d'obtenir une information déplaisante sur lui.

Il peut alors intercepter le rapport. Il va lui falloir beaucoup d'habileté, parce qu'il va falloir aller voir l'organisateur avant que l'autre joueur ne se décide à faire son enquête. Il faut être sûr de son coup !

joueur peut en dépenser autant qu'il le désire. S'il fait un 1, tous ses points de pouvoirs sont perdus.

Si le joueur n'est pas content de son enquête, il peut la recommencer au cours de la soirée, et cela autant de fois qu'il le désire. Mais il dépense un point de pouvoir à chaque fois.

Le joueur peut lancer son équipe sur différentes enquêtes, successivement ou en même temps, autant de fois qu'il le désire... tant qu'il a des points de pouvoir.

Au bout d'un moment, le joueur découvrira, grâce à ses conversations et ses échanges d'informations, d'autres ragots, d'autres sujets à creuser que ceux qui sont marqués sur sa fiche. Pour enquêter dessus, même méthode, il suffit d'aller voir l'organisateur.

Comme vous aurez appris ce sujet par la conversation; vous ne connaîtrez pas son nom de code (enquête A, enquête B, enquête C,

Regis, de
"Chez Régis"
en pleine
action...



Règles

Le premier joueur annonce alors à l'organisateur qu'il veut intercepter le prochain rapport que va demander tel joueur (il doit le nommer), quel qu'il soit. Il paye deux points de pouvoir et jette un dé. S'il s'agit d'un 1, la tentative échoue mais les points de pouvoir sont quand même dépensés.

Si le jet de dé réussit, l'organisateur garde le secret. Il attend que le joueur dont le rapport doit être intercepté vienne, fasse son jet, dépense ses points de pouvoir... puis, une fois le résultat établi, il lui annonce que le rapport a été intercepté et qu'il n'en aura pas connaissance.

Quelques minutes plus tard, il donnera le rapport (discrètement) à l'intercepteur.

L'intercepté peut évidemment redépenser des points de pouvoirs et recommencer son enquête.

EXEMPLE

Le joueur qui incarne Valefor, Prince Démon des Voleurs, dans le paragraphe « Téléphone arabe » de sa fiche l'information suivante (exemple fictif) :

• On raconte que le jour de la mort de Dieu, le Paradis a été secoué par un "tremblement de ciel".
(Enquête X).

Valefor décide d'envoyer son équipe enquêter sur le sujet. Il va voir discrètement l'organisateur et lui annonce qu'il veut envoyer ses démons investigateurs sur l'Enquête X. Pour ce faire, il donne à l'organisateur un point de pouvoir. L'équipe est lancée...

L'organisateur a dans la main les trois indices qui correspondent à l'enquête X. L'indice X-1, qu'il donnera à Valefor si celui-ci tire un 1, l'indice X-2, qu'il donnera à Valefor si celui-ci obtient un résultat compris entre 2 et 5, l'indice X-3, qu'il lui donnera s'il fait 6.

Valefor décide de miser, en plus du point de pouvoir dépensé pour lancer l'enquête, deux points de pouvoirs. Il le dit avant de tirer son dé.

Coup de chance, le dé fait 4.

Par ce 4, Valefor aurait du normalement récupérer l'indice X-2 (bonnes informations, légèrement incomplètes) mais comme il a dépensé deux points de pouvoirs en plus, le résultat passe à 6. Du coup, il obtient l'indice X-3 (excellents résultats, très complets). Il a dépensé trois points de pouvoir pour obtenir cette information, espérons qu'elle valait le coup.

Si le dé avait fait 3, le résultat serait passé à 5, ce qui n'aurait pas été suffisant pour obtenir l'indice X-3. Il n'aurait eu que le X-2... malgré ses trois points de pouvoir dépensés.

La soirée continue. Valefor échange ou vend l'information qu'il a obtenue, en apprend d'autres, commence à échafauder des théories. A un moment, il

entend vaguement parler de « quelque chose qu'Andréalphus aurait dit un soir qu'il était bourré ». Ça l'intrigue, et il retourne voir l'organisateur. Et lui annonce qu'il voudrait envoyer son équipe enquêter sur... « quelque chose qu'Andréalphus aurait dit un soir qu'il était bourré ». Malheureusement il n'en sait pas plus, et n'a bien sûr pas de nom de code.

Mais l'organisateur est très fort. Il connaît tous ses indices par cœur et sait que ce détail s'inscrit dans l'enquête Y.

Valefor dépense son point de pouvoir, tire son dé... et fait 1. C'est raté... l'information qu'il va obtenir (l'indice Y-1) ne risque pas de lui être très utile. Mais on ne rebute pas Valefor comme ça. Il relance ses hommes sur la même enquête, en redépensant un point de pouvoir. Cette fois-ci il fait 6 et obtient directement l'indice Y-3. Bravo !

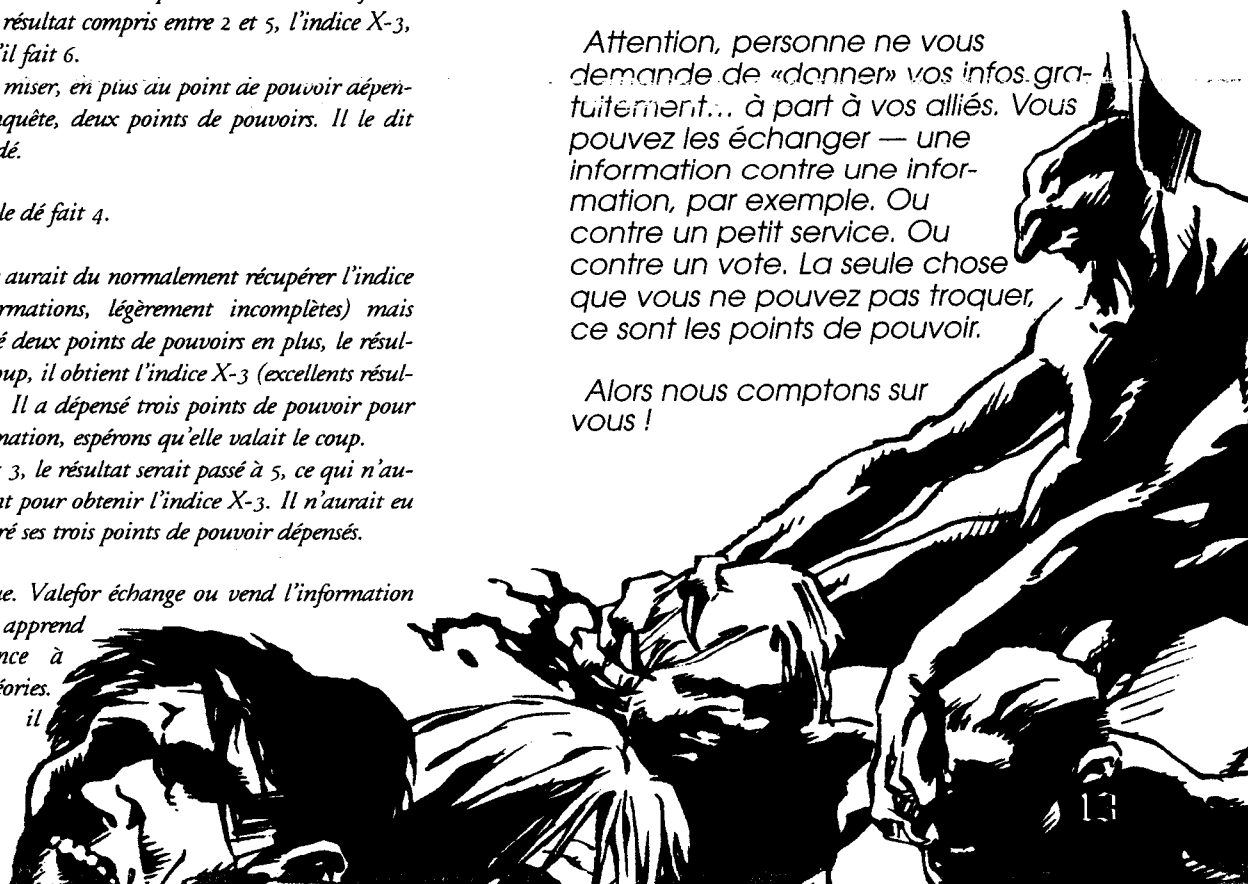
Très important

La Soirée Enquête ne se déroulera pas dans de bonnes conditions si, en plus d'enquêter pour dénicher des informations, vous n'échangez pas les renseignements que vous obtenez.

En effet, il n'y a pas assez de points de pouvoir pour que tout le monde ait accès à tous les renseignements (ça ne serait pas drôle, sinon !). Vous ne pouvez donc comprendre ce qui se passe, et échafauder des théories valables que si vous parlez, que vous communiquez, que vous faites circuler les données du problème.

Attention, personne ne vous demande de « donner » vos infos gratuitement... à part à vos alliés. Vous pouvez les échanger — une information contre une information, par exemple. Ou contre un petit service. Ou contre un vote. La seule chose que vous ne pouvez pas troquer, ce sont les points de pouvoir.

Alors nous comptons sur vous !



Dominique

ARCHANGE DE LA JUSTICE

Intégriste, violent, glacial

VOUS ÊTES QUI,
VOUS ?

Vous êtes l'Archange le plus puissant des Forces du Bien. Depuis la création du monde, vous œuvrez à la droite de Dieu et avez — souvent — réussi à lui imposer vos vues. L'influence des autres Archanges a toujours été moindre que la vôtre... il est possible qu'ils en aient conçu de la jalousie, mais il vous importe peu. Vous avez toujours mis votre intelligence et votre rigueur au service de la Chrétienté et vous comptez continuer... même aujourd'hui, alors que Dieu a disparu. D'ailleurs, vous avez bien l'intention de vous imposer — non pas comme nouveau Dieu, ce serait blasphématoire — mais comme nouveau chef spirituel. Qui d'autre que vous pourrait tenir ce rôle ?

Les autres Archanges vous considèrent comme un intégriste — vous préférez dire que vous êtes loyal à la lettre de la Bible... et un peu moins à celle de l'Évangile. En effet, durant les millénaires qu'a duré, jusque là, l'expérience humaine, vous avez toujours opté pour des solutions tranchantes, dures, mais qui ont le mérite d'être efficaces... même si elles peuvent parfois choquer les âmes sensibles. Vous avez organisé la destruction de Sodome et Gomorre... un très bon exemple, qui a marqué l'esprit des hommes et les a retenu de sombrer dans le mal pendant des générations. Vous êtes aussi à l'origine des Croisades, de l'Inquisition, et d'une manière générale de toutes les règles strictes (non à la contraception, à l'avortement, au mariage des prêtres...) qui, pensez-vous, empêchent les humains de tomber dans les bras du Malin.

D'autres, parmi vos collègues Archanges, ne pensent pas comme vous. Eh bien tant pis ! C'est leur laisser aller,

leur gabegie, leurs idées soi-disant «humanistes» qui ont permis aux hommes du XXe siècle de sombrer dans la débauche et le paganisme. Vous êtes en effet scandalisé par le tour qu'a pris la civilisation occidentale et comptez bien y remédier...

VOTRE CARACTÈRE

Vous êtes un homme orgueilleux (devrait-on dire : «conscient de sa valeur ?»), froid, efficace et sans scrupules... quand il s'agit du bien de la Chrétienté. Mais ce caractère est à vos yeux justifié par le fait que vous êtes persuadé, au fond de vous même, d'avoir raison et d'œuvrer pour la plus juste des causes.



Dominique

Et ce sentiment vous permet de souvent transgresser les règles. «La fin justifie les moyens» est une de vos devises et il vous est arrivé de faire des choses pas très... Archangéliques pour atteindre vos buts. Le chantage, l'alliance (temporaire) avec un Prince-Démon, la manipulation... vous avez tâté un peu de tout au fil des siècles, mais c'était toujours pour une bonne raison ! Vous êtes prêt, aujourd'hui encore, à toutes les manœuvres pour faire voter vos décisions.

VOTRE RÔLE OFFICIEL AU PARADIS

Vous êtes Archange de la Justice, et en tant que tel décidez de ce qui est Bien et ce qui est Mal, sur terre ainsi qu'au paradis. Surtout, vous surveillez les autres Anges et Archanges pour vérifier qu'ils ne sont pas tentés par le Malin. C'est votre rôle d'enquêter sur leurs actions, de surveiller leurs moindres faits et gestes... et c'est un rôle que vous appréciez beaucoup !

Il vous donne également de nombreuses occasions de chantage...

RÉCEMMENT, QU'AVEZ-VOUS FAIT ?

La mort de Dieu ne vous ennuyait guère — comme nous l'avons dit, vous trouvez que vous faites un excellent héritier spirituel — si vous n'aviez pas, depuis quelques mois, un lourd remords sur la conscience.

Vous avez récemment participé à un complot en compagnie de deux Princes Démons, et même s'il s'agissait, là encore, du plus grand bien de la chrétienté, vous avez le sentiment que vous êtes allé un peu loin. Le déclin de la religion en Europe et aux États-Unis vous inquiète depuis longtemps. Pour réveiller la foi, il faudrait, pensez-vous, un acte fort, un symbole... un peu comme la destruction de Sodome et Gomorre avait marqué les esprits de l'antiquité. Aussi avez-vous pensé à... un faux Antéchrist. L'arrivée de l'Antéchrist est, dans la Bible, censée précéder de peu l'arrivée de l'Apocalypse. L'apparition d'un

faux Antéchrist (mais que tout le monde prendrait pour le vrai) paniquerait le monde entier, «prouverait» aux humains incrédules l'existence de Dieu, et réveillerait les consciences les plus endormies... Pour se donner une seconde chance et retarder l'Apocalypse, les humains, c'est certain, partirait du bon pied.

C'est ce que vous avez pensé quand deux Princes Démons sont venus vous exposer cette idée et vous proposer de participer à la fabrication de ce faux messie. Ces deux envoyés du Diable étaient Malphas, Prince Démon de la Discorde, accompagné d'un autre Prince Démon qui est resté masqué pendant les discussions. Les motivations de Malphas étaient simples : créer un faux Antéchrist foutraît le bordel sur terre et permettrait aux Démons de s'en donner à cœur joie. Les motivations de l'autre, vous les ignorez et vous vous en moquez. Ce qui est sûr, c'est qu'ils vous ont demandé le secret et qu'ils agissaient donc en marge de leur propre hiérarchie...

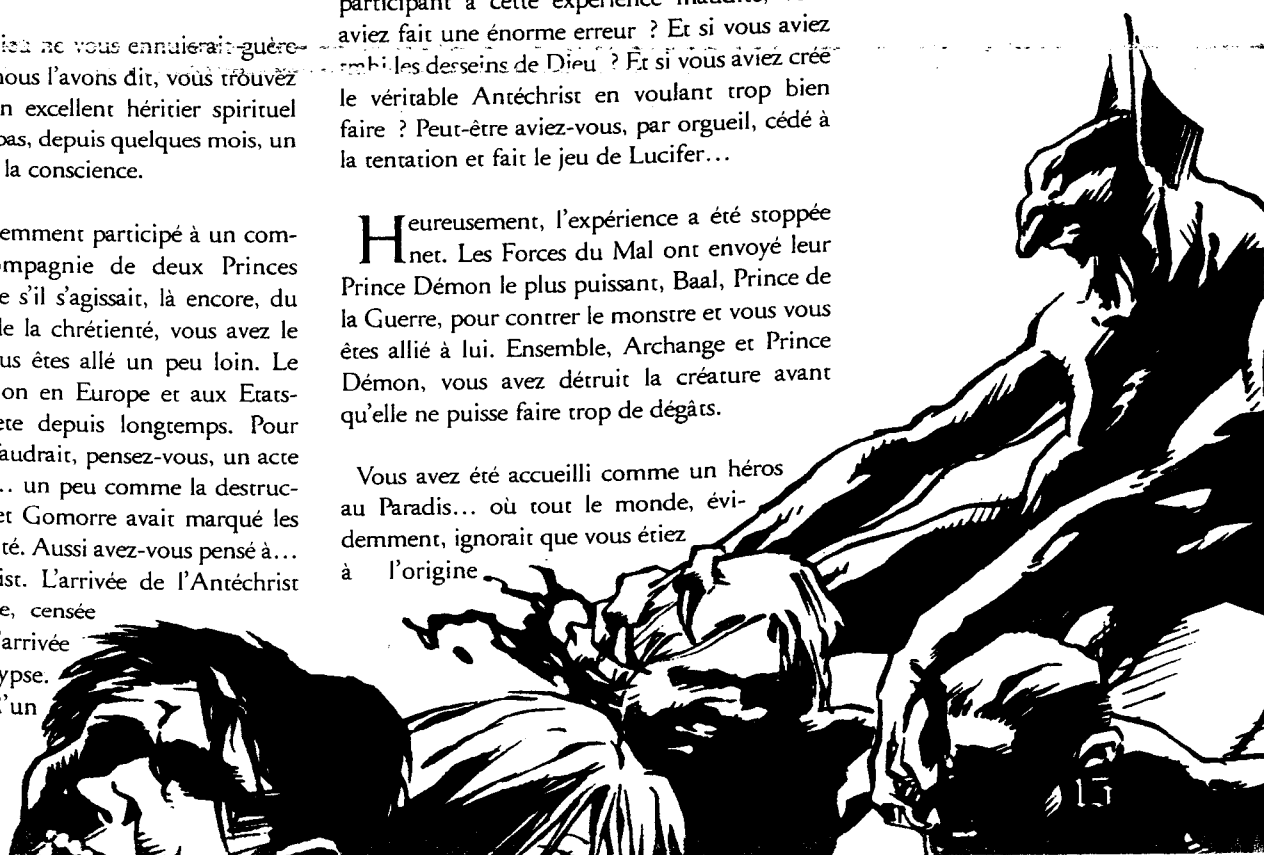
Bref, en mélangeant des techniques scientifiques de pointe, des énergies démoniaques (celle de Malphas) et angéliques (les vôtres), vous avez créé à partir d'un pauvre humain fou un être dément, monstrueux, gorgé de pouvoir. Et vous avez décidé de le faire apparaître en plein milieu de la basilique de Rome, en plein cœur du Vatican (pour le symbole). De là, l'être monstrueux a commencé à ravager Rome...

C'est là que le doute vous a étreint. Et si, en participant à cette expérience maudite, vous aviez fait une énorme erreur ? Et si vous aviez trahi les desseins de Dieu ? Et si vous aviez créé le véritable Antéchrist en voulant trop bien faire ? Peut-être aviez-vous, par orgueil, cédé à la tentation et fait le jeu de Lucifer...

Heureusement, l'expérience a été stoppée net. Les Forces du Mal ont envoyé leur Prince Démon le plus puissant, Baal, Prince de la Guerre, pour contrer le monstre et vous vous êtes allié à lui. Ensemble, Archange et Prince Démon, vous avez détruit la créature avant qu'elle ne puisse faire trop de dégâts.

Vous avez été accueilli comme un héros au Paradis... où tout le monde, évidemment, ignorait que vous étiez à l'origine

Pour réveiller la foi, il faudrait, pensez-vous, un acte fort, un symbole... un peu comme la destruction de Sodome et Gomorre avait marqué les esprits de l'antiquité.



MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

De manière générale, vous abhorrez les Démons et vous vous sentez — comme tous les Archanges — mal à l'aise en leur présence. Pourtant, il va bien falloir les supporter pendant cette soirée. Malphas, de plus, est spécial. Vous partagez un lourd secret, celui de la création du faux Antéchrist... et il semble aussi anxieux que vous de garder le silence sur cette aventure. Sans doute agissait-il contre l'ordre de ses collègues et de Lucifer. En fait, vous et lui, vous vous tenez mutuellement. Vous ne pouvez pas dénoncer Malphas sans qu'il vous dénonce aussitôt, et vice versa.

Vous l'éviteriez bien pendant le reste de la soirée mais une question vous titille : qui était le troisième conjuré ? Le mystérieux Prince Démon masqué ? Ne va-t-il pas vous trahir ? Vous irez peut-être discrètement poser la question à Malphas...

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

En voilà un avec lequel il va bien falloir être aimable. D'abord, vous avez combattu à ses côtés contre l'Antéchrist. Et puis il occupe dans la hiérarchie du Mal un peu la même place que vous dans celle du Bien : c'est le plus puissant des Princes Démons. De plus, vos intérêts et les siens coïncident peut-être.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

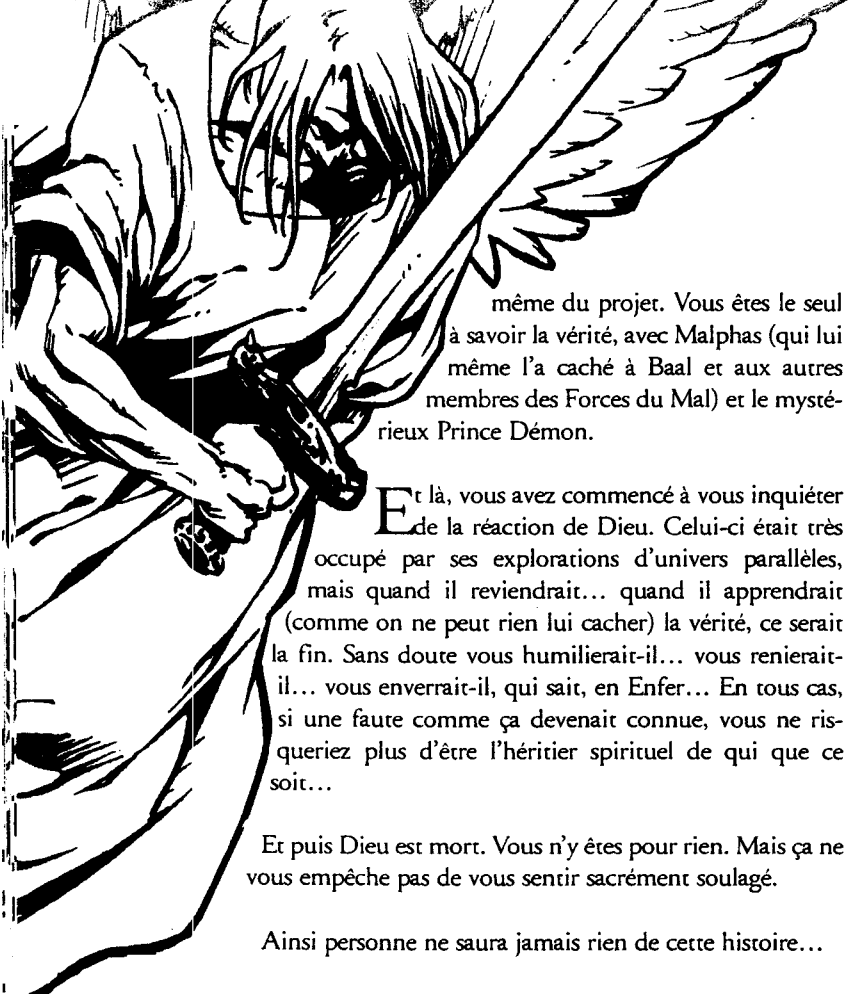
Il n'a pas l'air très malin. Mais ces Princes Démons, il faut toujours s'en méfier.

ANDRÉALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Vous ne le connaissez pas. Cela dit, rien que son titre vous déplaît déjà. S'il a bien quelque chose qui vous dégoûte, c'est le sexe et tout ce qui y est lié. D'ailleurs, en tant qu'Archange de la Justice, vous veillez de très près à ce que le vœu de chasteté des autres Archanges soit respecté à la lettre. Si jamais vous appreniez quelque chose à ce sujet, ça chaufferait !

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Vous ne le connaissez pas non plus. Il a l'air un peu plus civilisé que ses collègues... Justement, c'est louche.



même du projet. Vous êtes le seul à savoir la vérité, avec Malphas (qui lui même l'a caché à Baal et aux autres membres des Forces du Mal) et le mystérieux Prince Démon.

Et là, vous avez commencé à vous inquiéter de la réaction de Dieu. Celui-ci était très occupé par ses explorations d'univers parallèles, mais quand il reviendrait... quand il apprendrait (comme on ne peut rien lui cacher) la vérité, ce serait la fin. Sans doute vous humilierait-il... vous renierait-il... vous enverrait-il, qui sait, en Enfer... En tous cas, si une faute comme ça devenait connue, vous ne risqueriez plus d'être l'héritier spirituel de qui que ce soit...

Et puis Dieu est mort. Vous n'y êtes pour rien. Mais ça ne vous empêche pas de vous sentir sacrément soulagé.

Ainsi personne ne saura jamais rien de cette histoire...

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Le fils du patron. Un être que vous faites semblant de respecter (bien obligé) mais que vous méprisez en secret. Un Archange falot, paresseux, que vous vous faites fort de manipuler à votre bon vouloir.

A savoir : Bien que fils de Dieu, Jésus s'incarne parfois dans des corps de filles. Vous autres Archanges et Princes Démons choisissez indifféremment des corps féminins ou masculins, mais chez Jésus, cela vous choque un peu. Enfin, avec lui, rien ne vous étonne !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Celui-là (celle-là), vous vous en méfiez. Archange spécialisé dans la connaissance, il est intelligent et secret. Parfois de votre côté, parfois opposé à vos projets, vous ne savez pas quoi en faire. Il va falloir essayer de le convaincre de voter comme vous, tout en le maniant avec précautions...

Dominique

QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Vous acceptez pour l'instant la version officielle, celle de la mort accidentelle. Bien entendu, si vous aviez un doute, vous enquêteriez aussitôt... Ce serait votre devoir, en tant qu'Archange de la Justice, de découvrir la vérité et de punir le coupable.

Et puis, là encore, ce serait une bonne occasion de chantage...

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

Vous êtes contre cette proposition, car vous trouvez que la lutte entre le Bien et le Mal ne doit connaître aucune trêve.

Vous savez qu'il y en a qui pensent que le Bien et le Mal ne sont que les deux facettes d'une même pièce, et doivent cohabiter en l'homme, mais vous trouvez cette opinion blasphématoire.

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.

Instituer une lutte ouverte, pourquoi pas ? Ainsi on n'aurait plus à tricher ou à manipuler, chaque humain devrait choisir son camp, à la face du monde. Fini la tergiversation, deux camps bien nets qui se battraient.

Vous êtes d'ailleurs convaincu que les Forces du Bien sont plus puissantes que les Forces du Mal et qu'elles finiraient par vaincre.

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice

Guerre nucléaire totale

C'est votre idée, et vous la trouvez tout simplement géniale. C'est Sodome et Gomorre en plus mégalo, c'est l'histoire de l'Antéchrist, mais sans les risques et sans le blasphème.

Si le conseil (Archange et Princes Démons) réuni ce soir votait le déclenchement d'une guerre nucléaire totale sur terre, le christianisme serait sans doute sauvé. Bien sûr, la plupart des humains mourraient, mais les survivants seraient tellement choqués qu'ils y verraient sans doute la venue de l'Apocalypse. De plus, leurs conditions de vie post-cataclysmiques seraient si dures qu'ils auraient besoin de la religion pour survivre. Il suffirait alors de quelques miracles et de quelques apparitions pour relancer la foi, plus pure, plus passionnée, plus saine.

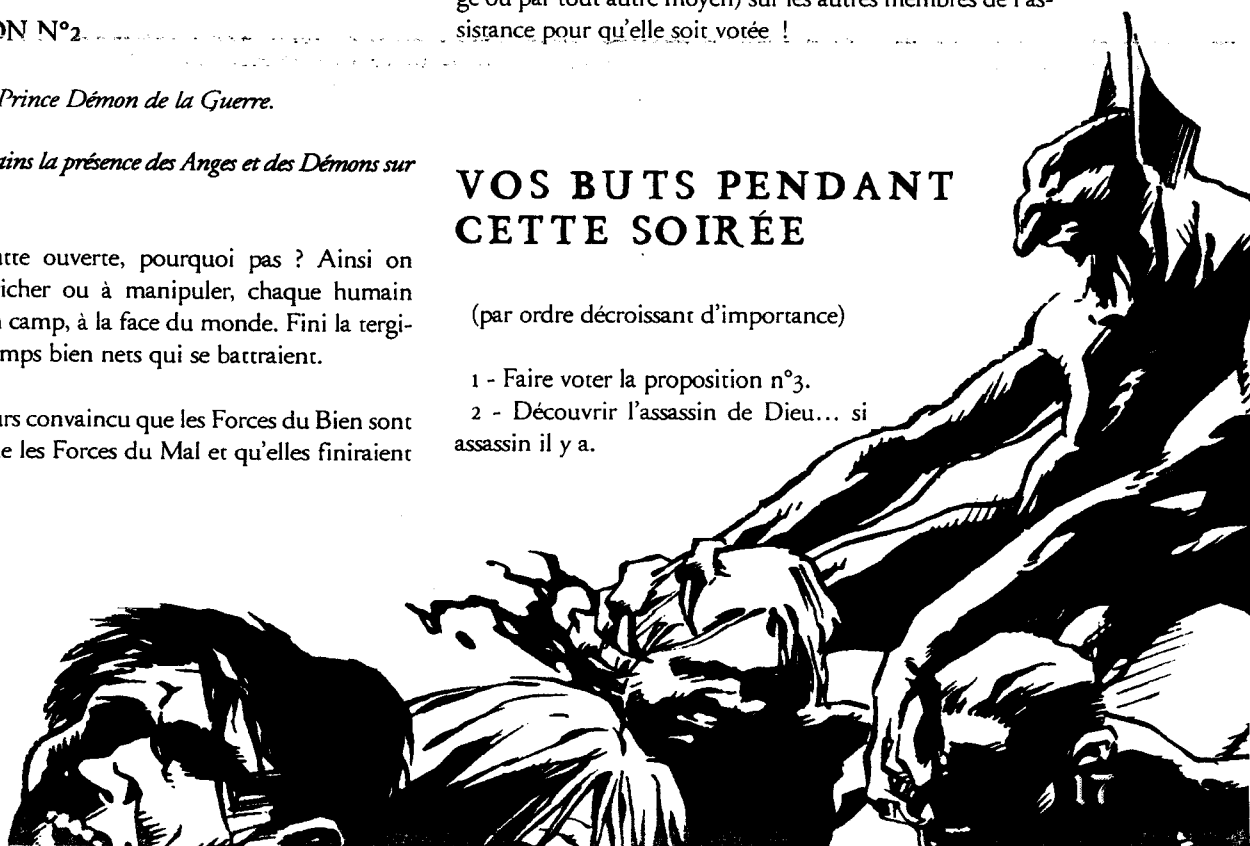
Que des avantages — à votre avis, du moins — et pour tout le monde, même pour les Forces du Mal. En effet Lucifer et ses Démons souffrent autant que les Anges du déclin du christianisme dans la société occidentale. Qui ne croit pas en Dieu ne croit pas au Diable, et les Forces du Mal cherchent aussi ardemment que celles du Bien à relancer la religion.

Tous cela, ce sont des arguments que vous comptez bien faire valoir aussi bien auprès de vos collègues que des Princes Démons. Vous tenez énormément à cette proposition, et vous n'hésitez pas à monter des alliances, échanger des votes ou des services ou faire pression (par chantage ou par tout autre moyen) sur les autres membres de l'assistance pour qu'elle soit votée !

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Faire voter la proposition n°3.
- 2 - Découvrir l'assassin de Dieu... si assassin il y a.



TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendus ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire qu'un vol avait été commis au paradis, dans la bibliothèque de l'Archange Yves. (Enquête A)

- Il semble que le Continuum Spatio Temporel ait été récemment perturbé. (Enquête D)

- Vous avez entendu dire qu'il existait un dossier «brûlant» réunissant des informations étonnantes sur l'emploi du temps de certains Archanges. (Enquête H)

- Une petite fille se promène actuellement au Paradis en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démon des informations croustillantes. (Enquête I)

3 - Découvrir des secrets sur vos collègues ou sur les Princes Démon de façon à les dénoncer ou à pouvoir faire pression sur eux.

4 - Faire échouer le vote de la proposition n°1.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Que vous soyez homme ou femme, habillez-vous de manière très stricte, comme un directeur financier ou un comptable — costume sombre pour les hommes, tailleur chemisier pour les dames, attaché-case si possible. (Les autres Archanges imagineront que vous y gardez des dossiers compromettants sur eux...). Soyez sec, hautain et désagréable avec les gens qui ne vous sont pas utiles, mielleux avec ceux dont vous pensez pouvoir récupérer les votes. N'oubliez pas que vous êtes remarquablement intelligent... et un magouilleur né. Vous n'avez pas votre pareil pour faire des alliances que vous romprez ensuite, dire des mensonges que vous démentirez, etc.

Quand vous êtes convaincu de quelque chose, cependant, comme du bien fondé de votre proposition n°3, vous savez être clair, sincère et passionné. Vous êtes tout à fait capable, juste avant le vote, de vous lancer dans un grand discours sur le renouveau de la foi... et d'y croire !

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- La fin justifie les moyens.
- La sensiblerie inutile fait, à long terme, plus de mal que de bien.
- Un membre gangrené se coupe avant de contaminer le reste du corps.
- Je vous conseille de vous ranger de mon côté. Je connais sur vous certains détails que vous n'aimeriez pas voir étalés en place publique...

Et :

- Malgré nos dissensions, nous avons des buts communs. Je suis certain que nous pouvons trouver un terrain d'entente...



Evidemment ce genre d'images vous donne la nausée.

...évidemment.

YVES

(Hvonne)

ARCHANGE DES SOURCES
Attentiste, réfléchi, manipulateur.

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes Dieu.

Là vous vous dites : «Il y a erreur». D'abord vous avez lu les papiers d'explication qui précèdent cette fiche de personnage, et on y expliquait bien que Dieu était mort (c'est même le titre de cette Soirée Enquête). Ensuite, vous avez devant les yeux la fiche de Yves, Archange des Sources, pas celle de Dieu.

Eh bien on vous a bien eu, mais ne vous inquiétez pas, pendant toute la soirée, c'est vous qui allez faire marcher les autres...

Répetons-le : vous êtes Dieu. Voilà ce qui s'est passé.

Vous étiez dans votre repaire favori, la plus haute tour d'argent du Paradis, à explorer mentalement les univers parallèles. Il y a une infinité d'univers parallèles, et ils sont magnifiques. Il n'y a pas d'autres Dieux, ou du moins, s'il y en a, vous ne les avez pas rencontrés. Ces nouveaux mondes qui s'ouvrent à vous sont si passionnants que pendant de petites éternités bienfaisantes, vous en oubliez la terre, les humains, la religion, et tous vos problèmes...

Le pied.

Puis un jour, alors que vous voguiez parmi des étoiles étrangères, vous avez senti une brusque coupure. La manette qui permettait à votre esprit de rester relié avec le Paradis a été brusquement baissée, ou s'est brusquement baissée toute seule. Et paf, tout lien avec le monde réel a disparu. Le choc a été énorme, et vous avez senti votre esprit se dissoudre. Une étrange sensation, la mort, avez-vous pensé. Vous imaginiez ne jamais la connaître.

Il y a eu deux secondes de noir absolu. Puis votre esprit s'est reformé, dans notre univers, sur terre. Il ne faut pas exagérer... Vous êtes Dieu, quand même. Vous n'alliez pas disparaître si facilement.

Comme on dit, les nouvelles de votre mort ont été largement exagérées.

La seule chose, c'est que l'expérience vous a laissé un peu secoué, et votre esprit est faible. Vous savez que cette faiblesse ne durera qu'un temps : dans quelques semaines, vous serez redevenu vous-même. En attendant, votre esprit s'est réfugié, inconsciemment, dans un «corps hôte» ami. Celui d'un de vos Archanges, un qui vous est cher : Yves

Yves est un intello (comme vous), il lit Heidegger dans le texte comme pour rigoler et résoud des mots fléchés en quelque nano-secondes.



(Yvonne), l'Archange des Sources. Le véritable esprit d'Yves est pour l'instant en sommeil, et vous le remplacez.

Mais personne ne le sait... Tous croient voir Yves (Yvonne)... et tout le monde vous croit mort.

VOTRE CARACTÈRE

Au début vous pensiez que ce remplacement (prendre le corps de l'Archange Yves) serait juste une solution d'attente. Puis vous avez pris goût à la chose.

Il faut dire qu'en tant que Dieu, vous étiez du genre distant. Vous êtes né en même temps que le Big Bang... en même temps que l'univers... d'une certaine manière, vous êtes l'univers. Aussi, même si l'humanité est votre expérience préférée, et même si vous couvez d'un œil distrait les trois religions que vous avez créées — le Christianisme, l'Islam et le Judaïsme —, vous pensez bien qu'avec votre conscience étendue sur tout l'univers, vous n'avez pas tellement le temps ni l'envie de vous attarder sur les détails.

Les chrétiens ont passé leur temps à se poser des questions théologiques, et à se demander, entre autres, si Dieu était derrière l'épaule de chacun à épier les péchés. La réponse est non. Dieu, c'est à dire vous, avez franchement mieux à faire. C'est pour s'occuper, justement de ce genre de détails que vous avez créé les Archanges, les Princes Démons et tutti quanti.

Et puis, après l'incident de la manette, vous voilà dans ce corps d'Archange pour quelques semaines. Et brusquement, vous vous retrouvez beaucoup plus proche de l'humanité. Attention : les Archanges sont très loin d'être des humains normaux... mais ils sont quand même beaucoup plus proche de la normalité que ce à quoi vous étiez habitué. Et ça vous fait des tas de sensations nouvelles. Vos sens, vos perceptions sont réduites à celles d'un seul être, ce n'est pas gênant, finalement. C'est curieux. Du coup, vous vous intéressez à ce qui se passe autour de vous, à toutes les interactions entre «personnes» qui vous ennuyaient profondément avant. Vous découvrez des choses...

Et à propos d'interactions, cette soirée vous passionne. Tous, Archanges comme Princes Démons, ignorent qui vous êtes véritablement et vous n'avez pas l'intention de leur dire avant la fin de la séance. En fait, vous les connaissez très peu, tous vos serviteurs (vous considérez que les Princes Démons vous servent aussi bien que les Archanges, mais d'une autre manière). Et vous trouvez

que c'est une bonne manière de les observer... alors qu'ils ne se savent pas observés, avec vos nouvelles sensations «humaines»...

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

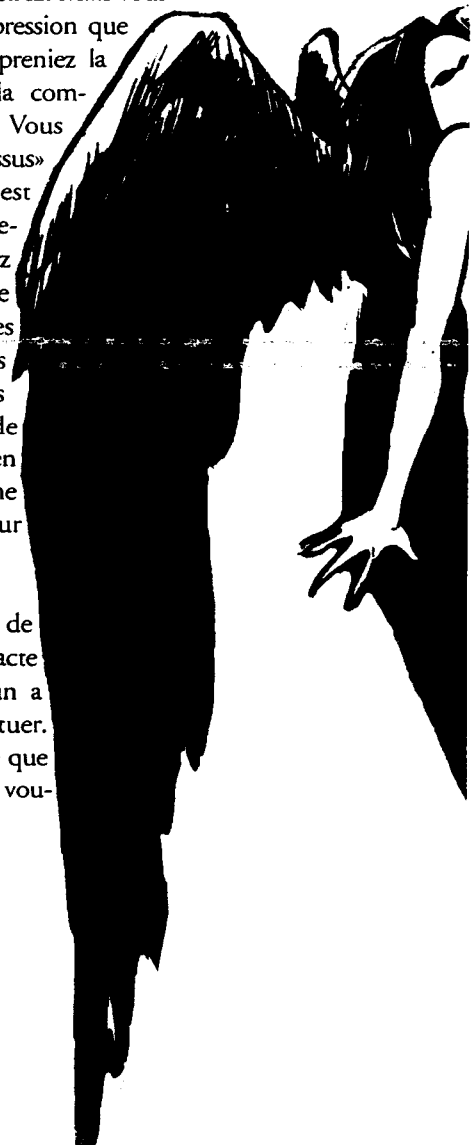
Vous en avez trois :

- *But n°1* : Observer vos serviteurs et interagir avec eux le plus possible... en tenant toujours le rôle d'Yves (Yvonne). Cela va vous apprendre beaucoup de choses sur eux et d'une manière générale sur les êtres (humains, Archanges, Princes Démons) que vous avez créés.

- *But n°2* : Essayer de découvrir si votre «mort» (l'abaissement de cette manette) est naturelle — un accident — ou si quelqu'un a vraiment voulu vous tuer... quelle drôle d'expression.

Bien sûr, dès que vous aurez retrouvé toute votre puissance, vous saurez. Après tout vous êtes omniscient... dès que vous le désirez. Mais vous avez la vague impression que même si vous appreniez la vérité, vous ne la comprendriez pas... Vous seriez trop «au dessus» de tout ça. C'est comme si finalement, vous étiez plus à même de comprendre des motivations d'Archange et de Prince Démon en étant vous-même rabaissé à leur niveau.

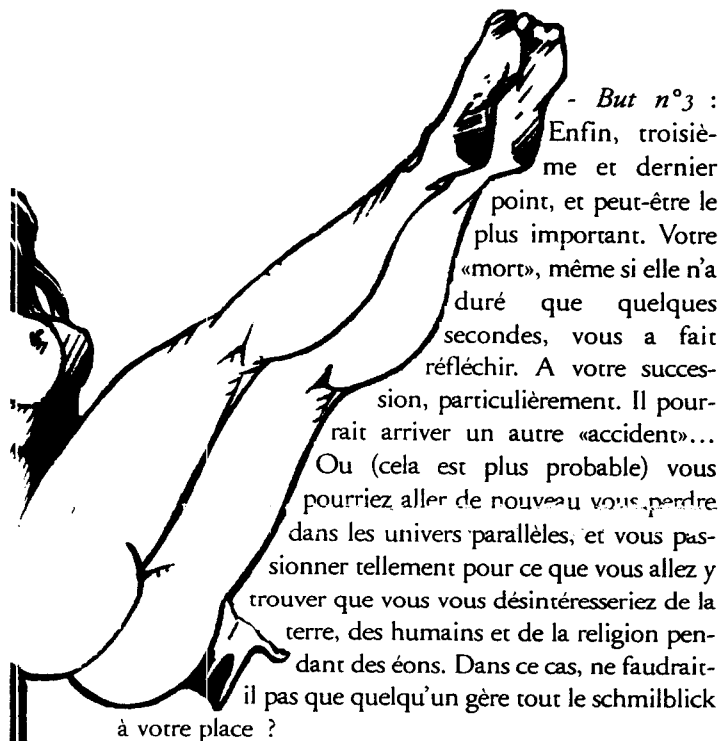
Si l'abaissement de la manette est un acte délibéré, quelqu'un a voulu vous tuer. Pourquoi ? Est-ce que quelqu'un vous en vou-



lait à ce point ? Est-ce quelqu'un avait peur de votre réaction par rapport à quelque chose... au point de vous tuer ? Voulait-on vous cacher quelque chose (une «bêti-se», par exemple) de très important ?

La question vous intrigue... Et c'est peut-être avec vos sensations non divines que vous comprendrez le mieux les réponses.

Vous vous mêlerez donc à toutes les conversations, vous intéresserez à toutes les recherches, ferez vos enquêtes. De toute manière, ce sera un bon moyen de vous mettre dans la peau d'un être «normal».



Aussi avez-vous décidé, au cours de cette soirée, de vous choisir un successeur. Vous allez observer tout le monde, noter leurs qualités et leurs défauts, puis choisir. Votre héritier pourra être un Archange ou un Prince Démon, cela n'a pas d'importance... ils sont, de toute manière, tous vos «enfants».

Les qualités principales dont vous voulez que votre successeur fasse preuve sont :

- L'efficacité.
- La diplomatie.
- L'esprit de décision.

A vous de choisir... Ce sera à la fin de la soirée (voir plus bas «Votre collaboration avec l'organisateur») que vous annoncerez votre verdict. Votre héritier prendra peut-être votre place demain, peut-être dans des millions d'années... vous n'avez encore rien décidé.

Mais comme cela, tout sera prêt.

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Votre fils. Vous l'aimez beaucoup et avez même tendance à le surprotéger. (Regardez ce que vous avez fait subir au peuple juif depuis 2 000 ans simplement parce qu'ils l'avaient crucifié...) On vous a souvent reproché votre favoritisme.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Le choix semble logique... mais vous avez peur que votre fiston chéri, du genre gentil et un peu mou, ne manque d'initiative et d'esprit de décision.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

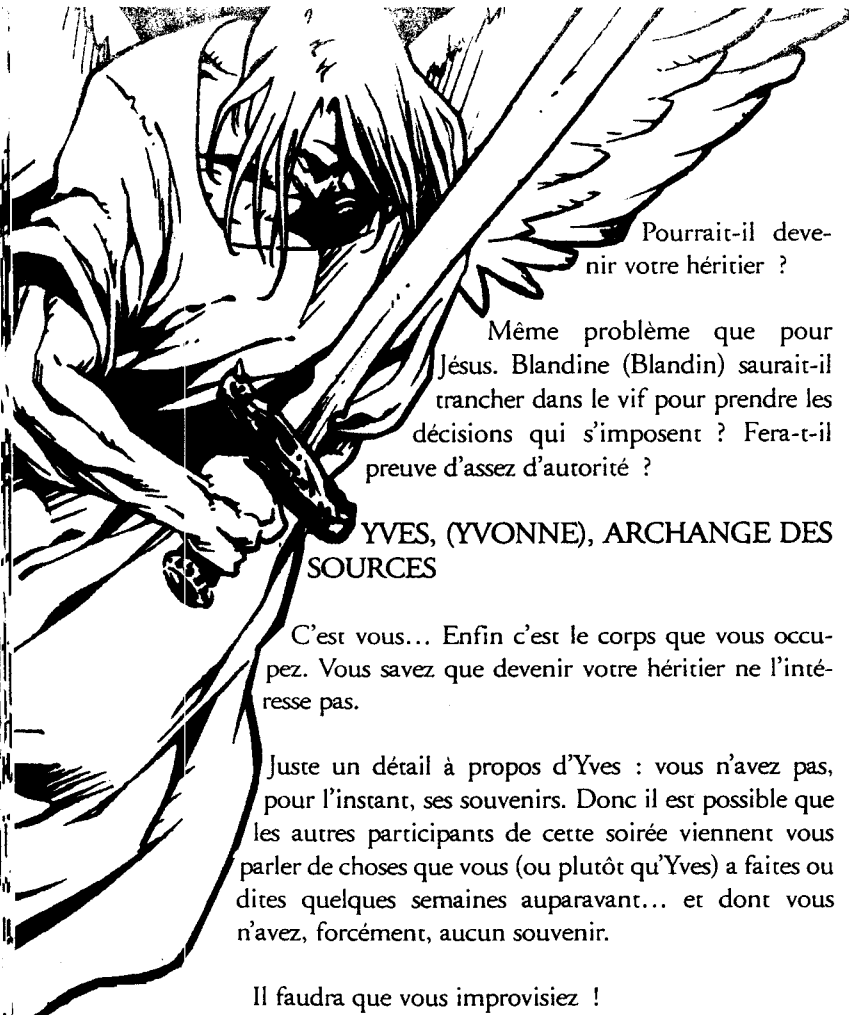
L'Archange le plus puissant des Forces du Bien... et votre assistant principal. Il est intégriste, décidé, tranchant... et d'une fidélité à toute épreuve. Vous savez que beaucoup le trouvent trop violent. C'est Dominique qui a — avec votre permission, bien sûr — détruit Sodome et Gomorre pour faire un exemple, lancé les Croisades, créé l'Inquisition, interdit la contraception. C'est sa politique... et même si elle est contestée, vous ne pouvez lui dénier une certaine efficacité.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Il a été votre assistant depuis si longtemps que là encore, le choix semble logique. Mais il est toujours si sûr de lui. Ne manque-t-il pas un peu d'humanité ? Ecouterait-il les autres ?

BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Un autre Archange... aux opinions complètement opposées à celles de Dominique. Blandine (Blandin) est un «humaniste», qui croit en un christianisme plus doux, plus pacifique, plus consensuel. Vous respectez ses opinions, il vous est même arrivé parfois de les suivre...



Pourrait-il devenir votre héritier ?

Même problème que pour Jésus. Blandine (Blandin) saurait-il trancher dans le vif pour prendre les décisions qui s'imposent ? Fera-t-il preuve d'assez d'autorité ?

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

C'est vous... Enfin c'est le corps que vous occupez. Vous savez que devenir votre héritier ne l'intéresse pas.

Juste un détail à propos d'Yves : vous n'avez pas, pour l'instant, ses souvenirs. Donc il est possible que les autres participants de cette soirée viennent vous parler de choses que vous (ou plutôt qu'Yves) a faites ou dites quelques semaines auparavant... et dont vous n'avez, forcément, aucun souvenir.

Il faudra que vous improvisiez !

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

Un Prince Démon — donc votre serviteur aussi — d'une grande efficacité. Il est contre la violence et fait le Mal de manière intelligente : en montant les gens les uns contre les autres, en réveillant la jalousie, l'orgueil ou l'envie. Pervers et efficace.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Peut-être un peu trop subtil pour ça. Il faut parfois être du genre brutal pour faire un bon leader. Son domaine d'intervention est la discorde, sera-t-il capable de rallier tout le monde à lui ?

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons, et l'assistant principal de Lucifer. Lui, serait plutôt du genre trop brutal. Il aime les décisions franches, les batailles, l'odeur de la poudre et du sang. Il vit pour la violence.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

C'est un leader né, et, avec Dominique et Jésus, un des choix les plus «évidents»... Mais le monde n'a pas besoin que de batailles. Pourra-t-il faire preuve d'intelligence, de subtilité ? Saura-t-il négocier et écouter les autres ? Trouver des solutions pa-ci-fi-ques ? Rien que le mot doit lui écorcher la bouche...

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Du genre rigolo, bon vivant. Le démon des fables, celui qui se fait avoir par les humains... mais son intelligence ne doit pas être sous-estimée.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Ce serait un choix surprenant. On lui reproche souvent d'aimer les hommes, ce qui pour un Démon est certes paradoxal. Cela pourrait être une qualité pour le poste. Vous craignez cependant qu'il ne soit trop faible, et qu'il ne prenne pas le travail au sérieux.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Comme Malphas, un Prince Démon intelligent et subtil, avec des méthodes originales mais très efficaces. Un être, aussi, très secret.

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Vos craintes sont les mêmes que pour Malphas. Ne sera-t-il pas trop subtil, trop pervers, et pas assez décidé ? Ne lui manque-t-il pas un bon grain d'humanité ?

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Un être complexe, mystérieux, et, comme Andréalphus, très secret.

Vous savez sur le Prince Démon Valefor quelque chose que tous ignorent : c'est qu'il s'agit en vérité un Archange ! Eh oui. Valefor est en vérité Janus, Archange des Vents. Il y a quelques siècles, comme il s'ennuyait, il s'est fait passer pour un Démon et a décidé de faire carrière. Cela a marché, et il joue maintenant les deux rôles avec une parfaite conviction.

Bien entendu, personne, ni aucun Archange, ni aucun Princes Démon n'est au courant de ce qu'il faut bien appeler un blasphème, et une transgression de toutes les règles que vous avez édictées. Valefor/Janus a très bien dissimulé son coup, il croit même que vous (Dieu) ignorez son petit jeu. Comme si vous pouviez ignorer quelque chose d'aussi énorme, et qui dure depuis des siècles. Il est certain que vous êtes distrait, parfois, mais quand même...

Pourtant vous avez laissé faire. Pourquoi ? Parce que cela vous amusait, et que contrairement à ce que disent vos détracteurs vous n'êtes pas dénué d'un certain sens de l'humour. Mais aussi parce que l'expérience vous paraît intéressante. Un Archange et un Prince Démon

en un seul «être», c'est le Bien et le Mal qui coexistent sans heurts. Est-ce possible ? Ça n'a pas l'air de gêner Valefor, en tous cas...

Pourrait-il devenir votre héritier ?

Pourquoi pas ? Après tout, il a une double expérience pour le job... angélique et démoniaque, ce dont personne d'autre ne peut se targuer. De plus, il aime les humains. Mais ses allées et venues ont toujours été mystérieuses et vous le connaissez finalement assez peu. Intelligent, il l'est, mais saura-t-il se faire respecter, prendre des initiatives, trancher dans le vif ? Vous l'ignorez...

COMMENT PRENDRE VOTRE DÉCISION ?

Toutes les opinions que nous avons noté sur cette fiche sont celles que vous avez des participants avant la soirée. Leur attitude pendant ce «conseil» improvisé vous permettra de les faire évoluer. Bien entendu, vous jugerez plutôt l'attitude des «joueurs» que celle de l'Archange ou du Prince Démon qu'ils incarnent. Mais c'est là la loi de ce genre d'exercice !

Pour ne pas vous perdre dans vos appréciations, n'hésitez pas à emmener un petit carnet, à marquer le nom de tous vos serviteurs et à mettre à côté des + ou des — selon leurs actions. Cela vous aidera, au final, à choisir.

Bien entendu, les autres joueurs remarqueront votre manège. Quand ils vous poseront des questions, prenez juste un air mystérieux et répondez que c'est «personnel». Cela ne fera qu'ajouter à la paranoïa ambiante... Parfait !

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

Les propositions qui doivent être votées ce soir ne sont pas nouvelles pour vous. Elles ont souvent été évoquées dans les conseils angéliques ou démoniaques, mais jamais encore mises au vote.

Vous n'avez pas d'opinion déterminée dessus. Si vous en aviez, vous auriez pris votre décision (oui ou non) et agi depuis longtemps. Vous avez donc décidé de jouer le jeu : ce que vos Archanges et Princes Démons voteront ce soir, vous l'entérinerez... quoi que ce soit.

Et vous, comment devez-vous voter ? Étant donné que vous êtes neuf participants et que les décisions se prendront à la majorité plus une voix, la votre peut être décisive. Voici ce que vous avez décidé : si une majorité nette se dégage, vous vous abstenrez... Ce sera leur choix. Si la décision est difficile... quatre contre quatre, et que tout le monde vous regarde, vous voterez selon votre conscience et l'argumentation que chacun des deux partis aura développée.

VOS RELATIONS AVEC L'ORGANISATEUR

Vous allez avoir un rôle important à jouer.

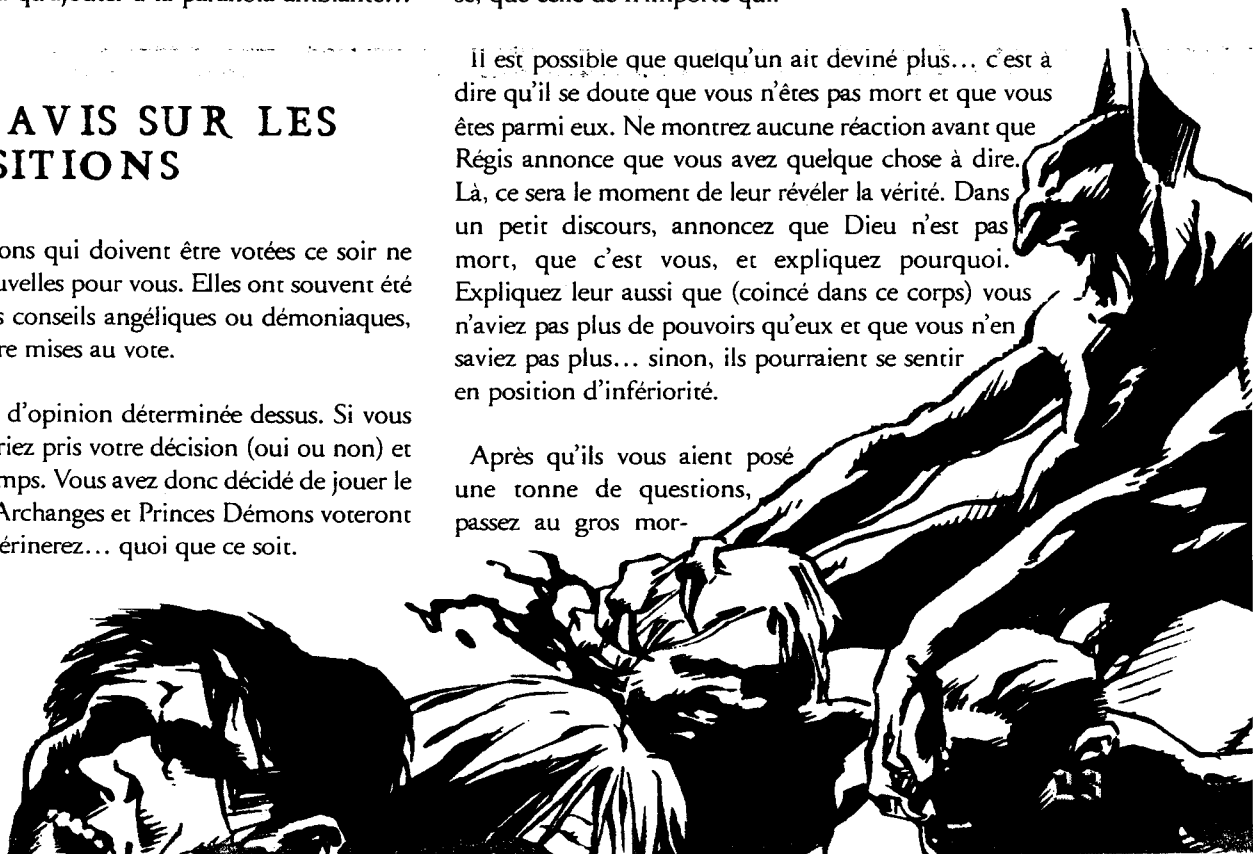
Après que l'organisateur (Régis le barman) ait annoncé la clôture de la soirée, il demandera à tout les participants d'exposer leurs déductions... particulièrement sur ce que qui est arrivé à Dieu (donc à vous).

Tant que vous êtes dans ce corps, vous n'avez pas plus de pouvoirs ou d'omniscience qu'un autre Archange ou qu'un autre Prince Démon. Et vous allez commencer la soirée comme tout le monde, c'est à dire sans savoir si votre «mort» était un accident ou un meurtre... C'est à dire si oui ou non, quelqu'un a baissé cette sacrée manette !

Grâce aux enquêtes et aux échanges d'informations que vous allez faire pendant cette soirée, vous allez — peut-être — vous faire une opinion. Donc quand Régis demandera les théories de chacun, donnez la vôtre... Elle a autant de chance d'être bonne, ou d'être mauvaise, que celle de n'importe qui.

Il est possible que quelqu'un ait deviné plus... c'est à dire qu'il se doute que vous n'êtes pas mort et que vous êtes parmi eux. Ne montrez aucune réaction avant que Régis annonce que vous avez quelque chose à dire. Là, ce sera le moment de leur révéler la vérité. Dans un petit discours, annoncez que Dieu n'est pas mort, que c'est vous, et expliquez pourquoi. Expliquez leur aussi que (coincé dans ce corps) vous n'aviez pas plus de pouvoirs qu'eux et que vous n'en saviez pas plus... sinon, ils pourraient se sentir en position d'infériorité.

Après qu'ils vous aient posé une tonne de questions, passez au gros mor-



Dieu est Mort (enfin presque)

ceau : le fait que vous ayez décidé de choisir un héritier. Exposez vos raisons et vos critères : efficacité, diplomatie, esprit de décision... Puis annoncez votre choix. Voilà, c'est fait !

Régis distribuera ensuite un papier expliquant la vérité sur ce qui c'est passé. Vous saurez donc si vous avez un assassin ou pas. S'il se révélait que quelqu'un était vraiment responsable de votre «mort», ce sera à vous de prendre une décision... soit le châtier (l'annihiler, par exemple) soit passer l'éponge... en disant que cela vous a permis de vous rendre compte de beaucoup de choses.

Et si celui que vous aviez choisi comme héritier se révélait être votre assassin ? Là encore, à vous de voir : ou vous changez d'avis et choisissez le deuxième sur votre liste... ou vous décidez que votre choix reste valable. Après tout, il ou elle aura fait preuve d'esprit d'initiative, non ?

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Vous avez un des rôles les plus complexes de la soirée. Vous (en tant que joueur) jouez quelqu'un qui fait semblant d'être quelqu'un d'autre... Vous jouez Dieu qui joue à être l'Archange Yves. Rien que ça.

Nous vous proposons deux manières différentes de tenir votre rôle :

- Vous (Dieu) vous retranchez derrière la personnalité de l'Archange Yves. Celui-ci est censé être un intellectuel réfléchi, pas très causant, qui se donne des airs mystérieux. Parfait ! Ses opinions sont, en général, la non violence et l'humanisme. C'est aussi un sacré manipulateur...

- Vous oubliez l'Archange Yves... Vous êtes Dieu dans un corps que vous ne connaissez pas et vous avez des sensations terre à terre que vous expérimentez pour la première fois. Aussi jouez-vous avec... Vous passez de la bonne humeur à la colère pour «voir ce que ça fait», vous riez pour un rien, juste pour la

sensation, vous vous extasiez devant la nourriture ou la boisson comme si vous la goûtiez pour la première fois...

Evidemment, les autres vont trouver ça bizarre et se poser des questions. Là encore, parfait !

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que la ville de Rome et la basilique St Pierre, au Vatican, avait été ravagée par les flammes il y a quelques semaines. (Enquête C)

- Un petit Démon se promène actuellement en Enfer en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démons des informations croustillantes. (Enquête G).

- On raconte que le jour de la mort de Dieu, des incidents paranormaux inexplicables ont troublé la journée paisible des buveurs du bar «Chez Petit Louis», dans la banlieue parisienne. La police a effectué un rapport. (Enquête J).



Blandine

(Blandin)

ARCHANGE DES RÊVES

Humaniste, hautain, manipulateur

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes un des personnages majeurs des Forces du Bien, qui œuvrez à la droite de Dieu depuis la création du monde. Mais garder votre place d'Archange et de membre permanent du conseil du Paradis n'a pas toujours été une sinécure. Le Paradis (comme l'Enfer et la Terre, d'ailleurs) est un vrai panier de crabes, et vous avez du lutter, intriguer, combattre pour garder votre place. Seule votre intelligence, votre sens de l'initiative, de la manœuvre et — autant l'avouer — du mensonge vous ont permis de vaincre.

Pourtant, vos buts sont nobles. Vous soupçonnez mêmes que rares sont, parmi les autres Archanges, ceux qui ont une foi aussi profonde, des buts aussi élevés que les vôtres. Vous aimez et respectez Dieu, vous haïssez et méprisez les Forces du Mal, vous croyez profondément en les piliers de la doctrine

chrétienne qui, pour vous, sont « paix et amour ». Vous pensez que, même si Jésus, votre collègue, aurait pu rester sur terre pour faire le service après-vente de sa doctrine (cela aurait évité bien des massacres par la suite), cette doctrine est la bonne. Vous pensez qu'on doit guider l'humanité, et non s'imposer à elle. Vous pensez que l'homme est bon et qu'il lui faut juste encore quelques temps pour le découvrir. Vous êtes pour la pitié, la compréhension, le respect. Bref, vous êtes plus « Mère Thérèse » que « Inquisition », plus « prêtre de gauche » que « Saint-Nicolas du Chardonnet ». Et depuis cinq mille ans, vous essayez de faire appliquer vos opinions au moment des votes du Conseil des Archanges.

Seulement, c'est difficile. Entre vos collègues intégristes qui pensent que tout mécréant doit être passé par le fil de l'épée et ceux dont les opinions douteuses vous semblent quasi hérétiques, la marge de manœuvre est réduite. Voilà pourquoi vous n'hésitez pas à ruser, mentir, comploter, parfois trahir pour réussir. Vous auriez aimé que Dieu vous écoute plus, mais Dieu était mal conseillé. Il vous a souvent fallu conclure des alliances contre nature, ou faire des actes un peu répréhensibles pour faire passer une décision qui vous tenait à cœur.

« Eh bien, tant pis ! Vous n'avez aucun remords. La tin, dans ces cas là, justifie les moyens... »

VOTRE CARACTÈRE

Les gens qui vous connaissent bien sont souvent étonnés du contraste apparent entre vos opinions — humanistes, nous l'avons dit — et votre caractère. Vous êtes en effet difficile, parfois désagréable, coupant, ironique, mordant. On vous dit hautain... Il faut dire que vous connaissez votre valeur, vos talents, et que vous en êtes fier. Vous savez que votre opinion du christianisme est la bonne et vous méprisez, secrètement ou non, les va-t'en guerre fascisants que sont les Archanges dont les opinions diffèrent des vôtres. Quand on vous reproche de faire preuve de bien peu de charité et d'humilité pour un chrétien, vous rétorquez que vous gardez la tendresse de votre cœur pour ceux qui en ont vraiment besoin : les humains.

Et c'est vrai !



« Je vois que la mort de Dieu ne vous empêche guère d'apprécier le buffet. »



VOTRE RÔLE OFFI- CIEL AU PARADIS

Vous êtes l'Archange des Rêves. En tant que tel, votre rôle officiel au sein des Forces du Bien est donc d'étudier, de stocker, parfois de faire évoluer ou de contrôler les rêves des humains.

Ce rôle est beaucoup plus important qu'il ne le paraît. L'humanité rêve, depuis la création du monde, pendant un bon tiers de son temps. Dans les rêves affleurent les désirs, les haines, les amours, les espoirs, les peurs... et les croyances. Agir sur les rêves de quelqu'un peut influencer de manière radicale sa destinée ; d'ailleurs, vous ne vous êtes pas privé de le faire quand ça vous paraissait important. C'est peut-être d'ailleurs en vous baignant dans leurs rêves que vous avez conçu un si grand amour (certains diraient faiblesse) pour l'humanité.

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

...vous avez eu une liaison torride et éblouissante. Ce Julio était un habile homme, si vous voyez ce que je veux dire. Votre aventure était purement physique, mais «Mâtin, quel physique !»

Une grosse bêtise. Nous avons parlé de vos qualités, parlons maintenant de vos défauts. L'un d'eux est que vous avez des pulsions sexuelles.

Comme tout le monde, allez-vous dire. Oui. Mais le problème, c'est que Dieu considère les Archanges comme des super-prêtres, qui sont plus que tout le monde astreints à la chasteté.

Or cette règle, vous l'avez enfreinte plus d'une fois. Il vous arrive assez souvent d'aller faire une petite virée sur terre, dans un corps féminin ou masculin, et d'avoir une aventure d'une nuit... jamais plus, pour ne pas que votre absence soit remarquée et que Dieu s'intéresse à la question.

Hélas, récemment, vous vous êtes conduit comme un idiot. Vous étiez sur terre, dans un corps de femme, quand vous avez été séduite par un bel éphèbe italien dénommé Julio. Ensemble, vous avez eu une liaison torride et éblouissante. Ce Julio était un habile homme, si vous voyez ce que je veux dire. Votre aventure était purement physique, mais «Mâtin, quel physique !»

Vous êtes resté trois mois sur terre avec lui, dans un petit hôtel à Milan dénommé «Le Ragazza». Puis un jour Julio est parti sans prévenir, lassé sans doute de vos ébats. Et c'est là que vous vous êtes rendu compte du danger de

vos rêves. Trois mois ! Ça, ça ne passera pas inaperçu... du moins pas par Dieu. Il était occupé ces derniers temps à explorer les univers parallèles, mais quand Il en sortira... quand Il tournera son regard vers vous et qu'Il apprendra...

Le châtime est terrible. Il vous enverra en Enfer, vous annihilera peut-être. Vous vous attendez donc au pire...

Et puis Dieu est mort.

Vous n'y êtes pour rien, mais vous n'avez pas pu vous empêcher de vous sentir sacrément soulagé...

DANS L'ASSISTAN- CE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Jésus — le fils de Dieu — a sur l'humanité les mêmes opinions que les vôtres. Après tout, c'est sa doctrine que vous prêchez... Aussi est-ce un de vos alliés théorique. Il n'empêche... il vous énerve. Il est mou, lâche, éternellement fatigué. A force de dire «cool» ou «zen», de se prendre pour un soixante-huitard sur le retour, de dire qu'il faut tendre la joue gauche, rien ne semble important pour lui, il ne se bat jamais vraiment pour ses opinions. Vous le prendriez bien par le colback pour le secouer un peu et lui apprendre à se remuer les fesses...

A noter : Bien que fils de Dieu, Jésus s'incarne parfois dans des corps de filles, mais avec lui, rien ne vous étonne !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Le seul être que vous respectez vraiment dans cette soirée. Yves (Yvonne) est un personnage intelligent, complexe, mystérieux, mais dont les opinions et les vôtres ont jusque là toujours coïncidé. Rien ne fait plus horreur à Yves (Yvonne), dont le rôle est de gérer la connaissance, que la violence. Aussi avez-vous souvent conclu des alliances, toujours satisfaisantes.

Seule ombre au tableau : parfois, Yves (Yvonne) semble bien peu conscient du fossé qui sépare Anges et Démons, Forces du Bien et Forces du Mal. Il lui arrive de dire qu'Anges et

Blandine

Démons sont tous les enfants de Dieu et que pas grand chose ne les différencie finalement, que le Bien et le Mal ne sont que deux visions d'une même réalité... et autres horreurs hérétiques qui vous choquent énormément ! Vous n'hésitez d'ailleurs pas à le lui dire — gentiment, parce qu'il vous en impose et que vous ne voulez pas vous l'aliéner.

Enfin, il ne s'agit sans doute que de dissertations philosophiques sans conséquences...

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

L'incarnation du mauvais Archange. Un monstre de froideur, d'intégrisme et de dureté, qui sous des dehors diplomates, ne pense qu'à tuer pour «extirper» le Mal. Dans le genre, c'est lui qui a inventé l'Inquisition, les bûchers, la torture, le pape et la messe en latin. C'est votre ennemi depuis cinq mille ans, et vous le haïssez.

Mais... Ça ne vous empêche pas de rester courtois. Il le faut bien ; vous êtes dans le même parti, dans le même conseil... des collègues, quoi. Et puis Dominique est très puissant. Montrer une opposition trop forte, trop évidente, serait dévoiler votre jeu et empêcher, peut-être, des manœuvres plus subtiles.

Eh oui, c'est de la politique...

LES PRINCES DÉMONS

Malphas, Prince Démon de la Discorde

Baal, Prince Démon du Feu

Crosell, Prince Démon du Froid

Andréalphus, Prince Démon de la Luxure

Valefor, Prince Démon des Voleurs

Vous ne faites pas de différence entre ces cinq là. Ce sont des Princes Démons, donc l'incarnation de Lucifer, du Mal. Baal est généralement considéré comme le plus puissant.

Rien qu'à les voir, vous avez des frissons dans le dos. Vous ne supporteriez pas qu'ils vous touchent, et, au début de la soirée, s'ils essayent de vous serrer la main, vous reculerez comme si vous aviez touché le diable...

Pourtant, au fil des heures, il va vous falloir composer. Bien que vous trouviez scandaleuse la présence de Démons parmi vous, ils vont participer aux votes et ce sont donc (uniquement pour la soirée) des alliés ou des adversaires potentiels. Il va falloir essayer de leur parler, pour connaître leurs opinions, les convaincre, influencer leur vote... tout en cachant votre dégoût.

Allez, vous êtes très doué pour ça !

QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Sur le sujet qui vous passionne tous — la mort de Dieu — vous ne savez presque rien. A part une chose : qu'il y a du louche là-dessous.

Vous ne croyez pas à la version officielle. Enfin, soyons sérieux... que Dieu, enfin le Dieu, le créateur de l'univers, disparaisse comme ça à cause d'une manette mal réglée, cela vous paraît complètement impossible. Ou alors, quelqu'un l'a poussée, cette manette...

Et vous voulez apprendre la vérité.

Non que vous ayez pour Dieu un grand regret. D'accord, c'est lui qui était à l'origine de tout le schmilblick. Mais depuis, il en a fait des erreurs... En vrac, vous lui reprochez (secrètement, toujours secrètement) : la destruction de Sodome et Gomorre, les sept plaies d'Egypte, les Croisades, l'Inquisition, l'interdiction de port du préservatif... sans compter toutes les guerres et holocaustes qu'il n'a pas empêchés. Peut-être, finalement, le conseil des Archanges avancera-t-il mieux sans lui. Mais...

Mais si quelqu'un l'a... il va bien falloir dire « tué », bien que cela vous fasse bizarre qu'on puisse tuer Dieu, vous voulez savoir pourquoi. Parce que vous vous y connaissez assez en politique pour savoir qu'on ne tue pas pour rien. Alors qui est le meurtrier, quels secrets desseins dissimule-t-il ? Il faut que vous le sachiez. Si c'est un allié, vous pourrez vous «assurer» de sa collaboration, si c'est un ennemi, vous le dénoncerez à la face du monde... décrédibilisant comme cela ses propositions et vous assurant de la victoire de vos opinions...

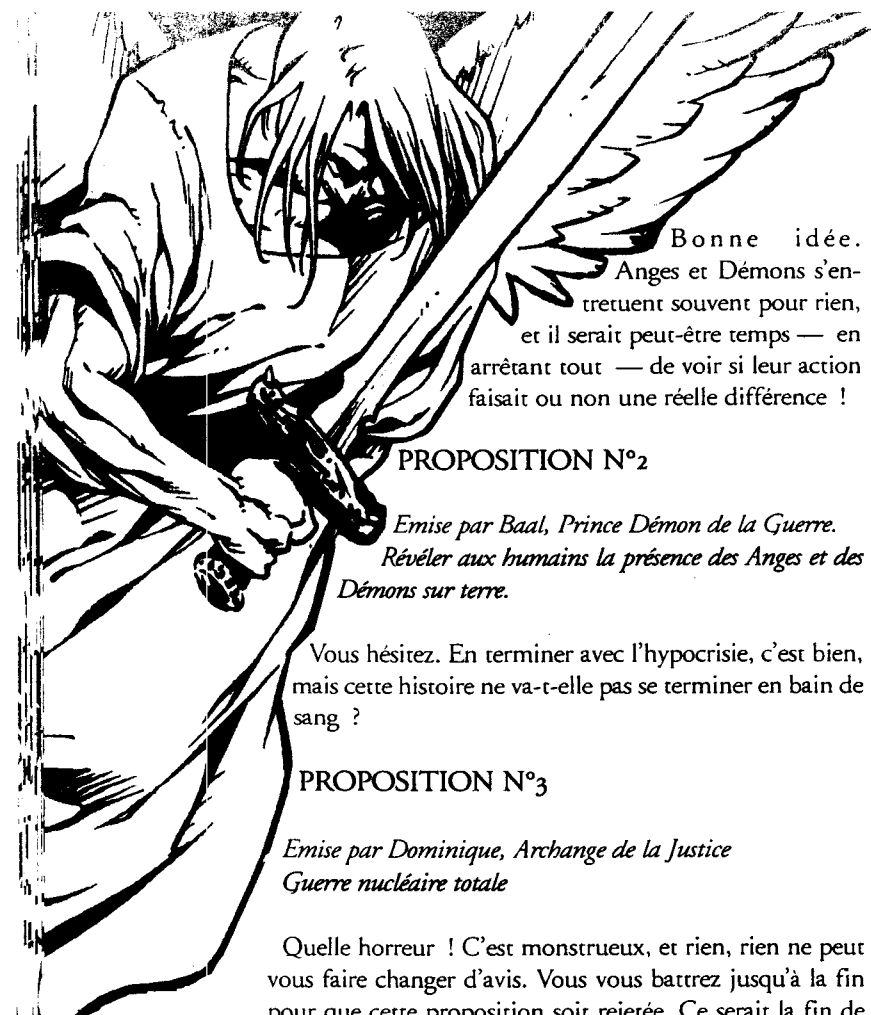
Vous n'êtes d'ailleurs pas contre une (ou plusieurs) petites manipulations. Vous pourriez essayer de convaincre les autres participants à cette soirée, éléments probants à l'appui, qu'un de vos ennemis est le «meurtrier»... même si vous n'en croyez pas un mot, ou même si vous n'avez pas assez de preuves... simplement pour retourner l'opinion contre lui !

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

*Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.
Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.*





Bonne idée. Anges et Démons s'entretuent souvent pour rien, et il serait peut-être temps — en arrêtant tout — de voir si leur action faisait ou non une réelle différence !

PROPOSITION N°2

*Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.
Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.*

Vous hésitez. En terminer avec l'hypocrisie, c'est bien, mais cette histoire ne va-t-elle pas se terminer en bain de sang ?

PROPOSITION N°3

*Emise par Dominique, Archange de la Justice
Guerre nucléaire totale*

Quelle horreur ! C'est monstrueux, et rien, rien ne peut vous faire changer d'avis. Vous vous battrez jusqu'à la fin pour que cette proposition soit rejetée. Ce serait la fin de l'humanité, de la civilisation, de tout ce que vous aimez...

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Faire échouer le vote de la proposition n°3.
- 2 - Découvrir qui a tué Dieu... et vous en servir.
- 3 - Faire échouer la proposition n°3.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Habilitez vous de manière élégante, smart. N'hésitez pas, si vous êtes une fille, à ajouter parfum et maquillage. Vous pouvez avoir une touche « destroy » à condition de jouer sur le contraste. Soyez prétentieux, hautain, snob... mais n'oubliez pas qu'il s'agit d'une façade et que vous êtes, en dessous, habile et calculateur. Vous avez toujours les oreilles grandes ouvertes, êtes à l'affût de toutes les informations, essayez toujours d'en savoir plus.

Vous méprisez tous ces « planqués du paradis et de l'enfer », bref, les autres membres de cette soirée, à l'exception d'Yves (Yvonne). Aussi vous faites et défaits les alliances sans remords. Votre mépris devra souvent se voir... au risque peut-être de mettre en péril vos manoeuvres...

Mais votre amour de l'humanité est si grand que toute cette belle façade doit craquer si vous sentez que la proposition n°3 risque d'être adoptée. Tous vos instincts doivent alors se révolter, et vous pourrez alors devenir passionné... n'hésitant pas à monter sur la table pour haranguer vos collègues !

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Je vois que la mort de Dieu ne vous empêche guère d'apprécier le buffet.
- Excusez-moi de ne pas vous serrer la main, j'ai oublié mes gants.
- Monsieur, je ne tutoie que les gens que j'estime.

Mais aussi :

- Ainsi vous représentez le Mal ? Charmé.
- Vraiment ? Racontez-moi donc cela. J'adore les ragots.
- J'ai là une petite histoire sur laquelle je serai ravi de connaître votre opinion.

Et :

- Malgré nos dissensions, nous avons des buts communs. Je suis certain que nous pouvons trouver un terrain d'entente...

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que la ville de Rome et la basilique St Pierre, au Vatican, avait été ravagée par les flammes il y a quelques semaines. (Enquête C)

- Un petit Démon se promène actuellement en Enfer en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démons des informations croustillantes. (Enquête G).

- L'Enfer a été récemment secoué par une vague de conscription. (Enquête M)

- On dit qu'il existe au Paradis un dossier maudit qui n'arrive jamais à être complété parce que tous les papiers disparaissent. (Enquête N)

- On raconte que la découverte d'un nouveau texte évangélique aux répercussions... surprenantes a plongé les hautes instances du Paradis dans l'étonnement. (Enquête O).

JÉSUS

ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Baba-cool, pacifiste, impétueux

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Félicitations ! Vous êtes l'assassin.
Mais commençons par le commencement. Vous êtes Jésus, fils de Dieu. Nous n'allons pas vous rappeler votre histoire... nous sommes sûrs que vous en connaissez les grandes lignes. L'annonce faite à Marie, votre naissance dans une crèche, les marchands du temple, les apôtres, lève-toi et marche, le vin gratis à Canaa, Judas, Ponce Pilate et ses mains propres, la crucifixion et la cerise sur le gâteau : votre résurrection.

Depuis, votre vie est beaucoup, beaucoup plus calme. Vous vous la coulez douce au Paradis, les doigts de pieds en éventail, avec comme seule occupation des descentes régulières sur terre pour aller boire un canon, fumer un petit... euh... disons, «un échantillon de substance interdite», voir des films d'art et d'essai des années 70 et aller à des festivals revival de Woodstock. Et personne — même pas les autres Archanges, qui eux pourtant ont du

boulot jusque là — n'ose vous remettre en question. D'abord parce que vous êtes le fils du patron, mais aussi parce qu'en 33 ans d'intervention sur terre, vous avez fait plus fort qu'aucun d'entre eux en six mille ans. Votre petite doctrine, le christianisme, a littéralement explosé pour devenir la religion la plus à la mode du coin et sans en ramer une, vous avez aujourd'hui plus d'un milliard sept cent mille fidèles dans le monde entier. Pas mal, non ?

VOTRE CARACTÈRE

Vous n'avez pas changé depuis l'an 33. Vous êtes un baba-cool. Vos slogans c'est «Peace and Love», «Make love not war», «Prenez les choses avec philosophie», «Tendez la joue gauche» et tout ça. Vous vous êtes reconnu dans le mouvement des années 70 (la révolution de 68 en France) et, depuis, avez adopté un look approprié — chemises à fleurs, cheveux longs, pantalons pattes d'eph' et sandales. Vous vous incarnez indifféremment dans



*Vous êtes Jésus,
fils de Dieu. Nous
n'allons pas vous
rappeler votre his-
toire... nous
sommes sûrs que
vous en connais-
sez les grandes
lignes.*



des corps d'hommes ou de femmes. Enfin la violence vous est (normalement) complètement étrangère.

Vous êtes aussi — c'est le défaut de votre qualité — un non-interventionniste. C'est à dire que travailler, convaincre, faire bouger les choses, proposer des votes au conseil des Archanges, ce n'est pas votre truc. Aussi, depuis en gros 2 000 ans, avez-vous laissé vos collègues les Archanges gérer le schmilblick. Et prendre des tas de décisions qui, à y réfléchir, ne vous plaisaient pas du tout : les Croisades, l'Inquisition, les moines-guerriers, l'interdiction de la contraception et que sais-je encore... Mais pour enrayer le processus il aurait fallu vous «battre» : vous opposer, discuter, intriguer. Vous fatiguer, quoi. Non, répétons-le, ce n'était pas votre genre. Aussi avez-vous vaguement protesté en espérant que les choses finiraient bien par s'arranger toutes seules...

Mais elles ne se sont pas arrangées.

Du tout.

Et c'est là que tout a commencé.

Vous avez beau être un peu dans les vaps, vous n'êtes pas aveugle. Vous voyez bien que la terre, en ce moment, ça ne va pas du tout. Les guerres. Les famines. Les épidémies. La surpopulation. La pollution. Les destructions écologiques massives. La menace nucléaire, à la fois plus diffuse mais aussi plus incontrôlable depuis l'écroulement du bloc soviétique. L'intégrisme (de tout bord). Le terrorisme. Les vaches folles et Jacques Chirac. Ajoutez tout ce que vous voulez à la liste.

Cela fait longtemps, pensez-vous, que Papa (Dieu) ne fait plus son travail. Ou que quand il le fait, il fait n'importe quoi — interdire les préservatifs alors que le SIDA tue 40% des africains. Et il faut bien avouer que les intégristes les plus violents sont ceux des trois religions créées par Dieu — le Christianisme, l'Islam, le Judaïsme. Ce sont ces types là qui font le plus de mal. On a encore jamais vu des bouddhistes poser des bombes.

Cette conviction vous travaillait depuis un certain temps... et bien qu'extérieurement, vous soyez toujours d'un calme olympien et d'un je m'en foutisme impassible, vous sentiez intérieurement qu'il aurait fallu faire quelque chose...

Que le monde, en fait, s'en tirerait peut-être mieux sans Dieu.

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

Bien. Vous aviez donc cette conviction... De là à agir, il y a un pas que vous n'avez pas franchi pendant des années. Et que vous n'auriez sans doute jamais franchi si l'occasion ne vous avait pas, d'une certaine manière, sauté à la figure.

C'est que les derniers mois ont été fertiles en événements. En fait, vous avez même participé à un complot — chose qui ne vous était jamais arrivée auparavant.

En effet, bien que vous sentiez que ce qu'il faudrait vraiment, c'est éliminer Dieu, vous avez d'abord cherché un autre moyen d'agir.

Ne sachant trop quoi faire, vous avez commencé à vous intéresser à tout ce qui vous ennuyait auparavant. Entre autres, vous vous êtes mis à fréquenter de près Yves, (Yvonne), Archange des Sources, dont la spécialité est la connaissance. En fait, Yves (Yvonne) est littéralement le type qui sait tout.

Et un jour, vous avez appris par lui l'existence d'un complot ourdi par — incroyable — un Archange allié avec un Prince Démon. Il s'agissait rien moins que de l'Archange Dominique, le plus puissant des Archanges des Forces du Bien, qui s'était allié avec Malphas, le Prince Démon de la Discorde. Tous deux, ils avaient conçu une idée démente : créer un faux Antéchrist.

Petit rappel culturel : l'Antéchrist est censé être l'anti-vous, «l'anti-Jésus». Fils de Lucifer, il viendra sur terre tout détruire... Son arrivée annoncera celle de l'Apocalypse.

Comme nul ne sait si cette prédiction va vraiment se réaliser, Malphas et Dominique avaient décidé d'en créer un faux et de le lâcher sur terre en faisant croire que c'était le vrai. Leur complot s'ourdissait dans le plus grand secret : en effet, en créant ce monstre, ils désobéissaient à Lucifer et à Dieu et trahissaient les règles établies depuis des millénaires par les Forces du Bien et du Mal. Leurs motivations en commettant cette «trahison» ? Malphas le faisait pour mettre la discorde entre le Paradis et l'Enfer, en espérant que chacun accuserait l'autre d'avoir lâché la

Les guerres. Les famines. Les épidémies. La surpopulation. La pollution. Les destructions écologiques massives. La menace nucléaire, à la fois plus diffuse mais aussi plus incontrôlable depuis l'écroulement du bloc soviétique. L'intégrisme (de tout bord). Le terrorisme. Les vaches folles et Jacques Chirac.



Jésus

créature. Quand à Dominique, ses motivations étaient plus «nobles» : il pensait que l'arrivée de l'Antéchrist relancerait la foi hésitante de la civilisation occidentale : à son avis, en voyant ce messager de l'Apocalypse, les humains terrorisés se repentiraient de leurs péchés et se remettraient à croire de peur d'être envoyés en Enfer.

Cette idée de créer un Antéchrist vous a paru très intéressante. Mais votre motivation, à vous, était encore très différente. Vous vous êtes dit — à l'opposé de Dominique — que l'apparition de l'Antéchrist tuerait la foi. Que les hommes seraient tellement dégoûtés de voir une créature religieuse (qu'elle vienne de Dieu ou du Diable) arriver dans un cortège d'incendies et de monstruosité dégoûterait à jamais les humains du christianisme en montrant quelle horreur c'était.

Donc vous vous êtes allié à leur projet. Vous êtes apparu masqué, dans un autre corps — les deux conjurés ont cru que vous étiez un Prince Démon déguisé. Tous les trois, vous avez pris le corps mort d'un pauvre mec

quelconque et vous l'avez gavé, par des moyens magiques et technologiques, d'énergie angélique et démoniaque... en faisant un être gorgé de puissance. Ensuite, vous avez lâché votre création en plein milieu du Vatican, pour le symbole. Le faux Antéchrist a commencé à dévaster Rome. Tout allait bien...

Et tout a raté.

A cause de l'Archange Dominique. Celui-ci a commencé à avoir des remords, à se dire qu'il avait trahi les desseins de Dieu, qu'il avait peut-être créé le véritable Antéchrist. Puis les Forces du Bien et du Mal se sont alliées pour repousser cet «Antéchrist» malvenu. Les Forces du Mal ont envoyé le Prince Démon Baal, les Forces du Bien ont envoyé... Dominique. Ensemble, Prince Démon et Archange ont combattu la créature et l'ont éliminée avant qu'elle ne fasse plus de dégâts. Bien sûr, Dominique s'était gardé de dire qu'il était à l'origine de la création du monstre contre lequel il avait si vaillamment lutté. Il a été accueilli au Paradis comme un héros. Et personne n'a jamais rien su de sa «faute» ni de celle de Malphas...

Vous étiez dégoûté. Et puis cet «incident» vous a enlevé le reste de foi que vous pouviez avoir dans les Archanges. Tous aussi pourris que leur maître.

Vous avez continué à fréquenter l'Archange Yves (Yvonne) — sans rien lui dire de votre aventure, il aurait été très choqué et vous aurait sans doute dénoncé à Dieu. Yves vous a parlé des résultats d'une étude scientifique qu'il était en train de mener. Il avait remarqué que quand Dieu partait dans ses explorations d'univers parallèles, le pouvoir des Archanges et des Princes Démons déclinait lentement : leur source de puissance, Dieu, était trop éloignée. Vous en avez déduit quelque chose de très simple : si Dieu disparaissait, Archanges et Princes Démons finiraient par disparaître aussi. La religion s'éteindrait donc complètement un jour ou l'autre.

Et c'est ce que, pour le bien des humains, vous avez décidé de faire.

Mais comment «tuer Dieu» ? Vous étiez sur terre, dans un bar («Chez Petit Louis»), à déprimer devant un kir cassis et à vous demander comment faire quand une autre aventure bizarre vous est arrivée. Quelqu'un est apparu dans le bar... quelqu'un déguisé en vous. En Jésus. Avec des cheveux longs, une robe blanche et des sandales. Ce quelqu'un vous a frappé à la poitrine avec une sorte de pique. Et à votre grand étonnement, la pique vous a blessé, blessé même très gravement. On essayait de vous assassiner...


Heureusement, vos réflexes ont pris le dessus et vous vous êtes téléporté au Paradis avant que l'individu n'ait eu le temps de frapper de nouveau. Et c'est là que la fameuse «occasion» s'est présentée. Comme vous étiez blessé et que vous ne saviez plus trop ce que vous faisiez, vous ne vous êtes pas téléporté dans vos appartements mais — par hasard — dans la tour d'argent réservée à Dieu, au dernier étage, devant la porte du laboratoire. Devant la fameuse manette, dont vous connaissiez l'utilité parce que vous en aviez souvent parlé avec l'Archange Yves. Personne ne vous avait vu entrer dans la tour... Des gens pourraient même témoigner vous avoir vu sur terre dans les environs de cette heure là.

Vous avez baissé la manette.

Et Dieu est mort.

Vous vous êtes ensuite éloigné du lieu de votre crime... et avez cru voir quelqu'un dans les couloirs proches du laboratoire. Vous n'en êtes pas tout à fait certain... et vous ne savez pas si cette personne, qui que ce soit, vous a vu. Ou si elle vous a reconnu.

Puis vous êtes rentré dans vos quartiers et vous avez soigné votre blessure.



La nouvelle de la mort de Dieu a créé un électrochoc dans les milieux du Paradis et de l'Enfer. D'une manière ou d'une autre, tous sont choqués, abasourdis. La plupart ne croyaient pas la chose possible.

Vous n'avez aucun remords.

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Un des seuls Archanges, avec Blandine (Blandin) que vous estimez dans cette soirée. Même si vous n'avez évidemment jamais parlé à Yves (Yvonne) de votre intention de tuer Dieu, vous avez souvent discuté avec lui de vos doutes sur la religion et sur l'avenir de l'humanité.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

L'Archange le plus puissant des Forces du Bien... et, à votre avis, un intégriste psychopathe doublé d'un salaud. Vous avez en plus un avantage sur lui : vous savez qu'il est un des responsables, avec Malphas, de l'histoire du faux Antéchrist... alors que lui ne vous a pas reconnu. Bien sûr, vous ne pouvez pas le dénoncer. D'abord, ce serait contre tous vos principes (même si vous avez tué Dieu, vous restez un pacifiste et un idéaliste)... et puis, avouer que vous êtes au courant de cette histoire serait vous dénoncer vous-même...

BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Même si le personnage, un peu snob, vous déplaît, ses opinions et les vôtres se rejoignent souvent. Blandine (Blandin) est un humaniste et abhorre la violence. Vous le sentez parfois dégoûté de la situation sur terre.

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

Un Prince Démon particulièrement pervers et efficace — il n'y a qu'à voir le nombre de guerres qu'il a créées sur terre. C'est aussi le troisième larron de votre petit complot. Même situation qu'avec Dominique : vous savez qu'il est un des responsables, avec Dominique, de l'histoire du faux

Antéchrist... alors que lui ne vous a pas reconnu. Et pour les mêmes raisons qu'au dessus, vous ne pouvez pas le dénoncer.

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons des Forces du Mal. Encore un intégriste psychopathe et violent, mais de l'autre camp.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Vous ne le connaissez pas. Il a l'air de se prendre un peu moins au sérieux que les autres Princes Démons, et d'être assez blagueur. Plutôt cool.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Vous ne le connaissez pas. Cela dit, vous n'avez rien contre le sexe.

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Poli et marrant. Plutôt cool.

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefôr, Prince Démon des voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

Parfait. Cela correspond exactement à ce que vous voulez faire. C'est pour arrêter cette lutte fratricide qui déchire les humains que vous avez tué Dieu. Alors oui, vous allez voter pour !

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.

C'est ça. Comme ça tout le monde s'entretient joyeusement. Mais quand Archanges et Princes Démons comprendront-ils que l'humanité veut la paix ?

Vous êtes contre, évidemment.

Jésus

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice

Guerre nucléaire totale

Ça va pas, non ? Voilà que vous tuez votre père et le créateur de l'univers pour sauver l'humanité et que ce taré veut tout détruire. Vous ferez tout, même le menacer de le dénoncer pour faire échouer cette proposition monstrueuse.

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

1 - Ne pas vous faire soupçonner. Vous n'avez aucun remords, répétons-le, mais pas du tout envie d'être exposé à la vindicte des Archanges et des Princes Démons pour un acte que vous savez justifié.

2 - Faire échouer le vote de la proposition n°3.

3 - Découvrir qui a tenté de vous assassiner. En tant qu'Archange et Fils de Dieu, vous êtes très dur à blesser. Or cette sorte de «pique» vous est rentrée dedans comme dans du beurre. Quelle était cette arme ? Qui est responsable de cet attentat et pourquoi ?

4 - Découvrir si il y avait quelqu'un près du laboratoire de Dieu au moment où vous avez poussé la manette... savoir qui c'était, et s'il vous a vu.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Votre participation au complot de l'Antéchrist, votre assassinat de sang froid de celui qui était quand même votre père pourraient faire croire que vous êtes un être décidé et calculateur. Or c'est tout le contraire. Quand nous disions que vous étiez un baba-cool, lent, mou, idéaliste et non violent nous ne nous trompions pas : c'est toujours ce que vous êtes. Simplement... les personnages les plus «faibles» ont parfois des accès «d'héroïsme» inattendu. Vous en aviez eu un en l'an 33, quand vous vous êtes fait crucifier pour sauver les hommes. Ça vous a tellement fatigué que vous avez mis près de deux millénaires avant de bouger de nouveau. Vous avez alors tué... encore pour les sauver. Il va sans doute vous falloir encore deux mille ans de repos...

En tant que joueur, donc, n'hésitez pas à en faire des tonnes dans le rôle du baba-cool échappé de Woodstock. Que vous soyez fille ou garçon,

habiliez vous ou en grande robe longue, ou en tenue années 70 à fleurs. Le bandana ou même la couronne de fleurs sera la bienvenue. Marchez lentement, parlez lentement, d'une voix traînante, et montrez bien que les conflits vous déplaisent souverainement. (Si vous avez vu Jean-Pierre Daroussin dans le sublime film «Mes meilleurs copains», prenez modèle !)

Tout le monde (sauf Yves, peut-être) vous croit gentil, mais un peu bête. Ce n'est pas pour vous déplaire.

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

Toujours d'une voix traînante !

- Oh ben vous êtes pas cools, les mecs.

- Mais calmez-vous, quoi... Y'a pas mort d'homme...

- Ce genre de réflexions machistes militaro-capitalistes, ça me débecte.

- La guerre, la violence, tout ça... c'est pas bon pour votre karma.

- Toute cette agressivité dans la salle, ça fiche de mauvaises ondes. Ton chakra est tout encrassé.

- Etends les mains, ferme les yeux et pense à une vague. Détends toi. Voilà...

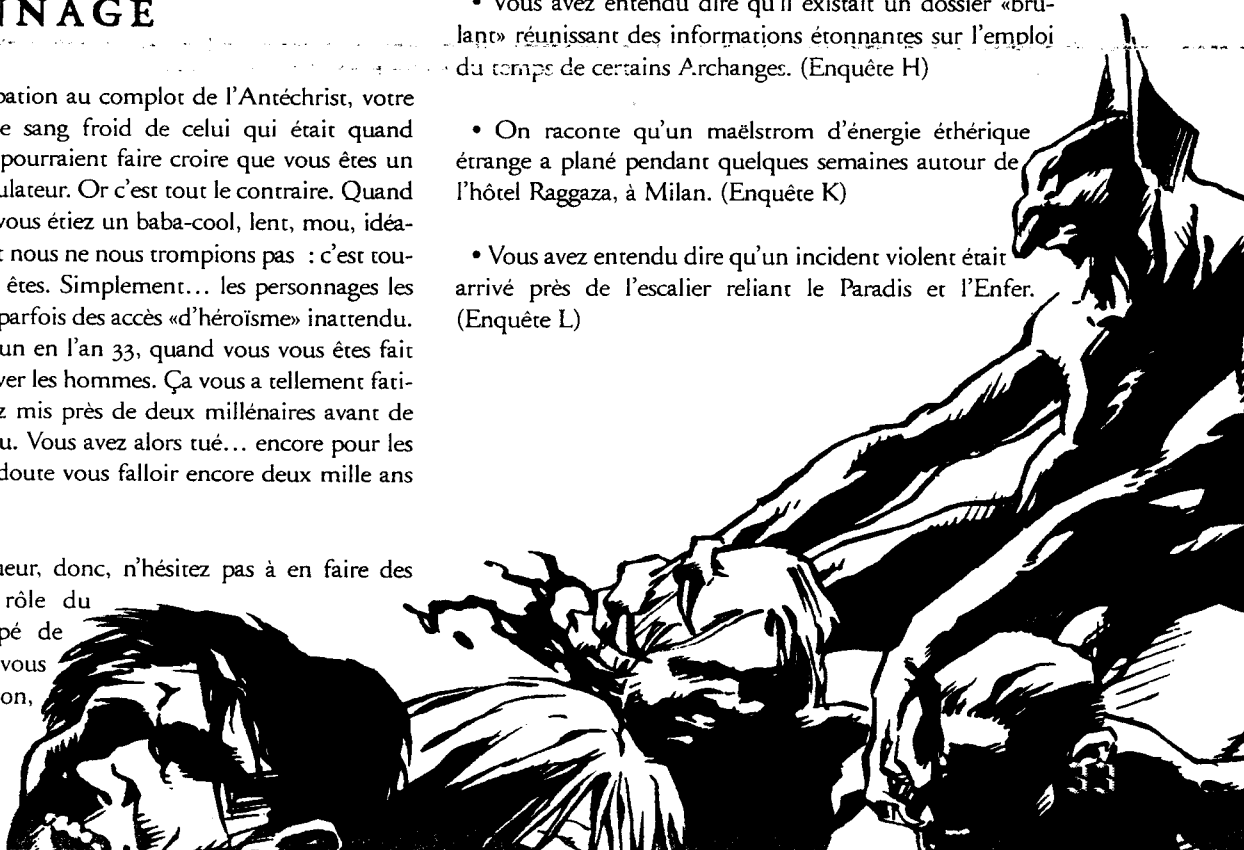
TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

• Vous avez entendu dire qu'il existait un dossier «brûlant» réunissant des informations étonnantes sur l'emploi du temps de certains Archanges. (Enquête H)

• On raconte qu'un maëlstrom d'énergie éthérique étrange a plané pendant quelques semaines autour de l'hôtel Raggaza, à Milan. (Enquête K)

• Vous avez entendu dire qu'un incident violent était arrivé près de l'escalier reliant le Paradis et l'Enfer. (Enquête L)





Beaial

PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Violent, Intégriste, Grande gueule

VOUS ÊTES QUI,
VOUS ?

Vous êtes le Prince Démon le plus puissant des Forces du Mal. Vous existez depuis la création du monde, et avez œuvré en tant qu'Archange à la droite de Dieu jusqu'à la révolte de Lucifer. Là, certains diraient que vous avez choisi le mauvais parti, puisque Lucifer a perdu et que tous ses complices, dont vous, avez été précipités dans les profondeurs infernales. D'Archange, vous êtes devenu Prince Démon... soyons sincère, vous ne l'avez jamais regretté.

Sous l'égide de Lucifer, vous avez trouvé votre véritable voie. Vous avez mené les légions infernales à l'assaut des forces du Bien, vous avez ravagé la terre par des guerres et des cataclysmes, vous avez provoqué des

Archanges en combats singuliers... et les avez vaincus. Vous aimez la violence, mais la «belle violence», celle qui se passe dans le fracas des armes, le choc des batailles, de l'acier et du feu, les cris des mourants et les hurlements des vainqueurs. Certains de vos collègues Princes Démons préfèrent, vous le savez, les manipulations retorses, la perversité, la violence psychologique... ils préfèrent jouer le diable à la «Faust»... pas vous.

Et il faut croire que Lucifer est d'accord avec vous car depuis la Chute, il vous a souvent écouté et vous êtes généralement considéré comme le «premier» en Enfer... votre Maître excepté, bien sûr. En l'absence de Lucifer (ou quand il se désintéresse des choses, ce qui est souvent le cas) vous avez souvent imposé vos vues. Et comptez bien encore le faire ce soir...

*Puis tout a raté.
Lucifer a soudain décidé
qu'il avait
besoin de ses
légions pour
aller faire un
tour en
Yougoslavie et a
rappelé tous les
Démons.*



Dieu est Mort

VOTRE CARACTÈRE

Vous êtes franc, direct, brutal et dites ce que vous pensez. Fort. De manière à ce que les autres l'entendent. Vous n'avez pas l'habitude de dissimuler vos opinions, ni d'ailleurs de respecter celles des autres. Vous n'aimez pas les coups par derrière, méprisez les manipulateurs et ne vous abaisseriez pas à mentir.

... Généralement.

Généralement ? Oui... La description ci-dessus pourrait faire croire que vous n'êtes pas très malin... Or c'est loin d'être le cas. Si vous étiez stupide, vous ne seriez pas le premier des Princes Démon.

Votre image de «grande gueule» correspond à la réalité, c'est certain. Mais il n'empêche que grâce à elle, les autres, Archanges comme Princes Démon, ont tendance à vous sous-estimer. Et à prendre pour argent comptant tout ce que vous dites. Très utile... quand justement il vous arrive, rarement mais à bon escient, de faire tout le contraire de ce que nous avons dit ci-dessus. C'est à dire de mentir, de manipuler et de faire des coups par derrière.

Il ne faudrait pas oublier que dans Prince Démon, il y a un Démon. Et vous en êtes le premier...

VOTRE RÔLE OFFICIEL EN ENFER

Prince Démon de la Guerre, vous gérez les légions infernales, les entraînez, les conduisez au combat lorsque cela est nécessaire. Sur terre, vous surveillez les guerres entre humains, en déclenchez souvent, et n'hésitez pas à prendre parfois (sous déguisement humain) la direction d'un bataillon ou d'une armée connue pour son efficacité et sa brutalité.

Vous suivez aussi de très près le développement technologique des armes (traditionnelles, nucléaires, chimiques) et donnez discrètement quelques coups de main aux scientifiques pour que cela avance bien.

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

Votre problème, c'est que vous vous laissez parfois emporter par votre caractère passionné. Et vous avez peur d'avoir fait, récemment, une

assez grosse bêtise... qui a failli vous attirer les plus gros ennuis de votre carrière. En gros, vous avez failli... mais failli seulement... tuer Dieu.

Il existe un certain nombre de règles, établies par Dieu, que ni Archanges ni Princes Démon, ni même Lucifer n'oseraient enfreindre. Le voyage dans le temps, par exemple, est interdit. De même, on ne touche pas à Jésus, le fils de Dieu, sous peine de subir la colère immédiate du Big Boss. Enfin, le terrain de jeu des Anges et des Démon doit être la terre, et leur cobayes les humains. Hors de question, donc, de s'attaquer à l'Enfer ou au Paradis, qui sont «terrains neutres et sacrés».

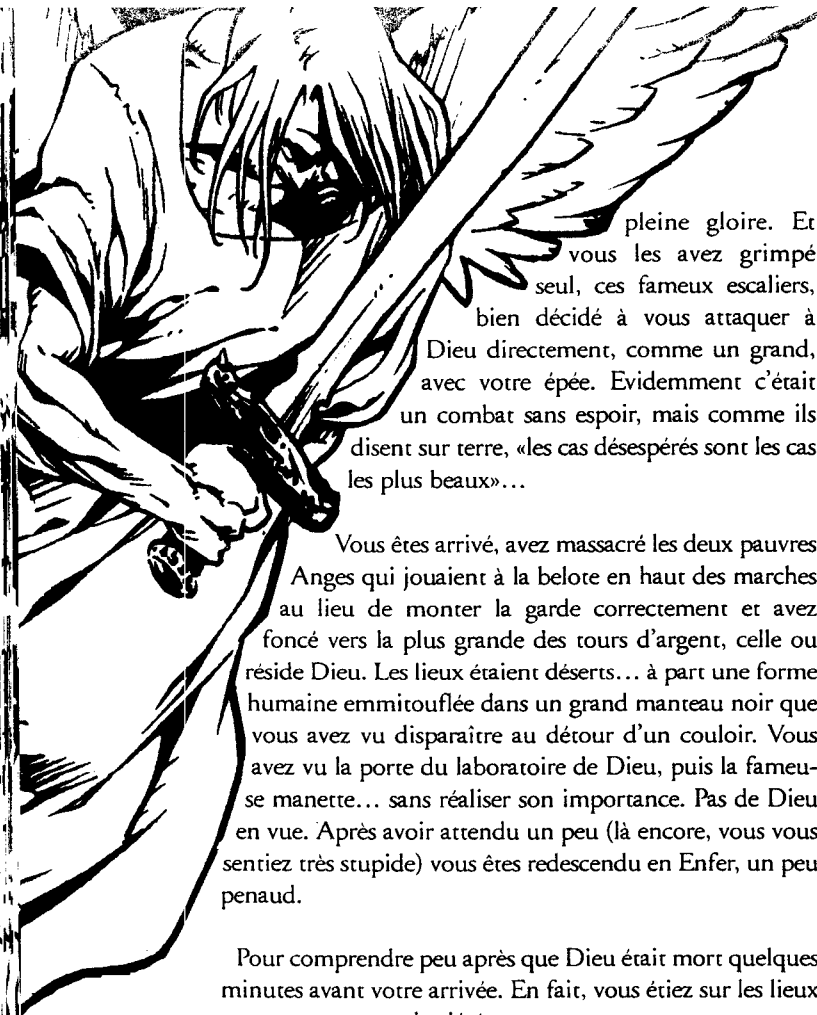
Or cette dernière règle, vous avez décidé de l'enfreindre. Après tout, la guerre, c'est votre dada, et quelle plus belle guerre que celle de l'Enfer contre le Paradis ? Mener les légions infernales contre le royaume des cieux, voir s'écrouler dans les flammes les tours d'argent divines, n'est-ce pas là une vision...paradisique ? Aussi — tout en sachant parfaitement que Lucifer désapprouverait votre acte — vous avez préparé, dans le plus grand secret, une offensive. Vous avez pris cinq cents de vos meilleurs Démon de combat et les avez entraînés à mort. Ensuite, vous vous êtes débrouillé pour faire voler par Valefor, le Prince Démon des Voleurs, la clé de l'escalier qui mène directement de l'Enfer au Paradis. Celle-ci était gardée par Yves (Yvonne), l'Archange des Sources, dans sa bibliothèque au Ciel. Vous ne savez pas comment Valefor a fait, mais il vous l'a obtenue, cette clé...

Le jour J, tout était prêt. Vous avez ouvert la porte de l'escalier, vous y avez conduit vos Démon, vous avez monté le premier étage (il y en a sept qui séparent l'Enfer et le Paradis)... accomplissant ainsi le sacrilège, car votre «péché» ne prenait réalité qu'au moment où vous mettiez le pied sur ce fameux escalier. Vous saviez pertinemment que vous risquiez non seulement la colère de Lucifer, mais aussi celle, directe, de Dieu...

Puis tout a raté. Lucifer a soudain décidé qu'il avait besoin de ses légions pour aller faire un tour en Yougoslavie et a rappelé tous les Démon. Vos «hommes» n'ont pas osé désobéir à leur Maître et ont tourné les talons. Vous vous êtes retrouvé seul, l'air stupide, dans le fameux escalier.

Furieux, vous avez décidé de ne pas laisser tomber. Votre attaque était fichue, et vous, vous étiez foutu, parce que tôt ou tard Dieu apprendrait ce que vous aviez fait (il est très difficile de lui cacher quelque chose) et là... ce serait l'humiliation, la rétrogradation, voire l'annihilation. Comme vous n'êtes pas du genre à laisser faire les choses, vous vous êtes dit que perdu pour perdu, autant périr en





pleine gloire. Et vous les avez grimpé seul, ces fameux escaliers, bien décidé à vous attaquer à Dieu directement, comme un grand, avec votre épée. Evidemment c'était un combat sans espoir, mais comme ils disent sur terre, «les cas désespérés sont les cas les plus beaux»...

Vous êtes arrivé, avez massacré les deux pauvres Anges qui jouaient à la belote en haut des marches au lieu de monter la garde correctement et avez foncé vers la plus grande des tours d'argent, celle où réside Dieu. Les lieux étaient déserts... à part une forme humaine emmitouflée dans un grand manteau noir que vous avez vu disparaître au détour d'un couloir. Vous avez vu la porte du laboratoire de Dieu, puis la fameuse manette... sans réaliser son importance. Pas de Dieu en vue. Après avoir attendu un peu (là encore, vous vous sentiez très stupide) vous êtes redescendu en Enfer, un peu penaud.

Pour comprendre peu après que Dieu était mort quelques minutes avant votre arrivée. En fait, vous étiez sur les lieux au moment exact du décès...

Mais vous n'avez rien à voir avec sa mort. En fait, vous vous êtes même senti sacrément soulagé. Personne ne saura jamais rien de cette histoire, maintenant...

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

A noter : D'une manière générale, vous haïssez et méprisez les Archanges, vos ennemis. Mais certains sont plus dangereux que d'autres... et dans toute bonne stratégie militaire, il faut parfois savoir pactiser avec ses adversaires.

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Le fils chéri à son Papa vous a toujours semblé niais, falot et sans conséquence. Vous méprisez l'Évangile que vous considérez comme un ramassis de bêtises incroyables. «Si on te frappe la joue droite, tend la joue gauche». Ben voyons. Si c'est avec ce genre de théories «qu'ils» pensent gagner la guerre... Remarquez que les Forces du Bien n'ont pas vraiment appliqué ces préceptes à la lettre, les Croisades et l'Inquisition en sont la preuve...

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

L'Archange des Sources, dont le rôle est de gérer la connaissance, est un être plus complexe, du genre intello. Vous le méprisez comme vous méprisez tous les rats de bibliothèque. D'ailleurs c'est à lui que Valefor, Prince Démon des Voleurs, a réussi à dérober la clé de l'escalier qui menait de l'Enfer au Paradis. Le pauvre Archange doit encore chercher qui est le coupable... Et ce n'est pas vous qui allez lui dire !

BLANDINE (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Un Archange snob qui prétend avoir des idées «humanistes». Méprisable.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Le plus puissant des Archanges des Forces du Bien, et le plus dangereux. Au Paradis, c'est un peu votre équivalent. Il n'est pas du genre à s'embarrasser de scrupules inutiles (la destruction de Sodome et Gomorre, les Croisades et l'Inquisition dont nous parlions tout à l'heure, c'étaient ses idées)... Il lutte pour sa foi avec violence et énergie. Bien qu'il soit votre adversaire, vous avez l'intention d'être aimable avec lui... Surtout que vous vous êtes battu à ses côtés, récemment, contre une créature qui se disait être l'Antéchrist... Une histoire bizarre, sur laquelle vous aimeriez d'ailleurs en apprendre plus (pour plus de renseignements, voir plus bas la rubrique : «Téléphone arabe»).

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

Il est coupé à être votre allié, comme tous les Princes Démons, mais vous le trouvez compliqué et pervers. Il est très malin, très dangereux, et n'a pas son pareil pour dénicher des informations brûlantes... aussi faites-vous parfois appel à lui quand vous voulez savoir quelque chose. Ou quand vous voulez un conseil pour une machination tordue. Mais attention, avec lui, on n'a rien pour rien.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

A votre avis, un fumiste qui n'arrête pas de blaguer au lieu de faire son boulot de Démon. Pas sérieux.

ANDRÉALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Qu'il soit sous forme masculine ou féminine, ce Prince Démon là fait en général bien son travail. D'ailleurs, vous avez assez dirigé d'armées et de soldats pour savoir que le «sexe» (le domaine d'Andréalphus) est un moteur souvent aussi puissant que la violence. Un bon allié.

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Vous admirez l'habileté de Valefor tout en vous méfiant un peu de lui. Il est secret, et comme il n'aime pas la violence, vous aimeriez bien le traiter de lâche... sauf qu'il peut encore vous être utile.

C'est Valefor qui a volé pour vous à Yves (Yvonne), l'Archange des Sources, la clé de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis... Il vous l'a garantie... Un exemplaire unique, une valeur inestimable, un véritable trésor.

Mais il est à noter que Valefor ne savait pas que vous étiez son commanditaire. Vous l'aviez contacté sous un déguisement, en lui donnant un ordre de vol signé de Lucifer. Cet ordre, vous l'aviez écrit vous-même sur un papier vierge orné de la signature de Lucifer, que vous aviez volé discrètement à l'administration démoniaque. Valefor croit donc qu'il a donné cette clé à un envoyé de son patron. Vous n'allez pas le détromper — non que vous craigniez quelque chose de Valefor, mais le moins on parlera de cette histoire sinistre, le mieux ça sera.

Vous n'aimeriez d'ailleurs pas trop qu'on apprenne que vous étiez sur place, près de la fameuse manette, au moment de la mort de Dieu. D'ici que les gens se fassent des idées...

QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Vous êtes sans doute le seul dans cette assistance à avoir, sur la mort de Dieu, un élément concret qui vous fasse douter de la ténacité de l'accident.

Après tout, vous étiez sur place (on le saura)... et vous avez vu une silhouette s'éloigner. Qui était cette silhouette ? N'aurait-elle pas... poussé la manette et «assassiné Dieu» ? C'est paradoxal ; bien que vous soyez un Prince Démon et bien que vous soyez venu, vous même, avec des intentions très agressives, le fait qu'on ait pu «assassiner Dieu» vous donne des frissons dans le dos. Le geste vous semble blasphématoire. Qu'on s'attaque à Dieu face à face, avec une épée, comme vous vouliez le faire et comme Lucifer l'a fait au moment de la Chute, c'est une chose. Qu'on le tue par derrière en est une autre. C'est un... sacrilège, même si le mot sonne bizarre dans votre bouche de Prince Démon. Mince, c'était Dieu, quand même ! Le type qui vous a tous créé...

Aussi avez-vous l'intention d'essayer d'en savoir plus. Vous voulez découvrir s'il s'agit, oui ou non, d'un meurtre. Vous voulez comprendre qui était la silhouette et ce qu'elle faisait là. Vous voulez savoir qui avait des raisons de «tuer Dieu». Cette soirée, qui réunit les êtres les plus importants des Forces du Bien et du Mal, vous semble un moment idéal pour enquêter.

Bien sûr, ce genre de tâche n'est pas vraiment dans votre caractère. Il va vous falloir mentir, fouiner, vous qui êtes du genre direct. Surtout que vous ne voulez pas qu'on apprenne votre présence sur place.

C'est le moment de ruser...

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

*Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.
Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.*

Pourquoi pas ? Cela permettrait de préparer tranquillement la mise en place de la proposition n°2, la vôtre.

PROPOSITION N°2

*Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.
Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.*

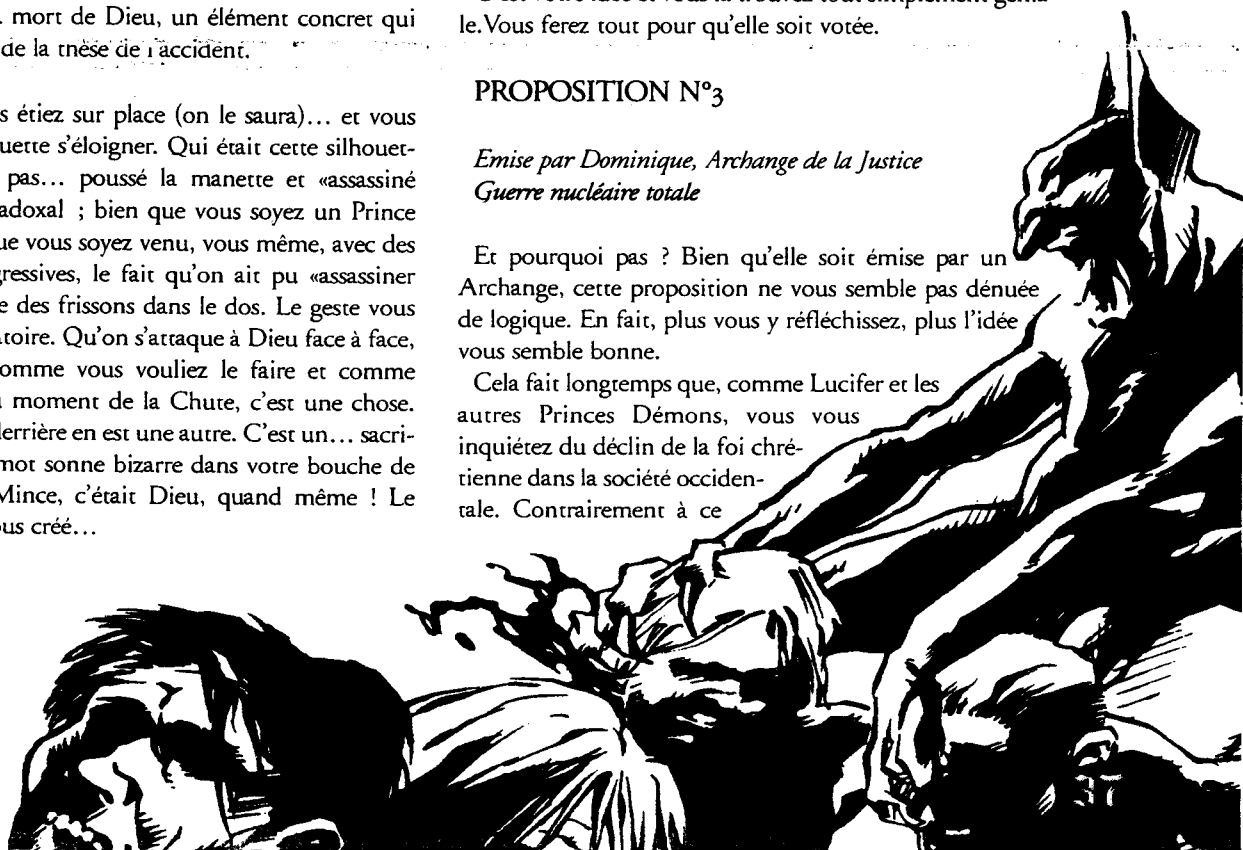
C'est votre idée et vous la trouvez tout simplement géniale. Vous ferez tout pour qu'elle soit votée.

PROPOSITION N°3

*Emise par Dominique, Archange de la Justice
Guerre nucléaire totale*

Et pourquoi pas ? Bien qu'elle soit émise par un Archange, cette proposition ne vous semble pas dénuée de logique. En fait, plus vous y réfléchissez, plus l'idée vous semble bonne.

Cela fait longtemps que, comme Lucifer et les autres Princes Démons, vous vous inquiétez du déclin de la foi chrétienne dans la société occidentale. Contrairement à ce



qu'on pourrait croire, le déclin du christianisme fait beaucoup de tort aux Forces du Mal. Qui ne croit pas en Dieu ne croit pas au Diable, et il est difficile de damner des humains qui ignorent jusqu'à la moindre notion de péché.

Or la technologie et la science moderne (la contraception, la télévision, tout ça) sont à votre avis responsable de la disparition de la foi. Si le conseil (Archange et Princes Démons) réuni ce soir votait le déclenchement d'une guerre nucléaire totale sur terre, le christianisme serait sans doute sauvé.

Bien sûr, la plupart des humains mourraient, mais les survivants seraient tellement choqués qu'ils y verraient sans doute la venue de l'Apocalypse. De plus, leur conditions de vie post-cataclysmiques seraient si dures qu'ils auraient besoin de la religion pour survivre. Il suffirait alors de quelques miracles et de quelques apparitions pour relancer la foi, plus pure, plus passionnée, plus saine. Et pour les Démons, ce serait un nouveau terrain de jeu.

Et puis cela vous permettrait de tester enfin ces beaux missiles nucléaires dont vous supervisez la conception depuis des décades et dont vous finissez par désespérer qu'ils servent un jour.

Que des avantages ! Cette proposition, vous allez voter pour...

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Découvrir la vérité sur la mort de Dieu.
- 2 - Faire voter la proposition n°2.
- 3 - Eviter que l'on apprenne votre présence à l'heure et sur les lieux du crime.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Adoptez une tenue un peu des-troy... Blouson de cuir, patches et bracelets de cuir seront les bienvenus. Vous n'êtes pas du genre discret ! Si vous

êtes une fille, vous pouvez jouer sur le genre séductrice «hard», avec mini en cuir, body et cravache à la main.

Parlez fort, interrompez les gens et contredisez-les. Affirmez que vous dites toujours ce que vous pensez, et n'hésitez pas à montrer votre mépris à ceux qui le méritent. Insistez sur votre côté franc du collier, dites que vous n'êtes pas du genre à faire les coups par derrière et que si on a quelque chose à vous dire, il faut qu'on vous le dise en face.

Mais n'oubliez pas que même si tout cela correspond vraiment à votre personnalité, vous êtes aussi un malin quand il le faut. Laissez les gens penser que vous êtes le «balourd» de cette soirée puis agissez... en laissant traîner vos oreilles, en enquêtant, en échangeant des informations, en prêchant le faux pour savoir le vrai. Etonnez-les !

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Ta gueule.
- Pourquoi tu me parles, t'as pas d'amis ?
- T'es encore là, t'as pas de maison ?

" Pourquoi tu me parles, t'as pas d'amis ? "

- T'as quelque chose à me dire, je suis là. Si c'est pour parler derrière le dos des gens, ferme-la.
- Quand on te frappe la joue gauche, mets un pain. (Evangile selon Saint Baal.)
- Eclate ton prochain avant qu'il ne le fasse. (Evangile selon Saint Baal.)
- Face tu perds, pile je gagne.
- La subtilité, c'est comme une division de Panzer en 42.

Mais aussi :

- Très bien. Une info contre une info. Je commence...

- Essaie d'en savoir plus là-dessus, je m'occupe de ça.

- Nous avons des intérêts en communs, je crois. Je propose une alliance temporaire...

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que l'Archange Yves avait récemment mené des expériences scientifiques. (Enquête B)

- Un petit Démon se promène actuellement en Enfer en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démons des informations croustillantes. (Enquête G).

- Vous avez entendu dire qu'il existait un dossier «brûlant» réunissant des informations étonnantes sur l'emploi du temps de certains Archanges. (Enquête H)

- On raconte que la découverte d'un nouveau texte évangélique aux répercussions... surprenantes a plongé les hautes instances du Paradis dans l'étonnement. (Enquête O).

A noter : la fameuse clé que Valefor vous a donnée est un puissant objet magique. Elle vous permettra de commencer la partie avec un point de pouvoir en plus.

Malphas

PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

Pervers, manipulateur, efficace

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes un des personnages majeurs des Forces du Mal. Vous existez depuis la création du monde, et avez œuvré en tant qu'Archange à la droite de Dieu jusqu'à la révolte de Lucifer. Là, certains diraient que vous avez choisi le mauvais parti, puisque Lucifer a perdu et que tous ses complices, dont vous, avez été précipités dans les profondeurs infernales. D'Archange, vous êtes devenu Prince Démon... soyons sincère, vous ne l'avez jamais regretté.

Le Paradis était très ennuyeux, et toute cette bonté, ces cantiques, cette gentillesse dégoulinante avaient tendance à vous dégouter. En Enfer, le climat est peut-être moins bon mais l'ambiance est nettement plus marrante, et les gens plus variés. Surtout, le boulot y est plus intéressant...

D'ailleurs, vous avez l'impression d'être, parmi vos collègues les Princes Démons, celui qui a le mieux compris la nature du travail démoniaque. Il

ne s'agit pas de faire le mal, c'est à dire de tuer, de voler ou de violer vous-même, mais de pousser les humains à le faire en jouant sur leurs désirs et leurs pulsions cachés. Cette règle pourtant simple, certains des autres Princes Démons l'ont oubliée. Ils sont, à votre avis, beaucoup trop directs dans leurs exactions (une petite guerre, un petit massacre, une petite famine) et oublient que tout l'intérêt du jeu, c'est de conduire les hommes à se damner tous seuls.

VOTRE CARACTÈRE

Vous êtes non-violent... du moins physiquement. Le proverbe qui dit que la violence est le dernier recours de l'incompétence, c'est vous qui l'avez inventé. Par contre vous savez tout de la violence morale. Vous aimez manipuler, détruire. Vous savez être cruel, tuer les illusions en quelques phrases ironiques. Vous aimez faire mousser les espoirs des humains pour tout détruire après, vous aimez jouer au chat et à la souris...

Avec les Princes Démons (vos collègues) ou les Archanges (vos ennemis), le jeu est légèrement différent. Ils vous connaissent et se méfient de



" J'ai appris certaines choses sur toi, mais ne t'inquiète pas, je n'en crois pas un mot. "



vous. Aussi avez-vous renoncé à faire l'innocent — ils n'y croiraient pas — et jouez cartes sur table. Votre but est de faire naître la discorde en diffusant des informations, en montant les gens les uns contre les autres, en utilisant le mensonge et le chantage.

Bien. Ils le savent... et vous considèrent comme un expert en la matière, un expert dont ils peuvent parfois utiliser les talents. Ils vous demandent des informations ou des conseils pour des machinations tordues, que vous leur vendez (avec vous on n'a jamais rien pour rien) contre d'autres informations, ou contre un service ou un vote. Vous vous servez ensuite de tout ce que vous avez obtenu pour faire votre travail... c'est à dire les pousser à s'étriper. Et ils ont beau être prévenus, ça marche !

Ah oui : on vous reconnaît aussi un sens de l'humour détestable.

VOTRE RÔLE OFFICIEL EN ENFER

Prince Démon de la Discorde, vous devez faire naître sur terre des conflits. Du plus petit au plus grand, du conflit intérieur au conflit international. Vous vous occupez aussi bien d'un petit adultère que de la guerre en Bosnie, vous êtes aussi fier d'avoir poussé un enfant à frapper son petit frère que d'avoir créé une guerre civile. Et puis si vous avez une qualité (il vous en faut bien une !) c'est la méticulosité. Vous adorez votre travail. Vous ne vous en lassez jamais. Et la société moderne avec ses paradoxes vous plaît beaucoup, vous trouvez que le terrain de jeu est varié et passionnant.

Vous n'êtes pas censé utiliser vos dons en Enfer, sur les Princes Démons vos collègues, mais ça ne vous a jamais empêché de le faire. Au contraire ! Par contre, mettre la discorde entre les Archanges est permis, et même fortement conseillé par Lucifer...

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

Une bêtise. Vous vous considérez comme très intelligent, mais ça ne vous empêche pas de reconnaître que vous faites parfois des erreurs. Et là, vous avez peur d'avoir été un peu loin... Vous avez failli vous attirer les plus gros

ennuis de votre carrière... heureusement, la mort de Dieu vous a «sauvé» en enterrant l'affaire dans l'oubli.

Ça vous est venu comme ça, un jour, alors que vous jouiez au Monopoly en Enfer avec Marx et Staline. Vous connaissez, bien sûr, la Bible par cœur... Archanges ou Princes Démons, c'est un peu votre livre de chevet. Et vous connaissez la prédiction de l'Antéchrist. Le fils du Diable, qui apparaîtrait un peu avant la fin des temps, qui mettrait la terre à feu et à sang et qui annoncerait l'Apocalypse.

Or, répétons-le, vous avez un humour un peu particulier. Vous vous êtes soudain dit qu'il serait rigolo de créer un faux Antéchrist, et de le lâcher dans la nature pour voir les réactions de tout le monde. Personne ne saurait qu'il s'agit d'un faux (vous conduiriez votre action dans le plus grand secret) et Archanges et Princes Démons s'accuseraient mutuellement de l'avoir créé. Qui sait, en se rejetant la responsabilité, ils réussiraient peut-être à déclencher une guerre entre l'Enfer et le Paradis...

Vous avez donc commencé à préparer votre coup, en cachette de Lucifer, votre maître, et des autres Princes Démons. En effet, vous saviez qu'en agissant ainsi, vous transgressiez toutes les règles mises au point par Dieu et par Lucifer et respectées par tous. D'abord Lucifer serait furieux : créer l'Antéchrist, c'est son rôle, et la décision de le lancer sera prise un jour entre Dieu et lui. Et puis, Dieu n'apprécierait pas du tout qu'un petit malin s'amuse à déclencher des guerres entre le Paradis et l'Enfer. Bref, vous marchiez sur des oeufs.

Ce qui ne vous a pas empêché d'agir. D'abord il vous fallait un complice, et pas le moindre : un Archange. En effet pour créer un être surpuissant qui puisse se faire passer pour l'Antéchrist, il allait falloir prendre un cobaye humain et, grâce à des moyens magiques et technologiques, le bourrer d'un mélange explosif d'énergie angélique et d'énergie démoniaque. Vous pouviez fournir l'énergie démoniaque... restait à trouver l'angélique.

Le complice que vous avez déniché était inattendu : Dominique, l'Archange de la Justice, le plus puissant des Archanges des Forces du Bien — rien que ça. Non, Dominique ne trahissait pas son parti ; ses motivations étaient simplement différentes des vôtres. Le pauvre petit Archangeounet

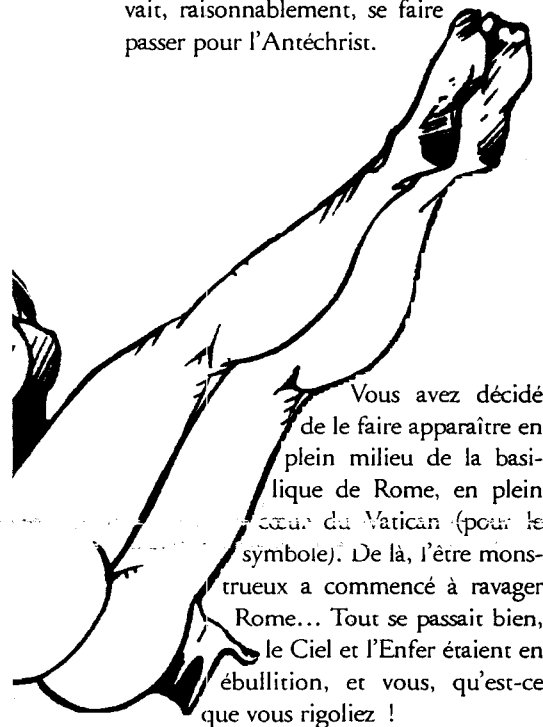
*Ça vous est
venu comme
ça, un jour,
alors que vous
jouiez au
Monopoly en
Enfer avec
Marx et Staline*



Malphas

était, semble-t-il, désespéré par le déclin de la foi chrétienne dans la civilisation occidentale — un problème dont vous vous fichez royalement. Et il imaginait que faire apparaître l'Antéchrist relancerait la foi : à son avis, en voyant ce message de l'Apocalypse, les humains terrorisés se repentiraient de leurs péchés et se remettraient à croire de peur d'être envoyés en Enfer.

Pourquoi pas ? Peut-être son raisonnement se tenait-il... En tous cas peu vous importait : vous avez accepté son aide. Et celle d'un troisième larron, un Prince Démon masqué qui avait eu vent de votre projet ultra-secret, vous ne savez comment. Vous vous êtes mis tous les trois au travail, et en quelques semaines, vous avez créé dans une caverne discrète de l'Enfer un être superpuissant qui pouvait, raisonnablement, se faire passer pour l'Antéchrist.



Vous avez décidé de le faire apparaître en plein milieu de la basilique de Rome, en plein cœur du Vatican (pour le symbole). De là, l'être monstrueux a commencé à ravager Rome... Tout se passait bien, le Ciel et l'Enfer étaient en ébullition, et vous, qu'est-ce que vous rigoliez !

Puis tout a raté... A cause de l'Archange Dominique. Décidément, les Archanges, on ne peut pas leur faire confiance. Imaginez qu'il a commencé à avoir des remords ! A se dire qu'il avait trahi les desseins de Dieu ! Qu'il avait peut-être créé le véritable Antéchrist ! Qu'il avait péché, et patati, et patata. Là dessus, les Forces du Bien et du Mal se sont alliées pour repousser cet «Antéchrist» malvenu. Les Forces du Mal (les vôtres) ont envoyé le Prince Démon Baal, les Forces du Bien ont envoyé... devinez qui... Dominique.

Ensemble, Prince Démon et Archange, ils ont combattu votre créature et l'ont éliminée avant qu'elle ne fasse plus de dégâts. Vous imaginez bien que Dominique s'était gardé de dire qu'il était à l'origine de la création du monstre contre lequel il avait si vaillamment lutté. Bref, il a été accueilli au Paradis comme un héros. Et après on va dire que c'est vous, Malphas, le tordu...

Vous l'auriez bien dénoncé mais voilà, vous avez les mains liées. Si vous le trahissez, il vous trahira et vous aurez tous les deux à subir les conséquences de votre acte. Parce que pour l'instant, personne n'est au courant que vous étiez, vous, Dominique et le mystérieux Prince Démon masqué, derrière toute cette affaire. Et c'est tant mieux...

Parce que pendant quelques jours, vous avez eu très très peur. Une fois l'Antéchrist vaincu, vous avez commencé à vous inquiéter de la réaction de Dieu. Celui-ci était très occupé par ses explorations d'univers parallèles, mais quand Il reviendrait... quand Il apprendrait (comme on ne peut rien lui cacher) la vérité, ce serait la fin. Furieux, sans doute vous annihilerait-il pour toujours...

Et puis Dieu est mort. Vous n'y êtes pour rien. Mais ça ne vous empêche pas de vous sentir sacrément soulagé.

Ainsi personne ne saura jamais rien de cette histoire.

Un détail vous turlupine, cependant. Le troisième larron de cette histoire, vous savez, le Prince Démon masqué dont vous ignorez toujours l'identité. Lui, il connaît la vérité. Il sait que vous, comme Dominique, êtes les responsables de cette histoire. Sans doute n'a-t-il pas non plus intérêt à vous dénoncer, mais ça reste un risque et vous n'aimez pas les risques. Aussi êtes-vous décidé à découvrir qui était ce mystérieux personnage...

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Apparemment, un baba-cool sans intérêt, gâté par son père, du genre idéaliste, mou et inefficace. Mais... Vous êtes un bon juge de caractère et vous vous y connaissez assez en hypocrisie pour penser que Jésus se donne un genre. Qu'il en fait trop. Qu'il est, finalement, aussi ambitieux et manipulateur que les autres. Après tout, on ne peut pas être fils de Dieu et complètement crétin...

A savoir : Bien que fils de Dieu, Jésus s'incarne parfois dans des corps de filles. Vous autres Archanges et Princes Démons choisissez indifféremment des corps féminins ou masculins, mais chez Jésus, cela vous fait bizarre. Enfin, avec lui, rien ne vous étonne !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

L'Archange spécialisé dans la connaissance. Apparemment pacifiste et intello. Mais vous vous en méfiez (vous vous méfiez de tout le monde, d'ailleurs). Trop intelligent pour ne pas être dangereux.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Votre complice... et aussi l'Archange le plus puissant des Forces du Bien, donc officiellement votre pire ennemi. Il est intégriste, décidé, sans scrupules (enfin, normalement). Très dangereux... Sauf qu'il ne peut rien vous faire. Vous vous tenez mutuellement. Vous ne pouvez pas le dénoncer sans qu'il vous dénonce aussitôt, et vice versa.

Vous l'éviteriez bien pendant le reste de la soirée mais la question du troisième conjuré vous titille : qui était-ce ? Peut-être irez-vous discrètement poser la question à Dominique tout à l'heure...



BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Du genre snob et humaniste. Le genre de personnage qui vous ennue énormément.

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons de l'Enfer et donc, officiellement, votre chef. Mais vous le respectez assez peu. Il est violent, direct, pas très subtil. Du genre qui se laisse embobiner avec facilité.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Le lourdaud de l'équipe, toujours à faire des blagues à deux balles. Vous le soupçonnez, de plus, d'être trop attaché aux humains... ce qui n'est pas bon pour un Démon. Lui non plus n'est pas très subtil, vous le manipulez facilement.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Hum... Dangereux. Le sexe est une force à respecter, et Andréalphus, dont le travail est d'amener les humains à la luxure, fait très bien son boulot. Vous admirez sa technique et vous êtes souvent entraîné pour des opérations spéciales... Si vous étiez du genre à avoir un allié, vous pourriez presque dire que c'en est un !

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Ah, Valefor... Un être incompréhensible. La plupart du temps il ne fait rien de ses dix doigts et vous le méprisez. Puis, soudain, il agit... et montre une intelligence et une habileté phénoménales.

Vous savez sa dernière ? Il a volé — vous ne savez pas comment, ni où, ni à qui — la clé qui ouvre l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis. Un exemplaire unique, une valeur inestimable. Cette clé, il vous l'a vendue... contre un service ; il n'a pas encore décidé lequel. Il vous le demandera un de ces jours (peut-être même ce soir !). Vous avez donné votre parole de Prince Démon de lui rendre ce service, vous êtes donc lié, c'est la règle. Si vous trahissiez votre serment, vous perdriez tous vos points de pouvoirs (voir plus bas) pour la soirée. Cela dit, ça ne vous inquiète pas tellement. Valefor est du genre cool, vous ne pensez pas que le service qu'il vous demandera soit très embêtant.

Une dernière réflexion, cependant, à propos de cette clé. En l'utilisant, ce que vous n'avez pas encore fait, vous auriez pu monter discrètement au Paradis. N'importe quel jour. Par exemple, le jour de la mort de Dieu. Vous auriez pu aller dans la tour où Dieu fait ses expériences et pousser la fameuse manette, et ainsi... tuer Dieu. (Un curieux concept, n'est-ce pas, «tuer Dieu» ? Ça vous fait bizarre, même à vous, le pire des Princes Démons...) Sauf que vous ne l'avez pas fait. Le jour de la mort de Dieu, vous étiez dans la cafétéria de l'Enfer en train de manger des pistaches.

Mais... Vous n'avez pas de témoins de ce fait. Or si on y réfléchit bien, vous aviez un mobile — cette histoire d'Antéchrist que vous ne vouliez pas que Dieu apprenne — et vous aviez un moyen de le tuer — la clé. OK, vous êtes innocent. Vraiment. Mais les gens sont si méchants. Ils se font des idées, des fois. A tout prendre, vous aimeriez bien que nul n'apprenne que vous détenez cette clé. Vous aimeriez bien que Valefor reste discret sur le sujet, et vous allez lui en glisser quelques mots pendant la soirée...

QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Comme nous le disions, vous étiez dans la cafétéria en train de manger des pistaches. Evidemment, vous connaissez quelqu'un qui — à part vous — avait un mobile... L'Archange Dominique, bien sûr. Il ne voulait sûrement pas que le Big Boss apprenne cette histoire de création de faux Antéchrist. D'un autre côté, un Archange, tuer Dieu ? Mouais... Il va falloir vous renseigner sur la question.

En fait, toute cette histoire vous intrigue profondément. Vous sentez quelque chose de louche dans cette mort... et vous comptez bien en apprendre plus. D'abord, ça vous permettra de vous disculper... au cas où. Ensuite, quelle meilleure occasion de mettre la discorde que d'apprendre que quelqu'un a tué Dieu ? Vous pourriez faire chanter le coupable... Ou le dénoncer... Ou en inventer un faux pour monter les uns contre les autres...

Les possibilités sont infinies.

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

Vous n'avez pas encore d'avis sur la question, mais êtes prêt à écouter tous les arguments.

Malphas

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.

Vous êtes plutôt contre. Si tout est à découvert, votre travail de manipulation et de discorde en deviendra plus ardu.

PROPOSITION N°3

*Emise par Dominique, Archange de la Justice
Guerre nucléaire totale*

Vous ne savez pas trop quoi en penser. D'un côté, il y a cette histoire de renouveau de la foi... Le raisonnement de Dominique se tient. Qui ne croit plus en Dieu ne croit pas au Diable... Mais vous aimez bien la civilisation moderne telle quelle est. Les humains sont, à votre avis, pervertis par les médias et la technologie... ce qui est idéal pour vous.

Bref, votre opinion sur le sujet n'est pas faite. Vous allez écouter les arguments des uns et des autres avant de voter.

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - En apprendre plus sur la mort de Dieu.
- 2 - Découvrir qui était le troisième larron (le Prince Démon masqué) de la création de l'Antéchrist.
- 3 - Manipuler les gens, vous passionner pour les intrigues et en profiter pour semer la discorde entre les participants. Bref, faire votre boulot !

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Que vous soyez homme ou femme, vous aimez les vêtements simples et sport, de manière à ne pas trop attirer l'attention sur vous. On agit toujours mieux discrètement. Vous n'êtes pas le genre à parler fort ou à vous faire remarquer, mais vous écoutez tout ce qui se dit, vous intéressez à tout. Quand vous prenez enfin la parole, vous êtes souvent ironique et incisif ; vous savez bien sûr être très convaincant quand il le faut... et avoir un air de sincérité incroyable, on s'y tromperait !

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Je vous présente mon ami (remplir le blanc)...
- Ah ? Tu lui fais confiance ? Non non, tu as sûrement raison. Je disais ça comme ça...
- Je préfère ne pas te répéter ce que (remplir le blanc) a dit sur toi...
- J'ai appris certaines choses sur lui, mais je préfère ne rien dire.
- J'ai appris certaines choses sur toi, mais ne t'inquiète pas, je n'en crois pas un mot.
- Quelques conseils ? Je suis un professionnel.

Mais aussi :

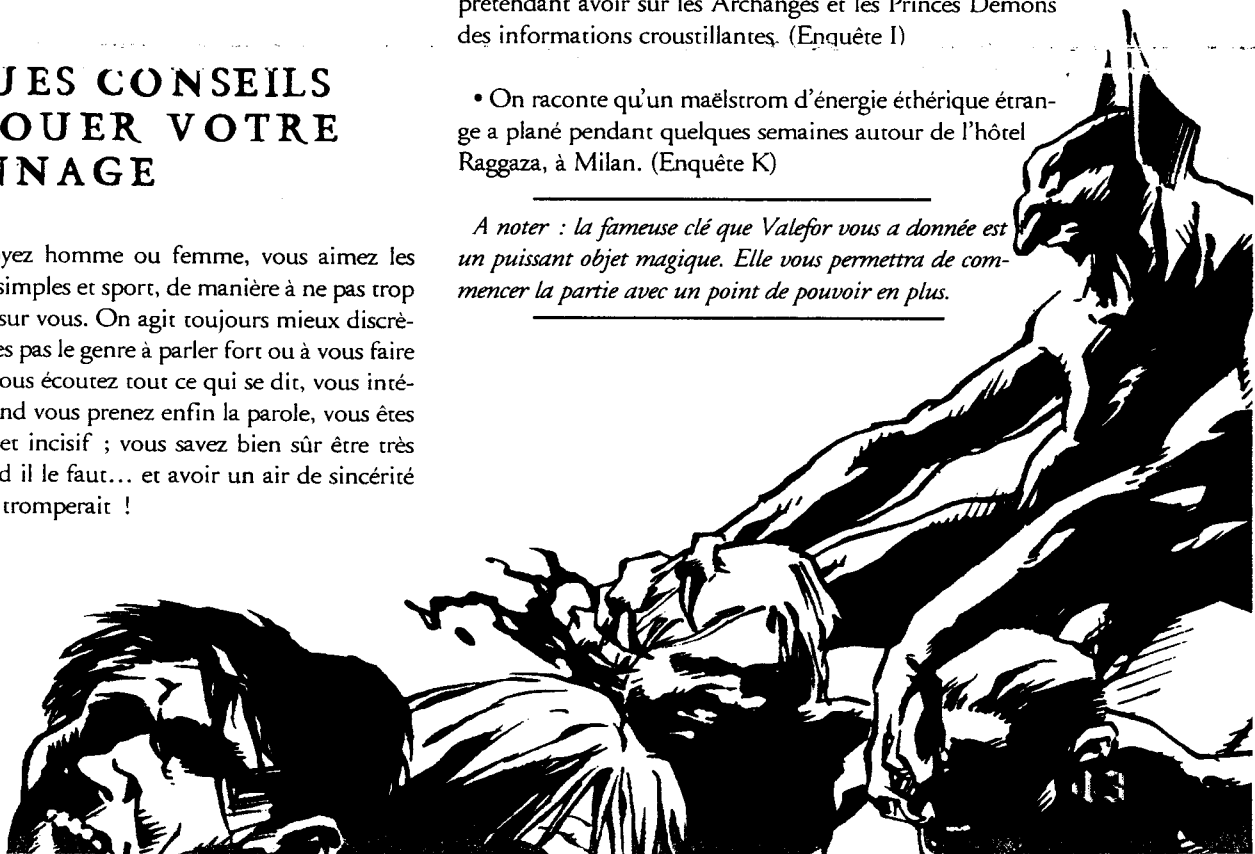
- Une info contre une info. Tu commences.
- Je voudrais en savoir plus sur ce point. Que veux-tu en échange ?

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que l'Archange Yves avait récemment mené des expériences scientifiques. (Enquête B)
- Il semble qu'un scandale ait récemment perturbé les services administratifs démoniaques. (Enquête E)
- Une petite fille se promène actuellement au Paradis en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démons des informations croustillantes. (Enquête I)
- On raconte qu'un maëlstrom d'énergie éthérique étrange a plané pendant quelques semaines autour de l'hôtel Raggaza, à Milan. (Enquête K)

A noter : la fameuse clé que Valefor vous a donnée est un puissant objet magique. Elle vous permettra de commencer la partie avec un point de pouvoir en plus.



Andréalphus

PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Arrogant, intégriste, manipulateur

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes un des personnages majeurs des Forces du Mal. Vous existez depuis la création du monde, et avez œuvré en tant qu'Archange à la droite de Dieu jusqu'à la révolte de Lucifer. Là, certains diraient que vous avez choisi le mauvais parti, puisque Lucifer a perdu et que tous ses complices, dont vous, avez été précipités dans les profondeurs infernales. D'Archange, vous êtes devenu Prince Démon... soyons sincère, vous ne l'avez jamais regretté.

Le Bien vous donnait envie de vomir. L'hypocrisie ambiante (qu'ils appelaient gentillesse) vous révoltait. Vous êtes sincèrement persuadé que les Archanges ne croient pas au «Bien»... vous pensez que comme les Forces du Mal, ils ne cherchent qu'à augmenter leur pouvoir sur les humains et à les manipuler. Simplement, au lieu de regarder les choses en face et d'admettre que tout cela n'est que de la politique, ils se cachent derrière des pseudos théories évangéliques pour se donner bonne conscience. Vous, en Enfer, au moins, vous dites les choses comme elles sont. Vous êtes là pour amener

le plus possible d'humains sous votre coupe, et point à la ligne.

Vous êtes respecté parmi vos collègues les Princes Démons. Ils savent que vous faites très bien votre travail, et nul n'a jamais émis de doute sur vos capacités. Et c'est vrai, vous aimez votre boulot, que vous faites avec conscience. Jamais vous n'avez eu de doute. Être Prince Démon, c'est pour vous le plus beau métier du monde.

VOTRE CARACTÈRE

Vous êtes décidé, brusque, sans pitié. Et bien entendu très séducteur... Cela va avec le job.

Pour séduire votre proie, ou obtenir ce que vous désirez, vous êtes prêt à tout. Vous pouvez devenir mielleux, adorable, tendre, admiratif. Vous mentirez, sourirez, torturerez pour arriver à votre but. Mais quand vous l'avez atteint... Le cinéma est fini. Qu'importent vos éventuelles promesses, qu'importent vos mensonges. Vous tuez, ou brisez, ou rompez vos alliances sans l'ombre d'un remords.

Dans une occasion sociale (comme cette soirée, par exemple) vous alliez deux attitudes. Parfois vous êtes froid, odieux, hautain... vous ne voyez pas pourquoi vous vous ennuierez à être aimable si vous n'avez rien à y gagner. Puis, d'une minute à l'autre, c'est l'inverse : vous devenez sensuel, félin, doux, papillonnant. Juste pour vous amuser, ou — pourquoi pas — pour essayer de séduire, sans but particulier, la personne qui est devant vous (quel que soit son sexe !). Là, ce n'est plus du travail, c'est du plaisir...

VOTRE RÔLE OFFICIEL EN ENFER

Votre domaine est le sexe, et c'est une force qui compte... Le sexe est à votre avis un moteur aussi puissant que la violence (domaine de votre collègue Baal) ou que la discorde (domaine de votre collègue Malphas). Sur terre, votre travail consiste à pousser les humains au Mal en réveillant leurs pulsions sexuelles. Il faut

"On regarde, mais on ne touche pas... Merci".



feuille d'Andréalphus

avouer que la plupart du temps, ce n'est guère difficile... Vos collègues vous utilisent parfois aussi pour influencer sur une intrigue politique ou pousser un chef de gouvernement à la folie. En vous incarnant personnellement dans de ravissantes jeunes filles ou de craquants jeunes hommes, vous avez contribué aux errements fatidiques de personnalités aussi connues que —, —, — ou même — (Censuré pour cause de procès).

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

Le problème, c'est que votre amour du travail bien fait vous pousse parfois à certains excès. Et vous avez fait récemment une «faute» qui pourrait bien vous coûter votre carrière...

Bien que vous considériez que ce n'est pas une faute, et que vous recommenceriez demain si on vous en donnait l'occasion.

Explication : dans une de vos pérégrinations sur terre, vous avez appris que Blandine (Blandin), Archange des Rêves, se payait parfois quelques virées sur terre où il lui arrivait de se livrer à des ébats sexuels avec de beaux humains (ou humaines) du sexe opposé. Et alors, allez-vous dire... tant que ça se passe entre adultes consentants. Oui, sauf que Blandine (Blandin) est un Archange. Et que les Archanges, c'est Dieu qui l'a décidé, sont tenus à la chasteté la plus totale, comme les prêtres.

Cette histoire vous a fait beaucoup rire... et vous n'avez pas résisté à la tentation. Alors que l'Archange avait choisi une forme féminine (appelons-la donc Blandine) vous vous êtes incarné dans le superbe corps d'un éphèbe italien dénommé Julio. Et vous avez séduit Blandine — sans lui révéler, évidemment, votre nature de Prince Démon. Dans un petit hôtel (l'hôtel Ragazza, à Milan) vous avez eu une aventure torride et très sexe pendant plus de trois mois, en testant toutes les perversions et même d'autres, que nous ne citerons pas ici au cas où des lecteurs aient moins de dix-huit ans et un poney à leur disposition. Au bout des trois mois, vous étiez lassé et vous avez tout simplement disparu, laissant la pauvre Blandine se lamenter sur le départ inexplicable de son

amant. Elle ignore, encore aujourd'hui, que ce n'est pas seulement avec un bel italien qu'elle a fauté.

Tout est bien qui finit bien, donc ? Malheureusement non. Vous n'aviez pas plus tôt mis un terme à cette liaison que vous vous êtes demandé si vous aviez bien fait. Comprenez bien, ce n'est pas une question de morale infernale. Vous trouvez, au contraire, qu'il n'y a rien de plus démoniaque, que de pervertir un Archange et vous êtes donc très fier de votre acte.

Pourtant vous vous demandiez si Dieu allait le prendre de la même manière. Bien sûr, Dieu permet aux Princes Démons de faire le Mal... s'Il avait voulu arrêter Lucifer, il n'aurait eu qu'à claquer des doigts. Mais il existe des règles, édictées par Dieu, et que Lucifer, les Archanges et les Princes Démons respectent. L'une d'entre elles est que le terrain de jeu des Démons et des Anges doit être la terre et non le Paradis ou l'Enfer : autrement dit les Archanges ne doivent pas s'occuper des Princes Démons, et vice versa. Chacun essaye de récupérer le plus d'humains possible et puis basta.

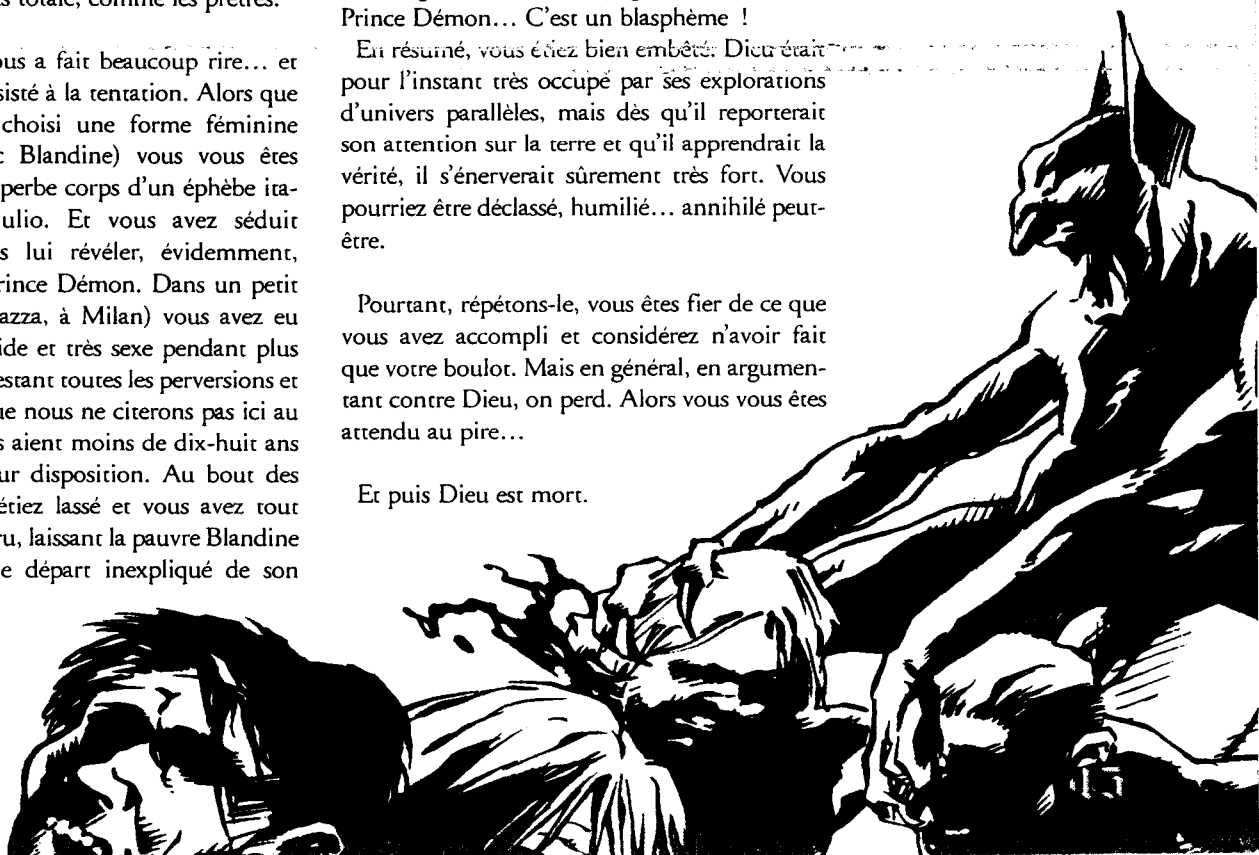
Vous avez transgressé cette règle en vous «attaquant» à Blandine («Attaqué tu parles, pourriez-vous dire, je n'ai pas vraiment eu besoin de la violer...»). De plus, vous saviez que Dieu était particulièrement attaché à cette histoire de règle de chasteté des Archanges et qu'il risquait de ne pas apprécier du tout la plaisanterie. Un Archange fautant, c'est déjà grave, mais avec un Prince Démon... C'est un blasphème !


En résumé, vous étiez bien embêté. Dieu était pour l'instant très occupé par ses explorations d'univers parallèles, mais dès qu'il reporterait son attention sur la terre et qu'il apprendrait la vérité, il s'énervait sûrement très fort. Vous pourriez être déclassé, humilié... annihilé peut-être.

Pourtant, répétons-le, vous êtes fier de ce que vous avez accompli et considérez n'avoir fait que votre boulot. Mais en général, en argumentant contre Dieu, on perd. Alors vous vous êtes attendu au pire...

Et puis Dieu est mort.

*"...testant
toutes les per-
versions et
même
d'autres, que
nous ne cite-
rons pas ici au
cas où des
lecteurs aient
moins de dix-
huit ans et un
poney à leur
disposition."*





Vous n'y êtes pour rien, mais ça ne vous a pas empêché de vous sentir sacrément soulagé.

Personne ne saura jamais rien de cette histoire.

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Le fils du Big Boss. A votre avis un être falot et mou. Il s'incarne aussi bien dans des corps de filles que de garçons — comme vous tous — mais pour Jésus, cela peut surprendre !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Un Archange du genre intello, dont le domaine d'intervention est la connaissance. Vous ne le connaissez pas.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Le plus puissant des Archanges des Forces du Bien. Un type violent, efficace, qui fait bien son boulot. Donc un ennemi redoutable.

BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Votre ex-maîtresse... peut-être dans un corps d'homme, mais ça ne change rien. Vous n'avez pu vous empêcher de rire quand vous avez appris qu'elle (il) serait là. N'oubliez pas qu'elle (il) ignore tout de votre intervention dans cette histoire et croit encore qu'elle n'a eu qu'un humain nommé Julio comme amant.

Irez-vous lui dire la vérité au cours de la soirée ? A vous de décider. Vous voulez que cette histoire reste secrète, car même si Dieu est mort, elle pourrait vous causer beaucoup d'ennuis. Mais d'un autre côté, Blandine (Blandin) ne peut pas vous dénoncer sans se dénoncer elle-même, et c'est quelque chose qu'elle (il) ne fera sûrement pas.

Aussi vous vous tâtez. Ça serait tellement jouissif d'aller lui glisser à l'oreille, à un moment opportun «Julio, c'était moi»... juste pour voir sa réaction.

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

Le seul Prince Démon, le seul de vos collègues que vous considérez comme effectuant un boulot valable. Il est intelligent, pervers, subtil, méchant... bref tout ce qu'un

Prince Démon doit être. Vous admirez sa technique et vous êtes souvent entraidé pour des opérations spéciales... Si vous étiez du genre à avoir un allié, vous pourriez presque dire que c'en est un !

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons de l'Enfer et donc, officiellement, votre chef. Mais vous le respectez assez peu. Il est violent, direct, pas très subtil. Du genre qui se laisse embobiner avec facilité.

CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Le lourdaud de l'équipe, toujours à faire des blagues à deux sous. Vous le soupçonnez, de plus, d'être trop attaché aux humains... ce qui n'est pas bon pour un Démon. Lui non plus n'est pas très subtil.

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Un être incompréhensible. La plupart du temps il ne fait rien de ses dix doigts et vous le méprisez. Puis, soudain, il agit... et montre une intelligence et une habileté phénoménale. Vous avez fini par vous convaincre qu'il était très malin et très paresseux.

QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Le jour de sa mort, vous étiez dans une maison reclose en Thaïlande. Vous espérez que c'est réellement un accident, parce que vous êtes finalement (malgré votre incartade avec Blandine) très porté sur les règlements et vous pensez que Dieu était un chef à poigne qui faisait respecter le schmilblick. Ça ne vous plaît pas qu'il soit mort, et si quelqu'un a poussé cette satanée manette vous espérez qu'il le paiera très cher.

D'ailleurs vous comptez bien enquêter sur le sujet pendant cette soirée.

Vous avez aussi une motivation moins noble que le désir de justice. Vous vous êtes dit, après un moment de réflexion, que des mauvais esprits pourraient dire que vous aviez un mobile pour «tuer Dieu»... parce qu'il s'agit peut-être bien de ça. Après tout, vous ne vouliez pas qu'il apprenne votre «erreur» et vous risquiez une punition capitale. De votre propre aveu, sa mort vous a soulagé.

Bien sûr, vous ne l'avez pas tué. Mais allez donc prouver le contraire. Aussi, si quelqu'un est vraiment responsable de la mort de Dieu, vous aimeriez bien trouver qui. Comme ça, si on vous accusait, quelle meilleure réponse que de pouvoir sortir le vrai coupable !

Andréalphus

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

Vous n'avez pas d'avis sur la question, mais êtes prêt à écouter toutes les argumentations.

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.

Excellente idée. Cela permettrait de sortir de l'hypocrisie ambiante et de pouvoir faire son travail devant tout le monde, à visage découvert. Vous n'avez pas honte de votre boulot de Prince Démon.

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice

Guerre nucléaire totale

Pourquoi pas ? Bien qu'émise par un Archange, cette proposition vous semble intelligente. En fait, plus vous y réfléchissez, plus l'idée vous semble bonne.

Cela fait longtemps que, comme Lucifer et les autres Princes Démons, vous vous inquiétez du déclin de la foi chrétienne dans la société occidentale. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le déclin du christianisme fait aux Forces du Mal beaucoup de tort. Qui ne croit pas en Dieu ne croit pas au Diable, et il est difficile de damner des humains qui ignorent jusqu'à la moindre notion de péché.

Or la technologie et la science moderne (la contraception, la télévision, tout ça) sont à votre avis responsable de la disparition de la foi. Si le conseil (Archange et Princes Démons) réuni ce soir votait le déclenchement d'une guerre nucléaire totale sur terre, le christianisme serait sans doute sauvé.

Bien sûr, la plupart des humains mourraient, mais les survivants seraient tellement choqués qu'ils y verraient sans doute la venue de l'Apocalypse. De plus, leur conditions de vie post cataclysmiques seraient si dures qu'ils auraient besoin de la religion pour survivre. Il suffirait alors de quelques miracles et de quelques apparitions pour relancer la foi, plus pure, plus passionnée, plus saine. Et pour les Démons, ce serait un nouveau terrain de jeu.

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

1 - Veiller à ce que personne n'apprenne l'escapade «Julio».

2 - Enquêter sur la mort de Dieu et trouver le responsable (si responsable il y a).

3 - Voir si vous ne pouvez pas utiliser votre talent de séduction sur quelques participants de cette soirée...

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Que vous soyez homme ou femme, n'hésitez pas, c'est le moment d'en mettre plein la vue ! Si vous êtes une femme, sortez toute la panoplie : minijupes ou jupe fendue, porte-jarretelles, bustier en dentelle, etc. Si vous êtes un homme, vous pouvez jouer le côté bellâtre du sud, avec des pantalons moulants et des chemises ouvertes, ou, plus clâââssieux, le côté séducteur impeccable, style James Bond : costume sombre, chemise blanche, et ce je ne sais quoi dans la démarche qui fait que toutes craquent sur votre chemin.

Votre attitude varie, nous l'avons dit, entre le froid glacial (on voit les stalactites naître sur votre chemin) et le contraire, tout sucre tout miel, pour séduire votre interlocuteur.

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Je ne suis pas sourd, je t'ignore.
- Veuillez dégager de mon chemin.
- On regarde, mais on ne touche pas...
Merci.

Mais aussi :

- Chéri, attention, tu as un cheveu, là... derrière l'oreille... laisse-moi souffler dessus... voilà.
- Si nous partagions ce verre de champagne... Une gorgée chacun...
- Tu as peur ? Je ne vais pas te manger.
- Chut. Ne dis rien. Contente toi de rester comme ça... Voilà. Miam...

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

• Vous avez entendu dire qu'un vol avait été commis au paradis, dans la bibliothèque de l'Archange Yves. (Enquête A)

• Il semble que le Continuum Spatio Temporel ait été récemment perturbé. (Enquête D)

• On raconte que le jour de la mort de Dieu, des incidents paranormaux inexplicables ont troublé la journée paisible des buveurs du bar «Chez Petit Louis», dans la banlieue parisienne. La police a effectué un rapport. (Enquête J).

• On dit qu'il existe au Paradis un dossier maudit qui n'arrive jamais à être complété parce que tous les papiers disparaissent. (Enquête N)



Crocell

PRINCE DÉMON DU FROID

Bon vivant, insupportable, curieux

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes un des personnages majeurs des Forces du Mal. Vous existez depuis la création du monde, et avez œuvré en tant qu'Archange à la droite de Dieu jusqu'à la révolte de Lucifer. Là, certains diraient que vous avez choisi le mauvais parti, puisque Lucifer a perdu et que tous ses complices, dont vous, avez été précipités dans les profondeurs infernales. D'Archange, vous êtes devenu Prince Démon... soyons sincère, vous ne l'avez jamais regretté. Le Paradis, c'était très beau, mais franchement, on s'y ennuyait ferme. On chantait des louanges à la gloire de Dieu, on discutait pendant des jours sur le moindre détail théologique, et vous en aviez marre.

L'Enfer, c'est beaucoup plus marrant. D'abord, on y rencontre des gens plus intéressants, ensuite, il y a le chauffage central, et puis, surtout, le boulot est plus sympa. C'est chouette de faire le Mal sur Terre. C'est intéressant, c'est varié, c'est fun... les humains sont si hétéroclites, ils ont des réactions tellement rigolotes... Ils ont des idées si tordues — des fois même plus tordues que les vôtres... L'humanité se renouvelle tout le temps, et deux âmes damnées ne sont jamais identiques.

Bref, vous adorez votre travail, et vous trouvez d'ailleurs que les autres Princes Démons, vos collègues, ont un peu perdu le sens du plaisir. On dirait qu'ils s'ennuient... Eux aussi se lancent dans des réflexions complexes sur le sens de la vie, du Bien, du Mal. Ils se prennent la tête sur l'avenir de la foi chrétienne dans la société occidentale, disent que le déclin de la religion n'est pas une bonne chose, ni pour les Forces du Bien, ni pour les Forces du Mal. Toutes sortes de choses qui vous, vous indiffèrent...

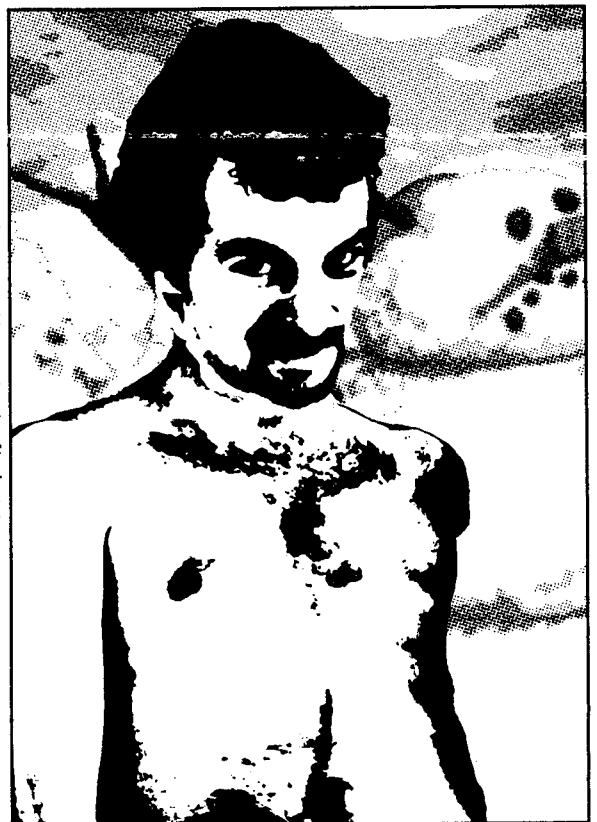
Vous êtes là pour vous a-mu-ser !

...savez-vous que c'est vous qui avez inventé les glaces ?

VOTRE CARACTÈRE

Savez-vous qu'au Paradis, quand vous étiez SArchange, vous étiez très populaire ? Vous étiez joyeux, optimiste, vous racontiez tout le temps des blagues. Quand vous êtes tombé en Enfer, ça n'a pas changé — sauf que vos plaisanteries sont devenues de plus mauvais goût. Mais de manière générale, et bien que vous soyez un Prince Démon, j'ai le regret de vous dire que vous n'êtes pas un mauvais bougre. Vous seriez même — presque ! — gentil.

D'ailleurs, et c'est quelque chose que vous auriez du mal à avouer à vos collègues, vous aimez les humains. A force de vous mêler à eux pour monter des plans machiavéliques, pour essayer de damner Pierre ou Paul, vous vous êtes attaché à ces petites créatures. Vous aimez les voir évoluer, inventer de nouvelles technologies (vous a-do-rez les jeux vidéos et les émissions télé !), jouer à la gué-guerre. D'ailleurs, vous vous opposez souvent à vos col-



Dieu est mort

lègues Princes Démons quand ceux-ci veulent se lancer dans le Mal à grande échelle et tuer des millions de personnes — ça leur prend parfois. C'est comme le pain, si on tue trop d'humains à la fois, un jour il n'y en aura plus !

Vous avez tout de même des défauts. Le premier c'est la gourmandise — savez-vous que c'est vous qui avez inventé les glaces ? Le second, c'est la curiosité. Vous mettez votre nez partout, vous voulez tout savoir, tout connaître. Une soirée comme celle-ci vous enchante : elle peut vous permettre de fouiner dans les affaires de vos collègues (les Princes Démons) et de vos ennemis (les Archanges). Une occasion que vous comptez ne pas laisser passer...

Enfin, dernier défaut et le pire peut-être, votre humour détestable. Vous adorez les blagues vaseuses, les jeux de mots approximatifs, les gags sinistres. Aussi êtes-vous parfois très difficile à supporter.

VOTRE RÔLE OFFICIEL EN ENFER

Prince Démon du Froid, vous étiez traditionnellement chargé de l'avancée des glaces, des hivers rigoureux qui entraînent de véritables hécatombes dans les pays pauvres, des brusques refroidissements de printemps qui gèlent les récoltes en herbe et entraînent d'affreuses famines : la routine, quoi. Mais ce rôle un peu vieux jeu vous a rapidement ennuyé et vous avez vite fait évoluer votre poste, vous intéressant particulièrement à tout ce qui allie froid et technologie moderne : les glaces, bien sûr, mais aussi les frigidaires, les congélateurs, les surgelés, l'hibernation... Votre grand jeu est de mettre des glaces carnivores dans le congélateur du pape, des golems glacés dans les églises, et des microbes rigolos dans les repas surgelés des collectivités.

RÉCEMMENT, QU'AVEZ VOUS FAIT ?

Votre problème principal, c'est que votre humour un peu spécial vous met parfois dans des situations difficiles. Et vous avez peur

d'avoir fait, récemment, une assez grosse bêtise... qui a failli vous attirer les plus gros ennuis de votre carrière.

Un jour, quelqu'un vous a dit — vous ne vous souvenez plus qui — qu'un Archange s'était fait passer pour un Prince Démon. Vous ne vous étiez pas particulièrement intéressé à cette histoire (quoiqu'il serait un jour marrant d'en savoir plus) mais ça vous a donné une idée. Et si vous vous faisiez passer pour un Archange ? Non... mieux encore... plus rigolo... Si vous vous faisiez passer pour Jésus ! Oui, le fils de Dieu ! Ça, ça serait vraiment un excellent gag...

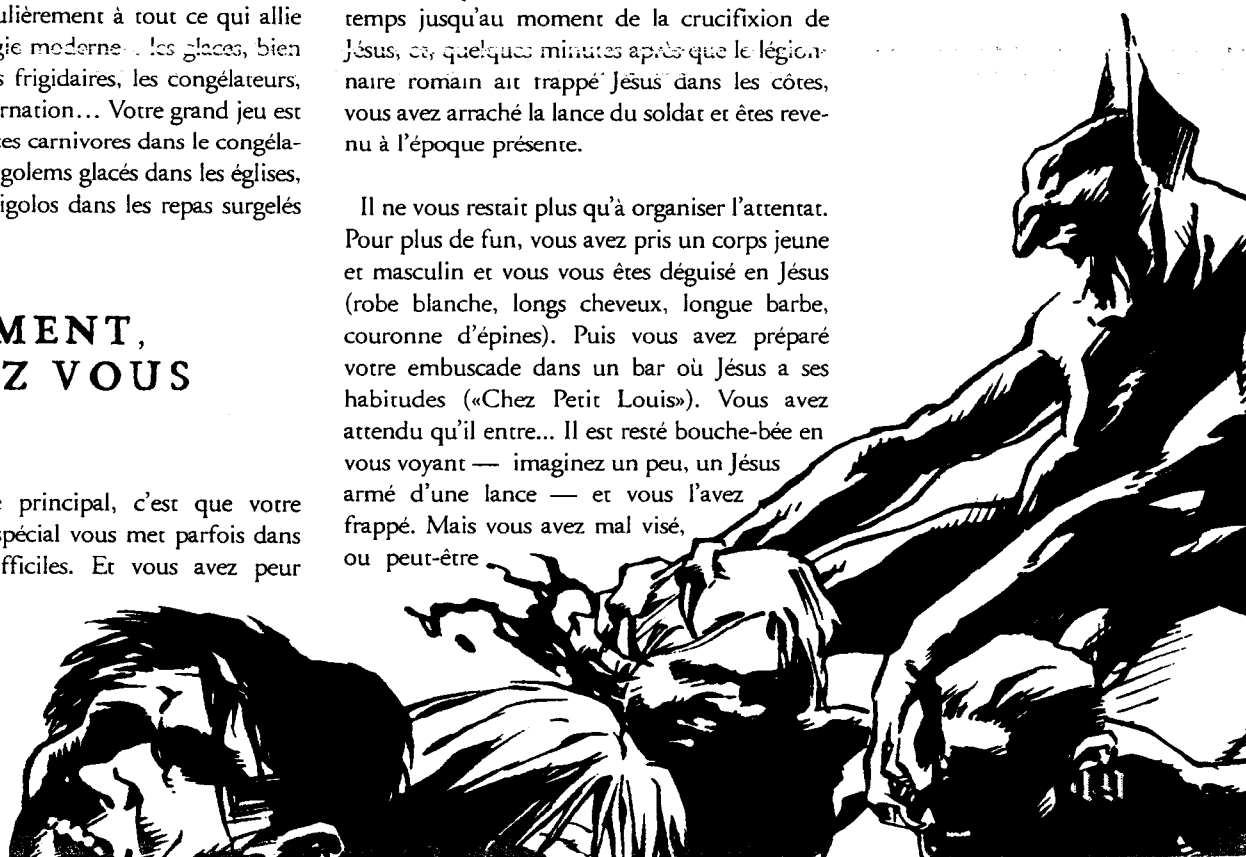
Et ni une ni deux, vous avez décidé de tuer Jésus discrètement et de prendre sa place. Mais tuer un Archange ou un Prince Démon est une chose particulièrement difficile, alors tuer Jésus... Finalement, vous avez trouvé un moyen. Quand Jésus marchait parmi les hommes, il y a un peu moins de 2000 ans, un légionnaire romain (Longinus) lui a enfoncé sa lance dans la côte quelques minutes avant sa crucifixion. Certains disent que cette lance avait été en vérité construite par Lucifer et que c'est pour ça qu'elle avait eu le pouvoir de le blesser...

Si cette vieille légende était véridique, l'arme aurait le pouvoir de tuer Jésus, même sous sa forme actuelle d'Archange, officiellement immortelle. Rigolo ! Et très démoniaque...

Comment récupérer cette lance ? Vous avez fait copain-copain avec Kronos, un autre Prince Démon (non présent à cette soirée) spécialisé dans le temps. Grâce à lui, vous avez remonté le temps jusqu'au moment de la crucifixion de Jésus, et, quelques minutes après que le légionnaire romain ait trappé Jésus dans les côtes, vous avez arraché la lance du soldat et êtes revenu à l'époque présente.

Il ne vous restait plus qu'à organiser l'attentat. Pour plus de fun, vous avez pris un corps jeune et masculin et vous vous êtes déguisé en Jésus (robe blanche, longs cheveux, longue barbe, couronne d'épines). Puis vous avez préparé votre embuscade dans un bar où Jésus a ses habitudes («Chez Petit Louis»). Vous avez attendu qu'il entre... Il est resté bouche-bée en vous voyant — imaginez un peu, un Jésus armé d'une lance — et vous l'avez frappé. Mais vous avez mal visé, ou peut-être

Votre grand jeu est de mettre des glaces carnivores dans le congélateur du pape, des golems glacés dans les églises, et des microbes rigolos dans les repas surgelés des collectivités.



DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Celui que vous avez tenté d'occire il y a quelques jours... Il ne sait bien sûr pas que c'est vous le responsable de la tentative d'assassinat dont il a été victime. Vous étiez incarné dans un autre corps. Parfait, il ne se doute de rien !

A savoir : Bien que fils de Dieu, Jésus s'incarne parfois dans des corps de filles. Vous autres Archanges et Princes Démons choisissez indifféremment des corps féminins ou masculins, mais chez Jésus, cela vous fait bizarre. Enfin, avec lui, rien ne vous étonne !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Un Archange du genre intello (son domaine est la connaissance)... Et qui n'a pas l'air drôle. De toute manière, les Archanges sont souvent sinistres. Ça va être à vous de les dérider !

BLANDINE (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Un autre. Assez snob, à première vue.

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Le pire. Le plus puissant Archange des Forces du Bien, intégriste, violent et content de lui. Vous sentez déjà que vous n'allez pas vous entendre...

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

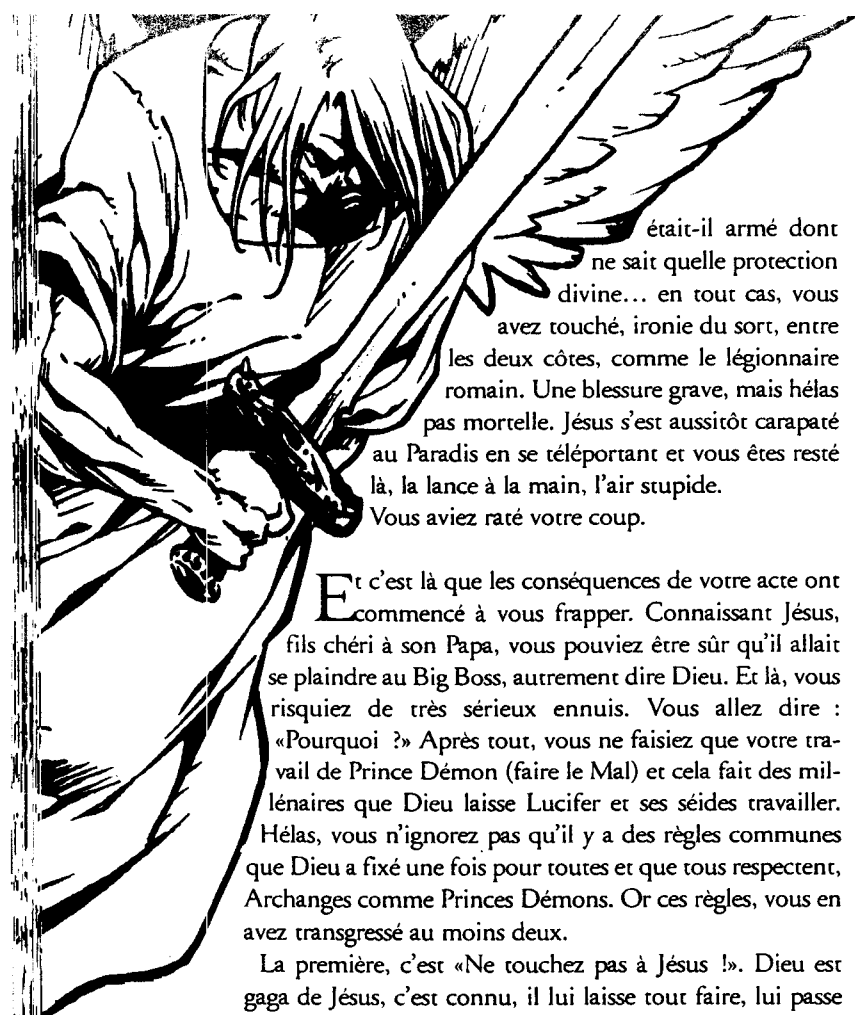
Un collègue. Un type tordu mais qui peut être drôle, parfois. Il est très malin, très dangereux, et n'a pas son pareil pour dénicher des informations brûlantes... aussi vous faites parfois appel à lui quand vous voulez savoir quelque chose. Ou quand vous voulez un conseil pour une machination tordue. Mais attention, avec lui, on n'a rien pour rien.

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons... et le contraire d'un rigolo. Il ne pense qu'à tuer, et vous le trouvez très ennuyeux.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Un peu obsédé, mais qui rigole toujours à vos blagues pornos.



était-il armé dont ne sait quelle protection divine... en tout cas, vous avez touché, ironie du sort, entre les deux côtes, comme le légionnaire romain. Une blessure grave, mais hélas pas mortelle. Jésus s'est aussitôt carapaté au Paradis en se téléportant et vous êtes resté là, la lance à la main, l'air stupide. Vous aviez raté votre coup.

Et c'est là que les conséquences de votre acte ont commencé à vous frapper. Connaissant Jésus, fils chéri à son Papa, vous pouviez être sûr qu'il allait se plaindre au Big Boss, autrement dire Dieu. Et là, vous risquiez de très sérieux ennuis. Vous allez dire : «Pourquoi ?» Après tout, vous ne faisiez que votre travail de Prince Démon (faire le Mal) et cela fait des millénaires que Dieu laisse Lucifer et ses séides travailler. Hélas, vous n'ignorez pas qu'il y a des règles communes que Dieu a fixé une fois pour toutes et que tous respectent, Archanges comme Princes Démons. Or ces règles, vous en avez transgressé au moins deux.

La première, c'est «Ne touchez pas à Jésus !». Dieu est gaga de Jésus, c'est connu, il lui laisse tout faire, lui passe tout, et il ne supporte pas qu'on y touche. Regardez ce qu'il a fait subir au peuple juif pendant des millénaires simplement parce que les pauvres avaient exécuté son chou-chou... Or vous, vous avez essayé de le supprimer, et définitivement.

L'autre règle transgressée : celle qui régit le voyage dans le temps. Il n'est permis que dans des conditions très strictes, à certains Archanges ou Princes Démons sous haute surveillance et à condition de ne pas faire quoi que ce soit qui puisse changer le passé. Or non seulement vous avez remonté les époques sans permission, mais en plus vous avez fait des énormités : apparaître dans la foule romaine et juive de l'an 33 en jogging rose fluo avec des baskets Nike et arracher la lance au pauvre légionnaire ébahi devant des milliers de témoins. Dieu sait quel dégâts vous avez fait au continuum spatio-temporel...

Bref, pendant quelques heures, vous vous êtes senti très mal. Quand Dieu apprendrait qui était responsable de l'attentat (il est très difficile de cacher quelque chose à Dieu) vous risquiez de prendre Sa colère en pleine poire... d'être humilié, rétrogradé, voire... tué, annihilé pour l'éternité. Vous étiez prêt au pire...

Et puis Dieu est mort. Vous n'y êtes pour rien. Mais ça ne vous empêche pas de vous sentir sacrément soulagé.

Ainsi personne ne saura jamais rien de cette histoire...

VALEFOR, PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Lui, il est du genre compliqué... mais plutôt sympathique. C'est finalement avec lui que vous rigolez le plus...

QUE SAVEZ- VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Vous acceptez pour l'instant la version officielle, celle de la mort accidentelle. Bien entendu, si vous aviez un doute, vous enquêteriez aussitôt... Ce serait tellement rigolo d'apprendre que Dieu a été tué !

VOTRE AVIS SUR LES PROPO- SITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

Pourquoi pas ? On pourrait ainsi lâcher un peu la bride aux humains. Ces petits sont pleins de ressources, pour le Bien comme pour le Mal. Il serait intéressant de voir ce qu'ils vont faire tous seuls...

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

Révéler aux humains la présence des Anges et des Démons sur terre.

Et transformer la terre en champ de bataille ? Ça ne vous paraît pas une bonne idée.

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice

Guerre nucléaire totale

Cette proposition ne vous plaît pas du tout. Tuer 90% de l'humanité pour relancer la foi vous semble un plan de dément — pas étonnant que cette idée soit issue d'un psychopathe dangereux comme l'Archange Dominique. L'image d'un monde post-apocalyptique vous donne le frisson : plus de télévision, plus de jeux vidéos, plus de glaces chocolat-caramel, plus de cinéma... que des humains sinistres en train de gratter une terre radioactive pour en extraire trois patates déformées. Où serait le fun ?

Pour l'instant, donc, vous ne voyez pas comment on pourrait vous convaincre du bien-fondé de cette proposition.

VOS BUTS PEN- DANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Bien rigoler.
- 2 - Apprendre des infos secrètes et croustillantes sur les participants, se moquer de ceux qui se prennent au sérieux, les monter les uns contre les autres et regarder le résultat. En fait, ce n'est que le corollaire du but précédent.
- 3 - Apprendre si oui ou non, quelqu'un a tué Dieu. Ça serait fun.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Absolument indispensable : avant la soirée, procurez-vous un vieux recueil de blagues et apprenez en une quinzaine par cœur, les plus nulles possibles évidemment. Pendant toute la soirée, forcez sur les contrepéties et les devinettes idiotes. Que vous soyez fille ou garçon, habillez vous ou en tee-shirt crade, ou de manière colorée et rigolote, ou — si vous le sentez — donnez-vous un total-look marrant, Père-Noël, Tortue Ninja, bonhomme Miko... au choix.

Mais n'oubliez pas, sous ce côté clown, que vous êtes loin d'être un imbécile. Le genre que vous vous donnez pousse

d'ailleurs souvent les autres à vous sous-estimer, et vous vous en servez. Vous pouvez être aussi retors et manipulateur que n'importe lequel d'entre eux. Non mais !

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

(A part les blagues que vous aurez eu soin d'apprendre...)

- Quand est-ce qu'on mange ?
- Vous êtes pas des marrants, les mecs.
- Le look «parapluie dans le c——», c'est travaillé ou t'es né comme ça ?
- N'utilisez pas des mots de plus de quatre syllabes, je comprends pas.
- Oui (air de conspirateur) Dieu avant de mourir m'a dit qui était son assassin. (Trois secondes de silence.) Mais non, je blague ! (Rire «hénaurme»).
- Je sais la vérité sur toi. (Air de conspirateur, silence.) Mais non, je blague ! (Rire «hénaurme»).


Mais aussi :

- Soyons sérieux un instant. Vous êtes de mon avis, on peut s'entendre...

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous-avez-entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Il semble qu'un scandale ait récemment perturbé les services administratifs démoniaques. (Enquête E)
- Vous avez entendu dire qu'un scientifique américain connu avait récemment entendu des voix divines. (Enquête F)
- L'Enfer a été récemment secoué par une vague de conscription. (Enquête M)



Valefor

PRINCE DÉMON DES VOLEURS

Humaniste, manipulateur, humoriste

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Bonne question. Votre personnage est complexe, alors accrochez-vous.

Vous apparaissez dans cette soirée sous l'identité de Valefor, Prince Démon des Voleurs, un des Princes Démons les plus puissants des Forces du Mal et membre permanent du conseil de l'Enfer. Tous vos collègues, les autres Princes Démons, vous respectent, savent que vous faites de l'excellent travail en tant que Prince des Voleurs... même si vous avez la réputation d'être un personnage mystérieux, complexe, et pas souvent présent : vous êtes très occupé...

Et pour cause.

C'est qu'en vérité vous n'êtes pas un Prince Démon. Vous êtes un Archange. Vous vous appelez Janus, Archange des Vents, et œuvrez à la droite de Dieu depuis la création de l'univers. Vous faisiez votre travail d'Archange avec cœur (vous étiez responsable des intrigues et de la manipulation). Et puis un jour, quelque part au XIV^e siècle, vous avez commencé à vous ennuyer. C'est que le Paradis, c'est bien... mais il faut avouer que ce n'est pas tous les jours la fiesta. On y rigole guère, et les cantiques comme seule musique d'ambiance, ça finit par lasser.

*... "Le Bien, le Mal,
vous savez, tout n'est
qu'une question de
point de vue.
Comme disait
Kant"...*

Alors, comme vous êtes muni d'un sens de l'humour que certains disent déplorable, vous avez décidé de faire une carrière parallèle en tant que Prince Démon. Attention : sans abandonner votre rôle d'Archange, auquel vous croyez toujours. Non, en plus, comme un «second job». Et évidemment dans le secret le plus absolu. Parce qu'un Archange qui soit aussi un Prince Démon, ce serait pour Dieu (et pour Lucifer, et pour les autres Archanges, et pour les autres Princes Démons) un blasphème absolu. Si vous étiez pris, vous seriez déchu de vos titres, envoyé rôti en Enfer avec traitement spécial, voir annihilé.

Pourtant vous vous êtes lancé, et vous avez réussi. Pendant vos heures de liberté, vous vous êtes déguisé en Démon de classe inférieure et avez commencé à travailler en Enfer. Vous vous êtes vite fait remarquer par votre intelligence, votre sens de l'initiative, bref votre potentiel. Et peu à peu vous avez fait carrière... pour être finalement nommé Prince Démon : Valefor, Prince des Voleurs.



Halefor

Depuis cette époque, vous menez vos deux identités et deux jobs de front, sans que personne n'en sache rien. Un peu comme un cadre supérieur dans une grande banque qui serait drag-queen la nuit (*N'y aurait-il pas d'ailleurs un film récent sur le sujet ?*). La dissimulation vous demande beaucoup d'efforts, et vous faites très attention à ne laisser aucun indice, à ne soulever aucun soupçon — comme nous le disions, votre existence est sans doute secrète.

Voilà ! En tant que Prince Démon majeur, c'est Valefor qui a été invité au conseil spécial qui fait l'objet de la soirée. Heureusement que Janus, Archange des Vents ne l'a pas été aussi, parce que vous auriez été bien embêté.

VOTRE CARACTÈRE

On vous considère souvent comme secret, mystérieux, un peu hautain. Ce n'est pas tellement vrai — est surtout que vu vos deux existences, vous n'avez guère le temps de socialiser. En vérité vous êtes... un humaniste. Vous savez : le genre voleur au grand cœur, proche d'Arsène Lupin, auquel on vous a souvent comparé.

Malgré votre identité de Prince Démon, vous êtes plutôt... quelqu'un de gentil. Vous aimez la terre, vous aimez les humains, et vous êtes non violent. Vous adorez les manipulations et les intrigues (c'est d'ailleurs votre boulot, aussi bien en tant qu'Archange qu'en tant que Prince Démon) mais vous les considérez plutôt comme un art, que vous pratiquez pour le plaisir, pour la gloire de tromper le monde plutôt que pour faire le mal ou monter les gens les uns contre les autres. C'est là votre différence principale avec votre collègue Malphas, Prince Démon de la Discorde, qui lui aime faire le Mal pour le Mal.

A part ça vous êtes cultivé, artiste, sensible... et adorez l'humour et les paradoxes. Votre existence en est d'ailleurs la preuve ! Vous n'êtes pas très porté à respecter les règles, et si vous apprenez des choses choquantes sur vos collègues Archanges ou Princes Démons, elles risquent plutôt de vous faire rire que de vous scandaliser !

VOTRE PROBLÈME

Depuis un certain temps, une inquiétude vous taraude. Vous avez l'impression — à des petits riens, à des rumeurs — que votre double identité est peut être en danger. Un secret ne reste pas toujours secret pendant des siècles...

Or, dans ce contexte, la mort de Dieu tombe extrêmement mal.

Explications. Vous n'êtes pour rien dans la mort de Dieu. Vous ne vous êtes pas approché de cette fameuse manette, et pour autant que vous en sachiez, toute cette histoire n'est qu'un horrible accident. Mais... mais vous savez comment les gens réagissent. Imaginez que demain quelqu'un (un Archange ou un Prince Démon) apprenne la vérité sur votre double identité. Et qu'il fasse le lien avec la mort de Dieu... Il y a toutes les chances qu'il se dise que Dieu avait ou allait découvrir la vérité à votre sujet, qu'il allait vous punir (vous annihiler, par exemple) et que pour éviter ça... vous l'avez tué. Que vous avez baissé la manette.

Répétons-le, c'est faux. Vous aimiez bien le Big Boss, et vous ne l'auriez tué pour rien au monde. C'est vrai que Dieu a fait quelques erreurs de gestion — il n'y a qu'à voir l'état de la terre en ce moment — mais, mince, c'est quand même lui qui a créé tout le schmilblick. Il méritait le respect.

Hélas, allez convaincre de ça un Archange ou un Prince Démon soupçonneux...

Aussi allez-vous tout faire pour garder le secret de votre double existence.

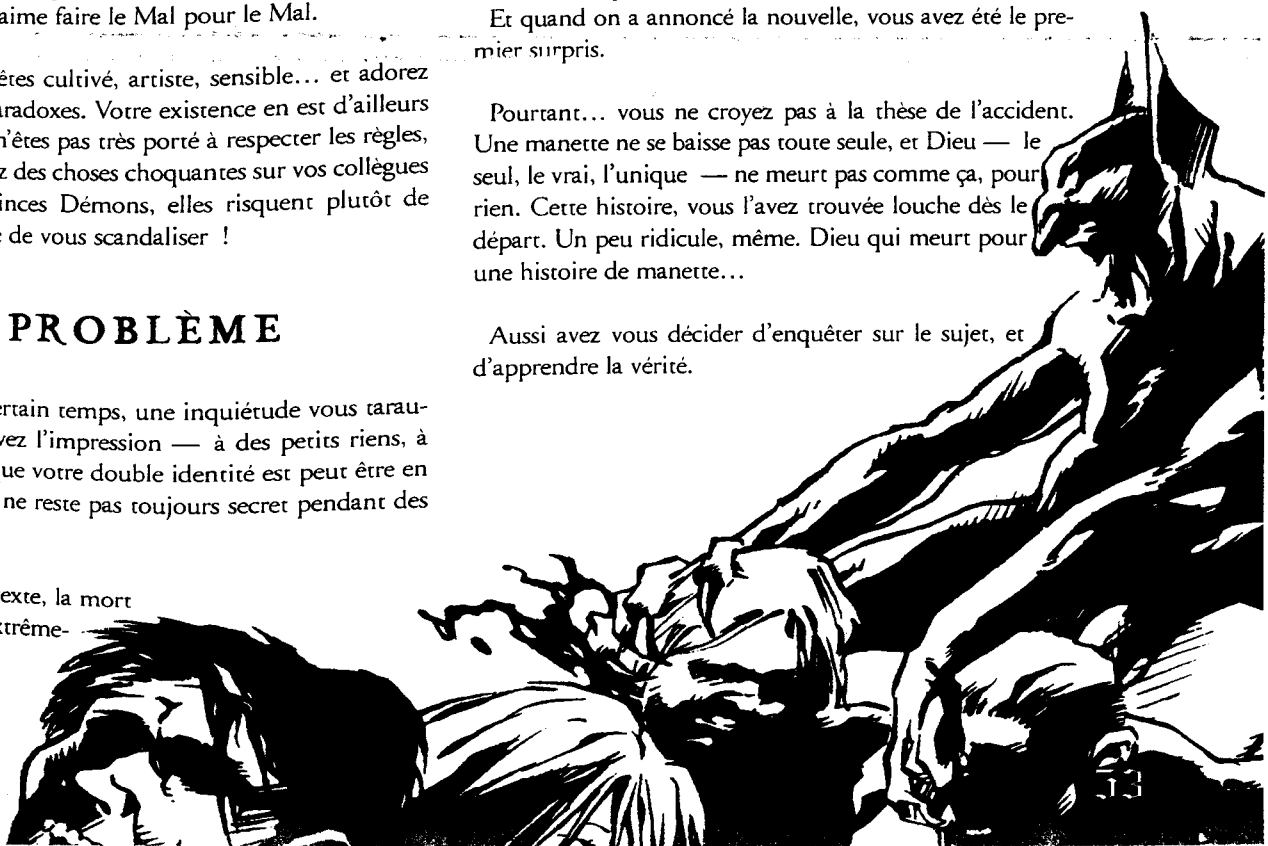
QUE SAVEZ-VOUS SUR LA MORT DE DIEU ?

Rien. Vous étiez au Paradis en tant que Janus, Archange des Vents au moment où la manette s'est baissée... Pour tout dire, vous étiez à la cafétéria — il y en a une en Enfer et une au Paradis. De toute la journée, vous ne vous êtes pas approché de la tour d'argent où Dieu menait ses expériences.

Et quand on a annoncé la nouvelle, vous avez été le premier surpris.

Pourtant... vous ne croyez pas à la thèse de l'accident. Une manette ne se baisse pas toute seule, et Dieu — le seul, le vrai, l'unique — ne meurt pas comme ça, pour rien. Cette histoire, vous l'avez trouvée louche dès le départ. Un peu ridicule, même. Dieu qui meurt pour une histoire de manette...

Aussi avez-vous décidé d'enquêter sur le sujet, et d'apprendre la vérité.



Cela pour trois raisons :

La première — la plus noble — est que vous aimez Dieu et que vous ne voulez pas que ce crime demeure impuni.

La seconde, c'est la curiosité. Vous êtes spécialiste des intrigues... vous ne voudriez pas qu'il en y ait qui vous passent sous le nez !

La troisième... c'est que si on vous accuse, il va vous falloir une solution de recours, et vite. Quelle meilleure solution de recours que d'avoir découvert le véritable coupable ?

S'il y en a un, bien sûr.

DANS L'ASSISTANCE, VOUS ALLEZ TROUVER

JÉSUS, ARCHANGE ET FILS DE DIEU

Le fils du Big Boss. Sympa, un peu mou. Il s'incarne aussi bien dans des corps de filles que de garçons — comme vous tous — mais pour Jésus, cela peut surprendre !

YVES, (YVONNE), ARCHANGE DES SOURCES

Le plus intelligent et le plus subtil des Archanges. Son rayon est la connaissance. Vous l'admirez, tout en vous méfiant un peu de lui. Vous avez beaucoup de choses à cacher et vous n'aimeriez pas qu'Yves (Yvonne) mette son nez dedans...

Yves (Yvonne) ignore que c'est vous qui avez volé dans sa bibliothèque la clé de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis. Voir paragraphe suivant : «La clé».

DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

Le plus puissant des Archanges des Forces du Bien. Intégriste, efficace, violent, il est sans nuances et sans pitié. Pour lui, une faute est un blasphème, et un blasphème mérite la mort. Pour situer, il suffit de dire que c'est lui qui est responsable de la destruction de Sodome et

Gomorre, des Croisades, de l'Inquisition. Autant dire que vous n'aimeriez pas qu'il en apprenne trop sur vous.

BLANDINE, (BLANDIN), ARCHANGE DES RÊVES

Assez désagréable, mais humaniste. Ses opinions et les vôtres (sur la Terre, sur les humains) coïncident souvent. Mais attention : pendant cette soirée, vous êtes un Prince Démon et Blandine (Blandin) ne les supporte pas !

MALPHAS, PRINCE DÉMON DE LA DISCORDE

A votre avis le plus dangereux et le plus intelligent des Princes Démons. Subtil, efficace, pervers. Comme vous il est spécialiste des intrigues, mais il s'en sert pour la discorde et la haine. Normal, c'est son boulot ! Vous l'avez cependant bien eu, récemment... Voir paragraphe suivant : «La clé».

BAAL, PRINCE DÉMON DE LA GUERRE

Le plus puissant des Princes Démons. Intégriste, efficace, violent (comme Dominique mais pour la cause opposée !) il ne pense qu'à la guerre, aux batailles, à l'odeur du sang. Pas très malin, mais un leader hors pair.

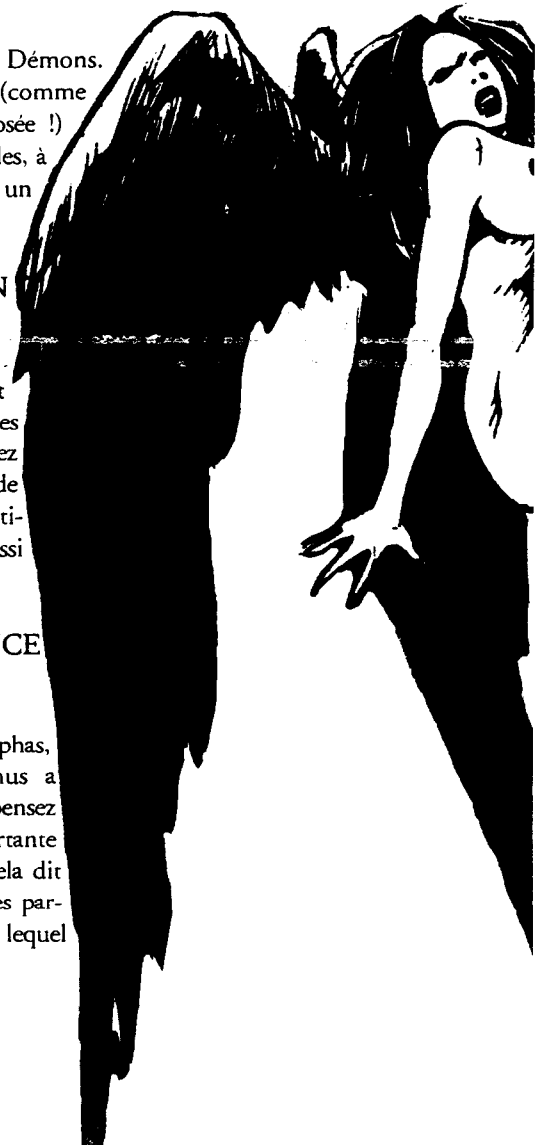
CROCELL, PRINCE DÉMON DU FROID

Un rigolo, du genre blagueur. Il est souvent méprisé par les autres Princes Démons... pas par vous. Vous pensez que son côté clown n'est qu'une façade qu'il maintient pour qu'on le sous-estime. Il est peut-être, en dessous, aussi manipulateur que les autres.

ANDREALPHUS, PRINCE DÉMON DE LA LUXURE

Un Prince aussi efficace que Malphas, dans un autre genre. Andréalphus a comme domaine le sexe et vous pensez qu'il s'agit là d'une force aussi importante que la discorde ou la violence... Cela dit Andréalphus est, sous ses apparences parfois vulgaires, un être cultivé avec lequel vous aimez bien discuter.

*...le Paradis,
c'est bien...
mais il faut
avouer que ce
n'est pas tous
les jours la fies-
ta. On y rigole
guère, et les
cantiques
comme seule
musique d'am-
biance, ça finit
par lasser.*

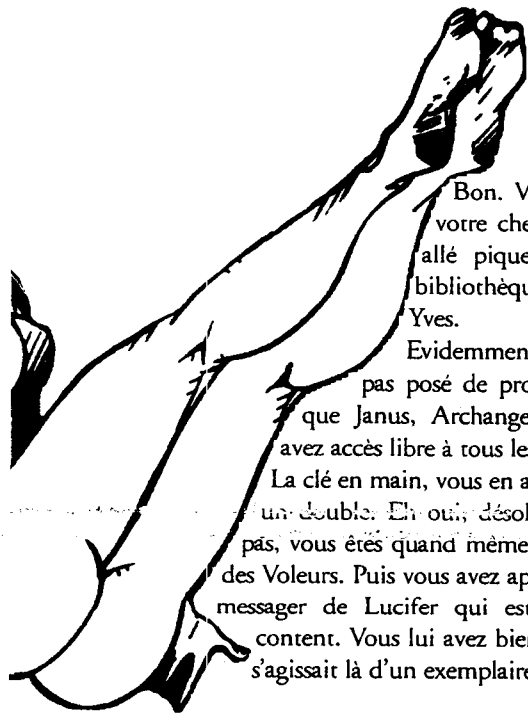


LA CLÉ

L'histoire de la clé est une aventure qui vous est arrivée récemment... et vous vous demandez si elle n'a pas un rapport avec la mort de Dieu.

Vous étiez en Enfer, à travailler tranquillement, quand un Démon est arrivé avec un parchemin signé de Lucifer. Le parchemin vous ordonnait de voler à l'Archange Yves la clé de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis.

En effet, les Princes Démon n'ont pas accès au Paradis... comme les Archanges n'ont pas accès à l'Enfer. Seule exception : vous ! Qui en tant qu'Archange et Prince Démon pouvez vous balader partout. Cette clé que Lucifer vous demandait de voler permettrait à son possesseur d'ouvrir la porte de l'escalier, donc d'accéder au Paradis... même s'il était Démon ou Prince Démon.



Bon. Vous devez obéir à votre chef, donc vous êtes allé piquer la clé dans la bibliothèque de l'Archange Yves.

Evidemment, cela ne vous a pas posé de problème... En tant que Janus, Archange des Vents, vous avez accès libre à tous les coins du Paradis. La clé en main, vous en avez aussitôt... fait un double. Eh oui, désolé, on ne se refait pas, vous êtes quand même le Prince Démon des Voleurs. Puis vous avez apporté l'original au messager de Lucifer qui est parti avec, très content. Vous lui avez bien sûr affirmé qu'il s'agissait là d'un exemplaire unique.

Et votre double ? Eh bien, vous l'avez vendu à Malphas, Prince Démon de la Discorde. En lui affirmant, bien sûr, qu'il s'agissait là d'un exemplaire unique. Le prix de cette clé : un service. Vous ne savez pas encore ce que vous allez lui demander, ou quand, mais Malphas a donné sa parole de Prince Démon qu'il vous le rendrait dès que vous lui demanderiez. Et cette parole, il ne peut la reprendre sous peine d'être privé instantanément de tous ses pouvoirs.

Après cette petite transaction, vous êtes parti, très content de votre journée.

Et ce n'est que le lendemain que vous avez appris que Lucifer n'avait jamais envoyé de messager.

Quelqu'un avait imité sa signature. Bref, vous vous êtes fait avoir... et quelqu'un a pris votre clé, gratuitement, alors que vous vous étiez échiné pour la voler ! Bon... au

bout de quelques jours, vous vous êtes calmé. D'abord, vous ne vous étiez pas échiné tant que ça, et puis après tout, quel que soit l'individu qui vous a escroqué, vous l'avez un peu escroqué aussi puisqu'il est persuadé d'avoir un exemplaire unique de la clé. Vous avez donc oublié cette histoire... Jusqu'à la mort de Dieu, ou vous avez commencé à réfléchir.

Considérons, pour le raisonnement, que quelqu'un ait poussé cette satanée manette. Il ne pourrait s'agir, à première vue, que d'un habitant du Paradis puisque les habitants de l'Enfer — les Princes Démon, par exemple — ne peuvent y pénétrer. Vous, vous savez (et vous devez être le seul à savoir) que cette assertion est fautive. Au moins trois habitants de l'Enfer ont pu, ce jour là, monter au Paradis sans être inquiétés. Le premier c'est Malphas, auquel vous avez vendu la clé. Le second, c'est le mystérieux inconnu, celui qui a récupéré la clé en se faisant passer pour un messager de Lucifer. Le troisième... c'est vous, Prince Démon et Archange, qui avez accès partout.

Vous savez que ce n'est pas vous l'assassin. Serait-ce Malphas... Ou le mystérieux inconnu ?

VOTRE AVIS SUR LES PROPOSITIONS

PROPOSITION N°1

Emise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.

Instituer une trêve de cinq ans dans la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal.

C'est votre proposition et vous la trouvez tout simplement géniale. Vous vous battez pour qu'elle soit adoptée.

PROPOSITION N°2

Emise par Baal, Prince Démon de la Guerre.

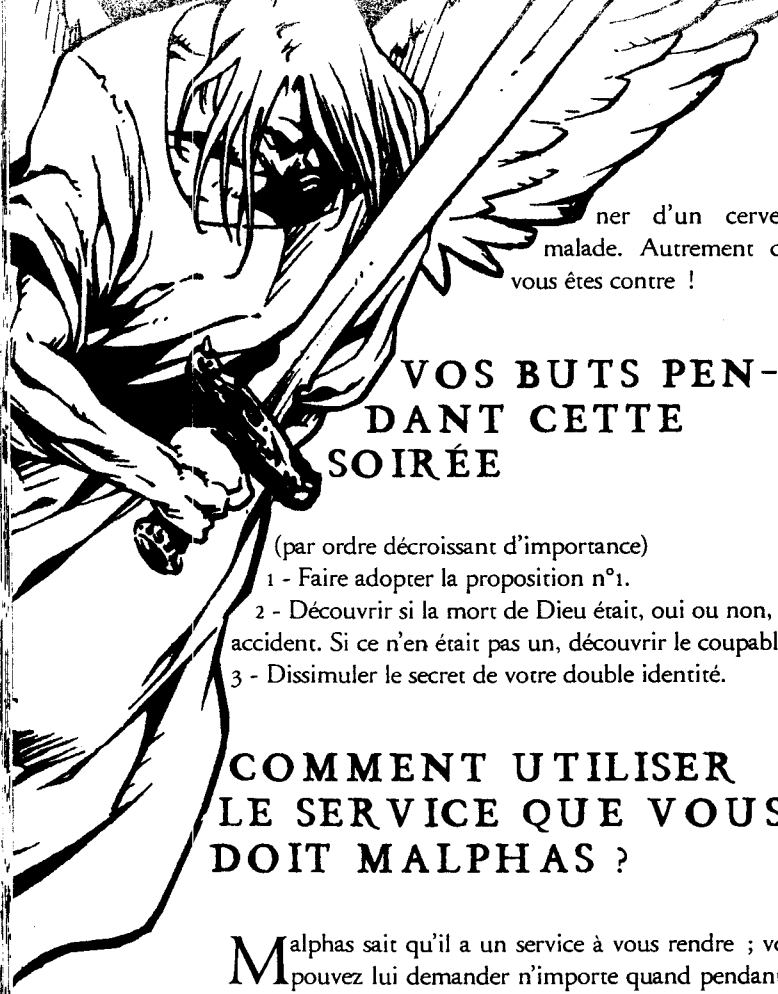
Révéler aux humains la présence des Anges et des Démon sur terre.

Une idée intéressante... si elle ne dégénère pas en guerre ouverte. Vous trouvez que ce serait faire confiance aux humains que de leur dire la vérité. Ainsi, ils choisiraient en toute liberté.

PROPOSITION N°3

Emise par Dominique, Archange de la Justice
Guerre nucléaire totale

Non. Quelle horreur... Cette proposition ne pouvait venir que d'un intégriste psychopathe comme Dominique. Tuer des milliards d'humains, peut-être même sacrifier l'humanité entière dans le maigre espoir de relancer la foi est à votre avis un projet monstrueux, qui ne peut qu'éma-



ner d'un cerveau
malade. Autrement dit,
vous êtes contre !

VOS BUTS PENDANT CETTE SOIRÉE

(par ordre décroissant d'importance)

- 1 - Faire adopter la proposition n°1.
- 2 - Découvrir si la mort de Dieu était, oui ou non, un accident. Si ce n'en était pas un, découvrir le coupable.
- 3 - Dissimuler le secret de votre double identité.

COMMENT UTILISER LE SERVICE QUE VOUS DOIT MALPHAS ?

Malphas sait qu'il a un service à vous rendre ; vous pouvez lui demander n'importe quand pendant la soirée. (Faites-le, étant donné que le jeu ne dure que quelques heures, il est inutile de le garder pour «après» !).

Le service doit correspondre à l'ambiance de la soirée. Vous pouvez donc lui demander :

- de vous donner (gratuitement) une information.
 - d'aller en demander une pour vous à un autre participant.
 - d'aller raconter un mensonge à quelqu'un... pour une raison ou une autre.
 - de voter (une fois et pour une proposition) comme vous le voulez vous et pas comme il le veut lui.
 - de vous dire la vérité sur un point précis.
- Vous ne pouvez pas lui demander :
- de faire quoi que ce soit de physique.
 - de vous donner des points de pouvoirs.

QUELQUES CONSEILS POUR JOUER VOTRE PERSONNAGE

Que vous soyez homme ou femme, vous avez deux manières de vous habiller :

- comme un escroc de haut vol, c'est à dire avec «claaâsse» — costume impeccable pour les hommes et superbe tailleur ou robe du soir, pour les dames.
- comme un voleur de banlieue, c'est à dire jean, baskets et tee-shirt. C'est moins joli mais on se méfiera sans doute moins de vous...

Soyez un peu hautain, bien que galant (si vous êtes un garçon) et agréable (si vous êtes une fille). Votre langage est châtié, il peut s'émailler de citations littéraires ou d'allusions à des expositions que vous avez vues. Vous connaissez beaucoup de personnalités de la politique ou du spectacle, n'hésitez pas à les glisser dans la conversation.

Ce côté un peu superficiel et mondain n'est cependant qu'une façade — dessous, vous savez ce que vous voulez et vous faites ce qu'il faut pour l'obtenir.

VOS RÉPLIQUES PRÉFÉRÉES

- Comme me disait Jack Lang hier soir...
- Oui, je connaissais très bien Picasso. Un a—mour.
- Cher ami, auriez-vous l'obligeance de m'amener un autre verre de champagne ?
- Votre robe, ma chère, est de toute beauté.
- Le Bien, le Mal, vous savez, tout n'est qu'une question de point de vue. Comme disait Kant...
- Calmez-vous. Nous pouvons discuter de ce sujet en personnes civilisés.

Mais aussi :

- Vraiment ? Je serais ravi d'en savoir plus sur ce point. Pouvons-nous... échanger quelques informations ?

TÉLÉPHONE ARABE

Ce sont des ragots, des rumeurs, que vous avez entendu ici et là et dont vous ne garantiriez pas la véracité. Mais certaines sont intéressantes, et vous voulez en savoir plus...

- Vous avez entendu dire que l'Archange Yves avait récemment mené des expériences scientifiques. (Enquête B)
- Vous avez entendu dire qu'un scientifique américain connu avait récemment entendu des voix divines. (Enquête F)
- Une petite fille se promène actuellement au Paradis en prétendant avoir sur les Archanges et les Princes Démon des informations croustillantes. (Enquête I)
- Vous avez entendu dire qu'un incident violent était arrivé près de l'escalier reliant le Paradis et l'Enfer. (Enquête L)

A noter : en tant qu'Archange et Prince Démon, vous êtes un peu plus puissant que vos collègues. Vous commencerez donc la partie avec un point de pouvoir en plus.

Régis le Barman

(PERSONNAGE INCARNÉ PAR L'ORGANISATEUR)

Vous avez une tâche complexe pendant la soirée. Mais en plus, il n'y a pas de raison pour que vous ne fassiez pas un peu de roleplaying vous aussi. Eh oui, c'est un dur métier.

VOUS ÊTES QUI, VOUS ?

Vous êtes un humain, gérant du bar qui porte votre nom ("Chez Régis"). Un jour vous avez rendu un service à Dieu, nul ne sait lequel. En échange, celui-ci vous a fait croquer un morceau de la pomme... Mais si, la pomme, celle du jardin d'Eden, celle qui contient la connaissance. Celle que notre pauvre Eve, notre mère à tous, a eu le tort de toucher sans permission...

Du coup vous savez tout. Vous connaissez la vérité sur Dieu, Lucifer, les Princes Démons, les Archanges. Vous connaissez toutes les personnalités importantes du Paradis et de l'Enfer par leur petit nom, êtes au courant de leurs forces, de leurs faiblesses et de leurs peurs.

Vous pourriez être quelqu'un de très important...

VOTRE CARACTÈRE

Très important oui. Si vous le vouliez. Mais vous ne le voulez pas. Vous êtes un calme, un philosophe - c'est peut être la raison pour laquelle Dieu a eu confiance en vous. Aussi vous êtes vous contenté de devenir barman et de tenir un petit tro-



quet dans lequel, se mêlant aux humains du quartier, Archanges et Princes Démons viennent parfois se détendre et boire une petite mousse.

Vous êtes pédagogue, gentil, calme (répétons-le). Rien ne vous étonne, rien ne vous effraie. Vous avez toujours une bonne petite banalité de barman à répondre aux problèmes les plus ardues, les plus théologiques, les plus complexes.

Pour le conseil, vous avez décidé de mettre la salle de derrière de votre bar à la disposition des quatre Archanges et des cinq Princes Démons pendant toute la soirée. Cette "salle de derrière", c'est l'endroit où se déroule le jeu. Bref, vous êtes leur hôte.

VOS RÉPLIQUES PRÉ-FÉRÉES

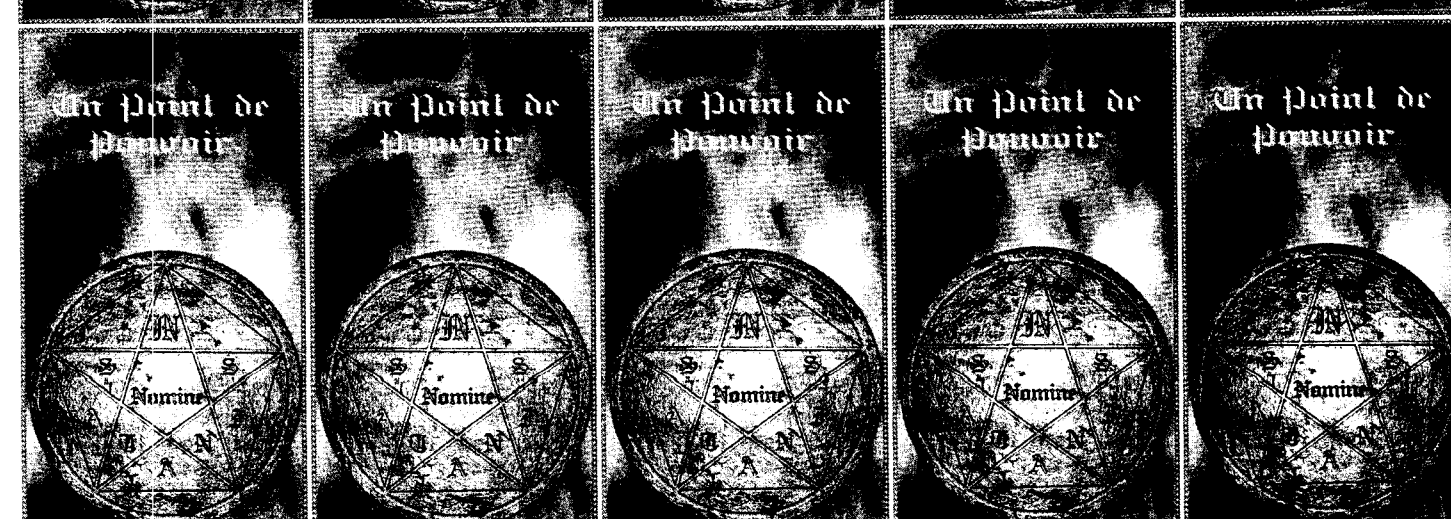
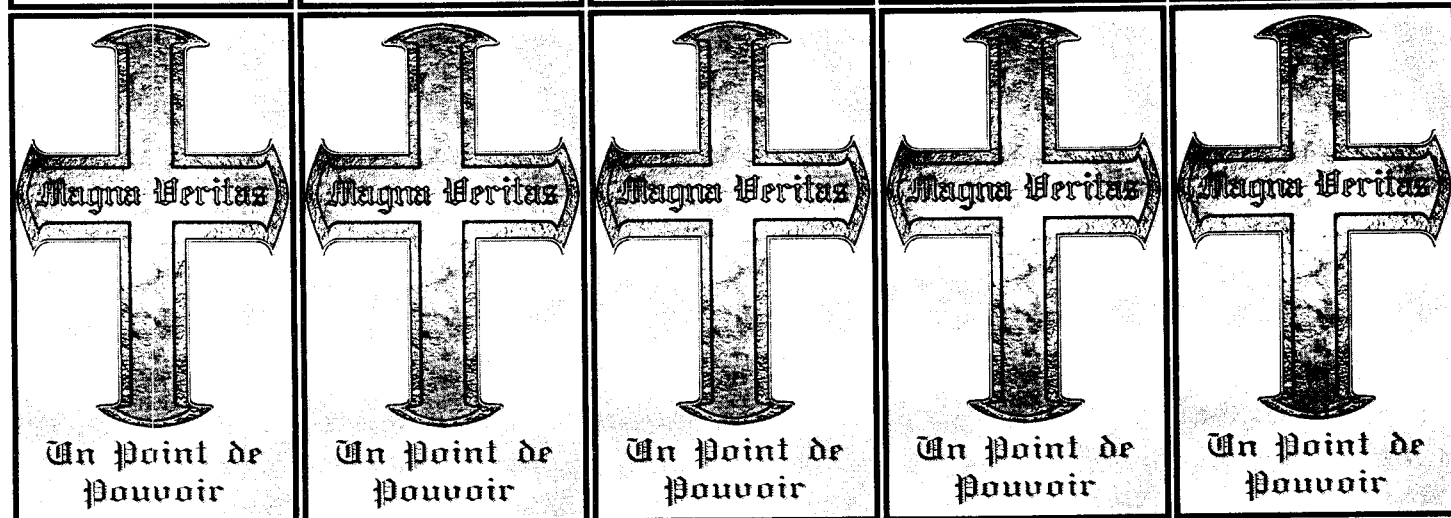
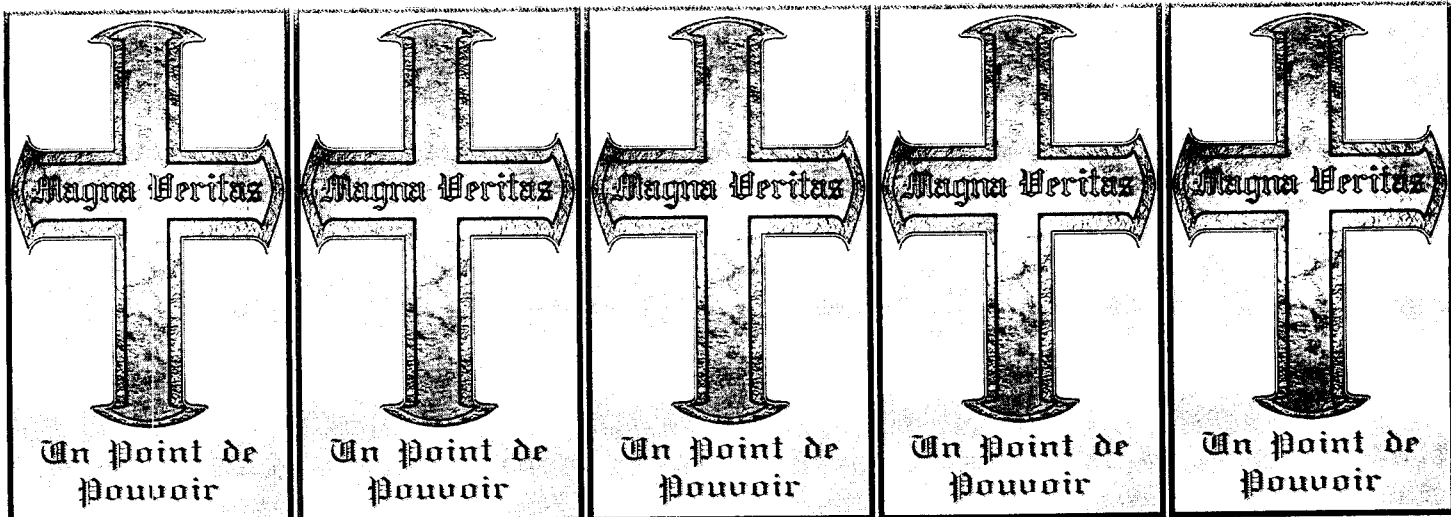
- Et avec ça ?
 - Ben c'est sûr.
 - Quand on voit ce qu'on voit et qu'on entend ce qu'on entend, on ne peut pas s'empêcher de penser ce qu'on pense.
 - Ca mon bon monsieur, les hommes seront toujours les hommes (à alterner avec "Les Archanges seront toujours les Archanges" et "Les Princes Démons seront toujours les Princes Démons").
 - Ca mon bon monsieur, l'habit ne fait pas le moine.
 - Ca mon bon monsieur, faut se méfier de l'eau qui dort.
 - C'est à dire que forcément, faut considérer la question sous tous ses angles.
 - Une autre ?
- Ajoutez à cela un florilège de brèves de comptoir que vous pourrez trouver sur les cartes d'Intervention Divine, en vente partout. (Pub).

TÉLÉPHONE ARABE

Des ragots vous ? Pas besoin. Vous savez tout !

...vous êtes vous contenté de devenir barman et de tenir un petit troquet dans lequel Archanges et Princes Démons viennent parfois se détendre et boire une petite mousse.





DOCUMENT III : Les points de pouvoir des joueurs à photocopier et à découper.

Indices

NOTE POUR L'ORGANISATEUR :

Prévoyez de photocopier ces indices, de manière à en avoir au moins cinq exemplaires de chaque, sinon plus. Plusieurs joueurs enquêteront en effet sur le même indice, sans compter ceux qui demanderont une copie des résultats.

Les titres de chaque enquête sont «for your eyes only». Ils vous permettront de vous y retrouver plus facilement, mais ne doivent pas être communiqués aux joueurs.

Quand un joueur viendra vous voir avec un bout d'information, sans en connaître le code (enquête A, enquête B, etc) ce sera à vous, qui connaissez le contenu des indices sur le bout des doigts, de le rattacher à une enquête avant de lui faire tirer son dé.

Si le joueur arrive avec une information venue de nulle part, qui ne correspond à rien, faites lui dépenser son point de pouvoir et expliquez lui que son enquête a échoué parce que les fondements en sont faux. Ou, si vous vous sentez d'humeur badine, donnez-lui un indice «1»... A-1, B-1, C-1, etc... un de ces indices qui ne correspondent à rien. Le F-1, par exemple, qui est un de nos préférés dans le genre.

A-2

Une clé, de nature inconnue, aurait été volée il y a quelques semaines dans la bibliothèque d'Yves, Archange des Sources, au Paradis.

Remarque de votre chargé de mission :

Ce vol n'a pu être effectué que par un Ange ou un Archange. La bibliothèque d'Yves est en effet, au sein du Paradis, un endroit particulièrement bien gardé. La présence d'un Démon ou d'un Prince Démon en cet endroit particulier aurait fait résonner toutes les alarmes.

ENQUÊTE A : UN VOL CHEZ L'ARCHANGE YVES

A-1

Laurent, Archange de l'Épée (non présent à cette soirée), aurait été souvent aperçu dans le Pays de Galles ces derniers mois.

A-3

Un objet magique très puissant aurait été volé il y a quelques semaines dans la bibliothèque d'Yves, Archange des Sources, au Paradis. Cet objet magique serait la clé (un exemplaire unique !) ouvrant les portes de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis.

Remarques de votre chargé de mission :

Ce vol n'a pu être effectué que par un Ange ou un Archange. La bibliothèque d'Yves est en effet, au sein du Paradis, un endroit particulièrement bien gardé. La présence d'un Démon ou d'un Prince Démon aurait fait résonner toutes les alarmes.

Un Démon ou un Prince Démon en possession de cette clé pourrait entrer à volonté au Paradis de manière discrète (du moins s'il éliminait les Anges Gardiens qui surveillent l'arrivée de l'escalier). Il aurait donc pu accéder à la tour d'argent ou Dieu faisait ses expériences et pousser la manette.

Bien entendu, cette remarque est en contradiction avec la précédente... puisque que seul un Ange ou un Archange a pu voler cette clé.



ENQUÊTE B :

ETUDES SCIENTIFIQUES MENÉES PAR L'ARCHANGE YVES : BAISSÉ DE PUISSANCE DES ARCHANGES ET DES PRINCES DÉMONS

B-1

Laurent, Archange de l'Épée (non présent à cette soirée) aurait été vu en Ecosse, dans un complexe ultra-secret, en train d'expérimenter sur des vaches.

B-2

Yves, Archange des Sources, a mené récemment en compagnie de Jean, Archange de la Foudre, des expériences scientifiques mesurant l'évolution de la puissance des Archanges et des Princes Démons. Votre équipe n'a pu obtenir communication des résultats.

Remarque de votre chargé de mission :

Nous avons tenté d'obtenir ces documents, sans succès. Nous pensons que les résultats sont inquiétants — d'une manière ou d'un autre — et qu'ils ont été volontairement dissimulés.

B-3

Yves, Archange des Sources, a mené récemment en compagnie de Jean, Archange de la Foudre, des expériences scientifiques mesurant l'évolution de la puissance des Archanges et des Princes Démons.

Les résultats ont été volontairement dissimulés, mais après de nombreux efforts et quelques pots de vins, nous avons réussi à en obtenir une copie.

Il semblerait que la puissance des Archanges et des Princes Démons ait baissé de manière régulière dès que Dieu partait en exploration dans des univers parallèles. Leur puissance remontait dès que Dieu refaisait son apparition au Paradis.

Remarque de votre chargé de mission :

On dirait que l'éloignement de Dieu affaiblit ses créations, Anges, Démons, Archanges et Princes Démons.

Si vous me permettez un commentaire personnel, monseigneur, cela me semble inquiétant... Que va-t-il advenir de nous maintenant que Dieu a complètement disparu ? Notre puissance, à nous autres créations de Dieu, continue-t-elle à baisser ? Sommes-nous condamnés ?

Voulez-vous que nous enquêtions sur le sujet ? Nous vous prévenons cependant que les recherches pourront prendre un certain temps...

(Note au joueur : annoncez dans ce cas à Régis que vous désirez envoyer votre équipe enquêter sur ce thème — nom de code «Enquête Q».)



Indices

ENQUÊTE C :

APPARITION DE L'ANTÉCHRIST SUR TERRE

C-3

Les journaux d'Italie et les informations régionales de Rome ont annoncé, il y a environ trois semaines, l'apparition d'un être de flammes dans la basilique Saint Pierre, au cœur du Vatican. Cet être aurait annoncé être l'Antéchrist, et des milliers de témoins l'auraient vu faire preuve d'une puissance inimaginable. Puis cette créature monstrueuse aurait commencé à ravager le Vatican, puis Rome.

Toujours d'après les témoins, deux autres êtres sont ensuite apparus : un immense colosse rougeoyant, avec des cornes et une armure d'écaillés et une hache, et un grand homme brun à la peau dorée armé d'une gigantesque épée. Après un combat épique, les deux nouveaux arrivants ont détruit cet être de flammes qui se disait l'Antéchrist, sauvant ainsi la ville.

L'information a été diffusée pendant une journée sur les télévisions locales... Puis les services de désinformation du Paradis et de l'Enfer sont entrés en jeu. Le lendemain, on a annoncé que cette histoire n'était qu'un gigantesque canular, et que les incendies et les morts étaient dus à l'explosion inopinée d'une conduite de gaz.

Remarque de votre chargé de mission :

D'après les descriptions que nous avons obtenu, il paraît presque certain que l'être rougeoyant à la hache était le Prince Démon Baal, et l'homme doré l'Archange Dominique. Il semble que les deux se soient alliés pour combattre le mystérieux être de flammes, dont l'origine demeure inconnue.

C-1

Au bar de la cafétéria de l'Enfer, 10 kilos de cacahuètes sont consommés quotidiennement.

C-2

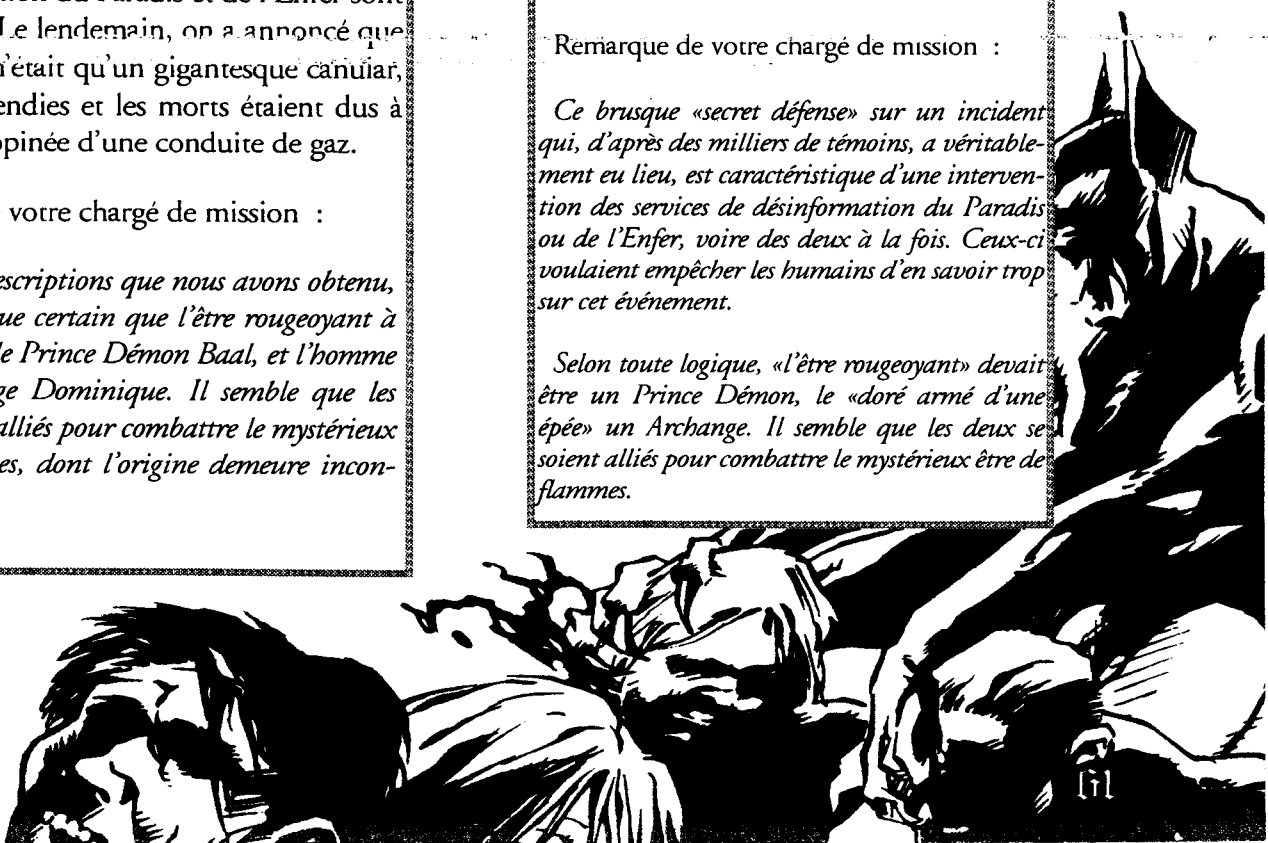
Les journaux d'Italie et les informations régionales de Rome ont annoncé, il y a environ trois semaines, l'apparition d'un être de flammes dans la basilique Saint Pierre, au cœur du Vatican. Cet être aurait commencé à ravager le Vatican, puis la ville... avant que l'apparition de deux autres êtres, un rougeoyant, un doré armé d'une épée, ait mis fin à ses exactions.

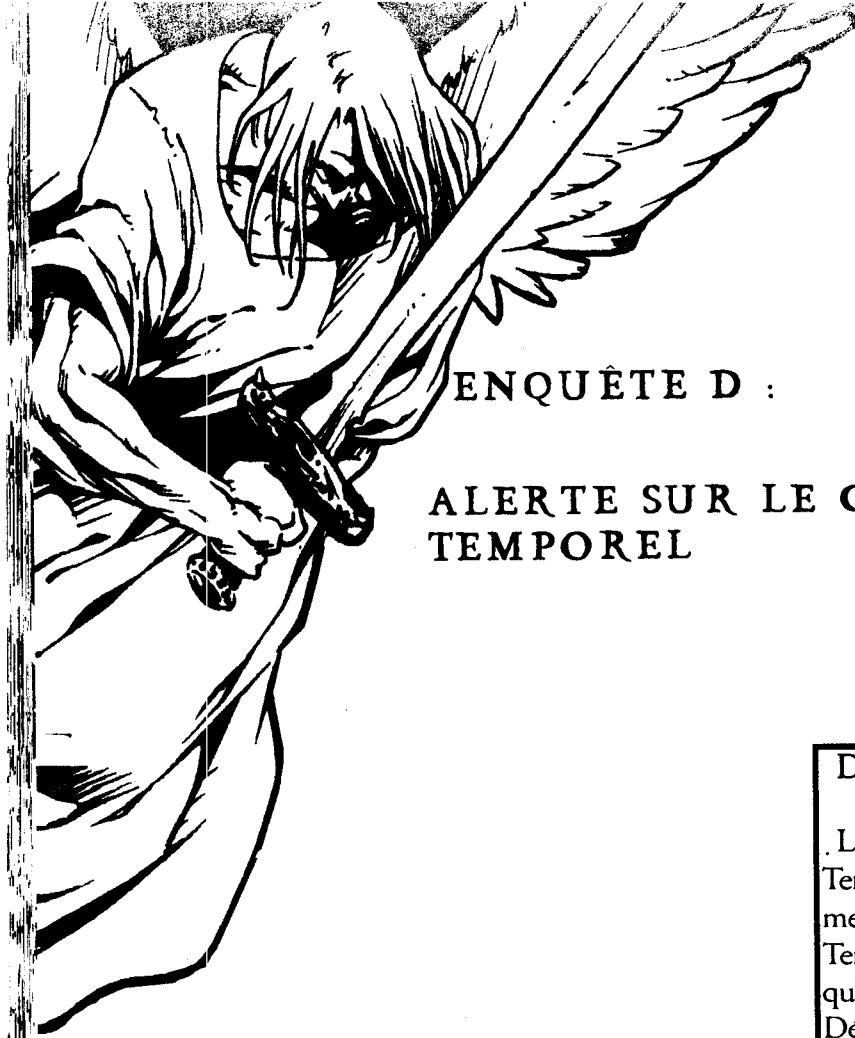
Ces informations ont été diffusées pendant une journée sur les télévisions locales... Puis elles ont brusquement disparu des journaux et des écrans. Le lendemain, on a annoncé qu'il s'agissait d'un canular, et que les incendies qui ont ravagé une partie de la ville étaient dues à l'explosion inopinée d'une conduite de gaz.

Remarque de votre chargé de mission :

Ce brusque «secret défense» sur un incident qui, d'après des milliers de témoins, a véritablement eu lieu, est caractéristique d'une intervention des services de désinformation du Paradis ou de l'Enfer, voire des deux à la fois. Ceux-ci voulaient empêcher les humains d'en savoir trop sur cet événement.

Selon toute logique, «l'être rougeoyant» devait être un Prince Démon, le «doré armé d'une épée» un Archange. Il semble que les deux se soient alliés pour combattre le mystérieux être de flammes.





ENQUÊTE D :

ALERTE SUR LE CONTINUUM SPATIO-TEMPOREL

D-1

Le 1er juin 1996, il y avait exactement 260 245 Anges au Paradis.

D-3

Les services de Kronos, Prince Démon du Temps, ont enregistré une fluctuation extrêmement importante du Continuum Spatio Temporel il y a environ trois semaines. Il semble qu'un individu de grande puissance, un Prince Démon, d'après le résultat des analyses, ait remonté le temps. Sa destination semble être une période se situant approximativement entre l'an 30 ou l'an 40 AP JC. Le Prince Démon est ensuite revenu à notre époque.

Ce voyage dans le temps a été effectué sans précautions, et sans la permission des services concernés. Il s'agit là d'une faute grave. Dieu seul sait quels dégâts ont pu être infligés au Continuum Spatio Temporel.

D-2

Les services de Kronos, Prince Démon du Temps, ont enregistré une fluctuation extrêmement importante du Continuum Spatio Temporel il y a environ trois semaines. Il semble qu'un individu de grande puissance, sans aucun doute un Archange ou un Prince Démon, ait remonté le temps, puis soit revenu à notre époque...

Ce voyage dans le temps a été effectué sans précautions, et sans la permission des services concernés. Il s'agit là d'une faute grave. Dieu seul sait quels dégâts ont pu être infligés au Continuum Spatio Temporel.

Indices

ENQUÊTE E :

LA FAUSSE SIGNATURE DE LUCIFER

E-1

3592,4 cheeseburgers ont consommés quotidiennement à la cafétéria du Paradis. 25 sont volés.

E-3

Un scandale a secoué, il y a quinze jours, les services administratifs de l'Enfer. Il semble qu'un papier vierge orné de la signature de Lucifer ait été volé.

Un individu non identifié se serait ensuite servi de ce parchemin en se faisant passer pour un envoyé de Lucifer auprès du Prince Démon Valefor. Grâce à ce parchemin, il aurait obtenu de Valefor une clé.

La nature de cette clé reste inconnue.

Remarque de votre chargé de mission :

Une rumeur persistante, dont nous n'avons pas encore pu avoir confirmation, affirme que le Prince Démon Valefor aurait fait un double de cette clé avant de la donner à celui qu'il prenait pour un envoyé de Lucifer.

E-2

Un scandale a secoué, il y a quinze jours, les services administratifs de l'Enfer. Il semble qu'un papier vierge orné de la signature de Lucifer ait été volé.

Un individu non identifié se serait ensuite servi de ce parchemin en se faisant passer pour un envoyé de Lucifer auprès d'un Prince Démon (nous ne savons pas encore lequel). Grâce à ce parchemin, il aurait obtenu de ce Prince Démon une clé.

La nature de cette clé reste inconnue.



ENQUÊTE F

APPARITIONS ÉTRANGES À THE SCIENTIFIC AND MAGIC INSTITUTE, SAN FRANCISCO, U.S.A.

F-3

Un scientifique américain de grand renom, James David Merreves, a affirmé à la presse avoir reçu à plusieurs reprises la visite de trois êtres mystérieux «deux Archis-démons et un Archi-ange», selon ses propres termes.

Ces mystérieux visiteurs l'auraient interrogé à plusieurs reprises, pendant de longues heures, sur la manière dont il était possible d'allier technologie moderne, énergie angélique et énergie démoniaque afin de créer, à partir d'un corps humain mort, un être de flammes surpuissant, débordant de pouvoir. Le scientifique affirme avoir entendu les apparitions dire qu'elles voulaient créer un «Antéchrist».

James David Merreves affirme avoir travaillé sur le sujet des jours et des nuits, sans manger ni dormir, pour obéir à ces apparitions. Il leur aurait ensuite livré une théorie qui leur aurait donné satisfaction.

Après ces révélations, James David Merreves a été interné à la demande de sa femme pour «délire paranoïaque». Il est aujourd'hui sous camisole chimique.

Remarques de votre chargé de mission :

Nous nous sommes rendus à l'hôpital psychiatrique où était interné James David Merreves pour l'interroger plus avant sur cette étrange histoire.

L'homme est complètement fou, mais raconte-t-il n'importe quoi ou a-t-il perdu l'esprit après cette expérience traumatisante... nous l'ignorons. Nous l'avons cuisiné sur ces soi-disant apparitions. James David Merreves nous a raconté que les trois êtres se disputaient souvent sur l'utilité de cet «Antéchrist» qu'ils avaient l'intention de créer.

Il semble que le premier de ces «Archi-démon» voulait utiliser le faux Antéchrist pour déclencher une guerre entre le Paradis et l'Enfer... espérant que chacun des deux partis accuserait l'autre d'avoir créé cette créature monstrueuse.

Le second «Archi-démon», qui était tout le temps masqué, pensait visiblement que l'apparition de l'Antéchrist dégoûterait pour toujours les humains de la religion et de toutes ces créatures. Il espérait ainsi tuer la foi.

Et, bizarrement, la troisième apparition, «l'Archi-ange», espérait au contraire que l'apparition de cet Antéchrist relancerait la foi chrétienne en faisant peur aux humains et en les poussant à se repentir de leurs péchés.

Si vous me permettez un commentaire personnel, monseigneur, j'ajouterais que si cette histoire est véridique, ces trois individus (il s'agit sans doute de deux Princes Démons et d'un Archange) ont gravement enfreint les lois divines et démoniaques. Créer un faux Antéchrist, quelles que soient leurs motivations, est un blasphème aussi bien contre Lucifer que contre Dieu.

Dieu les aurait puni s'il avait appris cette histoire. Peut-être même l'avait-Il appris... Ne pensez-vous pas que l'un d'entre eux, pris au piège, aurait pu baisser la manette et «éliminer Dieu» pour éviter un châtement mérité ? Il ne s'agit là, remarquez-le bien, que pure spéculation.

Voulez-vous que nous enquêtions sur l'identité de ces trois «apparitions» ? Nous vous prévenons cependant que les recherches pourront prendre un certain temps...

(Note au joueur : annoncez dans ce cas à Régis que vous désirez envoyer votre équipe enquêter sur ce thème — nom de code : «Enquête R».)

F-1

Une kermesse en l'honneur des Démons roumains femelles unijambistes à la retraite sera organisée en Enfer le 28 septembre 2003 au soir, à 22H35, dans la grande salle de bal.

F-2

Un scientifique américain de grand renom, James David Merreves, a affirmé à la presse avoir reçu à plusieurs reprises la visite de trois êtres mystérieux «deux Archis-démons et un Archi-ange», selon ses propres termes.

Ces mystérieux visiteurs l'auraient interrogé à plusieurs reprises, pendant de longues heures, sur la manière dont il était possible d'allier technologie moderne, énergie angélique et énergie démoniaque afin de créer, à partir d'un corps humain mort, un être de flammes surpuissant, débordant de pouvoir.

James David Merreves affirme avoir travaillé sur le sujet des jours et des nuits, sans manger ni dormir, pour obéir à ces apparitions. Il leur aurait ensuite livré une théorie qui leur aurait donné satisfaction.

Après ces révélations, James David Merreves a été interné à la demande de sa femme pour «délire paranoïaque». Il est aujourd'hui sous camisole chimique.

Indices

ENQUÊTE G :

RAGOTS D'UN PETIT DÉMON

G-1

Le film «Les Ailes du Désir» sera projeté mardi 10 avril 1999, à 22H15, dans la salle B23 de la tour d'argent n°7 du Paradis. Il s'agit de la version japonaise sous-titrée en cantonnais. Tous les Anges seront les bienvenus à cette projection exceptionnelle.

G-2

Un Démon mineur dénommé Rakkâl a raconté partout à la cafétéria de l'Enfer qu'il avait des informations «croustillantes» et «inédites» à vendre sur les Archanges et les Princes Démons. Rakkâl s'occupe du ménage de beaucoup d'appartements de personnalités importantes de l'Enfer et affirme avoir ainsi appris des «scoops».

Personne ne semble l'avoir pris au sérieux. Selon vos instructions, nous avons capturé Rakkâl et l'avons un peu secoué... Ces fameux «scoops» ne sont en vérité que deux. Les voici tels quels — nous ne pouvons hélas pas vous confirmer leur véracité :

- Rakkâl aurait aperçu en Enfer l'Archange Jésus (le fils de Dieu). Celui-ci se serait déguisé en Prince Démon et se promènerait masqué.
- Rakkâl affirme avoir trouvé dans les appartements du Prince Démon Crocell une lance d'aspect antique, dont la pointe était maculée de sang.

G-3

Un Démon mineur dénommé Rakkâl a raconté partout à la cafétéria de l'Enfer qu'il avait des informations «croustillantes» et «inédites» à vendre sur les Archanges et les Princes Démons. Rakkâl s'occupe du ménage de beaucoup d'appartements de personnalités importantes de l'Enfer et affirme avoir ainsi appris des «scoops».

Personne ne semble l'avoir pris au sérieux. Selon vos instructions, nous avons capturé Rakkâl et l'avons salement torturé jusqu'à ce qu'il nous dise tout, plus que tout et même le reste.

Nous vous livrons ces «scoops» tels quels — nous ne pouvons hélas pas vous confirmer leur véracité :

- Rakkâl aurait aperçu en Enfer l'Archange Jésus (le fils de Dieu). Celui-ci se serait déguisé en Prince Démon et se promènerait masqué. Sous ce déguisement, il aurait eu de longues conversations scientifiques et techniques avec le Prince Démon Malphas et une troisième personne, que Rakkâl ne connaît pas.
- Rakkâl affirme avoir trouvé dans les appartements du Prince Démon Crocell une lance d'aspect antique, dont la pointe était maculée de sang.
- Rakkâl affirme avoir vu le Prince Démon Valefor vendre une clé au Prince Démon Malphas.
- Rakkâl affirme avoir entendu le Prince Démon Andréalphus se vanter, un jour de cuite, d'être en train de mener une aventure sexuelle torride avec un Archange.

Remarque de votre chargé de mission :

A propos de ce dernier scoop... Ce ragot semble peu vraisemblable. Vous savez, Monseigneur, l'importance que Dieu porte à la chasteté de ces Archanges. Celui qui trahirait cette règle s'exposerait, ainsi que son complice, à de graves châtements, voire à une annihilation totale.



ENQUÊTE H :

EMPLOI DU TEMPS DES ARCHANGES DOSSIER C42

H-1

Andromalius, Prince Démon du Jugement (non présent à cette soirée) aurait été vu dansant la gigue en kilt dans un mariage écossais.

H-2

Vous nous aviez demandé d'enquêter sur un dossier confidentiel de surveillance de l'emploi du temps des Archanges mené par les services d'espionnage du Paradis.

Nous avons découvert le dossier auquel vous faites allusion. Il s'agit du dossier C-42, considéré comme brûlant et qui a été transmis au service d'information de Dieu.

Nous ignorons encore si Dieu en avait ou non pris connaissance avant sa disparition.

Ce dossier, dont nous avons réussi à obtenir une copie, contenait deux rapports : un sur l'Archange Blandine (Blandin), Archange des Rêves et un sur l'Archange Janus, Archange des Vents.

- Le rapport sur Blandine (Blandin) affirme que l'Archange passe environ un tiers de son temps sur terre, sous forme humaine, pour des distractions personnelles.

Blandine (Blandin) aurait en particulier passé beaucoup de temps ces derniers mois dans un petit hôtel italien, l'hôtel Ragazza à Milan. On ignore ce qu'elle (il) y faisait, mais les services d'espionnages affirment qu'elle (il) n'était pas là-bas en mission officielle. Une enquête a été ouverte pour en savoir plus, mais celle-ci a été interrompue par la mort de Dieu.

- Le rapport sur Janus, Archange des Vents, a disparu du dossier. Nous vous confirmons cependant son existence. Les services d'espionnage du Paradis pensent qu'il a été volé.

H-3

Vous nous aviez demandé d'enquêter sur un dossier confidentiel de surveillance de l'emploi du temps des Archanges mené par les services d'espionnage du Paradis.

Nous avons découvert le dossier auquel vous faites allusion. Il s'agit du dossier C-42, considéré comme brûlant et qui a été transmis au service d'information de Dieu.

Nous ignorons encore si Dieu en avait ou non pris connaissance avant sa disparition.

Ce dossier, dont nous avons réussi à obtenir une copie, contenait deux rapports : un sur l'Archange Blandine (Blandin), Archange des Rêves et un sur l'Archange Janus, Archange des Vents.

- Le rapport sur Blandine (Blandin) affirme que l'Archange passe environ un tiers de son temps sur terre, sous forme humaine, pour des distractions personnelles.

Blandine (Blandin) aurait en particulier passé beaucoup de temps ces derniers mois, incarnée dans un corps de femme, dans un petit hôtel italien (l'hôtel Ragazza à Milan). On ignore ce qu'elle y faisait, mais les services d'espionnages affirment qu'elle n'était pas là-bas en mission officielle. Une enquête a été ouverte pour en savoir plus, mais celle-ci a été interrompue par la mort de Dieu.

- Le rapport sur Janus, Archange des Vents, avait disparu du dossier. Les services d'espionnage du Paradis pensaient qu'il avait été volé. Nous avons, après de longues recherches, retrouvé sa trace en Enfer, dans les appartements du Prince Démon Valefor (nous ignorons ce qu'il faisait là-bas).

Le rapport affirme que Janus, Archange des Vents, ne passe qu'environ 50% de son temps à faire son travail d'Archange. Le reste du temps, il disparaît purement et simplement.

Une enquête a été ouverte pour en savoir plus, celle-ci a été interrompue par la mort de Dieu.

- Enfin, nous avons découvert un post-it accolé au dossier C-42. Il s'agit d'une petite note. Un témoin affirmerait avoir vu au paradis l'Archange Jésus blessé à la poitrine et saignant abondamment, regagner à pied ses appartements... cela quelques minutes après la mort de Dieu.

I-3

Une petite fille innocente, dénommée Maria, recueillie au Ciel par un Ange a affirmé, à la cafétéria du paradis, qu'elle avait des informations «croustillantes» et «inédites» à vendre sur les Archanges. Maria dit qu'elle traîne sans surveillance dans les couloirs du Paradis sans que personne ne la remarque et affirme avoir ainsi appris des «scoops».

Personne ne semble l'avoir prise au sérieux. Selon vos instructions, nous l'avons droguée pour la faire parler. Elle nous a tout révélé. Voici ces fameux «scoops» tels quels — nous ne pouvons hélas pas vous confirmer leur véracité :

- Maria affirme avoir vu, un jour, l'Archange Janus, Archange des Vents (non présent à cette soirée), s'introduire discrètement dans la bibliothèque de l'Archange Yves et en ressortir quelques minutes plus tard, aussi discrètement.

- Maria affirme qu'elle a souvent entendu Jésus, le fils de Dieu, avoir des discussions politiques avec l'Archange Yves. Elle dit que dans ces discussions, Jésus déplorait l'état de la terre et de la société humaine et affirmait que l'intégrisme, donc la religion, en était responsable. Il affirmait que la terre se porterait beaucoup mieux si Dieu, Archanges et Princes Démons disparaissaient pour toujours afin de laisser les humains à leur destin.

- Maria affirme avoir vu l'Archange Jésus, blessé à la poitrine et saignant abondamment, regagner à pied ses appartements... cela quelques minutes après la mort de Dieu.

- Maria affirme avoir vu, le jour de la mort de Dieu, un Prince Démon avec une hache se balader près du laboratoire de Dieu, près de la fameuse manette.

Remarque de votre chargé de mission :

A propos de ce dernier scoop... Ce ragot semble peu vraisemblable : comment un Prince Démon aurait-il pu pénétrer au Paradis ? Toutes les entrées sont gardées. Cependant, si ce témoignage était véridique, il serait d'une extrême importance.

Voulez-vous que nous enquêtions plus avant sur ce sujet ? Nous vous prévenons cependant que les recherches pourront prendre un certain temps...

(Note au joueur : annoncez dans ce cas à Régis que vous désirez envoyer votre équipe enquêter sur ce thème — nom de code : «Enquête S».)

ENQUÊTE I :

RAGOTS D'UNE PETITE FILLE

I-1

L'Archange Joseph (non présent à cette soirée) ne porte que des Levi's 501.

I-2

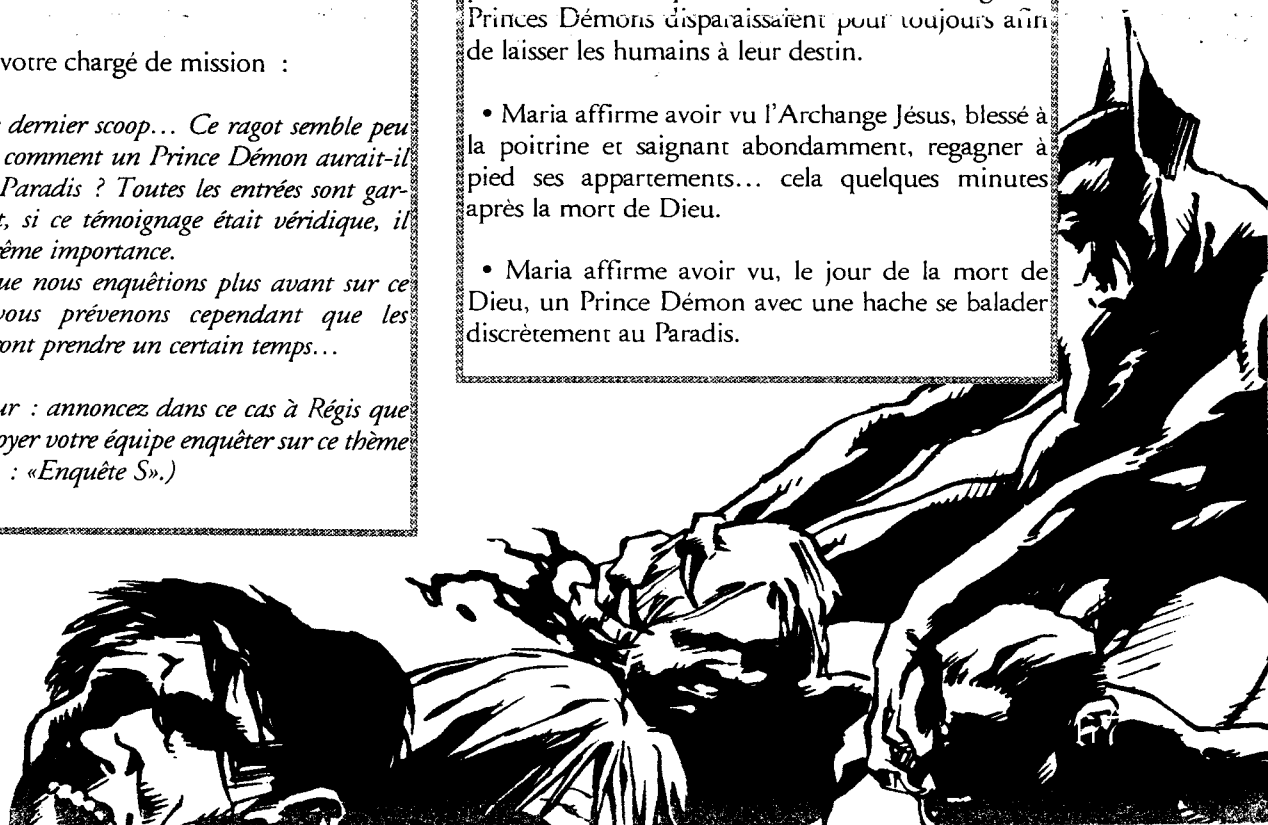
Une petite fille innocente, dénommée Maria, recueillie au Ciel par un Ange a affirmé, à la cafétéria du paradis, qu'elle avait des informations «croustillantes» et «inédites» à vendre sur les Archanges. Maria dit qu'elle traîne sans surveillance dans les couloirs du Paradis sans que personne ne la remarque et affirme avoir ainsi appris des «scoops».

Personne ne semble l'avoir prise au sérieux. Selon vos instructions, nous l'avons faite parler... Ces fameux «scoops» ne sont en vérité que deux. Les voici tels quels — nous ne pouvons hélas pas vous confirmer leur véracité :

- Maria affirme qu'elle a souvent entendu Jésus, le fils de Dieu, avoir des discussions politiques avec l'Archange Yves. Elle dit que dans ces discussions, Jésus déplorait l'état de la terre et de la société humaine et affirmait que l'intégrisme, donc la religion, en était responsable. Il affirmait que la terre se porterait beaucoup mieux si Dieu, Archanges et Princes Démons disparaissaient pour toujours afin de laisser les humains à leur destin.

- Maria affirme avoir vu l'Archange Jésus, blessé à la poitrine et saignant abondamment, regagner à pied ses appartements... cela quelques minutes après la mort de Dieu.

- Maria affirme avoir vu, le jour de la mort de Dieu, un Prince Démon avec une hache se balader discrètement au Paradis.



ENQUÊTE J :

RAPPORT DE POLICE INCIDENT DU BAR DIT «CHEZ PETIT LOUIS».

J-1

Le Pape Jean-Paul II aurait été vu dans un bar branché ; il passait la soirée avec un Chippendale.

J-2

Vous nous avez demandé de prendre connaissance du rapport de police relatant les événements s'étant déroulés le jour de la mort de Dieu, dans un bar appelé «Chez Petit Louis», en banlieue parisienne.

Nous avons obtenu copie de ce rapport.

Il semble qu'un individu aux cheveux longs buvait tranquillement un canon quand un second individu est soudain apparu en plein milieu du bar, une sorte de pique à la main. Le nouvel arrivant s'est jeté sur le buveur et l'a transpercé de la fameuse pique. Puis tous deux ont disparu.

J-3

Vous nous avez demandé de prendre connaissance du rapport de police relatant les événements s'étant déroulés le jour de la mort de Dieu, dans un bar appelé «Chez Petit Louis», en banlieue parisienne.

Nous avons obtenu copie de ce rapport.

Il semble qu'un individu aux cheveux longs buvait tranquillement un canon quand un second individu est soudain apparu en plein milieu du bar, une sorte de pique à la main. Le nouvel arrivant s'est jeté sur le buveur et l'a transpercé de la fameuse pique.

D'après des témoins que nous avons interrogé pour compléter le rapport, le buveur a été blessé, sans doute gravement, à la poitrine ; il semblait très surpris. Son attaquant a alors levé son arme pour l'achever... le buveur, qui saignait abondamment, a alors disparu, évitant ainsi le deuxième assaut. L'individu à la pique a lui aussi disparu peu après, l'air déçu.

Deux personnes au moins ont mentionné que la température avait brusquement baissé au moment de l'apparition de l'assaillant. «Il faisait vraiment très froid» ont-ils dit.

Remarques de votre chargé de mission :

Les apparitions et les disparitions soudaines de ces deux individus sont étranges — elles font penser à des pouvoirs d'Archange ou de Prince Démon.

Permettez-nous d'ajouter, Monseigneur, que les combats entre Archanges et Princes Démons sont interdits par Dieu... et donc par Lucifer. S'il se révélait véridique que l'un d'eux (l'individu à la pique) avait transgressé cette règle, le châtement prévu pourrait être terrible.

A moins bien sûr que le coupable n'ait agi (en baissant la fameuse manette, par exemple) de manière à ce que Dieu n'apprenne jamais rien.

Ce ne sont là, cependant, que pures spéculations.

Indices

ENQUÊTE K :

RAPPORT DU DÉMON JUKSESAKJ SUR L'ACTIVITÉ ETHE- RIQUE ANORMALE DE L'HOTEL RAGAZZA À MILAN

K-1

On raconte que Bill Clinton a des penchants pervers pour les kangourous asthmatiques.

K-2

Le Démon Jukseksakj aurait fait parvenir il y a quelques semaines au Bureau des Affaires Spéciales de Lucifer un rapport sur une activité éthérique anormale à l'hôtel Raggaza, à Milan.

Dans cet hôtel se trouvait un couple illégitime (une femme et un homme) que les instruments ont rapidement désigné comme étant le centre de la perturbation.

Cet homme et cette femme étaient engagés, semble-t-il, dans une aventure sexuelle... mais leur activité, bien que passionnée, n'explique évidemment pas le maelstrom d'énergie recensé.

Cette énergie était, d'après les analyses, ou Archangélique, ou Démoniaque, ou les deux à la fois. Elle a brusquement cessé trois mois après avoir commencé, quand le couple s'est séparé.

K-3

Le Démon Jukseksakj a fait parvenir il y a quelques semaines au Bureau des Affaires Spéciales de Lucifer un rapport sur une activité éthérique anormale à l'hôtel Raggaza, à Milan.

Dans cet hôtel se trouvait un couple illégitime (une femme et un homme) que les instruments ont rapidement désigné comme étant le centre de la perturbation.

Cet homme et cette femme étaient engagés, semble-t-il, dans une aventure sexuelle... mais leur activité, bien que passionnée, n'explique pas en elle-même le maelstrom d'énergie recensé.

Il semble évident, d'après les analyses plus poussées, qu'un des deux partenaires (nous ignorons lequel) était un Prince Démon, l'autre un Archange. Le « choc » des énergies angéliques et démoniaques ont créé la perturbation recensée.

Remarque de votre chargé de mission:

Les résultats de cette enquête sont étonnants... et explosifs. Vous savez, Monseigneur, l'importance que Dieu porte à la chasteté de ces Archanges. Celui qui trahirait cette règle s'exposerait, ainsi que son complice, à de graves châtements, voire à une annihilation totale.

A moins bien sûr que le ou les coupables n'aient agi (en baissant la fameuse manette, par exemple) de manière à ce que Dieu n'apprenne jamais rien.

Ce ne sont là, cependant, que pures spéculations.

ENQUÊTE L :

L'INCIDENT DE L'ESCALIER

L-1

Daniel, Archange de la Pierre, non présent à cette soirée, aurait introduit en fraude au Paradis 5000 canettes de Heineken.

L-2

D'après le journal de bord de l'Ange Melchior, un incident étonnant est advenu le jour de la mort de Dieu. Deux Anges dont le rôle était de garder l'arrivée de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis ont été attaqués par surprise — en plein Paradis, donc — par un être rougeoyant et écailleux qui s'est rapidement débarrassé d'eux. L'être a ensuite disparu entre les tours d'argent.

Les Anges, honteux de leur défaite et de leur manque de vigilance, ont semble-t-il dissimulé cet incident aux autorités compétentes.

L-3

D'après le journal de bord de l'Ange Melchior, un incident étonnant est advenu le jour de la mort de Dieu. Deux anges dont le rôle était de garder l'arrivée de l'escalier qui mène de l'Enfer au Paradis ont été attaqués par surprise — en plein Paradis, donc — par un être rougeoyant, écailleux, armé d'une hache, qui s'est rapidement débarrassé d'eux. L'être a ensuite disparu entre les tours d'argent.

Les Anges, honteux de leur défaite et de leur manque de vigilance, ont semble-t-il dissimulé cet incident aux autorités compétentes. Il faut dire, à leur décharge, que cet escalier est supposé être fermé et que seul l'Archange Yves en possède la clé.

M-2

De nombreux témoins ont remarqué, ces dernières semaines, une certaine agitation des Démons travaillant pour le Prince Démon Baal. Conscription, entraînement, celui-ci a, semble-t-il, fait préparer ses troupes pour une offensive massive — contre quoi, nous l'ignorons. Les meilleurs éléments de tout l'Enfer, les plus dangereux, les plus violents ont été recrutés.

Puis, alors que tout était prêt, une demande inopinée de Lucifer qui avait besoin d'une escorte pour se rendre en Yougoslavie a obligé à annuler l'attaque.

ENQUÊTE M :

DES REMOUS EN ENFER CONSCRIPTION, ENTRAÎNEMENT

M-1

Le Prince Démon Béliel a reçu officiellement un blâme de Lucifer pour avoir fait brûler toute la réserve de boudin créole de la cafétéria.

M-3

De nombreux témoins ont remarqué, ces dernières semaines, une certaine agitation des Démons travaillant pour le Prince Démon Baal. Conscription, entraînement, celui-ci a, semble-t-il, fait préparer ses troupes pour une offensive massive — contre quoi, nous l'ignorons. Les meilleurs éléments de tout l'Enfer, les plus dangereux, les plus violents, ont été recrutés.

Tous les Démons concernés ont fait remarquer que le Prince Démon Baal était très excité par l'attaque prévue, affirmant que ce serait la plus belle guerre jamais connue depuis la création de l'univers.

Certains ont affirmé avoir vu briller autour de son cou, comme un porte-bonheur, une clé.

Puis, alors que tout était prêt, une demande inopinée de Lucifer qui avait besoin d'une escorte pour se rendre en Yougoslavie a obligé à annuler l'attaque.

Indices

ENQUÊTE N :

LE DOSSIER
PÉLICAN

N-1

Il y avait le 23 décembre 1995, 353 459
Démon en Enfer.

N-3

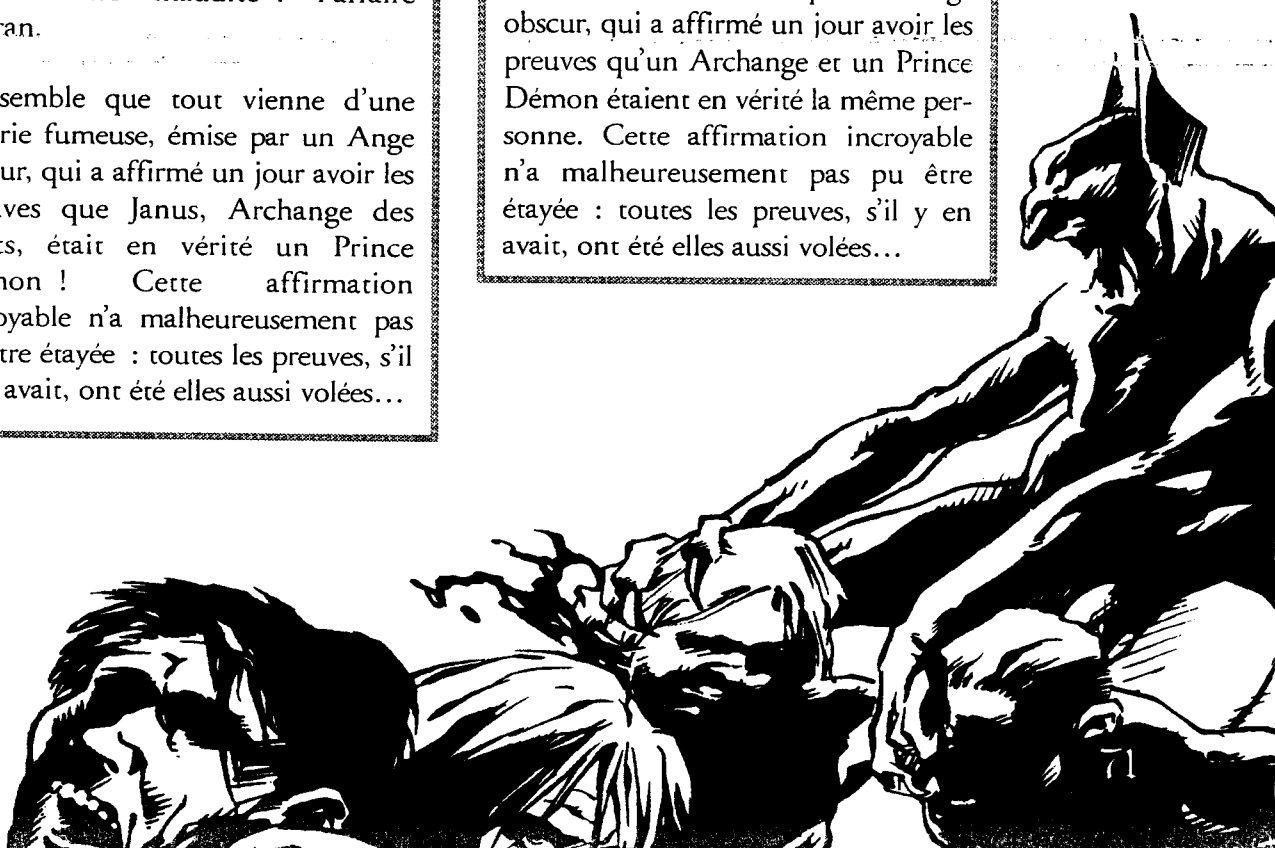
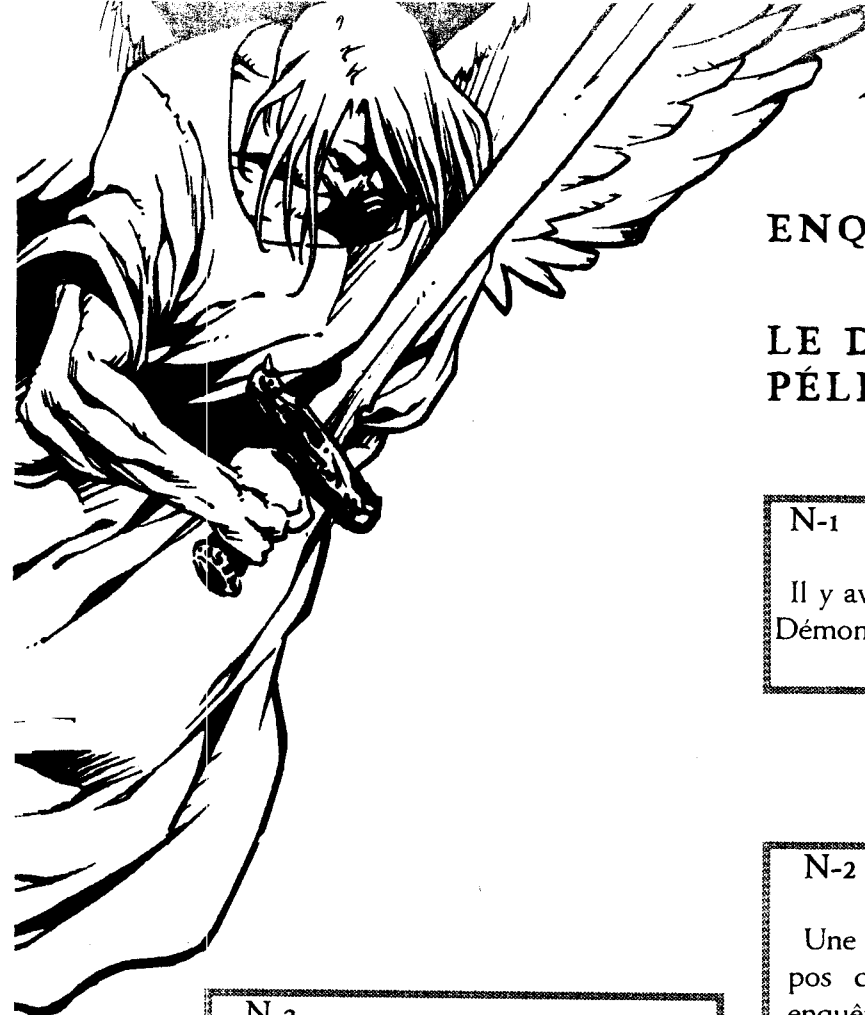
Une rumeur court au Paradis à propos d'une enquête maudite, une enquête brûlante qui n'irait jamais jusqu'au bout parce que tous les papiers, les rapports, les documents se feraient régulièrement voler. Les services d'espionnage du Paradis ont surnommé cette affaire maudite : l'affaire Pélican.

Il semble que tout vienne d'une théorie fumeuse, émise par un Ange obscur, qui a affirmé un jour avoir les preuves que Janus, Archange des Vents, était en vérité un Prince Démon ! Cette affirmation incroyable n'a malheureusement pas pu être étayée : toutes les preuves, s'il y en avait, ont été elles aussi volées...

N-2

Une rumeur court au Paradis à propos d'une enquête maudite, une enquête brûlante qui n'irait jamais jusqu'au bout parce que tous les papiers, les rapports, les documents se feraient régulièrement voler. Les services d'espionnage du Paradis ont surnommé cette affaire maudite : l'affaire Pélican.

Il semble que tout vienne d'une théorie fumeuse, émise par un Ange obscur, qui a affirmé un jour avoir les preuves qu'un Archange et un Prince Démon étaient en vérité la même personne. Cette affirmation incroyable n'a malheureusement pas pu être étayée : toutes les preuves, s'il y en avait, ont été elles aussi volées...



ENQUÊTE O :

UN JOGGING ROSE DE TROP

O-1

On raconte qu'un dossier secret des archives du Paradis ferait état de 569 naissances d'enfants de parents mixtes Anges-Démons pour le seul XXe siècle.

O-2

La découverte d'un texte évangélique inédit a mis la stupéfaction dans les hautes instances du Paradis.

Le texte, en hébreu ancien, qui a été identifié comme authentique, narre un incident arrivé en 33, pendant la crucifixion de Jésus.

Il semble qu'un individu en costume rose soit soudainement apparu du néant près des légionnaires romains et ait arraché à l'un d'entre eux la lance avec laquelle il venait de frapper Jésus sous la côte !

Cet être bizarre a ensuite disparu avec la lance, repartant dans le néant d'où il venait de sortir.

O-3

La découverte d'un texte évangélique inédit a mis la stupéfaction dans les hautes instances du Paradis.

Le texte, en hébreu ancien, qui a été identifié comme authentique, narre un incident arrivé en 33, pendant la crucifixion de Jésus.

Il semble qu'un individu en costume rose soit soudainement apparu du néant près des légionnaires romains et ait arraché à l'un d'entre eux la lance avec laquelle il venait de frapper Jésus sous la côte !

Cet être bizarre a ensuite disparu avec la lance, repartant dans le néant d'où il venait de sortir.

Cette lance qui a blessé Jésus serait, d'après la légende, une des seules armes ayant le pouvoir de frapper le fils de Dieu. Elle aurait été créée par Lucifer.

NOTE À L'ORGANISATEUR

Les enquêtes qui suivent (Q à S) sont des enquêtes «poussées», c'est à dire que les joueurs ne peuvent les demander que parce qu'ils ont obtenu un «6» dans un des indices précédent... et que leur chargé de mission leur a alors proposé d'enquêter dans une direction totalement nouvelle.

Leur chargé de mission les a prévenu que l'enquête serait difficile et pourrait prendre un certain temps. Ce qui veut dire que quel que soit le résultat du dé lancé par le joueur, vous ne lui donnerez le résultat, c'est à dire l'indice, qu'au cours de la dernière heure de jeu effectif de la soirée.

C'est, vous l'aurez compris, pour que certaines informations vraiment importantes ne soient mises en circulation qu'à la fin de la partie.

Indices

ENQUÊTE Q : LES EXPÉRIENCES DE JEAN

Q-1

Le Prince Démon Andréalphus aurait pris, au cours des années 80, la forme d'Edith Cresson afin de séduire Mitterrand. Cette information n'est pas confirmée. Edith Cresson n'est pas très sexy, mais la vie de Mitterrand recèle bien d'autres mystères.

Q-3

Il semblerait que Jean, Archange de la Foudre (Jean est un grand scientifique — il n'est pas présent à cette soirée), ait conduit ces derniers jours, depuis la mort de Dieu, une étude sur la puissance des Archanges et des Princes Démons pour voir si elle avait été affectée par la disparition de Dieu.

Les résultats, qui ont été volontairement dissimulés, sont hélas plus que probants.

Oui, la puissance des Archanges et des Princes Démons (ainsi bien sûr que celle de leurs serviteurs, Anges et Démons) baisse de manière régulière et sensible depuis la mort de Dieu. La source de puissance s'est tarie. A ce rythme là, dans un siècle, Anges, Démons, Archanges et Princes Démons auront tous disparu.

Remarques de votre chargé de mission :

Nous espérons de tout cœur que l'Archange Jean se trompe... bien que ce ne soit guère probable.

Nous avons également découvert que Yves, l'Archange des Sources, avait mené avant la mort de Dieu une enquête sur le sujet pour découvrir ce qui arriverait «au cas où» Dieu disparaîtrait... et avait anticipé ces résultats.

L'Archange Yves a eu, semble-t-il, de nombreuses discussions avec Jésus sur ce thème. Jésus semblait très intéressé et a vérifié plusieurs fois les résultats de l'expérience.

Permettez-nous d'ajouter deux informations intéressantes :

• L'Archange Jean avait proposé à l'Archange Yves de participer avec lui aux analyses... après tout, Yves avait bossé sur le sujet le premier. Mais Yves a refusé, semblant ne même pas comprendre de quoi l'Archange Jean était en train de parler.

Jean a même fait remarquer qu'Yves semblait complètement changé de caractère depuis la mort de Dieu, comme si celle-ci l'avait profondément choqué. Il a affirmé «ne plus le reconnaître».

• Une information de dernière minute : il semble que les tous derniers résultats d'analyse de Jean — des mesures qu'il vient d'effectuer pendant ce conseil sur les Archanges et les Princes Démons réunis ici ce soir — contredisent complètement ses premiers résultats.

L'Archange a affirmé qu'il allait refaire les analyses avant de se prononcer, mais ces résultats incroyables témoigneraient, uniquement depuis le début de ce conseil, d'une augmentation surprenante et inexplicable de leur puissance.

Ces résultats sont en cours de confirmation.

• Une autre information de dernière minute, qui n'a hélas pas de rapport avec l'enquête demandée mais que nous avons découverte en parlant avec l'Archange Jean : il semble que plusieurs témoins aient affirmé avoir découvert, après la mort de Dieu, des taches de sang sous la fameuse manette devant le laboratoire.

Q-2

Il semblerait que Jean, Archange de la Foudre (Jean est un grand scientifique — il n'est pas présent à cette soirée), ait conduit ces derniers jours, depuis la mort de Dieu, une étude sur la puissance des Archanges et des Princes Démons pour voir si elle avait été affectée par la disparition de Dieu.

Les résultats, qui ont été volontairement dissimulés, sont hélas plus que probants.

Oui, la puissance des Archanges et des Princes Démons (ainsi bien sûr que celle de leurs serviteurs, Anges et Démons) baisse de manière régulière et sensible depuis la mort de Dieu. La source de puissance s'est tarie. A ce rythme là, dans un siècle, Anges, Démons, Archanges et Princes Démons auront tous disparu.

Remarques de votre chargé de mission :

Nous espérons de tout cœur que l'Archange Jean se trompe... bien que ce ne soit guère probable.

Nous avons également découvert que Yves, l'Archange des Sources, avait mené avant la mort de Dieu une enquête sur le sujet pour découvrir ce qui arriverait «au cas où» Dieu disparaîtrait... et avait anticipé ces résultats.

L'Archange Yves a eu, semble-t-il, de nombreuses discussions avec Jésus sur ce thème. Jésus semblait très intéressé et a vérifié plusieurs fois les résultats de l'expérience.

ENQUÊTE R : LES CONJURES DE L'ANTECHRIST

R-1

Le tournoi de Roland Garros serait truqué. Laurent, Archange de l'Épée, prendrait régulièrement l'apparence d'André Agassi pour y participer.

R-2

A votre demande, nous avons enquêté sur l'identité des trois apparitions (l'Archi-ange et les deux Archi-démons) qui, semblent-ils, avaient pour intention de créer un Antéchrist.

Ont-ils mené à bien leur plan, nous l'ignorons.

Nous avons recoupé les témoignages du scientifique interné avec d'autres observations et des enregistrements des allées et venues des Archanges et des Princes Démons datant de cette période.

Il semblerait que le premier Archi-démon soit en vérité le Prince Démon Malphas.

Nous ignorons encore l'identité de l'Archi-ange et celle de l'Archi-démon qui est demeuré masqué pendant toute cette période.

R-3

A votre demande, nous avons enquêté sur l'identité des trois apparitions (l'Archi-ange et les deux Archi-démons) qui, semblent-ils, avaient pour intention de créer un Antéchrist.

Ont-ils mené à bien leur plan, nous l'ignorons.

Nous avons recoupé les témoignages du scientifique interné avec d'autres observations et des enregistrements des allées et venues des Archanges et des Princes Démons datant de cette période.

Il semblerait que le premier Archi-démon soit en vérité le Prince Démon Malphas, et que l'Archi-ange soit l'Archange Dominique.

Nous ignorons encore l'identité de l'Archi-démon qui est demeuré masqué pendant toute cette période.

Indices

ENQUÊTE S :

TACHES DE SANG AU PARADIS

S-1

L'Archange Michel (non présent à cette soirée) aurait péché par gourmandise en dévorant sans reprendre sa respiration 18 boîtes de Pim's orange.

S-2

Vous nous aviez demandé d'enquêter sur la présence possible d'un Prince Démon dans le couloir près du laboratoire de Dieu (et de la fameuse manette) le jour, justement, de la mort de Dieu.

Nous ne pouvons vous confirmer cette présence, les témoignages nous manquent.

Par contre (détail qui a ou non son importance) plusieurs témoins ont affirmé avoir découvert, après la mort de Dieu, des taches de sang sous la fameuse manette.

S-3

Vous nous aviez demandé d'enquêter sur la présence possible d'un Prince Démon dans le couloir près du laboratoire de Dieu (et de la fameuse manette) le jour, justement, de la mort de Dieu.

Nous pouvons vous confirmer cette présence. Il s'agit, d'après les témoignages, d'un être rougeoyant, cornu, armé d'une hache. L'être avait l'air furieux.

Autre chose — un détail qui a, ou non, son importance : plusieurs témoins ont affirmé avoir découvert, après la mort de Dieu, des taches de sang devant le laboratoire, sous la fameuse manette.





Solution

(DOCUMENT IV)

UN ASSASSIN PAS COMME LES AUTRES

Tous les Archanges et les Princes Démons réunis à cette soirée avaient, en vérité, un mobile pour faire disparaître Dieu.

Vous avez tous commis de grosses bêtises, des infractions majeures au règlement divin... et vous craigniez tous, à des degrés divers, que quand Dieu ait fini ses explorations d'univers parallèles, Il ne découvre la vérité et vous punisse... en vous rétrogradant ou en vous, annihilant, tout simplement, tellement vos fautes étaient graves.

Aucun d'entre tous les «coupables», cependant, n'a éliminé Dieu. Vous n'en avez tout simplement pas eu l'occasion. Le véritable assassin est le seul qui n'avait rien de grave à se reprocher, c'est à dire... Jésus. Oui, Jésus a tué son Père. Et il l'a fait pour des raisons profondément idéalistes ; il faut dire que depuis le début, ce type n'est qu'un doux rêveur.

QUELQUES EXPLICATIONS RAPIDES :

Jésus, qui a voulu fonder avec le christianisme une terre de paix et d'amour, est depuis longtemps profondément déçu par l'évolution de la société et l'état de l'humanité. On le comprend.

Ce n'est pas exactement le paradis d'entraide et de fraternité dont il avait rêvé. Après mûre réflexion, Jésus s'est dit que non seulement Dieu n'aidait pas à améliorer les choses, mais qu'en fait, Dieu créait le problème. Quand on y réfléchit, en effet, beaucoup de guerres et de massacres sont créés par la religion. Les intégrismes, le terrorisme, les guerres civiles sont trop souvent effectuées au nom de Dieu... et du Dieu que nous connaissons, celui du Christianisme, du Judaïsme et de l'Islam. Il faut avouer qu'on a rarement vu un bouddhiste faire sauter une école...

Jésus en est donc arrivé à la conclusion que pour sauver l'humanité, il fallait éliminer Dieu et la religion. Ayant appris, grâce à l'Archange Yves, que si Dieu mourrait les Archanges et les Princes Démons finiraient eux aussi par s'éteindre, privés de leur source de puissance, il s'est dit que c'était là la solution. Sans Dieu, ni Archanges ni Princes Démons, la foi disparaîtrait... et tout irait mieux.

Après la motivation, il fallait une opportunité. Jésus, qui n'est pas exactement un foudre de guerre, n'aurait sans doute jamais agi si l'occasion ne lui avait pas littéralement sauté à la figure. Gravement blessé par une tentative d'assassinat organisée par le Prince Démon Crocell (mais ceci est une autre histoire), perdant tout son sang, il s'est téléporté au hasard au Paradis... et s'est

Solution

retrouvé devant le laboratoire de Dieu, par hasard désert, et devant la fameuse manette dont, grâce à ses conversations avec Yves, il avait appris l'utilité. Il a baissé la manette.

Evidemment, il a laissé des traces de sang à côté. Et il n'était pas seul dans les couloirs du laboratoire. Il y avait aussi une petite fille, et le Prince Démon Baal, qui passait par là, et qui était venu lui aussi pour tuer Dieu... Mais ceci est encore une autre histoire.

Voilà donc l'explication de la mort de Dieu.

ET UNE VICTIME PAS COOPÉRATIVE

Sauf qu'il y a un rebondissement à l'histoire, et que là Jésus n'y est pour rien.

C'est que Dieu n'est pas mort.

L'Archange Yves vous a déjà expliqué cette histoire, en voici, si vous le désirez, tous les détails.

Franchement, vous n'aviez pas trouvé ça ridicule, vous, cette histoire de manette ? Comme si une manette pouvait tuer le créateur de l'uni-

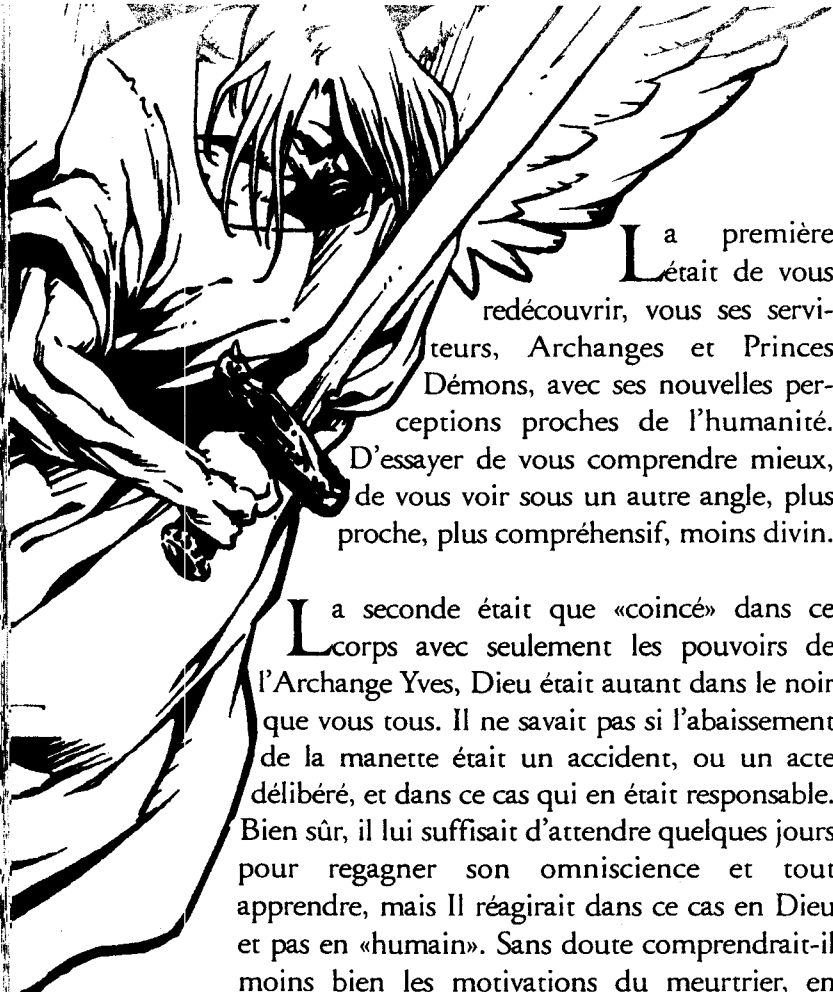
vers... Ben non. Elle ne pouvait pas. Bien sûr, le choc a été rude. Tout lien entre Dieu et notre univers a été coupé, et Dieu s'est dissous. Pendant quelques secondes, en effet, Il est mort.

Mais pendant quelques secondes seulement. Dieu s'est ensuite, avec beaucoup d'efforts, reformé. Et il a réussi à regagner notre univers.

Son esprit normalement omniscient était cependant très affaibli, et pour se reposer, il a été attiré par un corps hôte «ami», celui de l'Archange Yves, dont il a pris la place. Il s'est retrouvé, pour quelques jours, dans un corps... on ne peut pas dire «humain», parce qu'un Archange est loin d'être un humain, mais en tout cas beaucoup plus proche de l'humanité de ce à quoi il était habitué, avec des sensations «terre à terre» tout à fait déroutantes. Très intéressé, Il a décidé d'apprécier cette nouvelle expérience, et en attendant de retrouver ses pouvoirs, de profiter de cette «humanité» qui lui était réservée. Et il a donc décidé d'assister au conseil d'aujourd'hui en continuant de faire croire à sa mort, et en continuant à se faire passer pour l'Archange Yves.

Il avait plusieurs raisons à cela.





La première était de vous redécouvrir, vous ses serviteurs, Archange et Princes Démons, avec ses nouvelles perceptions proches de l'humanité. D'essayer de vous comprendre mieux, de vous voir sous un autre angle, plus proche, plus compréhensif, moins divin.

La seconde était que «coincé» dans ce Corps avec seulement les pouvoirs de l'Archange Yves, Dieu était autant dans le noir que vous tous. Il ne savait pas si l'abaissement de la manette était un accident, ou un acte délibéré, et dans ce cas qui en était responsable. Bien sûr, il lui suffisait d'attendre quelques jours pour regagner son omniscience et tout apprendre, mais Il réagirait dans ce cas en Dieu et pas en «humain». Sans doute comprendrait-il moins bien les motivations du meurtrier, en étant trop éloigné.

Enfin, la troisième raison, et la plus surprenante : sa mort, toute momentanée qu'elle soit, a fait réfléchir Dieu. Il s'est dit que ce genre d'incident pouvait se reproduire... ou que, tout simplement, Il pourrait décider un jour d'abandonner la terre, la religion et les humains pen-

dant quelques éons pour pouvoir explorer à son gré les univers parallèles. Dans ce cas, ne serait-il pas bon d'avoir un héritier, un successeur, pour tout gérer à sa place ? Il peut décider de s'en servir demain, ou dans un million d'années, peu importe. C'est important de prévoir quelqu'un qui puisse prendre sa place «au cas où»...

Aussi Dieu a-t-il décidé d'observer tout le monde pendant cette soirée, et, en notant et en analysant les actions des uns et des autres, de choisir son successeur.

Il révélera son identité et annoncera sa décision à la fin de la partie.

C'est à dire maintenant.

Et voilà !

Quand aux intrigues secondaires, c'est à dire tout ce que vous avez à vous reprocher mutuellement, vous devez déjà les avoir partiellement ou complètement découvertes au cours de la partie.

Si vous n'avez pas tout compris, c'est le moment de vous interroger les uns et les autres pour tout mettre à jour !

Maintenant, bravo et merci...

