

Scénario pour INS : " Le rêve peut-il devenir réalité ? "

Pour une équipe de 4/5 démons minimum grade 1 expérimentés

Historique :

Akan et Emma se connaissaient d'avant la chute, ils étaient extrêmement liés. Une fois la chute, Akan perdit la mémoire mais il n'en fut pas de même pour Emma. Profitant de ce coup de chance elle se mit à la recherche de Akan. Emma se met au service du mal sous Andrealphus et décide de faire ses recherches sur terre. Après plus de 5 siècles, elle réussit à retrouver sa trace. Malheureusement, il a totalement perdu la mémoire et en plus il s'est mis du côté du bien sous les ordres de Janus. Tant pis, elle ne se démonte pas et décide de tout lui dire pour lui faire retrouver sa mémoire. Le résultat est probant, le voile qui empêchait Akan à se souvenir est rompu. Comme tout le monde le sait un ange et un démon ensemble ne peuvent entraîner que des problèmes ! Ils ne tardent pas à se faire repérer et à avoir un petit squat d'anges aux culs. Sans trop de problèmes ils les éliminent. Un peu de répit mais il vaut mieux couvrir ses arrières. Akan lui vient une idée un peu farfelue mais plausible : " il voudrait trouver un ange de Blandine qui pourrait modifier la mémoire de ceux qu'ils les recherchent, pour en gros les faire disparaître ". Oui, mais qui ?

En fouillant des dossiers à Notre Dame Akan parvient à tomber sur un Ange de Blandine passé renégat il y a peu de temps. En route, il faut se mettre à sa recherche. Après plusieurs mois, ils retrouvent sa trace. Ils lui expliquent le problème mais l'ex-ange de Blandine nommé Bau leur dit qu'il est un peu trop tard pour faire quoi que se soit. Après avoir parlé chacun de leurs mésaventures, ils décident de faire route ensemble. Le seul problème est que maintenant ils vieillissent mais grâce aux pouvoirs de Bau ils font rajeunir leurs corps.

L'histoire de Bau : Bau avant la chute était quelqu'un de très calme. Son frère ("duch ") lui, s'était tout l'inverse quelqu'un de très vif et nerveux. Mais malgré leur différence ils s'aimaient beaucoup. Quand se produit la chute, Duch choisit de servir le mal. Bau était désappointé, il devait choisir entre son frère et l'amour pour dieu. Après un dur choix psychologique, il se mit du côté du bien. Bau passa une période difficile sans trop savoir pourquoi il était affaibli tant mentalement que physiquement. Au bout d'un certain temps, il passe sous les ordres de Blandine et passe le plus clair de son temps dans un monde onirique d'où il ne sort que rarement. La peine qu'il endure est lancinante et douloureuse, l'incompréhension de cette douleur l'intrigue énormément. Petit à petit, Bau se crée inconsciemment une autre personnalité qui n'est que le fruit de tous ces sentiments refoulés. Il devient instable, mais cette deuxième personnalité lui permet de recouvrer tous ses souvenirs de la chute et bien sur de son frère. Quant à lui, Duch est fou de rage que son frère ne l'est pas suivi dans sa chute, il se jette à fond dans sa tâche démoniaque dans l'espoir de l'oubli et se met aux ordres du temps (petite ironie du sort car que signifie le temps pour une entité immortelle). En fait, lui se souvient de tout car c'est volontairement que KRONOS ne lui a pas fait un "reset ". Kronos trouvait intéressant ce côté de la chose. Il a d'ailleurs toujours gardé un œil sur Duch en lui évitant plus ou moins de ce faire blaster. Duch en à conscience et il lui est donc d'un dévouement énorme. Par contre, Kronos n'a jamais interféré sur sa quête afin que se soit uniquement les actes et la volonté de Duch qui lui permettent de retrouver son frère. Quelques centaines d'années de recherche, ils se retrouvent mutuellement et une longue discute s'en suit. Bau décide de quitter les rangs Angéliques, Duch assurant sa couverture. Quant à Duch, il décide de rester sous la hiérarchie démoniaque. Après tout, personne ne sait qu'il traîne avec un ange... Personne sauf Kronos, mais il ne semble pas gêné par cela. Bau lui essaye de

trouver un moyen de se casser de la terre pour pouvoir être tranquille. Il essaye de trouver un moyen de s'échapper par le monde des rêves. Le troisième duo : Bext un (futur) démon de Bélial(A cette époque il est sous les ordres de Baal)et Max un ange de Michel ne se connaissent pas avant la chute. Ce n'est quand 687 qu'ils se rencontrent pour la première fois. Le combat tourne à l'avantage de Max et Bext repart direction le purgatoire. Michel continue son train train de vie. Mais plus le temps passe et plus il trouve sa vie monotone. En ce temps, Max faisait équipe avec Bau, celui-ci lui parlait de leur vie dénuée de sens où ils devaient obéir à une hiérarchie même pas reconnaissante de leurs agissements. Max ne disait rien et l'écoutait longuement raconter ses dires. Finalement, les deux passèrent par la case "bureau ". Et là surprise ! Ils devaient faire équipe avec Bext. Une longue période de tension entre les deux hommes s'en suit. Après la dissolution du bureau, Bau décida de passer renégat, tandis que les deux autres décidèrent de retourner dans leur camp respectif. Au cour d'une mission, Max se voit confier la protection d'un ange important tandis que Bext doit lui faire sa fête. Finalement la confrontation à lieu, Bext prend le dessus mais au moment d'achever Max celui-ci renonce pris d'un sentiment de bonté(eh, oui !). Il épargne Max et ne tue pas l'ange qu'il devait protéger, préférant ainsi trahir son supérieur Bélial. Mais dieu sait qu'il n'est pas gentil notre ami Bélial surtout s'il apprend ce qui s'est passé. Max lui est redevable, il va donc voir Bau(qu'il voyait toujours secrètement ; et lui demande de lui rendre un service). Ils vont donc modifier la mémoire de Bext afin que lorsqu'il ira rendre compte de sa mission à son supérieur, celui-ci ne voit pas ce qui s'est passé. Bau lui met dans la tronche qu'il s'est fait battre par un ange de Michel et un ange de Laurent tous deux surpuissants et qu'il a du renoncer à les affronter. Ceci veut dire un échec donc une limitation mais au moins Bext n'est pas renégat. Au bout de quelques temps, une fois cette mission bien oubliée, Max recontacte Bext (après lui avoir préalablement redonner la mémoire). Bext prend alors conscience de sa nature de renégat et décide de passer le pas. Après tout, il est devenu surpuissant et puis Bélial il le gave. Michel, lui, voit que s'est aussi le moment de faire le grand saut et passe à son tour renégat. Il fallait maintenant se faire discret ; même s'ils sont très forts, ils se feraient bien avoir un jour. Et un autre...!: Bau devenait de plus en plus las, il faisait des crises un peu particulières où il faisait des collapses pendant plusieurs heures voir quelques jours. Bext connaissait peut être quelqu'un qui allait pouvoir l'aider. Cette personne était lui aussi un ex du "bureau ". Il se nommait Ajertz et était au service d'Abalam. Au cour d'une de ses missions, il a été bêtement pris dans une histoire d'inquisition où Joseph lui-même était présent. Avec un gros coup de bol, il réussit à s'en sortir indemne et d'échapper à ses bourreaux avec succès (il réussit à mettre "camisole " à Joseph, bon, grâce à l'intervention de Lucifer...). La chasse est extrêmement violente et il est obligé de disparaître totalement pour être en sécurité. Après une 40aine d'année, il se fait prendre par la hiérarchie démoniaque qui ne lui laisse comme seul choix d'intégrer le "bureau " mais bien évidemment dans le service B. Ce qu'il fit. Quand le bureau fut détruit, il suivit le même chemin que Bau. Nos compères renégats se connaissent donc depuis pas mal de temps et ils en viennent rapidement (enfin bref rapidement) à se dire que le truc sympa serait de se barrer sur une marche intermédiaire. Comme ça, ils auraient vraiment la paix. Pour les dragons ça n'a pas marché mais là on peut espérer qu'avec moins de cons comme Georges cela ne se reproduira pas. En plus, ils sont restés discrets et au final ils ne sont pas nombreux donc cela ne devrait pas faire trop de vagues. En ce qui concerne les marches intermédiaires c'est Bau qui se charge de l'affaire. Il explore celle des rêves depuis un certain temps en espérant trouver un passage vers une marche contiguë. En effet, cela semble assez difficile de trouver un chevauchement de marche sur terre. Peu à peu, ils entrevoient un rituel mais cela demandera beaucoup de pp. d'énergie. En fait, ils vont essayer de déchirer temporairement le continuum qui sépare la marche à une autre marche dans laquelle ils y trouveraient refuge.

1ère question : Auront-ils l'eau courante et l'électricité sur cette marche ou bien se sera tout noir, tout froid ?. Ca on n'en sait rien. Par contre à force de lectures dans les bibliothèques et peut-être un peu de coup de pouce, ils en arrivent à penser que même s'il n'y a rien, ils devraient pouvoir réussir à façonner quelque chose avec beaucoup de volonté, de temps et d'effort. Un peu à la manière de leurs illustres prédécesseurs sauf qu'eux, ils ont nettement moins de pouvoirs. Mais étant donné que des "apôtres " comme les vikings, les Egyptiens, le pays des 100 volontés, fairyland ont pu se créer, ils ont tout de même un petit espoir d'y arriver.

2ième question : comment s'ouvre un passage vers une marche intermédiaire ? - soit on a les clefs(ce n'est que très rarement le cas et ici en particulier ils ne risquent pas les avoir). - ou alors on fait un trou dans le mur qui entoure cette marche. Quel mur ? Et avec quoi comme marteau ? Le principe est au fond assez simple lorsqu'on veut casser un mur qui est assez solide on utilise un truc aussi solide, un gros marteau, une masse quoi ! !. Etant donné que les séparations entre les marches peuvent s'apparenter à des barrières énergétiques. Ils vont essayer de concentrer localement, suffisamment de puissance psychique à un endroit pour faire un trou dans le mur. En espérant bien sur, que le trou se rebouchera ensuite, car sinon, le premier pelos venu pourra les rejoindre ce qui n'est pas tout à fait souhaitable ou alors on met un vigile super baraqué à l'entrée mais ça risque de faire désordre. Ces "créatures " sont toutes extrêmement vieilles, très puissantes, et elles ont eu le temps de se prendre la tronche sur toutes les méthodes pour être tranquille éternellement (c'est pour cela que leurs fiches ne sont pas présentées). Et puis comme les meilleures recherches se font toujours dans les bibliothèques (Yves est bien sûr au courant de ce qui se trame ; et passe depuis quelques années le plus claire de son temps à les regarder). Pour l'instant, Yves s'en fout un peu mais il a dépêché un de ses serviteurs de les observer et de les conseiller le mieux possible dans leurs recherches (comme tout bon bibliothécaire). Nos compères font donc leurs recherches. Mais-mais-mais, tout se passerait bien dans le meilleur des mondes s'il n'y avait pas un trust pas loin avec pleins de renégats très bêtes qui n'ont rien compris à la vie, des psioniques cons comme la lune et des sorciers qui se prennent pour Merlin alors qu'ils sont plus du format de Copperfield ou Garcimore. L'histoire du démon d'Abalam a fait grand bruit et finalement un des sorciers de ce trust est parvenu à apprendre son vrai nom et décide de l'invoquer. Dommage ! Mais se plante et du coup le petit d'Abalam n'est pas 'lié'. Ajertz se retrouve donc tout seul sans rien au milieu de cette bande de branques. N'étant pas complètement suicidaire il se dit mieux vaut jouer pour l'instant la comédie. Pendant ce temps, il envoie un message télépathique à Bau en lui décrivant ce qui se passe. Bau est fou de rage, et notre petite bande décide d'aller rendre visite à ces guignols. Le sorcier se rendant compte que quelque chose ne tournait pas rond via une lecture des pensées, il décide de le supprimer, Ajertz est vite submergé par la masse et se fait fritter. Peu de temps après la bande arrive, ils sentent que les choses ont mal tourné pour leur ami. C'est un vrai carnage. Bau est fou de rage et il refuse de partir sur la marche sans Ajertz. Voilà mais le problème est quand une âme meurt, elle va au purgatoire et cela ne sert à rien d'attendre que Ajertz se fasse réincarner car il va passer un très mauvais moment à récuser les chiottes pendant pas mal de temps. Il faut donc maintenant trouver un moyen de ramener l'âme du purgatoire au plus vite.

Le trust(3G) Pot.hurnain :2 Pot.financier :6 Efficacité :4 Loyauté :3 Initiative :3 Situé dans le quartier Nord de Paris dans le 4ième arrondissement ce trust sert à rapporter de l'argent en vendant des armes qui le plus souvent sont expérimentales.Le bâtiment du trust est situé dans

le quartier industriel où se situe de nombreuses autres entreprises. Ce bâtiment est composé de grandes verrières qui possède:

- Une entrée principale qui dispose de portes pivotantes.
- Une entrée de service ouvrable que de l'intérieur(elle sert pour certaines livraisons).

Il se compose aussi de 8 étages tous distincts.

· rez-de-chaussée : accueil, bureaux

· le 1er et 2ième étage : bureaux

· le 3ième étage : WC et conciergerie, salle de pause

· le 4ième étage : salles de conférence

· le 5ième étage : vestiaires, stocks(armes), salle de surveillance

· le 6ième et 7ième étage : des laboratoires pour différents tests et expériences.

· Le 8ième étage : " voir plus bas "

I. les débuts du problème :

Tous les problèmes commencent entre les PNJ et ce trust. Les PNJ viennent récupérer leur ami et pour cela il y a baston dans le bâtiment. L'alerte est donnée à Notre-Dame par un ange, et l'équipe des PJ est envoyée pour éclaircir ce problème. L'équipe des PJ arrive sur les lieux " H+25rnn ".(autant dire, une équipe d'ange est déjà sur les lieux.) - Sur les lieux de nombreux morts. - Un vrai carnage, tout est en désordre, sans dessus-dessous. - Les corps sont pour la plupart complètement déchiquetés. Il reste sur le site des agonisants, des humains, vaudous, vikings. On note la présence de caméras de surveillance sur tous les étages(plusieurs sont détruites)

" le 8ième étage " : on note :

- Un pentacle d'invocation
- les accessoires traditionnels d'invocation
- un vaudou encore à moitié vivant(on ne peut rien en tirer)
- une boite d'allumette autour du pentacle(il n'y a aucune allumette calcinée autour du pentacle).

Les différentes pistes :

- La salle de surveillance : on trouve des bandes sur lesquelles on discerne 2 personnes sortir d'une camionnette blanche (on ne voit pas la plaque d'immatriculation). On voit sur des fragments de bandes : - la tête de celui qui a cassé les caméras. - Une bande de jeunes qui

traînaient près du bâtiment ce jour là, qui a tout vu, il traîne souvent dans le parc en face, fumant des joints. - Un mec qui semble sortir précipitamment par la sortie de derrière (ce gars cherchera à retrouver les PNJ. (Voir "chez Fanou "). Le bar "chez Fanou" : C'est un bar totalement privé où ne se rendent que des habitués. La plupart de ce qui viennent ici étaient des membres affiliés au Trust Ils s'occupaient d'organiser des réunions et de discuter des différentes interactions du Trust.

· Le gars qui a filé ira le lendemain dans la soirée voir ses contacts pour former une équipe destinée à venger ses anciens camarades.

· **Une fois réorganisée, les événements se dérouleront comme suit:**

- Ils reviennent sur les lieux.

- Ils repèrent des indices sur la localisation des PNJ.

- Ils repèrent l'équipe des PJ, ils décident donc de les filer et de rentrer par effraction chez eux.

- Tentent d'isoler un PJ et de le torturer.

La police mène l'enquête :

Elle en déduit à une interaction entre bandes de trafiquants. Le commissaire 'Paul Efferson' ne s'arrête pas à cette conclusion, et il décide de mener sa propre enquête en solo.

La bande de jeunes : Dans la bande il y en a un qui a réussi à s'approcher de la camionnette pour essayer de voler l'auto radio, mais un des PNJ l'en a dissuadé physiquement en lui pétant le bras parce qu'il faisait trop le malin. N.B : On peut noter des taches de sang à l'endroit où était garé le camion. Mais, il a eu le temps de voir un plan de la ville de Paris, un papillon sur une manifestation sportive de la ville "Euly-sur-Moulineau "(là où habitent les PNJ), un livre sur lequel était inscrit 'TG.B'(facultatif où utilisation de pouvoir pour obtenir ce renseignement), et la description du mec qui l'a blasté.

II. Le repère des PNJ :

Il est situé dans la banlieue parisienne à "Euly-sur-Moulineau ", dans un coin bien paume. Qu'est ce que l'on peut y trouver dans cette petite ville ? - une église - mairie - commissariat de police - cimetière(la maison des PNJ est mitoyenne avec le cimetière). - petit-bois - agence de voyage - Un bourg(poste, boulangerie, épicerie, tabac, 2bars tout merdiques) -agence immobilière - musée de l'architecture - salle polyvalente - bibliothèque - animations en tout genre.

La maison : Elle se situe sur une grande propriété, elle est plutôt imposante Car elle possède 2 étages En temps normal elle accueille 5 personnes mais peut en accueillir beaucoup plus. Elle possède un matériel de surveillance vidéo, des lumières par allumage volumétrique Le portail d'entrée est joliment décoré d'une somptueuse grille en fer forgée, un Interphone avec une caméra logée juste au-dessus(la caméra est incrustée dans le mur) permet de voir à qui on a à faire, La maison est entourée d'un mur en pierre de taille de 2m50 de haut avec de l'autre coté une haie en cyprès. Dans le jardin on trouve - un jardin potager avec pleins de légumes - une mare à canard La maison comporte un dégagement en cas de problèmes, c'est un souterrain

qui va de la maison à un caveau du cimetière. On remarque qu'à l'extérieur il y a du matériel de construction entreposé sous des bâches(briques, tuiles, sables, bétonnières). La maison possède une cave au sous-sol, où sont entreposées des bouteilles de vin et "l'accu.à pp". L'accu à PP se trouve dans une pièce au sous-sol fermé par une porte blindée à code. Ce que l'on peut apprendre officiellement de la maison : Elle appartient à un couple: Mr et Mme Cazaux(qui sont en fait l'ange de Blandine et le démon de Kronos) Les véhicules : - une camionnette utilitaire(pour permettre de ne pas voir à l'arrière ce qui peut être entreposé) - 2 Audi A3 rouge(elles sont totalement identiques : mêmes plaques d'immatriculations...)

Descriptif des différents lieux de la ville :

L'église : Petite église de paroisse Date de construction 1798, de grade 1 Aucun problème particulier Elle est dirigée par un prêtre qui est un bon vivant mais qui suit les préceptes de Dieu.

La mairie: On n'y apprend rien de concluant à par que les 2 secrétaires du maire sont des radoteuses invétérées et que le maire n'est pas très actif dans la ville. On peut obtenir le cadastre ainsi que le nom et l'âge des propriétaires sans trop de difficultés.

Commissariat de police : Aucune plainte n'a été déposée contre les PNJ

Cimetière: A part qu'il y est un passage qui est normalement indécélable par le cimetière, il n'y a rien de louche.

Agence de voyage : On peut y apprendre si on s'y prend bien que les PNJ(le couple) ont pris des billets d'avion en destination de Haïti. Le couple passera 2 fois à l'agence.

Les 2 bars : Ils se font une concurrence sans merci, ils n'hésitent pas à dire que l'autre est un voleur, qu'il a eu des problèmes avec l'inspection alimentaire. Autrement que cela soit dans l'un ou dans l'autre on y trouve que des habitués qui sont pour la plupart de bons alcooliques. Dans les racontars, ils jurent avoir entendu des hurlements d'enfants, des lumières bizarres dans le bois.

Agence immobilière : Elle détient les titres de propriété(la maison était une bonne affaire à l'époque ça fait 7ans qu'ils habitent ici). On peut apprendre que le couple vit de leurs rentes.

Le musée : Rien de particulier.

La salle polyvalente : Rien.

Bibliothèque: On peut apprendre que le couple y exerce une activité. Le démon de Kronos possède une carte de bibliothèque.

Animations : L'ange de Blandine est présidente du club théâtre ce qui donne la possibilité d'obtenir le numéro de téléphone. Le démon de Kronos est joueur au club d'échec.

Interactivité de la ville : On peut constater qu'une petite mafia fait des affaires dans la ville. Depuis bientôt 6ans un démon de Nisroch à décider de s'installer dans la ville pour faire son propre réseau de trafiquants, cela va de la revente d armes à de la revente de drogues, de

règlements de compte. On peut imaginer qu'un des bars va brûler à cause du démon qui a été contacté par le patron du bar pour mettre le feu à son opposant.

III. Départ pour Haiti :

Les PNJ décident de passer à l'action rapidement, pour continuer leur plan d'évasion, il faut qu'il récupère leur ami. Alors, pour cela il faut trouver un moyen de le ramener sur terre . Le démon de Bélial, l'ange de Michel décident de partir pour Haiti. Leur but est de trouver un Vaudou pour essayer de récupérer leur ami d'Abalam. Quelques petits éléments sur Haiti :

- La capitale est Port au Prince
- Il y a 5 millions d'habitants
- La langue parlée est le français et la Créole
- C'est un pays très montagneux surtout au centre du pays
- Le massif de la Selle est un endroit touristique (2700m)
- C'est un endroit très touristique
- A acquis son indépendance en 1804 grâce au général Denalères

Le premier jour: Arrivé à Port au Prince : Les PNJ demande à voir une cérémonie Vaudou en ce faisant passer pour des touristes un peu zélés qui sont en manque de sensations fortes. Ceci prendra quelques jours avant qu'ils ne tombent sur une cérémonie un peu sérieuse.

6ième journée : Les PNJ tombent sur une cérémonie intéressante. Ils reconnaissent là, le personnage d'un Béké. Après avoir décimé tous les gêneurs, l'un des PNJ charme le Béké et celui-ci leur fait apprendre qu'un grand sacrifice pour Papa Legba doit avoir lieu sur l'Ile de la Tortue dans 3 jours.

9ième journée : Les PNJ attendent le début de la cérémonie pour agir. Une fois passée à l'attaque et éliminé une trentaine de personnes, ils charment le Béké et lui ordonnent de leur dire comment ramener leur ami, malheureusement pour les PNJ il n'est d'aucune utilité et ils le zigouillent aussitôt.

10ième à 11ième journée : Les PNJ recherchent des indices permettant de retrouver leur ancien camarade.

12ième journée : Retour à Paris.

Interaction à Haiti :

- Vols d'affaires des PJ, dû à un vaudou qui les a repérés et qui croit que l'arrivée des PJ et PNJ sont la cause de tous les morts à Haiti. Après les vols d'affaires, les PJ retrouveront dans leur chambre tous les signes caractéristiques pouvant faire penser à l'utilisation de pouvoirs vaudous.

- Si cette personne est tuée une malédiction sera lancée sur les PJ, pour permettre à l'utilisateur de les affaiblir pour mieux les tuer. - A Haiti, se trouve un groupe de 3 démons qui font les cons depuis quelques temps : (pour ne citer) - viols - Aident les vaudous du coin lors de leur cérémonie en échange de quelques avantages personnels.

En voyant l'arrivée de tout ce monde sur l'île, ils prennent cela comme une emmerde personnelle. Ils n'ont tout simplement pas envie de voir d'autres personnes foutre la pagaille ni déranger leur plan. En plus, ils se sont fait beaucoup d'amis du côté des vaudous et ont peur qu'il arrive quoi que se soit aux oreilles de la hiérarchie démoniaque. Du coup, ils ont décidé de leur mettre des bâtons dans les roues avec l'aide des vaudous, à savoir :

- "voir le vaudou ci-dessus" · intimidation physique par des tontons Macoutes entourés de M-V

- Malédictions

- Confrontation directe des démons s'il y a vraiment nécessité Ces 3 démons contrôlent plus ou moins certains vaudous de la ville qui sont plutôt penchés sur le vil et le mauvais œil. Ces vaudous sont impliqués dans le meurtre de 2 békés de magie blanche. Le but de ces 3 démons est d'obtenir un maximum d'informations sur les vaudous, d'acquiescer de nombreux objets vaudous, et surtout de savoir comment les fabriquer.

IV. Pendant ce temps en France :

Il reste les démons de Kronos, Beleth, Andrealphus, et l'ange de Blandine.

La TGB(Très Grande Bibliothèque) *Rappel*: C'était un projet de François Mitterrand. C'est un service du ministère de la culture qui s'occupe de la TGB dirigé par Bernard Mannex qui travaille en collaboration avec Mark Sharman, un jeune architecte très doué qui a gagné le concours du meilleur projet de la TGB. Il possède son propre cabinet sur place.

Les plans de la TGB : Un bâtiment central, 4 tours, de grandes pièces de réceptions, salles administratives, une immense cafétéria, des pièces pour présenter des livres, stocker les livres rares ou qui ne doit pas être touchés par le public, salles de lecture, de travail. Le démon de Kronos et de Beleth viennent souvent y faire des recherches. Des recherches qui portent sur:

- peuple fée (tout ce qui peut avoir trait à la mythologie du peuple fée, de leur lieu de prédilection)

- dimensions parallèles

- différents bouquins d'histoires

- astrologie et prédilections

- événements paranormaux

- disparitions bizarres

- faits mythologiques au travers de l'histoire Ils y vont tous les jours. Ils possèdent une seule carte de bibliothèque au faux nom de Kronos et à une fausse adresse. Intervention ponctuelle de Yves sous la forme d'un de ses serviteurs avec qui les 2 démons discutent souvent. Ce mec leur file des indices et des références comme le ferait un bon bibliothécaire sans utiliser de pouvoirs surnaturels ou du moins très peu. Cependant, si les PNJ se font attaquer dans la bibliothèque et sont fortement menacés, il les amènera dans les rayons spéciaux de la bibliothèque. Que peut-on apprendre sur les PNJ à la bibliothèque ? : Ils font beaucoup de recherches sur les thèmes cités au-dessus.

V. Pendant ce temps à Jovran(ville du Morbihan) :

Manifestation pour la culture féerique Cette ville est située à environ une 50 km de là où était située la forêt de Brocéliande, De plus, en Bretagne depuis quelques temps le revirement celtique se fait très présent. Le démon d'Andrealphus et l'ange de Blandine ont mis depuis quelques années un plan destiné à faire resurgir des mythes et légendes traitant principalement sur les fées et autres entités magiques. Tout ceci dans le but de ranimer leur rêve, pour permettre une nouvelle apparition d'êtres féeriques et peut être une ouverture vers une marche intermédiaire.

Les thèmes :

- Ceux qui ont déjà été présentés et les faits déjà déroulés : Les personnes ciblés ont tout d'abord et comme toujours été les enfants par quelques apparitions de fées, lutins, nains.. Tout ceci étant dû à l'utilisation de pouvoirs comme rêve divin. Ceci a permis de faire circuler quelques rumeurs.
- Le curé a connaissance de cela, çà l'ennuie de se voir relater des faits sur des histoires païennes.
- Le gérant du supermarché " casino " a été charmé pour l'obliger à installer un rayon sur des histoires féeriques.
- L'ange de Blandine a réalisé un Rêve divin sur un petit écrivain de la ville pour qu'il écrive un livre sur l'histoire d'une fée perdue dans la forêt qui a été recueilli par une famille humaine.

La position des autorités angéliques et démoniaque :

- **Autorité angélique** : suspecte un coup des démons ou de la 3ième force. Lors de la manifestation une équipe d'ange sera présente (ange de Walther, Laurent, Yves) Leur mission est d'identifier ces faits et d'y mettre un terme, ils cibleront dans un 1er temps les organisateurs.

Qui sont les organisateurs de la manifestation?

- L'auteur du livre est une jeune femme de 20 années.
- Un homme du village sans grande importance. Point de vue de la technique, se sont des animateurs qui s'occupent de tout. D'après eux, cela leur permettront le développement de leur ville, de passer un bon coup de pub... (Alors qu'en fait, ils sont tout simplement manipulés).

· Autorité Démoniaque :

- suspecte la 3ième force Une équipe a été dépêchée sur les lieux(un démon de Malphas, Kobal, Furfur) Leur but est d'identifier et de pervertir. Leurs actions : Un des démons(celui de Kobal) s'est glissé dans l'organisation de la manifestation pour voir ce qui se trame. Lors de la manifestation ils mettront un peu de bordel.

- apparition de sorcières, fées démoniaques... (Kobal)

- bagarres, insultes, vols... (Malphas)

- rock celtique tendance un peu suicidaire(Furfur)

VI. Et que font les sorciers dans tout ça ?

Les PNJ possèdent quelques documents codés(notamment des noms), qui une fois décodées, ils vont essayer de retrouver dans tous ces noms celui d'un sorcier. Une fois passée à quelques adresses, ils tomberont sur un sorcier qui invoquera leur ami d'Abalam(dans leur maison). Situation des PNJ dans le temps : Le meilleur moyen de retrouver les PJ est d'observer pendant un petit moment les lieux " clés ".

- Les PNJ reviennent au trust et trouvent des documents cachés.

- Ils font quelques adresses.

- Tombent sur une réunion de comité du trust et repère un sorcier.

- Ils le suivent et le kidnappent.

- Invocation du démon d'Abalam. A peine Abalam est invoqué que l'équipe du trust attaque la maison. Cela contrarie les projets des PNJ qui se sont fait remarquer et ils décident de ne pas perdre de temps et se barrent en laissant une petite bombe pour faire péter la maison.

Direction la manifestation.

Les PNJ

· La police Paul Efferton : F0 :2 VO: 2 PR :2 PE: 2 AG: 2 AP:2 Esquive+0 ; arme de poing+1; Droit+1; discrétion+0 ; voiture+0 ; savoir-faire+0

· Bande de jeunes: F0 :2 VO:1 PR: 1 PE :2 AG: 3 AP:2 arme de contact+0 ; corps à corps+1 ; course+0 ; baratin+0 ; Esquive+0

· Eglise grade :1 "servante de l'accueil divin "(détection du mal automatique)

Prêtre de l'église: Père Valentin F0 :1 VO: 3 PR :1 PE:1 AG:1 AP:2 Latin+1 ; bible+2 ; messe+1 ; discussion+1 ; chant+0

· Jeunes ados: F0 :3 VO: 2 PR:1 PE:1 AG :2 AP:1 Esquive+0 ; corps à corps+ 1 ; course+0; lancer+0 ; satanisme+0 ; occultisme+0

· Démon de Nisroch: F0 :4 VO : 3 PR : 2 PE: 3 AG : 4 AP : 2 Esquive+1 ; corps à corps+2 ; conn.de la rue+1 ; baratin+1 ; négociier + 1 Pouvoirs : accoutumance+2 ; feu(att)+ 1; immunité aux maladies et aux poisons; griffes+ 1; charme+0 ; polymorphie+0 ; volonté+ 1; poison+ 1; Yeux violets PP:18 PV :14

· VAUDOUS : · Tonton macoute local: F0 :2 VO: 1 PR: 3 PE :3 AG:4 AP:1 PP :4 Esquive+1 ; Arme de contact+2 ; Créole+ 1; Théologie Vaudou+ 1 ; arme d'épaule+ 1; français+0 Pouvoirs : Arme de mort+0(2pp,rituel de 7-Rumin, Dommage : RU pts), Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris+ 1 (2pp,cérémonie 1h, niv+3 arme, 2att/s, RU heure(s)) Equipement : machettes, fusils à pompe, vêtements crâdes aux couleurs locales.

· Tonton macoute pas très fin: F0 :3 VO: 1 PR:1 PE:4 AG: 4 AP:1 PP :4 Esquive+1 ; Arme de contact+ 1 corps à corps +2 Arme de poing +0 ; arme d'épaule+2 Pouvoirs: Crochet D.Ouedo+0(1PP); Protection de Papa Lesba+l(2pp) Equipement : M16, machette, M60, revolvers, treillis · Béké de la main Gauche FO:1 VO:5 PR:3 PE:1 AG:2 AP:1 PP:19 Théologie Vaudou+2, français+ 1, esquive + 1 Pouvoirs: poudre de vie+0(antipoison, 5pp) ; fétiche sacré+0(anti-malédiction 10pp); pardon de frère Jésus+l (anti-malédiction, 5 pp) ; message du grand maître Alizée+0(détection du danger 10pp) Désenvoutement + l(10pp) bénédiction nuptiale +l(fécondité) Equipement : costume de béké de la main gauche, fétiche sacré, poudre de vie.

· Le gars qui s'est enfuit du trust "frédéric Duchamp" Psionique: F0 : 2 VO : 5 PR : 2 PE : 2 AG : 2 AP: 2 Voiture +1 ; esquive +1; course +0; discussion +0 séduction +0 ; arme d'épaule +1 Puissance, contrôle, résistance (att.)+1 grade : 4 Puissance, contrôle, résistance (déplacement)+l grade :3

· Equipe de Fréd. Henri "ange de Laurent renégat " : F0 :4 VO: 2 PR: 5 PE : 3 AG : 3 AP: 3 PP :19 Pouvoirs: armure +1; VO sup.N.+1 ; régénération+l ; détection du futur proche+l ; détection du danger+l ; bond+0 ; JLL+2 ; besoin de tuer

Hector (sorcier) : F0: 1 VO: 3 PR :2 PE :1 AG :1 AP : 3 Savoir-faire+1 ; séduction+l ; latin+1 ; occultisme+2 ; pentacle+1 Sorts : invoc. Familiers, démons

Pascal (viking) : F0 :5 VO: 1 PR :3 PE :1 AG :4 AP :2 "odin" Arme de contact L.+2 ;
esquive+2 course+2 Pouvoirs : mur d'acier+2 ; arme magique+ 1 armure magique+2 ;
berseker+2

Déroulement des différents événements :

2 septembre 1999(jour 0): attaque du trust + début d'enquête de l'équipe

3 septembre 1999 : retour des PNJ chez eux. Briefing.

6 septembre 1999 : Départ pour Haïti. 8 septembre 1999 : Départ pour la manifestation.

12septembre 1999 Organisation de la manifestation.

17 septembre 1999 : Retour des PNJ de Haïti.

19 septembre 1999 : Début de la chasse au sorcier.

21 septembre 1999: Retrouve la piste d'un des mecs du Trust.

22 septembre 1999 : Les PNJ le chopent, avec Rêve Divin + charme ils l'obligent à donner des renseignements pour qu'il donne l'adresse d'un sorcier .Ils l'éliminent.

23 septembre 1999 : L'équipe du Trust est à nouveau près, ils retrouvent la trace des PNJ, et prévoient de les attaquer.

24 septembre 1999 : Un des PNJ prend l'apparence du gars précédemment tué et va donc voir à l'adresse indiquée. Ceci donne sur une réunion entre membre du trust. Le PNJ remarque un sorcier et décide de le filer.

25 septembre 1999 : Ils chopent le sorcier et via torture, charme, rêve divin, le force à faire son invocation. L'équipe du trust par contre a localisé le groupe des PNJ.

26 septembre 1999 : Le sorcier est ramené chez les PNJ pour faire son invocation mais c'est à ce moment que les membres du trust décident d'attaquer. Le démon d'Abalam réussit à être invoqué. Les PNJ décident de se casser.

30 septembre 1999 : Début de la manifestation le groupe des PNJ loge tous dans le même hôtel au même étage.

31 septembre 1999 : Les problèmes arriveront avec l'arrivée d'équipes d'anges et de démons qui ont été alertés par cette manifestation un peu bizarre.

1 octobre 1999 : fin de la quête du livret secret + Fin de la journée, c'est à ce moment que le groupe de PNJ décide de relâcher tout leur pouvoir pour forcer le passage. Ils seront suivis par ceux qui seront encore vivants...