



MAGNA VERITAS

LES PÉTARDS DU PHARAON

AUTEUR : Pierre Bouas

ILLUSTRATEURS : Christophe Swal,
Stéphane Cochteux, David Demaret

CARTE : Goulven Quentel

ÉDITEUR : Raise Dead Éditions

« ET LES ÉGYPTIENS SAURONT QUE JE SUIS L'ÉTERNEL, QUAND PHARAON, SES
CHARS ET SES CAVALIERS, AURONT FAIT ÉCLATER MA GLOIRE. »

– EXODE 14-17

Soudain quarante siècles vous contemplant !

Belphégor a du succès dans ses amours, Belphégor a du succès dans ses affaires. Il a un familier pour secrétaire. Il a son bureau en haut d'une tour, d'où il la joue à l'envers. Fatalement : c'est un démon. Il a réussi dans le trafic d'art durant son amnésie, maintenant qu'il se souvient, il emploie son influence et sa fortune au service du Mal. Et son business d'antiquités volées et de faux Picasso est devenu

une Loge dans laquelle il recrute les démons capables qu'il croise. La Loge Belphégor, donc, a décidé de passer à la vitesse supérieure et de s'intéresser aux reliques occultes. Elle dispose d'une poignée d'agents en France qu'elle a justement chargés d'en voler une belle. Une statue du démon Pazuzu qui renferme, d'après la légende, une tablette gravée de vrais noms. Et qui est gardée au Louvre, aile Sully, Niveau 0, département des antiquités orientales.

SYNOPSIS

Ce scénario d'introduction part du postulat que les anges ne se connaissent pas encore entre eux. Son adaptation à un groupe déjà formé ne sera pas problématique. Il plongera les joueurs dans la lutte entre une poignée d'anges mal organisés et un réseau démoniaque autrement plus puissant et rodé.

PUBLIC

Niveau de maîtrise du meneur : Moyen

Niveau des personnages : Débutants

Nombre de joueurs : 3-4



LES MOMIES

Une momie peut être créée par le pouvoir Invocation de morts-vivants, à condition que le démon l'ait également en pouvoir spécialisé. Les rituels sont plus longs (3 heures au lieu d'une), et plus complexes : ils requièrent de brûler des herbes théurgiques en grande quantité (pavot ou chanvre). À titre d'exemple, le rituel que connaît Apef dans ce scénario exige la combustion d'un kilo de marijuana. Et bien sûr, il faut une momie, une vraie, pas un machabée vaguement vidé à la cisaille et enroulé dans du PQ. C'est sans doute le plus délicat de nos jours. Pour 5PP, une seule momie est créée, mais ce mort-vivant d'élite profite d'une intelligence plus développée que celle de ses cousins inférieurs, les zombis et squelettes, et ne tombera pas en poussière au bout d'une semaine. Si elle n'est pas détruite, elle restera active durant 2d6 semaines avant de se figer (et de pouvoir être réanimée par le même rituel).

Une momie dispose généralement des caractéristiques suivantes :

FORCE	3
VOLONTÉ	2
AGILITÉ	1
PERCEPTION	2
APPARENCE	1
POINTS DE VIE	10 *

Armement : mains nues (1 dégât) ou arme de contact.

* Les momies sont **dures à cuire** mais le feu leur fait un dommage de plus.

Paris, il y a six mois

Ampère, séide de Vapula, a hérité de cette mission. Aidée d'Étendard, apôtre d'Andrealphus, elle s'invente une identité d'experte en normes énergétiques. Elle réussit à s'infiltrer dans le Louvre deux fois de suite à l'occasion d'un audit technique. C'est suffisant pour qu'elle comprenne la difficulté et l'aléa d'un raid sous forme électrique. Et pour qu'Étendard se fasse repérer et dérouter : des anges rôdent autour du musée. Voler la statuette sera plus dur et plus sale que prévu. Ampère change donc radicalement de plan. Elle s'appuie cette fois sur Apef, sbire dérangé de Bifrons et égyptomane acharné, que la Loge lui a dépêché en renfort. Embaumeur par plaisir et réanimateur de momies par la grâce de Satan, Apef va lui permettre d'infiltrer des complices dans le musée. Elle n'a plus qu'à retourner une dernière fois sous sa couverture inspecter l'électricité du site et la saboter. Puis elle attend son heure.

Roissy, quatre jours avant le début de l'exposition « Momies du Monde »

Une équipe de bagagistes et douaniers corrompus par la Loge laisse Ampère et Apef disparaître une nuit durant avec le camion chargé des caisses envoyées par le musée d'histoire naturelle de NewYork. Au matin, le camion est de retour avec un réservoir plein et toute sa cargaison, qui file directement au Louvre, avec à son bord trois momies ramenées à la vie. Le plan est parfait, infaillible. À un détail près : le rituel d'animation des momies requiert une grosse quantité de chanvre. Ou de pavot. Mais le chanvre est plus simple à se procurer de nos jours. Ampère a fait appel à un vieux complice, un démon du nom de Moutarde qui a fourni à Apef le lieu et l'illégal ingédient pour relever ses créatures.

Ici et maintenant

Pendant ce temps-là, vos PJ ont d'autres chats à fouetter. Survivre par exemple. Ou faire la peau à Moutarde, justement...

Le parking des anges

Répartissez les joueurs entre les trois introductions Amen, Bénédicité et Requiem, selon leurs supérieurs, leurs tempéraments ou leur connaissance d'INS/MV. Si vous avez quatre joueurs ou plus, l'intro Bénédicité est celle qui s'adaptera le mieux à un duo ou un trio. Dans ce cas, l'un des anges a vécu l'anecdote du briefing, les autres sont des collègues venus en renfort. Expliquez – ou laissez les joueurs expliquer – comment ils se sont rencontrés. Présentez chaque intro séparément.

Intro Amen

L'homme au masque à gaz, alias Fabien Gross, est un dealer de coke trafiquée et de marijuana transgénique qui nettoie la concurrence par le vide. L'ange a investigué des semaines durant, recoupant les rumeurs et identifiant le démon derrière le masque de caoutchouc. Mais les événements se sont précipités et l'ennemi l'a également percé à jour. Fabien Gross a été vu rodant dans le voisinage et des membres de son gang ont même interrogé l'entourage de l'ange. La confrontation est devenue inévitable. Sans aide possible de sa hiérarchie, l'ange s'est résolu à la violence. Hier soir, il s'est procuré des armes chez un antiquaire un peu trafiquant et ce matin, avant l'aube, a pris la direction de Quincy-les-Bois (91) où demeure Fabien Gross. C'est une maison à l'orée de la Forêt de Sénart, assez éloignée des autres habitations. Le PJ s'est garé sur un petit parking à une centaine de mètres et inspecte son matériel. Il fait encore nuit et si le job est bien fait, le jour ne se lèvera pas pour l'homme au masque à gaz.

Cadeau : Une épée, un fusil de chasse, un colt western et des munitions dans son coffre.

Note : L'ange vit dans le coin et connaît les identités de Fabien et de son gang. L'inverse est vrai, c'est là tout le problème. L'ange Amen n'a retrouvé ses souvenirs que récemment.

Intro Bénédicité

Depuis son retour aux manettes, l'ange s'est tissé un réseau d'indics qui lui remontent

des faits louches. Tous ignorent sa véritable nature et le sens de cette surveillance : démasquer d'autres agents du Paradis ou de l'Enfer. L'un de ses contacts est un antiquaire qui vend sous le manteau des armes en bon état à des collectionneurs. Mais son dernier client l'a un peu alarmé et il a prévenu l'ange. Il s'agissait d'un type propre sur lui qui voulait des armes à feu avec leurs munitions mais aussi une épée valable ! Subitement pressé, il a avancé à hier soir la date de la transaction. Prévenu, l'ange a surveillé la vente de loin et pris en filature le client. Dans le meilleur des cas cet homme va commettre un crime, dans le pire, il s'agit d'un séide. Après avoir roulé dans un sens puis dans l'autre, et planqué en bas de son immeuble, l'ange a suivi le client jusqu'à Quincy-les-Bois. Il fait encore nuit quand le type se gare sur un petit parking désert à l'orée de la forêt de Sénart.

Cadeau : Un ami antiquaire et ses armes sous le manteau. Il ne sacrifiera ni sa vie ni son réveillon du Nouvel an pour l'ange et ne vendra rien de plus méchant qu'un fusil ou une épée. Il peut devenir une source d'ennuis s'il se fait pincer par la police.

Note : Les anges Bénédicité suivent celui du briefing précédent. Ils sont motorisés et équipés pour l'action.

Intro Requiem

Ben s'est fait refroidir. Il s'est une dernière fois rapproché trop près des forces du Mal. Le PJ a pu fouiller les affaires de son ami pour récupérer le dossier qu'il était en train de monter. Ben, qui servait Janus, enquêtait sur des vols de momies dans des collections privées. Il avait retrouvé la trace d'Apef dit « le Pharaon noir », un démon de Bifron qu'ils avaient combattu ensemble par le passé. Et localisé à Quincy-les-Bois le squat français de ce pillier de tombe. Ben avait également parlé d'une « loge Belphégor » qui œuvre dans le milieu de l'archéologie en quête de reliques. Le PJ s'est promis de retrouver Apef et de lui faire la peau. Il est resté en planque deux jours durant devant la demeure d'un certain Fabien Gross et a pu observer son trafic et ses hommes. Il a vu Apef arriver en camion, et entendu un



champ impie s'élever la nuit durant depuis le jardin. Il n'a pas attaqué car il était seul. Il a prié en vain Dieu et son patron, où qu'ils soient, de lui envoyer de l'aide ou un signe. Maintenant Apef, le camion et une partie des gars ont filé. L'ange rumine ses rêves de vengeance quand il entend des moteurs se rapprocher. En allant discrètement jeter un œil, il reconnaît l'ange Amen qui est sorti de son véhicule pour contempler le contenu de son coffre.

Cadeau : Une paire de jumelles et beaucoup de sang-froid. Une arme de son choix qu'il a sur lui.

Note : L'ange Requiem est de retour depuis plus longtemps que les autres PJ. Ben, l'ange Amen et lui se connaissent d'avant, et les



souvenirs communs reviendront progressivement durant l'aventure. Apef est un ancien ennemi dont ils se remémoreront quelques anecdotes : c'est un archéologue anglais, un fou d'égyptologie, mais aussi un prédateur qui avait failli ouvrir Amen en deux, une nuit dans le métro Londonien.

L'homme au masque à gaz

Je reprends. Les anges sont sur un parking et jouent à cache-cache. La plupart sont au volant. Il est six heures du matin et la dernière heure de la nuit est la plus froide. Au loin, la maison de Fabien Gross est une masse sombre assoupie à l'écart de la ville. Faites rouler quelques jets de perception et d'agilité et laissez-les se présenter, une fois le faux suspens tombé.

Des anges seront heureux d'en croiser d'autres alors que personne ne sait ce qui se passe, ni pourquoi l'administration ne répond plus. Dès que vous en avez assez de les entendre cabotiner, rappelez-leur qu'ils sont à une archée de la maison d'un démon, l'homme au masque à gaz qui plus est.

Fabien Gross, ou Moutarde, est un démon banlieusard à l'ancienne qui vit de tous les trafics possibles entre deux parties de console et une pizza réchauffée. Il sort rarement de chez lui et ne le fait plus désormais qu'affublé de son fameux masque pour terrifier ses ennemis. Le reste du temps, il se consacre à sa vraie passion, la botanique. Il est fier d'avoir conçu la beuh la plus toxique d'Île-de-France. Il fait de chouettes bégonias aussi. Ces derniers temps, il a hébergé Apef pour aider la Loge. En retour, le démon de Bifrons lui a fait quelques zombis pour l'amuser.

La nuit durant, Apef a réanimé des momies dans l'une des serres du jardin avec des kilos de weed fournis par Moutarde. Pendant ce temps, Ampère trafiquait les sarcophages pour planquer des outils dans des doubles fonds. Trois membres du gang de Moutarde ont aidé à la manutention et fourni une pince-monseigneur à Ampère. Ils ont vu des sarcophages et des momies, entendu les rituels mais n'ont pas assisté à la réanimation des morts-vivants.

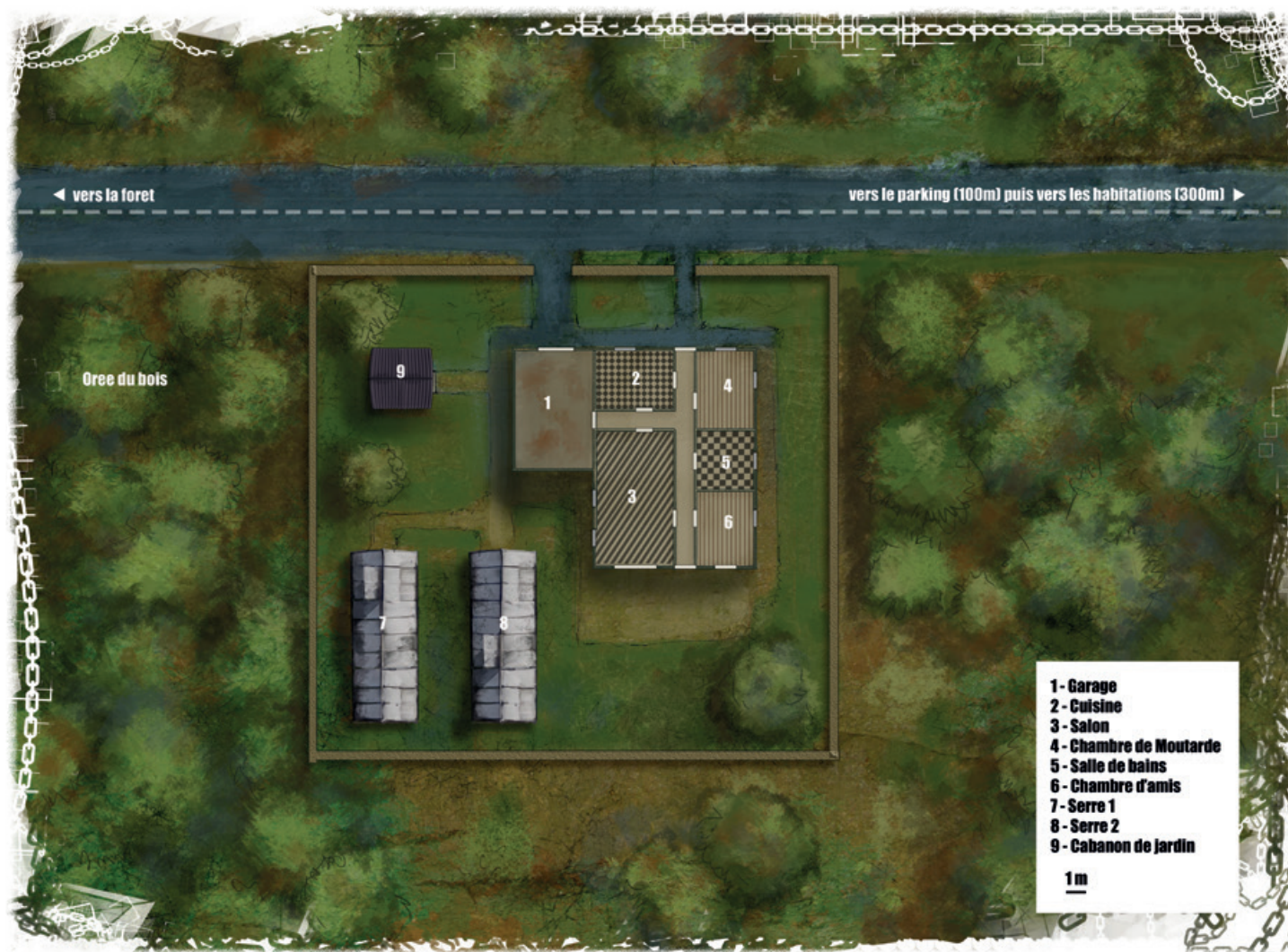
Mais ce matin, c'est fini et tout le monde est parti. Apef a juste laissé quelques affaires qu'il doit repasser prendre dans quelques jours. Moutarde sait que la Loge est sur un gros coup au Louvre, mais n'a pas osé poser plus de questions. Officiellement seuls ses trafics et ses plantes comptent. En vrai, il est un peu curieux et n'a pas encore brûlé comme il l'avait promis les papiers des démons de la Loge. Il les a au contraire posés sur la table du salon pour tenter de comprendre ce qu'ils magouillent. Toujours est-il qu'en cette heure, l'homme au masque à gaz est seul et vanné. Ses gars sont rentrés chez eux, lui va se fumer un dernier bedo en matant Youporn sur son écran plat.

Moutarde a un malus de 1 en perception à cause de sa fatigue et de la quantité d'herbe inhalée durant les rituels. S'il se sent attaqué, il perdra sa première activation à se remettre les idées en place et la suivante à enfiler son masque. Puis il invoquera enfin son pistolet arbalète escamotable.

En revanche, s'il se croit juste dérangé par une visite, il ira se présenter à la porte en peignoir et se montrera poli. Il ne voudra laisser entrer personne à cause des zombis... Les zombis étaient, il y a trois jours encore, de jeunes caïds rivaux pleins d'avenir. Ils sont maintenant enchaînés dans des placards ou dans le cabanon du jardin, pour servir d'amusement au maître des lieux. Ils sont agressifs mais impuissants. Seuls le gang de Moutarde est au courant, mais cette poignée de racailles fidèles sait que leur chef est étrange et n'est pas plus surpris que ça que les morts-vivants existent.

Si les PJ sont discrets, Moutarde va mourir sans les voir venir. L'idéal serait d'éviter une fusillade. Dans ce coin de chasseurs, une ou deux détonations vers la forêt au petit matin n'effrayeront pas le voisinage. Mais des rafales attireraient les gendarmes. Les PJ verront peut-être le soleil se lever sur une maison pacifiée en silence. Mais Apef manque à l'appel et l'ange Requiem reste sur sa faim.

Le gang de Moutarde n'est pas important dans ce scénario, sauf si les PJ attendent trop, laissant le temps aux membres de revenir squatter chez leur boss dans la



journee. Il se peut aussi que les anges leur tombent dessus pour en savoir plus long. Ils en tireront des details sur l'affairement de la nuit, les descriptions d'Apef et d'Ampere et la certitude qu'ils ont trafique quelque chose avec des momies. Ils savent que Fabien est un etre surnaturel mais leur connaissance du sujet s'arrete la.

La maison a beaucoup a reveler, c'est celle d'un trafiquant de drogue au service de Malthus. Laissez les PJ y decouvrir tout et n'importe quoi (un dentier usage, des revues sur l'horticulture, un livre de recettes de champignons veneux, des pilules bizarres, une photo dediee du Dr Servier, etc.). Mais les principaux indices, ceux qui

les mettront sur la piste du Pharaon noir, se trouvent la :

La deuxieme serre : C'est la qu'Apef a oeuvre toute la nuit et ca se sent encore - deux kilos d'herbe ont ete brules dans un brasero. Au milieu de plants de cannabis transgenique se dresse une table qui porte encore les traces des rituels : bougies fondues et traieees de sels. Dans une armoire, on trouve au milieu d'outils de jardinage des ciseaux de chirurgien et un rouleau de bande de lin...

Chambre d'ami : Apef avait vole une momie dans une collection privee pour la preparer tres a l'avance et la substituer a l'une de celles du musee de New York, qu'il a gardee en souvenir. Le pharaon Seti VI repose donc



sans vie sur le lit en attendant qu'il repasse le chercher !

La table du salon : Moutarde y a regroupé la paperasse de la Loge qu'il a promise à Ampère de faire disparaître. On y trouve pêle-mêle :

- Des plans du Louvre crayonnés dans tous les sens, surtout le rez-de-chaussée de l'aile Sully ;
- Une liste du personnel du musée dont une vingtaine de noms sont soulignés ;
- Un prospectus sur l'exposition « Momies du monde » qui débute dans deux jours ;
- Un article sur la soirée VIP qui inaugurera l'expo le samedi soir ;
- Une carte postale de New York.

La carte porte la mention « From NY with love » et un mot écrit en petit à l'encre sympathique et déjà révélé :

« Chers amis, je comprends que la soirée VIP ne soit pas adaptée pour agir mais, n'attendez pas trop ou nous perdrons cette occasion de mettre la main sur des vrais noms. OK pour renvoyer au vieux le conservateur, si vous êtes sûrs qu'il en est et si c'est sans risque pour l'opération. Je soupçonne d'autres auréoles dans le musée. Restez prudents. Pour Satan, Belphegor »

Moutarde en avait déduit que les démons de la Loge allaient cambrioler le Louvre en s'aidant des momies, mais qu'ils allaient d'abord éliminer un ange qui surveille le musée. Espérons que les PJ parviennent aux mêmes conclusions.

CHRONOLOGIE

Si les joueurs n'interviennent pas...

Nuit de mercredi à jeudi

23h00-5h00 : Apef et Ampère préparent les momies chez Moutarde

Samedi

09h00-1h00 : Ouverture du musée. Première journée de l'exposition « Momies du monde » (Aile Sully, Niveau 0) qui présente trente momies chinoises, incas ou égyptiennes.

21h30 : Nocturne VIP avec cocktail sous la pyramide pour des gens de la mairie et du ministère. Sous haute protection. La cellule surveille discrètement.

Dimanche

00h15 : Isidore rentre chez lui. Apef et Ampère l'attendent dans le parking de son immeuble et le tuent.

22h35 : Apef et Ampère se garent au parking du Carrousel du Louvre et restent dans le véhicule.

Lundi

03h29 : L'électricité tombe dans tout le musée et avec elle, les systèmes de sécurité. Le vigile au PC sécurité ne comprend pas pourquoi ça ne bascule pas sur les générateurs de secours.

03h30 : Les momies d'Apophis III, Nephertout et Tupak Karpac – l'Inca de la bande – se réveillent et quittent leurs vitrines aidées de leurs outils. Les deux démons se lancent également.

03h35 : Elie est prévenu de la panne et fonce sur place sans parvenir à joindre Isidore...

03h44 : Les momies s'emparent de la statuette de Pazuzu et se rendent dans le hall Napoléon.

03h55 : La direction du Louvre est prévenue de la panne.

03h58 : Elie arrive au moment du passage de relais entre momies et démons. Apef le tue.

04h05 : La préfecture de police est prévenue de la panne.

04h08 : Les momies retournent dans leurs boîtes et les démons dans leur voiture. Ils prennent la tangente dans Paris.

04h25 : Une patrouille de police arrive par l'entrée Pyramide.

06h32 : Apef et Ampère brisent enfin la statue et découvrent avec horreur qu'elle ne contenait pas la tablette aux vrais noms. La légende était fausse...

Les secrets de la pyramide

Dans cette seconde partie du scénario, les joueurs devront identifier le mystérieux conservateur, et les autres « auréoles », pour les prévenir du vol orchestré par la Loge Belphegor, puis les aider à faire face. Sans quoi cette histoire se terminera en désastre pour le musée et ses malheureux protecteurs qui seuls ne feront pas le poids...

Il n'est pas nécessaire d'avoir visité le Louvre pour animer ce qui s'y trame mais sachez que les plans des cinq niveaux de cet immense musée sont disponibles sur le web. Si jamais vous n'y avez jamais mis les pieds et que vous n'avez pas internet, ne vous en faites pas, inventez tout ! Précisons juste que :

- Le musée ouvre tous les jours sauf le mardi.
- Les bâtiments de surface sont ceux de l'ancien palais royal, le long de la Seine.
- L'entrée principale est celle de la Pyramide qui donne également sur le jardin des Tuileries et le métro. Le hall Napoléon est une vaste salle souterraine, dont la pyramide est la verrière. De là on pénètre dans les différentes ailes, souterraines ou situées dans le palais.
- Le Carrousel est une galerie marchande sur deux étages qui fait sas entre le métro et le hall Napoléon. Des plans imprimables du Carrousel sont également disponibles sur le net.



- Il y a des galeries étroites comme des salles vastes et ouvertes sur plusieurs niveaux, de petites vitrines comme d'immenses œuvres à l'air libre. C'est un labyrinthe.

Ampère et Apef ont rendu le camion chargé de momies et se cachent à Paris. Ils ont prévu de mener le casse trois jours plus tard, dans la nuit de samedi à dimanche, depuis le parking du Carrousel dont l'entrée ferme la nuit mais pas la sortie. En planque dans la voiture, ils attendront que le sabotage fasse effet, puis équipés d'outils et de lampes, ils traverseront aussi vite que possible le Carrousel pour essayer de forcer la grille de fer du musée. Les momies, prévenues par l'arrêt total de l'électricité, en feront autant de l'intérieur en apportant la statuette de Pazuzu.

Ampère s'en tiendra coûte que coûte à ce plan. Son sabotage est indécidable, à moins de savoir ce qu'on cherche ; mais il ne marchera qu'une fois et à l'heure dite, qu'elle soit là pour en profiter ou pas. Le seul loisir parisien des démons sera d'essayer de liquider l'ange qu'ils ont repéré, Isidore.

Les fantômes du Louvre

Il y a un peu moins d'un an, Elie, un soldat de Dieu déterminé, parvient à réveiller la conscience d'Isidore, ange de Joseph et conservateur au Louvre. Elie et ses deux compagnons sont les survivants d'une escouade jadis chargée de protéger les reliques du musée, dont la plus précieuse est Joyeuse, l'épée de Charlemagne, l'épée de sacre des rois de France. Isidore prend les soldats de Dieu sous son aile, c'est la naissance de la cellule du Louvre, qu'en bon médiévaliste il surnomme « Les Preux ». Il organise dans la foulée un second groupe informel de surveillance des musées de France, qui servira de réseau d'information et d'appui logistique : « Les amis de Michel-Ange. » Des hommes et des femmes de Foi et d'érudition qui ignorent généralement qu'ils aident un ange. Isidore a troqué l'intégrisme habituel des anges de Joseph contre un tempérament rêveur et une obsession de son sujet : l'art chrétien médiéval. Être le chef d'un groupe clandestin est pour lui un rôle de composition et ses débuts sont maladroits.



Très vite, l'ange Aliénor démasque les Preux et les rejoint. Cette secrétaire, trop sexy pour être honnête, bosse depuis dix ans aux ressources humaines du musée. Malgré leurs différences – et sans jamais cesser de se demander quelle pouvait bien être la mission originelle d'un Janus au Louvre. Isidore la prend comme second. C'est elle qui organise la cellule – elle trouve le nom de « Preux » ridicule – de manière plus efficace, en définissant des objectifs et en imposant des codes pour se contacter.

C'est Aliénor qui a repéré Étendard, le démon d'Andréalpus qui aidait Ampère. Deux heures après, les Preux démolissaient ce soi-disant stagiaire dans un parking souterrain. Isidore et Aliénor ignorent bien sûr qu'il œuvrait pour la Loge et que ses complices cherchent à les identifier.

De son côté Isidore n'est pas très discret. Un peu plus depuis qu'il y a deux mois, un bénévole a tenté de l'éventrer dans une permanence au secours Catholique. Le plus choquant à ses yeux est que désormais les forces du Mal n'hésitent plus à chasser dans des structures catho. Un vent nouveau de méfiance souffle sur les Preux, et Isidore a mis en sommeil toute velléité de recrutement chez les amis de Michel-Ange. L'ange a même cessé tout bénévolat catho. Mais c'est trop tard. Sa réputation de croyant et sa relative notoriété dans le milieu des musées en font le suspect idéal. En tout cas pour Apef qui, sous sa couverture d'Alec Carter, conservateur et égyptologue au British museum, l'a déjà croisé.

Pour l'heure, la première préoccupation de la cellule du Louvre est de le protéger de toute influence maléfique. Aliénor est chargée de surveiller le personnel et Isidore les installations. À terme ils espèrent trouver d'autres collègues dans d'autres musées et se déplacent régulièrement en France et dans le monde dans ce but. Mais avec sa force de frappe dérisoire, la cellule du Louvre risque surtout la raclée dans cette histoire.

Comment les rencontrer, sachant que le musée emploie deux mille personnes ? Il

n'y a pas une seule solution mais plusieurs approches combinables. Liste non exhaustive :

Les vingt noms soulignés sur la liste : Un seul est juste, celui d'Isidore Martin. Sont soulignés en tout les noms de six conservateurs, deux guides, cinq gardiens, une serveuse et six chargés d'accueil. Trois exemples de PNJ soupçonnés à tort sont en encart, dont Marie-Kate qui colle aussi avec les gribouillis du plan. Improvisez les autres au gré des tentatives des PJ. Mais prévoyez quelques noms d'avance pour ne pas donner la sensation de les inventer à la volée.

L'enquête sur les collections : En étudiant ce que le Louvre renferme d'objets chrétiens, les anges verront Isidore comme le conservateur à approcher en premier : il est en charge de la partie Moyen-Âge du département des objets d'arts. Joyeuse, dont la présence au Louvre n'est pas un secret, peut également mener les PJ aux Preux. À l'inverse, si les PJ se concentrent sur l'exposition de momies, ils tomberont sur Marie-Kate, une conservatrice sans histoire.

L'enquête administrative : Les PJ décident d'accéder aux données du Louvre pour mieux identifier les anges. Même s'il est peu probable que ce soit noté sur leurs fiches de paie. Qu'ils se fassent passer pour des journalistes, des policiers ou le service de dératisation de la mairie, c'est l'approche frontale. La difficulté sera de paraître légitime, le risque de se retrouver face à la vraie police et la récompense d'intriguer Aliénor.

Attirer l'attention : Des anges qui protègent un musée des forces du Mal, n'interviendront pas pour une agitation triviale, que les gardiens ou la police pourraient très bien régler sans eux. Par contre ils réagiront à des événements étranges. Jouer aux forces du Mal ou aux rodeurs louches. Lancer la rumeur d'un incident surnaturel. Poser pleins de questions. Ce sont autant de moyen de débusquer la cellule. Ou de se faire repérer par elle. Certains PJ y parviendront spontanément.

PNJ SUR LE POUCE

Aïcha Beloune, ronde et volubile serveuse au café de la Pyramide. Cette étudiante en histoire de l'art connaît bien Elie, libanais d'origine comme elle, qui la drague parfois.

Victor Mangepain. Grand, mince, l'air grave et l'œil suspicieux, ce gardien pourrait passer pour un ange de Dominique. Ce n'est en fait qu'un simple lecteur de Valeurs Actuelles.

Marie-Kate Lagnelaie. Conservatrice au département des antiquités égyptiennes, elle est à l'initiative de l'expo « Momies du monde ». Cette quinquagénaire se passionnerait pour votre histoire, mais là, elle n'a pas le temps.

Hors liste et c'est dommage, **Hugo Blake** est un jeune touriste américain en pleine dépression : sa *girlfriend* l'a largué à Paris ! WTF ! Il envisage sérieusement d'en finir en s'égorgeant pour un ultime selfie devant la Joconde, le tableau qu'elle préférerait. Son attitude louche peut pousser la cellule à se manifester.

Reliques sur place ou à emporter :

- **Joyeuse**, l'épée de ce sacré Charlemagne, est mortelle. Il faut la manier pour s'en rendre compte. Mais bien sûr les Preux n'apprécieront pas du tout qu'on touche à sa vitrine sans raison. Elle n'est PAS dans un coin du plan gribouillé par les démons... (Aile Richelieu, 1, Objets d'arts)
- **La Joconde** est à l'abri derrière une vitre blindée. (Aile Denon, 1, Peintures)
- **Les tablettes d'Anu Ptah** n'existent pas, je viens de les inventer, mais peuvent être une fausse piste comme support de vrais noms, puisqu'elles ne sont pas encore déchiffrées. (Aile Sully, 0, Antiquités orientales)
- **La statue de Pazuzu** pèse quand même ses vingt kilos. Le démon ailé n'est pas loin de l'expo. (Aile Sully, 0, Antiquités orientales)



Le grand déballage : Passer des heures au Louvre en flashant son aura ou en s'époumonant en Angélique. Il est très improbable que ça marche sans utiliser Coup de bol.

Allo cathos ? Tracter pour François, ou trimballer un bout de la vraie croix en chantant des psaumes, entraînera la juste expulsion du musée. Le Louvre est grand, laïc, et ses défenseurs comme on l'a vu, se méfieront d'un démarchage religieux.

Le piller dans le sarcophage

« *Shell of a man God preserved – a thousand ages*

But open the gates of my hell – I will strike from the grave »

– Iron Maiden, Powerslave

À moins que les anges n'aient singulièrement déconné dans leur recherche, la cellule devrait les accueillir à bras ouverts et les écouter. Isidore est tout sauf un meneur né, même si Aliénor est plus incisive. C'est de toute façon aux PJ qu'il incombe de réussir ce scénario, en dressant le plan de bataille qui

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE

ISIDORE MARTIN, ANGE DE JOSEPH

Quinqua grisonnant et un peu guindé, Isidore est le plus souvent perdu dans ses pensées. Il est très tolérant, pour un ange de Joseph.

FORCE	3
VOLONTÉ	4
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	3
POINTS DE POUVOIR	7
POINTS DE VIE	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Lire les pensées superficielles*, Remords insidieux, Lame du jugement

Avantages : Alliés humains (Amis de Michel-Ange), Soldats de Dieu (Les « Preux »).

Défaut : Monomaniaque (Moyen-Âge)

Matériel : Lunettes demi-lunes et nœud papillon, attaché-case, parapluie

Tactiques de combat : En public ou s'il profite d'un effet de surprise, Isidore utilisera Remords insidieux (1A, 2PP). S'il n'a pas le choix, il emploiera Lame du jugement (4 dégâts automatiques).

ALIÉNOR DESNUES, ANGE DE JANUS

Aliénor est une jolie rouquine d'une trentaine d'années en apparence. Elle est aussi pragmatique qu'Isidore est perché.

FORCE	2
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	4
APPARENCE	4
POINTS DE POUVOIR	8
POINTS DE VIE	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Beau gosse, Et toc !, Aura de discrétion*, Doigts de Fée*, Sacrifice ultime.

Avantages : Compétence exotique (histoire de l'art), Pouvoir spécialisé (Aura de discrétion), Trompe la mort

Défaut : Code d'honneur

Matériel : tailleur sexy, sac à main, dague de jet, tablette de luxe.

Tactiques de combat : Aliénor fuit le combat comme la peste – en s'aidant d'Aura de discrétion mais si elle y est contrainte, elle se battra avec sa dague (AG3, dégâts 2 ou PE4, dégâts 2 si elle est lancée).

Note : Aliénor a un lien très particulier avec les musées. Elle les considère comme un lieu favorable pour ses PP, peut utiliser son pouvoir de Sacrifice ultime pour protéger une œuvre et ne manquera pas de le faire.

ELIE HASHOUN, MICKAEL LEBRUN ET VALFROY DE PUISSE EN BOËT, LES « PREUX »

Elie et ses deux compagnons d'armes sont spécialisés dans les interventions en douceur. En douceur selon les critères des troupes divines, doubles fractures et molaires qui volent sont à prévoir. Ils ont pris du grade durant les années d'oubli et ont un certain ascendant sur les autres gardiens du musée.

FORCE	3
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	2
PERCEPTION	2
APPARENCE	2
POINTS DE VIE	3

Matériel : uniformes et badges d'agents de surveillance du Louvre le jour, tonfas et poignards la nuit.

Tactiques de combat : Ils sont très bons pour calmer un humain à main nue (F03, dégâts 1) ou au tonfa (Idem), mais moins qualifiés face à des démons. Dans ce cas de figure, ils utiliseront des poignards (F03, dégâts 2).

tiendra la Loge en échec. Ils savent peu de choses de l'objectif des démons mais ont des atouts dans leur manche.

S'appuyer sur la cellule du Louvre

Elle protège le musée, le noyauté, mais ne le contrôle pas. Ce ne sont que des agents infiltrés parmi des milliers d'employés. Mais ils pourront fournir de vrais uniformes, des badges, etc. Elie est souvent de service dans la salle de vidéo surveillance, surtout la nuit. Par contre, ni Isidore ni Aliénor n'ont de raisons professionnelles de se promener dans les couloirs à minuit. Ils

s'exposeront aux mêmes risques que les PJ en le faisant. Ils s'opposeront à tout ce qui risquerait d'endommager des œuvres comme l'usage d'armes à feu dans le musée. Fermeement. Enfin pour Isidore et les soldats de Dieu, Joyeuse est la cible du complot. C'est l'évidence. Aliénor sera plus ouverte d'esprit, surtout si on évoque les vrais noms.

Sauver le conservateur

Si Isidore change son emploi du temps ou rentre chez lui accompagné, les démons renonceront à l'assassiner.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE (SUITE)

LES AMIS DE MICHEL-ANGE

Leurs caractéristiques sont sans importance (et valent 2 en général), seule leur influence professionnelle peut jouer un rôle. Trois travaillent au Louvre, à des postes qui vous arrangent.

FABIEN GROSS ALIAS MOUTARDE, DÉMON DE MALTHUS

Fabien est un trentenaire au crâne rasé, dont l'indolence cache un caractère brutal.

FORCE	3
VOLONTÉ	3
AGILITÉ	3
PERCEPTION	4
APPARENCE	2
POINTS DE POUVOIR	7
POINTS DE VIE	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Point faible, Petit bobo*.

Avantages : pistolet arbalète escamotable, alliés humains (gang de petits caïds), compétence exotique (botanique).

Défaut : objet fétiche (masque à gaz).

Matériel : masque à gaz, sweat à capuche, savonnette (à fumer, pas pour la douche)

Tactiques de combat : Moutarde met toujours son masque à gaz avant le combat, ce qui lui fait perdre sa première activation s'il est pris par surprise. Ensuite il appelle son pistolet arbalète escamotable (PE 3, dégâts 3) ou utilise Petit bobo (1A, 1PP) s'il veut faire des prisonniers.

ANAÏS COURTJUS ALIAS AMPÈRE, DÉMON DE VAPULA

Ampère est une jeune femme châtain au regard de fouine. En bon démon de la Loge, elle a autant d'identités et de looks que ses opérations en nécessitent.

FORCE	2
VOLONTÉ	4
AGILITÉ	3
PERCEPTION	3
APPARENCE	3
POINTS DE POUVOIR	6
POINTS DE VIE	4

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Machine explosive, Générateur psychique*, Transmutation électrique.

Avantages : Taser mortel, Compétence exotique (sabotage énergétique)

Défaut : Phobie des chiens

Matériel : Bleu de travail, caisse à outils, lampe frontale

Tactiques de combat : Ampère utilisera son taser si la menace n'est pas trop grande, sinon elle s'enfuira en utilisant Machine explosive pour se couvrir et sa Transmutation pour échapper à ses poursuivants.

ALEC CARTER ALIAS APEF, DÉMON DE BIFRONS

Apef ressemble d'ordinaire à un universitaire soigné et élégant, mais pour vous, il a sorti sa tenue de combat. Il se souvient très bien d'Amen et Requiem.

FORCE	4
AGILITÉ	3
VOLONTÉ	4
PERCEPTION	3
APPARENCE	3
POINTS DE POUVOIR	8
POINTS DE VIE	11

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Coriace, Drain de vie, Résurrection de combat, Epitaphe*, Douleur, Invocation de morts-vivants*, Armes corporelles

Avantages : Pouvoir spécialisé (Invocation de morts-vivants), Compétence spécialisée (Embaumement rituel)

Défaut : Monomaniaque (Égyptologie)

Matériel : T-shirt, pantalon et veste de treillis, barbe de trois jours, lampe frontale

Tactiques de combat : Apef utilisera Armes corporelles pour se faire pousser des griffes métalliques (F04, dégâts 4) puis se fera plaisir avec en alternant cette attaque avec Drain de vie (1A, dégâts 3, 2PP). Et Résurrection de combat (1A, 2PP) s'il peut le placer. Comme Ampère, Apef ne mettra pas un point d'honneur à se faire tuer et fuira si les choses tournent mal. Il reste cependant redoutable pour un ange isolé.



Comprendre ce que cherche la Loge

Si vous êtes très gentil, un éclair de lucidité ou une connaissance absolue bien placée peuvent faire qu'un ange se souvient d'une rumeur « d'avant » au sujet d'une statue de Pazuzu qui contiendrait une tablette avec de vrais noms. Sinon le plan gribouillé montre que le rez-de-chaussée de l'aile Sully, secteur de l'expo et des antiquités égyptiennes et orientales, est visé.

Neutraliser les momies

Si les PJ ont compris que certaines momies sont réanimées, ils voudront les éliminer sans trop abîmer les corps. Cela revient à monter un contre-casse, mais en bénéficiant de complicités internes. Les joueurs ne savent pas quelles momies sont les bonnes, mais voir débarquer à minuit un type armé fera jaillir les morts-vivants de leurs sarcophages !

S'embusquer

Infiltrés grâce à la cellule, les PJ attendent l'intrusion des démons. Souhaitons-leur de se positionner dans le bon coin du musée et de prévoir des lampes. Mais lorsque le Louvre sera plongé dans le noir, la vidéo surveillance tombera elle aussi et ils auront les mains libres pour s'occuper des deux démons.

Un plan d'Ampère

Les eaux revinrent, et couvrirent les chars, les cavaliers et toute l'armée de Pharaon. (Exode 14-28)

Si le casse réussit, il fait scandale. La réputation du Louvre sera ternie et le vieux débat sur la sécurité des œuvres, entre collectionneurs privés et musées, rouvert. Pour le plus grand bonheur de la Loge Belphégor qui se vengera ainsi d'être tombée sur un faux. Et si Isidore et Elie sont morts, les soldats de Dieu survivants seront identifiés et assassinés quelques semaines plus tard. Aliénor restera seule à protéger le musée et ne parviendra pas à empêcher son lent noyautage par les démons de la Loge. La victoire des forces du Mal sera totale. Et le scénario un échec. Si le casse échoue, c'est une réussite mineure. Elle sera normale si ni les médias ni la police

n'en ont eu vent, se contentant d'un incident électrique. Si en plus un des démons au moins y reste, c'est une réussite majeure : la Loge a échoué et laisse sur le carreau une partie de ses agents. Ce sont les anges qui sont maintenant en position de force pour remonter sa piste, à Paris, Londres ou New York.

Si l'un des démons s'en sort, la Loge voudra se venger sans distinguer PJ et cellule du Louvre. Il lui faudra tout de même quelques mois pour s'y préparer. À l'inverse, si l'hôte d'un démon est identifié (parce qu'Isidore reconnaît Alec/Apef, que le lien est fait entre le sabotage et l'audit d'Ampère, ou que la voiture de cette dernière est retrouvée), les anges pourront remonter de leurs identités humaines jusqu'à d'autres compères. À ce qu'on dit, Belphégor a au moins 20 PP et la compétence spécialisée (caresser son chat en ricanant de ses plans machiavéliques). À ce genre de détails, on sait qu'il faudra plusieurs aventures pour s'en débarrasser.

De son côté, la cellule du Louvre peut devenir un bon contact pour les PJ et n'hésitera pas à faire embaucher au musée un ange qui le souhaite. Elle peut également être une source de scénarios. Elle a encore besoin d'aide pour prendre son essor et fédérer d'autres anges du monde de l'art et de la mémoire. Ou pour faire face aux mystères d'un domaine où l'histoire cède parfois devant la légende. Voici quelques pistes d'intrigues qui sont autant de suites possibles : Qu'on retrouve un exemplaire du Grand Albert dans une vieille bibliothèque et le Louvre, comme la Loge, s'en porteront acquéreurs, chacun à sa manière. Mais comment réagir si un groupe d'anges radicaux exigeait que la cellule lui remette les « reliques utiles » du musée ? Et que faire d'un historien qui verrait des squelettes de poilus s'extraire d'un ancien champ de bataille de la Somme ? Ou de cette toile oubliée du Caravage qui semble pousser ses propriétaires dans la folie et le crime ? Et comment traiter avec l'ange renégat qui hante le château d'If la nuit, quand les visiteurs sont partis ?

Vous trouverez les Cartes Prouesses liées à ce scénario dans la partie téléchargement du site www.raise-dead.com. 