



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > Scénarios > **Et deux livres de cervelle... ! (2/2)**

## Et deux livres de cervelle... ! (2/2)

vendredi 16 juin 2006, par [kyrian](#)

Suite et fin.

### Et deux livres de cervelle... !

(suite et fin)

#### L'enquête

Le contact des personnages a expliqué à Bernard Merciti, sans s'étendre, que la DGSE envoyait une équipe pour enquêter sur la mort de Charles de Karnak.

Bernard recevra donc les personnages comme des huiles, avec force sourires et paroles aimables, leur présentant Lyne Charrères comme sa « très chère assistante ». Il lui confiera d'ailleurs la mission de s'occuper d'eux, de répondre à leurs questions et de leur faire faire le tour du propriétaire.

En interrogeant les gens de l'immeuble, les personnages vont pouvoir glaner un certain nombre de renseignements. Ces informations devront être distillées intelligemment au fur et à mesure du scénario, en gardant évidemment les plus importantes pour la fin.

#### Charles de Karnak

Chartes de Kamak était un beau jeune homme brun, toujours tiré à quatre épingles, avec ce petit plus très mode qui montrait qu'il travaillait à la Culture et non à l'Agriculture...

Il était, diront tous ses collègues avec un sourire un peu ironique, « très bien noté ». Si les personnages

poussent un petit peu plus la discussion, ils apprendront rapidement que « bien noté », dans le langage d'un fonctionnaire, est la manière la moins négative de dire arriviste et pistonné. Personne ne dira directement du mal de Charles. Mais vous devrez faire intelligemment sentir que, malgré les airs attristés de ses collègues. « Quelle histoire atroce... un jeune homme si brillant... », Charles était finalement peu apprécié. Charles fréquentait surtout les cadres, et méprisait un peu les petits salariés. Il déjeunait souvent dans un petit restaurant de sushi du coin, le Yakemata, accompagné de Bernard Merciti, avec qui il était d'une politesse frisant le lèchebottisme (pardonnez ce néologisme), de Lyne Charrères, de Jean Hibou ou d'Adélaïde Grubert.

De l'avis de tous, Charles de Karnak draguait Adélaïde. Quant à savoir s'il avait réussi « à se la faire », selon l'expression crue des membres du bureau, les avis sont partagés. Tout cela n'a d'ailleurs rien de louche : Adélaïde est plutôt jolie, et tout le monde confirmera le penchant marqué de Charles pour les jolies blondes. Les domaines d'intervention de Charles étaient variés. Ses collaborateurs citeront en vrac : la création d'un prix de Meilleur acteur et actrice du court-métrage français, la rédaction d'une étude sur l'image du cinéma français à l'étranger, en collaboration avec Adélaïde Grubert, et la responsabilité du transfert des livres des bibliothèques locales dans la future Bibliothèque de France, dite Très Grande bibliothèque (TGB).

#### Le cocktail

Et la mort de ce pauvre Charles ? Les personnages pourront rassembler plus de détails, mais, à première vue tout du moins, aucune information majeure.

Le cocktail, prévu le 18 octobre à partir de 22 heures, était organisé par Bernard Merciti. Celui-ci avait décidé de promouvoir le court-métrage de création française, et avait invité les représentants des rares maisons de production qui prennent encore le risque d'en tourner, ainsi que des scénaristes, comédiens, metteurs en scène primés dans diverses manifestations. Les personnages peuvent obtenir la liste des invités et des salariés assistant à la réception.

La première partie du cocktail s'était déroulée très agréablement. Vers minuit, cependant, une altercation éclata entre Charles de Karnak et un jeune metteur en scène. Ensuite Charles ne se fit plus vraiment remarquer, et nul ne se souvient l'avoir vu quitter le cocktail pour aller dans la bibliothèque. Vers 1 heure du matin, les invités entendirent un cri féminin. Une jeune actrice blonde, Géraldine Blanche, venait de découvrir le corps de Charles entre les rayonnages. Il était à plat ventre, une coupe de champagne brisée près de lui. Du sang et un peu de cervelle coulaient de ses oreilles... Le spectacle était atroce, et de nombreux invités s'évanouirent avant que la police, appelée par Lyne Charrères, n'arrive sur les lieux.

### **Jean Hibou**

C'est le collaborateur de Charles, un grand roux aux yeux bleus avec un léger problème d'audition, ce qui ne fera que rendre les interrogatoires plus intéressants. Il n'a malgré son nom bizarre rien de louche et ne servira qu'à aider les personnages. Questionné intelligemment, il peut révéler :

Que si Charles de Karnak s'était disputé violemment avec un jeune metteur en scène, dont il peut fournir le nom (Laurent Markovitch), c'était pour les beaux yeux de Géraldine Blanche, la jolie comédienne blonde. Laurent, amant en titre de la jeune femme, n'avait pas apprécié que Charles la drague pendant toute la soirée et que Géraldine se laisse faire avec

un certain plaisir. D'après Jean, si Charles s'est éclipse du cocktail vers la fin de la soirée, ce n'était pas seul. Il est prêt à parier qu'il y avait entraîné Géraldine pour être un peu tranquille, et que celle-ci a sans doute assisté à sa mort.

Qu'à son avis, les rumeurs concernant Adélaïde Grubert et Charles sont fausses. Pour Jean, c'est Adélaïde qui a essayé « d'allumer » Charles. Il croit même les avoir entendus un jour se disputer extrêmement violemment à cause d'un problème de travail. Il ne sait malheureusement pas la cause exacte de cette dispute.

### **Lyne Charrères**

Lyne Charrères, interrogée au sujet de Philippe Leterrier (l'Ange ou le Démon qui remplace Charles), remarquera d'un air un peu étonné qu'elle n'a jamais vu, dans l'Administration, un poste si vite pourvu. Philippe Leterrier a été littéralement parachuté à la place de Charles de Karnak à peine cinq jours après sa mort... Un record ! Ceci posé, Lyne trouve Philippe charmant et a remarqué qu'il s'était aussitôt, selon son expression, « intéressé de très près aux petites affaires de tous » et avait réussi son intégration dans le groupe. Elle ajoutera en riant qu'il prend d'ailleurs tellement à cœur de faire comme son prédécesseur qu'il s'intéresse à son tour de très près à Adélaïde Grubert.

### **Julien**

La bibliothèque est très ancienne, et d'après certains salariés qui raconteront l'histoire en riant, elle est hantée. On y entend parfois des bruits étranges, et certains affirmeront même avoir vu des yeux luire entre les rayonnages. C'est Julien qui connaît le mieux la bibliothèque, diront gentiment toutes les personnes interrogées. Il y passe sa vie !

En effet, Julien est à peu près tout le temps dans la bibliothèque. Il reste des heures seul parmi les livres et revient en racontant des histoires de créatures fantasmagoriques et d'yeux qui brillent le long des étagères. Julien est, bien interrogé, une mine d'informations. Il sait qu'Adélaïde vient souvent dans la bibliothèque, et qu'elle reste parfois debout, seule, à réfléchir sans but particulier.

Parfois, dira-t-il d'un air mystérieux, elle fait comme moi : elle se perd... Mais moi, dira-t-il en souriant, je connais tous les recoins de la bibliothèque... Puis, tranquillement, il se remettra à lire.

## Jeu de piste

De toutes ces informations, trois pistes principales se dégagent.

### **Laurent et Géraldine**

Les personnages voudront sûrement en apprendre plus sur la jeune comédienne qui a causé la dispute entre Charles et « à jeune metteur en scène, Laurent Markovitch. Il sera très facile d'obtenir leurs coordonnées respectives, qui sont tout simplement sur le fichier d'adresses de Lyne Charrères.

Géraldine habite un petit studio minable à Montreuil. C'est une jolie fille, mais le métier de comédienne n'a jamais été facile et la pauvre n'a jamais un kopeck devant elle. Pour tout arranger, le stress du métier la fait boire plus que de raison et sa beauté est peu à peu détruite par l'alcool. Les personnages ne pourront d'ailleurs pas manquer les bouteilles vides de whisky bon marché qui jonchent le carrelage de la kitchenette.

Géraldine est honnêtement attachée à Laurent Markovitch, mais l'alcool aidant, elle n'a pas su résister aux avances de Charles qui, en vrai salopard qu'il était, lui faisait miroiter le prix qu'il allait créer pour les acteurs/actrices français de court-métrage. Après l'engueulade, elle s'est laissée entraîner par Charles dans la bibliothèque. Il avait tout simplement l'intention de profiter d'elle, toute abrutie d'alcool qu'elle était, dans un endroit discret. Alors qu'il avait calé la tête de Géraldine entre deux tomes des Mille et Une Nuits et qu'il était en train de soulever sa jupe, il a été pris d'un soudain hoquet. Géraldine a ouvert les yeux. Un très court instant, dans son cerveau embrumé, il lui a semblé entendre les pas d'une autre personne derrière le rayonnage, à quelques mètres à peine... puis la tête de Charles a éclaté et Géraldine s'est mise à hurler sans pouvoir arrêter. La jeune femme est

profondément traumatisée par cette histoire. Il faudra un bon roleplaying, l'utilisation d'un pouvoir ou d'un billet de 100 euros pour lui faire raconter tout cela... Laurent, qui habite un petit deux pièces dans le XIIIème, est juste un aigri qui déteste, à juste titre, parler de Charles de Karnak. Il peut cependant faire un bon suspect de départ. Il faudrait mieux que les personnages essayent quand même de le faire parler : il peut en effet, entre deux grommellements sur la pourriture de l'Administration, exiger que les personnages arrêtent de le faire suivre. Eh oui, Laurent, qui est observateur bien qu'un peu borné, a remarqué que depuis la mort de Charles, une 205 blanche est toujours postée sous sa fenêtre, et le suit relativement peu discrètement dans tous ses déplacements. Il est persuadé que les personnages, ou la police, sont derrière cette filature. Ce n'est pourtant pas le cas. Et cela nous amène à la deuxième (fausse) piste...

### **Philippe et ses acolytes**

Qu'il soit un Démon (MV) ou un Ange (INS), Philippe Leterrier est là, je vous le rappelle, pour repérer les lieux et indiquer à ses supérieurs les Démons (INS) ou Anges (MV) qui infestent les lieux.

Philippe a commencé son enquête aussitôt, prêtant une oreille compatissante à tous les ragots. De même que les personnages, il a trouvé la mort de Charles on ne peut plus bizarre et se demande s'il n'y a pas du surnaturel là-dessous, il croit aussi que Laurent et Géraldine y sont liés.

Il a donc fait suivre les deux suspects par un Ange de Laurent et quatre soldats de Dieu (INS) ou un Démon de Baal et quatre zombis (MV), leur demandant de surveiller tous leurs agissements. Ce sont les occupants de la 205 blanche. Philippe leur a dit d'être discrets, mais vous connaissez les Démons (Anges)... Si les personnages les ennuient vraiment trop, ils seront ravis de débarrasser la surface de la terre de ce qu'ils croient n'être que des humains importuns. Quand ils comprendront que ce sont des êtres surnaturels, ils essaieront de fuir : non par lâcheté, mais pour pouvoir prévenir Philippe Leterrier qu'ils ont bien repéré des Anges

(INS) ou Démons (MV)... vous avez compris le topo.

Philippe Leterrier, lui, scrute avec attention tous les humains dont la conduite est un peu particulière. Il a pour l'instant remarqué les personnages et... Adélaïde Grubert, et les considère comme suspects. Il va mener une enquête, le plus discrètement possible, épiant les conversations des personnages au coin d'un couloir, se servant même de son pouvoir d'invisibilité ou de Polymorphisme s'il sent que l'affaire est importante. Rendez les personnages paranoïaques, faites-leur tirer des jets de Perception, entrevoir une ombre qui tourne le coin, derrière la machine à café... tout pour créer une ambiance un peu oppressante.

Une fois que Philippe sera sûr que les personnages font partie de ses ennemis, que ce soit parce qu'ils les aura vus faire quelque chose de caractéristique ou parce que ses acolytes à la 205 blanche auront réussi à le prévenir, il passera à l'attaque. Il essaiera d'obtenir leur adresse, ce qui ne devrait pas être trop difficile, en la demandant par exemple à Lyne Charrères et il leur tendra des pièges, essayant si possible de les avoir un par un, par exemple en les attendant dans leur appartement.

Philippe Leterrier finira sans doute par être éliminé, même si le combat final risque d'être sanglant. Les personnages seront donc sûrs à ce moment qu'un Ange (INS) ou un Démon (MV) avait infiltré le ministère. Sans doute vont-ils penser qu'ils ont trouvé le responsable de la mort de Charles... Pourtant, rien n'est fini.

L'appartement de Philippe Leterrier, s'ils vont le visiter, ne leur fournira aucun indice sur ses véritables activités ou sur ses supérieurs. Par contre, dans son bureau rue Cujas, parmi des documents on ne peut plus normaux, une fouille minutieuse permettra de découvrir deux dossiers gris : un sur les personnages, avec leurs photos, leurs adresses et tous les renseignements personnels que Philippe aura pu obtenir ; et un autre du même genre sur Adélaïde Grubert. Photo, adresse et quelques notes manuscrites. « Attitude étrange », « Résistance à investigation mentale » (ce qui veut dire que Philippe Leterrier a tenté de lire les pensées

d'Adélaïde et que celle-ci a résisté plusieurs fois) et, le plus important « A tout fait pour empêcher Charles de Karnak de transférer les livres de la bibliothèque dans la TGB. Se serait disputée avec lui à ce sujet ». Ce qui nous mène à la troisième piste, la vraie.

### **Adélaïde**

Adélaïde Grubert se méfiera beaucoup des personnages. Elle a un « feeling » pour sentir les êtres surnaturels, et même si les personnages n'en étaient pas, le fait qu'ils soient là pour enquêter sur la mort de Charles suffirait à la stresser. Elle tentera donc de passer inaperçue, et jouera l'innocente si les soupçons se portent sur elle. Si elle se sent en danger, elle se réfugiera dans la bibliothèque, où son pouvoir est le plus grand. Pour cet éventuel « combat final », reportez-vous au paragraphe suivant...

### **La bibliothèque**

Au rez-de-chaussée, les enfants de la crèche s'égayent parfois dans les couloirs sans que personne n'en prenne réellement ombrage. Beaucoup vont dans la bibliothèque, et les personnages pourront parfois tomber sur un enfant de trois ans en train de baver sur les illustrations d'un livre datant de 1900...

Parfois, certains de ces enfants se perdent. Ils tournent le long d'un rayonnage, et pof... on ne les voit plus. Les animatrices paniquées les cherchent et les retrouvent complètement par hasard, dans un endroit où elles étaient sûres d'avoir déjà cherché. A un moment, un des enfants disparaîtra pendant une bonne demi-heure. Les assistantes maternelles appelleront les personnages à l'aide. Ceux-ci fouilleront parmi les rayonnages... Si l'un d'eux se sépare des autres, donnez-lui l'impression de s'être soudain perdu. C'est bien entendu physiquement impossible, et pourtant... Pendant un instant, il ne reconnaîtra plus les étagères, aura l'impression d'être seul dans la pièce, que celle-ci a des recoins sombres et étranges... Soudain, il tombera sur l'enfant disparu, et au bout de quelques pas, tout

redeviendra normal.

Si les personnages ne se sont pas encore intéressés à la bibliothèque, ce dernier incident devrait les y pousser.

Eclairé par le puits central, l'endroit est baigné d'une étrange lumière. Les rayonnages sont un peu labyrinthiques, mais pas assez pour qu'on puisse s'y perdre, du moins à première vue... Pour atteindre les franges des Marches intermédiaires, il faut que les personnages déambulent dans les rayons sans idées préconçues. Le silence se fera de plus en plus lourd, et seul résonnera le bruit de leur pas.

Soudain, les personnages auront l'impression de se perdre. Les ombres deviendront démesurées, les tournants ne seront plus les mêmes, les livres deviendront plus fournis et plus nombreux... S'ils restent silencieux, les personnages auront même l'impression fugace de voir des yeux, jaunes et brillants, s'ouvrir entre les rayonnages. Dès qu'ils s'approcheront, les yeux se refermeront... Les personnages sont proches d'une frontière, mais leurs pouvoirs sont insuffisants pour entrer de plein pied dans un nouvel univers. Soudain, au détour d'un livre, les bruits de circulation reprendront. La lumière redeviendra normale, les rayonnages familiers... Les personnages seront de retour dans la réalité.

Que faire ? Rien, hélas. Les personnages ne peuvent pas rentrer seuls dans d'autres mondes. C'est Adélaïde, folle d'inquiétude à l'idée que tout peut être découvert, qui va les y emmener.

Adélaïde surveille en effet de très près ce qui se passe dans sa bibliothèque. Dès que les personnages s'y rendront trop souvent à son goût, elle pensera que son secret est découvert, et qu'il lui faut agir. Une équipe d'Ange (MV) ou de Démons (INS), c'est trop pour la jeune femme, du moins trop pour sa forme humaine. Par contre, dans les Marches, Adélaïde se transforme en un être mi-humain, mi-surnaturel... qui, du moins elle l'espère, pourrait faire disparaître ses ennemis sans trop de traces.

Attendez donc le moment où les soupçons se

porteront fortement sur Adélaïde, mais où les personnages, pas encore tout à fait sûrs de leur coup, hésiteront encore à employer la force... C'est là qu'Adélaïde se décidera.

Elle se débrouillera pour entraîner les personnages dans la bibliothèque : sous le prétexte, par exemple, de leur montrer un livre qu'affectionnait particulièrement de Karnak. Elle entrera à grands pas dans les rayonnages, bousculant Julien et Jean Hibou qui se trouvent là. Puis... elle disparaîtra.

Ce qui devrait rendre les personnages hystériques. Ils se lanceront à sa poursuite... mais rien à faire, ils ne la trouveront pas et resteront bêtement ancrés dans la réalité. Soudain, Jean Hibou portera les mains à sa tête en hurlant, et les personnages se sentiront tous pris d'un très violent mal à la tête.

C'est Adélaïde, qui, de la Marche où elle est réfugiée, commence à utiliser le pouvoir de Destruction mentale de Swatch. Soudain, Jean Hibou s'écroule, du sang et de la cervelle sortant par les oreilles. On considérera que les personnages, plus solides, ont un délai de (nombre de minutes égal à leur points de Volonté) x 2 avant de subir le même sort. Sortir de la bibliothèque ne sert à rien, le mal de tête atroce continue... La seule façon d'arrêter le sort est de tuer Adélaïde. Et la seule façon de retrouver Adélaïde... est de suivre Julien.

Le gamin est le seul qui puisse trouver son chemin au sein de la bibliothèque et des Marches. Il est là, assis près des livres, l'air ailleurs, dans son monde. Pourtant il suffit que les personnages se demandent tout haut « Où est Adélaïde ? » pour que Julien se lève et dise : « Moi, je sais... » Il se mettra alors à courir à travers les rayonnages. Si les personnages veulent être entraînés dans son sillage, il faut qu'ils restent à moins de 5 mètres de lui pendant tout le chemin... Un tournant raté et ils resteront en arrière.

Le processus déjà ressenti changement de lumière, silence, ombres se reproduit en accéléré. A vous d'illustrer ce passage, le temps d'une fraction de seconde à peine, avec des visions étranges et fugaces, peut-être une créature mystérieuse... avant que les personnages ne tombent sur Adélaïde.





Celle-ci était en train de se concentrer et attaquera dès qu'elle verra les personnages. Elle donnera aussi comme ordre mental à Swatch de redoubler son pouvoir de Destruction mentale. Les personnages ont exactement le nombre de rounds égal à leurs points de Volonté avant que leur tête éclate.

- Si Adélaïde meurt, son corps ne disparaîtra pas. Les personnages se retrouveront dans la réalité, Adélaïde ensanglantée devant eux. Julien leur sourira doucement puis retournera lire...

## Conclusion

Le scénario est fini, mais les joueurs n'auront peut-être pas tout compris. Vous avez le choix : ou vous les laissez dans l'ignorance après tout les Marches Intermédiaires sont secret défense aussi bien chez les Anges que les Démons ou vous leur racontez ce qui s'est passé, grâce, par exemple, à leur contact qui analysera ce qu'ils lui raconteront.

Quant aux livres de la bibliothèque, ils seront transférés quelques mois plus tard dans une cave obscure en attendant la départ vers la Bibliothèque de France. Et la frontière avec les Marches Intermédiaires se dissoudra dans le néant.

## Les PNJs

### Adélaïde Grubert

*Sorcière liée aux Marches*

- For 2 ; Vol 4 ; App 2 ; Per 3 ; Agi 2 ; Pre 1 ; PP -
- Talents : Administratifs divers

### Adélaïde Grubert, dans les Marches

- For 5 ; Vol 4 ; App 2 ; Per 3 ; Agi 3 ; Pre 2 ; PP 12
- Talents : Esquive 2, Corps à corps 2
- Pouvoirs : Dents 2 (111), Griffes 2 (113), Armure corporelle 2 (211), Paralysie 2 (163), Boomerang 2 (224), Attaques multiples 2 (Spécial)

Adélaïde dans les Marches n'est plus vraiment humaine, elle divisera les dommages par deux comme un Démon, elle utilisera ses pouvoirs

comme sur la table démoniaque, elle mourra quand elle aura 0 points de Force, son corps ne disparaîtra pas.

### Swatch, Ersatz de Démon de Kronos

- Vol 5 ; PP 25
- Pouvoirs : Destruction mentale 3, Contrôle des humains 3, Lire les pensées 3

Swatch n'est plus un Démon, c'est un esprit torturé et transformé par une trop longue présence dans les Marches Intermédiaires. Son pouvoir de Destruction mentale ne correspond à rien de connue et aucune défense n'est possible : ou les personnages arrêtent Adélaïde avant d'être tués, ou ils sont fichus. Ni les Anges ni les Démons n'ont le moyen de le détruire. A la mort d'Adélaïde, il sera délié et s'éloignera aussitôt.

### Philippe Leterrier,

Démon de Malphas, Grade 2 (version originale moyennement crédible, vu le bourrin que c'est, pour un Malphas...)

- For 6 ; Vol 5 ; App 2 ; Per 2 ; Agi 3 ; Pre 1 ; PP 16
- Talents : Esquive 4, Course 2, Voiture 1, Baratin 1
- Pouvoirs : Pattes 3 (114), Paralysie 3 (135), Absorption de Force 2 (142), Armure corporelle 3 (211), Non détection (222), Polymorphe 2 (266), Lire les pensées 2 (323), Augmentation de Force (351), Arme de contact mobile (Morningstar, 413), Jet de Glace 1 (122), Régénération 1 (226)

Note : pour une confrontation intéressante, ce PNJ doit être adapté à la puissance des personnages. Modifiez si nécessaire les caractéristiques ci-dessus.

### Philippe Leterrier

Démon de Malphas, Grade 2 (version remaniée)

- For 3 ; Vol 5 ; App 3 ; Per 3 ; Agi 3 ; Pre 2 ; PP 16
- Talents : Esquive 3, Course 1, Voiture 1, Baratin 3, Discussion 2.
- Pouvoirs : Pattes 2 (114), Paralysie 3 (135), Charme 2 (134), Armure corporelle 2 (211), Non détection (222), Polymorphe 3 (266), Lire les pensées 3 (323), Augmentation de Force (351), Régénération 1 (226), Discorde 2 (Spe)

### Philippe Leterrier

Ange au service de Dominique, Grade 2

- For 4 ; Vol 6 ; App 2 ; Per 3 ; Agi 3 ; Pre 4 ; PP 19  
 - Talents : Esquive 4, Voiture 1, Discussion 3, Théologie 3  
 - Pouvoirs : Lumière 2 (122), Armure corporelle 2 (211), Augmentation temporaire de Précision 1 (242), Rebond 1 (255), Invisibilité 2 (261), Lire les pensées 3 (323), Vitesse 1 (334), Augmentation de Précision (352), Augmentation de Volonté (353), Jugement 3 (Spécial)

Note : pour une confrontation intéressante, ce PNJ doit être adapté à la puissance des personnages. Modifiez si nécessaire les caractéristiques ci-dessus.

## Aide de jeu : Visite gratuite de la bibliothèque de l'Archange Yves

Depuis que le premier homme a écrit les premiers mots sur une plaque d'argile, Yves, l'Archange des Sources, collectionne les livres. Il les possède tous. Les œuvres publiées bien sûr, dans toutes les langues et toutes les éditions, mais aussi celles qui ne le seront jamais, celles qui ont un jour été rêvées par leurs auteurs et recueillies par l'esprit de l'Archange Blandine... On a beaucoup parlé de la bibliothèque de la tour de Babel mais, bien qu'elle contienne une infinité de volumes, elle ne représente à présent qu'un rayon de la bibliothèque d'Yves. Située dans la Cité éternelle, au Paradis, sa particularité est qu'elle s'étend bien au-delà des limites du monde d'en haut. En effet, toutes les bibliothèques terrestres, de la plus petite (le minimum est de 500 livres) à la plus grande y sont directement liées.

### **Les Marches Intermédiaires (rapide aperçu)**

L'accès se fait par les Marches Intermédiaires, univers étranges et inaccessibles, véritables passages entre le Paradis, la Terre et l'Enfer.

Le Paradis et l'Enfer ont en effet tous deux des caractéristiques communes malgré leur opposition flagrante : ils sont universels, à la fois très proches et très lointains. Ce sont deux univers lisières, extrémités de tout ce qui existe et contenant entre

leurs deux pôles d'attraction les Marches Intermédiaires, dont la Terre fait partie.

Imaginez un gigantesque escalier reliant le sommet du plus haut gratte-ciel à sa chaudière, au dernier sous-sol. C'est cet escalier que descendit Lucifer la tête la première lors de sa Chute, il y a bien longtemps. Sur l'une de ces marches, aux alentours de l'entresol, se trouve la Terre et notre univers, sur d'autres reposent les armes bénites ou intelligentes, entre chaque appel de leurs maîtres, d'autres encore servent de territoires inexplorés pour Beleth, Prince-Démon des cauchemars, ou Blandine, qui y créent des micro univers accessibles depuis les rêves, tel le Gothic Horror de la campagne Mors Ultima Ratio.

Tout est possible dans les Marches, et les légendes disent même que des créatures fantasmagoriques, venues du temps où ni Dieu ni Lucifer n'avaient posé leur regard sur l'humanité, s'y sont pendant un temps réfugiées. Ces propos sont bien entendu blasphématoires, et tout Ange ou Démon les colportant sera sévèrement puni.

### **En feuilletant les pages d'un livre**

Quand un petit garçon vous racontera qu'il s'est perdu dans la bibliothèque communale et qu'il a rencontré un vieux monsieur, ne cherchez pas tout de suite le satyre qui hante les lieux. Il a peut-être simplement rencontré Yves, au détour d'un rayon.

Car la taille de la bibliothèque d'Yves est telle qu'elle déborde sur les Marches et vient se mêler aux rayonnages terrestres. Il est possible, mais extrêmement difficile d'accéder par ce chemin au Paradis ou à d'autres Marches. Seuls les innocents peuvent facilement emprunter le raccourci, ce qui place les enfants en tête de liste, et les humains illuminés.

Les Anges ne sont pas les seuls serviteurs surnaturels du Bien sur Terre. Fruit de l'amour d'un Ange et d'un humain, les humains bénis et les Enfants de Dieu sont ce que l'on appelle des humains illuminés. Moins puissants que des Anges, ils n'en ont pas moins cette parcelle d'étincelle divine qui les place au-dessus du commun des



mortels. Certains ne sont même pas au courant de leur nature, quand c'est le père qui était angélique par exemple et qu'il disparaît après une mission.

C'est le maître de jeu, et en aucun cas les joueurs, qui pourra décider si un être est apte ou non à découvrir le chemin vers Yves. Ce n'est d'ailleurs pas toujours souhaitable. L'innocent, attiré par la lumière divine, risque de se perdre dans les dédales et de ne jamais retrouver son chemin vers l'humanité. Peut-être d'ailleurs est-ce ainsi qu'Yves recrute certains de ces Anges...

Certains reviennent, pourtant. Et pas toujours les mains vides. Parfois ils ramènent un livre très ancien, parfois juste un petit Que-Sais-Je- ? que n'importe qui aurait pu trouver à la FNAC mais qui se rapporte, comme par hasard, exactement à la situation présente...

***Et à quoi ça sert ?***

Si on ne sait pas exactement comment ce passage fonctionne, et si on ne sait pas ce qui arrive exactement quand il marche, alors à quoi sert donc cette aide de jeu ? A rien, ou du moins à rien en situation de combat quand deux Démons de Baal sont en train de charger à la fourche.

Mais la seule connaissance du principe peut vous donner d'innombrables idées de scénarios, ou même de tout petits détails à ajouter dans des scénarios déjà écrits et qui pourront leur donner une dimension un peu mystique. C'est aussi un bon moyen de donner, si vos joueurs ont vraiment besoin d'aide, un mystérieux petit coup de pouce divin. Imaginez un enfant de trois ans qui va errer dans la bibliothèque et qui revient avec un livre racontant exactement l'histoire, transposée en légende médiévale, du scénario que les joueurs sont en train de vivre... avec la fin ! N'en abusez pas cependant...