



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > Aides de jeu > Le Bien > Les Factions Secrètes > **Les Angelots**

Les Angelots

Les Anges de Christophe comme vous ne les avez jamais vu.

vendredi 19 mai 2006, par [kyrian](#)

Une faction secrète au service de l'Archange Christophe écrite par Bepher le Gris et ses amis du Haddock café.

Les Angelots

Par Bepher le gris avec la contribution du Haddock café et de la ML INS/MV.

Toute ressemblance avec des personnes ou des lieux existant est absolument voulue ! les citations sont tirés de "les Ecritures" de Cavanna

Les Angelots

9. Et l'Éternel dit encore à Abraham "parce que tu n'as point épargné ton fils unique, Je te bénirai, et Je te donnerai encore plus de troupeaux, et Je multiplierais ta prospérité, et Je te livrerai tes ennemis...enfin, toute la verroterie"

10. Et Abraham fut fier, parce que son fils voyait comme il avait de belles relations et comme il était bien noté par ses supérieurs.

11. Et Isaac dit "C'est vrai, Seigneur, Vous lui avez demandé ça ?"

12. Et Abraham dit "Voyons, Isaac, on ne questionne pas le Seigneur Dieu ! Ne parle que si le Seigneur daigne t'interroger. Veuillez l'excuser, Seigneur !"

13. Et l'Éternel dit à Isaac : " C'est vrai. Je lui ai demandé ça."

14. Et Isaac dit encore : "Et il l'a fait !"

15. Et l'Éternel dit : "Il l'a fait."

16. Et Isaac racla sa gorge, et il cracha à la face de son père, et c'était un crachat fort épais, et il y avait du vert au milieu.

17. Et Abraham s'essuya, et il dit à Isaac : "Est-ce que tu cherches à me faire comprendre quelque chose, mon fils ?"

18. Et Isaac déjà s'en allait par le chemin, et Abraham le suivit sur l'âne, et il pensait à ses moutons qui étaient restés tout un jour sans être comptés, et ce fut la fin d'une bonne journée au grand air."

Christophe en a assez. Depuis qu'il est Archange, il se donne entièrement à son boulot. Et pourtant, tout le monde le méprise : il est le gamin attardé qui joue au Pokemon, là, dans le coin de la salle du Conseil. Alors qu'il est particulièrement sensible. Mais tous l'ont trahi, déçu, abandonné (Samaël, Catherine, Georges, Laurent...) Alors il a décidé de porter le masque du clown. Au moins, si tout le monde le prend pour un débile, on le laissera tranquille. Mais depuis quelques temps, pour Totof, c'en est trop. Toute ces histoires de pédophilie, d'esclavagisme infantin, l'ont miné. L'affaire de New World Order lui a montré qu'il ne pouvait faire confiance à personne. Et Dieu, son père, semble les

avoir lâchés. En plus de créer une sale ambiance au conseil avec Domi comme maître de cérémonie, avouez que, pour un être incarnant l'enfance, voir son père se casser comme ça, c'est traumatisant.

Il faut savoir en outre que, depuis déjà une vingtaine d'années, quelques uns des Anges les plus actifs de Christophe ont organisé un réseau d'information et d'entraide contre les abus à l'égard des enfants, ChildCare. Cette organisation employait jusqu'à il y a peu des moyens exclusivement légaux pour remplir sa mission : rassemblement d'informations concernant des criminels recherchés, obtention de preuves permettant à la justice de sévir... Cependant, malgré son échelle internationale, ChildCare manquait de moyens. Sans le soutien de leur Archange, les Anges n'étaient pas en mesure d'obtenir du Conseil une véritable aide pour devenir efficace, et leur tendance à mettre les pieds dans le plat avec les grands de ce monde les forçait à conserver un profil très bas. Du coup, malgré un réseau de contacts international, formé de victimes (parents ou enfants devenus adultes), ChildCare restait une organisation mineure, au grand regret de son fondateur, Daniel Desvignes, un Grade 3 de Christophe. Puis l'Archange a décidé de s'activer, et Daniel Desvignes lui a tout de suite parlé de ChildCare comme base de données à mettre au service des Angelots. L'Ange fut alors chargé de gérer ces derniers.

Beaucoup oublient que Christophe a servi Georges et Laurent, les plus grands psychopathes du Paradis. Il va le leur rappeler. Il va enfin laisser libre cours à toute la rage, la tristesse, la haine, qu'il a accumulées durant des siècles sans broncher. Et ça va chier.

Après l'affaire de NWO, Christophe en eut assez du pacifisme forcené. Il craqua un bon coup. Avec une partie de ses troupes, les plus violents, mais aussi les plus sensibles au sort des enfants, il monta les Angelots. Les Angelots sont des unités comptant entre 7 et 15 membres, composées d'Anges et d'humains devenus Soldats de Dieu suite à la perte de leur enfant dans des circonstances pénibles. En fait, la grande majorité des Angelots sont des

humains. Ils sont au courant de l'existence des Anges et des Démons, mais n'en savent pas beaucoup plus. Bien entendu, seuls des anges et quelques Soldats de Dieu peuvent avoir de hautes responsabilités dans l'organisation. Leurs missions sont rarement d'une grande finesse. Elles visent des personnes trempant dans des affaires de pédophilie, d'esclavagisme, de trafic de drogue à des gamins, mais aussi des médecins avorteurs. Les Angelots les font vivre dans la terreur quelques temps, par des menaces, des agressions, la destruction de leur 205, puis, si la (les) personne(s) visée(s) ne fait pas preuve d'un repentir sincère, ils passent à l'élimination pure et simple.

Les Angelots ont, grâce à Christophe, des cartes leur permettant d'emprunter du matos à l'armurerie de Notre-Dame sans qu'on leur pose trop de questions. (les cartes OmegaGun). Il existe aussi, beaucoup plus rare, une carte AlphaGun, qui permet d'emprunter tout et n'importe quoi à l'armurerie, même des armes bénies, même les rares Familiers angéliques, même des armes de psioniques... mais tout ceci sera plus développé dans une future aide de jeu : ND by night)

La quasi totalité des membres sont aux ordres de Christophe, cependant, les Angelots sont prêts à ouvrir les bras à quiconque souhaiterait les rejoindre. Il y à, tout au plus, une dizaine d'Angelots qui ne servent pas Christophe, pour un effectif approchant les 250 Anges.

Cette organisation est basée à Paris (comme d'hab), sous le couvert d'une petite association humanitaire. Là, une équipe de 6 Anges (dont Daniel Desvignes), s'occupe de la recherche d'informations (Internet, journaux, voire vol de documents à Notre-Dame) pouvant orienter vers de nouvelles cibles. De plus, les Angelots possèdent de nombreux informateurs, via Child Care, dans les régions sensibles (Vietnam, Pologne, Roumanie...).

Ils utilisent souvent un vocabulaire tiré de la Bible. Par exemple, les cibles sont nommés des Abrahams et les victimes des Isaacs, les lieux d'opération étant des Morijas. Pour rappel : dans l'ancien testament, Abraham, un jour, entend la voix de Dieu

qui lui dit d'aller sacrifier son fils Isaac en haut d'une montagne, dans le pays de Morija. Alors Abraham emmène son fils sous prétexte de faire un pique-nique, et Dieu, voyant qu'Abraham avait cru à sa blague, envoya un Ange à la dernière seconde pour expliquer à Abraham que c'était un test, mais qu'il pouvait sacrifier une chèvre (or, une chèvre traînait dans le coin) si ça l'amusait.

Mais... et les autres Archanges ?

Normalement, c'est là qu'on dit "mais Dominique a eu quelques échos là-dessus et il compte s'y mettre". Même pas. Car après tout, même si les Angelots ne se préoccupent pas du Grand Jeu, ils éliminent tout de même un paquet de Démons (drogue, trafic de mômes... dans la plupart du cas, des Démons sont derrière) et la mort de médecins avorteurs ne le fera jamais chialer. C'est déjà le bordel avec tout ce qu'il essaie de gérer, il ne va pas en plus commencer à fourrer son nez dans des trucs qui l'arrangent !

Malgré tout cela, Christophe n'a pas changé ses relations ou son comportement. Il continue à préférer les Archanges plus pacifiques (même s'il les trouve un peu mous parfois), et à se faire passer pour le gamin du paradis, malgré la création d'une organisation que ne renierait pas Joseph. Il va plus bien du tout, le Totof.

Le grain de sable proverbial

Bon, alors ça, c'était la machine bien propre bien huilée. Maintenant, parlons de deux choses qui pourraient provoquer des emmerdes aux angelots : les Justiciers et le projet Seed of God.

Les Justiciers

(ou : INS/MV, c'est aussi un jeu de drôles)

1. Or Judas arriva au palais du grand prêtre, qui se nommait Caïphe et il demanda à voir Caïphe.

2. Et on lui demanda s'il avait rendez vous, et il répondit : "Non".

3. Et on lui demanda pour quoi c'était, et il répondit "C'est pour une trahison."

4. Et il dit encore : "Une trahison particulièrement ignoble."

5. Alors on lui dit : "Par ici", et on lui montra un guichet où il était gravé : "Trahisons particulièrement ignobles."

Alors eux, ils sont bien jetés. Les Justiciers sont quatre : trois Grades 2 et un Grade 3 qui se sont mis en marge de l'association (surtout dans leur manière de fonctionner), mais qui en font encore partie, car leurs buts sont quasiment les mêmes, encore que les Justiciers soient plus orientés sauvetage.

Les Justiciers sont plein d'idéaux, remplis de bons sentiments. Ils opèrent parfois en solo, parfois en groupe, ont une espèce d'uniforme ridicule : un truc moulant tout noir avec un dessin d'angelot stylisé sur l'épaule, et un masque en adéquation avec leur pseudo : Spider, Snake, Falcon et Tiger. Bref, ce sont de bons vieux super-héros échappés de chez Marvel. Vous trouverez une description plus complète à la fin de cette aide de jeu.

Ils sont basés en un même lieu : la Planque, telle qu'ils l'appellent, est un château très grand, vieux et luxueux, loin de toute activité humaine et situé où vous voulez. Ce château a été donné par un riche boursicoteur, Maurice Launay, qui a rejoint les Angelots suite à la mort de sa fille dans un kidnapping. A part les Justiciers, trois autres personnes y vivent : Albert et Nestor, deux vieux jumeaux majordomes, et Ronron, un chat gris à poil long particulièrement agressif.

Mais le plus intéressant dans la Planque, c'est assurément la grotte, suréquipée à en faire pâlir d'envie Batman : des armes, des véhicules étranges, des radars, des mesureurs de trucs et de bidules, des télé avec Canalsatellite et TPS... Mais où diable on-t-il été chercher tout ça ? Et bien, c'est tombé d'un camion... en fait, non, pas tout à fait : un labo

psi venait d'être découvert par les Forces du Bien, qui tuèrent consciencieusement tout le monde, puis l'équipe envoyée là-bas fut chargée de ramener tout l'équipement des psis à Notre-Dame, afin de filer un peu de boulot aux mecs de R&D. Snake eut vent de l'affaire, et les Justiciers, connement, ont braqué le camion (à coup de sommeil et de peur, histoire de calmer tout le monde). C'est d'ailleurs une des accroches les plus simple si vous voulez faire intervenir les justiciers dans vos scénars ("Oulala, on a perdu tout nos jolis fusils laser ! Allez enquêter, bande de PJs !")

Seed of God

(ou : comment faire quelques scénars d'enquête)

26. Et l'Éternel dit : "Tu es un raisonneur."

27. Et Caïn dit : "C'est Vous qui m'avez donné la raison, Seigneur."

28. Et l'Éternel dit : "Tu es un révolté."

29. Et Caïn dit : "C'est Vous qui m'avez poussé à la révolte, Seigneur."

30. Et l'Éternel dit : "Tu es un assassin."

31. Et Caïn dit : "Je ne savais pas ce que c'est qu'assassiner. Je ne suis donc pas coupable. Je ne savais même pas que les gens pouvaient mourir. Vous, vous le saviez, Seigneur"

32. Et l'Éternel dit : "Tu seras maudit. Et tes fils seront maudits, et les fils de tes fils seront maudits. La terre ne te rendra plus son fruit quand tu la laboureras. Tu seras vagabond et fugitif sur la Terre"

33. Et Caïn dit : " Vous n'y allez pas avec le dos de la cuillère, Seigneur."

34. Caïn dit encore : "Pitié, Seigneur ! J'ai eu une enfance malheureuse."

35. Et l'Éternel dit : " Tu as de la chance. Moi, Je n'ai pas eu d'enfance du tout."

36. Et Caïn dit : " Enfin quoi, Seigneur, ça Vous avance à quoi de me maudire ? Ca ne le fera pas revenir. Et mes enfants, hein, qu'est ce qu'il Vous on fait, mes enfants ?"

37. Et l'Éternel dit : " Que veux tu, J'aime bien maudire les gens"

Le cours Branger est une école éduquant à la fois des maternelles et des primaires, située à Fontainebleau (Seine-et-Marne), assez près du lycée public François 1er, et de la fameuse forêt de Fontainebleau (qu'elle est grande, qu'elle est jolie, que son sable est beau et tout ça... mais nous reviendrons sur l'environnement plus tard).

Le cours Branger est privé et catholique. Pour une somme exorbitante (n'oublions pas que Fontainebleau est une ville trèèèès bourgeoise, avec Rotary Club, Lion's Club, francs-maçons et autres pétés de thunes), vous pouvez y mettre vos mômes.

L' aspect catholique est rendu grâce à une heure de catéchisme pour les petites sections (le lundi), deux heures pour les moyennes et grandes sections (le mardi et le vendredi), et enfin, 3 heures pour les primaires (le lundi, et deux heures le jeudi), une prière le matin et une autre avant de manger, pour ceux qui restent à la cantine . Et ceci sans aucun souci pour les croyances réelles des gamins (car on y trouve aussi des gosses venus de familles juives ou musulmanes)

Le catéchisme est assurée par cinq bonnes sœurs (Marie-Françoise, Marie-Thérèse, Jeanne-Marie, Marie-Claude et Maria, qui est d'origine portugaise et dont le poireau très fourni est le sujet de bien des légendes enfantines), qui s'occupent par ailleurs de l'infirmerie (alors qu'elle n'ont pas les qualifications suffisantes pour s'occuper de cela : un contrôle à ce niveau là pourrait se révéler dangereux).

On trouve, discrètes mais omniprésentes, des croix ou des images saintes dans chaque pièce. La cour, assez jolie (arbres, terre, buissons...), se trouve au centre de 3 bâtiments dans lesquels sont parqués les mômes. Un muret surmonté d'une grille les sépare du "monde réel". Quelques tags parsèment

ce muret, et les lycéens de François 1er balancent parfois canettes ou papiers gras à l'intérieur de la cour.

En fait, cette maternelle/primaire abrite en son sein de nombreux Fils et Filles de Dieu et Enfants bénis, et on y fait croître la foi des mômes dans l'espoir d'en faire plus tard des Soldats de Dieu, ou encore des corps d'accueil potentiels. A priori, les buts ne sont pas les mêmes que ceux des Angelots, mais, d'une part, cela à été crée par l'un d'eux, et, d'autre part, à long terme, l'idée est d'embaucher un maximum de personnes chez "l'amicale des Christophe en colère". De plus, le cours Branger abrite également des enfants humains, et est donc une très bonne planque pour les gosses extirpés des mains des adversaires des Angelots.

La plupart des profs sont d'ailleurs des Soldats de Dieu. Ils sont tous au courant de ce dans quoi ils trempent, même les simples humains, bien qu'ils n'aient pas tous idée de l'ampleur du Grand Jeu.

Le cours Branger existait depuis 1874, mais ce n'est que depuis peu que cette idée a été lancée. Tout cela a été approuvé et mis en marche il y a un an, et, pour l'instant, cela semble plutôt être une réussite. Notre-Dame vient de donner son feu vert pour l'extension de ce programme au collège et au lycée. En effet, le cours Branger est en étroites relations avec le collège et le lycée Jeanne d'arc-Saint-Aspait (JASA collège et lycée pour les intimes, parce que sinon ça fait vraiment trop de tirets), tous deux situés à Fontainebleau, catholiques et privés (et à 10 minutes de marche du cours Branger en plus). Cela permettrait un encadrement total des mômes, de deux ans jusqu'à 18 ans (quoique cela puisse facilement durer jusqu'à 21 ans : les profs du lycée JASA, de vrais malades, imposent un travail monstrueux aux élèves : le taux de redoublants est d'environ 75%, ce qui permet en plus de racketter les parents plus longtemps). Bref, de quoi en faire des vrais petits fanatiques prêts à être enrôlés dès leur sortie du circuit scolaire.

3 anges s'y trouvent :

Jean-Marc Lullien "Ouin-Ouin", Grade 1 de

Jordi : La cinquantaine, petit, gras, avec de grosses lunettes et des habits "à la forestière" assez crades, multiclassé balayeur/entretien de la cour, c'est un Jordi qui a surtout pour fonction de vérifier que les mômes dotés de pouvoir ne font pas trop de conneries dans la cour. Il ne parle quasiment jamais aux gosses, autrement que pour leur lancer un "Dégage !" ou "T'écrase les fleurs !" plein d'affection. Il semble ne pas apprécier son boulot et est en quelque sorte le croque-mitaine des mômes, qui racontent toutes sortes d'histoire à son propos, du genre "il a tué une petite fille une fois, il l'a découpée en morceau et mise dans les frigos de la cuisine" ou encore "c'est un ancien prisonnier, qui a tué toute sa famille, et il s'est évadé". (bien entendu, c'est un ramassis de stupidités : Jean-marc se retrouve ici en punition de nombreuses infractions au principe de discrétion).

Johann Wesson, grade 2 de Didier :

La 60aine grisâtre et sèche, avant de s'occuper du cours Branger, il faisait partie d'une équipe comme tout PJ de base. Et puis, un jour, le reste de son équipe se fit massacrouiller dans une embuscade de base. Seul rescapé, il accepta sans réfléchir ce job, dans le seul but de se mettre le cul au chaud et d'éviter un maximum de rougeauds. Il se contrefout de tout ce qui peut bien se passer, du moment que Tanguy (voir ci-dessous) s'occupe de tout, et il n'a pas la moindre idée des magouilles de son subordonné. Johann n'a vraiment pas envie de remonter au paradis, où il était affecté au service de réception des prières (il a d'ailleurs un tas d'anecdotes à ce sujet), job particulièrement chiant, et il évitera toute situation un tant soit peu dangereuse. Proviseur de tout ça, il s'occupe entre autre des liens entre le cours Branger et l'administration angélique, et de trouver des fonds, mais il passe surtout le plus clair de son temps à jouer à Diablo 2 dans son bureau. Pour ceux que ça pourrait intéresser, son perso actuel est un paladin de niveau 82 du nom de _-#ŸGeOrgEsŸ#-_.

Tanguy Maupas, grade 2 de Christophe,

proviseur adjoint : Plutôt jeune pour un proviseur, il est très vif (ça aussi c'est très rare pour un proviseur : vous en avez déjà vu un qui n'ait pas

l'air d'un thon mort ?), et très actif. Son seul vice apparent est qu'il est un fan absolu de Tom Waits. Avouez qu'on a déjà fait plus grave. C'est un membre des Angelots de la première heure. Il est dévoué corps et âme au projet Seed Of God (tel qu'il l'a nommé). Il a eu l'idée de cette école en remarquant que, finalement, personne ne s'occupait de donner une éducation correcte suivant les préceptes du seigneur aux enfants d'Ange, pas même leurs parents surnaturels, la plupart du temps occupés à éventrer des rougeauds à coup d'épées saintes (ce qui, tout de même, n'est pas très gentil)

En fait, Tanguy Maupas a une idée de taré : il compte détourner les buts premiers du cours Branger, en créant... des milices enfantines de Soldats de Dieu ! En effet, il les trouve plus "justes", que leur foi est plus "pure", bref, qu'ils seraient plus aptes à la lutte contre le démon que des adultes qui, eux, ont déjà vécu, ont déjà succombé au péché, et n'ont plus leur innocence première. En fait, Tanguy pense qu'un cœur pur est plus utile contre un démon que de savoir comment on tient un M-16... Il imagine que donner des pouvoirs à un môme de 5-6 ans et l'envoyer traquer et buter des Démons (des types pas très tendres, tout de même : c'est autre chose que les bagarres dans la cour contre le gros Bolger qui pique des billes à tout le monde), ça ne risque pas de les traumatiser légèrement...

Bien entendu, Johann risquerait de faire les gros yeux en apprenant tout cela. Le problème, c'est que c'est un sacré branleur qui ne s'occupe pas du tout de son boulot, occupé qu'il est à monter son paladin au niveau 85.

Avec la complicité de deux profs dans le même trip que lui (la prof d'EPS et une prof de CE2), il a monté la section SOG1AU (Seed of God First Assault Unit, surnommée Sogo), composée de Lucie (maternelle grande section), Jean-Claude (idem), Sophie (CE2, leader du groupe), Kevin (CE1) et Jean-Baptiste (CP)

A coup de Charme et autres pouvoirs de manipulation mentale, il a réussi à les endoctriner suffisamment. Il leur fait faire des exercices, en pleine nuit (les parents, bien sûr, ne sont pas au

courant), dans la forêt de Fontainebleau. Ils n'ont effectué pour l'instant qu'une mission, rabattre un Démon pédophile d'Andrealphus dans la forêt (Hooo, pauvre petite, tu es perdue. Je vais te ramener chez toi... Tu habites à Melun ? Ce sera mieux en coupant à travers les bois...) pour l'éliminer. Tout s'est déroulé comme prévu, et cela a renforcé la conviction des mômes, sauf du petit Jean-Baptiste, qui commence à faire des cauchemars que ne renierait pas Bebeth...

En ce moment, les petits gars de chez Didier s'occupent de mettre des Anges dans les corps des profs de JASA (mais si, le lycée et le collège dont je vous ai parlé plus haut... suivez plutôt que de tripoter votre belle sœur !), et, grâce à quelques amis dans l'administration angélique, il s'arrange pour faire s'incarner des mecs plutôt cramés et intégristes (eeeeet oui, des Laurent, des Domi, des Joseph, des Walther, comme d'hab), qui seraient a priori plus branchés par l'idée que des Novalis ou des Blandine. A long terme, il compte faire de Fontainebleau et du triptyque cours Branger/collège JASA/lycée JASA, une seconde base pour les Forces du Bien... Bien entendu, cela n'a aucune chance de marcher, car le jour où certains Archanges seront mis au courant, ça risque de mal se passer... De plus, les Démons ne risquent pas d'être d'accord eux non plus...

Quelques pistes pour l'utilisation de SOG :

- Domi, Lolo, Jojo et Oui-Oui : contact Novalis de base "Regardez moi ça, mes amis les PJ... Cette liste d'incarnations ayant eu lieu à Fontainebleau récemment me paraît étrange... Tous ces fachos d'un coup, c'est louche... Mon Archange aimerait que vous essayiez de comprendre ce qui se passe"

- Pan pan ! Tacatacatat ! : contact Baalberith de base "L'autre jour, y'avait Djobi et Djoba, deux Nisroch (*), qui faisaient tranquillement leurs trafics dans un hangar... et une bande de môme est venu leur casser la gueule ! C'est totalement ridicule. allez voir ce qu'il en est"

- Aies peur ! Crie ! Panique ! : le petit Jean-Baptiste va devenir lentement fou et, à cause d'une



mauvaise réaction aux pouvoirs qui lui ont été donnés, va modifier les rêves dans son village, puis va devenir totalement incontrôlable.

- Enquête de base : oh mon dieu, des démons se sont fait tuer... allez les rougeauds, on descend à Fontainebleau et on regarde ce qu'il en est.

Fontainebleau by night

Fontainebleau est une ville bourgeoise. Mais alors très bourgeoise, à tel point que certains la nomment parfois (bien que ce soit un peu longuet) "la ville où les clochards boivent du champagne" (les clodos qui traînent devant la Poste trouvent sans doute cette réputation très surfaite), est très fréquenté par le Lion's Club et le Rotary Club. La population y est, bien entendue, très vieille. Le maire est Didier Julia, RPR, qui n'en est pas à son premier mandat. On y trouve également pas mal d'immigration anglaise. Le tout est très croyant, est la domination angélique y est évidente.

La population surnaturelle est composée de :

- Un viking SDF.
- 2-3 vieux sorciers rotariés.
- En plus des Anges dont nous avons parlé plus haut, une Yves (à la bibliothèque), une Marc (tenancière de la librairie Plein Ciel), un Ange musulman d'Hassan, qui tient une sandwicherie (même pas un kebab ! Mais où sont tout nos clichés ?) ainsi qu'un Laurent et un Michel (un camp d'entraînement militaire se trouve à proximité), et quelques Soldats de Dieu disséminés ici et là. Bref, pour une ville qui ne doit pas dépasser les 20 000 habitants, c'est pas mal.
- À côté de cela, la présence démoniaque est carrément ridicule : depuis la mort de l'Andrealphus barman au Diam's, il n'y a que deux Démons (sur lesquels nous reviendrons plus loin) et un démon mineur de Scox (qui dirige le magasin "Les Exilés" (parfois surnommé "Les ploucs" en raison de la légendaire vivacité d'esprit du vendeur), dans

lequel une bande de mômes trafiquent des cartes Magic, volent des figurines Games Workshop, et qui accessoirement vend quelques bouquins de JDR.

Économiquement, et bien, c'est une ville de petits commerçants. Beaucoup de restos, de magasins, la plupart du temps assez "luxe" (avec les prix qui vont avec), pas mal de restos aussi.

Historiquement et culturellement, je vais vous faire une révélation : c'est là que se trouve le fameux château de Fontainebleau ! (pour en savoir plus, il doit y avoir des sites, je sais pas, démerdez vous). Fontainebleau est aussi sensé être la capitale du cheval, je suis sûr que ça vous excite follement. Ah oui, Fontainebleau a aussi donné naissance à un pathétique groupe de néo-métal au succès non-mérité, "Pleymo" pour ne pas le nommer.

Dernier détail : on nomme les fontainebleois "bellifontains" (de la même manière que l'on nomme les monacotiens "monégasques")

Quelques lieux

François premier

Revenons sur le lycée à côté du cours Branger, François premier (ou F1). Grand, vieux (vétuste dirons certains), il est aussi un des seuls du coin à donner des cours d'art plastiques, ce qui fait qu'il est fréquenté par un paquet de branleurs aux cheveux longs, cartons à dessins sous le bras (dont moi :)). Accessoirement, une partie des démons affectés à Fontainebleau s'y trouvent : l'intendant, Michel Rançon, Grade 2 de Scox, qui se fait passer pour un catho pratiquant. C'est lui qui coordonne (enfin, coordonner, c'est un grand verbe) les actions démoniaques du coin. En gros, il n'a pas beaucoup de boulot, étant donné la situation désastreuse. Accessoirement, c'est aussi lui qui a donné naissance à Alain, le démon mineur dont je vous ai parlé plus haut. L'autre démon est le prof d'art plastique Laurent Gombars, au service de, je vous le donne en mille, Morax. C'est un Grade 1 qui se branle totalement du grand jeu, véritablement passionné par l'art, et dont la seule ambition est de



rester peinard le plus longtemps possible. Bref, l'influence démoniaque de Fontainebleau est à peu près inexistante. Cependant, ils pourraient être un soutien inattendu dans un scénario. Surtout si vous jouez avec une équipe d'anges.

Le Diam's

Un bar dont un serveur était un démon d'andrealphus. Ce bar est aussi fréquenté par pas mal d'homosexuels (comme l'atteste le drapeau arc en ciel qui pend au dessus). Depuis l'assassinat du serveur par les SOG, l'ambiance s'est refroidie...

La forêt de Fontainebleau

Vachement grande et vachement belle, réputée pour son sable blanc de très grande qualité (qui s'exporte dans toute l'europe, pour faire des moules et des conneries du même genre...), pas mal fréquentée aussi par des joueurs de paint-ball. On y trouve un tas de trucs intéressants/étranges en la parcourant un peu : une obélisque, les restes d'une tour, une espèce de petite pyramide en métal fixée à même la roche sur un encaissement, et sur laquelle est peinte un Bouddha, "la grotte aux druides", qui est en fait une sorte de cuvette au bord d'un petit fossé, qui sert régulièrement de lieu de campement (même si c'est formellement interdit, oulalala...), la mare aux fées, le chemin du diable, la grotte de l'enfer, des tombes datant de 1110 (tiens, un 111), une fois j'ai trouvé, dans une sorte de grotte difficilement accessible, une peinture représentant la soit-disante-vierge, des prostituées... bref, si vous voulez faire intervenir des événements plus ou moins mystiques par dessus tout ça, ou encore de la troisième force (comme si c'était pas déjà le bordel avec une bande de Christophe psychopathes), c'est là que ça se passe...

Daniel nourrissait l'espoir que son archange s'active un peu plus. Depuis quelques temps, il est servi. Lorsque Christophe décida de mettre en marche le projet Angelot, il fut un des premiers à être choisi. Il devint le chef du projet tout naturellement : tout le monde s'accorde à reconnaître ses compétences, son charisme, ses convictions.

A l'exception de **Antoine Hurot**, Grade 2 qui cherche depuis longtemps l'obtention du grade 3, et qui voyait dans ce projet une manière de satisfaire ses volontés d'ascension. Depuis, il attend la moindre erreur, le moindre faux pas, pour se jeter sur lui comme un charognard. Pour autant, Antoine n'en est pas encore à monter des plans machiavéliques pour faire tomber Daniel.

Spider. Une Angelote. Et au service de Blandine en plus ! (eh oui, le seul PNJ féminin de cette Adj est une Blandine... qui a dit cliché ?). Belle, grande, avec une ample chevelure rousse qui se déploie dans le vent, des mensurations impressionnantes et un masque figurant une toile d'araignée. c'est une grade 2 assez puissante (autour de 25 pp). Mettez lui principalement des pouvoirs de dissimulations et de manipulation mentale. Son rôle principale, comme toute héroïne de comics de base, est de faire la potiche, et de temps en temps, de se faire capturer.

Snake Jeune grade 2. 20 pp. Grand, maigre, cheveux en brosse. une cagoule, et des yeux de serpents et une langue de serpents (limitations). Mettez lui plutôt des pouvoirs mentaux, de communication. C'est lui qui s'occupe de toutes les machines, de tout les véhicules de justicier. A part ça, c'est un peu le membre faible de l'équipe, ce qui a tendance à le frustrer. Il se comporte souvent comme un gamin, et montre une grande passion pour tout ce qui touche à la technologie.

Falcon Le chef de l'équipe, grade 3, 32pp. Il est beau, il est grand, il est musclé, il a un sourire Colgate qui fait "ting" dans la lumière, bref, à baffer, avec ses longs cheveux noirs de jais de super héros. Mettez lui quelques pouvoirs de combats, et surtout des pouvoirs de déplacement, qu'il s'amuse à combiner (vol+vitesse+passé muraille, juste pour

PNJ ou Pookas Non Jacobins

Daniel Desvignes, Grade 3 de Christophe (35 pp avec les règles d' Hell on Wheels). Description : brun, porte des lunettes demi-lune, entre deux âges. A l'air assez désinvolte. Cela faisait longtemps que



rire). Il est bien intentionné, correct avec tout le monde, utilise un langage très convenu (ho mon dieu ! / prends ça, méchant ! / là, regardez ! / je vais devoir utiliser mes pouvoirs !). Comme tout bon héros, il est doté d'une bonne volonté sans borne, d'une grande naïveté, et d'une foi sans borne envers le genre humain. Crispant. Il a un masque noir aérodynamique qui n'a pas grand chose à voir avec son pseudo.

Tiger (ou Gnou pour une version encore plus ridicule) La Chose, la Bête, Wolverine, le Punisher... notre ami le bourrin de base. celui dont on dit "il est bien brave", qui porte tout les enfants sur son dos lorsque l'immeuble va sauter, en faisant "gniii". Il est bourru-mais-avec-un-coeur-d'or, et c'est lui qui est chargé de balancer des vannes et des pains, et

qui joue à la belote dans le repère des gentils. Mettez lui 24 pp pour son grade 2, et tout les pouvoirs qui font boum au corps à corps (laissez les éclairs et autres jets de lumière pour le petit Falcon). Il a un visage patatoïde, fait 2m sur 2m, une grosse voix, et pousse quelques onomatopées de bons goûts de temps en temps (gnnnnurg, ou encore hurrrrrr....). Son masque est un loup tigré, ses cheveux sont noires et oranges, et son costume est parsemé de quelques rayures.

Tanguy Maupas. Le bad guy de cette aide de jeu. Mettez lui, allez, autour de 25 pp.

Johann Wesson. 20 pp pour ce grade 2 fraîchement promu.

Jean-Marc Lullien. 12 pp pour ce PNJ quasi inutile.