

Rosa, rosa, rosam, rosarum, rosis, ta gueule

Ce scénar italien a pour double ambition de faire découvrir à votre groupe de Démons une partie de la force gréco-romaine, et de leur offrir un bon gros nœud à dénouer. Le déroulement de l'action et le final restent ouverts, un doigt d'impro risque d'être nécessaire à la bonne conduite de cette folle virée.

Musées, antiquités, p'tits cafés et soleil à volonté... la dolce vita enfin à votre portée !

Part zero : S'en aller tous les deux dans le sud de l'Italie

Comme vous avez pu le constater à la lecture du *Guide de la Troisième Force*, les gréco-romains sont les parents pauvres des cultes polythéistes. Et quand je dis parents pauvres... ce sont des grosses fiottes, des tantouzes de comédie, des folles sous-burnées. On n'en attendait pas moins de mecs épilés sous les bras qui se trimbalent en jupettes wonderboules et sandales à pompons.

Une autre caractéristique de cette Force, c'est qu'elle est représentée sur terre par une tripotée de dieux exilés, nourrissant chacun des ambitions différentes. Nous allons aujourd'hui mesurer ensemble l'étendue de la fracture sociale qui sépare le très moderne Hercule du très antique Vulcain. Une relecture attentive du chapitre approprié dans le *Guide* risque d'être nécessaire. Vous y êtes ? Parfait.

Depuis un an à peu près, les amis de Vulcain ont créé une petite organisation : *Castra Praetoria*. Celle-ci est dirigée dans l'ombre par cinq Démons renégats de Gaziel, eux mêmes soumis à l'autorité de Schist (le fameux Démon qui a exhumé le dieu grec au début du 20^è siècle). Par le biais de conférences sur l'antiquité romaine et la mise en place de pseudo rituels initiatiques, les Démons ont embrigadé une centaine d'italiens nostalgiques et leur ont bourré le crâne de principes guerriers. Dans le même temps, Vulcain s'est remis au boulot, forgeant pour ses troupes une trentaine d'armes magiques. Après une petite cérémonie secrète digne d'un jeu d'horreur pnakotique, Schist et ses collègues entendent armer leur troupe et les envoyer au casse-pipe dans quelques lieux hots de la guérilla souterraine. Les Gaziels renégats espèrent repousser rapidement les différentes factions et, à terme, conquérir le monhonhonde. Voilà pour la partie mégalomanie de l'intrigue.

De l'autre côté, nous avons Hercule, toujours très occupé par ses recherches technologiques et ses magouilles angélico-démoniaque. Au cours d'un voyage d'affaire dans le pays de Dante (et d'Eros Ramazzotti), le demi-dieu tombe par hasard sur la secte. Intrigué par leur attachement aux traditions antiques, il mène une enquête de routine et conclut rapidement qu'il a affaire à une bande de charlots, sans rapport avec son panthéon. Comme il a d'autres chats à fouetter, il classe le dossier en vitesse et retourne vaquer.

Seulement voilà, huit jours avant le début de ce scénar, Hercule se retrouve à donner une conférence sur les Marches Intermédiaires dans un séminaire démoniaque, en compagnie de la jet set infernale. En fin de soirée, un gradé d'Andromalius projette à l'assemblée le portrait des dix renégats les plus recherchés de moment. Et Hercule de reconnaître dans l'un d'eux le maître de cérémonie de *Castra Praetoria*. Notre ami réfléchit à tout vitesse et commence à s'inquiéter : pourquoi un Démon renégat de Gaziel prendrait la peine de s'impliquer dans une secte d'inspiration gréco-romaine ? Il y a sûrement quelque chose de pourri là-dessous.

Profitant de ses contacts amicaux avec les forces du Mal, le demi-dieu les appelle à l'aide. Il se fait envoyer en Italie une équipe de Démons, qui a pour mission d'enquêter sur la secte, de se renseigner sur ses membres et sur leurs objectifs. Hercule estime, à raison, qu'une équipe démoniaque sera bien plus discrète que lui dans cette entreprise...

Vous l'avez deviné, ces Démons sont vos joueurs. Et leur tâche ne va pas être aisée. Coincés entre un demi-dieu qui leur cache sa vraie identité (condition réclamée par la hiérarchie démoniaque, qui veut garder secrètes ses amitiés hérétiques) et une secte truffée de renégats, ils devront la jouer fine pour ne pas heurter de sensibilités.

Et voir la vie en bleu, tout jouer sur un pari

C'est la belle saison, le temps est doux et les acacias refléussent. Un officiel des Forces du Mal téléphone à chaque joueur dans la journée, les conviant à une petite bouffe le soir même pour prendre leurs ordres de mission. Rendez-vous est donné à 20 heures, dans la pizzeria-lasagne-gelati *Chez Giacomo*, dans le quartier latin. Ils leur faudra demander une table pour quatre (quel que soit le nombre de Démons) et commander des *canelonis* au *prosciutto*. Le serveur leur demandera "Comment s'appelle le dernier né de Madonna ?" et, en guise de réponse, l'un d'eux devra sortir de sa poche un morceau de parmesan. On les mènera alors à leur officier de briefing.

S'ils observent scrupuleusement ce rituel, les Démons se verront guider jusqu'aux toilettes, où ils découvriront un bureau secret dissimulé derrière la porte Handicapés. Giacomo, Démon de Baalberith de grade 2 (en tenue de garde Suisse) les salue chaleureusement puis commence son briefing.

“ Mes chers amis, réjouissez-vous : vous partez en voyage. Un éminent capitaine des troupes infernales a requis l'assistance d'une équipe démoniaque pour l'aider dans une affaire délicate. Vous devez retrouver ce Démon demain après-midi, à seize heure, dans le hall d'arrivée de *Roma Termini*, la gare centrale de Rome.

Son nom est Angelo Vitelloni. Voici une photo qui vous permettra de l'identifier. C'est un Démon de Grade 3 de chez Scox, qui semble avoir quelques problèmes avec la hiérarchie italienne. Il compte cependant suffisamment d'amis en France pour avoir obtenu une aide de notre part.

Je n'ai aucune idée du type de mission qu'il pourra vous confier, aussi faites vos bagages avec minutie : il se peut que vous restiez absents plusieurs semaines et que vous ayez besoin d'un peu de matériel. Vous trouverez dans cette enveloppe des billets pour le train de cette nuit au départ de Paris, une carte bleue accompagnée du code secret pour vos faux frais, un plan de Rome, un calepin Footix et deux stylos Crédit Mutuel pour prendre des notes. SFR, sponsor officiel de cette mission, offre également à chacun d'entre vous un téléphone portable avec abonnement international. Ces outils vous permettront de me contacter en cas de problème, mon numéro a été enregistré dans la mémoire de ces petits bijoux de technologie.

Si vous n'avez pas de questions, je vous demanderai d'émarger pour tout ce matériel, que nous vous invitons à restituer dans le meilleur état possible au terme de votre séjour ”.

Giacomo répond volontiers à toutes les questions qu'on lui pose, mais n'en sait malheureusement pas beaucoup plus sur ce qui attend vos joueurs. Tout au plus peut-il leur faire un petit exposé sur le charme de Rome au printemps ou leur enseigner quelques insultes du cru. Une fois qu'ils auront convenablement signé les formulaires, les Démons pourront retourner à leur table et déguster les succulents *canelonis* commandés précédemment.

La photo est celle d'un homme solide, la trentaine pétillante, cheveux bruns coupés courts, mâchoire carrée et sourire élégant. Il porte un costume griffé avec pochette assortie à la cravate et fume un fin cigarillo.

Il ne reste à vos joueurs qu'à faire leurs sacs et à bondir dans le train, vers le sud, leur correspondance à Milan et de nouvelles aventures.

Toute la nuit danser le calypso

L'homme de la photo attend bien les joueurs à l'heure dite, dans le hall luisant de la très moderne gare de Rome, patrouillée par des *carabinieri* à la recherche d'islamistes explosifs. Il serre chaleureusement les mains qu'on lui tend et lance quelques plaisanteries tout en guidant les joueurs vers le parking. Ils devront s'entasser dans un break marron, tandis que leur hôte les amène jusqu'à son petit pied-à-terre.

Angelo s'exprime exclusivement en français avec les joueurs. Si ceux-ci l'invectivent en démonique, il fera semblant de comprendre et essaiera de répondre en français d'après le contexte. Au cours du trajet qui mène de la gare à chez lui, leur contact reçoit plusieurs coups de téléphone, auxquels il répond en anglais ou en grec. Des joueurs attentifs pourront saisir deux phrases : “ Je suis toujours à Thessalonique ” et “ J'atterris à Tachkent demain en fin d'après-midi ”. Essayez de noyer le poisson pour ne pas qu'ils tombent tout de suite à bras raccourcis sur leur employeur.

Le pied-à-terre d'Angelo est une grande villa de trois étages, construite en périphérie d'un quartier tranquille, dont les baies vitrées donnent sur les jardins de la Villa Médicis. L'architecture extérieure est renaissance, mais tout est rénové à l'intérieur, dans le plus pur style antico-futuriste : patio à colonnes, dallage de verre dépoli, niches où des statues néo-classiques côtoient les plus audacieuses installations contemporaines. Dans un salon agrémenté d'un green de golf, Angelo sert les Martinis.

“ Comme vous le savez sans doute, il existe sur terre, outre les forces du Bien et du Mal, diverses factions qui œuvrent pour leur propres intérêts. Je ne vous apprendrai certainement rien en vous parlant de Sorciers, de Psioniques ou de Vikings. Le problème qui nous préoccupe est d'un genre nouveau et me laisse penser qu'il pourrait exister une troisième force Gréco-romaine.

En tant que haut gradé de Scox, je suis responsable de la bonne gestion des diverses sectes de la capitale italienne. J'ai récemment découvert un nouveau groupuscule, nommé *Castra Praetoria*, qui semble cultiver une sorte de nostalgie de l'Empire Romain. Après une brève enquête, j'ai découvert que plusieurs de ses membres disposaient d'aptitudes surnaturelles. Malheureusement, j'ai manqué de discrétion dans une opération de repérage et n'ai pas pu poursuivre mes investigations. De plus, des affaires urgentes m'appellent à l'étranger.

Vous êtes donc chargés de poursuivre ces démarches à ma place, et d'obtenir un maximum de renseignements sur la secte. S'il s'avère qu'elle est effectivement un repère de membres de la troisième force, vous devrez m'en avertir avant de tenter quoi que ce soit. Dans tous les cas de figure, ne prenez pas d'initiatives qui auraient des conséquences trop lourdes : l'enjeu est de taille et je veux pouvoir en référer à la hiérarchie le cas échéant.

D'après ce que je sais, *Castra Praetoria* est composé d'une centaine de membres, peut-être plus. Un des chefs se nomme Arthur Legard, il est d'origine française mais vit et travaille à Rome. Il est le propriétaire d'une boutique de souvenir nommée *Rom'Antica* à proximité du Panthéon. Voici sa carte professionnelle.

Je dois repartir très vite. Je vous prierai de me tenir au courant de façon quotidienne des avancées de votre enquête. Prenez le temps de vous renseigner à fond, essayez d'obtenir les noms et coordonnées des membres les plus importants et de savoir ce qui se trame. Si vous n'arrivez à aucun résultat concluant dans la semaine qui vient, l'enquête sera abandonnée. Voici le numéro où vous pourrez me joindre, de jour comme de nuit. Pour la durée de votre séjour, je vous invite à rester ici. Des doubles des clés son cachés derrière le socle de la statue d'Apollon. ”

Une heure plus tard, Angelo a mis les bouts, pour d'autres cieux et d'autres aventures. Les joueurs ont désormais un logement grand standing et toutes latitudes pour mener leurs investigations.

Dans un dancing avec vue sur l'Arno

Ah ! Roma ! Nanni Moretti sur sa vespa trafiquée, Mastroiani qui rejoue le *Grand Bleu* dans la fontaine de Trevi, Jean-Paul Deux qui fait des dérapages dans sa papamobile... Mais Rome c'est aussi les bains romains, le forum romain, les chiffres romains et les orchestre tziganes (ah, non, ceux-là ils sont roumains).

La partie enquête du scénario se déroule dans la plus grosse cité italienne, ville fondée sous une louve et montée en graine depuis. Comme la plupart des capitale européennes, Rome est une ville tentaculaire, entourées de plusieurs ceintures de banlieues HLM, qui souffre d'embouteillages chroniques et autres pollutions urbaines. Le centre (étendu) reste une zone très touristique, où l'on peut sans mal boire des fonds de café à 3 euros.

La capitale de l'Italie est un mélange amusant de trois attractions très différentes. D'abord, pour tous les férus d'antiquités, de vieux cailloux et de soirées diapos, son patrimoine archéologique est l'un des plus riche au monde. Il faut voir le Colysée une fois dans vie, ne serait ce que pour se moquer des faux gladiateurs en costume de GN qui se battent contre leurs collègues déguisés en lions. Tomber en pâmoison devant le Panthéon est une réaction toujours appréciée.

Un second aspect de la ville : son côté religieux. J'espère n'apprendre à personne que la *Cité Eternelle* (marrant comme surnom, moi je croyais que c'était Bischwihr) accueille en son sein l'état du Vatican, un quartier ceint d'une immense muraille, derrière laquelle de vieux bigots se farcissent le nez de cocaïne en toute impunité. Entre le plafond de la chapelle Sixtine, le Moïse cornu de Michel Ange, la basilique St Pierre, la *sancta sanctorum* et une chiée d'églises en tous genres, le pèlerin n'a plus d'excuses pour s'épargner les ampoules aux genoux. A la belle saison, les rues de la ville s'emplissent de moines suants sous leur bure, de nonnes à cornettes et de scouts d'Europe en tenue de para.

Enfin, vous pouvez ajouter à ces deux strates une bonne couche de modernisme : Rome est la capitale administrative du pays et – un peu comme Paris chez nous – elle concentre la plupart des institutions politiques, culturelles et éducatives d'Italie. Boutiques de luxe, plantes vénéneuse griffées Versace, latin lovers déguisés en Men In Black et magouilles mafieuses, voilà de quoi pimenter un peu vos descriptions.

Le climat romain est délicieux, la nourriture à se rouler par terre et l'ambiance exactement à mi-chemin entre la frénésie des métropoles et le goût italien pour les longues siestes à l'ombre des stores vénitiens. La plupart des romains parlent italien, certains (les moins de trente ans et les commerçants) se débrouillent en anglais, pour le français vous repasserez.

In Studio vous offre six événements facultatifs pour colorer le scénario. Ils n'ont aucune incidence sur l'action, mais peuvent être très utile pour poser la couleur locale. Le pire serait que vos joueurs aient l'impression que Rome ne diffère de Brive-la-Gaillarde que par le nom des PNJ qui y vivent...

1. **Vade retro Satanas !** Rome n'est pas le meilleur endroit où s'attarder quand on est une troupe de Démon. Un squad de jésuites marchent sur le trottoir d'en face : l'un d'eux se tourne vers les joueurs et s'arrête net. C'est un Ange de Walther avec Détection du Mal, accompagné de deux ou trois gars d'En Face et autant d'humains. Ils n'attaqueront pas en pleine rue, mais feront tout pour suivre les PJ jusqu'à leur lieu de résidence et revenir leur casser la gueule à la nuit tombée.

2. **Ladri di saponette.** Un groupe de cinq garçons entre huit et douze ans accoste les joueurs dans un anglais approximatif. Ils proposent de leur servir de guide, de leur trouver un hôtel, d'appeler un taxi ou de leur vendre du shit. A moins qu'ils soient tous dotés d'une perception surnaturelle, un membre au moins de votre équipe se fera subtiliser son portefeuille. Quelques claques suffiront à calmer les merdeux, mais aller plus loin risque de provoquer la colère des autochtones. Si les joueurs réagissent trop tard et comptent sur la police, les carabinieri riront au nez des PJ avant de replonger dans leur partie de manille.

3. **F comme Silvio, N comme Berlusconi.** La circulation se bloque, des CRS romains posent des barrières anti émeutes et un cortège d'un millier de personne dévale la rue en scandant des slogans gauchistes. Rome, bastion socialo-communiste historique de l'Italie, est une fois de plus le théâtre de manifestations spontanées. Les Démon peuvent s'en donner à cœur joie, d'un côté comme de l'autre (fracturer des vitrines à coups de pavés, inciter les forces de l'ordre à assaisonner les cocos de lacrymo, voire les deux en même temps).

4. **Y en a qu'Uno, c'est la Rai Uno.** Une journaliste pulpeuse et court vêtue, accompagnée d'un perchiste et d'un cameraman, tombent sur la râble des joueurs. Il s'agit de répondre à une rafale de questions d'actualités, tirée à bout portant dans un anglais méridional. Tandis que les joueurs s'embourbent, la caméra cadre le décolletée des Démons (ou les biceps des Démons) et les badauds s'attroupent pour passer en prime time, souffler des réponses, pousser des cris de guerre et grimacer dans leur dos.

5. **Urbi et orbi.** Mouvements de foule en direction du Vatican. Jean-Paul II vient d'être victime d'une nouvelle attaque cérébrale et une foule de catholiques fervents se dirige vers la place St Pierre pour en savoir plus. Plusieurs artères sont bloquées par les carabinieri, tandis qu'une vieille tombe en pâmoison persuadée que le Saint Père est décédé. Dans le climat d'angoisse et de bigoterie ambiant, les Démons se heurteront à une hostilité intégriste généralisée. Ils peuvent en profiter pour créer de faux miracles, qui feront instantanément boule de neige. En fin de journée, une apparition du Papa à son balcon, soutenu par deux cardinaux, rassure la foule et mets fin à cette frénésie religieuse passagère.

6. **Tous les chemins mènent à Rome.** Dans la foule des boulevards, les joueurs aperçoivent un visage connu. Qui est-ce ? Que fait-il là ? Au choix du MJ, et suivant le goût des joueurs, il peut s'agir d'un Grand Méchant Récurrent en villégiature, d'un ancien contact de mission à la retraite ou d'un Prince Démon en pleine opération secrète. Sa réaction dépendra de ce que feront les joueurs : lui tomber sur le râble, détourner le regard ou fuir à toute jambe. Si vous êtes du genre vicieux, vous pouvez même leur faire croire pendant un moment que le revenant tient un rôle important dans le scénario.

Part one – E va la nove va, la douce vie

La partie enquête du scénario se déroule en deux mouvements, qui risquent de se chevaucher : l'enquête sur les *Castra Praetoria* commanditée par Hercule et l'enquête parallèle des joueurs sur leur propre employeur. Vous êtes invités à vous référer à la Part Two pour connaître les réactions des différentes forces en présence au cours de cette phase d'approche.

***Castra Praetoria* info data facts**

CP est une organisation sectaire et paramilitaire. La partie apparente de l'iceberg est composée de trois magasins sans liens apparents : la boutique de souvenirs Rom'Antica, l'immense pizzeria Vesuvio et l'usine de ferraille Stainless Steel dans la lointaine banlieue nord. Ce sont dans ces trois établissements que la secte recrute, d'abord parmi le personnel, puis parmi les clients. Pour ratisser plus large encore, les membres de *CP* font du prosélytisme, sous la forme de pseudo conférences sur l'antiquité, organisées dans la salle de réunion de l'usine. Les "lectures" sont parfois suivies de séances de démonstration d'armes antiques qui dégénèrent vite en entraînement militaires.

Les membres de *CP* sont répartis en deux catégories distinctes : les Juniores et les Seniores. En fait, la distinction est simple : les Juniores sont les humains et les six Seniores sont les Démons renégats, avec Schist à leur tête. Au sommet de l'organisation, présenté comme le fondateur de la secte et objet d'un véritable culte de la personnalité, trône un vieillard en fauteuil roulant qui se fait appeler Fernando Alistos et qui n'est personne d'autre que Vulcain. Les Juniores de *Castra Praetoria* portent tous un petit tatouage bleu, représentant un aigle romain stylisé dans le plus pur style mussolinien. Le plus souvent, le symbole est dessiné sur la main, mais il est parfois plus discret (base du cou, biceps, cuisse).

La méthode la plus simple pour enquêter sur *CP* consiste à rôder méthodiquement autour des lieux fréquentés par les membres de la secte, à en suivre certains, voire à en tabasser un ou deux jusqu'à ce qu'ils crachent ce qu'ils savent. Agrémentés de quelques visites nocturne, cette investigation "en externe" peut s'avérer très efficace. Une autre technique consiste à se faire passer pour des sympathisants et à se faire recruter par la secte. Pour peu que les joueurs soient un peu costauds, cela ne devrait pas poser de gros problème, l'organisation recrutant tous azimuts. Si les joueurs suivent avec sérieux les enseignements et les séances d'entraînements, ils se verront rapidement embauchés par l'une des entreprises du réseau et pourront ainsi obtenir "en interne" les renseignements recherchés.

Rom'Antica. Boutique de souvenirs et de kitscheries diverses, à proximité du Panthéon. Construite sur deux niveaux (un rez-de-chaussée et un sous-sol) et pleine de touristes en folie chaque jour que dieu fait (même le dimanche), elle est tenue par quatre Juniores de *CP*. Le propriétaire légal de la boutique est Arthur Legard (Schist), mais il n'est présent dans les murs que deux matinées par semaine.

Le rez-de-chaussée est assez standard, avec ses boules à neiges vernaculaires, ses cartes postales flashy et ses fanions de supporters de foot. Le sous-sol semble plus orienté “fausses antiquités”, avec des casques grecs pseudo rouillés, des nikes à cnémides et surtout une impressionnante panoplie de glaives en fer blanc. Le fournisseur de la plupart de ses merveilles est l’usine Stainless Steel, comme on peut l’apprendre d’une étude des livres de comptes.

Le client est invité à se servir en tracts divers posés près de la caisse, qui font la promotion de l’association historique et archéologique *Castra Praetoria*. Prochaine conférence demain vingt heure, à l’usine, sur le thème “L’autodéfense à l’époque de César”. Repas tiré du sac, amenez votre gourdin.

A part ça, rien d’illégal. La boutique Rom’Antica, au vu de sa situation, est très rentable et génère des bénéfices parfaitement honnêtes. Les vendeurs ont beau ne pas avoir la tête du commercial, ils prennent leur métier très à cœur. Bien sûr, il ne faut pas trop les énerver si vous ne voulez pas que le naturel revienne au galop.

La nuit, la boutique est fermée par une grille et protégée par un détecteur de mouvement relativement facile à désactiver (pour peu que l’on connaisse son existence). Si l’alarme sonne, les flics déboulent en 1D6 minutes.

Pizzeria Vesuvio. Avec sa longue terrasse au bord du Tibre et son service non-stop jusqu’au bout de la nuit, le *Vesuvio* est un haut lieu de la vie gastronomique romaine.

Le long bâtiment contient une immense salle commune (près de trois cent couverts) et une série de salons privés à l’étage, pouvant accueillir une, deux ou trois tables. Une cinquantaine d’employés assurent un turn-over de qualité, tant dans les cuisines que dans les salles. Pendant la haute saison, les clients s’installent volontiers à l’extérieur pour profiter de la fraîcheur du soir.

Les propriétaires légaux de l’établissement sont deux frères, Antonio et Giuseppe Bandini. Le grand blond est chef de cuisine, tandis que le petit brun s’occupe de la réception des hôtes de marques. En réalité, ils ne sont pas de la même famille : ce sont deux Seniores de *Castra Praetoria*.

Outre les délicieuses pizzas et quelques desserts inoubliables, les joueurs pourront dénicher divers indices à la pizzeria. Le dernier salon privé de l’étage est une salle de réunion réservée aux hauts dignitaires de *CP*. Elle contient un grand tableau (deux mètres sur deux) de Fernando Alistos, assis en toge dans un fauteuil roulant ainsi que plusieurs insignes antico-fascistes en fer blanc. C’est là que les Démons de la secte se retrouvent certains soirs, pour discuter à l’abri des oreilles indiscretes de leurs sectateurs. Ecouter aux portes peut être s’avérer riche en enseignements, même si le couloir est surveillé de loin par des membres humains du personnel. Le principal indice que les joueurs pourront tirer de cette indiscretion, c’est que les dirigeants de *CP* s’expriment en démonique quand ils sont seuls et qu’ils sont en train d’organiser un “voyage” dont le bon déroulement semble les préoccuper.

Suivre les différents Seniores ramènent les Démons à la boutique *Rom’Antica* ou à la coutellerie.

Coutellerie Stainless Steel. C’est une petite usine dans une zone industrielle de construction récente. Les deux blocs qui la composent occupent respectivement la fonderie proprement dite et les magasins d’usine.

Le premier bâtiment ne présente que peu d’intérêt : de grandes cuves où l’acier est fondu, des chaînes, de petits ateliers de façonnage et quelques tire pals. Il y fait très chaud et une trentaine d’ouvriers en bras de chemise s’acharnent sur les faux casques, les fausses armures et les fausses épées. Une fouille attentive du lieu peut permettre de dénicher une réserve fermée à clé, dans laquelle sont entreposée une trentaine de glaives dans de la bourre de polystyrène. Contrairement au reste de la production, ces armes semblent faites en acier trempé et ont l’air très bien aiguïsées. Les ouvriers de l’usine sont tous des membres de *CP*, ou des sympathisants repérés par les Démons et qui ne demandent qu’à adhérer. Ils sont plutôt costaud et, dans l’ensemble, assez ramollis du cerveau pour croire à l’avènement d’un nouvel ordre mondial dont ils seraient le bras armé.

Dans le second bâtiment se trouvent les infrastructures administratives et commerciales, les bureaux des employés et les salles de réunion où sont données les conférences. Ces zones sont particulièrement difficiles d’accès en journée, étant interdites même aux Juniores de l’organisation. Vous pouvez décemment compter sur un Seniores présent en permanence dans les bureaux. Attendre la nuit pour agir pose d’autres problèmes : l’enceinte de l’usine est clos et trois Juniores doublés de pitbulls s’occupent de la surveillance.

Dans le bureau d’Umberto Loggia, le propriétaire officiel de l’usine, on trouve la plupart des documents inhérents au bon fonctionnement de la secte. A savoir : des listes des membres avec des relevés de leur cotisations, des fiches sur chacun d’entre eux avec leur degré de fiabilité, des compte rendus de séance d’entraînement et des notes de service sur les grandes orientations de leur culte pipo.

Un gros dossier estampillé *Stromboli* contient tous les documents relatifs à un voyage organisé par le comité d’entreprise. D’ici deux ou trois jours (modulez en fonction du degré d’avancement des joueurs), la plupart des *CP*, humains comme Démons, vont s’envoler pour le Stromboli, au cœur des îles Eoliennes. Des contrats passés avec une compagnie maritime prévoient, dans le même temps, l’acheminement d’une caisse de fret et d’une personne handicapée.

Le parking de l'usine abrite trois minibus, qui servent à déplacer les troupes à la campagne les soirs d'entraînement. Discrets de l'extérieur, les habitacles sont remplis d'insignes plus ou moins effrayants : aigle stylisé pendu au rétro, photos de Fernando Alistos scotchées aux parois, etc.

Si les joueurs optent pour l'enquête en interne, ils devraient assez rapidement avoir l'occasion d'assister à une conférence donnée à la coutellerie. Devant un portrait d'Alistos, Arthur Legard gesticule et déblatère dans un italien approximatif, brochant sur les étrangers qui mettent en péril les valeurs ancestrales de l'Italie. Le discours, déjà simpliste à la base, se transforme peu à peu en un grand jeu de question-réponse digne de Guignol (" On va se laisser manger le pain sur le dos ? " " Non !" hurle la salle, d'une seule voix). Quand les troupes sont bien galvanisées, on monte dans les bus et on file se mettre des coups de gourdins dans un pré.

S'ils passent avec succès ce premier test, les Démons seront engagés rapidement dans l'une des trois entreprises dirigées par CP. Quelques contacts avec leurs nouveaux collègues pourront leur permettre d'en apprendre un peu plus long sur cette affaire, en particulier l'histoire du voyage organisé dans les îles Eoliennes. Attention, cependant, les Seniores gardent les petits nouveaux à l'œil et n'hésiteront pas à réagir en cas d'écarts de conduite. A vous de gérer le degré de discrétion de vos joueurs sous couverture.

C'est mon p'tit doigt qui m'l'a dit

A moins que vos joueurs ne soient particulièrement crédules, les conditions de leur travail à Rome devraient d'entrée de jeu leur paraître suspectes. Pourquoi engager une équipe de Démons français pour un travail d'infiltration en Italie ? Pourquoi se préoccuper soudainement de la Troisième Force, alors que celle-ci n'existe que de façon très alternative dans les dogmes officiels infernaux ? Et, surtout, pourquoi leur employeur est-il si étrange ?

Deux pistes principales leur permettront de répondre partiellement à ces questions et de mettre au jour les luttes d'intérêts des différentes factions.

La puce à l'oreille. Si vos Démons résident comme prévu dans le pied-à-terre romain d'Hercule, ils seront réveillés dès le deuxième jour par un coup de téléphone. Un interlocuteur anonyme demande, en anglais, à parler à Monsieur Merkios. Il raccroche rapidement dès qu'il comprend avoir fait erreur. Si vous estimez que le coup de fil ne suffit pas, vous pouvez ajouter la visite impromptue d'un Ange de Jean à cheveux longs, qui vient garer son combi Volkswagen dans les jardins de la villa. Il tient à montrer au plus tôt à Monsieur Héraclès Merkios son " traducteur universel français-italien-grec-ancien "... Ces deux troubles fêtes sont en réalité des clients du demi-dieu, qui lui vendent régulièrement leurs trouvailles technologiques. Ceux-ci ont pris l'habitude de le contacter directement et sont plutôt surpris de tomber sur les joueurs. Umberto, l'Ange de Jean, n'a aucune intention belliqueuse et fuira au premier signe de violence ou de suspicion.

Une fois l'attention des Démons éveillée, l'enquête s'avère assez aisée dans un premier temps. En fouillant la villa, on retrouve facilement le bail, établi au nom d'Héraclès Merkios, citoyen grec âgé de 41 ans. Une enquête dans les milieux de la finance, de la politique ou dans le gotha mondain international, permet d'obtenir plus de détails. Héraclès Merkios est un riche armateur athénien, militant du parti socialiste grec et très bon danseur de sirtaki. Considéré comme la quatrième fortune de son pays, il est également réputé pour ses dépenses somptuaires en diverses babioles technologiques. Une Excellente réussite lors de cette phase d'approche, ou des contacts influents dans la hiérarchie démoniaque, peuvent permettre d'apprendre quelques détails croustillants supplémentaires, comme le fait que la société Merkios Incorporated est dirigée de père en fils depuis cent cinquante ans et que tous les propriétaires se ressemblent étrangement... Résumons : Héraclès Merkios est immortel, ne parle pas démonique, et est un grec très puissant. A ce stade là, des joueurs normalement intelligents devraient avoir compris de qui il s'agit.

Tant qu'ils mènent l'enquête à Rome, le demi-dieu est quelque part en Sibérie, faisant des aller retour entre d'anciennes bases de l'armée rouge et le site de lancement de fusées de Baïkonour, où il espère pouvoir racheter quelques pièces détachées pour sa collection. Les Démons peuvent le joindre sur son portable et l'inviter à revenir rapidement pour discuter entre quatre yeux. Cela dit, leur conversation sera sans doute interceptée, puis utilisée par notre amie Samantha.

L'oreille à la puce. La deuxième façon de faire tiquer vos joueurs consiste effectivement à leur jeter Samantha dans les pattes. Gradée d'Andromalius et agent du Labyrinthe, elle a pour mission de surveiller les agissements d'Hercule et de ses collègues gréco-romains. Avertie par la hiérarchie de l'arrivée des joueurs, elle va leur coller aux basques, essayant d'anticiper leurs actions afin d'intervenir au moment adéquat pour servir les intérêts démoniaques. Elle dispose des codes de décryptage des portables de vos joueurs et a accès à l'immense majorité de leurs conversations téléphoniques.

Au bout de deux ou trois jours d'enquête, des Démons un peu attentifs devraient commencer à la repérer. Même si elle change régulièrement de déguisement (business woman, petite vieille, bonne sœur) elle mesure toujours la même taille (1,60 m) et porte invariablement un sac assez volumineux. Celui-ci (gros sac à main

griffé, cabas de provisions ou rucksack militaire) contient les appareillages nécessaires à ses écoutes téléphoniques et l'émetteur infrarouge qui communique avec son oreillette. Si les joueurs l'abordent à un stade trop précoce de l'enquête, elle prendra la fuite. Si elle estime qu'ils en savent assez, voire trop, elle se laissera plus facilement approcher ou ira jusqu'à les contacter elle-même.

Si les joueurs découvrent la vraie nature d'Hercule et que Samantha est au courant (coup de fil à leur contact, à Hercule lui-même ou à qui que ce soit d'autre), elle rentrera immédiatement en contact avec eux pour les inciter à garder le secret. En cas d'extrême urgence, elle peut couper une conversation téléphonique sur les portables trafiqués, en les raccrochant à distance ou en couvrant les voix de parasites. Démonter les téléphones permet de découvrir le dispositif espion. Une bonne réussite en Electronique (moyen) et l'usage de matériel adéquat permet de localiser l'endroit où sont relayées les ondes et de prendre Samantha la main dans le sac.

Enfin, si les joueurs se montrent agressifs envers elle et qu'elle n'a pas les moyens de fuir, Samantha fera flasher son aura ou leur intimera d'arrêter en démonique, avant de leur expliquer les tenants et aboutissants de son affaire.

Part two – People to go, places to be

Sonnez tambours, roulez trompettes, voici venir les acteurs de ce psychodrame dont vous êtes le héros.

Plusieurs idées de Réactions sont fournies, à titre indicatif, afin de vous aider à cerner les modes d'action des divers personnages et de vous aider à improviser dans les situations inattendues. Les Objectifs sont présentés dans l'ordre, le plus important en premier. Les pouvoirs du panthéon grec sont décrits dans le chapitre approprié du G3F.

Nom : Angelo Vitelloni / Heraclès Merkios

Véritable identité : Hercule, demi-dieu du panthéon gréco-romain

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	4	4	4	4	35

Talents : Business (6), Langues étrangères (5), Corps à corps (5), Arme de contact lourde (5), Militer dans des partis politiques grecs (3), Danser le sirtaki (5).

Pouvoirs (panthéon grec) : Le concierge est dans l'escalier, Talent de communication, Arme de contact magique (hache à deux mains) (6), Coup de maître (5), Colère de Zeus (5), Membre blindé, Régénération (5), Vitesse (3), Vol (3), Contrôle des animaux (3), Appétit surnaturel.

Description : voir plus haut.

Objectifs : Obtenir un maximum d'information sur *Castra Praetoria*. Ne pas mettre ses relations amicales en danger (tant avec les Forces du Mal qu'avec celles du Bien ou la troisième Force romaine).

Réactions : Si Hercule soupçonne les joueurs de lui faire un enfant dans le dos, ou s'il apprend que ceux-ci connaissent sa vraie nature, il fait tout pour les envoyer au casse-pipe (comme ça il se débarrasse des gêneurs et peut tester en même temps la puissance de ses adversaires). Si il apprend que Vulcain est impliqué dans *Castra Praetoria*, il cherche à être le premier à lui mettre la main dessus, quitte à s'allier avec une autre faction. Dans tous les cas, Hercule essaye de régler lui-même les problèmes concernant directement la Force romaine.

Moyens : Hercule est à la tête d'une immense holding méditerranéenne. Il peut disposer sous 48 heures de deux squads de mercenaires humains (10 militaires armés et entraînés), de plusieurs hors bords, de quelques gadgets technologiques coûteux et rares et de plusieurs centaines de milliers d'euros de matériel divers. Sans oublier qu'Hercule est, à lui tout seul, une force d'intervention non négligeable.

Nom : Samantha

Véritable identité : Grade 2 d'Andromalius, agent du Labyrinthe

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	5	2	2	2	21

Talents : Filature (4), Esquive (3), Baratin (3), Arme de poing (1), Electronique (1), Attention chérie ça va couper (3).

Pouvoirs : Humanité (4), Lire les pensées (2), Attaque télékinétique (2), Détection du Bien (1), Détection de la vérité (1), Invisibilité (1), Augmentation permanente de la Volonté,

Description : Une femme d'une quarantaine d'année aux cheveux gris-blonds coupés courts et aux yeux très bleus. Sous couverture, son apparence peut changer très rapidement, grâce à une garde robe très étendue, comprenant un jeu de perruque et de lentilles colorées. En temps normal elle préfère les jeans, basket, sweat shirt, ou le battledress complet en cas d'intervention musclée.

Objectifs : Surveiller les actions des joueurs (filature, écoute systématique des conversations passées sur leurs portables, fouille éventuelle de leurs appartements). En apprendre un maximum sur les intentions d'Hercule.

Réactions : Si Samantha est découverte, elle explique aux joueurs les tenants et aboutissants de son action (les Démons ne sont que des pions, destinés à y voir plus clair dans le jeu d'Hercule). Si les joueurs découvrent la vraie nature d'Hercule et que Samantha l'apprend (coup de fil à Giacomo, par exemple), elle prendra contact avec eux pour les inciter à continuer leur double jeu.

Moyens : Samantha a d'excellents contacts dans les forces démoniaques. Elle peut obtenir sous 30 heures une équipe d'intervention démoniaque (5 Démons bourrins et deux fois plus de Familiers / Zombies affiliés), un hélicoptère de combat et plusieurs dizaines de milliers d'euros de matériel divers.

Nom : Arthur Legard

Véritable identité : Schist – Démon renégat, anciennement grade 3 de Gaziél

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	3	2	2	29

Talents : Géologie (4), Leadership (4), Arme de contact (3), Esquive (2), Vouloir devenir le maître du monthonhonde (3).

Pouvoirs : Séisme (5), Onde de choc (4), Anaérobiose, Armure corporelle (3), Absorption de force (3), Téléportation (2), Griffes (2), Augmentation permanente de l'Agilité, Arme de contact maudite (marteau de géologue).

Description : Schist est un trentenaire bronzé, très grand et très mince : 50% d'os, 50% de muscles. Il porte un marcel immaculé, un baggy pant et une paire de lunettes de soleil de marque. Son crâne est rasé de près et son nez cassé en plusieurs endroits, comme celui du rugbyman. Il sourit souvent, dans un rictus un peu cruel, et parle d'une voix très grave et très forte ce qui est bien utile quand il s'agit de rappeler à l'ordre cinquante fachos assoiffés de sang.

Objectifs : Mener la cérémonie du Stromboli à bon terme (avec le désir plus lointain de devenir maître du monde souterrain). Faire prospérer *Castra Praetoria*, en recrutant et formant sans cesse de nouveaux membres.

Réactions : Si Schist comprend que les joueurs sont des espions, il tente de jauger leur puissance en organisant un combat de rue contre une dizaine de membres de CP. Si il se rend compte de leur nature démoniaque, il essaie (très prudemment) de les embrigader et les pousse à passer renégat. Au moindre faux pas (et Schist n'est pas stupide), il les fait tuer ou les tue lui-même. A noter que Schist peut très bien retourner sa veste, s'il a beaucoup à y gagner ou si ça peut lui permettre de se tirer d'affaire (livrer Vulcain à Hercule en échange de la vie sauve, par exemple).

Moyens : Schist est le chef incontesté de la petite équipe de renégats démoniaques et le leader charismatique des CP. Ce petit monde lui obéit très facilement, pour peu que ses ordres ne soient pas aberrants. Il a aussi beaucoup d'influence sur Vulcain, qui le considère comme son meilleur ami. A noter enfin que Schist et ses Démons de Gaziél n'hésiteront pas à faire le coup de feu, l'une de leur technique favorite étant d'utiliser leur pouvoir Séisme. Sur un volcan, c'est plutôt... hum... efficace.

Nom : Antonio Bandini, Giuseppe Bandini, Umberto Loggia, etc.

Véritable identité : Démons renégats, anciennement grade 1 de Gaziél, Seniores de *Castra Praetoria*

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	4	4	2	2	15

Talents : Corps à corps (4), Arme de contact (2), Géologie (2), Course (2), Forza Italia (3).

Pouvoirs : Séisme (3), Forme gazeuse (2), Armure corporelle (2), Onde de choc (2), Détection du Mal (1), Absorption de violence (1), Anaérobiose.

Description : Cinq hommes, entre vingt et quarante ans. Vêtu dans le style sobre mais élégant, ils ont des physiques très variés en fonction de leurs origines (un italien, un espagnol, deux allemands et un hollandais). Ils sont pour la plupart peu loquaces, un peu bas de plafond et surtout très peu enclins à l'improvisation. Ils considèrent Schist comme leur père et leur sauveur, buvant ses paroles comme du petit lait. Entre eux ils s'expriment en démonique, leurs connaissances d'une langue commune étant proche de zéro.

Objectifs : Servir Schist au mieux de leurs capacités. Assurer l'ordre et la discipline au sein de *Castra Praetoria*. Devenir les avant-gardistes de la révolution souterraine mondiale en marche.

Réactions : S'ils prennent conscience d'une menace envers CP, ils commencent toujours par en référer à Schist (sauf en cas d'extrême urgence). En règle générale, ils se contentent de suivre aveuglément les ordres de leur leader. Si leur vie est en danger, ils fuient sans honte. Si Schist les abandonne, leurs réactions peuvent être variées (crise de larme, action commando suicide, fuite à l'autre bout du monde voire reddition inconditionnelle).

Moyens : Les Démons renégats sont des brutes épaisses qui peuvent faire pas mal de dégâts à eux tout seuls. Ils sont chacun responsables d'une phalange de quinze Juniores obéissants, utilisés exclusivement que sur un ordre de Schist.

Nom : Benito, Augusto, Marcello, Giovanni-Maria, Chico, Harpo, Groucho, etc.

Véritable identité : Humains, Juniores de *Castra Praetoria*

FO	VO	PE	AG	PR	AP
3	1	2	2	1	1

Talents : Corps à corps (2), Arme de contact (2), Latin de cuisine (1), Esquive (1), Avoir que de la bouche (3).

Description : Issus de la jeunesse défavorisée de Rome, ils comptent dans leur rangs une bonne proportion d'immigrés albanais et nord africains, pas mécontents d'être reconnus par leurs pairs pour une fois. Élevés dans un univers pas tous les jours joyeux, ils ont sauté sur la première occasion de suivre un leader charismatique qui prône des valeurs simples (traditions, coups d'bâtons, grosses bastons).

Objectifs : Rétablir l'ordre et la discipline au sein de ce monde en perdition. Devenir le bras armé d'un pouvoir totalitaire à venir. Vivre vite. Mourir jeune.

Réactions : Les Juniores ont été formés pour obéir à leurs supérieurs sans réfléchir et il faudra être très persuasif pour les pousser à réfléchir et à se remettre en question. Si ils se rendent compte que leur leaders sont des créatures surnaturelles maléfiques (bon courage !) certains peuvent retourner leur veste. Si les Seniores, Schist et/ou Vulcain les abandonnent, la moitié continue à se battre pour ses idéaux en estimant que ça fait partie du Plan, l'autre essaie de résoudre le mystère avant de s'engager plus avant.

Moyens : Leur batte et leur couteau, sous la chemise. A mi-chemin de la cérémonie, les trente *élus* (comprendre les trente plus frappés) sont dotés d'épées magiques +3.

Nom : Fernando Alistos

Véritable identité : Vulcain/Hephaïstos, dieu du panthéon gréco-romain

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	3	2	3	1	21

Talents : Travail du métal (6), Arme de contact lourde (4), Corps à corps (3), Géologie (3).

Pouvoirs (panthéon grec) : Forge (6), Talent artistique, Arme de contact magique (marteau) (4), Eclair (3), Régénération (3), Habit d'ombre (3), Difformité.

Description : Le dieu grec a le teint gris et les rides d'un homme très âgé. Petit de taille, le visage tourmenté (yeux chafouins, nez en framboise atomique, bouche de Mick Jagger...) et le crâne orné d'une chevelure lacunaire de nouveau-né lépreux. Il n'a récupéré que partiellement l'usage de ses jambes et se ballade donc essentiellement en fauteuil roulant. Il ne parle quasiment que le grec ancien, d'une petite voix aigrette ridicule, qui le pousse à ne s'exprimer que très rarement en public.

Objectifs : Ne pas contrarier Schist (la seule personne qui ait été à peu près sympa avec lui depuis sa naissance). Parvenir à réintégrer l'Olympe (Vulcain n'est pas au courant de la mort de Zeus et pense qu'il suffit de lui demander pardon pour pouvoir rentrer à la maison).

Réactions : Si Vulcain est mis en présence d'Hercule, il se barrera avec lui au bistro pour discuter business. Si les joueurs se font passer pour des gréco-romains auprès de lui, il leur accorde toute sa confiance. Dans les autres cas, le dieu se contente de suivre les ordres de Schist.

Moyens : Vulcain n'a que ses poings pour se battre et ses yeux pour pleurer.

Part three – Le sorcier de la montagne de feu

Maintenant que vous êtes familiers avec les acteurs, voici les lieux où se dérouleront les dernières scènes et le planning prévisionnel.

La réussite du scénario dépend grandement de ce que les joueurs auront compris de la machination en cours. Essayez de vous arranger pour qu'ils restent dans le flou le plus longtemps possible, ou qu'ils ne sachent pas avec qui s'allier avant le début de la cérémonie païenne.

Ô mon bateau o-ho-ho

L'île Stromboli est située au large de Naples (à l'est) et de la Sicile (au sud). Elle appartient à l'archipel des îles Eoliennes, ou Ulysse s'égarait quelques temps, dans l'histoire du même nom. Si sa circonférence est assez vaste, sa surface habitable est minuscule : l'île est un grand volcan conique encore partiellement en activité et seul une partie de sa périphérie est suffisamment plate pour y construire des maisons..

Le port, situé à l'ouest, accueille chaque année plusieurs centaines de touristes venus se perdre dans les ruelles blanches et se dorer la pilule sur la plage de sable volcanique noir. A la tombée de la nuit, des petites randonnées sont organisées jusqu'au sommet de la montagne, pour y admirer les micro éruptions. Sur l'autre face de l'île, uniquement accessible par voie de mer, se trouve un minuscule hameau d'une douzaine de maisons. C'est dans cet endroit désert, peuplé d'une poignée de stromboliotes, que seront logés les membres de CP.

Le hameau proprement dit, réquisitionné à coups d'euros italiens, est organisé autour de l'embarcadère construit sur les récifs. C'est là qu'accostent les trois navettes affrétées par les CP depuis Naples, et le petit cargo qui amène la caisse d'armes magiques et le vieux monsieur handicapé. Quatre maisons traditionnelles aux toits

plats accueillent chacune une vingtaine de membres virils de l'organisation. Un bâtiment plus moderne construit en bord de mer, sert de quartier général et de lieu de résidence aux Seniores. Plus loin, dans une poignée de maisons de pêcheur, vivent trois familles d'autochtones, dont une partie a été recrutée pour accueillir et assister les faux touristes. Ils se connaissent naturellement tous entre eux : à moins d'être polymorphe et très bon bluffeur, il est presque impossible de se fondre dans la foule.

Au dessus du hameau, perdu entre les falaises noires et la Méditerranée turquoise, s'élève un petit chemin qui serpente jusqu'au sommet. Les derniers mètres sont difficilement praticables, sujets à des éboulements et parfois recouverts de petites projections de cendres chaudes. Près du sommet, une plate-forme naturelle d'une quarantaine de mètres de diamètre semble dessiner un cercle autour d'un cratère fumant et puant. C'est dans ce lieu propice aux cérémonies impies et blasphématoires que Schist a l'intention de révéler le Plan à ses sectateurs.

Notez enfin qu'à moins de faire beaucoup, beaucoup de bruit ou de lumière, tout ce qui se passe sur ce versant du volcan est parfaitement invisible, tant depuis la mer (la côte est à plusieurs centaines de kilomètres) que depuis l'autre côté de l'île.

Tou es lé plou beau des bateaux

Le final doit être amené en fonction de l'avancée des joueurs et n'est donc pas figé dans le temps. Essayez de vous débrouiller pour qu'ils aient à travailler dans l'urgence et à improviser au fur et à mesure du déroulement de l'action.

J1

- 12H00 Les chaînes de l'usine *Stainless Steel* sont arrêtée, la *Pizzeria Vesuvio* et *Rom'Antica* ferment leurs portes pour "congé annuel". Schist et Vulcain décollent de Rome en direction de Messine. Le reste des troupes prend le train pour Naples.
- 13H30 Schist et Vulcain embarquent dans le petit cargo sicilien qui sert à ravitailler les commerces des îles Eoliennes. La caisse pleine d'armes magiques est installée dans la cale.
- 16H00 Les *CP* montent dans un hovercraft napolitain à destination du Stromboli.
- 18H00 Schist et Vulcain arrivent sur l'île directement par derrière. Deux adolescents du hameau les aident à décharger la caisse. Ils s'installent dans le bâtiment QG.
- 19H00 Les *CP* débarquent dans le port du Stromboli. Ils vont tous manger des lasagnes dans un restaurant bondé de touristes sur le front de mer. Après le repas, ils montent dans des navettes louées pour deux jours et contournent l'île.
- 21H00 Tout le monde se retrouve dans le petit hameau dissimulé par la grosse montagne.
- 23H00 Après une veillée près du feu, les *CP* se remettent en route. A la lueur des flambeaux, ils montent tant bien que mal les flancs du volcan. En tête du cortège, quatre Juniores portent Vulcain et son fauteuil roulant. Suivent deux Seniores qui triment la caisse d'armes magiques, puis un jolie file indienne de fanatiques en toge.

J2

- 01H00 Arrivés sur la plate-forme, les *CP* se placent en cercle sur les ordres de Schist. Vulcain commence par un petit speech de bienvenue en grec ancien, puis le Démon renégat prend la parole pour expliquer les tenants et aboutissants de ce voyage. En entrant en communion avec les forces telluriques, il prétend doter les meilleurs éléments de *CP* de pouvoirs surnaturels et d'une puissance mystique. Tandis qu'on pousse la chansonnette en latin, une petite explosion sans danger est provoquée dans le cratère par un Démon de Gaziel.
- 02H00 Appelés par les Seniores, trente Juniores choisis pour leurs gros muscles et leur petit cerveau se voient attribué le titre d'*élus*. Vulcain leur pose une couronne de laurier sur la tête, se laisse baiser les doigts, puis Schist leur offre une épée magique tirée de la caisse. La cérémonie se conclut par un joli feu d'artifice naturel, orchestré à coups de Séisme, pour bien montrer aux humains que leur Mère la Terre approuve la cérémonie.
- 04H00 Après une joyeuse descente, tout le monde va se coucher.
- 08H00 Deux hélicoptères légers se posent sur le débarcadère. Les *élus* sont réveillés et embarqués de force dans les appareils par les Démons. Après une courte pause dans la banlieue de Rome, les hélicos vont ensuite être voler vers le front, quelque part dans les souterrains du centre de l'Europe.
- 11H00 Le reste du camp se réveille. Les *CP non-élus* sont ramenés dans le port de l'île pour y goûter quelques jours de repos. Schist et Vulcain rentrent à Rome pour continuer leur opération de propagande. Ils comptent bien renouveler la même opération à plus grande échelle dans quelques mois.

Voilà pour le planning idéal, tel qu'il a été conçu par les méchants du scénario. Gageons que vos Démons sauront le bouleverser, avec ou sans l'aide d'Hercule et du Labyrinthe.

A moins qu'ils aient réussi à ranger toutes les forces de frappe de leur côté contre les *CP*, ils devraient avoir pas mal de fil à retordre. N'hésitez pas à bombarder les joueurs d'événements imprévus (Hercule qui déboule au milieu de la filature discrète sur le volcan, Samantha qui leur interdit de pactiser avec le demi-dieu, le flip d'éventuels joueurs infiltrés dans *CP* quand éclate la fight finale, les négociations à l'arrache avec Schist pour les moins orthodoxes d'entre eux, voir l'invocation de supérieurs ou l'irruption volcanique impromptue).

Ne perdez pas de vue non plus qu'en plus des trois grandes factions (Forces du Mal, *CP* et Hercule), certains individus ont des motivations propres sur lesquelles il est possible de jouer. Les humains n'ont que moyennement envie de se faire massacrer et seul une dizaine de tarés oseront s'en prendre à une créature manifestement surnaturelle. Certains Seniores, alliés avec Schist par calcul, peuvent très bien retourner leur veste quand la lutte tourne à leur désavantage. Vulcain lui-même peut décider de faire sécession si la cérémonie tourne au carnage...

Les possibilités sont innombrables, tant pour mettre des bâtons dans les roues de joueurs que pour leur filer un coup de main providentiel. L'essentiel étant qu'ils se démènent comme des beaux diables pour servir au mieux leurs intérêts, par la force comme par la ruse.

Part three (dot one) : Ti amo, la la la, ti amo

Une fois le bodycount effectué et les Démons rapatriés à Paris, procédez au décompte des points.

Si vos joueurs sont du genre magouilleurs et qu'ils débrouillent convenablement, il devraient pouvoir aller jusqu'à couvrir l'une des faction (les gréco-romains ou les renégats de *CP*) et marquer ainsi sur les deux tableaux, l'officiel et l'officieux.

Récompenses de la hiérarchie

Les Démons ne rendent pas de rapport, ni sur *CP*, ni sur les vrais gréco-romains Limitation

Sinon tirez 1D6 sur la table des récompenses, avec les modificateurs – cumulables – suivants :

Les Démons fligent le principe de discrétion (irruption volcanique, bataille navale devant témoins)	-3
Les Démons font un rapport solide et précis sur <i>CP</i>	+1
Les Démons tuent Schist ou le ramènent à leur hiérarchie	+2
Les Démons font bonne impression à Samantha (obéissants, disciplinés, orthodoxes)	+1

Récompenses sous le manteau

Les Démons couvent les activités de *CP* : ils se font une chouette bande de copains renégats et de futurs alliés pour des opérations armées (surtout en sous-sol).

Les Démons couvrent Hercule ou Vulcain : ceux-ci auront une lourde dette envers eux, qu'ils acquitteront aussi vite que possible.

Hercule, je le prends, je le retourne et je...

version angélique du scénario

Le scénario est jouable tel quel avec une équipe d'Ange, mais la barre s'en trouve placée beaucoup plus haut. On admet qu'Hercule a eu plus de facilité à contacter Notre Dame que les forces du Mal et qu'il s'est donc rabattu sur cette option pour faire mener son enquête de proximité. Il se fait alors passer pour un Ange d'Yves, tout en conservant les mêmes objectifs et la même incapacité à parler la langue des joueurs.

L'enquête "en interne" devient beaucoup plus dangereuse, puisqu'une simple Détection du Bien suffit à griller les taupes aux yeux des Seniores de *Castra Praetoria*. La collaboration avec Samantha risque également de se trouver compromise, à moins que les joueurs n'aient suffisamment de courage pour trahir les règles du Grand Jeu en travaillant avec l'Ennemi.

Supprimer le pouvoir Détection du Bien aux Démons renégats et transformer le Démon d'Andromalius en Ange de Dominique est une possibilité. Les motivations de la secte resteront cependant difficiles à saisir pour les joueurs, qui auront du mal à comprendre qu'ils ont affaire à des renégats. Il sera nécessaire d'insister sur le personnage de Vulcain, à qui vous pourrez donner un plus grand rôle au sein de *CP* et une couleur gréco-romaine plus marquée.