

Mariage pluvieux, mariage heureux !

Ce court interlude démoniaque peut trouver sa place à peu près n'importe où dans votre campagne. Il peut servir à boucher un trou entre deux scénarios, à créer une diversion bienvenue dans une longue campagne ou encore à faire rebondir une aventure qui s'enlise.

Invités de force au mariage d'un haut gradé du Mal, vos Démons devront survivre à quarante-huit heures de libations et de danses frénétiques, en compagnie de centaines d'inconnus. Ce mini-scénar étant pratiquement dépourvu d'intrigue, vos joueurs pourront en profiter pour prendre du bon temps, boire des pina coladas et se faire de nouveaux amis.

Come on Barbie, let's go party

Les joueurs sont convoqués par leur supérieur le plus influent, pour une mission non officielle très urgente. Leur contact a été invité au mariage de Sylvain, grade 3 de Furfur et directeur artistique d'une célèbre multinationale franco-américaine spécialisée dans la production de cédés à flux tendu. La fête aura lieu tout le week-end et leur supérieur étant empêché par une mission urgente en Afghanistan, il demande aux Démons de le remplacer. Ils seront chargés de remettre en son nom le cadeau officiel des Forces du Mal et de représenter dignement la team de Lucifer. Pour le reste ils ont carte blanche, tant qu'ils ne font pas peur aux autres invités : l'heureuse élue est une humaine parfaitement normale et toute sa famille est évidemment conviée à la sauterie. Munis d'un gros paquet enveloppé de papier cadeau à motifs pornographiques, les joueurs vont donc se rendre dans la propriété qui accueille les festivités. Il s'agit d'une grande maison bourgeoise de la lointaine banlieue ouest, ceinte d'un parc de quatre hectares comprenant un plan d'eau, un petit bois, une orangerie et un labyrinthe végétal. Des hordes de majordomes stylés ouvrent les grilles, garent les voitures, vérifient les invitations, servent le champagne et – en règle générale – œuvrent au bon déroulement de la fête.

La propriété est décorée dans le style nuptial kitsch, avec quantité de ballons en formes de cœurs, de banderoles à paillettes, de spots de couleurs pour éclairer la pelouse dance floor, de cotillons et de serpentins. Plus loin, une scène munie d'amplis monstrueux a été montées. Toutes les portes de la maison sont grandes ouvertes, laissant entrer et sortir les invités à leur gré : on y trouve un buffet intérieur en cas d'averse, une grande salle de bain pourvue de jacuzzis pour draguer à poil et une dizaine de chambres privées à l'étage.

Après la cérémonie civile en petit comité, les mariés arrivent sur les lieux en limousine, suivi d'un concert de klaxons. Une centaine de personnes est déjà sur place et de nouveaux invités ne cessent d'arriver. Quelque part non loin, un feu de Bengale est allumé. Nous sommes samedi, il est quatorze heures... La fête peut commencer.

Beautiful people

Champagne, petits fours, toasts au caviar, grillades et amuse-ta-gueule divers aideront les Démons à patienter avant le plantureux repas servi sur d'immenses tables installées sous les arbres. Ils pourront profiter de l'apéro pour rencontrer certains des invités.

- *Sylvain*, le marié. Grade 3 de Furfur, vêtu d'un costume digne de James Bond (costume en velours gris, lavallière, chapeau haut de forme, canne à pommeau). Très sollicité, il est d'un abord difficile. Il passe beaucoup de temps à serrer des mains et à faire des civilités. Dès qu'il a un instant de libre, il torche du champagne à même le magnum.
- *Aurore Boucheron de Jolibois*, la mariée. En robe meringue, suivie d'une traîne de quinze mètres portées par quatre garçons d'honneur, elle arbore un sourire inamovible du à de trop longues séances de photo. Avec l'aide de sa sœur, elle fait tout son possible pour saluer chaque invité.
- *Les Bouchérons de Jolibois*, famille de la mariée. Soit ses deux parents, royalistes jusqu'au bout des ongles, ses onze frères et sœurs, ses quatre-vingt-sept cousins, neveux, nièces, petits cousins et tous leurs conjoints. L'éventail est large, allant de l'intégriste catholique au bobo de droite, en passant par le travailleur humanitaire et le chef scout en uniforme. Au moins trois d'entre eux sont des Serviteurs de Dieu. A noter aussi la présence d'une trentaine d'enfants entre quatorze et deux ans qui courent, fouinent et se mettent sur la gueule à la première occasion.
- *Les Sodomy Bikers*. Les meilleurs amis de Sylvain, soit une vingtaine de thrash métaleux, aux cheveux longs et gras. La plupart d'entre eux ont fait l'effort de mettre une cravate, mais le mélange des genres n'est pas du meilleur goût. Les six plus laids sont des Démons de Furfur, qui donneront un petit concert sur la scène en fin de soirée. Ils passent leur temps à peloter les jeunes filles, à se bâfrer et à se rouler par terre en poussant des cris gutturaux.
- *Louisa*. Grade 1 de Haagenti. Cette vieille dame propre sur elle mets à point d'honneur à manger au moins autant que n'importe lequel des invités. Vous prenez un toast, elle en mange cinq. Elle peut être défiée en duel de bouffe, mais a beaucoup d'entraînement et une très très grande capacité.
- *Godefroy*. Grade 3 de Michel. Homme osseux d'une quarantaine d'année, portant une fine moustache et un nœud papillon noir, il est l'un des bras droit parisien les plus efficace de l'Archange de la Guerre. Camarade

de beuverie de Sylvain au Chez Régis, il restera courtois tant qu'il est dans l'enceinte de la propriété. Dehors c'est une autre paire de manche et si les Démons l'ont énervé, ils ont tout intérêt à courir vite.

- *Frédéric et Cynthia Jabert*. La cinquantaine liftée, le costume griffé et le fume cigarette en or, ce sont deux collègues de travail de Sylvain. Dotés de pouvoirs psis, ils appartiennent tous deux à la conspiration World Trade Association (voir G3F p.180). Ils ignorent tout de la vraie nature du marié et resteront discret si la soirée dérape. Par contre, en cas d'agression ils sauront se défendre efficacement – quoi que pas très discrètement.
- *Abalam*. Le Prince Démon arrive vers une heure de matin, quand tout le monde est déjà bien ivre. Surmonté d'un tricorne vert sapin, il est persuadé d'être au mariage de Sean Penn et de Mata Hari. Victime alternativement de toutes les formes d'aliénations répertoriée (et de quelques unes qu'il invente spécialement pour l'occasion), il met une ambiance d'Enfer partout où il passe.
- *Autres*. C'est le moment de ressortir vos vieux PNJ, qu'il s'agisse d'anciens contacts de vos Démons, d'une paire d'adversaires insaisissable ou bien de camarades qu'ils croyaient morts.

Le plus beau jour de leur vie

Événements auxquels les joueurs pourront participer, si le cœur leur en dit.

- *Tous mes vœux !* Le cadeau des Forces du Mal est une poupée de la taille d'un enfant de six ans vêtue à la mode du siècle dernier. Surnommée Chucky, c'est un Familier conçu pour n'obéir qu'aux ordres de Sylvain. Pour des raisons de discrétion, la poupée a été sommée de ne pas bouger avant la fin du mariage. Au bout de quelques heures enfermées dans son paquet, elle risque pourtant de s'ennuyer et de décider de se faire la malle. Elle maîtrise mal sa force (5), ce qui ne l'empêche pas d'aimer jouer avec les petits enfants : attention aux bras cassés. Repérée, elle reste difficile à arrêter, puisqu'elle possède le talent Course (3) et le pouvoir Vitesse (2).
- *Profil bas*. Plusieurs invités sont dotés de pouvoirs surnaturels et – passé une certaine heure – risquent de ne pas réussir à se réfréner. De la classique Détection du Bien / Mal qui dégénère entre les deux camps à la rencontre fortuite d'anciens adversaires, en passant par les débats politiques ou théologiques impromptus, les occasions de friction sont nombreuses. Les Sodomy Bikers, par la finesse et la grâce de leur style, peuvent également être la source de quelques désagréments passagers (surtout à poil dans les jacuzzis). Cela posé, n'oubliez pas que tout le monde est là pour faire la fête et que, à moins d'accrochages vraiment virulent, les conflits ne devraient pas dépasser le stade amical. Un poing dans la gueule, un toast aux mariés et hop, on se fait un nouvel ami ! Enfin, une série de dispositifs (feu d'artifice, projecteurs vidéos, prestidigitateurs invités, musique très forte) peuvent servir à camoufler ou à faire oublier aux humains l'usage d'un pouvoir par trop visuel.
- *Fête du slip*. Boire, manger comme des porcs, danser comme des bots, draguer comme des bêtes, chanter faux et chercher la baston sont des activités normales et encouragées dans le cadre d'un bon mariage. Pour les Démons qui chercheraient à nouer des contacts, il est également possible de rencontrer des gens influents dans leurs domaines (commerce, musique, Forces du Bien, etc.)
- *Pouilles dans le cottage*. Un Démon qui se marie avec une humaine ? Est-ce bien autorisé ? Oui et non. Les Lois Infernales, qui sont en fin de compte assez laxistes, n'interdisent pas cette union en théorie. En pratique, les agents d'Andromalius voient d'un œil assez sévère ce dérapage un peu trop humain à leur goût. Deux émissaires du Prince du Jugement vont s'incruster à la fête dans le courant de la nuit, avec pour mission de tester l'orthodoxie de Sylvain. Ils viendront même interroger les joueurs, l'air de rien, en passant. Si on ne fait rien pour les arrêter, ils réaliseront vite que de nombreux invités sont loin d'être des Démons et risquent de faire une bêtise. Au pire, si les frictions qu'ils causent sont par trop nombreuses, on peut imaginer qu'ils essaient de tuer la mariée pour remettre Sylvain dans le droit chemin. Un petit tour dans la cave (enfermés à clef) ou quelques baffes derrière un buisson devraient suffire à les convaincre de se contenter d'un rapport. Celui-ci sera de toute façon enterré rapidement : des avantages d'être Grade 3...
- *Bouche à oreille*. Au matin du deuxième jour, alors que les invités commencent à émerger d'un court sommeil éthylique, ils découvrent plusieurs centaines de nouveaux arrivants. Les serveurs sont débordés et laissent maintenant les gens entrer sans invitation. Une rumeur sur la Plus Grosse Fête de l'Année s'est mise à courir dans les milieux parisiens, en particulier du côté des diverses forces surnaturelles. Le dimanche voit donc arriver son quotas de nouvelles têtes : un groupe de ska-punk composés d'Ange et de Serveurs de Daniel, trois lutins attendant la réouverture des chemins de Faërie, deux Sorciers de la Rose qui s'échangent des Vrais Noms comme on deale des cartes Magic, Athéna et Catherine en célibatantes cherchant l'aventure d'un soir, la section cuivre de la fanfare municipale de Plouhennec et Marie-Joseph Maillapartir dans un cabriolet Bugatti.

After party

A compter du lundi matin, les invités se dispersent d'eux-mêmes, laissant la propriété sens dessus-dessous et les mariés épuisés mais heureux.

Quoi qu'ils aient fait, les joueurs ne seront ni récompensés ni punis par la hiérarchie. A son retour de Kaboul, leur contact les sommera de raconter le mariage dans tous ses détails, soupirant de ne pas avoir pu y assister. S'ils n'en tirent pas d'avantages directs, gageons que les Démons auront au moins la satisfaction d'avoir passé quelques heures inoubliables et qu'ils auront profité de cette folle ambiance pour échanger quelques numéros de téléphones plutôt difficile à obtenir. Attention, cependant, les camarades de beuverie peuvent hésiter à renouer contact dans la vie de tous les jours, surtout s'ils appartiennent au camp d'En Face ou à une Force un peu collet monté.