

Dieu est mort !

(DOCUMENT I)

Ce livret que vous tenez dans les mains va vous permettre de vivre une soirée mémorable que vous ferez partager à neuf de vos bons amis. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour organiser facilement une vraie murder-party en un minimum de temps et à moindre coût.

KEZAK SOIRÉE ENQUÊTE ?

Au cours d'une Soirée Enquête ("murder-party" dans la langue de Shakespeare), une dizaine de joueurs réunis en lieux clos, incarnant chacun un personnage hors du commun, tentent de découvrir qui parmi eux est l'auteur d'un crime commis avant que le jeu ne commence. Au fur et à mesure des révélations apportées par les indices que les joueurs découvrent, des conversations entre les personnages et des mises en scènes qui jalonnent la soirée, les intrigues se dénouent et les masques tombent. La réussite d'une Soirée Enquête tient autant au travail des organisateurs qu'à la volonté des joueurs d'incarner à fond leur personnage. Généralement, un saine ambiance de suspicion fiévreuse et paranoïaque s'empare rapidement des protagonistes, toujours sans peur mais jamais totalement sans reproche....

RÉALISATEUR OU ACTEUR ?

Vous ne devez poursuivre votre lecture qu'à la condition d'être l'organisateur de la Soirée Enquête. En tant qu'organisateur, vous incarnerez un personnage, mais à la différence des joueurs, vous connaissez tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Votre rôle est de gérer le déroulement de la partie, de distribuer les indices aux joueurs, d'animer la soirée et de résoudre les quelques problèmes matériels. Si vous décidez de tourner la page, il sera trop tard pour faire marche arrière. Le choix est fait ? Bravo ! Lisez d'abord attentivement le scénario afin d'avoir une vue d'ensemble de l'intrigue, puis le système de règles qui vous permettra de simuler agréablement les nombreuses actions que les joueurs pourront entreprendre au cours de la partie (fouiller, téléphoner, utiliser un pouvoir surnaturel...). Les feuilles des personnages et les fac-similés des indices vous livreront ensuite tous les ressorts de l'his-

toire et enfin, les conseils de jeu vous guideront dans votre travail d'organisation. Voilà, vous avez tout ce qu'il faut pour passer une excellente et surprenante soirée, alors bon jeu !

POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS «IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS»

«Dieu est mort !» est une Soirée Enquête inspirée de l'univers du jeu de rôle «In Nomine Satanis/Magna Veritas», créé par Croc.

Elle est cependant conçue pour être jouée de manière tout à fait indépendante de ce jeu. Si vous ne le connaissez pas, ne refermez surtout pas ce livret. Nous espérons vous faire passer une soirée très agréable entre le Paradis et l'Enfer, en vous faisant jongler avec les Archanges et les Princes Démon, le Bien, le Mal, le péché et la rédemption... sans jamais nous prendre une seconde au sérieux. Vous n'aurez jamais vu la religion comme ça. Surtout ne soyez pas choqué par les blasphèmes, il y en a à toutes les pages, mais c'est pour rire !

POUR CEUX QUI CONNAISSENT BIEN «IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS»

Vous reconnaîtrez avec plaisir (enfin, espérons-le !) l'univers, les personnages, les intrigues et l'humour profondément stupide qui caractérise ce jeu merveilleux qu'est «In Nomine Satanis/Magna Veritas». Mais pour faire de cette Soirée Enquête un module qui puisse être joué en cinq heures sans aucune préparation préalable, nous avons souvent simplifié, parfois changé des détails du jeu. Le livret que vous tenez entre les mains n'est pas une extension mais une adaptation... vous remarquerez sûrement des «trahisons» mineures.

Aussi n'écrivez pas à «Sans Peur ou Sans Reproche» pour leur dire que l'Archange Dominique n'a pas créé l'Inquisition, que les combats entre les Archanges et les Princes Démon ne sont normalement pas interdits, et qu'il est impensable que votre Archange préfère se retrouver avec seulement dix points de pouvoir parce qu'il s'est incarné dans un corps humain.

Ils s'en foutent.

Introduction

RAPIDE PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

Bon, simplifions...

Un jour, Dieu créa le ciel et la terre. Ça lui prit même sept jours, exactement. Il engendra pour l'aider des êtres puissants qu'il appela les Archanges, et à qui Il donna comme boulot de gérer les problèmes que lui posaient quotidiennement sa création.

Quelques éons passèrent. Puis une équipe d'Archanges, menée par un certain Lucifer, s'opposa à lui pour des raisons politiques. Dieu refusa d'écouter leurs revendications ; du coup, l'équipe de Lucifer se révolta. Ils perdirent la bataille et Dieu les bannit du Paradis. Les pauvres Archanges et leur chef tombèrent bas, toujours plus bas, jusqu'à un lieu qui fut appelé l'Enfer. Les Archanges déchus prirent le nom de Princes Démon et se mirent au service de Lucifer, qui prit les rênes de ce nouveau royaume.

Les dés étaient jetés, et la répartition géopolitique de l'univers ne devait plus évoluer. De nos jours, elle est encore la même.

En haut, il y a les Forces du Bien, dont le quartier général est le Paradis. Son chef est Dieu, ses cadres supérieurs sont les Archanges, les exécutifs sont les Anges. Les Archanges ont chacun leur domaine d'intervention afin de bien se répartir le boulot.

En bas, il y a les Forces du Mal, dont le quartier général est l'Enfer. Son chef est Lucifer, ses cadres supérieurs sont les Princes Démon, les exécutifs sont les Démon. Les Princes Démon ont chacun leur domaine d'intervention afin de bien se répartir le boulot.

Entre les deux, il y a la terre, et surtout les humains qui sont l'enjeu de la lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal. Parce que cela fait maintenant des siècles que Dieu et Lucifer jouent à une sorte de jeu avec les hommes. Leur but : récupérer le plus d'âmes possibles. Pour ce faire, Anges et Démon s'incarnent dans des corps humains et se mêlent discrètement aux habitants de la terre pour essayer de les pousser, à faire le Bien (pour les Anges) ou à faire le Mal (pour les Démon). Bien sûr, les humains ne sont pas au courant qu'Anges et Démon sont ainsi mêlés à leur vie quotidienne.

Comme leurs serviteurs, les Archanges et les Princes Démon peuvent s'incarner à volonté dans des corps humains, dont peu importe le sexe, l'âge ou l'apparence. Ils se promènent ainsi souvent sur terre, incognito, pour faire leur travail. Evidemment, Archanges et Princes Démon se haïssent et se craignent.

Voilà. C'était, en quelques lignes, la description de l'univers dans lequel vous allez évoluer. Encore une précision, cependant, qui est essentielle.

Ce jeu, cette lutte entre les Forces du Bien et les Forces du Mal ne peut exister que parce que Dieu le veut bien. Dieu et Lucifer ne sont pas au même niveau. Dieu a créé l'univers, d'une certaine manière, Il est l'univers. Lucifer n'est qu'un de ses serviteurs qui a mal, ou bien c'est selon, tourné. Si Dieu le voulait, il n'aurait qu'à claquer des doigts pour que l'Enfer, son chef et tous les Princes Démon disparaissent en fumée.

Mais Il ne le veut pas. La lutte entre le Bien et le Mal fait partie de l'expérience qu'Il désire mener. Les Archanges et les Princes Démon sont tous ses enfants, ils le servent tous, bien que de manière différente. L'Enfer et le Paradis ne sont que les deux facettes d'une même réalité...




Dieu est Mort !

L'HISTOIRE

ANGES et Démons travaillaient, Archanges et Princes Démons intriguaient, les humains naissaient, mourraient et s'entretuaient... Bref tout allait bien dans le meilleur des mondes. Quand la pire des catastrophes est arrivée. Une catastrophe imprévisible, incompréhensible, inimaginable, qui allait changer à jamais la face du monde.

Dieu est mort.
Et de manière totalement ridicule.
Dieu est mort à cause d'une manette.

te.



Cela faisait quelques temps déjà que Dieu se désintéressait de la terre, des humains et de la lutte quotidienne de ses Archanges et de ses Princes Démons. Il faut dire qu'il avait découvert un nouveau terrain d'exploration fascinant : les univers parallèles.

Dieu ne s'en était jamais occupé auparavant. Et puis, en s'aidant des nouveaux progrès de la technologie humaine (les hommes sont décidément pleins de surprises), Il a construit, dans son repaire, le dernier étage de la plus haute tour d'argent du Paradis, un laboratoire qui lui a permis de détacher son esprit et de l'envoyer visiter ces «autres réalités».

Ce qu'Il découvrirait là-bas devait être fascinant parce qu'au fur et à mesure que les années passaient, Il oublia de plus en plus ses tâches habituelles pour se perdre, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, dans ses explorations.

A la porte du laboratoire, dans un couloir, se trouvait une manette. C'était celle qui contrôlait le maintien du lien entre notre monde, notre réalité, et ces univers parallèles jusqu'où Dieu avait étendu son esprit. Les experts avaient prévenu : si cette manette était brusquement baissée, le lien entre Dieu et son ancrage dans notre univers serait brusquement rompu. Les conséquences probables seraient catastrophiques : l'esprit de Dieu, privé de la réalité d'où il tire sa force, se dissoudrait. Bref, Dieu mourrait.

Dans ce cas, pensez-vous sûrement, on aurait du protéger cette manette au lieu de la laisser dans un couloir désert. Mais pourquoi ? Qui, au Paradis, pourrait vouloir du mal à Dieu ?

Puis la catastrophe arriva. La manette se baissa, nul ne sait pourquoi. Et la nouvelle se répandit comme une traînée de poudre au Paradis et en Enfer : «Dieu est mort !»

Un accident, sûrement. Comment imaginer autre chose ? La manette devait être mal huilée, ou quelque chose comme ça. Elle a sûrement dû s'abaisser toute seule. Répétons-le, comment imaginer qu'au Paradis quelqu'un puisse en vouloir à Dieu ? Quant aux Princes Démons, ils ne peuvent entrer au Paradis dont toutes les entrées sont gardées. Et si l'un d'entre eux avait trouvé un moyen, comment imaginer que même un Prince Démon puisse commettre le plus grand de tous les crimes ?

Non... Vraiment, il s'agit sûrement d'un accident.
Sûrement.

LE CONSEIL

Quelques jours passèrent, le temps qu'aussi bien au Paradis qu'en Enfer, on réalise. Le choc était énorme. Au début, personne n'y croyait. Dieu, mourir... Et d'une manière aussi... minable, il faut bien le dire... Incroyable.

Puis on s'est rendu à l'évidence ; aucun miracle ne se produisait. Il a donc fallu s'organiser.

Il y avait un intérim à assurer, des décisions à prendre. De ce genre de décisions majeures dont normalement seul Dieu s'occupait. Une sorte de gouvernement provisoire fut donc constitué. Après quelques négociations entre le Paradis et l'Enfer, on décida qu'un conseil exceptionnel composé des Archanges et des Princes Démons les plus puissants allait se réunir pour voter les décisions les plus urgentes.

Ce conseil exceptionnel se réunira ce soir. C'est la fameuse soirée à laquelle vous êtes invité. Chaque joueur jouera le rôle d'un Archange ou d'un Prince Démon.

Seront présents à cette soirée :

- Dominique, Archange de la Justice.
- Yves, Archange des Sources.
- Jésus, Archange et Fils de Dieu.
- Blandine, Archange des Rêves.

Ainsi que...

- Baal, Prince Démon de la Guerre.
- Malphas, Prince Démon de la Discorde.
- Andréalpus, Prince Démon de la Luxure.
- Crocell, Prince Démon du Froid.
- Valefor, Prince Démon des Voleurs.

La disproportion en faveur des Princes Démons s'explique par le fait que les Archanges sont légèrement plus puissants que leurs «adversaires».



LES PROPOSITIONS

Il a fallu trouver un terrain neutre pour ce conseil.

A l'unanimité, on décida qu'il se passerait sur terre (située exactement entre le Paradis et l'Enfer, dans un bar «Chez Régis») qu'Archanges et Princes Démon connaissent bien.

Pour pouvoir faire leur apparition dans ce bar, Archanges et Princes Démon doivent s'incarner dans des corps humains de sexe, d'âge et d'apparence indifférents ; ce sont ceux des joueurs. Malheureusement, cette incarnation dans un être de chair leur fait perdre à peu près toute leur puissance ; les pouvoirs dont ils disposent normalement seront mis en veilleuse (à l'exception de certains pouvoirs mentaux qui seront expliqués plus loin).

Ce n'est pas grave, ils sont là pour voter. Trois propositions sont à l'ordre du jour.

PREMIÈRE PROPOSITION : INSTITUER UNE TRÈVE DE CINQ ANS DANS LA LUTTE ENTRE LES FORCES DU BIEN ET LES FORCES DU MAL.

(Proposition émise par Valefor, Prince Démon des Voleurs.)

Valefor pense que la mort de Dieu risque de perturber les Anges et les Démon et qu'il serait bon de prendre du recul par rapport à la lutte éternelle.

Il serait d'ailleurs intéressant de savoir dans quelle direction évoluent les humains (vers le Bien ou vers le Mal) s'ils ne sont poussés par personne...

Le conseil sera officiellement consacré au débat, puis au vote (oui ou non) de ces propositions. Les décisions seront prises à la majorité des votes exprimés.

Mais si ces décisions sont en effet très importantes (pour l'avenir de l'humanité, tout au moins) il est à parier qu'il sera loin de s'agir du seul sujet de conversation de la soirée.

Archanges et Princes Démon ont en effet des choses à cacher, des choses à découvrir, et des informations à échanger... Mais n'en disons pas plus, nous pourrions déflorer les fiches de personnages. Gageons qu'on va également pas mal parler de la mort de Dieu...

Qui est un accident, rappelons-le.

Sûrement.

SECONDE PROPOSITION : RÉVÉLER AUX HUMAINS LA PRÉSENCE DES ANGES ET DES DÉMONS SUR TERRE.

(Proposition émise par Baal, Prince Démon de la Guerre.)

Baal pense qu'il est temps d'arrêter de manipuler les humains en cachette et de passer à une vraie guerre, ouverte, au vu et au su de tous, entre les Anges et les Démon.

Les batailles ne seraient plus secrètes. Anges et Démon s'entretueraient sur terre et auraient droit d' enrôler dans leurs rangs les humains qui le désirent.

Ainsi on saurait vraiment quel parti est le plus fort !

TROISIÈME PROPOSITION : GUERRE NUCLÉAIRE TOTALE.

(Proposition émise par Dominique, Archange de la Justice.)

Dominique a constaté avec inquiétude la déchéance de la foi chrétienne dans la civilisation occidentale. Ce déclin est nuisible aussi bien pour les Forces du Bien que pour les Forces du Mal : en effet qui ne croit pas en Dieu ne croit pas au Diable, et il est aussi difficile de sauver que de damner des humains qui ignorent même la notion de péché.

Une guerre nucléaire totale, déclenchée avec intelligence, ne laisserait sur Terre qu'une poignée de survivants débarrassés des tentations et des perversions modernes de la vie occidentale. De plus, cette «Apocalypse» leur ferait craindre Dieu.

La foi pourrait alors renaître.

Dominique affirme que cette proposition n'est pas forcément en contradiction avec celle de Valefor (il se déclare prêt à attendre cinq ans s'il le faut) ni avec celle de Baal.