Soirée enquête : In Nomine satanis/ Magna veritas

Partie endiablée

Episode 3

Personnages principaux :

**Princes démons :**

Baal, Andrealphus, Valfort et Beleth

**Archanges:**

Daniel, Gabriel, Dominique, Joseph.

Ce que chacun a fait :

**Baal (prince démon de la violence et de la guerre):** a essayé d’assassiner Gabriel (par jalousie, fils de Lucifer….)

**Gabriel (archange, fils de Lucifer, archange du feu):** a subit un « attentat »

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** Entretien une liaison avec Daniel

**Valfort (prince démon des voleurs):** a volé un objet rare permettant de cacher sa signature démoniaque ou angélique (pour Andrealphus mais sans savoir pourquoi)

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :** a volé la Lance de Longinus

**Daniel  (archange de la pierre):** couche avec Andrealphus sans le savoir.

**Dominique (archange de la justice) :** se fait passer pour un pasteur mais détient une secte qui perpétue quelques attentats…

**Joseph (archange de l’inquisition)**: aide Dominique

Baal

PRINCE DEMON DE LA violence et de la guerre
*violent, sombre, impulsif*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes le nouveau patron de l’enfer. Et pour tout dire cela vous éclate. Oui mais voilà avec les règles, pas facile de faire son boulot correctement et une guerre ouverte vous serez bien profitable. Vous voulez réussir là où le patron à échouer. Par faiblesse peut être, le patron était fatigué. Il a pris ses vacances et pendant ce temps là le patron de l’enfer c’est vous.

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Ben pas grand chose… Hormis vouloir la tête de Gabriel. Vous connaissez la règle, ne pas s’attaquer directement ou tenter de tuer l’un des vôtres (et oui vous êtes un ange déchu je vous le rappel). Gabriel, devenu archange du feu. Le fils de Lucifer avec une humaine… Y a comme une rivalité pour vous. Le blanc bec, fils du patron. Celle-ci vous reste en travers de la gorge….

Alors quoi… Lorsque ce dernier est descendu sur terre dans le Nebraska, vous vous êtes attaqué à lui. Au détour d’une rue, vous l’avez poignardé. Oui mais voilà vous n’avez pas pu terminer votre œuvre, le « maudit » a immédiatement rejoint le paradis…. Foutu archange toujours aussi rapide….

Et puis il y a cette rumeur : le vol de la Lance de Longinus.

En voilà une belle arme pour supprimer un archange….

Vous décidez de vous rendre donc à la fameuse partie dans le bar clandestin d’Asmodée. Pour en apprendre plus, pour obtenir des informations utiles à votre quête : éradiquer la vermine archangélique.

**VOTRE TRIBUT**

Vous mettez votre place au sein du conseil de l’enfer en jeu. Sur papier signé et écrit de votre main.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Gabriel (archange, fils de Lucifer, archange du feu) :** alors lui vous avez essayé de le tuer. Inutile de vous dire qu’il vous a senti. Il ne connait cependant pas votre identité et cela vous en êtes certains.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Ce méfié de lui.

**Valfort (prince démon des voleurs :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :** un être abject à vos yeux. Les cauchemars sont bons pour les enfants. Le vrai cauchemar est apocalyptique à vos yeux….

 **Daniel  (archange de la pierre) :** pas grand-chose à dire de ce dernier, vous n’avez pas vraiment d’atomes crochus comme dirais l’autre.

**Dominique (archange de la justice) :** vous aimeriez bien que Dominique soit au courant de ce qui est arrivé à Gabriel. Cela finirait surement en guerre ouverte ave lui. Mais personne ne doit découvrir vos faits et gestes….

**Joseph (archange de l’inquisition) :** vous le connaissez pour ces tueries de sorcières et compagnie et ses actes sont parfois violents et démesurés. Le gars sympa quoi….

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il est de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation. Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Et s’il devenait un allié précieux dans votre quête…..

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la lance pour ainsi la récupérer et ne pas vous faire avoir par Gabriel serait le petit plus (faire porter le chapeau à quelqu’un de chez vous serait pas mal selon vous, pour arriver à vos fins).

**COMMENT VOUS HABILLER :**

Tout de noir vêtu, une arme en bandoulière (juste pour en imposer)… faites vous plaisir c’est vous le patron de l’enfer après tout.

**Vos répliques fétiches :**

«pourquoi tu m’parles ? T’as pas d’amis, t’es encore là ?, ta gueule »

Gabriel

Archange du feu

*Rêveur, sympathique, droit.*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes l’archange du feu. Vous avez découvert que votre père n’est autre que Lucifer et avez opté pour le Paradis. Par envie de voir l’humanité se transformer. Vous avez la foi.

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Et bah vous êtes descendu sur terre et là vous êtes fait attaquer au détour d’une rue dans le Nebraska. La douleur fut grande. Vous avez ressenti la présence d’un prince démon mais n’avait pas discerné son visage. Trop rapide. Blessé, vous vous êtes téléporté rapidement. De retour au paradis vous vous guérissez et décidez d’enquêter sur cette attaque. Vous entendez parler du vol de la Lance de Longinus…. Une arme redoutable. Celui qui la possède a peut être fait un essai sur vous…

Vous décidez donc de vous rendre à la soirée d’Asmodée en terrain neutre et d’y enquêter.

**VOTRE TRIBUT**

Vous connaissez l’emplacement du graal. Un document indiquant la place de ce dernier. Un artefact de grande valeur pour les chrétiens. Quiconque le détiendrait pourrait se faire Messie sur terre.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Ce méfié de lui.

**Valfort (prince démon des voleurs) :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :** vous ne le connaissez pas bien et avez rarement croisé son chemin.

 **Daniel  (archange de la pierre) :** quelqu’un qui vous est sympathique

**Dominique (archange de la justice) :** juste et droit il est parfois violent. Un puriste du Paradis.

**Joseph (archange de l’inquisition) :** entre lui et Dominique vous estimez qu’il ne vaut mieux pas leur parler de votre mésaventure avant s’en savoir plus. Cela pourrait mener à une guerre sainte sinon. Vous aspirez à régler les choses avec diplomatie sans entrainer de guerres inutiles.

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il n’est pas de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation. . Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Un être dont il faut se méfier….

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur votre mésaventure et le vol de la Lance.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Tout de blanc vêtu serait le bienvenu…. Vous êtes le gentil de service

**Vos répliques fétiches :**

« Et si on partageait nos infos, moi je suis un gentil, qui cherche le feu s’y brûle »

Andrealphus

Prince démon de luxure

*Charmeur, irrévérencieux, joueur.*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes le prince  démon de la luxure. Vous êtes à la base de bien des ruptures et d’orgie en tout genre, la prostitution etc…

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Par jeu ou par défi vous avez décidé de coucher avec un archange. Juste pour rigoler et vous amusez un peu.

Vous avez embauché Valfort pour aller voler un artefact, L’amulette de Saint Pierre, moyennant quelques actes de tricherie lors de la soirée d’Asmodée. (Valfort ne l’ayant jamais gagné). L’amulette permet de cacher sa signature angélique ou démoniaque. Bien sur vous n’avez rien révéler à Valfort sur son utilisation… Vous avez ensuite séduit Daniel sous sa forme humaine (masculine du moment) et vous êtes envoyé en l’air avec lui, au motel Demonia dans le Kansas…. Et oui parfois vous prenez forme féminine…. En gros vous avez enfreint les règles entre Paradis et Enfer, le tout pour vous faire plaisir… de retour de votre aventure, vous apprenez le vol de la Lance de Longinus. La curiosité vous pique d’en apprendre un peu plus sur le sujet et la soirée d’Asmodée promet d’être palpitante… Daniel étant là aussi.

**VOTRE TRIBUT**

Vous possédez un document attestant de l’assassinat de la femme de Crocell (prince démon de la glace) par Malphas (l’un des princes démons siégeant au conseil de l’enfer). Un document politique des plus intéressants.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer. Il est violent, vous regrettez Lucifer…

**Valfort (prince démon des voleurs) :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Gabriel (archange du feu et fils de Lucifer) :** lui, vous l’aimez bien. Il a comme qui dirait la double nationalité. La classe quoi…..

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres)**: ce personnage vous est antipathique. Des rêves de luxure et de volupté sont tellement plus beaux que les cauchemars et la noirceur….

**Daniel  (archange de la pierre) :** quelqu’un qui vous est sympathique.. N’est ce pas ? Un jouet de marque…

**Dominique (archange de la justice) :** juste et droit il est parfois violent. Un puriste du Paradis.

**Joseph (archange de l’inquisition) :** vous ne le connaissez pas bien et avez rarement croisé son chemin.

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il est de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation.

. Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Et s’il devenait un allié précieux dans votre quête…..

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la Lance et vous amusez tout en évitant d’être démasqué par Daniel ou quelqu’un d’autre.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Bien habillé, charmant, séduisant, lunette de soleil, beau gosse….

**Vos répliques fétiches :**

« Non mais je t’écoute .. ; c’est juste que je t’ignore… tu as peur... Je ne vais pas te manger…. On regardes mais on touche pas »

Valfort
PRINCE DEMON DES VOLEURS

*Joueur, drôle, filou*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes le prince démon des voleurs. L’Arsène Lupin de l’Enfer ou son Mesrine….

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Vous avez bossé pour Andrealphus et avez volé pour lui l’amulette de Saint Pierre. Ce dernier la garde aux portes du paradis dans ses appartements. Vous vous êtes faufilé, avez volé l’objet et êtes partis. Pourquoi avoir accepté me dirait vous ? Par défi bien sur… Et puis vous aviez envie de laisser Andrealphus s’amuser avec. La babiole cache temporairement la signature angélique ou démoniaque. L’idée vous a plus. Vous avez donné l’objet au commanditaire moyennant un peu de tricherie lors de la soirée d’Asmodée. Vous n’avez jamais gagné cette dernière et cela vous fait enrager…..

Vous avez appris le vol de la lance de Longinus… Intéressant mais ça risque de vous retomber dessus cette histoire. Qui a osé ?

**VOTRE TRIBUT**

Il y a quelques années de cela vous aviez volé la clef du Paradis. Oh bien sur Dieu l’a vu et vous a réprimé, cela va de soit. Cela ne vous a pas empêché d’en faire un double avant de rendre la clef sous la contrainte. Un passe pour le Paradis. Qui dit mieux ?

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (archange de la violence) :** le nouveau patron. Sans aucune subtilité. Un bourrin finit….

**Gabriel (archange, fils de Lucifer, archange du feu) :** alors lui c’est une bonne patte. C’est pas Jésus mais il est sympathique et drôle dans son genre.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Votre commanditaire. Il vous en doit une n’hésitez pas à lui demander rétribution.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres)**: un type correct bien que triste et froid…. Vous l’admirez pour sa « poker face »

**Daniel  (archange de la pierre) :** pas grand-chose à dire de ce dernier, vous n’avez pas vraiment d’atomes crochus comme dirais l’autre.

**Dominique (archange de la justice) et Joseph (archange de l’inquisition) :** le duo de choc, les dingues du Paradis, les puristes de la sainteté… bref des gens ennuyeux au possible.

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il est de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation.

. Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Et s’il devenait un allié précieux dans votre quête…..

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la lance, gagner enfin le tournoi d’Asmodée.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Vous avez l’embarras du choix du mafieux en passant par le mec à casquette…. A vous de voir le style du jour pour le prince des voleurs.

**Vos répliques fétiches :**

« On se calme on peu parler en personne civilisée non… Comme me le disait si bien Trump hier…. Cher ami auriez vous l’obligeance de m’amener une coupe de champagne…. »

Daniel(le)
Archange de la pierre

*Parano, violent, désabusé*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes l’archange de la pierre. Désabusé de ce monde, vous avez quitté le paradis depuis un moment. Vous résidez sur terre et avez décidé de vous adonner à quelques plaisirs terrestres.

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Dernièrement vous avez eu une aventure avec une belle jeune femme (et vous étiez sous forme masculine pour l’occasion). Mais une fois cette dernière évanouie vous avez ressenti la présence d’un Prince démon…. Le tout se passait au motel Demonia dans le Kansas. Quelqu’un vous épier peut être. Par l’intermédiaire d’un de vos anges, vous avez appris le vol de la Lance de Longinus… Et si ce quelqu’un cherchait à vous supprimer. Cette guerre incessante Paradis/Enfer vous fatigue…

Vous décidez de vous rendre à la soirée d’Asmodée pour profiter, en apprendre plus sur le vol de la lance et obtenir des informations pour mieux vous protéger…

**VOTRE TRIBUT**

Votre artefact légendaire Dagda : le chaudron magique capable de transformer en pierre n’importe quel démon. Une arme redoutable.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Ce méfié de lui.

**Valfort (prince démon des voleurs) :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :** vous ne le connaissez pas bien et avez rarement croisé son chemin.

 **Gabriel (archange du feu et fils de Lucifer) :** si même les démons peuvent entrer au paradis maintenant…..

**Dominique (archange de la justice) :** juste et droit il est parfois violent. Un puriste du Paradis.

**Joseph (archange de l’inquisition) :** Joseph est parfois dur mais vous avez une bonne relation.

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il n’est pas de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation.

. Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Et s’il devenait un allié précieux dans votre quête…..

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la Lance et découvrir qui vous espionne en secret.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Désabusé vous arboré souvent la tenue skinhead, anti système par excellence…..

**Vos répliques fétiches :**

« Excusez moi de vous serrer la main, j’ai oublié mes gants, une arme ou ça… j’entends des trucs le soir vous savez… il me surveille.. eux… vous savez… »

Beleth
Prince démon des cauchemars

*Froid, discret, terrible*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes le prince  démon des cauchemars, le croque mitaine et le voleur de la lance de Longinus. Du genre pas causant et froid… Poker face pourrait être votre second prénom.

 **RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Vous vous êtes rendu dans son sanctuaire terrestre (au Vatican), sans permission. Vous avez pris forme humaine et êtes retourné en Enfer ensuite.

Vous avez découvert il y a quelques années (50 ans) que la lance se cachait au Vatican. Pour cela vous avait volé des documents dans la bibliothèque des enfers, scellés par Lucifer lui-même, indiquant la présence de gardiens de la lance. Vous avez détruit cet ordre terrestre, trouvé l’emplacement de la lance et laissez le temps étouffée l’affaire. 50 ans plus tard vous avez décidés de passer à l’action, en empruntant le corps d’un prêtre endormi pour ouvrir une sépulture dans une crypte. Vous récupérez l’artefact et laisser l’humain à son mauvais rêve et confus.

Personne n’ a jamais rien dit de la Lance et pour cause : elle aurait le pouvoir de tuer un archange ou Prince démon si cette dernière le transperce. Oh vous ne comptez tuer personne… Vous comptez juste jouer les croquemitaines… Et pour une fois cela ne sera pas que pour les humains… Vous allez la garder cacher à l’abri et faire peser la menace, le tout en toute discrétion. Que même les Prince démons ne dorment que d’une oreille.

La nouvelle semble commencer à se répandre. Vous allez profiter de la soirée chez Asmodée pour nourrir la peur chez les deux camps…. La lance, quand à elle est cachée dans vos appartements en Enfer.

**VOTRE TRIBUT**

Vous possédez le contrat de Sentenza. Cette fameuse ville du nouveau Mexique que vous avez emplie de terreur en une nuit. Chaque habitant ayant signé un contrat avec vous. En une nuit, les habitants de Sentenza perdirent la Vie suite à vos cauchemars. Chacun désirant voir vivre le cauchemar de son voisin. 200 âmes non données à Lucifer. 200 âmes bannies et enfermées dans un parchemin. Un beau cadeau à offrir à Lucifer selon vous, voir à Baal. 200 âmes prêtent à rejoindre les rangs de l’enfer.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer. Il est violent et sans cervelle à vos yeux.

**Valfort (prince démon des voleurs) :** pour le vol de la lance cela sera forcément lui le mieux placé pour être coupable… Le pigeon parfait…. Il en aura des cauchemars…

**Gabriel (archange du feu et fils de Lucifer) :** lui, vous l’aimez bien. Il a comme qui dirait la double nationalité. La classe quoi…..

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** ses rêves ne sont que volupté et parfums enivrants…. Un être que vous détestez en secret.

**Daniel  (archange de la pierre) :** un ange désabusé et parano…. Le cobaye idéal….

**Dominique (archange de la justice) :** juste et droit il est parfois violent. Un puriste du Paradis.

**Joseph (archange de l’inquisition) :** vous ne le connaissez pas bien et avez rarement croisé son chemin.

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il est de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation.

. Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Et s’il devenait un allié précieux dans votre quête…..

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la Lance et vous amusez tout en évitant d’être démasqué par Daniel ou quelqu’un d’autre.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Si vous avez des habits de croquemorts c’est le moment de les sortir. Vous voyez celui de Lucky Luke… dans me même genre. Le tout avec un coté 1890 romantique gothique.

**Vos répliques fétiches :**

« j’ai aprris certaines choses mais je préfère ne rien dire, une info contre une info, dors tu bien la nuit… »

Dominique

Archange de la justice

*Froid, droit, illuminé*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes l’archange de la justice et le bras armé de la justice. Vous aimeriez voir plus de ferveur autour de vous. Les hommes perdent la foi et cela vous révolte.

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Dernièrement vous avez monté votre petite église au Texas (l’église du renouveau) sous la forme d’un pasteur. Le pasteur Mackenzie. Sous des allures de sainteté vous cachez un cœur de pierre. Votre église n’est là que pour vous servir et vous enrôlez parfois de jeunes enfants, parents et hommes de tout âge… Vous les nourrissez de belles paroles et les envoyé ensuite au suicide lors d’attentats orchestré sur des entités capitalistes (bourse, casino…) Dernièrement vous avez fait sauter la bourse du Texas. Cela a beaucoup fait parler. Bien sur vous avez revendiqué la chose au nom de la religion. Pour vous cela est acte de foi. Quand l’humanité ne pourra trouver de réponse dans l’ordre et la raison alors elle se tournera vers dieu et ses archanges ou prince démon…. Dans cette tâche vous êtes aidé par Joseph. Lui s’occupe de former vos futurs martyrs… c’est lui qui les envoie mourir pour la cause….

Dernièrement circule la nouvelle du vol de la Lance de Longinus….

Vous décidez de vous rendre à la soirée clandestine chez Asmodée pour en apprendre davantage. Le retour de cet artefact pourrait servir votre cause.

**VOTRE TRIBUT**

Vous possédez un dossier concernant Gabriel et Lucifer. Issu du même sang il est dit dans ce document que si l’un des deux meurt, il affaiblira celui qui survit. Lucifer ayant donné, par son enfantement, une part de son énergie vitale. Vous ne vous déciderez jamais à tuer Gabriel pour arriver à vos fins mais tuer Lucifer est important pour vous. Mettre cela en jeu lors de cette partie fera surement votre affaire pour la suite. Tout va dépendra qui l’aura en main.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Ce méfié de lui.

**Valfort (prince démon des voleurs) :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :** vous ne le connaissez pas bien et avez rarement croisé son chemin.

 **Gabriel (archange du feu et fils de Lucifer) :** si même les démons peuvent entrer au paradis maintenant…..

**Daniel (archange de la pierre) :** un archange désabusé et fatigué par la lutte… une honte à sa Nature….

**Joseph (archange de l’inquisition) :** votre ami de toujours. Un brave guerrier…

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il n’est pas de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation. . Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu, un adversaire à vos yeux…. De taille….

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la Lance et pourquoi ne pas la récupérer pour faire de nouveaux adeptes et partir en croisade contre l’enfer. Et si les gens pouvaient éviter de connaitre vos agissements sur terre ce serait bien. Le temps viendra mais pas pour le moment. La Lance est un atout précieux.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Le top serait de vous habiller en curé. Eviter l’habit de moine. La bible en main, le crucifix de l’autre et l’habit noir sera parfait….

**Vos répliques fétiches :**

« Un membre gangréné se coupe avant que le corps ne soit affecté, la fin justifie les moyens, je vous conseil le de m’écouter je connais certaines choses sur vous…. »

Joseph

Archange de l’inquisition

*Fanatique, franc, guerrier*

**VOUS ETES QUI, VOUS ?**

Vous, et bah vous êtes l’archange de l’inquisition, celui qui a fait brulé les sorcières et mené jeanne d’Arc au bucher… entre autre….

**RECEMMENT, QU’AVEZ VOUS FAIT ?**

Dernièrement vous avez monté votre petite église (au Texas) avec votre ami Dominique (l’église du renouveau). Dominique recrute les brebis égaré et vous, vous leur assurez une vie de martyrs…. Vous crée des terroristes pour votre église. Vos victimes s’attaquent ensuite à l’image du mal : la bourse, les casinos, etc… Dernièrement vous avez fait sauter la bourse du Texas. Cela a beaucoup fait parler. Bien sur vous avez revendiqué la chose au nom de la religion. Selon vous les tribunaux ne peuvent rien faire, vous avez décidés de passer aux actes pour supprimer les impies.

Vous avez appris le vol de la Lance de Longinus et avec Dominique avait décidé d’aller à la soirée d’Asmodée. Cette soirée de jeux clandestine et neutre vous permettra peut être de mettre la main sur cet objet et ainsi faire de nouvelles recrues pour votre quête.

**VOTRE TRIBUT**

Alors vous, vous possédez des documents au sujet de la création du Grand Jeu. Un document indéchiffrable. Seul Dieu pourrait le lire. Vous l’avez volé à la salle des archives de Saint Pierre lors de sa presque mort….’(voir meurtre au paradis). Un document de haute valeur surtout si « seul Dieu » peut le lire….. Il contient surement de grandes informations.

**DANS L’ASSISTANCE, VOUS ALLEZ DECOUVRIR**

**Baal (Prince démon de la violence) :** un fou furieux selon vous. Le nouveau patron de l’enfer.

**Andrealphus (prince démon de la luxure) :** un être qui peut être à la fois sympathique et charmeur. Ce méfié de lui.

**Valfort (prince démon des voleurs) :** enquêté sur ce dernier… Un vol… Il est forcément dans le coup.

**Beleth (prince démon des cauchemars et des ténèbres) :**un être froid et insipide à vos yeux.

**Gabriel (archange du feu et fils de Lucifer) :** une hérésie à vos yeux. L’antéchrist devenant archange….

**Daniel (archange de la pierre) :** un archange désabusé et fatigué par la lutte… une honte à sa Nature….

**Dominique (archange de l’inquisition) :** votre ami de toujours. Un brave guerrier…

**Asmodée (prince démon du jeu) :** il n’est pas de votre bord mais ne prends jamais parti pour quelqu’un. Il aime jouer et voir jouer surtout. Nul doute qu’il tirera partie de la situation. . Et surtout il est un des premiers nés. Il l’égal de Lucifer et de Jésus, craint de tous, même de Vous. Il a su créer un lieu loin des yeux de Dieu…. Un adversaire à vos yeux.

**VOS BUTS PENDANT CETTE SOIREE**

En apprendre un maximum sur le vol de la Lance et pourquoi ne pas la récupérer pour faire de nouveaux adeptes et partir en croisade contre l’enfer. Et si les gens pouvaient éviter de connaitre vos agissements sur terre ce serait bien. Le temps viendra mais pas pour le moment. La Lance est un atout précieux.

**COMMENT VOUS HABILLEZ**

Un look d’inquisiteur moderne. Le tout doit être harmonieux.

**Vos répliques fétiches :**

« Monsieur je ne tutoie que les personnes que j’estime, hein vraiment mais racontez moi tout, laissez moi vous purifier… je connais bien des moyens…. »

**L’histoire**

**Un peu de background….**

Depuis la nuit des temps un combat fait rage opposant les forces du bien aux forces du mal, Les Prince démons aux archanges, Dieu face à Lucifer….

Des règles ont été instaurées et en secret les deux camps se livrent une guerre féroce en utilisant l’humanité.

Vous êtes une personne d’un de ses deux camps.

Les règles sont simples : garder secrète votre identité d’être céleste face aux humains, ne jamais affronter l’autre camp directement et ne pas pactiser avec l’autre camp.

Inutile de vous dire que bon nombre ont déjà brisé ses règles…

Et mettons les choses aux clairs… Dieu est omniscient, vois tout, entend tout… il est la création… Il pourrait dissoudre l’enfer et ses sbires si cela l’amusait…. Il n’en fait rien, la guerre céleste faisant partie intégrale de son expérience.

Le paradis est géré par les plus puissants des archanges : Dominique, Yves (non présents), Blandine (non présent). L’enfer a aussi son conseil tenu par Baal, Andromalius (prince du jugement) et Andrealphus.

**Dernièrement**

L’archange Saint Pierre a failli mourir, Gabriel s’est avéré être le fils de Lucifer et pour couronner le tout ce dernier s’est barré en vacances laissant les rênes à Baal, prince démon de la violence, pour gérer les affaires de l’enfer… Et tout comme Lucifer Dieu déserte parfois laissant le Paradis aux mains de son fils Jésus (sous la tutelle d’Yves, bien sur… Jésus étant trop immature et baba cool pour avoir quelques responsabilités)….

Et dernièrement il semblerait que la lance de Longinus, vous savez celle qui a tué Jésus sur la croix, aie été retrouvé et voler sur Terre. Bien des Archanges et Prince démon l’ont cherché, Dieu seul connait son emplacement. Une arme qui aurait la capacité de tuer un Prince Démon ou un Archange. Elle est imbibée du sang du premier incarné (Jésus), lui conférant ainsi de grands pouvoirs…. Chaque archange et Prince Démon revêt une apparence humaine, en empruntant un corps quand il va sur terre. Quand ce dernier meurt l’entité retrouve son corps céleste. La rumeur veut que la lance puisse tuer un être céleste même sous forme humaine.

**Et vous dans tout cela…**

Pour certaines raisons vous avez décidés de vous octroyer un peu de bon temps et de participer à la soirée poker donné par Asmodée. Une soirée clandestine donnée dans l’arrière salle d’un bar sur terre.

Asmodée est un des premiers nés et prince Démon des Jeux. Mais par-dessus tout il est, dit on, l’un des écrivains de la règle du Grand Jeu (vous savez votre fameuse guerre sainte…). Il est craint de beaucoup même s’il se fait discret. Il a érigé un bar qui défie les lois de dieu. Dans ce lieu les lois de l’enfer et du paradis ne s’appliquent pas et chacun est libre d’agir à sa guise. Ce dernier ouvre ses portes une fois l’année pour une partie de poker… endiablée….. C’est un lieu **neutre** aucun meurtre de l’un ou de l’autre camp n’est autorisé et l’autre règle est de ne pas défier le tenant des lieux. Certains êtres célestes ne sont jamais revenus de cette soirée…..

Une soirée jeux comme il y en a peu. Pour avoir le droit de s’y installer il faut payer un tribut et venir avec de quoi jouer. Chaque perdant offrant son tribut à celui qui l’élimine. Ce dernier prend bien des formes : des informations sur les uns ou les autres, des contrats d’âmes, des artefacts anciens etc … Lors de la soirée Asmodée prendra l’un des tributs mis en jeu (avant, pendant ou après la partie). Le bar d’Asmodée est toujours le lieu de rencontres et palabres en tout genre. Les deux camps s’y rencontrent en terrain neutre et peuvent échanger des informations ou toute autre chose. Chez Asmodée les Archanges et Princes Démons ne possèdent aucun pouvoir si ce n’est celui de télépathie (voir système de jeux), hormis, peut être, le façonneur des lieux.

Vous faites partis de ces êtres célestes venus jouer… ce soir vous allez jouer et parier…. Chacun cherchant à arriver à ses fins et peu importe la façon…

Le rôle d’Asmodée est tenu par l’organisateur. Il est là pour vous « servir » mais surtout s’assurez que la soirée se passe dans plus grande « camaraderie »…..

**Règles du jeu :**

Selon la fiche de personnage chaque joueur tentera d’accomplir ses objectifs… Pour cela il peut discuter avec les autres personnages, les faire chanter, leur faire des propositions (et j’en passe) et utiliser des points d’action pour utiliser son pouvoir de télépathie.

C’est très simple. Chaque personnage dispose de points indices (PA), qu’il recevra en début de partie par l’organisateur. Ce dernier se donnera le droit (ou non) d’en redistribué en cours de partie.

A votre entrée en jeux vous recevrez chacun un indice avec une lettre posée dessus, un code. (Exemple : enquête J).

Par télépathie vous pouvez envoyer vos sbires (anges ou démons) enquêté sur le sujet. Pour cela aller voir l’organisateur dépenser 1 point d’action et donné **impérativement** le code de l’enquête. Vous recevrez votre indice plus tard par l’organisateur. Il est interdit de voler des indices aux joueurs (l’enquête se faisant par télépathie avec vos sbires) et de donner des points d’action.

Pour deux points indices vous pouvez intercepter une enquête. Pour cela aller voir l’organisateur, ciblé l’intercepté et dépenser vos points actions. Vous recevrez l’indice plus tard et l’intercepté recevra un indice non utilisable.

L’obtention d’indice se fait ainsi : l’organisateur lancera un dé 6 (en secret). Sur un 1 l’indice sera inutilisable, 2 à 5 un bel indice et 6 votre indice vous emmènera plus loin.

Il est donc possible de dépenser aussi ses points action pour augmenter le résultat du dé (pas de limite à cela). (Exemple : Valfort dépense 1 point pour l’enquête Z et deux points pour essayer d’obtenir un très bon indice. L’organisateur lance discrètement un dé et obtient 4 Valfort recevra un indice de valeur 6).

**Vos tributs :** chacun vient avec un tribut. Cela sera inscrit sur sa fiche de personnage. Au début de la soirée, en vous installant à table, les tributs seront présentés par Asmodée. Quand un joueur perd tout ses jetons face à un autre joueur, ce dernier remporte le tribut de son adversaire. Un tribut n’est gagné qu’une seule fois. Exemple : Baal affronte seul à seul Andrealphus sur une main, Andrealphus perd tout ses jetons Baal prend son tribu. Puis Baal affronte seul à seul Gabriel et ce dernier le bat, Baal offre son tribu mais pas celui d’Andrealphus…. Ce n’est pas cumulable. Voici la règle chez Asmodée. Inutile de vous dire que ce dernier est très joueur et qu’un tribut a généralement un impact sur le Grand Jeu. Il est tout aussi possible que certains tributs ne soient pas gagnés….

Cette partie revêt aussi un caractère particulier. Une compétition entre les deux mondes. Pour le moment l’Enfer l’emporte face au paradis. 236 à 216. Le premier perdant marque un point le second 2 etc … le gagnant marque à lui seul 12 points pour son camp.

Quand un joueur se fait éliminer il continue de participer à la soirée et de petits jeux sont mis à disposition pour les perdants. La soirée continue et les échanges entre table peuvent avoir lieu. Il est autorisé d’interrompre la tablée (pour discuter, parlementer, faire chanter…..) mais pas plus de 10 minutes par main servie. Asmodée veillera au grain.

Le jeu est simple c’est le poker Holdem.

Chaque joueur reçoit deux cartes par le joueur qui distribue. Ce dernier changeant à chaque tour, en tournant vers la gauche). Puis le joueur situé à gauche de celui qui distribue pose la petite blind et ensuite le second joueur pose la grosse blind. Toute personne voulant suivre devra miser au moins la grosse blind ou plus… le tour s’arrête quand le pot est égalisé par les joueurs désirant participer. La petite blind et la grosse blind sont obligatoires pour les deux premiers joueurs.

Puis le joueur qui distribue les cartes (représenté par un jeton devant lui) brûle une carte (la mets de coté), et pose 3 cartes au centre de la table. Une autre phase de mise commence. Il est possible de checker le coup (ne pas miser) cela est possible tant que personne ne mise. Dés que la mise est joué (équivalent à au moins la grosse blind) toute personne ayant checker doit égaliser, surenchérir ou se coucher. Une fois le pot égaliser par tous, celui qui distribue brûle une autre carte et en pose une autre au centre de la table. Une nouvelle mise à lieu. L’opération se déroule encore une fois jusqu’à ce que le pot soit égalisé. Les joueurs restants dévoilent alors leur carte. Celui qui possède la plus haute combinaison, avec 5 cartes, l’emporte.

Pour cette partie il y a deux petites surprises avec la présence de 2 jokers dans le jeu de poker. Un rouge et un noir (et blanc). Ses jokers servent à remplacer n’importe quelle carte mais garde leur couleur. Impossible de faire un carré avec le joker noir en possédant l’as de pique et l’as de trèfle par exemple (les as manquants étant rouges)… Quand un joueur utilisera un joker Asmodée délivrera une information au camp adverse. Il connait beaucoup de choses….. Et il est surtout très joueur…………

Les combinaisons au poker  (de la plus faible à la plus forte)

 **As, paire (2 identiques), double paire (2 fois 2 identiques), brelan (3 identiques), la suite (5 cartes qui se suivent pas forcément de la même couleur), la couleur (5 cartes de la même couleur), full (3 et 2 identiques), carré (4 identiques), la quinte flush (5 cartes de la même couleur qui se suivent). Les Jokers l’emportent toujours.**

**Récapitulatif**

**1 PA : lancer une enquête**

**2 PA : intercepter une enquête**

**Dépense de PA pour gain sur le dé d’indice (1 PA pour un +1 sur le dé), pas de limite de dépense.**

**Tribu non cumulable. Joker remplaçant n’importe quelle carte mais reste de sa couleur (pas de quinte flush rouge possible en utilisant le joker noir et blanc par exemple, ni de couleurs). A égalité les combinaisons détenant un joker l’emportent. Le Joker noir l’emporte sur le rouge.**

**Possibilité de faire une pause en cours de partie : 10 minutes maximum et une fois seulement par distribution de main. Le temps pris pour parler avec l’organisateur ne compte pas. Asmodée tient ce rôle n’hésitez pas à l’interpeller, à noter sur papier vos demandes, à vous lever rapidement….**

**Asmodée, en paiement d’une soirée loin des yeux de Dieu, s’attribuera un tribut. Une des règles que chaque participant accepte avant de s’engager dans cette partie.**

**Il est interdit de voler des indices aux joueurs (l’enquête se faisant par télépathie avec vos sbires) et de donner des points d’action**.

Durée de la murder : 4h

Début de la soirée vous recevez un indice chacun et vos points d’action.

4h plus tard, à la fin de la partie de Poker, Asmodée réclamera son tribut et chacun des participants repartira chez lui. Durant ces 4 heures vous devez remplir vos objectifs et peut être trouvé le voleur de la Lance de Longinus. Il va de soit que durant la partie, et à tout moment vous pouvez accuser une personne. La soirée continuera jusqu’à la fin de la partie de poker….

Pour ce qui est des tributs vous êtes libres de choisir ce que bon vous semblera de faire et va ainsi créer votre stratégie de jeux et peut être même des alliances inattendues….

**Enquêtes**

**Enquête A**

**Indice 1**

**La grande canicule serait du à Crocell (Prince démon du froid). L’achat de climatiseur et réfrigérateur augmentant de manière considérable**

**Indice 2**

**Présence dans le Nebraska de deux entités. Un prince démon et un archange. Une rencontre a eu lieu. Des humains prétendent avoir vu une forme noire s’enfuir.**

**Indice 3**

**Présence dans le Nebraska de deux entités. Un prince démon et un archange. Une rencontre a eu lieu. Des humains prétendent avoir vu une forme noire s’enfuir, après avoir attaqué un être humain. L’humain aurait disparu précipitamment.**

*« Nous avons appris Monseigneur qu’une étude avait été engagée par le paradis et l’Enfer, sur l’absence de Dieu et de Lucifer et ses conséquences.* **Etude Paradis/Enfer (enquête 1)**

**Enquête 1**

**Indice 1**

**Jésus aurait rencontré son fournisseur en herbe en Jamaïque. Il aurait acheté 100 gramme de weed.**

**Indice 2**

**Selon toute vraisemblance, une étude menée par Yves démontre que lors de l’absence de Lucifer ou Dieu, la puissance des archanges et démons diminuent. Il semblerait que les services secrets des deux partis aient fait disparaitre les dossiers des archives.**

**Indice 3**

**Selon toute vraisemblance, une étude menée par Yves démontre que lors de l’absence de Lucifer ou Dieu, la puissance des archanges et démons diminuent. Il semblerait que les services secrets des deux partis aient fait disparaitre les dossiers des archives.**

*« Nous nous sommes aperçus que ce n’était pas la première disparition de documents. Plusieurs dossiers auraient disparus en Enfer… Il serait peut être bon d’en savoir plus mon seigneur. Faites le nous savoir si besoin… »*  **Dossiers disparus en Enfer (enquête J)**

**Enquête C**

**Indice 1**

**La société des eaux du Paradis a interdit la consommation d’eau consacrée durant une semaine pour insalubrité.**

**Indice 2**

**Suite à une enquête réalisée il y a quelques semaines, il semblerait qu’un artefact a été volé au paradis, dans les appartements de Saint Pierre (lors de sa « disparition »). Des traces indiquent qu’il s’agirait de l’acte d’un démon.**

**Indice 3**

**Suite à une enquête réalisée il y a quelques semaines, il semblerait qu’un artefact a été volé au paradis, dans les appartements de Saint Pierre (lors de sa « disparition »). Des traces indiquent qu’il s’agirait de l’acte d’un démon. L’artefact volé est l’amulette de Saint Pierre, qui aurait la particularité de cacher l’aura des êtres célestes.**

*« Monseigneur, un démon aurait vu Valfort en compagnie d’un autre démon échanger un objet »*  **Transaction en enfer (enquête W)**

**Enquête J**

**Indice 1 :**

**Selon radio Vatican il y aurait une baisse de 5% de pratiquant depuis l’élection de Benoit XVI**

**Indice 2**

**Il y a une 50 aine d’année la bibliothèque de l’Enfer fut l’objet de vol. Les documents en question étaient scellés par Lucifer et interdit aux démons. Le coupable ne fut jamais retrouvé et l’affaire semble avoir été étouffée de l’intérieur. Parmi la commission d’enquête se tenait : Andromalius, Kronos et Asmodée.**

**Indice 3**

**Il y a une 50 aine d’année la bibliothèque de l’Enfer fut l’objet de vol. Les documents en question étaient scellés par Lucifer et interdit aux démons. Le coupable ne fut jamais retrouvé et l’affaire semble avoir été étouffée de l’intérieur. Parmi la commission d’enquête se tenait : Andromalius, Kronos et Asmodée.**

*«  Nous avons découvert que les traces démoniaques trouvées sur les lieux semblaient identiques à celle d’une affaire terrestre. Nous pouvons enquêter mon seigneur… »*

**Affaire terrestre (enquête 9)**

**Enquête W**

**Indice 1**

**Selon certaines rumeurs, Sarkho (démon de la politique) écouterait du Carla Bruni en secret.**

**Indice 2**

**Il y a quelques jours, des démons ont aperçus Valfort en compagnie d’un autre prince démon échangeant un objet, en Enfer. De toute évidence le second était Andrealphus et l’artefact l’amulette de Saint Pierre.**

**Indice 3**

**Il y a quelques jours, des démons ont aperçus Valfort en compagnie d’un autre prince démon échangeant un objet. De toute évidence le second était Andrealphus. Et l’artefact l’amulette de Saint Pierre.**

*« Ce dernier a ensuite été aperçu dans le Kansas… Voulez vous que nous enquêtions sur ces actes ? »* **Andrealphus au Kansas (enquête Y)**

**Enquête 5**

**Indice 1**

**La mode est à entonner « la bonne du curé » d’Annie Cordy, quand un ange entre dans le Bar Chez Régis.**

**Indice 2**

**Du sang archangélique a été retrouvé au paradis. L’archange Gabriel a été aperçu sur les lieux. Ce dernier n’est pas passé à l’infirmerie, ni signaler son attaque au bureau du paradis.**

**Indice 3**

**Du sang archangélique a été retrouvé au paradis. L’archange Gabriel a été aperçu sur les lieux. Ce dernier n’est pas passé à l’infirmerie, ni signaler son attaque au bureau du paradis.**

**«***»En tendant l’oreille, Monseigneur, nous avons entendu parler de documents parlant de la lance de Longinus. Voulez vous que nous enquêtions sur le sujet ? »*

**Lance de Longinus (enquête 3)**

**Enquête Y**

**Indice 1**

**Selon certaines informations, Mussolini et Hitler ferait une partie d’échec tous les jours en Enfer.**

**Indice 2**

**Un démon a suivi les agissements d’Andrealphus quand il est descendu sur terre, au Kansas. L’archange Daniel a lui aussi été aperçu sur les lieux. Il semblerait que les deux se soit retrouvait au motel Demonia. Peu après son entrée dans les lieux, les traces démoniaques ont disparues pour revenir ensuite, à la sortie du motel du Prince démon ».**

**Indice 3**

**Un démon a suivi les agissements d’Andrealphus quand il est descendu sur terre, au Kansas. L’archange Daniel a lui aussi été aperçu sur les lieux. Il semblerait que les deux se soit retrouvait au motel Demonia. Peu après son entrée dans les lieux, les traces démoniaques ont disparues pour revenir ensuite, à la sortie du motel du Prince démon ».**

*« Il circule d’étranges rumeurs au Vatican ou une crypte aurait été souillée »*

**Crypte du Vatican (enquête E)**

**Enquête 9**

**Indice 1**

**Le chanteur d’Aerosmith, Steven Tyler, serait en fait un mort vivant autorisé par Dieu à vivre sur terre.**

**Indice 2**

**Il y a 50 ans, l’ordre des templiers fut attaqué en France. Des témoins affirment avoir aperçu un prince démon sur les lieux. Cet ordre était connu pour connaitre l’emplacement de la lance de Longinus et en être les gardiens. Selon les rapports d’intervention de l’enfer sur Terre, seul 3 prince Démons se trouvaient sur terre à ce moment précis : Malthus (Prince des maladies), Asmodée et Beleth.**

**Indice 3**

**Il y a 50 ans, l’ordre des templiers fut attaqué en France. Des témoins affirment avoir aperçu un prince démon sur les lieux. Cet ordre était connu pour connaitre l’emplacement de la lance de Longinus et en être les gardiens. Selon les rapports d’intervention de l’enfer sur Terre, seul 3 Princes Démons se trouvaient sur terre à ce moment précis : Malthus (Prince des maladies), Asmodée et Beleth.**

*« Nous avons entendus parler d’information concernant la lance, voulez vous que nous approfondissions le sujet »* **la Lance (enquête 3)**

**Enquête 6**

**Indice 1**

**« Salsa du démon » est restée première du top 50 infernal durant 6 semaines consécutives.**

**Indice 2 :**

**Des archanges mènent une vie humaine sur Terre et ont crée un ordre religieux : ordre du renouveau. De toute évidence il s’agit de l’archange Dominique et Joseph. Selon toute vraisemblance ils enrôlent des humains pour leur cause.**

**Indice 3**

**Des archanges mènent une vie humaine sur Terre et ont crée un ordre religieux : ordre du renouveau. De toute évidence il s’agit de l’archange Dominique et Joseph. Selon toute vraisemblance ils enrôlent des humains pour leur cause et organisent des actes terroristes au nom de la Foi.**

*« Mon Seigneur des rumeurs circulent sur des traces de sang au paradis, cela est peut être lié. Nous pouvons enquêter. »* **Trace de sang au Paradis (enquête 5)**

**Enquête 7**

**Indice 1**

**Il semblerait que Laurent, archange, aurait introduit deux caisses de whisky au paradis**

**Indice 2**

**Baal serait surveillé par un espion de Lucifer. En attendant son retour le patron le fait surveiller pour éviter les débordements. De toute évidence baal préparait quelque chose contre un archange.**

**Indice 3**

**Baal serait surveillé par un espion de Lucifer. En attendant son retour le patron le fait surveiller pour éviter les débordements. De toute évidence Baal préparait quelque chose contre un archange.**

*« Monseigneur, faites très attention à là où vous vous trouvez, on raconte bien des choses sur Asmodée…. Nous avons entendu certaines choses à son sujet et pouvons enquêter d’avantage si vous le désirez »* **Asmodée (enquête G)**

**Enquête G**

**Indice 1**

**Bélial a reçu un blâme de la part de Lucifer (avant son départ) car ce dernier a fait bruler toute la réserve de boudin créole de la cafétéria.**

**Indice 2**

**Nous avons appris bien des choses sur Asmodée. Il est, avec Yves, l’écrivain des règles du Grand Jeu. Lors de l’écriture des règles ce dernier et Yves auraient incorporé quelques notifications concernant certains artefacts divins.**

**Indice 3**

**Nous avons appris bien des choses sur Asmodée. Il est, avec Yves, l’écrivain des règles du Grand Jeu. Lors de l’écriture des règles ce dernier et Yves auraient incorporé quelques notifications concernant certains artefacts divins.**

« *Cela a peut être un rapport avec le vol d’un artefact au paradis survenu il y a peu de temps »* **Vol au paradis (enquête C)**

**Enquête E**

**Indice 1**

**En 2018 on aurait répertorié 257 889 anges au paradis**

**Indice 2**

**Récemment au Vatican, une crypte fut souillée. Elle fut ouverte et rien de son contenu ne fut volé. Le prêtre présent sur les lieux dit s’être endormi et avoir vécu un mauvais cauchemar. Dans ce cauchemar vivait un être démon.**

**Indice 3**

**Récemment au Vatican, une crypte fut souillée. Elle fut ouverte et rien de son contenu ne fut volé. Il s’agissait de la tombe d’Augustus. Un templier. Le prêtre présent sur les lieux dit s’être endormi et avoir vécu un mauvais cauchemar dans lequel vivait un démon.**

*« Nous profitons de cette enquête pour vous dire que nous avons entendu parler de document sur la lance. Si vous le désirez nous pouvons enquêter Monseigneur ? »*

***La lance (enquête 3)***

**Enquête 3**

**Indice 1**

**On soupçonne Andrealphus d’avoir pris la place de Brigitte Macron pour le séduire il y a quelques années. Le jeune homme aurait de suite accepté ses avances. Faiblesse humaine….**

**Indice 2 :**

**Il y a plusieurs choses que nous avons découvertes au sujet de la lance. La lance de Longinus aurait la capacité de tuer démon et archange. Elle est recouverte du sang du premier incarné : Jésus. Il est aussi dit que la Lance décuple le pouvoir de tout être céleste…. Le possesseur pourrait devenir le maitre des cieux. Nous avons aussi appris que Dieu a rendu indestructible la lance. Comme une épée de Damoclès posait sur le monde des cieux…. La lance fut cachée par les hommes loin des yeux des dieux. Tel fut sa volonté.**

**Indice 3 :**

**Il y a plusieurs choses que nous avons découvertes au sujet de la lance. La lance de Longinus aurait la capacité de tuer démon et archange. Elle est recouverte du sang du premier incarné : Jésus. Il est aussi dit que la Lance décuple le pouvoir de tout être céleste…. Le possesseur pourrait devenir le maitre des cieux. Nous avons aussi appris que Dieu a rendu indestructible la lance. Comme une épée de Damoclès posait sur le monde des cieux…. La lance fut cachée par les hommes loin des yeux de dieu. Tel fut sa volonté.**

*« Nous avons trouvé les écrits d’un templier : Augustus. Il fut le dernier de sa lignée à mentionner la lance. Par des recherches avancées nous avons localisés sa tombe : une crypte au Vatican…. Encore une chose…. L’objet serait lié aussi au grand jeu et donc à Asmodée.*

**Asmodée et la Lance (enquête 666)**

**Enquête 666**

**Indice 1**

**L’archange Novalis, archange des fleurs, aurait utilisé du round up dans un jardin terrien**

**Indice 2**

**La lance semble liée à l’archange Yves et Asmodée. Les documents trouvés lient les règles du Grand jeu à la lance de Longinus. Nous ne serions dire pourquoi. Il faudrait interroger les intéressés….**

**Indice 3**

**La lance semble liée à l’archange Yves et Asmodée. Les documents trouvés lient les règles du Grand jeu à la lance de Longinus. Après avoir interrogé l’archange Yves sur la question, celui ci semblait relativement mal à l’aise….. Il y a de quoi monseigneur…. Une prophétie annonce que lorsque la lance sera retrouvé (par l’un ou l’autre camp) débutera le grand temps de l’Apocalypse. Une grande guerre éclatera…. Les cieux ne seront alors plus jamais les mêmes.**

*« Nous avons entendu parler d’un vol ayant eu lieu au Paradis »* **Vol au paradis (enquête C)**

**Enquête et indice de départ à distribuer en début de partie**

**Valfort**

**Une rumeur de vol en enfer. Enquête J**

**Baal**

**Une rumeur de vol au paradis. Enquête C**

**Andréalphus**

**Un espion en Enfer ? Enquête 7**

**Beleth**

**Des actes criminels sur Terre. Enquête 6**

**Gabriel**

**Une rumeur de vol en Enfer. Enquête J**

**Joseph**

**Une rumeur de vol au paradis. Enquête C**

**Daniel**

**Un espion en enfer ? Enquête 7**

**Dominique**

**Agissements douteux sur Terre. Enquête A**

****

****