



Règles

(DOCUMENT II)

En s'incarnant dans des corps humains, Archanges et Princes Démons ont perdu presque tous leurs pouvoirs. Ils ne pourront donc pas les utiliser pendant le conseil.

Il en reste cependant un, qui va jouer un rôle majeur pendant cette soirée.

Chaque Archange et chaque Prince Démon est en relation mentale (par télépathie) avec une équipe d'investigateurs qui lui est totalement dévouée.

Il s'agit, bien sûr, d'une équipe d'anges pour les Archanges et d'une équipe de Démons pour les Princes Démons.

Au cours du conseil, au moment où il le désirera, chacun des joueurs pourra donc envoyer son équipe enquêter sur un sujet qui l'intéresse. Grâce à un joli paradoxe temporel, la réponse lui arrivera (sauf dans quelques rares exceptions) tout de suite. En effet le temps qui se déroule dans le conseil n'est pas le même que le temps qui se déroule dehors.

Quand une seconde passe dans la soirée pour l'Archange ou pour le Prince Démon, c'est quelques jours qui se sont déroulés au dehors... permettant à l'équipe d'investigateurs d'avoir enquêté et d'avoir ramené des résultats probants... ou d'avoir complètement échoué dans ses recherches et de proposer des informations n'ayant rien à voir avec la question posée.

EN PRATIQUE, COMMENT CA SE PASSE ?

Chaque joueur part avec un crédit de cinq points de pouvoirs. Au cours de la soirée, il en regagnera quatre par heure de jeu effectif. Ces points de pouvoir sont matérialisés par des petits bons marqués d'un crucifix ou d'un pentacle.

Sur chaque fiche de personnage, dans la rubrique («Téléphone arabe»), se trouvent quelques «ragots», quelques pistes de départ que

le joueur voudra commencer à explorer. A chaque piste est donnée un nom de code (Enquête A, Enquête B, Enquête C) pour simplifier la vie du pauvre organisateur.

Dès qu'un joueur voudra lancer son équipe d'investigateurs sur un des «ragots», autrement dit sur une enquête, il ira voir l'organisateur et lui donnera un point de pouvoir. C'est le prix à payer pour mettre l'équipe en branle. L'organisateur lui fera alors jeter un dé 6.

• SI LE JOUEUR FAIT 1, l'équipe a raté son investigation. Le joueur va récupérer des informations absurdes, ou fausses, ou — plus probablement — n'ayant aucun rapport avec la question demandée.

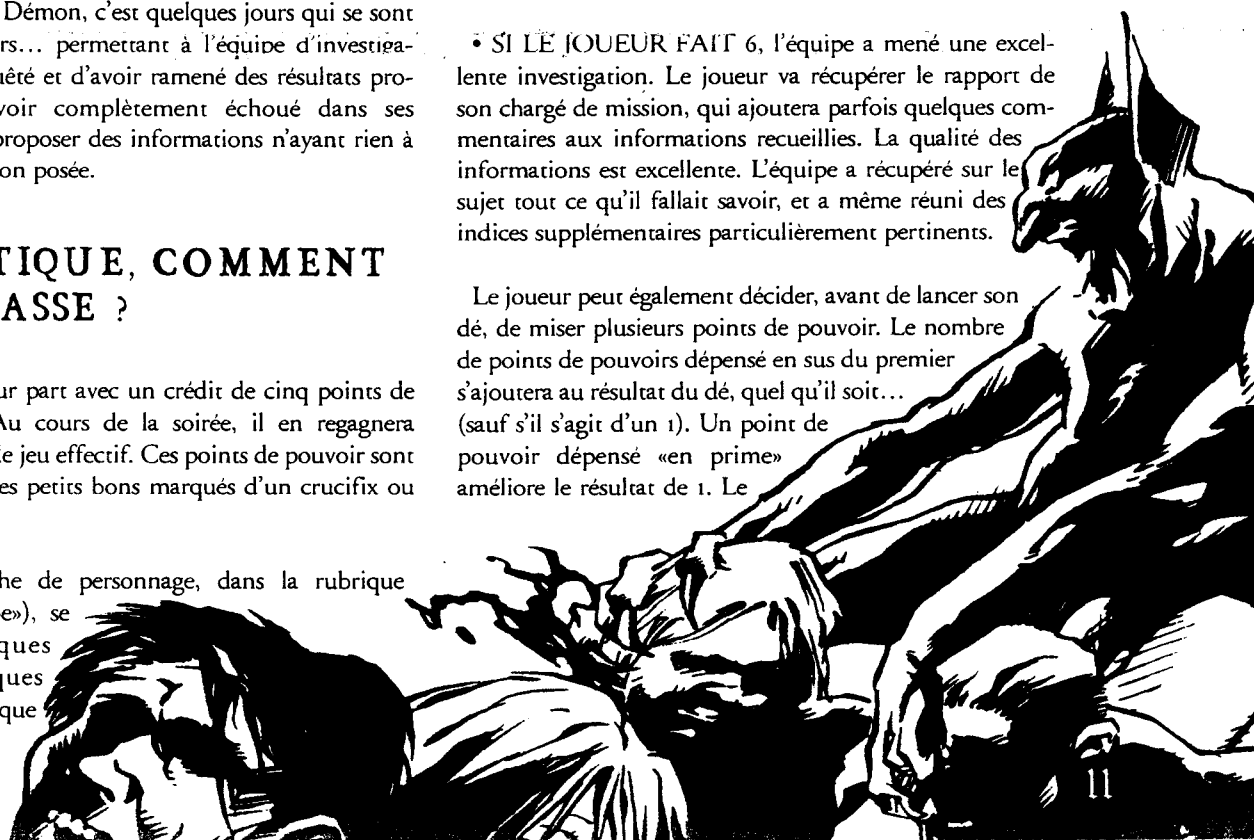
Un 1 est toujours un échec. Le joueur n'a pas le droit d'ajouter de points de pouvoir pour améliorer le résultat.

• SI LE JOUEUR FAIT DE 2 À 5, l'équipe a réussi son investigation. Le joueur va récupérer le rapport de son chargé de mission, qui ajoutera parfois quelques commentaires aux informations recueillies. La qualité des informations est bonne.

• SI LE JOUEUR FAIT 6, l'équipe a mené une excellente investigation. Le joueur va récupérer le rapport de son chargé de mission, qui ajoutera parfois quelques commentaires aux informations recueillies. La qualité des informations est excellente. L'équipe a récupéré sur le sujet tout ce qu'il fallait savoir, et a même réuni des indices supplémentaires particulièrement pertinents.

Le joueur peut également décider, avant de lancer son dé, de miser plusieurs points de pouvoir. Le nombre de points de pouvoirs dépensé en sus du premier s'ajoutera au résultat du dé, quel qu'il soit...

(sauf s'il s'agit d'un 1). Un point de pouvoir dépensé «en prime» améliore le résultat de 1. Le



Dieu est Mort

etc.) Cela n'a pas d'importance, ce sera à l'organisateur de relier la question que vous lui posez à une enquête dont il connaît le nom de code. Il est très fort, l'organisateur, il va tout gérer.

Attention : les tirages de dé doivent se faire dans un endroit discret (au fond de la pièce, par exemple) et les autres joueurs ne doivent pas voir le résultat du dé.

OBTENIR LA COPIE D'UN RAPPORT OBTENU PAR QUELQU'UN D'AUTRE

Parfois, le joueur se doutera qu'un autre joueur est en train d'envoyer une équipe sur un sujet qui l'intéresse (ou peut-être a-t-il tout simplement envie de savoir sur quoi diable l'autre joueur est en train d'enquêter). Il peut alors récupérer une copie du rapport obtenu par son collègue.

Pour cela, il suffit d'aller voir l'organisateur moins de deux minutes après que le tirage de dé du premier joueur ait été effectué et de lui annoncer que l'on veut une copie du résultat obtenu, quel qu'il soit. Il suffit alors de dépenser deux points de pouvoir. Aucun dé n'est à tirer ; l'organisateur remet une copie du rapport.

Mais... C'est au risques et périls du copieur. Si le premier joueur a tiré un 1, le second aura les mêmes informations absurdes que lui... et aura dépensé deux points de pouvoir pour ça.

INTERCEPTER UN RAPPORT OBTENU PAR QUELQU'UN D'AUTRE

Parfois, le joueur aura repéré, grâce à une conversation ou une indiscretion, qu'un autre joueur se prépare à enquêter sur un sujet qui ne l'arrange pas du tout... Bref, que son collègue risque d'obtenir une information déplaisante sur lui.

Il peut alors intercepter le rapport. Il va lui falloir beaucoup d'habileté, parce qu'il va falloir aller voir l'organisateur avant que l'autre joueur ne se décide à faire son enquête. Il faut être sûr de son coup !

joueur peut en dépenser autant qu'il le désire. S'il fait un 1, tous ses points de pouvoirs sont perdus.

Si le joueur n'est pas content de son enquête, il peut la recommencer au cours de la soirée, et cela autant de fois qu'il le désire. Mais il dépense un point de pouvoir à chaque fois.

Le joueur peut lancer son équipe sur différentes enquêtes, successivement ou en même temps, autant de fois qu'il le désire... tant qu'il a des points de pouvoir.

Au bout d'un moment, le joueur découvrira, grâce à ses conversations et ses échanges d'informations, d'autres ragots, d'autres sujets à creuser que ceux qui sont marqués sur sa fiche. Pour enquêter dessus, même méthode, il suffit d'aller voir l'organisateur.

Comme vous aurez appris ce sujet par la conversation; vous ne connaîtrez pas son nom de code (enquête A, enquête B, enquête C,

Regis, de
"Chez Régis"
en pleine
action...



Règles

Le premier joueur annonce alors à l'organisateur qu'il veut intercepter le prochain rapport que va demander tel joueur (il doit le nommer), quel qu'il soit. Il paye deux points de pouvoir et jette un dé. S'il s'agit d'un 1, la tentative échoue mais les points de pouvoir sont quand même dépensés.

Si le jet de dé réussit, l'organisateur garde le secret. Il attend que le joueur dont le rapport doit être intercepté vienne, fasse son jet, dépense ses points de pouvoir... puis, une fois le résultat établi, il lui annonce que le rapport a été intercepté et qu'il n'en aura pas connaissance.

Quelques minutes plus tard, il donnera le rapport (discrètement) à l'intercepteur.

L'intercepté peut évidemment redépenser des points de pouvoirs et recommencer son enquête.

EXEMPLE

Le joueur qui incarne Valefor, Prince Démon des Voleurs, dans le paragraphe « Téléphone arabe » de sa fiche l'information suivante (exemple fictif) :

• On raconte que le jour de la mort de Dieu, le Paradis a été secoué par un "tremblement de ciel".
(Enquête X).

Valefor décide d'envoyer son équipe enquêter sur le sujet. Il va voir discrètement l'organisateur et lui annonce qu'il veut envoyer ses démons investigateurs sur l'Enquête X. Pour ce faire, il donne à l'organisateur un point de pouvoir. L'équipe est lancée...

L'organisateur a dans la main les trois indices qui correspondent à l'enquête X. L'indice X-1, qu'il donnera à Valefor si celui-ci tire un 1, l'indice X-2, qu'il donnera à Valefor si celui-ci obtient un résultat compris entre 2 et 5, l'indice X-3, qu'il lui donnera s'il fait 6.

Valefor décide de miser, en plus du point de pouvoir dépensé pour lancer l'enquête, deux points de pouvoirs. Il le dit avant de tirer son dé.

Coup de chance, le dé fait 4.

Par ce 4, Valefor aurait du normalement récupérer l'indice X-2 (bonnes informations, légèrement incomplètes) mais comme il a dépensé deux points de pouvoirs en plus, le résultat passe à 6. Du coup, il obtient l'indice X-3 (excellents résultats, très complets). Il a dépensé trois points de pouvoir pour obtenir cette information, espérons qu'elle valait le coup.

Si le dé avait fait 3, le résultat serait passé à 5, ce qui n'aurait pas été suffisant pour obtenir l'indice X-3. Il n'aurait eu que le X-2... malgré ses trois points de pouvoir dépensés.

La soirée continue. Valefor échange ou vend l'information qu'il a obtenue, en apprend d'autres, commence à échafauder des théories. A un moment, il

entend vaguement parler de « quelque chose qu'Andréalphus aurait dit un soir qu'il était bourré ». Ça l'intrigue, et il retourne voir l'organisateur. Et lui annonce qu'il voudrait envoyer son équipe enquêter sur... « quelque chose qu'Andréalphus aurait dit un soir qu'il était bourré ». Malheureusement il n'en sait pas plus, et n'a bien sûr pas de nom de code.

Mais l'organisateur est très fort. Il connaît tous ses indices par cœur et sait que ce détail s'inscrit dans l'enquête Y.

Valefor dépense son point de pouvoir, tire son dé... et fait 1. C'est raté... l'information qu'il va obtenir (l'indice Y-1) ne risque pas de lui être très utile. Mais on ne rebute pas Valefor comme ça. Il relance ses hommes sur la même enquête, en redépensant un point de pouvoir. Cette fois-ci il fait 6 et obtient directement l'indice Y-3. Bravo !

Très important

La Soirée Enquête ne se déroulera pas dans de bonnes conditions si, en plus d'enquêter pour dénicher des informations, vous n'échangez pas les renseignements que vous obtenez.

En effet, il n'y a pas assez de points de pouvoir pour que tout le monde ait accès à tous les renseignements (ça ne serait pas drôle, sinon !). Vous ne pouvez donc comprendre ce qui se passe, et échafauder des théories valables que si vous parlez, que vous communiquez, que vous faites circuler les données du problème.

Attention, personne ne vous demande de « donner » vos infos gratuitement... à part à vos alliés. Vous pouvez les échanger — une information contre une information, par exemple. Ou contre un petit service. Ou contre un vote. La seule chose que vous ne pouvez pas troquer, ce sont les points de pouvoir.

Alors nous comptons sur vous !

