

Ultra-Secret

(A NE LIRE QUE PAR L'ORGANISATEUR)

LA VÉRITÉ QUE VOUS ÊTES POUR L'INSTANT SEUL A CONNAÎTRE

Vous avez lu, comme tout le monde l'introduction (le document 1 : «Introduction») qui explique la vérité officielle. C'est avant la soirée, les informations que vos joueurs connaîtront... en effet vous leur enverrez ce document avec leur fiche de personnage quelques jours avant la partie.

Pour jouer pleinement votre rôle d'organisateur, il vous faut cependant en savoir plus. Nous allons donc vous révéler en avant-première la vérité vraie, c'est à dire tout ce que vos joueurs pourront découvrir — ou non — pendant la partie.

UN ASSASSIN PAS COMME LES AUTRES

Tous les Archanges et les Princes Démons réunis à cette soirée avaient, en vérité, un mobile pour faire disparaître Dieu. Dans la majorité des cas, ils ont commis de grosses bêtises, des infractions majeures au règlement divin... et craignaient que quand Dieu aurait fini ses explorations d'univers parallèles Il ne découvre la vérité et les punisse... en les annihilant, tout simplement, tellement leurs fautes étaient graves.

Aucun d'entre eux, cependant, n'a éliminé Dieu. Ils n'en ont tout simplement pas eu l'occasion. Le véritable assassin est le seul qui n'avait rien de grave à se reprocher, c'est à dire... Jésus. Oui, Jésus a tué son Père. Et il l'a fait pour des raisons profondément idéalistes ; il faut dire que depuis le début, ce type n'est qu'un doux rêveur.

Pour connaître en détail les motivations de Jésus, reportez-vous à sa fiche de personnage, où nous avons tout expliqué en long et en large. Voici cependant quelques explications rapides :

Jésus, qui a voulu fonder avec le christianisme une terre de paix et d'amour, est depuis longtemps profondément déçu par l'évolution de la société et l'état de l'humanité. On le comprend. Ce n'est pas exactement le paradis d'entraide et de fraternité dont il avait rêvé. Après mûre réflexion, Jésus s'est dit que non seulement Dieu n'aidait pas à améliorer les choses, mais qu'en fait, Dieu créait le

problème. Quand on y réfléchit, en effet, beaucoup de guerres et de massacres sont créés par la religion. Les intégrismes, le terrorisme, les guerres civiles sont trop souvent effectués au nom de Dieu... et du Dieu que nous connaissons, celui du christianisme, du judaïsme et de l'Islam. Il faut avouer qu'on a rarement vu un bouddhiste faire sauter une école...

Jésus en est donc arrivé à la conclusion que pour sauver l'humanité, il fallait éliminer Dieu et la religion. Ayant appris, grâce à l'Archange Yves, que si Dieu mourrait les Archanges et les Princes Démons finiraient eux aussi par s'éteindre, privés de leur source de puissance, il s'est dit que c'était là la solution. Sans Dieu, ni Archanges ni Princes Démons, la foi disparaîtrait... et tout irait mieux.

Après la motivation, il fallait une opportunité. Jésus, qui n'est pas exactement un foudre de guerre, n'aurait sans doute jamais agi si l'occasion ne lui avait pas littéralement sauté à la figure. Gravement blessé par une tentative d'assassinat organisée par le Prince Démon Crocell (mais ceci est une autre histoire), perdant tout son sang, il s'est téléporté au hasard au Paradis... et s'est retrouvé devant le laboratoire de Dieu, par hasard désert, et devant la fameuse manette dont, grâce à ses conversations avec Yves, il avait appris l'utilité. Il a baissé la manette.

Evidemment, il a laissé des traces de sang à côté. Et il n'était pas seul dans les couloirs du laboratoire. Il y avait aussi une petite fille, et le Prince Démon Baal, qui passait par là, et qui était venu lui aussi pour tuer Dieu... Mais ceci est encore une autre histoire.

Voilà donc l'explication de la mort de Dieu.

ET UNE VICTIME PAS COOPÉRATIVE

Sauf qu'il y a un rebondissement à l'histoire, et que là Jésus n'y est pour rien.

C'est que Dieu n'est pas mort.

Franchement, vous n'aviez pas trouvé ça ridicule, vous, cette histoire de manette ? Comme si une manette pouvait tuer le créateur de l'univers... Ben non. Elle ne pouvait pas. Bien sûr, le choc a été rude. Tout lien entre Dieu et notre univers a été coupé, et celui-ci s'est dissous. Pendant quelques secondes, en effet, Dieu était mort.

Mais pendant quelques secondes seulement. Dieu s'est ensuite, avec beaucoup d'efforts, reformé. Et il a réussi à regagner notre univers.

Son esprit normalement omniscient était cependant très affaibli, et pour se reposer, il a été attiré par un corps hôte «ami», celui de l'Archange Yves, dont il a pris la place. Il s'est retrouvé, pour quelques jours, dans un corps... on ne peut pas dire «humain», parce qu'un Archange est loin d'être un humain, mais en tout cas beaucoup plus proche de l'humanité que ce à quoi il était habitué, avec des sensations «terre à terre» tout à fait déroutantes. Très intéressé, Dieu a décidé d'apprécier cette nouvelle expérience, et en attendant de retrouver ses pouvoirs, de profiter de cette «humanité» qui lui était réservée. Et il a donc décidé d'assister à ce fameux conseil en continuant de faire croire à sa mort, et en continuant à se faire passer pour l'Archange Yves.

Il avait plusieurs raisons à cela.

La première était de redécouvrir ses serviteurs, Archanges et Princes Démons, avec ses nouvelles perceptions proches de l'humanité. D'essayer de les comprendre mieux, de les voir sous un autre angle, plus proche, plus compréhensif, moins divin.

La seconde était que «coincé» dans ce corps avec seulement les pouvoirs de l'Archange Yves, Dieu était autant dans le noir que les autres. Il ne savait pas si l'abaissement de la manette était un accident, ou un acte délibéré, et dans ce cas qui en était responsable. Bien sûr, il lui suffisait d'attendre quelques jours pour regagner son omniscience et tout apprendre, mais Il réagirait dans ce cas en Dieu et pas en «humain». Sans doute comprendrait-il moins bien les motivations du meurtrier, en étant trop éloigné.

Enfin, la troisième raison, et la plus surprenante : la mort de Dieu, toute momentanée qu'elle soit, l'a fait réfléchir. Il s'est dit que ce genre d'incident pouvait se reproduire... ou que, tout simplement, Il pourrait décider un jour d'abandonner la terre, la religion et les humains pendant quelques éons pour pouvoir explorer à son gré les univers parallèles. Dans ce cas, ne serait-il pas bon d'avoir un héritier, un successeur, pour tout gérer à sa place ? Il peut décider de s'en servir demain, ou dans un million d'années, peu importe. C'est important de prévoir quelqu'un qui puisse prendre sa place «au cas où»...

Aussi Dieu a-t-il décidé d'observer tout le monde pendant cette soirée, et, en notant et en analysant les actions des uns et des autres, de choisir son successeur.

Il révélera son identité et annoncera sa décision à la fin de la partie.

Et voilà !

POUR ÊTRE AU COURANT DE TOUT

Les intrigues secondaires sont nombreuses, puisque Chaque Archange et chaque Prince Démon a au moins une chose grave, sinon plus, à se reprocher.

Pour être vraiment dans le bain, pauvre organisateur, je crains qu'il ne vous faille lire toutes les fiches de personnages. Elles sont denses, et seule leur connaissance vous permettra de bien comprendre les antagonismes et les secrets qui vont motiver vos joueurs.

LES TROIS BUTS DE LA SOIRÉE

Vos joueurs vont arriver en croyant que le but de ce conseil est de voter oui ou non aux trois propositions qui leur ont été exposées. C'est en effet la raison officielle. Mais en réalité, vous l'avez compris, cette soirée a trois buts :

- Mettre au vote ces fameuses propositions.
- Découvrir qui a «tué» Dieu et pourquoi.
- Permettre à Dieu de choisir son successeur.

... Et le premier est, finalement, le moins important.

Les joueurs vont vite comprendre, en lisant leur fiche de personnage, qu'ils ont à peu près tous des raisons d'enquêter sur la mort de Dieu, ne serait-ce que pour se disculper eux-mêmes. Comment vont-ils faire ? D'abord en échangeant des informations : chacun sait quelque chose, et personne ne sait la même chose, les discussions seront donc fructueuses. Ensuite, ils vont devoir véritablement enquêter.

En effet, chaque Archange et chaque Prince Démon est en relation mentale avec une équipe d'investigateurs — Anges ou Démons — qui travaille pour lui, sur terre, au Paradis ou en Enfer, pendant cette soirée. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points de pouvoir qu'il peut utiliser pour lancer son équipe sur un sujet choisi. Selon le nombre de points de pouvoirs qu'il dépense, il obtient des renseignements plus ou moins précis pour son enquête.

Grâce aux renseignements obtenus, qu'il pourra ensuite échanger avec d'autres joueurs, il va peu à peu avoir en main un certain nombre d'indices et fonder une théorie, peut-être valable, sur ce qui c'est réellement passé.

Pour les détails de cette règle, reportez-vous au Document II «Règles».

Lisez-le, puis revenez vite ici.

AVANT LA SOIRÉE

Quand vous distribuerez les rôles, faites attention : les rôles de Malphas, d'Yves et de Crocell sont sans doute les plus difficiles à tenir. Essayez de les confier à vos meilleurs joueurs... ou joueuses !

Si vous pouviez confier le rôle d'Andrealphus à une jolie fille, ce serait vraiment top. Mais ne vous en faites pas, tous les rôles, même celui de Jésus, sont unisexes. Comme la plupart des noms (Dominique, Baal, Andrealphus) sont unisexes eux aussi, nous les avons laissés tels quels. Pour Yves et Blandine, nous avons ajouté un prénom de l'autre sexe (Yvonne ou Blandin) que les joueurs peuvent utiliser.

De même, nous avons utilisé «il» dans toutes les fiches de personnages. Comprenez «il» : l'Archange ou le Prince Démon. Comme ce sont de purs esprits qui s'incarnent dans un corps de n'importe quel sexe, celui du joueur n'a aucune importance.

Une bonne semaine avant la soirée, de manière à ce que les joueurs aient bien le temps de s'imprégner des règles et des personnages, vous devez faire parvenir à chacun un petit dossier composé :

- du document I, «Dieu est mort».
- de sa fiche de personnage.
- du document II «Règles».
- d'une petite enveloppe dans laquelle vous aurez glissé cinq points de pouvoirs découpés (voir document III) pour la première heure de jeu.

Chaque point de pouvoir est représenté, pour les Archanges, par un crucifix; pour les Princes Démons, par un pentacle. Malgré sa double identité, Valefor doit avoir des pentacles comme ses collègues.

Photocopiez les pages de points de pouvoir en plusieurs exemplaires, sinon vous n'en aurez pas assez.

Attention : pour des raisons expliquées dans leurs fiches de personnages, Malphas, Baal et Valefor ont droit au début à six points de pouvoir.

- Ajoutez dans les dossiers de Malphas et de Baal une clé, une vraie. La clé doit être exactement identique dans les deux cas (là encore, reportez-vous aux fiches de personnage).

- C'est tout ! Attention : dans tous les cas, ne découpez pas ce joli livre, photocopiez le !

Avant la soirée, préparez de nouveaux points de pouvoirs découpés, vous devrez en effet, à la fin de chaque heure de jeu, en distribuer (dans de petites enveloppes) quatre nouveaux à chacun.

Préparez les indices en plusieurs exemplaires (essayez d'en avoir au moins cinq de chaque). Prédécoupez les, et classez les.

Munissez-vous de deux dés à six faces (vous en perdrez bien un en cours de la partie).

Photocopiez la solution (document IV, «Solution») en neuf exemplaires, vous devrez la distribuer à chaque joueur à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

VOTRE MISSION, RÉGIS, SI VOUS L'ACCEPTÉZ

Quand la soirée commencera, cher organisateur, vous allez avoir également un rôle à jouer. Ne vous inquiétez pas, il est mince, et heureusement car vous allez avoir pas mal de boulot !

Durant la soirée, vous tenez le rôle de Régis, gérant du bar «Chez Régis», où se tient le conseil improvisé. Vous êtes un humain normal, sans pouvoir aucun. Votre seule particularité est que votre bar est devenu, depuis quelques années, un des lieux favoris de rencontre des Archanges et des Princes Démons. En fait, vous avez rendu il y a des années un grand service à la chrétienté (nul ne sait lequel sauf vous, et vous gardez le secret). En échange, vous avez été mis au courant de la vérité, c'est à dire que vous connaissez le Paradis et l'Enfer, vous êtes au courant de la présence des Anges et des Démons sur Terre et vous connaissez par leur petit nom tous les Archanges et les Princes Démons.

Ces derniers, ravis d'avoir sur terre un endroit où ils peuvent boire un canon sans avoir à dissimuler leur identité, ont élu votre bar «terrain neutre», où personne n'a le droit de se battre, et le fréquentent de manière habituelle.

Au moment où ce conseil improvisé a été décidé, il a fallu trouver pour son déroulement un endroit neutre qui ne favorise ni les Archanges, ni les Princes Démons. Cet endroit devait être sur terre (à égale distance du Paradis et de l'Enfer) et, sur terre justement, quel meilleur lieu que votre bar que tout le monde connaît et apprécie !



Dieu est Mort

Voilà comment vous êtes le seul humain à pouvoir assister à ce conseil, qui se passe chez vous. Vous êtes l'hôte, vous gérez donc les arrivées, la nourriture et les boissons. Comme par un curieux miracle vous semblez toujours être au courant de tout, c'est à vous que seront posées toutes les questions sur l'organisation. Bon courage.

VOTRE TRAVAIL PENDANT LA SOIRÉE

En plus de jouer votre rôle d'hôte parfait, vous devez :

- Déclarer l'ouverture du conseil, annoncer les votes, en être l'arbitre, annoncer le résultat.
- Pendant toute la durée de la soirée, gérer le système des points de pouvoirs et des indices.
- Déclarer le conseil terminé, demander à chacun ses théories, distribuer la solution puis gérer l'intervention finale de l'Archange Yves (Dieu).

CHRONOLOGIE DE LA SOIRÉE

Cette soirée est prévue pour durer de quatre à cinq heures. Il est bien entendu que vous êtes le maître à bord, et que vous pouvez décider d'en raccourcir ou d'en rallonger les étapes à votre bon vouloir, selon l'ambiance qui règne dans la salle. Si vous sentez que l'enthousiasme se refroidit, passez tout de suite au stade suivant. Si vous sentez que

tout le monde est dans le bain, que les discussions sont chaudes et les conflits houleux, laissez courir un quart d'heure de plus... le but est de s'amuser !

Voici un exemple de déroulé heure par heure :
H : heure d'arrivée des joueurs.

• H+5mn : Tout le monde arrive.

Accueillez les un par un par leur nom d'Archange ou de Prince Démon en les nommant tous Monseigneur (Monseigneur Valefor, Monseigneur Dominique, etc). Présentez-vous (« Je suis Régis ») et dites-leur que vous êtes toujours prêt à les renseigner.

Offrez leur un premier verre pour qu'ils se détendent et se sentent tout de suite dans l'ambiance.

Présentez-les les uns aux autres au fur et à mesure de leur arrivée.

Maudissez (silencieusement) les retardataires.

• H+10mn : Ça commence.

Faites un petit discours, en tant que Régis, sur la mort de Dieu, expliquez combien vous êtes tous choqués et combien la situation vous paraît encore irréaliste. Rappelez qu'il faut quand même que des décisions soient prises et expliquez que c'est là le but de ce conseil improvisé.

Expliquez que les votes des trois propositions auront lieu respectivement à H+30mn, H+1H45 et H+3H45 de manière à laisser à chacun le temps de réfléchir et d'échanger des arguments.

*Valefor
s'est pris un
coup de
batte (ça,
ne le faites
pas.)*



Ultra-secret

Le premier vote est exprimé assez proche de manière à ce qu'ils soient tout de suite obligés de se parler et de se mettre dans le bain.

- **H+11mn à H+30mn : On fait connaissance.**

Vous pouvez leur rappeler, discrètement et individuellement, le système des points de pouvoir et des indices. Ils n'oseront sans doute pas trop se lancer au début, mais devraient l'utiliser de plus en plus au fur et à mesure que l'heure avance.

- **H+30mn : Premier vote.**

Rappelez l'intitulé de la proposition n°1. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Quand tout le monde s'est exprimé, passez au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

Le vote se prend à la majorité des votes exprimés, quel que soit le nombre d'abstentions. Exemple : même s'il y a quatre abstentions sur neuf votants, et qu'il y a trois voix pour «oui» et deux voix pour «non», la proposition est adoptée.

S'il y a une égalité parfaite (quatre contre quatre, et une abstention), le vote sera remis sur le tapis une demi-heure ou une heure plus tard. Si le résultat est le même, c'est le «non» qui est adopté.

- **H+31mn à H+1H00 : Ça chauffe.**

Ils échangent des informations, se piquent des indices. Parfait.

Gérez avec soin le système des points de pouvoir et des indices.

- **H+1H00 : Première distribution de points de pouvoir.**

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

- **H+1H45 : Deuxième vote.**

Rappelez l'intitulé de la proposition n°2. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Quand tout le monde s'est exprimé, passer au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

Quelques trucs à ne pas oublier

- *Même si votre «soirée» se passe au milieu de l'après-midi, sachez que nourriture et boissons sont indispensables. De bons petits plats (ou des gâteaux) ne servent pas seulement à donner des calories, ils servent surtout à détendre l'atmosphère, à rassurer les participants, à les installer dans la partie... ainsi qu'à combler les blancs, à se donner une contenance et à éviter les coups de pompe.*

- *De même, si tout le monde a plus de dix-huit ans, quelques verres de champagne (ou de mousseux) seront les bienvenus. Ils permettront aux joueurs de se détendre, de se lancer et de mieux jouer leur rôle. Mais attention, pas trop sinon ils vont faire n'importe quoi... et rater le jeu, qui demande quand même pas mal de concentration et de mémoire.*

- *Si vos joueurs ne sont pas trop expérimentés, préparez des badges avec le nom de chaque Archange et Prince Démon. Que chacun porte le sien, ce n'est peut-être pas très roleplaying mais c'est beaucoup, beaucoup plus pratique.*

- *Demandez leur d'avoir leur fiche de personnage sur eux et laissez-les la consulter de temps en temps. Là encore, ce n'est peut-être pas très élégant mais ça évitera que quelqu'un se plante complètement et oublie un indice majeur pour le déroulement de l'enquête.*

- *S'il y a un retardataire, ne l'attendez pas plus de dix minutes. Il rattrapera !*

*Savez-vous
que vous
avez écrit une
page majeure
de l'histoire
de la religion,
de l'humanité,
de l'univers,
même ?
Maintenant,
faites la vaisselle.*

• H+2Hoo : Deuxième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

• H+2Hoo à H+3Hoo : Ça continue à chauffer.

• H+3Hoo : Troisième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

• H+3H45 : Troisième vote.

Rappelez l'intitulé de la proposition n°3. Demandez si quelqu'un a quelque chose à dire ou des commentaires à faire.

Laissez les s'engueuler le temps qu'il faut, parce que normalement la discussion devrait être chaude, cette proposition soulevant les passions.

Quand tout le monde s'est exprimé, passez au vote, à main levée.

Annoncez le résultat.

• H+4Hoo : Quatrième distribution de points de pouvoir.

Distribuez à chacun une enveloppe avec quatre points de pouvoir.

Les joueurs vont se dépêcher de récupérer les derniers indices et — normalement — des théories devraient se former.

Allez voir le joueur qui joue l'Archange Yves (Dieu) de manière à mettre discrètement au point les derniers détails de votre intervention finale où il faudra que vous vous entraidiez.

• H+4H30 ou H+5Hoo : Fin.

— Annoncez la fin du conseil.

— Réunissez tout le monde en rond devant un café bien chaud et une nouvelle tournée de gâteaux (pour éviter la lassitude de dernière minute !). Demandez si quelqu'un a une théorie sur la mort de Dieu.

— Laissez les parler, même si c'est un peu le chaos au début. Normalement ils s'interrompent les uns les autres et voudront s'exprimer tous en même temps.

— Résumez ce que chacun a dit, sans commentaires. «Alors nous avons Valefor qui pense que Malphas est coupable, parce que poum poum ; Jésus pense que c'est un accident parce que pam pam pam ; Blandine pense qu'Yves et Baal se sont alliés pour telle ou telle raison, etc.»

— Dites que l'Archange Yves a quelque chose à annoncer.

Celui-ci doit révéler qu'il est Dieu, et expliquer pourquoi. Il devra dire que, comme eux, il ne sait pas qui est responsable de sa mort. Il devra ensuite annoncer qu'il a décidé de se choisir un successeur pendant la soirée et expliquer ses critères de choix.

— Interrompez-le, en disant que le choix du successeur sera annoncé après que vous ayez tous compris la vérité sur sa «mort». Annoncez quel joueur a tapé dans le mille ou qui était le plus proche de la solution. Félicitez-le, ou les.

— Distribuez la solution.

— Répondez au millier de questions qu'ils vont vous poser.

— Faites le silence et laissez Dieu annoncer son successeur.

— Et voilà ! Savez-vous que vous avez écrit une page majeure de l'histoire de la religion, de l'humanité, de l'univers, même ? Maintenant, faites la vaisselle.

Pourquoi Lucifer n'est-il pas dans le jeu ?

Cela fait un moment déjà que Lucifer, comme Dieu, a pris une semi retraite, et laisse ses Princes Démons gérer la vie quotidienne de l'Enfer et des humains. Certaines mauvaises langues ajoutent, de plus, que le pouvoir de Lucifer n'était qu'une part de celui de Dieu et que la mort de celui-ci l'a plus affaibli qu'il ne veut bien le laisser entendre... Voilà pourquoi il est resté en Enfer, et qu'il n'intervient pas dans ce conseil.

Bon... Cela, c'était les raisons officielles. Maintenant la vraie. Vous vous voyez jouer Lucifer ?
