

# CODEX ANGELIS

## LES FORCES DU BIEN

### LA HIÉRARCHIE ANGÉLIQUE



Au sommet de la pyramide céleste se trouve Dieu et nul autre que Lui. Ses Anges se répartissent en 6 Grades, qui déterminent les Chœurs angéliques et les Titres associées.

Le Protocole veut qu'un Ange se présente toujours en Angélique à un autre Ange, en annonçant dans l'ordre : son Titre, son Nom (Vrai Nom angélique), son Chœur et sa Mission, son Supérieur et son Alias (Nom du simulacre).

*Ex : Serviteur Randomiel, Séraphin érudit d'Yves, alias Berthold Falke.*

Grade	Chœur	Titre
0	Chérubin	Novice
1	Séraphin	Serviteur
2	Vertu	Ami
3	Domination	Maitre
4	Principauté	Excellence
5	Archange	Monseigneur

#### Chœur

Famille d'un Ange immortel déterminée par son expérience et sa valeur.

#### Chérubin

1<sup>er</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges Novices sans expérience.

#### Séraphin

2<sup>nd</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges Serviteurs parfaitement opérationnels.

#### Vertu

3<sup>ème</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges Amis. En charge d'une équipe de Séraphin, elles sont connues de leur Archange.

#### Domination

4<sup>ème</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges Maitres. En charge d'une équipe d'Amis, elles sont connues du Grand Conseil.

#### Principauté

5<sup>ème</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges Excellences. Ils forment l'élite spéciale des Archanges, à laquelle est souvent attribuée des pouvoirs particuliers.

#### Archange

6<sup>ème</sup> Chœur angélique correspondant aux Anges de Puissance. Dieu leur a attribué une Sphère particulière dans le Grand Jeu.

## L'EGLISE

La communauté humaine des croyants est elle-même organisée suivant un schéma identique à celui des Anges. A noter que cette hiérarchie est ésotérique (donc inconnue du grand public) et commune à toutes les Eglises chrétiennes infiltrées (catholiques, orthodoxes et protestantes).

Grade	Chœur	Titre
0	Croyant	-
1	Béni	-
2	Serviteur de Dieu	-
3	Soldat de Dieu	-
4	Bienheureux	-
5	Enfant de Dieu	Serviteur

#### Chœur

Famille d'un membre mortel de l'Eglise (la famille chrétienne au sens large) déterminée par sa dévotion et sa vocation.

#### Croyant

1<sup>er</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux humains baptisés.

#### Béni

2<sup>nd</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux métiers d'Anges et de mortels dont seules les caractéristiques humaines se sont exprimées. Ils restent donc des humains sans capacité surnaturelle et sont justes prédisposés à faire le Bien du fait de leurs gènes angéliques. Ils peuvent cependant recevoir un Sacrement et obtenir alors des pouvoirs.

#### Serviteur de Dieu

3<sup>ème</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux humains ayant reçu le sacrement de l'Onction. Ils ont accès à des pouvoirs angéliques et au Charisme.

#### Soldat de Dieu

4<sup>ème</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux humains ayant reçu le sacrement de la Dévotion. Ils ont accès à des pouvoirs angéliques et au Charisme.

#### Bienheureux

5<sup>ème</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux humains ayant reçu le sacrement de la Béatification. Ce sont les Saints et leurs descendants directs ou spirituels. Ils ont accès à des pouvoirs angéliques et au Charisme, et à un pouvoir de sainteté. Les Papes sont tous des Bienheureux.

#### Enfant de Dieu

6<sup>ème</sup> Chœur de l'Eglise correspondant aux métiers d'un Ange et d'un mortel dont certaines capacités angéliques s'expriment. Ils vieillissent comme leur parent humain et ne sont pas immortels mais disposent de pouvoirs angéliques latents dès la naissance qui viendront à maturité à l'âge adulte. Ils bénéficient de la résistance surnaturelle des Anges, de leur Aura, sont particulièrement curieux et éveillés, ont souvent des caractéristiques fortes ou surnaturelles par rapport au commun des mortels. Ils peuvent également invoquer l'Archange de leur parent et parler l'Angélique si on le leur enseigne. Ils forment l'élite spirituelle de l'Eglise.

## LES ANGES

### LES INCARNATIONS



Créatures de Lumière Divine, les Anges s'incarnent en majorité dans des corps d'accueil humains. Cependant, il existe d'autres simulacres plus rares utiles pour agir sur tous les plans de la Création.

Type	Créature	Grade
Animal	Ange	0 à 3
Eglise	Trône	0 à 3
Energie	Puissance	2
Humain	Ange	0 à 4
Objet	Relique	0

### LES MISSIONS

Les missions sont généralement confiées par une autorité responsable à un Quorum. Elles sont classées de A à E en fonction de leur caractère prioritaire et du risque encouru.

Classe	Priorité	Autorité
A	Absolue	Domination ou +
B	Importante	Vertu ou +
C	Défaut	Vertu
D	Routine	Séraphin ou +
E	Service	Séraphin ou +

#### Major

Chef opérationnel d'un Quorum pour une mission. Il est désigné par l'autorité responsable en fonction du Grade, de l'Aura (nombre de PP) et de l'importance du Conseil. Il dispose de (Grade) Rubans Majeurs de Vigueur ou d'Esprit pour mener à bien sa mission.

#### Quorum

Equipe de 2 Anges ou plus chargée d'une mission.

### LES COMMANDEMENTS

Les Commandements constituent la référence absolue d'un Ange en exercice. Ils sont à connaître par cœur et classés par ordre d'importance. Le Grand Service de la Justice se charge bien évidemment de veiller à leur respect et évaluer les justes sanctions en cas de manquement.

#### I) A DIEU TU OBÉIRAS

Les ordres du Seigneur doivent être exécutés en priorité et sans détour. N'attendez pas que l'on vous donne l'ordre de faire telle ou telle chose. Pourchassez sans trêve les ennemis de Dieu. Soutenez vos amis s'ils en ont besoin. Ne rechignez pas à donner votre vie pour la progression d'une Mission divine.

#### II) TON ARCHANGE TU SERVIRAS

Vous exécuterez les ordres de votre Archange au mieux de vos possibilités, tant qu'ils ne contreviendront pas aux ordres du Créateur. Vous êtes les yeux, les mains et les oreilles de votre supérieur. Il ne peut être partout, vous si. Il doit tout savoir, tout contrôler.

#### III) L'HUMANITÉ TU AIDERAS

La Mission principale des Forces du Bien consiste à aider les êtres humains à vivre dans la paix. Aucun innocent ne doit être tué sans raison. Cependant, n'oubliez pas que l'on peut tuer 10 personnes pour en sauver 1000.

#### IV) LE MAL TU COMBATTRAS

Vous combattrez les Forces du Mal en fonction de la Sphère de votre Archange, sans relâche ni pitié d'aucune sorte. Même si le Mal n'est qu'un embryon dans un être vivant, il faut le détruire ou le guérir. La guérison étant rare, il faut souvent penser à la destruction. Pour ce qui est des Démons, aucune guérison n'est envisageable ni même possible. Leur crime est le Mal. La sentence est la mort.

#### V) LA FOI DU CHRIST TU PRÊCHERAS

Vous apporterez la Bonne Nouvelle de l'Evangile à l'Humanité et enseignerez les principes de la religion chrétienne. Votre affectation sur Terre vous donnera la nature exacte du dogme à enseigner : catholique, orthodoxe ou protestant. Tous les humains doivent connaître le message de paix de Notre Seigneur. Il est bon et tous doivent le savoir. Il les protège et les humains ne doivent pas l'ignorer. Les Forces du Mal sont présentes partout, les humains ne doivent pas s'alarmer de cette catastrophe car ils en seraient effrayés sans pouvoir y faire quoi que ce soit. Ceci induit le respect du Principe de Discrétion.

### LA JUSTICE

Les services de la Justice maîtrisent les complexes subtilités de la Loi et des rouages de l'administration judiciaire. Les termes suivants définissent les degrés de culpabilité d'un Ange.

#### Déviant

Ange en exercice s'étant détourné du Paradis (euphémisme d'Ange Renégat).

#### Pénitent

Ange en exercice sous le coup d'une Pénitence ou d'un Blâme.

#### Innocent

Ange en exercice exempt de mise en examen.

**LES GRANDS SERVICES**

En fonction de son Archange, chaque Ange est affecté de manière permanente à un Grand Service. Sur Terre, le chapitre directeur de chacun des 21 Grands Services existants siège dans les sous-sols de la Cathédrale Notre-Dame-de-Paris. Les Hérauts et Légats sont répartis par Conseil pour gérer les affaires courantes. Certains Grands Services s'appuient également sur des Commandeurs de Confrérie pour des opérations spéciales.

Grand Service	Conseil	Confrérie publique
<b>Animaux</b>	Annexe	Les Mésanges
<b>Communication</b>	Informatif	SRC
<b>Convertis</b>	Offensif	-
<b>Cultures</b>	Défensif	-
<b>Diplomatie</b>	Informatif	Les Négociateurs
<b>Double-jeu</b>	Informatif	-
<b>Echanges</b>	Informatif	Club 406
<b>Enfants</b>	Défensif	-
<b>Epée</b>	Offensif	BMV, les Néo-jésuites
<b>Fleurs</b>	Défensif	-
<b>Exorcistes</b>	Offensif	-
<b>Foudre</b>	Annexe	Section Galilée, SOG
<b>Guérisseurs</b>	Défensif	Les Mortifiés, SOS Innocents
<b>Guerre</b>	Offensif	-
<b>Inquisition</b>	Offensif	-
<b>Justice</b>	Offensif	Les Puissances <sup>1</sup>
<b>Pierre</b>	Offensif	RIP
<b>Protecteurs</b>	Défensif	La Targe, SOS Repentir
<b>Rêves</b>	Informatif	BIO, SOS Mnémo
<b>Sources</b>	Informatif	La Patrouille Temporelle
<b>Vents</b>	Annexe	-

**LES DISTINCTIONS SPÉCIALES**

Les Distinctions suivantes accordent des responsabilités et des pouvoirs particuliers aux Anges ou Soldats de Dieu concernés.

*Abbé*

Distinction accordée au responsable d'une Abbaye.

*Commandeur*

Distinction accordée à certains Amis ou Maîtres méritants leur confiant le commandement d'une Confrérie publique ou occulte.

*Gouverneur*

Distinction accordée à certains Maîtres méritants leur donnant autorité sur de vastes QG angéliques, les Forteresse de la Foi. Les plus

prestigieux sont celui de Notre-Dame-de-Paris, du Vatican, du Mont Athos (orthodoxe), du Mont Saint-Michel, de l'Abbaye de Canterbury (anglican) et de Saint-Patrick de New-York.

*Héraut*

Distinction accordée aux Dominations responsables d'un Grand Service à Notre-Dame-de-Paris, lui donnant autorité sur tous les Légats dudit Grand Service incarnés sur Terre.

*Hiérophante*

Distinction accordée au Gouverneur de Notre-Dame-de-Paris lui donnant autorité sur tous les Anges incarnés sur Terre par délégation archangélique.

*Légat*

Distinction accordée aux cadres administratifs d'un Grand Service dans une Abbaye, un Couvent ou une Forteresse de la Foi. Ils sont habilités à lancer des Ordres de Mission, à octroyer des Distinctions et dispenser des Blâmes.

*Sceau de Pureté*

Distinction permettant de se soustraire aux enquêtes de l'Inquisition. Se traduit par l'apparition volontaire d'une auréole au-dessus de la tête de l'Ange lorsqu'il révèle son Aura.

*Supérieure*

Distinction accordée au responsable d'un Couvent.

**LES CONFRÉRIES PUBLIQUES**

Les Confréries Publiques sont des organisations connues de tous les Anges en exercice, du moins en théorie. Les Anges peuvent y faire appel en passant par leur hiérarchie directe, voire même y postuler. Chaque Ordre est placé sous la responsabilité d'un Archange Tutélaire qui est généralement son fondateur.

*BIO (Blandine)*

Brigades d'Intervention Oniriques. Organisation officielle fondée par Blandine destinée à surveiller la MRC. Aussi surnommée « La Crypte ».

*BMV (Laurent)*

Brigades de Maintien du Vivant. Unité d'élite de Soldats de Dieu, spécialisée dans la lutte contre les morts-vivants.

*Le Club 406 (Marc)*

Organisation officielle fondée par Marc destinée à récompenser ses meilleurs agents.

*Les Mésanges (Jordi)*

Confrérie d'Anges volontaires incarnés dans un corps animal, et destinée à défendre plus efficacement la faune.

*Les Mortifiés (Guy)*

Confrérie composée d'Anges volontaires redevenus humains et destinée à soulager la souffrance physique des hommes.

*Les Négociateurs (Francis)*

Confrérie visant à former une élite d'Anges pour les négociations épineuses et divisée en trois sections : les Diplomates, les Snipers et les Télécoms.

<sup>1</sup> Exception confirmant la règle, cette Confrérie est basée au Paradis.

*Les Néo-jésuites (Laurent)*

Unité d'élite de Soldats de Dieu, spécialisée dans les missions commandos polyvalentes.

*La Patrouille Temporelle (Yves)*

Confrérie destinée à surveiller le CST.

*Les Puissances (Dominique)*

Confrérie destinée à l'écoute des prières humaines, comportant 72 Anges affectés à un secteur zodiacal particulier. Les Puissances sont basées au Paradis.

*La Targe (Jean-Luc)*

Confrérie regroupant des Anges d'élite et destinée à protéger des personnalités humaines classées VIP par les Forces du Bien.

*La Section Galilée (Jean)*

Confrérie destinée à la conception et la réalisation de prototypes technologiques.

*RIP (Daniel)*

Requiescat In Pace. Confrérie destinée à contrer les recherches démoniaques de cadavres et de restes humains pour les réanimer en mort-vivants.

*SOG (Jean)*

Stormtroopers Of God. Unité d'élite de Soldats de Dieu, spécialisée dans les missions d'assaut blindé.

*SOS Innocents (Guy)*

Confrérie destinée à administrer les premiers soins/l'extrême onction à des victimes d'exactions démoniaques. Assermentés, ses membres soignent en priorité les humains et sont présents dans toutes les grandes villes chrétiennes du monde.

*SOS Mnémo (Blandine)*

Confrérie destinée à apporter l'oubli aux témoins humains d'exactions démoniaques. Ses membres travaillent souvent de concert avec SOS Innocents.

*SOS Repentir (Jean-Luc)*

Confrérie destinée à écouter les déboires et péchés des Anges en exercice, puis à leur apporter un soutien psychologique approprié.

*SPR (Georges)*

Service Paradisiaque des Réclamations. Confrérie destinée à traiter toute réclamation angélique, dans n'importe quel domaine, avant de lancer une procédure de Justice. Le SPR est basé au Paradis et toutes les demandes terrestres sont transmises par le Grand Service de la Communication.

*SRC (Didier)*

Service de Recrutement des Corps. Confrérie destinée à trouver les futurs corps d'accueil des Anges et préparer leur incarnation terrestre.

**LES CONFRÉRIES OCCULTES**

Les Confréries occultes constituent des organisations inconnues de la plupart des Anges, voire des Archanges eux-mêmes. Les recrutements se font au compte-goutte, en fonction des états de service et de la confiance que l'on peut accorder au postulant. Chaque Confrérie est

placée sous la responsabilité d'un Archange Tutélaire qui est généralement son fondateur.

**AUTRES ORGANISATIONS**



*Abbayes et Couvents*

Bases permanentes des Forces du Bien. Leurs fonctions peuvent être multiples : centre de formation, terrain d'entraînement, magasin de stockage, quartier-général, laboratoire de recherche, garage. Les Serviteurs de Dieu et Soldats en forment l'effectif principal, mais plus rarement d'autres chœurs mortels ou angéliques sont également présents. La mixité des sexes n'est que très rarement admise.

*Association*

Coterie angélique dont l'idéal est généralement humanitaire et non-violent. Le statut d'Association est accordé à des Anges de toutes factions ou missions, mais le plus souvent du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>nd</sup> Chœur angélique (Chérubins ou Séraphins).

*Concilié*

Angé membre d'un Conciliabule.

*Conciliabule*

Coterie angélique dont l'idéal est généralement humanitaire et non-violent. Le statut de Conciliabule est accordé d'anciennes et puissantes Associations qui ont traversé les siècles. Ses membres sont des Anges de toutes factions et missions, mais uniquement du 1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup> Chœur angélique (Chérubins à Dominations).

*Doyen*

Angé responsable d'un Conciliabule, généralement le plus gradé et expérimenté. Le Doyen est désigné par le Héraut du Grand Service approprié et doit justifier de souvenirs d'incarnations passées.

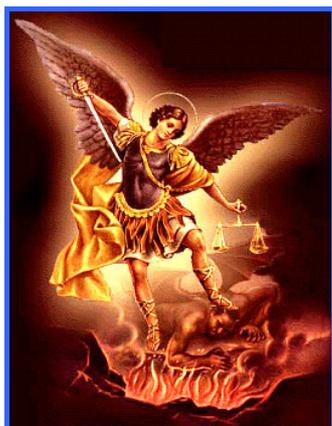
*Président*

Angé responsable d'une Association. Le Président est désigné par les Sociétaires et reconnu par au moins un Légat du Grand Service approprié.

*Sociétaire*

Angé membre d'une Association.

## LES ARCHANGES



Chaque Archange est responsable d'une Sphère de la Création. Ils se divisent en trois catégories.

Les **Consuls** siègent au Grand Conseil qui se réunit en session ordinaire chaque lundi à Notre-Dame-de-Paris, et en session extraordinaire au Paradis ou sur Terre sur convocation de Dieu ou de la moitié des Voix.

Les **Consorts** ne siègent pas de manière permanente au Grand Conseil, mais sont consultés sur des dossiers précis relevant de leurs compétences transverses.

Les **Déviants** sont sanctionnés par décision exceptionnelle de Justice du Grand Conseil pour faute grave. Ils ne peuvent plus siéger, ni être consultés par les Forces du Bien jusqu'à levée de la sanction.

### LES CONSULS

#### ALAIN, ARCHANGE DES CULTURES

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
4	1	2

Promotion : -1490 AD.

Conseil : Défensif. Faction : Réformateurs.

#### ANGE, ARCHANGE DES CONVERTIS

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	2	5

Promotion : 1990.

Conseil : Offensif. Faction : Radicaux.

#### BLANDINE, ARCHANGE DES REVES

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	3	8

Promotion : 177.

Conseil : Informatif. Faction : Réformateurs.

#### CHRISTOPHE, ARCHANGE DES ENFANTS

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	2	4

Promotion : 1908.

Conseil : Défensif. Faction : Réformateurs.

#### DANIEL, ARCHANGE DE LA PIERRE

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	1	4

Promotion : 1239.

Conseil : Offensif. Faction : Conservateurs.

#### DIDIER, ARCHANGE DE LA COMMUNICATION

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
4	5	7

Promotion : -1160 AD.

Conseil : Informatif. Faction : Traditionalistes.

#### DOMINIQUE, ARCHANGE DE LA JUSTICE

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
1	4	10

Promotion : Création.

Conseil : Offensif. Faction : Rigoristes.

#### EMMANUEL, ARCHANGE DU DOUBLE-JEU

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	2	3

Promotion : 1991.

Conseil : Informatif. Faction : Réformateurs.

#### FRANCIS, ARCHANGE DE LA DIPLOMATIE

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	4	7

Promotion : 1681.

Conseil : Informatif. Faction : Traditionalistes.

#### GUY, ARCHANGE DES GUERISSEURS

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	3	6

Promotion : 40.

Conseil : Défensif. Faction : Réformateurs.

#### JANUS, ARCHANGE DES VENTS

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	2	3

Promotion : 1000.

Conseil : Annexe. Faction : Radicaux.

**JEAN, ARCHANGE DE LA Foudre**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	3	6

Promotion : 1690.

Conseil : Annexe. Faction : Conservateurs.

**JEAN-LUC, ARCHANGE DES PROTECTEURS**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
4	3	7

Promotion : 451.

Conseil : Défensif. Faction : Réformateurs.

**JORDI, ARCHANGE DES ANIMAUX**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	1	5

Promotion : Création.

Conseil : Annexe. Faction : Autres.

**JOSEPH, ARCHANGE DE L'INQUISITION**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
1	3	7

Promotion : 1184.

Conseil : Offensif. Faction : Rigoristes.

**LAURENT, ARCHANGE DE L'EPEE**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
4	3	7

Promotion : 527.

Conseil : Offensif. Faction : Rigoristes.

**MARC, ARCHANGE DES ECHANGES**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
3	4	6

Promotion : 1626.

Conseil : Informatif. Faction : Traditionalistes.

**MICHEL, ARCHANGE DE LA GUERRE**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
1	1	5

Promotion : 911.

Conseil : Offensif. Faction : Réformateurs.

**NOVALIS, ARCHANGE DES FLEURS**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
4	1	5

Promotion : 90.

Conseil : Défensif. Faction : Radicaux.

**WALTHER, ARCHANGE DES EXORCISTES**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
2	2	5

Promotion : 200.

Conseil : Offensif. Faction : Conservateurs.

**YVES, ARCHANGE DES SOURCES**

INTERVENTION	COMMUNICATION	VOIX
1	4	5

Promotion : Création.

Conseil : Informatif. Faction : Autres.

**LES CONSORTS**

**CATHERINE, ARCHANGE DES FEMMES (DISPARUE)**

Promotion : 500.	Faction : Réformateurs.
Intervention : 3 ou spéciale.	Communication : 0

**GEORGES, ARCHANGE DE LA PURIFICATION (DETACHE)**

Promotion : Création.	Faction : Rigoristes.
Intervention : 1	Communication : 0
Confrérie publique : SRP.	

**JESUS, ARCHANGE DE DIEU (RETIRE)**

Promotion : Création.	Faction : Radicaux.
Intervention : 0	Communication : 0

**LES DEVIANTS**

**GABRIEL, ARCHANGE DU FEU**

<b>C L A S S E S E C R E T D E F E N S E</b>
--

**MATHIAS, ARCHANGE DE LA CONFUSION**

<b>C L A S S E S E C R E T D E F E N S E</b>
--

## POLITIQUE

### LES CONSEILS

Afin de gagner le Grand Jeu, les Archanges se sont rassemblés en Conseils afin d'établir ensemble les grandes lignes d'action de leurs légions. Les Conseils ont chacun une Mission sacrée à accomplir et un Rang qui indique la priorité que Dieu lui accorde.

Nom	Mission	Rang
<b>Offensif</b>	Combattant	I
<b>Informatif</b>	Erudit	II
<b>Défensif</b>	Gardien	III
<b>Annexe</b>	Souverain	IV

#### *Combattant*

Mission consistant à se battre contre les ennemis des Forces du Bien.

#### *Erudit*

Mission consistant à collecter, classer et diffuser la sagesse au sein des Forces du Bien.

#### *Gardien*

Mission consistant à défendre un élément de la Création.

#### *Souverain*

Mission consistant exclusivement à développer et maintenir la pureté d'un Règne.

### LES FACTIONS POLITIQUES

En marge des Conseils, des factions politiques se sont formées au Paradis pour aider les Archanges à influencer les décisions de leur Conseil selon leur propre vision du Grand Jeu. Les Porte-paroles constituent les Archanges les plus influents dans chaque faction.

Nom	Porte-parole	Idéal
<b>Rigoristes</b>	Dominique	Extrême-droite
<b>Conservateurs</b>	Jean	Droite
<b>Traditionalistes</b>	Didier	Centrisme
<b>Réformateurs</b>	Blandine	Gauche
<b>Radicaux</b>	Ange	Extrême-gauche
<b>Autres</b>	Yves	Neutralité

#### *Rigoriste*

Courant politique prônant un retour pur et dur à l'Ordre Moral et se préparant à la bataille finale contre l'Enfer.

#### *Conservateur*

Courant politique prônant à une certaine rigueur religieuse sans sombrer dans l'intégrisme primaire.

#### *Traditionaliste*

Courant politique prônant le statu quo pragmatique et cherchant à maintenir l'équilibre des forces actuelles dans le Grand Jeu.

#### *Réformateur*

Courant politique prônant la tolérance et visant à donner plus de liberté aux humains.

#### *Radical*

Courant politique prônant la totale liberté pour les humains et cherchant la réconciliation avec les Forces du Mal.

#### *Autre*

Courant politique des non-alignés.

### LA POLITIQUE ÉTRANGÈRE

Les Forces du Bien rencontrent deux oppositions principales : les Forces du Mal et la Troisième Force. Cette dernière regroupe toutes les créatures surnaturelles non inféodées à Satan : Déviants (Ange renégats), Francs-tireurs (solitaires et non-alignés), Keltois (Héros Celtes), Parias (Démons renégats), Psioniques, Sorciers, Vikings.

La ligne suivie par les Archanges induit les relations officielles que les Forces du Bien doivent entretenir avec les autres Forces en présence, et les réactions de la Force opposée à cette politique :

Force	Relation	Réaction
<b>Démons</b>	Ennemi	Ennemi
<b>Déviants</b>	Ennemi	Neutre
<b>Francs-tireurs</b>	Neutre	Neutre
<b>Keltois</b>	Hostile	Hostile
<b>Parias</b>	Ennemi	Neutre
<b>Psioniques</b>	Hostile	Neutre
<b>Sorciers</b>	Hostile	Neutre
<b>Vikings</b>	Neutre	Neutre

#### *Ennemi*

Feu à volonté : combat immédiat et sans pitié.

#### *Hostile*

Combat possible et même probable.

#### *Neutre*

Selon les cas et à la tête du client.

#### *Allié*

Coopération contre des ennemis communs.

RELATIONS ENTRE ARCHANGES

	ALAIN	ANGE	BLANDINE	CATHERINE	CHRISTOPHE	DANIEL	DIDIER	DOMINIQUE	EMMANUEL	FRANCIS	GEORGES	GUY	JANUS	JEAN	JEAN-LUC	JÉSUS	JORDI	JOSEPH	LAURENT	MARC	MICHEL	NOVALIS	WALTHER	YVES	
ALAIN																									
ANGE							HO					AL				AS	HO					AS			
BLANDINE			AS		HO	AS				HO			HO				HO	HO	HO	HO				AS	
CATHERINE			AS				HO			HO	AL					AL	HO					AS		AS	
CHRISTOPHE				AL		HO	HO			HO		AS				AS	HO				HO	AS	HO		
DANIEL							HO			HO			AS				AS	AL	HO	AS					
DIDIER			AS					AS		AS									AS		AS				
DOMINIQUE		HO															AS							AL	
EMMANUEL								AS																	
FRANCIS			AS			HO	AS	AS										HO		AS	HO	AS		AS	
GEORGES	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO		HO	HO		HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	AS	HO	HO	HO	
GUY			AS			HO					HO				AS								AS	AS	
JANUS		AL			AS		HO							AS				HO	HO	AS	HO				
JEAN					HO												HO				HO	HO		AS	
JEAN-LUC			AS									AS	HO					HO	AS	HO	AS				
JÉSUS																									
JORDI					AS					HO			HO					HO	HO	HO	HO	HO	AL	HO	AS
JOSEPH	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO		HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO
LAURENT				HO	HO	AS		AS				AS		AS	AS			AS		HO	AS	HO	AS		
MARC	AS		AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS		AS	AS	AS	AS
MICHEL			HO	HO	HO	AS		HO			AS		HO				AS	HO	AS				HO		HO
NOVALIS				AS	AS	HO				AS	HO			AS			AL	HO	HO		HO			AS	
WALTHER			AS					AS										AS	AS		AS			AS	
YVES				AS																					

HO	Hostile
	Neutre
AS	Associé
AL	Allié