

DAEMONIS COMPENDIUM

SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
INTRODUCTION	2
HIERARCHIE DEMONIAQUE	2
Généralités	2
Rangs	2
La cour démoniaque	3
Satan	3
Seigneurs de la Destruction	3
Seigneurs de la Corruption	3
Seigneurs de la Création	4
Seigneurs de l'Information	4
Nobles inférieurs	4
Récapitulatif des pouvoirs spéciaux	4
Table de relations entre les Prince-Démons	5
L'ARMEE DE DIEU	6
Généralités	6
Grades	6
Le grand conseil	6
Dieu	6
Conseil offensif	7
Conseil défensif	7
Conseil informatif	7
Conseillers annexes	7
Table de relations entre les Archanges	8
Récapitulatif des pouvoirs spéciaux	8
Notes au sujet de l'eau bénite	8
TANT VA LA CRUCHE A L'EAU QU'A LA FIN ELLE NOUS LES CASSE	9
Notes au sujet de certains personnages.....	16
CREDITS	16

INTRODUCTION

Daemonis Compendium est la seconde extension pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Elle décrit le plus clairement possible la hiérarchie Démoniaque et Divine. Vous trouverez dans ce livret tout ce qu'il faut savoir pour franchir facilement les marches qui vous mèneront au plus haut de l'armée de Satan (ou du Seigneur).

HIERARCHIE DEMONIAQUE

Généralités

La hiérarchie Démoniaque n'a qu'une loi: Celle du plus fort. Vous ne pouvez évoluer que si vous détruisez ceux qui vous gênent. La situation est surtout critique pour les Démons de Rang 3 qui doivent tout faire pour plaire à Satan sans éveiller l'attention de leur Prince-Démon. De toute façon, si vous souhaitez gravir les échelons qui vous mèneront aux cotés de Satan, vous devrez vous méfier de tout et de tous et ne compter que sur vous même. L'ambiance aux enfers est tellement oppressante qu'il est très compréhensible que de nombreux Démons préfèrent rester sur terre. Au moins là, ils sont sur d'être les plus forts... Ou presque.

Rangs

La hiérarchie Démoniaque comprend sept rangs différents. La liste ci-dessous vous décrira les pouvoirs de chaque rang et la façon dont on peut gravir ces échelons.

Les Démons mineurs: Encore moins bien considérés que les mort-vivants, les possédés (autre nom des Démons mineurs) dépendent entièrement du Démon de Scox qui les a créés. Ils ne peuvent progresser en aucune manière et sont utilisés la plupart du temps comme de la chair à canon.

Les Mort-vivants: Ces êtres sont aux ordres de tous les autres types de Démons et n'ont aucun pouvoir. Promotion: Un mort-vivant peut devenir Familier si son maître le demande à son supérieur mais seuls les vampires peuvent devenir Démons (et même Prince-Démon puisque Samigina en est un).

Les Familiers: Les Familiers sont, pour la plupart, des Démons punis qui passent des centaines (ou des milliers) d'années à purger leur peine. Ils sont la risée de tous les occupants des Enfers. Il n'ont qu'un droit: Se taire. Promotion: Un Familier passe au rang de Démon dès qu'il a purgé sa peine ou a fait preuve d'initiative en situation critique.

Les incubes et les succubes: Ils ont, dès leur puberté, le même Grade que leurs parents Démoniaque. Ils peuvent ensuite monter en Grade selon le même principe que les Démons.

Les Démons: Les Démons sans rang sont très peu nombreux même si les joueurs en incarnent toujours au début de leur carrière. Ils ont droit de vie et de mort sur leurs familiers et mort-vivants. Promotion: Voir règles du jeu page 45.

Les Démons de Grade 1 (Chevalier): Les Chevaliers sont les Démons les plus nombreux. Ils ont fait leurs preuves mais ont sensiblement les mêmes pouvoirs que les Démons sans grade. Promotion: Voir règles du jeu page 46.

Les Démons de Grade 2 (Capitaine): Un Démon de grade 2 est connu de son Prince-Démon. Il possède les mêmes pouvoirs qu'un sans grade mais il est plus probable que son supérieur intervienne pour l'aider. Promotion: Voir règles du jeu page 46.

Les Démons de Grade 3 (Baron): Les Démons de Grade 3 sont très peu nombreux. Ils sont l'élite des Enfers et sont connus de tous les Prince-Démons. Ils peuvent contrôler les mort-vivants, les familiers et peuvent donner des ordres aux Démons sans grade. Promotion: Un Démon de grade 3 ne peut plus évoluer sans prendre la place de son supérieur direct (Le Prince-Démon). Il devra donc tout faire pour bien se faire voir de Satan et tenter de ne pas tomber dans les pièges que lui tendra son supérieur. Le conflit se terminera sûrement par la mort de l'un des deux protagonistes.

Les Prince-Démons: Ils ont tous les pouvoirs dans leur sphère d'influence et participent activement à la cour démoniaque (voir ci-dessous). Ils ont droit de vie et de mort sur tous leurs serviteurs (sauf ceux de Grade 3). Promotion: Impossible.

La cour démoniaque

La cour démoniaque est le conseil qui se réunit tous les soirs de 21 heures à 24 heures et qui regroupe tous les Prince-Démons (et quelquefois Satan). Lorsque l'ordre du jour n'est pas très fourni, les Princes mangent, discutent et jouent (toutes sortes de jeux allant de la Vache qui Tache à GURPS en passant par Advanced Squad Leader et le Trivial Pursuit). C'est ce conseil qui juge les fautes des Démons de grade 3 selon un système de vote très détaillé. En voici les préceptes principaux:

Pouvoir: Chaque Prince-Démon possède un potentiel diplomatique et militaire.

Type de vote: Dans une situation normale, chaque point de potentiel diplomatique donne une voix. Le plus haut score remporte le vote. Si plus de 50% (donc 15) des Prince-Démons le souhaitent, on rajoute à ce vote le potentiel militaire (qui représente le nombre de divisions possédées par le Prince). Le vote est résolu comme ci-dessus mais tous les perdants voient leur potentiel militaire réduit de 1 point (Pour une durée variant de 10 à 1000 ans). Dans tous les types de votes précédents, si un Prince-Démon engage son titre, il multiplie ses potentiels par deux. S'il est perdant, un Démon de grade 3 prend sa place (il est élu par la cour démoniaque).

Satan

Dans tous les cas, si Satan daigne poser son veto, il fait gagner le camp qu'il désigne (avec les pertes correspondantes de potentiel militaire ou de titre).

Seigneurs de la Destruction (75)

Les sept Princes regroupés sous ce nom sont les plus violents et les plus militaristes des Enfers. Ils ne vivent que pour la guerre et par la guerre. Leur chef est Baal, bien qu'aucun grade, ni aucune loi ne le prouvent.

	Diplomatie	Militaire	Total
Baal, Prince de la Guerre	5	10	15
Belial, Prince du Feu	5	7	12
Bifrons, Prince des Morts	1	9	10
Caym, Prince des Animaux	4	6	10
Crocell, Prince du Froid	3	7	10
Furfur, Prince du Hard-core	3	5	8
Gaziel, Prince de la Terre	4	6	10

Seigneurs de la Corruption (71)

Les membres de ce groupe doivent tout faire pour pervertir les êtres humains encore purs. Ils sont très utiles sur terre mais manquent cruellement de pouvoir en Enfer (en fait, la politique ne les intéresse pas vraiment).

	Diplomatie	Militaire	Total
Abalam, Prince de la Folie	5	2	7
Andrealphus, Prince du Sexe	7	0	7
Asmodée, Prince du Jeu	7	1	8
Haagenti, Prince de la Gourmandise	5	2	7
Malthus, Prince des Maladies	6	3	9
Mammon, Prince de la Cupidité	7	2	9
Nisroch, Prince des Drogues	5	3	8
Shaytan, Prince de la Laideur	5	2	7
Uphir, Prince de la Pollution	5	4	9

Seigneurs de la Création (20)

Alors que neuf Princes tentent de pervertir les êtres humains, trois seulement créent. Satan ne les aime pas trop car il estime que la création est le pouvoir de Dieu. Ces Seigneurs sont donc très peu puissants.

	Diplomatie	Militaire	Total
Morax, Prince des Dons Artistiques	4	0	4
Scox, Prince des Ames	4	4	8
Vapula, Prince de la Technologie	4	4	8

Seigneurs de l'Information (70)

Les Seigneurs de l'Information sont les adversaires nés de ceux de la destruction. Ils excellent dans les magouilles en tous genres (y compris entre eux) mais leur potentiel militaire est vraiment très bas.

	Diplomatie	Militaire	Total
Andromalius, Prince du Jugement	7	8	15
Baalberith, Prince des Messagers	8	2	10
Beleth, Prince des Cauchemars	8	3	11
Kobal, Prince de l'Humour noir	6	1	7
Kronos, Prince de l'Eternité	8	1	9
Malphas, Prince de la Discorde	10	0	9
Nybbas, Prince des Média	9	0	9

Nobles inférieurs (29)

Les nobles inférieurs ne le sont pas vraiment. Ils sont classés séparément simplement parce qu'aucun autre groupe ne veut d'eux. Le fait qu'ils soient encore "libres" tend même à prouver qu'ils ne sont pas si inférieurs que ça.

	Diplomatie	Militaire	Total
Samigina, Prince des Vampires	5	6	11
Valefor, Prince des Voleurs	7	2	9
Vephar, Prince des Océans	5	4	9

Récapitulatif des pouvoirs spéciaux

Nom	Att.	Déf.	Coût
Accoutumance	VO	VO	5PP
Art de combat			1PP/attaque
Baiser vampirique	FO		
Camisole	VO	VO	5PP
Corruption	VO	VO	1PP
Décrépitude	VO	VO	5PP
Gag absurde	VO	VO	1PP/personne
Goinfrerie	FO		1PP/attaque
<i>Invention</i>			
<i>Message officiel</i>			
<i>Message subliminal</i>			Normal fois 2
<i>Oeuvre d'art</i>			Normal fois 2
Pari stupide	VO	VO	3PP
Possession	VO	VO	1PP (permanent)
Séisme	FO		1, 2 ou 3PP/attaque
Transformation			1PP/2 heures (maximum)
Vengeance toxique	FO		1PP/attaque

L'ARMÉE DE DIEU

Généralités

A l'instar des Enfers, le Paradis est divisé en groupes divers dont la stricte hiérarchie doit faciliter les prises de décisions aux moments critiques. Les descriptions ci-dessous vous permettront de vous rendre compte que tout n'est pas rose au Paradis et que les querelles intestines pourront même faire l'objet de scénarios.

Grades

Les grades (et les rangs) servent à chacun des membres de l'armée Divine à établir une chaîne de commandement qui doit permettre la circulation des informations d'un point à un autre dans le minimum de temps.

Serviteurs de Dieu: Ces êtres humains n'ont pas de pouvoirs au Paradis mais ne sont pas pour autant considérés comme de la chair à canon. Ils peuvent compter sur leurs supérieurs comme ces derniers comptent sur eux. Promotion: Un Serviteur de Dieu vétérans (au moins 10 ans de service) peut monter en grade et atteindre le rang de Soldat.

Soldats de Dieu: Les Soldats de Dieu forment le plus gros de l'armée Divine. Ils sont l'élite des forces humaines et ont une foi inébranlable. Ils ne peuvent malheureusement jamais atteindre le rang d'Ange bien que leur corps puisse servir d'enveloppe pour un Ange fraîchement incarné.

Fils ou Fille de Dieu: Ces Anges très spéciaux servent de leader pour les sections d'élite de Soldats de Dieu. Ils ne peuvent pas atteindre le Grade 1, 2 ou 3 d'Ange mais sont très bien considérés par toutes les forces Divines (même les Archanges).

Anges sans grade: Ce sont les Anges qui viennent de s'incarner sur terre pour leur première mission. Ils peuvent atteindre facilement le Grade 1 (voir règles du jeu page 44).

Anges de Grade 1 (Serviteur): Ce sont les Anges les plus nombreux. Ils peuvent participer à toutes sortes de votes organisés par leur Archange, mais seulement s'ils sont au Paradis (ce qui est donc impossible pour les personnages-joueurs). Promotion: voir règles du jeu page 45.

Anges de Grade 2 (Ami): Ces Anges sont déjà moins nombreux. Ils forment tout de même le tiers des forces Divines du paradis (c'est à dire tous sauf les Serviteurs et les Soldats de Dieu). Promotion: voir règles du jeu page 45.

Anges de Grade 3 (Maître): Ces Anges sont très rares (pas plus de 15 ou 20 par Archange). Ils ne peuvent espérer monter en Grade puisqu'ils ne peuvent pas prendre la place de leur Archange avant la mort de ce dernier. Note: Il n'est JAMAIS arrivé qu'un Archange meurt dans des circonstances causées par un Ange de Grade 3 jaloux, mais on ne sait jamais...

Archanges: Les Archanges sont les porte-paroles de tous les Anges sous leurs ordres. Ils représentent leur sphère d'influence lors du grand conseil.

Le grand conseil

Le grand conseil a lieu toutes les semaines, le Lundi, de 8 heures à 18 heures. Chaque Archange possède un certain nombre de voix qu'il utilise comme bon lui semble (ou plutôt selon ce qui a été décidé par tous les Anges sous ses ordres, à raison d'un vote par Grade).

Dieu

Dans tous les votes, Dieu peut mettre son veto et annuler toutes les voix avec lesquelles il n'est pas d'accord. Malgré tout, cela n'arrive que très peu souvent (moins de 5% des cas, surtout lors des votes graves (croisades, etc...)).

Conseil offensif (38)

Le conseil offensif regroupe tous les combattants de Dieu. Ils sont tous favorables à une certaine forme de violence, même s'il existe des nuances très peu perceptibles pour le commun des mortels (et même pour certains Anges).

	Nombre de voix
Daniel, Archange de la Pierre	4
Dominique, Archange de la Justice	10
Joseph, Archange de l'Inquisition	7
Laurent, Archange de l'Épée	7
Michel, Archange de la Guerre	5
Walther, Archange des Exorcistes	5

Conseil défensif (22)

Le conseil défensif prône plutôt l'aide aux êtres humains que la destruction systématique des pécheurs, des hérétiques et des Démons. Cela ne veut pas dire qu'ils soient totalement pacifistes.

	Nombre de voix
Christophe, Archange des Enfants	4
Guy, Archange des Guérisseurs	6
Jean-Luc, Archange des Protectors	7
Novalis, Archange des Fleurs	5

Conseil informatif (37)

Le conseil informatif est composé de tous ceux qui se renseignent sans agir. Ils sont tout de même très importants, surtout parce que les Démons trouvent toujours de nouveaux moyens pour passer inaperçu.

	Nombre de voix
Blandine, Archange des Rêves	8
Didier, Archange de la Communication	7
Francis, Archange de la Diplomatie	7
Marc, Archange des Echanges	6
Mathias, Archange de la Confusion	4
Yves, Archange des Sources	5

Conseillers annexes (14)

Les conseillers annexes sont inclassables. Ils s'occupent de tout ce qui ne touche pas directement les êtres humains (avec une mention spéciale pour Janus... Un Ange dont les pratiques lui interdisent d'être acceptés dans les "grands" conseils).

	Nombre de voix
Janus, Archange des Vents	3
Jean, Archange de la Foudre	6
Jordi, Archange des Animaux	5

Table de relations entre les Archanges

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1- Blandine	X	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3
2- Christophe	2	X	1	2	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	1	3	1	2
3- Daniel	2	2	X	1	2	1	2	2	3	2	2	3	4	1	1	3	2	2	2
4- Didier	3	2	2	X	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
5- Dominique	2	2	2	2	X	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4
6- Francis	3	2	1	3	3	X	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	3
7- Guy	3	2	1	2	2	2	X	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3
8- Janus	2	3	2	2	1	2	2	X	3	2	2	1	1	3	4	1	2	2	2
9- Jean	2	1	2	2	2	2	2	2	X	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3
10- Jean-Luc	3	2	2	2	2	2	3	1	2	X	2	1	3	1	1	3	2	2	2
11- Jordi	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	X	1	1	1	1	1	4	1	3
12- Joseph	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1
13- Laurent	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	X	1	1	3	1	3	2
14- Marc	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X	3	3	3	3	3
15- Mathias	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	X	3	2	2	2
16- Michel	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	3	2	1	X	1	2	1
17- Novalis	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	4	1	1	2	1	1	X	2	3
18- Walther	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	X	3
19- Yves	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X

Récapitulatif des pouvoirs spéciaux

Nom	Att.	Déf.	Coût
Torture	VO	VO	3PP
Maîtrise	VO		
Exorcisme	VO	VO	8PP
Guérison			1PP (ou plus)
Sacrifice ultime			1PP/seconde
Message officiel			
Alliance	VO	VO	2PP
Contrat Divin			1PP
Apparence Démoniaque			1PP

Notes au sujet de l'eau bénite

De nombreux joueurs ont décidé d'utiliser l'eau bénite en tant qu'arme à part entière et surtout pour détecter sans problèmes les êtres maléfiques. Certains le font avec discrétion, d'autres moins... Je suis donc obligé de préciser les quelques points suivants:

Seuls les possesseurs du pouvoir "Eau bénite" peuvent en créer. L'eau bénite trouvée dans les églises ou fabriquée par les prêtres n'aura aucun effet sur les êtres maléfiques. L'eau issue du pouvoir pourra être placée dans une gourde pour être ensuite lancée sur un adversaire maléfique (talent "Lancer"). Une fois créée, l'eau bénite perd ses pouvoirs en vingt quatre heures. La quantité de liquide donne à peu près les dommages:

Quantité	Puissance	Dommages reçus	Niveau
250cl	+2	1-7	Facile
500cl	+3	8-12	Moyen
750cl	+4	13 ou +	Difficile
1 litre	+5		

Chaque point de pouvoir permet de créer 250cl d'eau bénite. Les dommages de l'eau bénite ne sont pas visibles mais le Démon sentira tout de même une douleur très vive et ne pourra s'empêcher de montrer quelques signes (cri, sursautement) à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté d'un niveau de difficulté dépendant de la table ci-dessus.

TANT VA LA CRUCHE A L'EAU QU'A LA FIN ELLE NOUS LES CASSE

Scénario d'In Nomine Satanis

Synopsis

Ce scénario est prévu pour être joué par 4 à 5 Démons de Grade 2.

Rien ne va plus aux Enfers! Baal semble faire bande à part et Satan (par l'intermédiaire d'Andromalius) veut savoir ce qui se passe. Les joueurs se voient donc confier une mission délicate: Enquêter sur le compte du Prince de la Guerre. En fait, tous les ans, Baal organise une sorte de grand jeu qui regroupe ses principaux démons et les oppose (loyalement) à ceux de Michel, l'Archange bien connu. Il ne trahi pas du tout Satan mais passe simplement un bon moment en "cassant de l'Ange". De son côté Michel pense de même. Tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes. Le seul problème reste les joueurs, pris entre deux feux et tiraillés par les ordres de Princes différents... Comme d'habitude!

Introduction pour les joueurs

Les personnages sont contactés par courrier, avec un message officiel (voir ce pouvoir spécial de Baalberith). Ils doivent enquêter sur l'incompréhensible regroupement de forces de Baal sur le plateau du Larzac. Le message est libellé comme suit:

Mes Amis,
Vos performances dans les missions passées m'ont parues intéressante et je crois que vous tenez aujourd'hui la chance de votre carrière. La réussite de cette mission est primordiale et vous devez agir en conséquence. Inutile de préciser qu'en cas de victoire vous serez récompensés par mes soins et punis de même en cas d'échec. Vous trouverez ci-joint les pièces à convictions suivantes:

- Rapport N°450600 de Kronos à Satan.
 - Rapport N°2102020 de Satan à Andromalius.
- Merci d'avance.

Andromalius.

L'enveloppe contient aussi des photocopies des rapports indiqués. Note: Ces messages ne sont pas officiels (mais ne le dites pas à moins que les joueurs y fassent allusion) et ont été modifiés par Baal lui-même. Les numéros des rapports sont différents de ceux indiqués dans la missive d'Andromalius (Baal n'est pas un faussaire né) et cela devrait mettre la puce à l'oreille aux joueurs. S'ils s'aperçoivent de la supercherie et qu'ils demandent des explications, ils seront félicités par Andromalius mais le vrai message ne pourra pas être retrouvé.

RAPPORT N°750600
FROM: Kronos
TO: Satan

Cher Seigneur, mes calculs ont établis que plus de 75% des Démons de Malphas s'incament depuis peu en France et semblent se regrouper dans le massif central. Malphas, interrogé sur le sujet s'est contenté de me répondre: "Va te faire enculer par Saint Pierre, si t'es pas content". Je trouve ces paroles insultantes et je vous demande de faire quelque chose.

Démoniaquement votre,
Kronos

RAPPORT N°1202020
FROM: Satan
TO: Andromalius

Je vous demande d'enquêter sur les agissements récents de Malphas, Prince de la Discorde. Il est de bon ton de ne pas lui en parler directement, son caractère étant quelque peu lunatique et violent. Engagez des Démons dont vous avez tout confiance. Agissez avec discrétion. Voici les points importants de l'enquête:

- Que font les Démons de Malphas dans le massif central (en France) ?
 - Combien sont-ils exactement ?
 - Où sont-ils localisés avec précision ?
- Satan

Comme vous l'avez deviné, le nom de Baal a été remplacé par celui de Malphas (son ennemi juré). Tout Démon de Grade 2 (ou plus) sera au courant de l'affaire et pourra indiquer au joueur l'erreur (ou la falsification). Les Démons aux ordres de certains Princes recevront, de leur côté les informations suivantes:

Les Démons de Baal et de Furfur: Le maître de jeu devra leur expliquer le scénario en quelques mots. Ils devront donc tout faire pour faire échouer la mission et seront récompensés directement par leur Prince (voir Epilogue).

Les Démons de Malphas: Ils ne savent rien de spécial, ce qui ne veut pas dire qu'il ne se trame rien (Malphas est si taquin).

Les Démons de Kronos: Ce Prince en a un peu marre et il récompensera personnellement le joueur qui tuera un ou plusieurs Démons de Baal.

Du pain sur la planche

Le Scénario débute de 14 Août au matin (à l'arrivée de la lettre). Les joueurs, pour commencer leur enquête, devront tout d'abord trouver un point d'ancrage (style hôtel de la gare) dans une ville du massif central. Le scénario n'est pas dirigiste et les joueurs devront aller vers les événements. S'ils attendent trop longtemps, le combat se déroulera sans eux et ils échoueront. Le match Baal-Michel a lieu dans la nuit du 23 au 24 Août. Ils ont donc 10 jours en tout et pour tout. Vous trouverez ci-dessous la description de tous les lieux ayant rapport avec le scénario (sauf les fausses pistes). A vous de les placer, à votre convenance dans le massif central (choisissez plutôt des villes ou villages que vous connaissez).

Tous les lieux sont décrits de la même façon, sur le principe expliqué ci-dessous:

Indices: Cette partie indique au maître de jeu la façon dont les joueurs peuvent être amenés à être confronté à cet événement..

Lieu: Description de l'endroit. La localisation exacte est laissée à l'appréciation du maître de jeu.

Protagonistes: Description des intervenants et de leurs motivations. Les caractéristiques sont données à la fin de chaque chapitre.

Effet(s): Cette partie décrit les effets sur la suite de l'aventure des actions des joueurs (comme, par exemple, un indice pour un autre événement ou tout simplement la réussite de la mission).

Quelques fausses pistes... Pour la route

L'Eglise de la Sagesse Ultime

Indices: Les joueurs, alors qu'ils font des courses dans un magasin tombent sur un groupe de 5 personnes vêtues de toges vertes. Elles jouent du tambourin et distribuent des invitations pour un repas diététique gratuit dans leur Ferme-Eglise située à quelques kilomètres du village. Les joueurs pourront s'y rendre à l'aide du plan joint à l'invitation ou en les suivant discrètement (ils se déplacent dans un 2CV verte).

Lieu: Une ancienne ferme fortifiée et les terrains qui y sont adjacents. Les membres de la secte y cultivent des légumes et des fruits "naturels" et récoltent du miel dans leurs 20 ruches. Il est très facile d'y pénétrer mais il est déjà plus difficile d'en sortir (voir ci-dessous).

Protagonistes: L'Eglise de la Sagesse Ultime est une secte satanique (contrôlée par un Démon de Scox) mais rien ne le laisse présager. Les membres sont pacifistes et, de toutes façons, sont drogués 24 heures sur 24. La prise d'un seul repas demande un jet de Volonté (Facile) pour ne pas être attiré irrésistiblement par la secte. Si les joueurs sont un peu trop entreprenants et qu'ils ne démontrent pas au grand prêtre qu'ils sont Démoniaques, ils risquent de passer un bien mauvais quart d'heure. En effet, 3 des 30 membres de la secte sont possédés par un Démon mineur et ne sont pas pacifistes du tout.

Effet(s): Une fois le quiproquo réglé, les joueurs pourront trouver gîte, couvert et protection dans les murs de l'Eglise. Malheureusement le grand prêtre n'a aucune idée de ce qui se trame et n'a pas vu d'Anges et de Démons depuis plus de 10 ans.

Charles Faudroix, Démon (Grade 2) au service de Scox

FO2 VO3 AG2 PE3 PR3 AP4 PP21

Talents: Discussion+2, Baratin+1, Théologie bidon+2.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Champ magnétique+2 (254), Futur proche+2 (314), Télépathie+1 (321), Volonté (353), Contrôle des humains+1 (361), Possession+3 (Spécial).

Equipement: Costume de prêtre.

Apparence et comportement: Charles n'a rien à voir dans le scénario et ne veut en aucun cas causer du tort à d'autres Démons sauf, bien sûr, s'ils ne se présentent pas en tant que tel.

Marc, Jacques et Jill, Possédés au service de Charles Faudroix

FO2 VO2 AG2 PE3 PR2 AP1 PP3

Talents: Arme de poing+3, Esquive+1, Discrétion+1, Course+0.

Pouvoirs: Combat (346).

Equipement: Robe verte et Revolver.

Apparence et comportement: Ce sont d'anciens êtres humains possédés par des Démons mineurs. Ils sont entièrement sous les ordres de Charles.

Membres de l'Eglise de l'Ultime Sagesse (27)

FO1 VO1 AG1 PE1 PR2 AP2

Talents: Musique+1, Théologie bidon+1, Discussion+1.

Equipement: Robe verte et tambourin.

Apparence et comportement: Ils sont entièrement pacifistes, drogués et ne combattront en aucun cas.

T.A.G.

Indices: Les joueurs tombent, en pleine rue, sur deux hommes en combinaison kaki (avec un patch marqué "Raiders") et rangers, qui semblent comploter à voix basse. La conversation semble acharmée et l'un d'eux ajoute même, à haute voix: "De toute façon, ils ne passeront pas la nuit". Ce sont en fait des joueurs de "Grandeur Nature" qui logent dans les collines à quelques centaines de mètres de là.

Lieu: Les douze "Raiders" adorent le camping sauvage et ont installés leur "camp" dans un bosquet, sur une petite colline, au milieu d'un champ. Le camp est composé de 5 tentes kaki (stock de l'armée). Fanatisés par leurs jeux, ils sont très difficiles à surprendre et s'étonneront de la présence des joueurs.

Protagonistes: Les Raiders sont tous habitués à vivre au grand air et à chasser (mais seulement avec des pistolets à peinture). Ils sont tout de même trouillards et n'utiliseront pas leurs armes (des couteaux-rambo). Puisqu'être arrosé de balles à peinture n'est pas du goût de tout le monde, il est probable que les joueurs décident de donner une bonne leçon à ces guerriers en herbe. Un jet de Volonté (Difficile) pour chaque Raider devra être alors lancé. Une réussite indiquera que le jeune homme en question, pris au jeu, tentera de tuer les joueurs au lieu de fuir (l'inconscient).

Effet(s): Le massacre d'innocents n'a jamais rien rapporté, à part une descente de flics si les joueurs ne sont pas assez discrets (et surtout si un Raider échappe à la tuerie).

Les "Raiders" (12)

FO2 VO1 AG2 PE3 PR3 AP1

Talents: Discrétion+1, Arme de poing+1, Corps à corps+0, Acrobatie+0, Course+0.

Équipement: Combinaison kaki, rangers et pistolet à balles de peinture.

Apparence et comportement: Ils aimeraient faire la guerre "pour de vrai" mais n'ont pas assez de couilles pour s'engager dans l'armée (ou la légion). Ils vont trouver dans cette aventure bien plus de dangers qu'ils en espéraient.

Le laboratoire du savant fou (Vu à la Télé!)

Indices: En interrogeant un pharmacien dont l'échoppe vient d'être cambriolée, les joueurs se rendent compte que du matériel chirurgical a été volé. De plus, plusieurs tombes ont été ouvertes et les corps (frais) qu'elles contenaient ont été dérobés. De l'avis des gens du coin, c'est encore un coup du "Professeur" un vieil homme qui habite un manoir désolé en bordure d'un hameau voisin. Les gens chuchotent qu'il a été radié de l'ordre des médecins à cause de ses théories et expériences fantaisistes sur la vie après la mort.

Lieu: Le manoir est vieux, au milieu d'un parc qui n'est plus entretenu depuis des années. Il peut sembler même abandonné si ce n'est que la lumière des pièces du rez de chaussée restent souvent allumées tard dans la nuit. La décoration du manoir est à l'avenant. Des caisses remplissent la plupart des pièces, les meubles sont vieux et sales, la moitié des fenêtres sont barricadées avec des planches. Mais le plus intéressant est dans la cave. On y trouve une douzaine de corps humains, dont deux sont horriblement mutilés (ce sont des Démons de combat fraîchement incarnés qui se reposent en attendant le combat du 23 Août. Le "professeur" et son serviteur sont là la plupart du temps et ne s'absentent jamais en même temps, sauf lorsqu'ils vont piller des corps, avec leur matériel de travaux publics (pelles, pioches, sauts) et un vieux camion bâché.

Protagonistes: Le professeur a reçu pour ordres de créer 20 Démons de combat pour le 23 Août. Baal n'ayant pas le droit d'incarner des Démons de combat sans en référer à Satan, il utilise des corps humains morts et importe l'esprit d'un Démon de combat plusieurs jours après la mort. Une transformation horrible s'opère alors. Le corps grandit, les muscles saillent sous la peau. Des protubérances apparaissent et deviennent cornes, griffes, écailles etc... Au bout de cinq minutes, la créature ainsi créée n'a alors plus rien d'humain.

Effet(s): S'il est capturé ou menacé, Kolga avouera qu'il doit préparer les Démons de combat pour le 23 Août. "Ils" viendront les chercher en camion. Il restera muet sur la nature de ce "Ils" et ajoutera qu'il ne reçoit ses ordres que de Baal lui-même. Il tentera

d'ailleurs d'invoquer son Prince-Démon s'il risque de mourir. Si les joueurs trouvent un moyen de le faire parler, il donnera le nom et les coordonnées de son contact le plus proche (Voir chapitre suivant).

Kolga, Démon (Grade 1) au service de Baal

FO4 VO4 AG3 PE4 PR2 AP1 PP10

Talents: Médecine+2, Esquive+0, Baratin+0.

Pouvoirs: Queue+1 (115, rétractile et barbelée), Feu+1 (121), Armure+1 (211, rétractile).

Équipement: Costume de médecin.

Apparence et comportement: Ce Démon est un exécutant. Il est trouillard et tentera le plus possible d'éviter un conflit armé. Si rien n'y fait, il se jettera au combat comme seuls les serviteurs de Baal savent le faire.

Charles, Familier aux ordres de Kolga

FO1 VO5 AG2 PE2 PR2 AP2 PP8

Talents: Savoir-faire+1, Baratin+1.

Pouvoirs: Champ magnétique+2 (254).

Équipement: Costume de maître d'hôtel et scalpel (au cas où).

Apparence et comportement: Il tentera de protéger son maître au mieux de ses possibilités et, avant tout conflit, tentera de cacher l'existence du labo dans la cave du manoir.

Les Démons de combat (3)

FO5 VO2 AG4 PE3 PR3 AP1 PP12

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Course+1, Acrobatie+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113, visible), Armure+2 (211, visible), Cornes+1 (116, visible), Art de combat+1 (Spécial).

Équipement: Aucun.

Apparence et comportement: N'oubliez pas que ces Démons font 4 mètres de haut. A part cela, ils attaqueront dès que les joueurs commenceront à être trop menaçant envers Kolga.

Un muscle, deux cerveaux

Indices: Cet événement ne peut être atteint qu'après avoir fait parler Kolga (chapitre précédent). Elle met aux prises les joueurs avec les principaux généraux de Baal. Autant dire qu'il vaut mieux ne pas trop leur chercher les crosses. Les coordonnées données par Kolga indiquent un appartement dans le quartier piétonnier d'une petite ville de province (au choix du maître de jeu).

Lieu: L'appartement est luxueux, au quatrième étage d'un immeuble qui en fait six. Le quartier est très fréquenté, le jour comme la nuit, sept jours sur sept. Un combat dans ce milieu risque de se transformer en carnage et mettre ainsi fin au caractère discret du scénario.

Protagonistes: Albert Costa, Walther Connors et Tching Ho sont trois généraux (Grade 3) au service de Baal. Ils passent leur temps à jouer à Advanced Squad Leader ou à répéter le combat du 23. Ils tenteront d'éviter le combat le plus possible mais, s'il n'existe aucune autre possibilité, et si les joueurs les gonflent particulièrement, ils agiront très violemment et raseront

entièrement le quartier dans une folie meurtrière digne du premier Terminator venu.

Effet(s): Soit les joueurs discutent et arrivent alors à la conclusion qu'il vaut mieux s'en référer à leurs supérieurs, soit ils entrent en conflit direct avec les Démons. Dans le premier cas, il faut au moins qu'ils connaissent le jour et l'heure de la rencontre et le principe du combat. Dans le second cas, il y a beaucoup de chances pour qu'ils soient tués. De toute façon, la mort d'un des généraux ou la destruction de la ville mettra fin au scénario (le combat étant remis à plus tard).

Albert Costa, Démon (Grade 3) au service de Baal

FO6 VO3 AG4 PE3 PR2 AP1 PP25
Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Arme de poing+1, Arme d'épaule+1, Discrétion+0, Tactique+2, Stratégie+1.
Pouvoirs: Queue+3 (115, barbelée), Feu+2 (121), Armure+2 (211), Invisibilité+1 (261), Vitesse+3 (334), Téléportation+1 (331), Force (351), Art de combat+2 (Spécial).
Équipement: Fusil à pompe, Revolver, Gilet en kevlar et Rangers.
Apparence et comportement: Albert est du genre "tueur psychopathe". Il est très irritable et ne supporte pas les insultes et les plaisanteries. Le seul homme (ou plutôt Démon) qui puisse le contrôler est Walther, son ami de toujours.

Walther Connors, Démon (Grade 3) au service de Baal

FO2 VO5 AG2 PE4 PR3 AP3 PP25
Talents: Corps à corps+1, Esquive+1, Arme de poing+1, Arme d'épaule, Mitrailleuse+3.
Pouvoirs: Glace+3 (122), Sommeil+2 (132), Maladie+2 (162), Armure+1 (211), Champ magnétique+3 (254), Combat (346), Perception (356), Art de combat+1 (Spécial).
Équipement: Combinaison en cuir, Bottes ferrées, M-60 et Poignard.
Apparence et comportement: Walther est un intellectuel (pour un Démon de Baal). Il adore cependant les batailles avec des armes à feu (son arme fétiche est sa mitrailleuse).

Tching Ho, Démon (Grade 3) au service de Baal

FO3 VO4 AG5 PE2 PR2 AP2 PP25
Talents: Corps à corps+3, Acrobatie+2, Esquive+3, Japonais+1, Discrétion+2.
Pouvoirs: Dents+2 (111, Grandes), Onde de choc+1, Agilité+1 (243), Invisibilité+1 (261), Vol+2 (332), Bond+2 (333), Vitesse+2 (334), Physique (341), Combat (346), Agilité (355).
Équipement: Costume de ville.
Apparence et comportement: D'origine japonaise, Tching est un adepte des arts martiaux. Il est beaucoup plus intelligent que la moyenne des Démons de Baal mais n'est pas vraiment pacifiste non plus. Il ne vit que pour la baston, mais seulement si c'est sans arme.

Mandatory suicide, murder on the front line

Indices: Les joueurs aperçoivent, placardées sur les murs de la ville des affiches annonçant un super concert du très célèbre groupe Thrash-Death-Metal "Blitzkrieg & The Stukas". Un Démon de Furfur ou tout amateur de bonne musique s'étonnera qu'une si

petite ville accueille ce groupe de renommée internationale. Ils devront attendre le jour du concert pour connaître le fin mot de l'affaire.

Lieu: La place du marché, le 20 Août. Un chapiteau est rapidement édifié par de nombreux roadies (une trentaine). Le groupe reste prostré dans un bus luxueux. Les hardos ne sont pas nombreux et tout ceci est de plus en plus bizarre.

Protagonistes: Le groupe n'est pas Démoniaque mais est trop camé pour se rendre compte de quoi que ce soit. Par contre, les roadies sont tous des vétérans de Furfur. Ils n'ont trouvé que cette couverture pour arriver, avec quelques jours d'avance sur les lieux du combat. En effet, cette année, Baal a décidé de tricher et a convié quelques Démons de Furfur à la rescousse. Après le concert (super, mais devant un public très clairsemé composé principalement des roadies), ils resteront jusqu'au jour du combat et se rendront (discrètement) sur les lieux de la bataille.

Effet(s): Si les joueurs agissent avec ruse ou à l'aide de pouvoirs "dissuasifs", ils pourront apprendre les lieux du combat et la date de celui-ci.

Les roadies, Démons (Grade 1) au service de Furfur (28)

FO5 VO2 AG5 PE2 PR2 AP2 PP11
Talents: Esquive+2, Acrobatie+3, Electricité+0, Corps à corps+1.
Pouvoirs: Griffes+2 (113, longues), Poison+1 (161), Bond+1 (333), Physique (341), Force (351).
Équipement: Jean's, basket, rangers, gilet en kevlar (pour le combat final).
Apparence et comportement: Ces Démons de Furfur ne sont là que pour servir de chair à canon le soir du combat. Ils se sacrifieront avant s'ils trouvent ça marrant où si l'investigation des joueurs risque de mettre en péril le combat.

Le terrain de jeu

Indices: Chaque fois que les joueurs trouvent l'emplacement du lieu du combat (chapters précédents), le maître de jeu leur donne les coordonnées d'un camp militaire abandonné, non loin de leur lieu de villégiature (quelques dizaines de kilomètres). Un joueur particulièrement perspicace pourra aussi obtenir l'adresse s'il cherche tous les camps militaires (privés ou non).

Lieu: Le camp est à mi-chemin entre les décors utilisés pour les mauvais films de guerre italien et un parcours du combattant géant. On y trouve un faux champ de mine (de quoi faire peur aux joueurs), un village en ruine, des obstacles anti-chars, des blockhaus, des tranchées et des barbelés. En tout, plus de 20 hectares, à l'écart de toute forme de vie intelligente. L'endroit parfait pour cette réunion au sommet.

Protagonistes: Avant le combat (quelques heures avant), il n'y a personne. Pour ce qui du jour J (le 23), consultez le chapitre final (Armagedon).

Effet(s): Si les joueurs se renseignent, ce terrain a été racheté à l'armée par un riche milliardaire américain. Tous ses contacts

français restent muet sur la raison de cet achat (c'est en fait Michel qui en a fait l'acquisition, à l'aide d'une société divine bidon).

Guerres tribales

Indices: Cet événement intervient si, à quelque moment que ce soit les joueurs se font remarquer par les forces de l'ordre. Noyautés comme elles le sont par le Bien, quelques Anges de Michel en vadrouille tenteront de dérouter les joueurs pour leur apprendre à vivre et pour s'entraîner pour le combat du 23.

Lieu: N'importe où, mais pas spécialement par surprise. Les Anges essayeront d'attaquer dans un endroit vide de tout témoin.

Protagonistes: Les Anges (au nombre de cinq) ne tueront pas obligatoirement les joueurs. Ils laisseront même partir un Démon qui ne serait pas au service d'un Seigneur de la destruction.

Effet(s): Aucun. A part faire peur aux joueurs (surement), éventuellement les tuer et de tout façon leur donner la preuve que du côté des Anges, ça bouge aussi beaucoup. Un Démon particulièrement malin peut même leur faire avouer la date et le lieu du combat.

Les Anges (Grade 2), au service de Michel (5)

FO5 VO3 AG5 PE3 PR3 AP2 PP21

Talents: Lancer+2, Esquive+1, Course+0, Corps à corps+1, Arme de contact+3.

Pouvoirs: Membre blindé (114), Esquive acrobatique+1 (115), Lumière+0 (122), Peur+2 (164), Armure+2 (211), Passe muraille+2 (335), Combat (346), Agilité (355), Arme de contact bénite (411), Epée longue), Maîtrise+1 (Spécial, Epée longue).

Equipement: Costume de ville, scalps à la ceinture, cache-poussière et haches de jet (2).

Apparence et comportement: Ces Anges ont hâte d'en découdre avec les Démons et ils ne sont pas du tout contre une petite séance d'entraînement. Ils sont même prêt à ne pas tuer les joueurs si ceux-ci se battent sans trahison (ou s'ils ne se battent pas du tout).

Armageddon (Prologue)

Indices: Si les joueurs n'arrivent pas à stopper le combat où s'ils préfèrent attendre le dernier moment pour intervenir, ils pourront assister aux préparatifs et éventuellement au début du combat.

Lieu: Pour ceux qui n'auraient pas encore tout compris, la scène se déroule de 23 Août, dans le camp militaire désaffecté.

Protagonistes: On peut dénombrer 100 Soldats de Dieu, 30 Anges de Michel, 20 Démons de combat de Baal, 27 Démons de Baal (et leurs 3 leaders de Grade 3) et 28 Démons de Furfur. Les joueurs n'ont pas trop intérêt à intervenir directement (chiche ?).

Effet(s): Au moment où le combat débute (à 21 heures), il est trop tard. Prévenus quelques heures avant, Andromalius pourra tout arrêter (au besoin en utilisant le téléphone rouge avec lequel il peut communiquer avec Dominique). Baal et Michel seront alors dépités et punis. Il est conseillé aux joueurs de ne plus jamais se trouver sur

leur chemin... Mais ceci est un autre histoire. Le résultat du combat, s'il a lieu, devra être défini à l'aide du tableau suivant et du système de jeu donné dans les règles de base (page 43). N'oubliez pas que ce sont Michel et Baal eux même qui dirigent le combat (avec un jet de stratégie) mais ne participeront pas physiquement.

Type	Valeur	Nombre	Total
Soldats de Dieu	7	x100	700
Anges de Michel	28	x30	840
TOTAL		130	1540
Démons de combat	25	x20	500
Démons de Baal	17	x27	459
Albert Costa	23	x1	23
Walther Connors	28	x1	28
Tching Ho	22	x1	22
Démons de Furfur	13	x28	364
TOTAL		75	1396

Soldats de Dieu (100)

FO2 VO2 AG2 PE3 PR2 AP1 PP

Talents: Arme d'épaule+2, Esquive+2, Course+0, Discrétion+0.

Pouvoirs: Armure+0 (211), Vitesse+0 (334).

Equipement: Uniforme bleu, Casque en acier, Fusil à pompe, 6 grenades.

Anges (Grade 2), au service de Michel (30)

FO5 VO3 AG5 PE3 PR3 AP2 PP21

Talents: Lancer+2, Esquive+1, Course+0, Corps à corps+1, Arme de contact+3.

Pouvoirs: Membre blindé (114), Esquive acrobatique+1 (115), Lumière+0 (122), Peur+2 (164), Armure+2 (211), Passe muraille+2 (335), Combat (346), Agilité (355), Arme de contact bénite (411), Epée longue), Maîtrise+1 (Spécial, Epée longue).

Equipement: Costume de ville, scalps à la ceinture, cache-poussière et haches de jet (2).

Démons de combat, au service de Baal (20)

FO5 VO2 AG4 PE3 PR3 AP1 PP12

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Course+1, Acrobatie+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113, visible), Armure+2 (211, visible), Cornes+1 (116, visible), Art de combat+1 (Spécial).

Equipement: Aucun.

Démons (Grade 1), au service de Baal (27)

FO4 VO4 AG3 PE3 PR2 AP2 PP14

Talents: Esquive+1, Course+1, Discrétion+2, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Feu+1 (121), Armure+2 (211), Volonté supernormale+1 (221), Champ de force+2 (251).

Equipement: Uniforme kaki, Revolver.

Démons (Grade 1) au service de Furfur (28)

FO5 VO2 AG5 PE2 PR2 AP2 PP11

Talents: Esquive+2, Acrobatie+3, Electricité+0, Corps à corps+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113, longues), Poison+1 (161), Bond+1 (333), Physique (341), Force (351).

Equipement: Jean's, basket, rangers, gilet en kevlar (pour le combat final).

Epilogue

Que le combat ait lieu ou soit annulé et quelque soit le vainqueur, voici maintenant venu le moment des récompenses. Le maître de jeu devra consulter les quelques guides ci-dessous pour établir le type de promotion (ou de limitations) possibles.

Récompenses: Si le combat n'a pas lieu et sans qu'il y ait de perte (dans le camp des Démons non-joueurs), c'est une victoire totale. Si le combat n'a pas lieu et qu'au moins un Démon (non-joueur) est mort, la victoire est normale. Dans tous les autres cas, c'est un échec (voir ci-dessous).

Limitations: Si le combat a lieu, tous les personnages reçoivent une limitation déterminée aléatoirement.

Toutes les récompenses / limitations spéciales ci-dessous sont à ajouter aux récompenses / limitations accordées pour la réussite normale de la mission.

Kronos: Les Démons de Kronos recevront une récompense aléatoire s'ils tuent au moins un Démon de Baal, ou une récompense au choix s'ils en tuent au moins deux.

Baal et Furfur: Si le combat n'a pas lieu, les Démons de Baal et de Furfur recevront une limitation (aléatoirement), sinon, ils recevront une récompense aléatoire (ou au choix si le combat est gagné).

Annexes: Démons de combat

Les créatures maléfiques qui souhaitent utiliser au mieux leurs capacités de combat et qui n'essayent même pas de passer inaperçues peuvent utiliser les quelques options suivantes. Note: Malgré le titre du chapitre, les mort-vivants et les familiers peuvent utiliser ces options.

Force: Un personnage ayant une force surhumaine (4 ou plus) pourra augmenter sa taille et donc, en conséquence ses bonus de dommages au corps à corps (qui sont normalement de +1 par point de Force au dessus de 3).

Force	Taille	Bonus aux dommages
4	2m50	+2
5	4m	+4
6	6m	+6

Attaques corporelles: Tous ces pouvoirs peuvent être rendus visibles en permanence. Le modificateur de dommages est alors majoré de 1 (Exemple: Des cornes visibles en permanence ont une puissance de +4).

Armure corporelle: Elle peut aussi être rendue visible. La protection est alors majorée de 50%. Ce qui nous donne:

Niveau	Type	Protection
+0	Chitine	3
+1	Ecailles	4
+2	Carapace	6
+3	Pierre	9

Potentiel de combat: Le potentiel (pour les combats de masse) de combat des pouvoirs ainsi visibles est multiplié par deux.

Le maître de jeu devra interdire les Démons de combat en tant que personnage-joueur sauf si le scénario permet d'incarner un monstre. La plupart des aventures se passant dans des endroits civilisés où il est de bon ton de ne pas attirer l'attention des forces du Bien, cette interdiction est très logique et n'est pas une tentative de limitation arbitraire des possibilités offertes aux joueurs (comme dans de nombreux autres jeux).

INDICES

Mes Amis,

Vos performances dans les missions passées m'ont parues intéressante et je crois que vous tenez aujourd'hui la chance de votre carrière. La réussite de cette mission est primordiale et vous devez agir en conséquence. Inutile de préciser qu'en cas de victoire vous serez récompensés par mes soins et punis de même en cas d'échec. Vous trouverez ci-joint les pièces à convictions suivantes:

- Rapport N°450600 de Kronos à Satan.
 - Rapport N°2102020 de Satan à Andromalius.
- Merci d'avance.

Andromalius.

RAPPORT N°750600

FROM: Kronos

TO: Satan

Cher Seigneur, mes calculs ont établis que plus de 75% des Démons de Malphas s'incarnent depuis peu en France et semblent se regrouper dans le massif central. Malphas, interrogé sur le sujet s'est contenté de me répondre: "Va te faire enculer par Saint Pierre, si t'es pas content". Je trouve ces paroles insultantes et je vous demande de faire quelque chose.

Démoniaquement votre,
Kronos

RAPPORT N°1202020

FROM: Satan

TO: Andromalius

Je vous demande d'enquêter sur les agissements récents de Malphas, Prince de la Discorde. Il est de bon ton de ne pas lui en parler directement, son caractère étant quelque peu lunatique et violent. Engagez des Démons dont vous avez tout confiance. Agissez avec discrétion. Voici les points importants de l'enquête:

- Que font les Démons de Malphas dans le massif central (en France) ?
- Combien sont-il exactement ?
- Où sont-ils localisés avec précision ?

Satan

Notes au sujet de certains personnages...

Il est indiqué dans les règles du jeu d'In Nomine Satanis / Magna Veritas (respectivement page 9 et 10) qu'un joueur peut choisir de s'accorder des malus (exprimés en nombre de colonnes) pour augmenter le résultat des unités de son jet. Cela permet aux joueurs d'influer légèrement sur le système de jeu. Mais cela cause de gros problèmes dans un cas précis. A partir du moment où le personnage possède une caractéristique très au dessus de la moyenne (5 ou 6) et que le niveau du pouvoir ou du talent est très haut (+2 ou +3), le nombre de colonnes de malus possible est énorme (jusqu'à un maximum de 15 colonnes pour une caractéristique de 6 et un niveau de +3). Pour empêcher qu'un personnage armé d'une épée passe à travers une maison d'un simple coup (ça fait désordre), je recommande au maître de jeu de limiter ces "malus volontaires" à 5 colonnes. Il pourra éventuellement autoriser un maximum de 10 colonnes pour un Archange ou un Prince-Démon (cela augmentera encore leur puissance, ce qui n'est pas un mal).

CREDITS



Création et compilation: CROC (Sauf Nisroch par Mathias Twardowski).
Nouvelles: Croc, Fabien Deleval, Mathias Twardowski et Laurent Sarfati.
Dessins: Var Anda.
Scénario: Croc.
Tests (scénario): Mathias Twardowski, Steve Jackson, Zlika.
Corrections: Jérôme.

Ne ratez pas la quatrième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas:

BERSERKER

Vous y découvrirez les règles concernant la troisième force et plus particulièrement le panthéon viking. Vous pourrez enfin incarner un guerrier au service de Thor, d'Odin ou d'Heimdall. Les runes d'Urur et d'Odala orneront les armes qui vous permettront de combattre durant le Ragnarok. Vous trouverez aussi les règles de conjuration qui serviront à tout maître de jeu qui souhaiterait donner du fil à retordre aux personnages (Ange ou Démon). Enfin, le tout est accompagné de deux grands scénarios jouables aussi bien avec In Nomine Satanis qu'avec Magna Veritas.