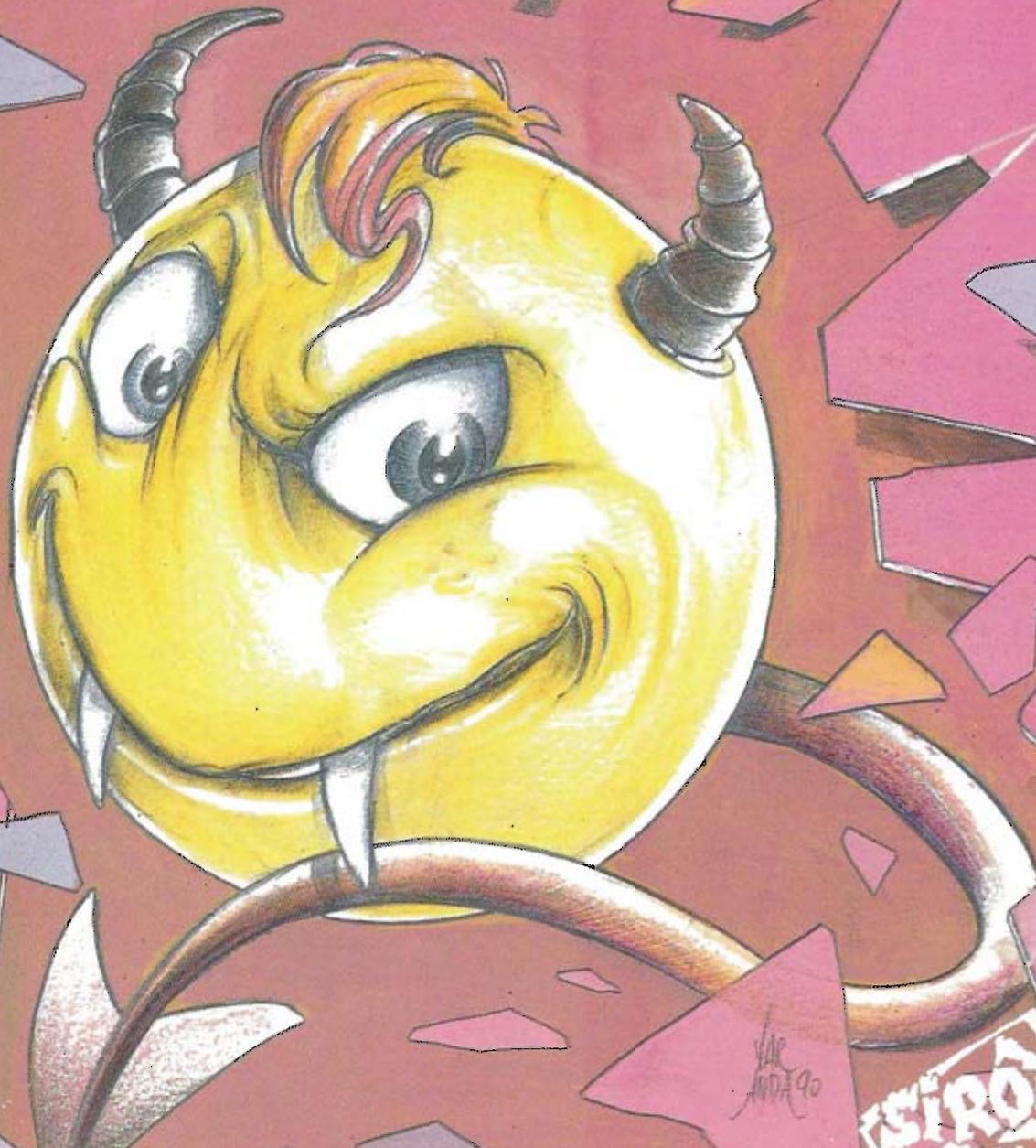


DEMONIXX REMAXX



Par
G.E. Ranne

SIRO
1990



DEMONIX REMIX

Sommaire

Crédits	1
Arrête de sucer mon gros crayon (MV)	2
Pourquoi les castors ont la queue plate (INS)	11
Accroche toi au pinceau, j'enlève l'échelle (INS/MV)	22
Advanced Clochers et Cathédrales	36
Il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Chatel-Les-Roses (MV)	41
C'est Lundi, C'est Ravioli (INS/MV)	53
Docteur Janus et Monsieur Valefor	70
Incroyable mais... Jouable!	72

Crédits

Textes et corrections: G.E .Ranne
Dessins: Var Anda
Mise en page: Croc



Scénario pour Magna Veritas

Arrête de sucer mon gros crayon

"Il n'y a pas que la vérité qui sort de la bouche des enfants..."

L'histoire

Christ Magazine est un journal tout à fait particulier. C'est un hebdomadaire chrétien d'avant garde, mêlant art abstrait, philosophie moderne, dernières découvertes scientifiques et Evangile.

C'est Claire de Lesdoines, Ange de Blandine particulièrement douée, qui en est la rédactrice en chef. Claire, tout en étant talentueuse et visionnaire, plane complètement, et, ne pensant qu'à ses articles, ne fait absolument pas attention à ce qui se passe dans ses bureaux.

C'est d'ailleurs pour cela qu'elle ne s'est pas aperçue que, depuis quatre mois déjà, son rédacteur en chef adjoint avait été remplacé par un Démon. Jean Rozzetti était un chrétien convaincu, un auteur médiocre mais un bon gestionnaire, qui rattrapait comme il le pouvait les erreurs de Claire. Jusqu'à la crise cardiaque qui le terrassa chez lui, sans témoins. Il fut aussitôt remplacé par Alphar, Démon de Malphas.

En plus du plaisir tout naturel que peut ressentir un Démon à être co-rédacteur d'un magazine chrétien: Alphar est là pour le carnet d'adresses. En effet Claire, en plus de son travail, est une femme très mondaine, qui fréquente toute la bonne société du "bien" et qui connaît beaucoup de monde...

Alphar fait donc du beau travail d'espion, fouillant dans les papiers de Claire, ayant mis le téléphone de son bureau sous écoute, et faisant régulièrement des rapports à ses supérieurs.

Certains des Anges repérés sont assassinés, d'autres mis à leur tour sur écoute... Bref le système marche comme sur des roulettes.

Alphar vient même de tomber sur un gros coup. Il vient d'apprendre, en écoutant un coup de fil de Claire, que Raoul Sayag, un financier bien connu pour être du côté du "bien" prépare dans le plus grand secret une OPA sur les actions d'un journal extrêmement populaire, "Planète". Cette OPA étant considérée comme inopportune par les forces du mal, le même commando de Démons qui s'occupe de faire disparaître les Anges est appelé à s'occuper de cas de M. Sayag. Son assassinat est fixé le 23 Octobre au soir.

C'est là qu'intervient le grain de sable dans la mécanique... Julien Lerse est un Ange de Dominique, baroudeur et courageux. Revenant à Paris après un reportage de 6 mois au Sénégal, il en profite pour reprendre contact avec ses amis, dont un de ses plus vieux copains, Jean Rozzetti. Il fait d'ailleurs des piges pour Christ Magazine. Le 14 Septembre au soir, après un coup de fil à Jean, il passe amener son reportage. Soupçonne-t-il, en discutant avec Jean, que son ami n'est plus le même que celui qu'il a laissé il y a six mois? Alphar, en tous cas, ne veut pas prendre le risque. Julien Lerse est un Ange (Alphar a le pouvoir de Détection du Bien), il se doute peut être de quelque chose... Il faut faire vite.

Au moment où Julien quitte son bureau, il passe un coup de fil à Jean-Louis Ruc, en fait un Démon de Belial, qui s'occupe du nettoyage et du gardiennage des bureaux. C'est bien entendu Alphar qui l'a fait engager. Julien sort de l'immeuble et se dirige vers sa moto, qu'il a



garé quelques mètres plus loin, dans l'impasse au fond de laquelle se trouve Christ-Magazine, Jean-Louis Ruc attaque à ce moment, et en quelques jets de flammes, le problème est réglé. Mais la scène a eu des témoins... Et c'est là que les joueurs interviennent.

Introduction

Les joueurs sont convoqués le 17 Octobre au matin à L'aumônerie d'Aubervilliers, rue du Parc. C'est dans ce petit immeuble en brique rouge que le père André leur explique qu'il s'agit d'une mission un peu particulière. En fait, il n'est pas vraiment sûr qu'il s'agisse véritablement d'une mission! La seule chose qu'il ait à leur donner, c'est un dessin d'enfant. Un dessin très coloré, réalisé d'une main malhabile, mais dont le sujet est clair pour un oeil averti.

Il y a deux personnages. Le premier est représenté tout doré, tenant une grande épée lumineuse dans sa main, le second est un être rougeoyant, entouré de flammes, crachant du feu sur son adversaire. Cela ressemble tellement à un combat entre un Ange de Laurent et un Démon de Belial que l'inspecteur de l'Académie, qui "en est", remarquant la veille ce dessin sur les murs d'une salle de classe, l'a tout de suite transmis à l'aumônerie.

Il s'agit peut être d'un hasard... L'enfant a peut être un peu trop regardé de dessins animés... Mais on ne sait jamais, et les joueurs sont envoyés pour vérifier. Avec, bien sûr, l'ordre d'être d'une discrétion exemplaire. L'école est au 35 rue Jean Jaurès, à Aubervilliers.

L'école

La directrice, Mme Annie Courtoing, recevra les joueurs avec amabilité, si leur couverture est réaliste. Sinon, ils devront se débrouiller. L'enfant qui a fait le dessin s'appelle Christophe Rodier. Il est en classe de CE2. Il habite chez sa grand-mère, au 4 Impasse de la Voie Verte.

L'institutrice, si on l'interroge, ne sait rien de plus. Christophe est un petit garçon sage,

travaillant bien à l'école. Il n'a jamais fait preuve d'une imagination débordante. Les joueurs devront user de subtilité vis à vis de l'institutrice, qui, n'en étant pas, ne comprendra pas pourquoi on lui pose tant de questions sur un dessin apparemment normal.

Les camarades de classe de Christophe trouvent simplement qu'il est gentil, et pas très malin. Le dessins leur fait penser aux Chevaliers du Zodiaque, et c'est tout.

Christophe Rodier

Christophe Rodier est un petit garçon de huit ans, brun aux yeux bruns. Son attitude sera parfaitement naturelle jusqu'à ce que l'on commence à lui parler du dessin. Là, il se refermera comme une huître. La seule chose qu'il voudra dire est qu'il a fait un cauchemar. Il semblera avoir peur de quelque chose. Si les joueurs prononcent le mot "police", ou si, plus intelligemment, ils le mettent en confiance, il éclatera en sanglots, disant "que ce n'est pas de sa faute, qu'il n'a rien fait, que sa grand-mère lui a dit de ne rien dire, parce qu'elle veut pas que la police elle vienne". Il ne voudra rien dire de plus.

L'impasse de la Voie Verte

L'impasse de la Voie Verte est tout sauf riant. D'un côté un mur d'usine, de l'autre trois petits pavillons dont un est en cours de démolition et un est inhabité. Le troisième est celui de Mme Rodier, la grand-mère de Christophe. Au fond de l'impasse, il y a un immeuble de trois étages, plus moderne et en bon état.

La porte vitrée de cet immeuble est fermée par un code, et à côté de la porte, on peut voir une plaque marquée: Christ Magazine. Mais comme les joueurs n'ont pour l'instant aucune raison d'aller inspecter l'immeuble du fond de l'impasse, ils n'ont aucune raison de lire la plaque. La seule chose de verte dans cette voie verte est un vieux chêne, sur le trottoir, juste en face de la maison de Mme Rodier.



La grand mère

Mme Rodier est une vieille dame de 75 ans, mal habillée et mal aimable. Autant elle sera désagréable avec tout intrus, refusant absolument de répondre à leurs questions (sortez tout de suite de chez moi ou j'appelle la police!), autant, dès qu'ils sortiront une carte (de la police, de presse, ou d'une association quelconque) ou dès qu'ils invoqueront une raison officielle (l'école, la DASS), elle deviendra affable et hypocrite.

Quand elle verra le dessin, elle commencera par être furieuse contre son petit fils, auquel elle avait dit de ne rien dire. Elle hésitera encore un moment, puis, en entrecoupant son récit de "vous ne me croirez jamais", "j'ai cru que c'était la fin du monde", "je n'en croyais pas mes propres yeux", elle finira par raconter l'histoire suivante:

Le 14 au soir, alors qu'elle venait d'éteindre la télévision, elle a entendu quelqu'un dans la rue. Elle a donc entrouvert le rideau pour regarder (les joueurs comprendront que c'est une habitude chez elle d'espionner les voisins). Christophe était à côté d'elle. la nuit tombait, et elle a vu un beau jeune homme, en jeans et blouson de cuir, une sacoche à la main, qui s'approchait d'une moto garée contre le grand chêne, en face de sa fenêtre. Au moment où il allait monter dessus, une espèce de chose rougeâtre et flamboyante a semblé apparaître derrière lui, dans la pénombre, et... Et un jet de flammes est sorti de sa bouche!

"Tous les habits du beau jeune homme ont pris feu, et j'ai bien cru qu'il était mort, mais pas du tout! Il a fait un roulé boulé pour se rapprocher de la chose, et là... Là... il est devenu tout doré. Tout, même son visage! Il a commencé à hurler quelque chose, et une épée est apparue dans sa main, et il a foncé sur la chose en continuant à crier. Et puis là, il m'a semblé que l'épée sortait de sa main et qu'elle fonçait toute seule sur la chose rougeoyante... Mais alors la chose a rejeté un grand jet de flammes, encore plus grand que celui d'avant, et le jeune homme tout doré a disparu, l'épée aussi, et il n'y avait plus rien. La chose, elle s'est éteinte, et ce n'était plus qu'un homme normal. Il a pris la moto, et il est parti."

Ce récit correspond bien sûr au combat entre Julien Lerse, Ange de Dominique, et Jean-Louis Ruc, Démon de Belial, combat où Julien Lerse a trouvé la mort. Jean-Louis Ruc a emmené la moto de Julien pour la jeter dans la Seine, de manière à ne laisser aucune trace.

Interrogée un peu plus avant, Mme Rodier peut se souvenir que Julien Lerse s'est débarrassé de sa sacoche pour avoir les mains plus libres pour combattre en la lançant dans un coin. Elle peut aussi se rappeler que Christophe est sorti après le combat, pour voir s'il ne restait rien du jeune homme.

Julien Lerse

Les joueurs ont deux moyens de retrouver l'identité de Julien Lerse. Le plus évident est, tout simplement, de demander au père André, à Notre Dame (le célèbre quartier général des Forces du Bien à Paris) ou à un de leurs supérieurs s'il y a eu des disparitions d'Ange le 14 Octobre au soir. Après deux jours de recherches, ce qui fera perdre du temps aux joueurs, on leur répondra. Trois Anges sont morts en région parisienne ce soir là: Un Ange de Daniel

dans une bataille entre skins et zoulous à Châtelet, un Ange de Novalis, blond et de sexe féminin au cours d'une mission, et un Ange de Dominique, Julien Lerse, est porté disparu. Julien Lerse semblait plus correspondre à ce qu'ils recherchent, on leur donnera son adresse: 10 rue Daubenton, 5ème.

Le second moyen, moins évident, est de fouiller la chambre de Christophe. En effet,





après le combat, quand Christophe est sorti dans la rue, il a récupéré, sans le dire à sa grand mère, la sacoche de Julien qui avait glissé derrière une poubelle. C'est pour cela qu'il avait l'air si coupable à l'école.

La sacoche est sous son lit, et comprend: La carte d'identité de Julien Lersé avec son nom et son adresse, son passeport, le visa d'entrée et de sortie du territoire indiquant qu'il est resté 6 mois au Sénégal, une grande pochette rouge avec des articles dactylographiés sur le Sénégal, du papier à tête du journal "La Vie" et de "Christ Magazine". L'adresse de Christ Magazine est 10 impasse de la Voie Verte, Aubervilliers, ce qui devrait attirer l'attention des joueurs.

Le studio de Julien, près de la rue Mouffetard est petit mais meublé avec goût. Une bibliothèque avec de nombreux livres d'économie et d'histoire, un Macintosh avec traitement de texte. Sur les disquettes, des projets d'articles sur le Sénégal. Un gros agenda est posé sur le bureau. A la page du 14 Octobre, deux rendez-vous: A 16h30, La Vie et à 18h30, Christ Magazine.

Les adresses sont dans un carnet d'adresses dans un des tiroirs du bureau. Sur ce carnet on peut trouver, entre autres, l'adresse personnelle de Jean Rozzetti, mais elle n'a pour l'instant aucune raison d'intéresser les joueurs. La concierge sait seulement que M. Lersé est arrivé il y a dix jours du Sénégal et que c'est un monsieur bien aimable.

Christ-Magazine

Si les joueurs demandent des renseignements au père André ou à Notre Dame sur Christ Magazine, on leur répondra dans l'heure qui suit que la rédactrice en chef, Claire de Lesdoines "en est" et qu'ils peuvent prendre contact avec elle.

NB: A part les deux Démons (Jean Rozzetti et Jean-Louis Ruc), et bien sûr Claire de Lesdoines, personne dans la rédaction de Christ Magazine n'est au courant de l'existence des Anges. Ils riraient bien si on leur disait que Claire en est un...

De nuit, Christ Magazine est toujours gardé par Jean-Louis Ruc, Démon de Belial. C'est un grand costaud à moustache, habillé jeans-débardeur en toute saison. Il lit des livres de cuisine dans une petite pièce attenante à l'entrée. Il a l'oreille fine, mais la dernière chose qu'il veut est attirer l'attention sur Christ Magazine, aussi utilisera-t-il d'abord des moyens "normaux" pour faire fuir des intrus: Ces moyens étant d'abord le fusil à pompe, puis tout simplement le coup de fil à la police!

Jean-Louis Ruc



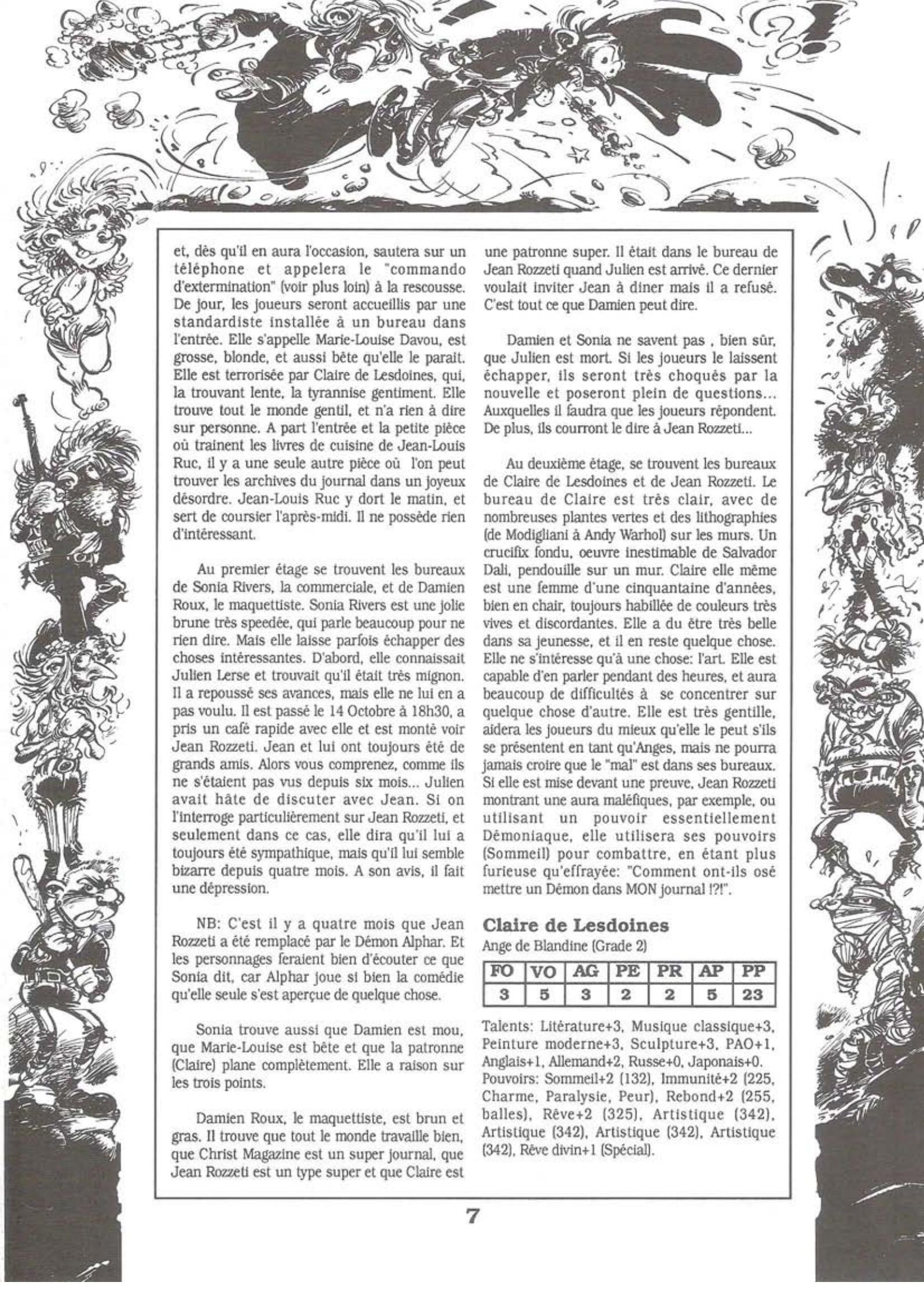
Démon de Belial (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	2	3	4	13

Talents: Esquive+2, Corps à corps+1, Arme d'épaule+1.

Pouvoirs: Feu+1 (121), Armure+2 (211), Non-détection (222), Régénération+1 (226), Feu+1 (253).

Il n'a rien à se reprocher et possède même un permis de port d'armes. Bien sûr, s'il se sent en danger grave, il se défendra par tous les moyens, même Démoniaques. Il combattra jusqu'à la mort. Si, pour une raison ou pour une autre, il s'aperçoit que les joueurs sont des Anges, il jouera l'humain qui ne comprend rien,



et, dès qu'il en aura l'occasion, sautera sur un téléphone et appellera le "commando d'extermination" (voir plus loin) à la rescousse. De jour, les joueurs seront accueillis par une standardiste installée à un bureau dans l'entrée. Elle s'appelle Marie-Louise Davou, est grosse, blonde, et aussi bête qu'elle le paraît. Elle est terrorisée par Claire de Lesdoines, qui, la trouvant lente, la tyrannise gentiment. Elle trouve tout le monde gentil, et n'a rien à dire sur personne. A part l'entrée et la petite pièce où traînent les livres de cuisine de Jean-Louis Ruc, il y a une seule autre pièce où l'on peut trouver les archives du journal dans un joyeux désordre. Jean-Louis Ruc y dort le matin, et sert de coursier l'après-midi. Il ne possède rien d'intéressant.

Au premier étage se trouvent les bureaux de Sonia Rivers, la commerciale, et de Damien Roux, le maquettiste. Sonia Rivers est une jolie brune très speedée, qui parle beaucoup pour ne rien dire. Mais elle laisse parfois échapper des choses intéressantes. D'abord, elle connaissait Julien Lerse et trouvait qu'il était très mignon. Il a repoussé ses avances, mais elle ne lui en a pas voulu. Il est passé le 14 Octobre à 18h30, a pris un café rapide avec elle et est monté voir Jean Rozzetti. Jean et lui ont toujours été de grands amis. Alors vous comprenez, comme ils ne s'étaient pas vus depuis six mois... Julien avait hâte de discuter avec Jean. Si on l'interroge particulièrement sur Jean Rozzetti, et seulement dans ce cas, elle dira qu'il lui a toujours été sympathique, mais qu'il lui semble bizarre depuis quatre mois. A son avis, il fait une dépression.

NB: C'est il y a quatre mois que Jean Rozzetti a été remplacé par le Démon Alphar. Et les personnages feraient bien d'écouter ce que Sonia dit, car Alphar joue si bien la comédie qu'elle seule s'est aperçue de quelque chose.

Sonia trouve aussi que Damien est mou, que Marie-Louise est bête et que la patronne (Claire) plane complètement. Elle a raison sur les trois points.

Damien Roux, le maquettiste, est brun et gras. Il trouve que tout le monde travaille bien, que Christ Magazine est un super journal, que Jean Rozzetti est un type super et que Claire est

une patronne super. Il était dans le bureau de Jean Rozzetti quand Julien est arrivé. Ce dernier voulait inviter Jean à dîner mais il a refusé. C'est tout ce que Damien peut dire.

Damien et Sonia ne savent pas, bien sûr, que Julien est mort. Si les joueurs le laissent échapper, ils seront très choqués par la nouvelle et poseront plein de questions... Auxquelles il faudra que les joueurs répondent. De plus, ils courront le dire à Jean Rozzetti...

Au deuxième étage, se trouvent les bureaux de Claire de Lesdoines et de Jean Rozzetti. Le bureau de Claire est très clair, avec de nombreuses plantes vertes et des lithographies (de Modigliani à Andy Warhol) sur les murs. Un crucifix fondu, oeuvre inestimable de Salvador Dali, pendouille sur un mur. Claire elle-même est une femme d'une cinquantaine d'années, bien en chair, toujours habillée de couleurs très vives et discordantes. Elle a du être très belle dans sa jeunesse, et il en reste quelque chose. Elle ne s'intéresse qu'à une chose: l'art. Elle est capable d'en parler pendant des heures, et aura beaucoup de difficultés à se concentrer sur quelque chose d'autre. Elle est très gentille, aidera les joueurs du mieux qu'elle le peut s'ils se présentent en tant qu'Ange, mais ne pourra jamais croire que le "mal" est dans ses bureaux. Si elle est mise devant une preuve, Jean Rozzetti montrant une aura maléfiques, par exemple, ou utilisant un pouvoir essentiellement Démoniaque, elle utilisera ses pouvoirs (Sommeil) pour combattre, en étant plus furieuse qu'effrayée: "Comment ont-ils osé mettre un Démon dans MON journal !?".

Claire de Lesdoines

Ange de Blandine (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	2	2	5	23

Talents: Littérature+3, Musique classique+3, Peinture moderne+3, Sculpture+3, PAO+1, Anglais+1, Allemand+2, Russe+0, Japonais+0. Pouvoirs: Sommeil+2 (132), Immunité+2 (225, Charme, Paralysie, Peur), Rebond+2 (255, balles), Rêve+2 (325), Artistique (342), Artistique (342), Artistique (342), Rêve divin+1 (Spécial).



Jean Rozzeti

Alphar est un démon très malin. Et depuis la mort de Julien, il est sur ses gardes. Il ne peut pas utiliser son pouvoir de Détection du Bien sur tous ceux qui entrent dans les bureaux, mais le fera dès que les joueurs feront quoi que ce soit de louche, ou dès qu'ils laisseront échapper qu'ils enquêtent sur Julien Lerse. Et chacun sait qu'un Démon prévenu en vaut deux...

Alphar, Démon de Malphas (Grade 1)



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	13

Talents: Course+1, Esquive+1, Journaliste+1, PAO+0.

Pouvoirs: Charme+1 (131), Faiblesse+1 (133), Peur+1 (134), Détection du bien+1 (311).

Le bureau de Jean Rozzeti n'a rien de particulier. Les murs sont blancs, il y a un ordinateur sur la table et pas de décorations sur les murs. Il y a une photo d'une jeune femme blonde posée sur le bureau: C'est celle de la soeur de Jean Rozzeti. Alphar n'ayant qu'une partie des souvenirs de Jean, il a peur

de se faire prendre au piège et donc détournera la conversation si elle vient sur la photo ou sur sa famille en général. Jean Rozzeti lui même mesure 1m65, il est brun avec des grosses lunettes épaisses qui cachent l'expression de ses yeux. Tant qu'il ne sera pas découvert, il jouera le rôle de l'ami de Julien (Non, non, je n'ai rien remarqué de spécial quand il est venu me voir...) et celui du collaborateur fidèle (Claire n'a pas toujours les pieds sur terre, c'est vrai, mais elle a tellement de talent...) à la perfection. Son but est toujours de repérer et de faire tuer le plus grand nombre d'Ange possible. Pour cela, il utilisera trois moyens:

- Il essaiera de découvrir l'adresse des joueurs. En proposant, par exemple, de les prévenir s'il a quoi que ce soit de neuf sur Julien. Le ou les pauvres joueurs qui donneront leur adresse se retrouveront l'un après l'autre avec le fameux commando d'extermination les attendant tranquillement chez eux.

- Si les joueurs ne donnent pas leur adresse, ou s'ils avancent trop rapidement dans l'enquête au goût d'Alphar, le commando les attaquera plus directement. Dans l'impasse de la Voie Verte si les joueurs y restent après la nuit tombée, ou, après les avoir suivis en van, dans n'importe quelle ruelle peu fréquentée.

- Si les joueurs commettent l'erreur de se séparer et de n'être qu'un ou deux à enquêter à l'intérieur de Christ Magazine, Jean Rozzeti prendra le risque d'envoyer Jean-Louis s'en occuper dans l'impasse, comme il l'a fait avec Julien.

Chez Jean Rozzeti

Les joueurs peuvent obtenir les adresses de tous les collaborateurs de Christ-Magazine, soit en demandant à Claire de Lesdoines, soit en regardant sur le Minitel. Seule Claire est sur la liste rouge. Jean-Louis Ruc ne semble pas avoir de domicile fixe. A part chez Jean Rozzeti, les joueurs ne trouveront rien de particulier chez personne.

Jean Rozzeti habite 8 rue de Paradis, dans le 18ème. Une lourde porte cochère bloque l'entrée. Il n'y a pas de gardienne. Son



appartement est au troisième étage. Dès qu'ils entreront, les joueurs seront frappés par quelque chose d'étrange. L'appartement est composé d'un living et d'une chambre. Or, toutes les affaires un tant soit peu personnelles (livres, photos, magazines) ou de décoration (tableaux, vases, etc...) ont été arrachés de leurs habitacles naturels et ont été jetés dans un coin du living. Il y a un curieux contraste entre cet énorme tas d'affaire dans un coin et, dans le reste de l'appartement, les murs vides, les étagères et les tiroirs dévastés... Seuls les meubles dont Alphar a besoin: Un lit, une table, une chaise, et un IBM PC sont intacts. Le reste est cassé (dossiers de chaises arrachés, etc...) et traîne par terre. Curieusement, tout de dont Alphar se sert pour son "travail" est dans un ordre impeccable. Les vêtements et les affaires de toilette, qu'Alphar utilise pour tenir son rôle sont propres et rangés. sur sa table de travail, à côté du PC, les dossiers sont parfaitement classés.

Les disquettes sont des projets d'articles ou des articles pour Christ-Magazine. Ils n'ont rien de notable, Alphar fait son travail sérieusement en imitant à la perfection le style de Rozzetti. Les dossiers sont classés en deux parties: Dans la première, les papiers de Jean Rozzetti dont Alphar peut encore avoir besoin: Numéro de Sécurité Sociale, photocopie de carte d'identité, etc... La seconde partie est beaucoup plus intéressante pour les joueurs. On y trouve:

- Un numéro de téléphone, le 45 25 90 15, écrit en rouge avec le mot suivant: Dératisation (c'est le radio-téléphone du van appartenant au commando d'extermination. Alphar peut ainsi les joindre à tout moment).

- Des photocopies qui semblent correspondre aux pages "Adresses" d'un Filofax (il s'agit des photocopies du Filofax de Claire de Lesdoines). Certains des noms sont entourés de stylo-bille rouge, d'autres sont barrés.

- Une feuille, où sept noms et sept dates sont proprement marqués. Un rapide coup d'oeil permettra de voir que ce sont les mêmes sept noms qui étaient entourés de rouge sur les photocopies. Ces noms sont: Jean-Charles Bouq (2 Juillet), Séverine Delage (10 Juillet),

Francis Basile, (19 Août), Laurette Rielli (30 Août), Aïsha Malavia (26 Septembre), Alex Varel (9 Octobre) et Raoul Sayag (23 Octobre). Les six premiers noms sont barrés proprement. Le 7ème (Raoul Sayag) est souligné. Agraffées à la feuille, deux photocopies d'articles parus dans le Monde et dans les Echos. Ils parlent de la carrière de Raoul Sayag, le présentant comme un financier habile, ayant fait fortune dans les pistolets à peinture. Raoul est aussi un philanthrope reconnu.

Raoul Sayag

Les joueurs essaieront sûrement d'avoir plus de renseignements sur les sept noms. S'ils contactent le Père André où l'un de leurs supérieurs, on leur répondra, au bout d'une demi-journée de recherche, que les six premiers noms correspondent à six Anges, tous morts. La date à côté correspond à la date de leur assassinat. Ils n'ont pas plus de détails, où ne veulent pas en donner (avouer que des Anges se font assassiner sans que l'Eglise puisse trouver pourquoi est une mauvaise propagande).

Le cas de Raoul Sayag est différent. Ce n'est pas un Ange, juste un financier du côté du Bien. A leur connaissance, il est toujours vivant (celà, si nous sommes avant le 23 Octobre). On fournit aux joueurs l'adresse de Raoul Sayag: 13 Avenue Ingres, dans le 16ème. Une enquête au domicile des six victimes sera beaucoup plus longue. Dans tous les cas, ils s'apercevront que les six "individus" sont portés disparus. Ces six Anges sont, bien entendu, ceux qu'Alphar a réussi à repérer grâce à sa couverture d'espion chez Christ-Magazine. Le seul lien entre eux est qu'ils connaissaient et avaient au moins eu une fois Claire de Lesdoines au téléphone à son bureau. En accord avec ses supérieurs, Alphar envoyait alors le "commando d'extermination" s'occuper d'eux dans leur appartement.

Le commando d'extermination

Ce commando est composé de trois Démons, et opère toujours à peu près de la même manière. Une jeune fille blonde, aux



longs cheveux, portant une robe blanche, s'approche en souriant de la victime. Si le commando l'attend à son appartement, la jeune fille est assise, bien en évidence, au milieu du salon. Elle ouvre la bouche comme pour parler... Mais au lieu de paroles, c'est de l'acide qui en sort! C'est un Démon de Baal. Profitant de la surprise, les deux autres membres du commando, un Démon de Crocell et un Démon de Belial, se jettent à l'attaque.

Les trois Démons vivent dans un van et se promènent au fil de leurs assignations. Ils sont puissants, mais souffrent de la rivalité entre le Démon de Belial et celui de Crocell. Ce sont deux petits moustachus, un peu comme les Dupond-Dupont de Tintin, différenciables seulement à leur T-shirt. Le Démon de Crocell (Jo) porte un T-shirt marqué "Let's stay cool" et le Démon de Belial (Jim) un T-shirt "Some like it Hot!". Ils combattent bien mais, heureusement pour les joueurs, passent leur temps à s'insulter en plein combat (T'es vraiment trop nul, mon pauvre vieux... Regarde comment tu te bas... Moi je me le serai fait d'un seul coup, etc...). Le Démon de Baal (la jeune fille) est, elle, d'une efficacité meurtrière.

Si, au cours du scénario, les joueurs se sont faits repérer par Alphar, ils ont sans doute eu l'occasion de déjà rencontrer le commando. Si les trois Démons se sont fait éliminer par les joueurs, l'assassinat sera

annulé et Alphar s'enfuira au bout du monde dès qu'il apprendra la nouvelle. De même, si seuls Jo ou Jim survivent. Par contre, si Aline,

le Démon de Baal, survit à l'attaque, Alphar continuera ses manigances, se sentant suffisamment protégé. Si les joueurs attaquent Alphar, celui-ci essaiera de s'enfuir, et s'il ne peut pas, appellera Jean-Louis Ruc et le commando à la rescousse. Et cela même dans les locaux de Christ-Magazine. La survie d'Alphar est pour lui plus importante que sa couverture. Alphar mort, le commando essaiera de mener à bien l'assassinat de Raoul Sayag le soir même, puis disparaîtra dans la nature.

Si les joueurs ont été d'une discrétion exemplaire, ce qui serait étonnant, Alphar n'a encore aucune raison de se méfier. Les joueurs peuvent donc prévenir

Raoul Sayag de la menace qui pèse sur lui, et attendre le 23 Octobre l'arrivée du commando pour leur tendre un piège. Ils peuvent aussi prévenir leur hiérarchie, qui se chargera du problème en envoyant quelques Anges de Laurent en Grade 2 pour protéger Raoul Sayag. Cela privera bien sûr les joueurs d'un combat passionnant, mais c'est une manière facile, et sûre, de réussir la mission.

Aline, Démon de Baal (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	24

Talents: Esquive+1, Course+2, Acrobatie+1, Arme de contact lourde+2.

Pouvoirs: Dents+1 (111, petites), Griffes+2 (113, grandes), Acide+2 (126), Poison+0 (161), Armure+1 (211), Volonté supra-normale+0 (221), Vitesse+2 (334), Arme de contact maudite (411, Hallebarde), Art de combat+2 (Spécial).

Jo, Démon de Belial (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	4	3	3	2	9

Talents: Esquive+0, Corps à corps+0, Insultes+2. Pouvoirs: Langue+0 (112, barbelée), Acide+0 (126), Feu+1 (121), Feu+1 (253), Réduction+0 (265), Yeux rouges (624).

Jim, Démon de Crocell (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	3	4	3	2	9

Talents: Esquive+1, Corps à corps+0, Course+0. Pouvoirs: Cornes+0 (116), Glace+1 (122), Immunité au froid (214), Glace+1 (252), Liquéfaction+0 (264).

Récompenses

Raoul Sayag vivant et Alphar mort ou en fuite	Victoire totale
Raoul Sayag mort et Alphar mort ou en fuite	Victoire marginale
Sinon...	Echec



Pourquoi les castors ont la queue plate

ou
C'est la merguez, merguez party !

Un scénario pour In Nomine Satanis, qui va entraîner les personnages incarnés par les joueurs à la poursuite d'un ingénieur d'une grande firme automobile française, à la veille de la découverte qui bouleversera à coup sur cette industrie. Ce scénario, pour changer de l'ordinaire, commence par de la baston et finit par de l'enquête. Il essaye aussi de casser le cliché du tueur sans merci à la solde d'une puissante organisation, et essaye d'apprendre aux joueurs quelque chose de très difficile: savoir s'arrêter.

Introduction

Les joueurs, ou plutôt les personnages incarnés par les joueurs recevront de la part de leur contact habituel, c'est à dire le Démon ou l'humain qui se charge de leur fournir leurs missions, une invitation chacun pour le vernissage d'une exposition de peinture. L'exposition a lieu dans la galerie Naytemon-Delsol, rue Dauphine, entre le carrefour de l'Odéon et St Germain des Prés, dans le 6ème arrondissement parisien. Il est à noter pour le maître de jeu que cette invitation, même si elle vient du contact des Démons, n'est en aucun cas officielle. Cela, les joueurs devront le découvrir tous seuls. La galerie de peinture est comme toute galerie qui se respecte: un grand espace vide, dont les murs sont couverts de toiles plus immondes et chères les unes que les autres. La propriétaire, Marie Hélène Naytemon, est une grand femme maigre, au visage en dents de fourchette. Elle a l'air aussi aimable qu'une porte de prison, mais peut être aussi hypocrite que n'importe quel Démon au service de Malphas qui se respecte. Rassurez vous, Marie Hélène Naytemon ne fait pas partie de la hiérarchie Démoniaque. C'est juste une

illuminée qui prend son pied à découvrir de nouveaux talents qui jamais n'atteindront la célébrité. C'est d'ailleurs la réputation de la galerie. Une galerie ringarde, où se produisent des tocards. Or, pour la première fois depuis l'ouverture de la galerie, Marie Hélène expose un véritable artiste, ou du moins, toute la presse spécialisée s'en est fait l'écho, et tout le gratin mondain du monde des croûtes se trouvera réuni lors du vernissage.

L'artiste exposé, Vladimir Vidar, est un Démon au service de Morax, Prince de la Créativité. Il n'a eu aucun mal, grâce à son attaché de presse (un Démon au service de Baalberith), à contacter les magazines spécialisés et à leur bourrer le mou, si vous me pardonnez l'expression. Il est universellement connu que l'on peut vendre n'importe quelle saloperie avec une bonne promotion, il n'y a qu'à voir l'extension que vous tenez en ce moment dans vos mains. On a beau être Démon, on en est pas moins joueur. Comme tout bon serviteur de Morax, Vladimir utilise son pouvoir Oeuvre d'Art sur ses toiles. La plupart des toiles exposées sont liées au pouvoir Charme (131), de façon à conquérir encore plus vite le public, mais certaines toiles, les plus difficiles à appréhender par le public, sont liées au pouvoir Folie (152). Une toile est même liée au pouvoir Feu, mais celle ci est tellement difficile à comprendre qu'elle est à peu près inoffensive. Néanmoins, on peut concevoir qu'un Démon possédant 6 en caractéristique de Volonté peut comprendre le tableau si il penche dessus. Voir exposé du pouvoir "Oeuvre d'art". Encore un cas de combustion spontanée qui restera inexpliqué.

Durant le vernissage, les invités se pâmeront d'admiration devant les toiles, ne



tariront pas d'éloges, et porteront au pinacle ce successeur de Picasso et Modigliani réunis. Vladimir Vidar et son attaché de presse se plieront volontiers à toutes les photos, interviews et signatures qui accompagnent toute nouvelle célébrité. A moins que les personnages incarnés par les joueurs n'aient eux même quelques affinités avec l'art en général, ils se sentiront probablement autant à leur place qu'un sénégalais durant une réunion de l'amicale du Klan locale. Il est à noter qu'en aucun cas les joueurs ne sont censés savoir que l'artiste qui expose et son attaché de presse sont des Démons. Connaissant la facilité avec laquelle les personnages foutent la merde dans une réunion mondaine, laissez les faire si tel est le cas, puis faites directement intervenir Vladimir ou son compagnon. Lorsque les joueurs commenceront vraiment à craquer, leur contact apparaîtra, l'air affable, une coupe d'un excellent champagne à la main. Il les présentera rapidement à l'artiste et à son ami, sans omettre leurs grades respectifs de façon à bien faire comprendre aux joueurs qu'ils sont en présence de Démons si ils ne s'en sont pas encore rendu compte, et, très discrètement les attirera à l'écart, auprès d'une toile toute noire sans titre où les attend un jeune homme à l'air gêné. Si l'un des joueurs dit en rigolant que c'est un combat de noirs dans un tunnel, faites lui tirer un jet de volonté moyen. Si il rate, il se fera attaquer par le pouvoir Peur (134) lié au tableau. Si le pouvoir fonctionne, le personnage du joueur ne pourra pas rester auprès de la toile et partira en courant. Le jeune homme gêné leur sera présenté comme Tristan Manchette, ou plutôt Hiconsol, Démon aux ordres de Malphas.

Roger II, la mission

La mission que leur contact leur donnera est très simple: Ils doivent éliminer discrètement un bête ingénieur de la régie Renault. Il spécifiera néanmoins qu'à sa connaissance, l'ingénieur en question n'est pas lié aux forces du Bien, et que ce sera donc une mission de routine. Il leur donnera une enveloppe, contenant toutes les indications nécessaires, ainsi qu'une photo de la future victime. A ce moment là, si un des personnages fait un bon jet de perception, il s'apercevra que

Tristan Manchette baisse les yeux. En fait, il baisse les yeux à chaque fois que le contact des joueurs prononcera le nom de la victime. Il ne leur donnera pas plus d'informations, et si un joueur s'enquiert de savoir si c'est une mission officielle, il leur répondra d'un air entendu, mais néanmoins avec un léger moment de réflexion, que si un Démon de Baalberith est là, ce n'est pas que pour servir d'attaché de presse à un abruti. Ce qui ne prouve rien avouons le, mais qui devrait clouer le bec à la plupart des Démons normalement constitués.

Il est temps d'expliquer, non ?

Vous me direz, éliminer un ingénieur de la régie Renault n'est peut-être pas un boulot de Démons... La solution est bien moins évidente qu'il n'y paraît. Il se trouve qu'un concours de circonstances malheureux est à l'origine de tout ceci. Tout commence quand Hiconsol, si fraîchement incarné qu'il n'est pas encore Grade 1, contracte une dette de jeu sans rapport avec ses revenus. Desservi par un défaut majeur, Hiconsol est loyal, et se sent tenu par sa dette. Il se voit proposer son annulation en échange de la mort de Mr Gévé, Ingénieur à la régie Renault. Bien sur, Hiconsol s'est fait entuber, et s'est laissé prendre dans un piège que l'on pourrait presque qualifier d'inferral. Les contractants de la dette d'Hiconsol sont des truands, travaillant eux-même à la solde de quelqu'un d'autre. En effet en ce moment même Thierry Gévé est en train de découvrir au sein des laboratoires expérimentaux de la Régie, une technique révolutionnaire dans le domaine des batteries rechargeables. La voiture électrique est pour demain, il n'y aura plus aucun obstacle à sa réalisation une fois que ces batteries fonctionneront. Il est évident que ce n'est pas du tout du goût des producteurs de pétrole. Les truands engagés par ceux ci, pour des raisons décrites plus loin, ont préféré faire appel à un inconnu, en l'occurrence Hiconsol, afin d'accomplir leur sale travail. Ils l'ont donc piégé. Hiconsol, ayant comme Relation le contact habituel des personnages, a décidé de lui demander de faire le sale boulot à sa place, sachant qu'il distribue des missions. Celui-ci



étant très proche d'Hiconsol, il a choisi l'équipe de Démons incarnés la plus ringarde qu'il ait sous la main, c'est à dire les personnages qu'incarnent les joueurs.

Mais alors c'est un P.A.C?

Et oui... Un Piège A Con de la pire espèce. Mais cela, les joueurs ne s'en rendront compte qu'à la fin de l'aventure s'ils la mènent à bien. Car, dans la mesure où ce n'est une mission officielle, il n'y aura bien sûr pas de récompense. Par contre, si les joueurs sont perspicaces, et découvrent ce qui ne va pas, c'est à dire que leur contact leur fait faire le sale boulot à cause d'un défaut majeur de son copain, ils pourront en référer à qui de droit et la mission a la possibilité de se transformer en mission officielle. En effet, tuer un ingénieur de la Régie Renault n'a rien de répréhensible en soi, mais utiliser des Démons qui pourraient être employés à autre chose en leur faisant croire qu'il s'agit d'une mission officielle l'est. Ni les forces du Bien ni celles du Mal n'aiment être manipulées.

Y a quelque chose de louche non?

Oui, c'est vrai c'est plutôt moche tout ça... Les Démons devront néanmoins être suffisamment perspicaces de façon à récupérer le bénéfice d'une mission officielle. Quels seront donc les indices qui pourront les mettre sur la voie? D'abord la volée qu'ils prendront en attaquant l'ingénieur de la Régie, car il est sous la protection des Forces du Bien. Ensuite, les hésitations de leur contact, ses réponses évasives, le plan foireux dans lequel il va les entraîner. Le contact appellera les joueurs le jour et la nuit, les menacera de limitation, et insistera tout le temps pour savoir où en est l'exécution de la mission et de Gévé. Si il montre tant d'insistance, c'est qu'Hiconsol insiste auprès de lui de la même façon. Ce sera assez facilement repérable par les joueurs, car Hiconsol n'arrête pas d'envoyer des messages sur l'Alphapage du contact, ce qui le met dans

un état de rage contenue, à chaque Bip Bip de l'Alphapage. Il va sans dire que si Hiconsol gonfle le contact des joueurs, c'est exactement pour la même raison que celui ci gonfle lui même les joueurs. Hiconsol se fait pratiquement persécuter par les truands qui le font chanter.

Le schéma est donc le suivant

Les truands persécutent Hiconsol, qui lui même persécute le contact des joueurs, qui lui même, pour en finir le plus vite possible avec cette histoire qui le gonfle, persécute les joueurs. Il n'hésitera pas à les appeler 5 à 6 fois par jour.

Le génie de la Régie

Si les joueurs tentent de fouiller un peu le passé de Thierry Gévé, ils découvriront sans trop de difficulté que cela fait plusieurs années qu'il travaille à la Régie. Ses recherches actuelles sont centrées sur l'application des nouvelles technologies aux accumulateurs, c'est à dire aux batteries. Le laboratoire situé en plein centre de la Régie Renault, à Issy les Moulineaux sur l'île Billancourt. La sécurité est très stricte, surtout autour des laboratoires de recherche, qui sont considérés comme des zones secret défense, avec cartes magnétiques, badges, et tout et tout. Sans compter les rondes des vigiles de la Régie. Ce qui est plus notable dans le passé de Thierry, c'est que cela ne fait pas très longtemps qu'il est sur la bonne voie des accumulateurs miracles, et qu'il est à la tête de son laboratoire. Cela date exactement de sa dépression, de son divorce, et de sa crise religieuse. En effet, coup sur coup, Thierry s'est séparé de sa femme, s'est senti très déprimé, et a profité de son arrêt maladie pour se remettre en question. Il est parti à la recherche de lui-même et s'est retrouvé dans un monastère de province. Entouré de silence, de concentration et de moines compréhensifs, il découvrit la vraie voie. De retour à la Régie, il retourna sans mal à ses recherches, ceci à cause des implications religieuses qui inquiétaient quelque peu ses supérieurs. Mais réussissant à les convaincre, il



se mit immédiatement à trouver la solution de problèmes qui semblaient auparavant insolubles. Quelques mois plus tard, la Régie lui attribuait un laboratoire, et lui débloquait les crédits pour mener à bien ses recherches. Depuis, il est le petit génie de la Régie, il a un chauffeur et un salaire de ministre africain. Ce que les joueurs, la Régie Renault et le monde en général ne savent pas, par contre, c'est qu'il triche.

Ouh le tricheur!

On pourrait presque dire que Thierry Gévé bénéficie de l'inspiration divine. On en est pas là, mais presque. Tout commença lorsqu'il se rendit dans le monastère St Jean Baptiste de Douais. Il impressionna certains moines, qui en parlèrent à leur supérieur, et de fil en aiguille et de membre du Bien en membre des forces du Bien, cela finit par aboutir à Jean, Archange de la Foudre. Satisfait par la foi de Thierry, il délégua un de ses Anges et décida que c'était Thierry Gévé l' élu qui amènerait la révolution automobile au monde. Le puissant Ange au service de Jean, a qui on donna carte blanche car il était apte à se déplacer dans les rêves, commença à modifier nuit par nuit les souvenirs de Gévé. Il résolut les problèmes techniques, lui fit obtenir un laboratoire, lui fit assigner un chauffeur, et chaque nuit, intervint pour le guider dans ses recherches.

L'appart d'à côté

Thierry Gévé habite dans un charmant 4 pièces au 5ème étage de l'immeuble du 47 rue de l'Ouest, à Paris. Il est meublé avec goût, d'une manière très classique. Peu de meubles, une installation hifi-vidéo à faire pâlir une chaîne de télévision privée, une cuisine équipée avec toutes les dernières plaques vitrocéramiques, bref le must des nouveautés. Ce qui peut choquer un éventuel joueur perspicace, c'est que tout est quasi neuf. Non pas qu'il soit d'une attention surhumaine, mais après tout il n'a pas encore eu le temps d'abimer tout ça. Cela ne fait que peu de temps que Thierry a les moyens de se payer une telle décoration et un tel équipement. Au 49 rue de l'Ouest, au 5ème étage, dans l'appartement

directement adjacent à celui de Thierry Gévé, mais donc dans l'immeuble voisin, se cache Alain Lanier, Ange au service de Jean, Maître de la Technologie et serviteur du Bonheur éternel. Pour plus d'informations, consultez donc sa fiche de caractéristiques. Alain reste en permanence dans l'appartement, et surveille à l'aide d'un matériel électronique sophistiqué l'appartement de Thierry Gévé. Il sera donc immédiatement au courant d'une éventuelle intrusion dans cet appartement, et agira comme il se doit. Chaque nuit, il entre dans le rêve de Thierry, efface ce qu'il faut effacer, et crée ce qu'il faut créer.

Le chauffeur

Daniella Fergusson est le chauffeur de Thierry Gévé. Elle vient le chercher le matin, à sa porte, vers 7 heures 30, est à sa disposition toute la journée, et vient le raccompagner jusqu'à son appartement le soir vers 20 heures. Ce que Gévé ne sait pas, c'est que dès que Daniella le quitte, elle reprend sa R25, la gare dans le parking du 49 rue de l'Ouest, monte au 5ème étage et participe à la surveillance de l'appartement avec Alain Lanier comme un bon Ange au service de Daniel qu'elle est.

Le troisième larron

Jamais deux sans trois: le bouclage de la surveillance de Gévé est assuré par Igor Galiekin, Ange au service de Jean Luc, Archange des Protecteurs. Celui ci, s'aidant de son pouvoir de polymorphie suit discrètement Thierry Gévé dans tous ses déplacements. Ce qui fait, si l'on compte bien, trois Anges assurant la protection de Gévé, dont pratiquement deux en permanence. Ce qui devrait jeter un doute dans l'esprit des Démonn quant à leur mission, une fois qu'ils se seront fait exploser par les Anges. Un doute surtout sur la fameuse affirmation: "L'ingénieur n'est pas lié aux forces du Bien..."

La dénonciation

Si les joueurs se posent des questions, ou s'ils trouvent que quelque chose sent le







traquenard, libre à eux de faire une tentative de dénonciation. Pour cela, il faut qu'ils puissent joindre un Démon aux ordres d'Andromalius, ou qu'ils tentent directement une invocation de leur Prince.

A ce moment là, il vaut mieux que les personnages aient du sérieux, arguments, c'est à dire qu'ils aient réussis à démonter au moins une partie de l'histoire. Attention, car on aime ni les cafardeurs, ni les emmerdeurs en Bas... On aime encore moins les abrutis qui abusent de leur pouvoir et qui se font repérer. Si les joueurs réussissent à prouver ce qu'ils avancent, la mission leur sera donnée alors officiellement d'éliminer les troublions qui se sont joués ainsi d'un pauvre Démon. Quant au pauvre Démon en question, ce sera sa fête.

Bon, comment on trouve les truands?

C'est une bonne question ça... Il vaut mieux pour les Démons se la poser avant la dénonciation, de façon à prouver ses dires. Enfin... deux méthodes:

La solution la plus simple, et la plus conne, est de faire parler le contact qui lâchera Hiconsol, à la moindre action violente dirigée contre lui. Le barrage est, là, psychologique: les joueurs hésiteront sans doute à frapper leur contact et supposé supérieur. Quant à Hiconsol, il dira aux joueurs tout ce qu'ils veulent savoir. Bien sur, si les Démons deviennent dangereux pour sa vie, rien ne l'empêche d'utiliser son pouvoir de discorde sur eux. Moins simple, mais plus jouissif: remonter la piste subtilement:

Les indices

Comme précédemment expliqué, le contact des joueurs agit de façon bizarre, en étant un peu stressé et stressant, et surtout en mentant aux personnages, au moins par omission. Là, c'est un peu au Maître de Jeu de bien faire comprendre aux joueurs que l'attitude de leur contact n'est pas des plus naturelles.

Durant le libellé de la mission, Tristan, qui n'avait d'ailleurs aucune raison d'être là, il faudrait peut-être le rappeler, était resté très gêné. Celui-ci, après le vernissage, passe son temps entre son appartement et le contact des joueurs, téléphonant souvent aux truands pour les rassurer, pour leur dire que tout est sur la bonne voie. Il sera littéralement sur le dos du contact des joueurs pour le presser et le forcer à faire accélérer l'équipe de Démons. Il sera même possible, lorsque le contact téléphonera aux joueurs, de l'entendre au second plan en train de se plaindre. Si les joueurs, une fois sur cette piste, décident d'aller plus loin, ils découvriront dans l'appartement de Tristan, un répondeur téléphonique qui donnera le message suivant:

"Allo, c'est Sébastien, dis hé ! c'est pas pour te presser, mais le client, enfin le client... Je ne comprends hein... Et bien il commence un peu à s'impatienter. Alors ça commence à urger... Magne ton cul."

En fond sonore, on pourra entendre, avec une bonne oreille, un bruit caractéristique de café-bar. Les personnages pourront également trouver le carnet d'adresse près du téléphone, a la lettre S, comme... et oui, comme Sébastien.

Ce numéro, et cette adresse, ce sont ceux du café du coin "chez Toto", juste en bas de l'immeuble. Dans le café, le patron sera beaucoup plus coriace qu'on peut l'imaginer d'un patron de bar. Son leitmotiv: "Moi, je n'en sais rien, un client c'est un client." En fait, les Sébastiens, trois minables, mélange de proxénètes et de maîtres-chanteurs à la petite semaine, le terrorisent et l'achètent, et ces deux arguments conjoints font que le patron résistera à toute autre menace ou corruption. La seule solution est de trainer un peu dans le café où au bout d'un moment, un des Sébastien, viendra prendre des nouvelles et viendra surtout chercher ses messages téléphoniques s'il y en a.

Tous les joueurs pourront voir les signes de connivences entre le patron du café et Sébastien. En cas d'attaque... Sébastien partira en courant. Une fois un des Sébastien capturé, il sera facile de trouver les autres, dans leur 3



pièces du XVème arrondissement. Les personnages peuvent alors aller leur chatouiller les doigts de pied.

Mon Dieu, mais qui est derrière tout cela?

Les Sébastiens essayeront de combattre et joueront aux durs pendant à peu près dix secondes, le temps d'être mis en danger. A la moindre blessure ou la moindre vision de "surnaturel", ils se rendront et se mettront à table. La vérité? C'est l'assistant du Consul d'Arabie Saoudite qui les a engagés. Cela risque de surprendre les joueurs, non à cause des motivations du Consul, mais parce qu'ils peuvent raisonnablement supposer que l'Arabie Saoudite a les moyens d'engager des truands de plus haute classe et surtout nettement plus efficaces. Ils ont d'ailleurs raison. L'explication de ce fait est donnée un peu plus loin. L'assistant les a contacté d'abord par téléphone. Il ne s'est pas présenté, mais a dit avoir entendu parler de leur réputation, ce qui a beaucoup surpris les Sébastiens. Ils se sont empressés d'acquiescer. Rendez-vous a été pris, et l'homme, restant anonyme, leur a proposé 400.000 Francs pour tuer Thierry Gévé. 200.000 Francs d'avance, que l'homme leur passa dans une petite mallette, et 200.000 Francs une fois Thierry Gévé mort. Jamais on n'avait proposé aux Sébastiens une telle somme d'argent, et jamais en fait on ne leur avait proposé un "contrat", un vrai. Ils ont donc accepté aussitôt, en se demandant ce qui leur tombait sur le tête.

L'explication les accueillit chez eux, sous la forme d'un deuxième coup de fil. C'était Asham Harrad, un ami à eux. Il y a six mois, les Sébastiens avaient donné un coup de main à Asham Harrad dans une histoire de drogue. Ils avaient ensuite discutés, et les Sébastiens, se faisant reluire les mocassins, s'étaient présentés comme de vrais durs, tueurs professionnels et tout et tout. Ils n'entendirent ensuite plus parler d'Asham Harrad. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'Asham Harrad était le cousin par alliance du beau frère de l'oncle du

nouveau consul en France d'Arabie Saoudite, et qu'ils étaient comme frères, mais oui ! mais oui ! (A dire avec l'accent de là-bas, dis !). Quand le Consul reçut ordre des services secrets de son pays de faire assassiner Thierry Gévé, un petit ingénieur français qui travaillait sur un projet de voiture électrique -le Nième, sans doute non dangereux, mais on ne sait jamais- Asham Harrad était par hasard là. Il sauta sur l'occasion de rendre alors à son tour service aux Sébastiens. Il convainquit alors le Consul de ne pas utiliser les moyens indigènes. Ainsi, au cas où quelque chose ne marcherait pas, on ne pourrait ainsi pas remonter jusqu'à l'Arabie Saoudite. Il parla alors au Consul des Sébastiens, en exagérant à son tour sur la version déjà irréaliste qu'il avait eue: Les Sébastiens apparurent alors comme les professionnels du meurtre sur commande, les tueurs à gage ultra-efficaces, bref, Ludlum en mieux.

C'est ce qu'Asham Harrad raconta, très fier de son coup, aux Sébastiens. Citant, au diable la discrétion, le Consulat d'Arabie Saoudite et disant que c'était sans doute l'assistant du Consul lui même qui les avait contacté. Le seul problème, c'est qu'en réalité les Sébastiens n'étant pas du tout les fameux tueurs ultra-efficaces, tout cela leur fichu une trouille du tonnerre. Ils se dirent qu'on leur demandait quelque chose de très dangereux, qu'il allaient se faire poursuivre par la DGSE, bref paniquèrent. Et se dirent que 200 000 Francs, s'était déjà bien. Au cas où, ils essayèrent quand même d'accomplir leur contrat sans se salir les mains. Ils montèrent donc, avec l'aide d'un de leurs amis, un bateau au premier pigeon venu, en l'occurrence Tristan Manchette. Qui lui même... mais on connaît la suite. En bref, voilà comment une histoire glauque, avec des truands minables, peut amener des pauvres Démon qui n'ont rien demandés à se retrouver contre trois Anges, qui eux, ne sont pas minables du tout.

Le Consulat

Le seul moyen d'avoir ces renseignements est de faire parler les Sébastiens. Sinon, l'enquête s'arrête là. Si les joueurs sont intelligents, ils vont d'ailleurs s'arrêter là. Car



d'abord, d'un point de vue "moral", si l'on peut dire, le Consulat n'a rien fait (vouloir tuer un ingénieur n'a aucune importance et ne contrarie pas du tout les buts essentiels des forces du Mal). Si elle a utilisé des Démons, c'est bien à son insu. De plus, attaquer un Consulat n'est pas ce qu'on fait de plus discret, et contredit donc pleinement les préceptes de Satan. La meilleure manière de finir la mission est de s'arrêter là, et de faire un rapport à un supérieur, qui ne soit pas le contact des joueurs. Le supérieur sera d'ailleurs ravi de toute cette histoire de Consulat: les services concernés vont s'en servir pour faire chanter le Consul. Des preuves? Ils en forgeront. Certains Démons particulièrement bourrins ne réfléchissent pas souvent et iront peut-être tout droit attaquer le Consulat. Nous mettons donc une rapide description du personnel dans l'annexe. Le résultat évident de cette conduite sera la limitation immédiate.

Un Consulat comme tant d'autres...

Le personnel du Consulat

De jour 10 personnes, dont le Consul lui même. Tous des humains normaux répartis comme suit:

Le Consul, son assistant et trois secrétaires

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	3	-

Talents: Français+1, Diplomatie+1, Droit international+1, Baratin+1, Discussion+1, Arabe+2.

Résultat de la mission

La mission sera terminée dans deux cas: Thierry Gévé est mort, ou/et le fil de l'enquête est remonté.

Le fil de l'enquête est remonté

Truands anéantis	+60
Truands en fuite ou partiellement anéantis.....	+20
Dénonciation du contact.....	+10 *
Dénonciation de Hiconsol	+20 *
Enquête remontée jusqu'au Consulat.....	+20

*Dans ce cas précis la dénonciation n'est pas que le fait d'en référer aux autorités. Il faut aussi enfoncer les deux personnes concernées, et dans le cas d'Hiconsol, cela implique qu'un Démon au service d'Andromalius soit prévenu, afin qu'il règle son petit problème de défaut majeur. Définitivement.

- de 20 ou attaque du Consulat:	Limitation
20 à 50:	Victoire marginale
51 à 90:	Victoire normale
91+:	Victoire totale

Quant à la voiture électrique, ne vous en faites pas, ce n'est pas tout à fait demain qu'elle sera au point, car même si les études sont menées à bien, il faudra bien plus que la bonne volonté d'un constructeur ou d'une nation pour battre le lobby pétrolier.

Thierry Gévé est mort: Aucune récompense. Les joueurs se sont faits prendre pour des cons, et c'est bien fait pour eux. La prochaine fois, ils se renseigneront.



4 spécialistes de la sécurité

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

Talents: Français+0, Arme de poing+1, Esquive+0, Corps à corps+0, Arabe+2.

Un "professionnel" de la sécurité

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	3	3	1	-

FO2 VO2 AG2 AP1 PR3 PE3
Talents: Français+0, Arme de poing+2, Esquive+1, Arabe+2.

La nuit, on y trouve seulement un "professionnel" et deux "spécialistes". Le Consulat est truffé d'alarmes.

Les gentils personnages secondaires...

Alain Lanier, Verde, Ange au service de Jean. Maître de la Technologie (Grade 3), Serviteur du Bonheur éternel (Grade 1)
1m67, 73 Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	3	3	4	2	32

Talents: Mécanique+3, Electronique+3, Electricité+3, Informatique+3, Physique+3, Voiture+0, Esquive+2, Discrétion+0.
Pouvoirs: Eclair+3 (121), Sommeil+0 (132), Fertilité+0 (152), Volonté Supra Normale+2 (221), Courant d'air+2 (253), Champ Magnétique+2 (254), Electricité+2 (264), Générateur+0 (Spécial), Lire les pensées+0 (323), Rêve+0 (325), Scientifique (343), Scientifique (343), Force+0 (351), Intégrisme (656), Rêve Divin+0 (Spécial).

Alain Lanier est un des Maîtres de la Technologie qui entourent Jean, Archange de la Foudre. Il est petit, rondouillard, l'air assez inoffensif, mais n'hésitera jamais à faire usage de la force si besoin est. Pour lui, le bon déroulement de la mission prime par dessus

tout, lui même et ses collaborateurs étant considérés comme consommables. Son rôle est de surveiller l'appartement de Thierry Gévé et d'insinuer dans ses rêves des progrès scientifiques qu'un humain est bien incapable de découvrir seul. En cas d'intrusion maléfique dans l'appartement de Gévé, il se transformera en électricité, passera de son appartement à celui de Gévé et grillera consciencieusement tout ce qui est en mesure de l'être. Il a acquis son Grade 1 de Blandine durant une mission périlleuse dans le monde des rêves, où il s'était particulièrement distingué. Il passe pratiquement son temps branché sur une prise électrique étant donné la dépense en Points de Pouvoirs que représente le Rêve Divin.

Daniella Fergusson, Sinhead, Ange au service de Daniel. Serviteur des Mondes Souterrains (Grade 1), 1m70, 65 Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	2	2	14

Talents: Corps à corps+2, Esquive+1, Arme de poing+0, Voiture+0.

Pouvoirs: Attaques multiples+1 (113), Armure+1 (211), Passe Muraille+0 (335), Volonté+0 (353), Arme de Contact Bénite+0 (411), Accès de Colère (665), Chair en Pierre+1 (Spécial).

Equipement: Beretta 92 puissance +1), Tenue de chauffeur classe (tailleur avec casquette assortie), R25, Bipeur à la ceinture.

Daniella est le chauffeur de Thierry Gévé. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années, correspondant pour le look à 80 pour cent de la gente féminine française. Elle s'énerve assez rapidement, surtout quand elle a des adversaires à pulvériser. En cas d'attentat "humain" sur la personne de Thierry Gévé, elle sortira d'abord son Beretta et agira telle un garde du corps normal, mais si les attaquants sont visiblement Démoniaques, elle fera apparaître Knuckle, son poing américain béni, avec qui elle frappera avec une puissance totale de +3. (bonus de force comptabilisés). Il va sans dire qu'utilisant trois attaques par round au corps à corps, frappant à +3, et en utilisant au maximum les colonnes de malus (cf p 10 des règles), elle fera beaucoup de dégâts. Tel est son but. Elle est là pour protéger Thierry Gévé, et



elle le protégera. Si en plus elle peut casser du Démon, allons y gaiement. De plus, la plupart du temps l'Ange au service de Jean-Luc assurera ses arrières, ce qui est plutôt réconfortant. En résumé, quoique dise la chanson, Daniella, vaut mieux pas y mettre les doigts...

Igor Galiekin, Altari, Ange au service de Jean-Luc. Serviteur de l'Armure Divine (Grade 1). 1m75, 75 Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	4	3	2	2	18

Talents: Esquive+2, Voiture+0, Discrétion+1, Médecine+0.

Pouvoirs: Armure+2 (211), Champ de Force+1 (251), Courant d'air+1 (253), Champ magnétique+1 (254), Polymorphe+0 (266), Déplacement Temporel+0 (336), Sacrifice Ultime+2 (Spécial), Paranoïaque (631).

Igor Galiekin est la clef de voûte du système de surveillance de Thierry Gévé. Grâce à son pouvoir de Polymorphe, il le suit pratiquement en permanence, assurant en même temps les arrières de Daniella. Il pourra se polymorpher aussi bien en chercheur de la Régie, qu'en utilisateur de machine à café, qu'en passant innocent, etc... Igor est complètement paranoïaque. C'est même sa caractéristique principale, ce qui le fera peut-être repérer par les Démons, car quelle que soit son apparence du moment, il aura toujours les mêmes réflexes, et regardera tout le temps partout, se retournant pour un rien... Il veut absolument se conduire du mieux qu'il peut vis à vis de son Archange, et veut atteindre le Grade 2, grade où il lui est possible de postuler au poste de garde du corps du Pape. Il est en permanence en contact avec Alain Lanier qui lui même peut contacter Daniella par l'intermédiaire de son bipeur. Son pouvoir très puissant de déplacement temporel sera utilisé de façon à ce que Thierry Gévé ne soit pas tué. En cas d'attaque sur Thierry qui atteindrait sa cible, Igor se déplacera d'une seconde dans le temps et utilisera son pouvoir de Sacrifice Ultime pour lui éviter une mort quasi certaine.

Rappel pour les ceusses qui ne sont pas encore procuré le Daemonis Compendium,

qu'ils soient sur le champ empalés. Et gare au premier qui dit Oh Ouhiii.

Sacrifice Ultime: Ce pouvoir permet aux Anges de Jean-Luc d'accorder une protection de (1+ niveau dans ce pouvoir) fois 2 points à la personne de son choix. Tout point de dommage qui passe la protection est infligé au possesseur de pouvoir (qui peut alors utiliser sa propre armure ou autres pouvoirs de protection pour résister aux dommages). Cela coûte 1PP par seconde. Un serviteur de Jean-Luc récupère ses points de pouvoirs à raison de 1 point par personne sauvée d'une mort certaine, et de 2 points par membre du groupe sauvé d'une mort certaine. La distinction Serviteur de l'Armure Divine accordée à son possesseur une protection invisible, permanent, et intrinsèque de 1 point.

Tristan Manchette, Hiconsol, Démon aux ordres de Malphas. Sans Grade. 1m65, 60 Kg



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	11

Talents: Baratin+2, Séduction+2, Discussion+1. Pouvoirs: Ennemis+0 (312), Mensonge+0 (316), Télépathie+0 (321), Démon (561), Naïveté (665), Discorde+0 (Spécial).

Hiconsol vient de se réincarner dans le corps de Tristan Manchette. Il n'a pas encore obtenu son Grade 1 et sa première distinction. Il est donc tout nouveau, et son défaut majeur, ne l'aide pas, loin de là. S'essayant à la vie terrestre, il traîna quelque temps dans certains lieux pas très bien famés, et se lia avec les "Sébastien", Messieurs Labhien, Luilhémin et Pranssa.

Ceux ci, des petits malfrats flairant le pigeon, l'entraînèrent dans des parties de cartes qui, allant de plus en plus loin ruinèrent très rapidement le pauvre Tristan. Les malfrats jouèrent alors les potes, lui offrant de se refaire, mais pour l'enfoncer encore plus. Il n'était bien sûr pas question de les rembourser, ne parlons pas d'argent entre amis, voyons.

Un soir, un inconnu se joignit à eux pour la sacro-sainte partie dominicale. Comme d'habitude, Tristan se fit plumer royalement, et perdit la valeur de son salaire pendant plusieurs années. Mais là, les règles du jeu furent légèrement modifiées. L'inconnu insista pour être payé immédiatement.

Après que les Sébastiens eurent "tenté" d'intercéder en la faveur de Tristan, il lui expliquèrent que c'était une dette d'honneur, et qu'il devait absolument rembourser à l'inconnu, "un gros ponte", ce qu'il lui devait. Il n'en fallait pas plus. Dans l'impossibilité matérielle de payer, Tristan accepta tout ce que lui proposa le gros ponte, en fait un ami des Sébastiens. En l'occurrence tuer quelqu'un... Tristan utilisa néanmoins son pouvoir de Détection des Ennemis afin de déterminer si quelqu'un lui en voulait, mais le résultat du pouvoir fut éloquent: jamais personne ne lui en a voulu, où va-t-il donc chercher tout cela?

Et c'est vrai, les Sébastiens ne lui veulent absolument pas de mal. Ils le prennent juste pour un abruti. Tristan contacta alors sa relation, le Démon qui s'occupe habituellement des personnages et lui demanda gentiment de s'occuper du problème matériel... Celui-ci, après l'avoir insulté pour s'être laissé embrouiller de la sorte, lui promit qu'il s'occuperait de l'affaire. Tristan habite dans un petit appartement en banlieue.

Les Sébastiens

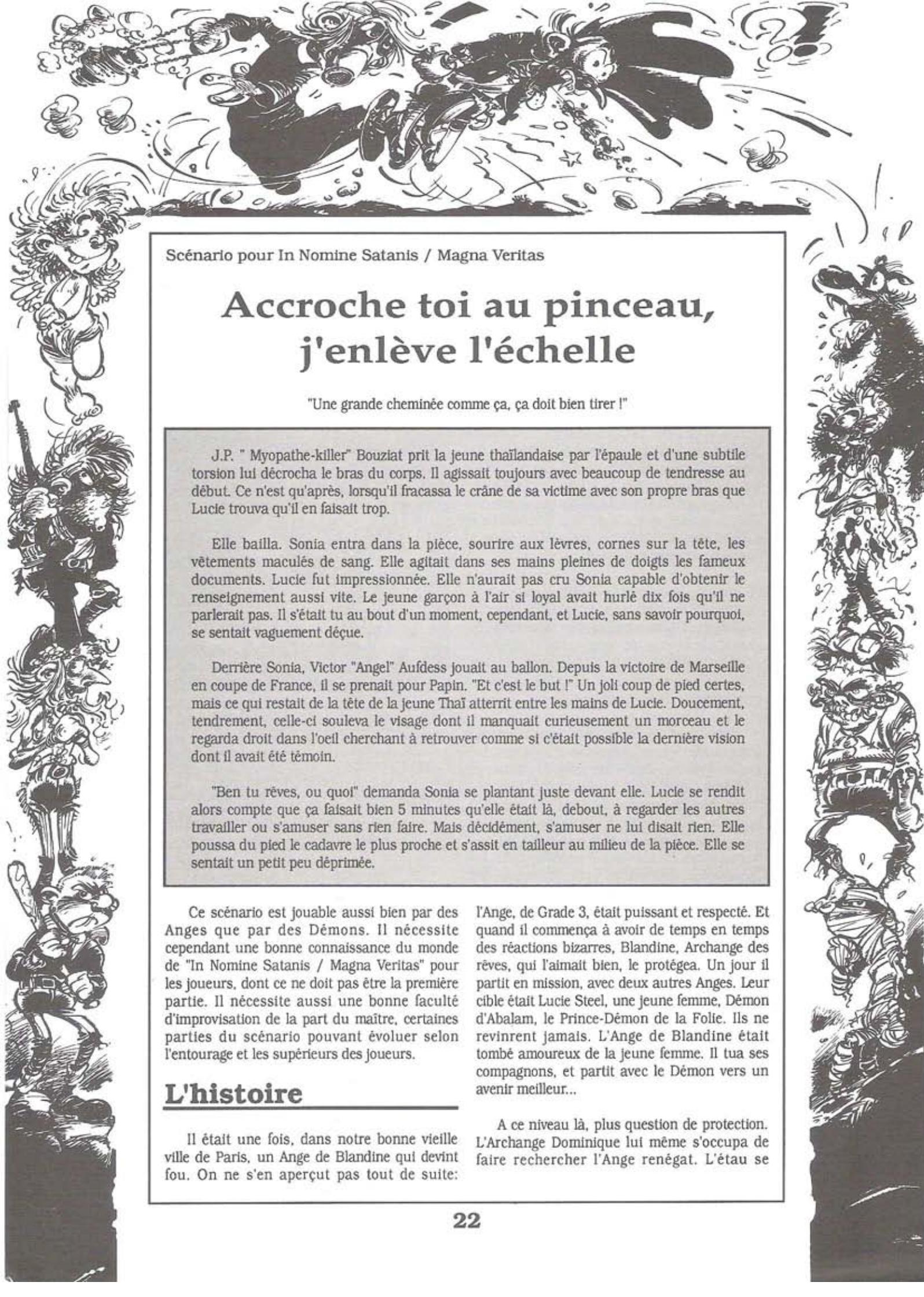
Sébastien Labhien, Sébastien Luilhémin, Sébastien Pranssa



FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	1	-

Talents généraux: Discrétion+0, Arme de poing+1, Arme de contact+1, Baratin+0
 Equipement: Colt 45 auto (puissance +1), couteau cran d'arrêt, matraques, fusil à canon scié, casquette à carreaux.

Les Sébastiens sont un trio de truands connus des milieux de la police et du milieu en général. Ce sont trois minables qui trempent généralement dans des affaires louches, de faux papiers, faux chèquiers, chantage etc... Ils sont fichés à la rubrique petit banditisme ringard. Leur technique est simple: ils flairent un pigeon, lui paient un verre, puis deux, discutent avec lui, et l'entraînent dans une petite partie de poker, comme ça, entre amis... Ensuite, c'est le train train habituel. Ils plument le pigeon, lui font le coup de l'amitié, pour mieux l'assommer plus tard. Ce sont vraiment de petites frappes, qui devraient faire perdre quelques bonnes secondes aux personnages... Leur quartier général est en principe le café "Chez Toto", près de l'immeuble où habite Tristan. Ils ont un petit appartement dans le XVème arrondissement.



Scénario pour In Nomine Satanis / Magna Veritas

Accroche toi au pinceau, j'enlève l'échelle

"Une grande cheminée comme ça, ça doit bien tirer !"

J.P. "Myopathe-killer" Bouziat prit la jeune thaïlandaise par l'épaule et d'une subtile torsion lui décrocha le bras du corps. Il agissait toujours avec beaucoup de tendresse au début. Ce n'est qu'après, lorsqu'il fracassa le crâne de sa victime avec son propre bras que Lucie trouva qu'il en faisait trop.

Elle bailla. Sonia entra dans la pièce, sourire aux lèvres, cornes sur la tête, les vêtements maculés de sang. Elle agitait dans ses mains pleines de doigts les fameux documents. Lucie fut impressionnée. Elle n'aurait pas cru Sonia capable d'obtenir le renseignement aussi vite. Le jeune garçon à l'air si loyal avait hurlé dix fois qu'il ne parlerait pas. Il s'était tu au bout d'un moment, cependant, et Lucie, sans savoir pourquoi, se sentait vaguement déçue.

Derrière Sonia, Victor "Angel" Aufdess jouait au ballon. Depuis la victoire de Marseille en coupe de France, il se prenait pour Papin. "Et c'est le but !" Un joli coup de pied certes, mais ce qui restait de la tête de la jeune Thaï atterrit entre les mains de Lucie. Doucement, tendrement, celle-ci souleva le visage dont il manquait curieusement un morceau et le regarda droit dans l'oeil cherchant à retrouver comme si c'était possible la dernière vision dont il avait été témoin.

"Ben tu rêves, ou quoi" demanda Sonia se plantant juste devant elle. Lucie se rendit alors compte que ça faisait bien 5 minutes qu'elle était là, debout, à regarder les autres travailler ou s'amuser sans rien faire. Mais décidément, s'amuser ne lui disait rien. Elle poussa du pied le cadavre le plus proche et s'assit en tailleur au milieu de la pièce. Elle se sentait un petit peu déprimée.

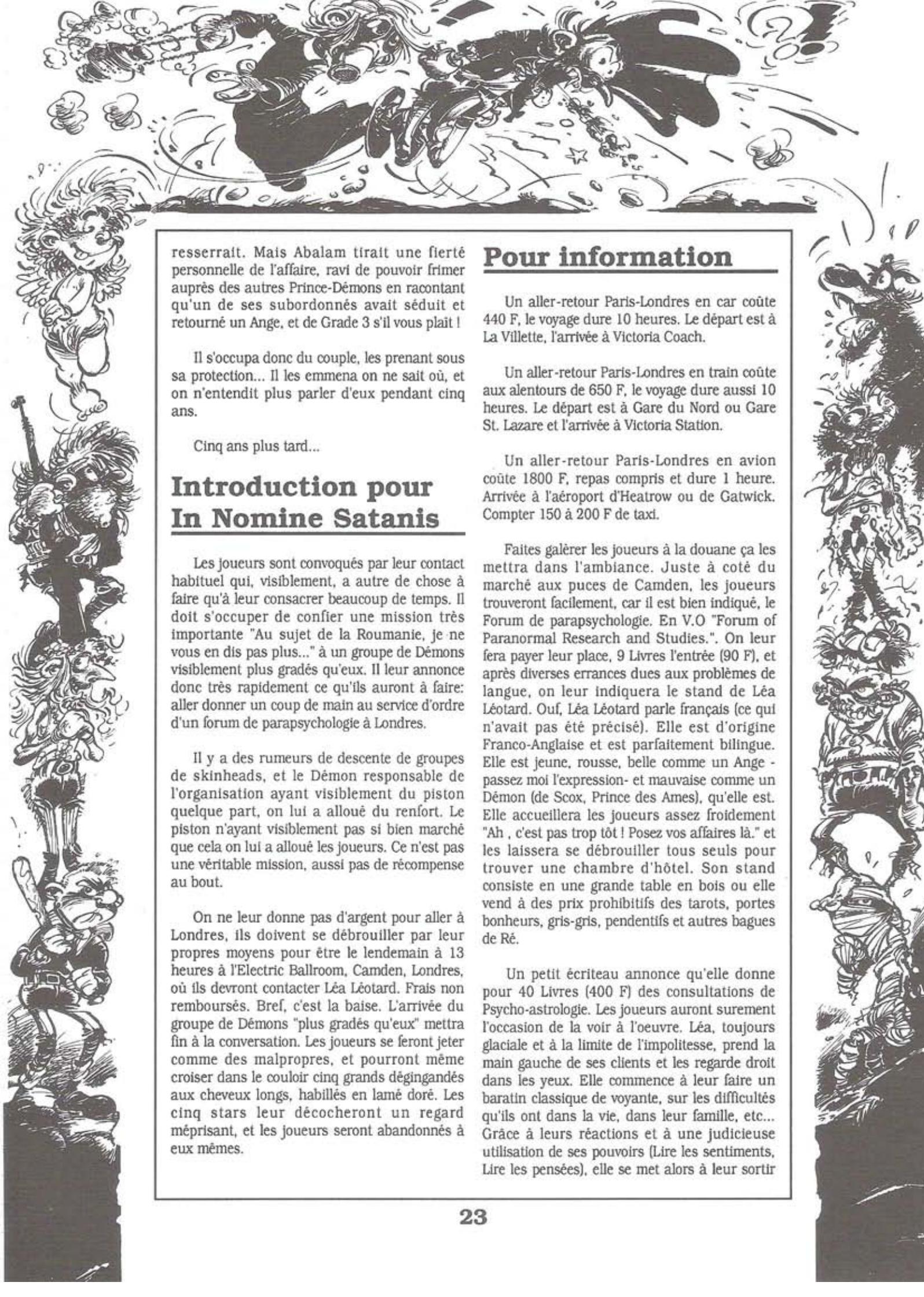
Ce scénario est jouable aussi bien par des Anges que par des Démon. Il nécessite cependant une bonne connaissance du monde de "In Nomine Satanis / Magna Veritas" pour les joueurs, dont ce ne doit pas être la première partie. Il nécessite aussi une bonne faculté d'improvisation de la part du maître, certaines parties du scénario pouvant évoluer selon l'entourage et les supérieurs des joueurs.

L'histoire

Il était une fois, dans notre bonne vieille ville de Paris, un Ange de Blandine qui devint fou. On ne s'en aperçut pas tout de suite:

l'Ange, de Grade 3, était puissant et respecté. Et quand il commença à avoir de temps en temps des réactions bizarres, Blandine, Archange des rêves, qui l'aimait bien, le protégea. Un jour il partit en mission, avec deux autres Anges. Leur cible était Lucie Steel, une jeune femme, Démon d'Abalam, le Prince-Démon de la Folie. Ils ne revinrent jamais. L'Ange de Blandine était tombé amoureux de la jeune femme. Il tua ses compagnons, et partit avec le Démon vers un avenir meilleur...

A ce niveau là, plus question de protection. L'Archange Dominique lui même s'occupa de faire rechercher l'Ange renégat. L'étau se



resserrait. Mais Abalam tirait une fierté personnelle de l'affaire, ravi de pouvoir frimer auprès des autres Prince-Démons en racontant qu'un de ses subordonnés avait séduit et retourné un Ange, et de Grade 3 s'il vous plaît !

Il s'occupa donc du couple, les prenant sous sa protection... Il les emmena on ne sait où, et on n'entendit plus parler d'eux pendant cinq ans.

Cinq ans plus tard...

Introduction pour In Nomine Satanis

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel qui, visiblement, a autre de chose à faire qu'à leur consacrer beaucoup de temps. Il doit s'occuper de confier une mission très importante "Au sujet de la Roumanie, je ne vous en dis pas plus..." à un groupe de Démons visiblement plus gradés qu'eux. Il leur annonce donc très rapidement ce qu'ils auront à faire: aller donner un coup de main au service d'ordre d'un forum de parapsychologie à Londres.

Il y a des rumeurs de descente de groupes de skinheads, et le Démon responsable de l'organisation ayant visiblement du piston quelque part, on lui a alloué du renfort. Le piston n'ayant visiblement pas si bien marché que cela on lui a alloué les joueurs. Ce n'est pas une véritable mission, aussi pas de récompense au bout.

On ne leur donne pas d'argent pour aller à Londres, ils doivent se débrouiller par leur propres moyens pour être le lendemain à 13 heures à l'Electric Ballroom, Camden, Londres, où ils devront contacter Léa Léotard. Frais non remboursés. Bref, c'est la baise. L'arrivée du groupe de Démons "plus gradés qu'eux" mettra fin à la conversation. Les joueurs se feront jeter comme des malpropres, et pourront même croiser dans le couloir cinq grands dégingandés aux cheveux longs, habillés en lamé doré. Les cinq stars leur décocheront un regard méprisant, et les joueurs seront abandonnés à eux mêmes.

Pour information

Un aller-retour Paris-Londres en car coûte 440 F, le voyage dure 10 heures. Le départ est à La Villette, l'arrivée à Victoria Coach.

Un aller-retour Paris-Londres en train coûte aux alentours de 650 F, le voyage dure aussi 10 heures. Le départ est à Gare du Nord ou Gare St. Lazare et l'arrivée à Victoria Station.

Un aller-retour Paris-Londres en avion coûte 1800 F, repas compris et dure 1 heure. Arrivée à l'aéroport d'Heatrow ou de Gatwick. Compter 150 à 200 F de taxi.

Faites galérer les joueurs à la douane ça les mettra dans l'ambiance. Juste à côté du marché aux puces de Camden, les joueurs trouveront facilement, car il est bien indiqué, le Forum de parapsychologie. En V.O "Forum of Paranormal Research and Studies.". On leur fera payer leur place, 9 Livres l'entrée (90 F), et après diverses errances dues aux problèmes de langue, on leur indiquera le stand de Léa Léotard. Ouf, Léa Léotard parle français (ce qui n'avait pas été précisé). Elle est d'origine Franco-Anglaise et est parfaitement bilingue. Elle est jeune, rousse, belle comme un Ange - passez moi l'expression- et mauvaise comme un Démon (de Scox, Prince des Ames), qu'elle est. Elle accueillera les joueurs assez froidement "Ah, c'est pas trop tôt ! Posez vos affaires là." et les laissera se débrouiller tous seuls pour trouver une chambre d'hôtel. Son stand consiste en une grande table en bois ou elle vend à des prix prohibitifs des tarots, portes bonheurs, gris-gris, pendentifs et autres bagues de Ré.

Un petit écriteau annonce qu'elle donne pour 40 Livres (400 F) des consultations de Psycho-astrologie. Les joueurs auront sûrement l'occasion de la voir à l'oeuvre. Léa, toujours glaciale et à la limite de l'impolitesse, prend la main gauche de ses clients et les regarde droit dans les yeux. Elle commence à leur faire un baratin classique de voyante, sur les difficultés qu'ils ont dans la vie, dans leur famille, etc... Grâce à leurs réactions et à une judicieuse utilisation de ses pouvoirs (Lire les sentiments, Lire les pensées), elle se met alors à leur sortir



au compte goutte des vérités détaillées et incontestables sur leur situation. Les clients en restent ébahis, et Léa s'est ainsi forgée une excellente réputation et une clientèle fidèle et motivée. On est pas Démon pour rien, et dès que Léa commence à avoir de l'influence sur un de ses clients (ou plutôt cliente, car la clientèle de Léa est en majorité féminine), elle l'utilise à mauvais escient, essayant par ses conseils de faire le plus de mal possible dans le psychisme et la vie de la personne concernée. Sauf dans le cas extrême où la personne se suicide, cette politique ne lui enlève pas de clients, car plus les problèmes s'amoncellent plus les infortunés reviennent la voir pour d'autres conseils.

Les joueurs se sentiront un peu comme un cheveu sur la soupe, car il s'avère que l'attaque de skinheads assoiffés de sang se fait attendre et que même Léa, si les joueurs arrivent à la faire s'exprimer par autre chose que par monosyllabes, n'est pas franchement sûre que cette attaque va vraiment avoir lieu. Le seul fait précis dont elle soit sûre est qu'elle a surpris deux jours auparavant une conversation entre deux skins sur les marches du forum: "Ouais, faudrait leur casser la tête à tous ces Weirdoes" "Ouais, t'as raison." Tout cela en anglais bien sûr. Pourquoi Léa a-t-elle demandé de l'aide sur des bases aussi fumeuses? Au cas où et parce que visiblement elle aime bien faire chier le monde. De toute manière elle est pistonnée.

Au cas où les joueurs aillent enquêter pour avoir la conscience tranquille, il y a en effet une bande de six skins traînant dans le marché aux puces. Ils avaient l'intention d'en rester aux paroles, mais sauteront sur les joueurs à la moindre provocation, ou ce qu'ils prendront pour une provocation, car comme de bien entendu ils ne parlent pas un mot de français. Dans la mesure où les skinheads Anglais détestent vraiment les Français, toute parole sera donc considérée comme une provocation... Au bout d'un certain temps de ce régime de frustration et d'ennui (un jour ou deux, ou dès que les joueurs commenceront à s'énerver), Léa leur fera signe, voulant leur dire quelques mots.

Un femme d'une cinquantaine d'années est assise sur une chaise près d'un stand. Léa entrainera les joueurs à quelques mètres, et

leur dira que la dame, qui s'appelle Irma, vient de lui raconter quelque chose de bizarre. Elle flaire du surnaturel... sorcier sans doute, ou peut être simplement un Démon qui s'amuse. Elle demande aux joueurs "puisque'ils n'ont rien à faire" d'interroger la jeune femme et d'enquêter au cas où. Elle leur précise qu'Irma, car c'est son nom, est une vieille cliente, croyant dur comme fer à la parapsychologie mais qui est -personne n'est parfait-chrétienne. Il est donc bien évident que la discrétion la plus totale est de mise.

Si les joueurs refusent d'obtempérer, Léa se fera très désagréable, style: "J'ai le bras long et vous feriez mieux de faire ce que je dis." Elle ajoutera quand même, pour faire passer la sauce, qu'au cas où il y aurait en effet du sorcier la dessous, ils seraient, l'affaire une fois réglée, récompensés comme pour une mission officielle. Si l'affaire se révèle n'être rien d'important, tant pis pour les joueurs, pour leur temps et pour leurs frais. Un coup de fil au contact des joueurs confirmera qu'ils doivent obéir à Léa. Léa présente les joueurs à Irma, sous le couvert classique de membre d'une société de parapsychologie française. Irma ne va pas chercher plus loin, éclate en sanglots et leur dit, la voix tremblotante: "Je suis possédée par le Démon."

Introduction pour Magna Veritas

Les joueurs sont invités à une série de conférences à Londres, au Kensington Park Hotel. Il s'agit d'un séminaire organisé par des personnalités du Bien, et particulièrement par des Anges d'Yves, exaspérés par l'ignorance de certains Anges sur les principes de base de la théologie. Regardez fixement les joueurs en disant tout cela, il semble évident que certains, sinon tous, se sentiront personnellement visés. Un cinquantaine d'Anges et d'affiliés participent au séminaire. Des cars sont prévus pour le voyage, avec plateau repas, hôtesses aimables et, déjà, une série de conférences ("Les racines de l'Anglicanisme") pendant le trajet. Bref, les joies du voyage organisé. Le Kensington Park Hotel est luxueux et bien situé. Les chambres sont doubles, une salle de restaurant privée est

à la disposition des membres du séminaire. Les salles de conférences sont au sous-sol. L'organisateur s'appelle Jean Raiser, c'est un Ange d'Yves, très stressé, passant son temps à courir partout en priant que pour tout se passe bien. Ses prières sont entendues, tout va comme sur des roulettes. Les joueurs, ravis, ont le privilège de pouvoir assister à "Protestantisme et orthodoxisme : points communs et dissemblances", à "La place de Jésus dans le Coran" et à "La Genèse, fondement de la Foi?".

Durant l'après midi du troisième jour de supplice, le Lundi 10 Décembre, Jean Raiser convoque les joueurs dans une petite pièce fermant à clé, près de la réception. Là, il leur présente une femme d'une cinquantaine d'années. Jean Raiser explique aux joueurs que cette dame, dont il est le confesseur (Jean Raiser est prêtre) a un petit problème assez curieux, dont malheureusement, il n'a pas le temps de s'occuper sérieusement. Si les joueurs voulaient bien prendre cinq minutes... Jean Raiser présente les joueurs comme ses "assistants". La dame, qui dit d'appeler Irma, ne va pas chercher plus loin. Elle regarde les joueurs, et leur dit, la voix tremblotante: "Je suis possédée par le Démon."

Musique, Maestro!

Valentine is done
 Here but now they're gone
 Romeo and Juliet
 Are together in eternity
 Romeo and Juliet
 (40000 men and women every day)
 Like Romeo and Juliet
 (40000 men and women every day)
 Redefine happiness
 (40000 men and women every day)
 And we can be like they are
 (Come on Baby)
 Don't fear the reaper.
 (Don't fear) the Reaper

Donald Roeser

Blue oyster Cult

Irma, c'est la plus belle de la pampa!

Irma est Française, et réside à Londres depuis une dizaine d'années. Depuis deux ans, elle est dans une maison de repos pour riches Français résidant en Angleterre: Hartford House. Elle se sent un peu fatiguée: "Les médecins disent que je suis dépressive.". Depuis toujours, son dada, c'est la parapsychologie, l'astrologie, et les lignes de la main. Elle s'amuse gratuitement -elle n'a pas du tout de problèmes d'argent- à lire l'avenir des gens. Mais, comme elle l'explique avec un peu d'embarras aux joueurs, elle ne croit pas à ce qu'elle dit. Elle fait un peu d'esbroufe, dit ce que les gens ont envie d'entendre, et puis c'est tout. Le seul problème... C'est que dernièrement tout ce qu'elle a dit s'est réalisé. Après une discussion difficile, car Irma pleure, invoque le Seigneur, jure qu'elle est innocente et que c'est le Démon qui a tout fait, les joueurs arriveront à mettre au clair les faits suivants: Le 4 Septembre, Irma fait une petite réunion informelle dans sa chambre, à Hartford House, avec deux autres patients: Mme de Landornay et M. Pierre Melun, ainsi qu'une infirmière, Sally Fields. Irma a alors prédit:

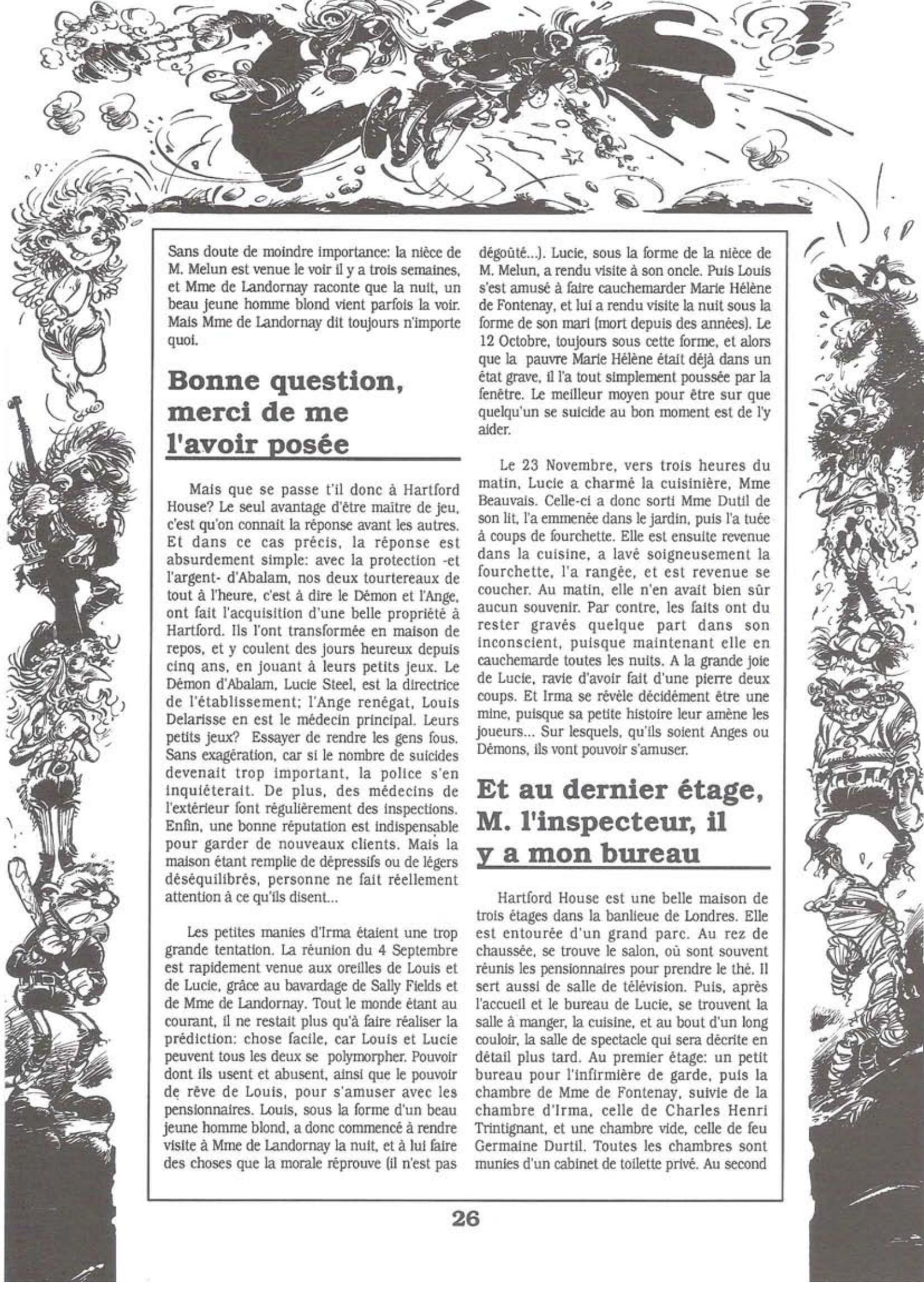
-Le suicide d'une nouvelle arrivée, Marie Hélène Fontenay. "Vu l'état dans lequel elle était, la pauvre fille, tout le monde se doutait que ça arriverait un jour ou l'autre, vous comprenez..."

-La mort d'une vieille patiente, Germaine Durtill. "Elle était désagréable, ça leur a fait plaisir que je dise ça..."

-Une visite de sa famille à Pierre Melun.

-Et l'arrivée d'un beau jeune homme blond dans la vie de Mme De Landornay.

Pierre Melun, sceptique, a insisté pour avoir des faits plus précis. Irma a donc marqué sur un papier deux dates: le 12 Octobre pour Marie Hélène Fontenay, et le 23 Novembre pour Mme Durtill. Le 12 Octobre, Marie Hélène de Fontenay s'est jetée par la fenêtre. Morte sur le coup. Le 23 Novembre, on a retrouvé dans le jardin de Hartford House le corps de Mme Durtill, transpercée de multiples coups de ... fourchette? L'enquête policière n'a pas abouti.



Sans doute de moindre importance: la nièce de M. Melun est venue le voir il y a trois semaines, et Mme de Landornay raconte que la nuit, un beau jeune homme blond vient parfois la voir. Mais Mme de Landornay dit toujours n'importe quoi.

Bonne question, merci de me l'avoir posée

Mais que se passe t'il donc à Hartford House? Le seul avantage d'être maître de jeu, c'est qu'on connaît la réponse avant les autres. Et dans ce cas précis, la réponse est absurdemment simple: avec la protection -et l'argent- d'Abalam, nos deux tourtereaux de tout à l'heure, c'est à dire le Démon et l'Ange, ont fait l'acquisition d'une belle propriété à Hartford. Ils l'ont transformée en maison de repos, et y coulent des jours heureux depuis cinq ans, en jouant à leurs petits jeux. Le Démon d'Abalam, Lucie Steel, est la directrice de l'établissement; l'Ange renégat, Louis Delarisse en est le médecin principal. Leurs petits jeux? Essayer de rendre les gens fous. Sans exagération, car si le nombre de suicides devenait trop important, la police s'en inquiéterait. De plus, des médecins de l'extérieur font régulièrement des inspections. Enfin, une bonne réputation est indispensable pour garder de nouveaux clients. Mais la maison étant remplie de dépressifs ou de légers déséquilibrés, personne ne fait réellement attention à ce qu'ils disent...

Les petites manies d'Irma étaient une trop grande tentation. La réunion du 4 Septembre est rapidement venue aux oreilles de Louis et de Lucie, grâce au bavardage de Sally Fields et de Mme de Landornay. Tout le monde étant au courant, il ne restait plus qu'à faire réaliser la prédiction: chose facile, car Louis et Lucie peuvent tous les deux se polymorpher. Pouvoir dont ils usent et abusent, ainsi que le pouvoir de rêve de Louis, pour s'amuser avec les pensionnaires. Louis, sous la forme d'un beau jeune homme blond, a donc commencé à rendre visite à Mme de Landornay la nuit, et à lui faire des choses que la morale réproouve (il n'est pas

dégoûté...). Lucie, sous la forme de la nièce de M. Melun, a rendu visite à son oncle. Puis Louis s'est amusé à faire cauchemarder Marie Hélène de Fontenay, et lui a rendu visite la nuit sous la forme de son mari (mort depuis des années). Le 12 Octobre, toujours sous cette forme, et alors que la pauvre Marie Hélène était déjà dans un état grave, il l'a tout simplement poussée par la fenêtre. Le meilleur moyen pour être sur que quelqu'un se suicide au bon moment est de l'aider.

Le 23 Novembre, vers trois heures du matin, Lucie a charmé la cuisinière, Mme Beauvais. Celle-ci a donc sorti Mme Dutil de son lit, l'a emmenée dans le jardin, puis l'a tuée à coups de fourchette. Elle est ensuite revenue dans la cuisine, a lavé soigneusement la fourchette, l'a rangée, et est revenue se coucher. Au matin, elle n'en avait bien sûr aucun souvenir. Par contre, les faits ont du rester gravés quelque part dans son inconscient, puisque maintenant elle en cauchemarde toutes les nuits. A la grande joie de Lucie, ravie d'avoir fait d'une pierre deux coups. Et Irma se révèle décidément être une mine, puisque sa petite histoire leur amène les joueurs... Sur lesquels, qu'ils soient Anges ou Démons, ils vont pouvoir s'amuser.

Et au dernier étage, M. l'inspecteur, il y a mon bureau

Hartford House est une belle maison de trois étages dans la banlieue de Londres. Elle est entourée d'un grand parc. Au rez de chaussée, se trouve le salon, où sont souvent réunis les pensionnaires pour prendre le thé. Il sert aussi de salle de télévision. Puis, après l'accueil et le bureau de Lucie, se trouvent la salle à manger, la cuisine, et au bout d'un long couloir, la salle de spectacle qui sera décrite en détail plus tard. Au premier étage: un petit bureau pour l'infirmière de garde, puis la chambre de Mme de Fontenay, suivie de la chambre d'Irma, celle de Charles Henri Trintignant, et une chambre vide, celle de feu Germaine Dutil. Toutes les chambres sont munies d'un cabinet de toilette privé. Au second





étage: la chambre d'une vieille patiente, Mme Thérèse Leigh, puis celle de M. Melun. Ensuite, derrière une porte fermée à clé la nuit, le bloc opératoire, la réserve de médicaments, le bureau du médecin, Louis Delarisse, et derrière une seconde porte interdite au public, une chambre avec un grand lit et un salon particulier. C'est la chambre, et le lit, communs à Louis et à Lucie.

Les pensionnaires d'Hartford House

Le personnel: L'ambiance d'Hartford House est très gaie: tout est bien entretenu, il y a de jolis bouquets de fleurs dans les vases, le personnel est très aimable. Les pensionnaires sont totalement libres de leurs entrées et sorties. Le personnel est composé d'un infirmier, Bertrand Shamah, et de l'infirmière, Sally Fields. Ni Bertrand ni Sally ne se doutent de quelque chose. Bertrand parce qu'il n'est là que depuis six mois, et Sally parce que son QI ne dépasse 35 que les jours de cuite. Ils sont tous deux efficaces et aimables. Deux femmes de ménage, une Indienne et une Anglaise, se relaient. Mme Beauvais, la cuisinière, a l'air en mauvais état. Elle l'est. Ses rêves la terrorisent. Louis Delarisse, l'Ange renégat, est le médecin. C'est un barbu assez maigre. Il a l'air de planer en permanence. A 17h, il descend faire le tour des chambres. Le reste du temps il reste à lire dans sa chambre, ou à faire le tour des libraires de Londres. Lucie Steel, le Démon, est la directrice. C'est une petite blonde aux cheveux courts d'une trentaine d'années, avec de petites lunettes. Elle n'est pas très jolie, et est l'image même de la respectabilité. On la trouve ou dans son bureau, ou dans le salon où elle prend calmement le thé avec les pensionnaires.

Les patients: Mme de Landornay et M Pierre Melun sont deux riches retraités, sans grand intérêt. Ils sont tous les deux là pour une dépression peu précise. Mme de Landornay affabule un peu, et est surtout extrêmement bavarde. Irma s'appelle de son vrai nom Irène Dumont. Elle est ce qu'elle paraît être, mais, il y a deux semaines déjà, Lucie a utilisé son pouvoir de "Folie" sur elle. Le stress et la peur d'être possédée aidant, Irma sombre

sérieusement. Au fur et à mesure de l'enquête, Irma va dire de plus en plus de trucs bizarres, faux et vrais, avant de s'évanouir et d'être carrément mise sous sédatifs. Juste pour mettre de l'ambiance... Charles Henri Trintignant est gravement dépressif. Il a seize ans, et est toujours habillé de noir. Il est désagréable et vaniteux, pensant que tout est "pourri" ou "commercial". Il a pris la chambre de Marie Hélène de Fontenay. Il passera tout le scénario à essayer d'approcher les joueurs sans faire de bruit pour leur pincer la nuque, dans le but de "tester leur taux de survie en société". Mme Leigh est une vieille dame Franco-libanaise. Elle est impotente, et ne sort que très peu souvent de sa chambre. Elle est tout à fait saine d'esprit, ayant été mise là par sa famille pour s'en débarrasser. C'est elle qui en sait le plus. Ayant le cerveau qui marche parfaitement bien, elle écoute les ragots des infirmières. Elle a remarqué trois choses: La première est que le docteur Delarisse et la directrice sont amants. La deuxième est que le docteur Delarisse ne doit pas être très bon, car il ne fait jamais rien d'important et dès qu'il y a quelque chose de grave la directrice fait appel à quelqu'un de l'extérieur. La troisième est que jamais, depuis cinq ans qu'elle est ici, elle n'a vu quelqu'un sortir vivant de l'établissement. Elle se fera un plaisir de raconter les deux premières informations à quiconque s'intéressera à elle, et la troisième à toute personne qui lui ferait part de soupçons sur la bonne marche de Hartford House.

Ne vous retournez surtout pas!

Motivations: Vu le grade de Louis et de Lucie (Grade 3), leurs points de pouvoir, leurs pouvoirs et leurs caractéristiques, il semble évident que s'ils voulaient tuer les joueurs, ils pourraient le faire aussitôt. Et ce serait même la chose logique à faire. Les tuer le plus rapidement possible avant qu'ils se doutent de quelque chose, de manière à éviter un éventuel rapport qui lanceraient les Anges de Dominique ou les Démons d'Andromalius sur leurs traces. Mais ni Lucie ni Louis ne sont logiques. Louis est fou, c'est entendu. Mais Lucie l'est aussi. Non parce qu'elle est disciple du Prince-Démon



de la Folie -presque tous ceux qui travaillent pour lui sont au contraire très sains d'esprit-mais parce que, un peu comme pour Louis, quelque chose a craqué dans son esprit au cours de sa longue carrière. Ce qu'ils font est donc profondément illogique.

MV: Louis, depuis qu'il est passé renégat, hait profondément tout ce qui peut lui rappeler son ancienne vie, et en premier, bien entendu, les Anges, qui voulaient casser sa belle histoire d'amour avec Lucie. Il sera donc ravi de jouer avec eux et de les faire souffrir le plus possible, même si un Ange de Blandine fait partie de l'équipe.

INS: Lucie ne hait pas les démons, et pour cause. Mais, ayant basculé dans la folie douce (douce est une expression comme une autre) elle ne fait plus la différence entre le Bien et le Mal, du point de vue Démoniaque, bien entendu. Elle veut faire ses expériences à tout prix, faire plaisir à Louis, et c'est sans réfléchir qu'elle se met ainsi hors la loi, ce qu'elle n'était pas avant de s'attaquer aux joueurs.

Lucie est très respectueuse de son Prince-Démon qui l'a aidée dans des moments difficiles, et ne voudra donc pas faire de mal à un joueur dont le supérieur serait aussi Abalam. Deux cas se présentent donc:

Si le Démon se conduit ou parle d'une manière caractéristique aux Démons d'Abalam -soutien-gorge sur la tête, entonnoir dans le BilliP, etc- à un moment où Louis ou Lucie sont à l'écoute, invisibles ou non, Lucie sera alors au courant. Il arrivera alors quelque chose de très bizarre à ce Démon: c'est à dire rien. Quoiqu'il arrive, il ne se fera jamais attaquer, personne ne lui jouera de tour, et même en pleine bataille rangée personne ne levera la main sur lui. Les autres joueurs ne pourront manquer de le remarquer, et cela devrait aider à la paranoïa ambiante. Au cas où le joueur se ferait très curieux et deviendrait dangereux, Lucie le paralysera sans se faire voir, le rendra inconscient et ira le porter, parfaitement intact, au commissariat le plus proche.

La paranoïa ambiante: Dès que les joueurs feront quoi que ce soit de louche, soit devant

Louis ou Lucie, soit rapporté par les bavardages de Sally et de Mme de Landornay, Lucie lancera un sort de détection du Bien (ou Louis une détection du Mal, selon les cas). Une fois fixés, ils laisseront aux joueurs un ou deux jours de tranquillité. Ils profiteront de ce laps de temps pour les observer, soit sous leur forme normale, soit invisibles. Ensuite, ils commenceront à jouer:

1) Dès qu'un joueur sera séparé des autres, Louis et Lucie attaqueront. Soit invisibles, soit polymorphes, de manière à ce que si l'attaque rate, ils ne soient pas reconnus. Leur but est de paralyser un des joueurs et de le garder en otage pour le spectacle. Si le joueur attaqué commence à attirer un peu trop l'attention, ils n'hésiteront quand même pas à le tuer. Si le joueur est paralysé, ils le drogueront puis le violeront avant de le bourrer de somnifères et de le garder au chaud dans le bloc opératoire du troisième étage.

2) Qu'ils aient ou non réussi l'attaque, Louis et Lucie enverront un mot à l'hôtel, adressé à la "You You Power Force" (MV) ou à Léa au Forum de Parapsychologie, adressé au "Gros Rougeots" (INS) avec, en dessous, les noms des joueurs. La lettre leur donnera rendez-vous au 23 Denmark Street, London. Si Louis et Lucie ont réussi à enlever ou à tuer un joueur, ils signeront le mot du nom du joueur, sinon la lettre restera anonyme. Il importe peu que cela sente le piège à 3 km: au Denmark Street ils ne trouveront qu'une vieille dame, qu'une superbe blonde (Lucie polymorphée) aura payé pour qu'elle donne aux joueurs... une fourchette.

3) Guerre psychologique... Les joueurs commenceront à recevoir des coups de fils, la nuit, dans lesquels Lucie les insultera en Démon (MV) ou Louis en Ange (INS) puis rajouteront soudain: "Ne te retourne surtout pas... il y a un Démon (INS: Ange de Michel) derrière toi." Dans le noir et à minuit, cela devrait faire son petit effet.

4) Guerre psychologique, deuxième épisode: Dans le salon de Hartford House, et de jour. Il suffit qu'un ou plusieurs joueurs soient réunis au salon à un moment où il y ait, par hasard, au moins cinq malades ou infirmiers, plus



Lucie. Lucie jettera alors un sort de peur sur un des joueurs... qui, devant tout le monde, sera pris d'une peur panique et détalera comme un lapin. Il aura bien sûr compris qu'une des personnes de la pièce lui aura jeté un sort. Mais laquelle? Très Agatha Christien comme dilemme...

5) Gags mesquins, une première: Que peut on faire avec téléportation, invisibilité et polymorphe? Tout simplement se faire passer pour un Archange (MV) ou un Prince-Démon (INS). Quand un des joueurs sera isolé -dans sa chambre d'hôtel par exemple- Louis s'il s'agit d'incarner un Archange, Lucie s'il s'agit d'incarner un Prince-Démon, s'introduira, invisible, près de lui. Là il/elle apparaîtra tout d'un coup devant le joueur, polymorphé en une des formes les plus classiques de son supérieur, et se présentera. Il/elle n'a pas l'aura correspondante, mais qui va demander à son Archange ou à son Prince-Démon de montrer cette aura?

Si le joueur a quand même le front de l'exiger, Louis (ou Lucie) se téléportera loin de là en rigolant. Par contre, si le joueur gobe, ils s'en donneront à coeur joie, disant de surveiller un des autres joueurs de l'équipe, qui aurait un défaut majeur (Besoin de tuer ou Pitié), et qui serait soupçonné de vouloir passer de l'autre côté. Il serait sous instance d'être jugé, et le supérieur ajoutera qu'il faut que les autres joueurs se tiennent prêt à le tuer, au moindre ordre venant d'en haut, ou d'en bas. Bizarre pour un Archange? Extrêmement bizarre qu'un Prince Démon se dérange pour cela? Mais si le joueur ne réfléchit pas trop...

6) Gag mesquins, une deuxième: le coup de l'Ange de Dominique (MV) ou du Démon d'Andromalius (INS). MV: Louis, qui a lu dans l'esprit d'Irma (Rêve Divin) où elle était allée et qui elle avait contacté, se présentera à Jean Raiser en tant que Lucien Beausonge, Ange de Dominique Grade 3. INS: Lucie se présentera à Léa sous le nom de Helen Vergès, Démon d'Andromalius Grade 3. Tous deux seront bien sur assez polymorphés pour ne pas être reconnaissables. La supercherie sera très difficile à déceler, car, dans ce cas, Louis et Lucie ont l'aura correspondante. Ils

demandront à être présentés à un des joueurs, et leur raconteront à peu près la même chose que le faux Archange ci-dessus.

De nombreuses autres possibilités sont laissées au choix du maître de jeu, selon les actions et la personnalité des joueurs. Un exemple? Lucie prend la forme de Jean Raiser ou d'un des malades de la clinique, et fait quelque chose d'extrêmement "Démoniaque". Elle peut même attaquer les joueurs sous cette forme, et en tuer un, juste pour rire. Puis elle disparaît, laissant la personne qu'elle représentait se débrouiller pour se justifier... (MV). La même chose peut être tentée (INS) avec Léa. Les amis ou connaissances que les joueurs ont faites pendant le voyage peuvent aussi servir. Il importe peu, finalement, que les joueurs se laissent prendre où non aux impostures ci-dessus. Le tout est de les rendre paranoïaques, nerveux, et de jouer sans arrêt sur la corde: "Tout peut arriver..."

Le clou du spectacle

Au bout de deux à trois jours de cette guerre des nerfs, Louis et Lucie passeront à autre chose. Depuis les premiers jours de Hartford House, Lucie s'amuse à passer le Samedi, dans la salle de spectacle, des projections de films d'horreur, de Hellraiser à Amityville. Personne ne s'en cache à Hartford House, et Lucie, interrogée sur ce sujet, répliquera qu'elle suit une nouvelle thérapie destinée à exorciser les pulsions négatives de ses patients. Son but est bien sûr de les déstabiliser, mais interrogés, Bertrand et Sally pourront confirmer que ces projections ne semblent pas avoir d'effet, ni dans un sens ni dans un autre... Lucie continue quand même, espérant plus ou moins effectuer une propagande Démoniaque.

Le fait est qu'après s'être amusés avec un groupe d'Ange (MV) ou de Démons (INS) l'idée de revenir à leurs occupations habituelles, c'est à dire leurs patients humains et prévisibles, ennue profondément Louis et Lucie. Ils ont décidé de finir en apothéose, c'est à dire de tuer les joueurs, la plupart de leurs patients et de



s'amuser un bon coup avant de partir de nouveau pour un deuxième avenir meilleur... Que l'on soit samedi ou pas, Lucie et Louis invitent donc tous les patients, le personnel et les joueurs au spectacle du soir.

La salle de spectacle est petite et assez sombre. Au fond, une estrade, fermée par un rideau, avec une deuxième porte servant "d'entrée des artistes". Dans un coin de l'estrade, une télévision grand écran et du matériel vidéo de luxe. C'est avec ce matériel que Lucie passait les films. A 21h, Lucie fera venir tout le monde dans la salle. Sauf Louis qui sera mystérieusement introuvable.

Lucie fera asseoir tout le monde, et se mettra à chanter des ballades irlandaises. Au bout de deux à trois chansons, elle fera monter les joueurs sur scène et annoncera un spectacle spécial avec effets pyrotechniques. Elle fera un grand sourire, et prenant le micro: "Mesdames et Messieurs...L'Archange Dominique !" (MV) ou "Mesdames et Messieurs... Le Prince Andromalius !" (INS). Louis polymorphé en homme brun, mallette et costume, fera alors son entrée et ordonnera au joueur qui aura le mieux "gobé" les salades qu'on lui aura raconté de tuer immédiatement le soi disant joueur "sous surveillance". Dans la confusion qui doit qui doit normalement s'ensuivre, Lucie reprendra le micro et dira: "Moi, si Andromalius m'avait demandé de tuer un de mes associés, je n'aurais pas réfléchi! J'aurais obéi tout de suite !" Et elle en profitera pour passer directement en armure "Carapace". Le public commencera à sérieusement s'agiter. Le faux Dominique ou Andromalius se retournera alors vers l'assistance et hurlera "J'ai dit: Silence !" et zappera à coup d'éclairs un ou deux spectateurs. (INS: Le pouvoir étant exclusivement angélique, il y a un problème. MV: Dominique ne tue normalement pas les innocents à coups d'éclairs...)

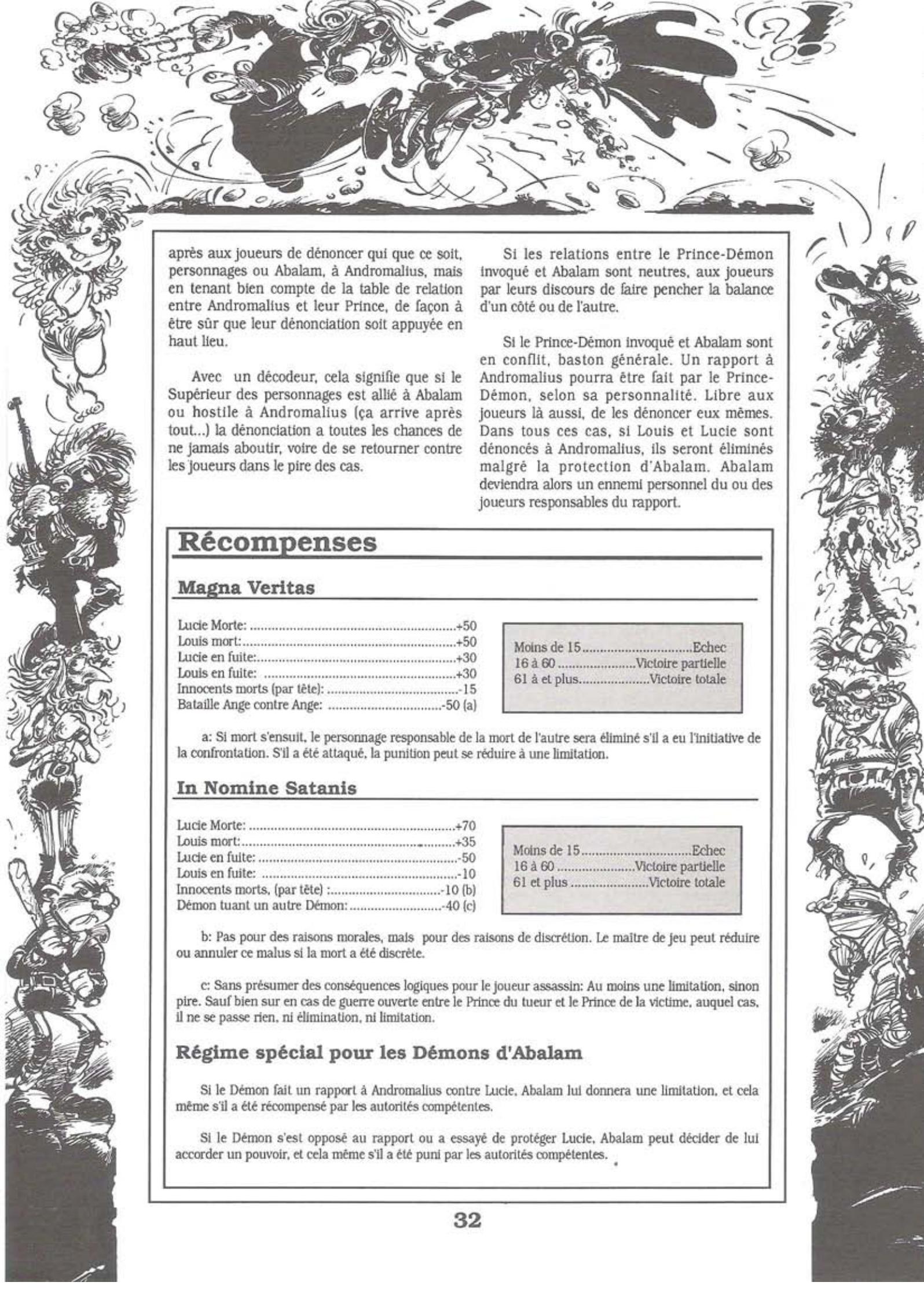
A partir de là, chaos total, Lucie essayant de paralyser et de tuer les joueurs entre deux discours mégalo, pendant que Louis en fera de même tout en continuant quand même à parler comme s'il était Dominique ou Andromalius. (Message personnel au Maître : Avec les pouvoirs de Lucie et de Louis, si vous ne

réussissez pas à tuer au moins un personnage, vous le faites exprès).

Et le clou du spectacle au fait? Si Lucie et Louis ont réussi au début du scénario à attraper et à droguer un des joueurs, ils auront avant le spectacle amené une grande boîte avec le Joueur inanimé dedans. Le maître de jeu choisira le moment le plus approprié pour que Lucie ouvre la boîte, en sorte le joueur, un marteau et des clous et commence à le crucifier sur le parquet "pour faire un exemple". Le joueur pourra, à chaque fois que Lucie essaiera d'enfoncer un clou, faire un jet sous sa Volonté (2 colonnes de malus) pour essayer de se sortir de l'emprise des somnifères.

MV: Si les joueurs réussissent à invoquer un de leurs Archanges, Lucie arrêtera de combattre, et dira: "Moi, Abalam, je l'invoque quand je veux !" Elle claquera alors des doigts en faisant son invocation, et il y a de grandes chances pour qu'Abalam apparaisse en effet, car comme il apprécie particulièrement Lucie, celle-ci a un bonus de 4 colonnes à toute tentative d'invocation, qui s'ajoutent à ses bonus de Grade et de situation: on peut en effet considérer que Lucie est en danger de mort si un Archange est invoqué. Si un Archange et Abalam se retrouvent face à face, le maître de jeu peut décider qu'ils ne se battent pas, mais qu'au bout de quelques secondes de discussion, décident qu'il s'agit d'un match nul. Abalam disparaîtra alors, emportant Lucie et Louis avec lui, laissant les Anges maîtres du champ de bataille. Si Dominique est invoqué, il ne quittera pas le champ de bataille et n'entamera aucune discussion tant que Louis ne sera pas mort.

INS: Si Lucie se sent, elle ou Louis, trop en danger ou si les joueurs invoquent un de leurs Princes-Démons, Lucie invoquera Abalam. Il faudra alors consulter la table de relation entre Princes-Démons. Si le Prince-Démon invoqué s'entend bien avec Abalam, ils arriveront sans doute à un accord style: fâcheux malentendu, chacun retire ses billes, et tant pis pour les morts. Cet accord se fera sans doute sur le dos des joueurs. Dans ce cas, Louis et Lucie se feront sermonner par Abalam -mais rien de plus- et devront changer de couverture. Libre



après aux joueurs de dénoncer qui que ce soit, personnages ou Abalam, à Andromalius, mais en tenant bien compte de la table de relation entre Andromalius et leur Prince, de façon à être sûr que leur dénonciation soit appuyée en haut lieu.

Avec un décodeur, cela signifie que si le Supérieur des personnages est allié à Abalam ou hostile à Andromalius (ça arrive après tout...) la dénonciation a toutes les chances de ne jamais aboutir, voire de se retourner contre les joueurs dans le pire des cas.

Si les relations entre le Prince-Démon invoqué et Abalam sont neutres, aux joueurs par leurs discours de faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Si le Prince-Démon invoqué et Abalam sont en conflit, baston générale. Un rapport à Andromalius pourra être fait par le Prince-Démon, selon sa personnalité. Libre aux joueurs là aussi, de les dénoncer eux mêmes. Dans tous ces cas, si Louis et Lucie sont dénoncés à Andromalius, ils seront éliminés malgré la protection d'Abalam. Abalam deviendra alors un ennemi personnel du ou des joueurs responsables du rapport.

Récompenses

Magna Veritas

Lucie Morte:	+50
Louis mort:	+50
Lucie en fuite:	+30
Louis en fuite:	+30
Innocents morts (par tête):	-15
Bataille Ange contre Ange:	-50 (a)

Moins de 15	Echec
16 à 60	Victoire partielle
61 à et plus	Victoire totale

a: Si mort s'ensuit, le personnage responsable de la mort de l'autre sera éliminé s'il a eu l'initiative de la confrontation. S'il a été attaqué, la punition peut se réduire à une limitation.

In Nomine Satanis

Lucie Morte:	+70
Louis mort:	+35
Lucie en fuite:	-50
Louis en fuite:	-10
Innocents morts, (par tête) :	-10 (b)
Démon tuant un autre Démon:	-40 (c)

Moins de 15	Echec
16 à 60	Victoire partielle
61 et plus	Victoire totale

b: Pas pour des raisons morales, mais pour des raisons de discrétion. Le maître de jeu peut réduire ou annuler ce malus si la mort a été discrète.

c: Sans présumer des conséquences logiques pour le joueur assassin: Au moins une limitation, sinon pire. Sauf bien sur en cas de guerre ouverte entre le Prince du tueur et le Prince de la victime, auquel cas, il ne se passe rien, ni élimination, ni limitation.

Régime spécial pour les Démons d'Abalam

Si le Démon fait un rapport à Andromalius contre Lucie, Abalam lui donnera une limitation, et cela même s'il a été récompensé par les autorités compétentes.

Si le Démon s'est opposé au rapport ou a essayé de protéger Lucie, Abalam peut décider de lui accorder un pouvoir, et cela même s'il a été puni par les autorités compétentes.

Personnages du scénario

Lucie Steel



Démon au service d'Abalam (Grade 3)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	3	2	35

Talents: Manipulation+2, Discrétion+2, Séduction+1, Baratin+2, Médecine+1, Chant+3, Danse+2, Esquive+2, Corps à corps+1, Arme de contact+2.

Pouvoirs: Dents+0 (111), Charme+1 (131), Peur+2 (134), Paralysie+2 (135), Armure corporelle+2 (211), Volonté Supra-normale+1 (221), Champ magnétique+0 (254), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+2 (266), Détection du Bien+1 (311), Téléportation+2 (331), Déplacement temporel (336), Artistique (342), Mégalomanie (633), Camisole+0 (spécial).

Lucie a 38 ans. Elle s'est incarnée dans le corps d'une jeune suicidée il y a maintenant 24 ans, et a mené pendant tout ce temps une carrière fructueuse au service d'Abalam. Il y a 7 ans, durant une mission, un massacre général dans un établissement de massages en Thaïlande, quelque chose au fond d'elle a

craqué. Il s'en est suivi une sorte de désintéressement total de ce qui n'était pas ses dérives mentales. Elle a vécu quelques années ainsi, se laissant aller, essayant toutes les drogues les unes après les autres, ne trouvant rien qui puisse donner de nouveau un sens à sa vie. Jusqu'à ce qu'un jour, pendant une mission qu'elle faisait sans conviction, elle rencontre Louis. Leurs esprits et leurs parcours étaient semblables, le coup de foudre a frappé... Abalam les a protégés, Lucie ayant été souvent sa maîtresse quand il s'incarnait dans un corps humain. Depuis qu'elle est la directrice d'Hartford House, Lucie a retrouvé une -très relative- stabilité. Elle se sent très à l'aise dans son rôle, et est une excellente comédienne. Elle joue le rôle de la directrice aimable, efficace et consciencieuse à la perfection. Elle est généralement habillée en tailleur/petites lunettes/ attaché-case. Sa forme polymorphe préférée est celle d'une blonde pulpeuse et sublime, un mélange réussi entre Marilyn Monroe et Rita Hayworth. Lucie peut se servir de la camisole pendue dans le bloc opératoire pour récupérer ses points de pouvoir.

NB: Les habitants d'Hartford House, à part Irma, ne sont pas considérés comme assez fous pour que Lucie puisse se servir sur eux du pouvoir associé au Grade "Baron des Psychopathes".

Louis Delarisse, Ange renégat au service de Blandine (Grade 3)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	4	2	39

Talents: Esquive+0, Philosophie+1, Littérature anglaise+2, Peinture prérépublicaine+2 (Perception), Poésie+3 (Volonté), Médecine+0. Pouvoirs: Eclair+2 (121), Charme+2 (131), Sommeil+1 (132), Calme+2 (166), Volonté Supra-normale+2 (221), Multiplication+0 (223), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+2 (266), Détection du Mal+0 (311), Rêve+3 (325), Téléportation+1 (331), Artistique (342), Mythomanie (632), Rêve Divin+3 (Spécial).

Louis a eu le même destin que Lucie. Trop puissant, trop tôt. Pas stable psychologiquement et témoin de trop d'horreurs et de dérapages. Dépression, puis folie. Lucie est la



seule chose qui le tient: Il n'obéit qu'à elle, n'écoute qu'elle. Il connaît juste assez de médecine pour ne pas dire de trop grosses conneries, et de toute manière, il ne dit rien la plupart du temps. Il plane dans la vie comme la plupart de ses ex-collègues de chez Blandine, mais, sa mythomanie aidant, joue parfaitement les rôles qu'il incarne (l'Archange ou les Anges de Dominique sont ses préférés).

Il paraît inoffensif, mais peut être d'une cruauté et d'une perversité monstrueuse. Il erre autour de 17 heures dans les couloirs d'Hartford House, jetant un regard flou sur les malades. Le reste du temps, il lit ou part à la recherche de vieux bouquins dans les boutiques londoniennes. Les pensionnaires (à part Mme Leigh) l'aiment bien, il est si bien élevé.

NB: Louis, en tant qu'Ange renégat ne récupère ses points de pouvoir qu'à raison d'un par semaine.

Jean Raiser

Ange au service d'Yves (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	3	4	2	14

Talents: Anglais+2, Théologie+3 (Volonté), Histoire+2 (Volonté), Pédagogie+1 (Volonté), Parler en public+1 (Volonté), Arme de poing+0. Pouvoirs: Guérison des phobies+1 (155), Calme+1 (166), Volonté Supra-normale+1 (221), Télépathie+0 (321), Scientifique (343), Philosophie+0 (Spécial).

Jean Raiser est un homme intelligent, doté d'une grande foi en ce qu'il fait. Il n'a qu'un défaut: Une extrême nervosité. C'est le premier congrès qu'il organise, et il a tellement peur que quelque chose cloche qu'il est devenu extrêmement irritable.

Il se désintéresse de la mission empoisonnée qu'il a refilée à l'équipe d'Anges, tout ce qu'il veut, c'est que ça ne dérange pas le bon ordre de ses conférences. Si cela ne lui prend pas trop de temps et si ce n'est pas dangereux, il se sentira quand même obligé d'aider les joueurs s'ils lui demandent (et s'ils insistent vraiment beaucoup...).

Léa Léotard

Démon au service de Scox (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	6	2	4	1	5	28

Talents: Occultisme+1, Parapsychologie+1, Astrologie+1, Discussion+1, Psychologie+3 (Volonté).

Pouvoirs: Charme+2 (131), Coma+1 (136), Absorption de Volonté+0 (143), Volonté Supra-normale+2 (221), Détection de la Vérité+1 (316), Lire les pensées+2 (323), Lire les Sentiments+2 (324), Communication (344), Volonté (353), Relation avec un Démon (561), Possession+1 (Spécial).

Léa est une magnifique rousse, aux formes pulpeuses et à l'intellect acéré. C'est aussi une des pires garces qui soit. Elle n'est jamais aimable, que ce soit avec ses clients ou avec ses collègues.

La seule chose qu'elle aime est d'obtenir un ascendant sur les gens, en sachant tout d'eux et en jouant sur leur faiblesses et sur leurs peurs. Elle a comme amant John Easterling, un Démon d'Andromaltus de Grade 3 qui ferait tout pour elle.

Bertrand Shamah, Infirmier

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	2	1	2	3	-

Talents: Médecine+1, Cinéma+1 (Volonté), Baratin+1, Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+0.

Bertrand est beau, intelligent, efficace et aimable. Il le sait et il s'en sert. Tout personne du sexe féminin en dessous de 40 ans qui passe dans son objectif est impitoyablement draguée.

Il ne sait rien, n'étant là que depuis six mois et ne croit ni à la parapsychologie, ni à la magie, ni d'ailleurs en Dieu. Cependant, si on lui démontre par A+B que quelque chose de vraiment bizarre se passe à Hartford House, il essaiera sincèrement d'aider les joueurs.





Sally Fields, Infirmière

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	3	-

Talents: Médecine+0, Astrologie+0, Parapsychologie+0 (Volonté), Littérature de gare+0 (Volonté... encore que!).

Sally est jolie mais franchement conne. Elle est là depuis la création d'Hartford House et n'a rien remarqué de bizarre. Elle croit dur comme fer à l'astrologie, et admire énormément Irma, pensant qu'elle a d'immenses pouvoirs. C'est elle qui avait noté sur un papier les prédictions d'Irma, assorties des dates. Elle a ensuite laissé traîner le papier pendant des jours sur son bureau. Sally parle beaucoup, panique pour un rien, et surtout a un rire épouvantable, ressemblant à un gloussement de poule effrayée.

Marie Beauvais, Cuisinière

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	2	-

Talents: Cuisine+1 (Précision), Anglais+0, Arme de contact+0.

Mme Beauvais était une personne de bon naturel, jusqu'à ce que les cauchemars résultant de son acte viennent hanter ses nuits. Elle n'a rien dit à la police, mais en a parlé à Louis Delarisse qui a simplement dit que ce n'était pas grave et qu'elle n'avait qu'à oublier tout cela. Mme Beauvais est maintenant renfermée et triste. Elle se refermera sur elle-même à la moindre agressivité, mais se confiera à quelqu'un de gentil.

Irène Dumont, Retraitée

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	-

Talents: Baratin+1, Parapsychologie+1.

Tant qu'elle sera encore à peu près saine d'esprit, c'est à dire pendant les deux premiers jours, Irma passera de l'effondrement le plus total "J'ai péché contre le Seigneur et je suis possédée par le Démon" à la comédie de voyante "Je sens qu'il se passe quelque chose d'étrange

dans cette maison". Elle est assez psychologue, et fera une bonne estimation du caractère de chacun... Sauf des deux plus importants, Louis et Lucie. Puis la folie la prendra peu à peu, et elle verra la mort partout, et sera mise sous calmants par Sally.

Pierre Melun, Retraité

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	2	2	2	2	-

Talents: Histoire+1, Arme de poing+1, Esquive+1.

Pierre Melun, colonel en retraite, a 70 ans. Il est assez rigide, mais pas caricatural. Il est très terre à terre, et ne croit pas à toutes ces "bêtises" que raconte Irma. Le coup des dates est une coïncidence, c'est tout. Il croit fermement que c'est sa véritable nièce dont il a la photo sur sa table de nuit, qui est venu le voir. Il porte des jugements expéditifs sur tous les autres pensionnaires: Mme de Landornay est une nympho, Irma est une folle, Charles Henri un petit con.

Charles-Henri Trintignant

Lycéen

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	2	-

FO2 VO2 AG2 PE2 PR2 AP2
Talents: Connaissance des jeux de rôle+2 (Volonté), Baratin+0, Esquive+1, Corps à corps+0, Discrétion+1.

Charles Henri est là pour dépression grave. Ses parents s'étant installés à Londres sans lui demander son avis, il a perdu tous ses amis et s'est très mal intégré. Après sa deuxième tentative de suicide, ses parents l'ont collé là, heureux de s'en être débarrassés. Charles Henri compense son mal de vivre par une grande agressivité, ce qui le rend insupportable. Quand il parle, et il parle beaucoup, c'est pour faire des variations, parfois marrantes, sur le thème "Le monde est pourri", "De toute manière, l'homme est né mauvais et Rousseau n'était qu'un con". Cet état d'esprit déteint même sur sa grande passion: Les jeux de rôle. Pour lui, il n'y en a qu'un de valable, c'est Runequest. Tout le reste,



qu'il connaît très bien, n'est que de la merde commerciale. Magna Veritas, c'est nul, d'ailleurs Croc ne fait que déchoir depuis Bitume. Charles Henri est toujours habillé de noir et s'amuse à arriver derrière les gens à pas de loup pour leur faire peur. Gare aux joueurs qui dégagent plus vite que leur ombre...

Emma de Landornay, Retraitée

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	2	2	2	2	-

Talents: Baratin+2, Connaissance de la musique+1 (Perception).

Emma est une femme ronde et bien conservée pour ses 65 ans. Elle est très coquette et ses tiroirs sont plein de vêtements griffés et de lingerie fine. Elle est de très très bonne humeur depuis deux mois, depuis que le beau jeune homme blond vient la voir en secret la nuit... En secret relatif, car Emma, bavarde invétérée, raconte tout à tout le monde. Le jeune homme lui a dit qu'il était tombé amoureux d'elle il y a six ans et que leur amour

devait rester mystérieux. Comment entre-t-il sans que personne ne le remarque? Emma ne se pose pas de questions, et comme personne ne croit ce qu'elle raconte, le mystère reste entier.

Thérèse Leigh, Retraitée

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	-

Talents: Baratin+0, Discussion+0, Psychologie+1.

Thérèse a 84 ans et ne peut marcher que soutenue par deux personnes. Elle reste la plupart du temps dans sa chambre, et refuse d'assister aux spectacles. Elle pense qu'ils sont tous franchement toqués dans la maison, même Lucie et Louis qu'elle trouve plus que bizarres (cf. Les pensionnaires). Elle est intelligente et a un grand sens de l'humour. Elle est un peu méfiante, et voudra savoir pourquoi on lui pose des questions. Elle n'hésitera pas à aider les joueurs s'ils lui donnent de bonnes raisons pour cela.

Advanced Clochers et Cathédrales

Dring... Dring (sonnerie de téléphone excédée)
 Allo, oui, Notre Dame j'écoute?
 Oui... C'est urgent, passez moi l'Ange Tardus!
 Allo? Qui demandez-vous?
 Passez moi l'Ange Tardus! Au service archives!
 Qui êtes vous?
 Rhaa... Je suis Roger Daruge... Passez moi Tardus vite...
 Roger Daruge donc... Mais encore?
 Quoi mais encore?
 Oui... Votre vrai nom... C'est la première fois que vous appelez ou quoi?
 Heu oui... Je m'appelle Kanett.
 Au service de?
 De Daniel... Passez moi Tardus vite...
 Vous êtes?
 Roger Daruge, Kanett au service de Daniel...
 Et vous demandez?
 Tardus au service des archives.
 C'est un nouvel Archange sans doute?
 Mais non, c'est un Ange d'Yves, aux archives...
 Ahhh fallait le dire... Et vous êtes?



Kanett, au service de Daniel...
 Votre numéro de mission?
 Quel numéro de mission?
 Haaaa... Pas de numéro, pas de communication...
 Mais je n'ai pas de mission... Du moins pas officielle...
 Et vous êtes?
 Rhaaaaa! KANETTI! De Daniel! Oï!
 Et vous demandez?
 Les archives... Sniff... Les archives...
 Ne quittez pas...
 Biiip, Biiip, Biiip...
 Allo oui, les archives, qui demandez vous?
 Pfff, Pfff... Tardus, Pfff, Enfin....
 Et vous êtes?

Les églises, règles avancés

Note importante: Tout ce qui est dit page 48 des règles du jeu de Magna Veritas n'est plus valable si le maître de jeu décide d'utiliser la procédure de création décrite ci-dessous.

Une église est définie par 3 caractéristiques: La Volonté, L'Apparence et la Force. Une église est construite principalement autour de la caractéristique de Volonté. C'est elle qui servira lors des conflits psychiques, et qui remplace les caractéristiques de Précision et de Perception quand le besoin s'en fait sentir (pour utiliser le pouvoir d'Eclair par exemple). L'église dispose de 10 points à répartir dans les 3 caractéristiques avec un maximum de 6 pour chacune. Elle est sans Grade, ou Grade 0, à sa construction.

Les églises bénéficient en effet à présent de Grades de la même façon que les Anges. A chaque Grade correspond une distinction et une augmentation de 2 points dans l'une des caractéristiques (ou de 1 point dans deux d'entre elles). Ce qui nous donne la table suivante:

Grade	Points à répartir	Distinction
0	10	Aucune
1	12	Servante de l'accueil Divin
2	14	Amie des sans-abris
3	16	Maîtresse du refuge éternel

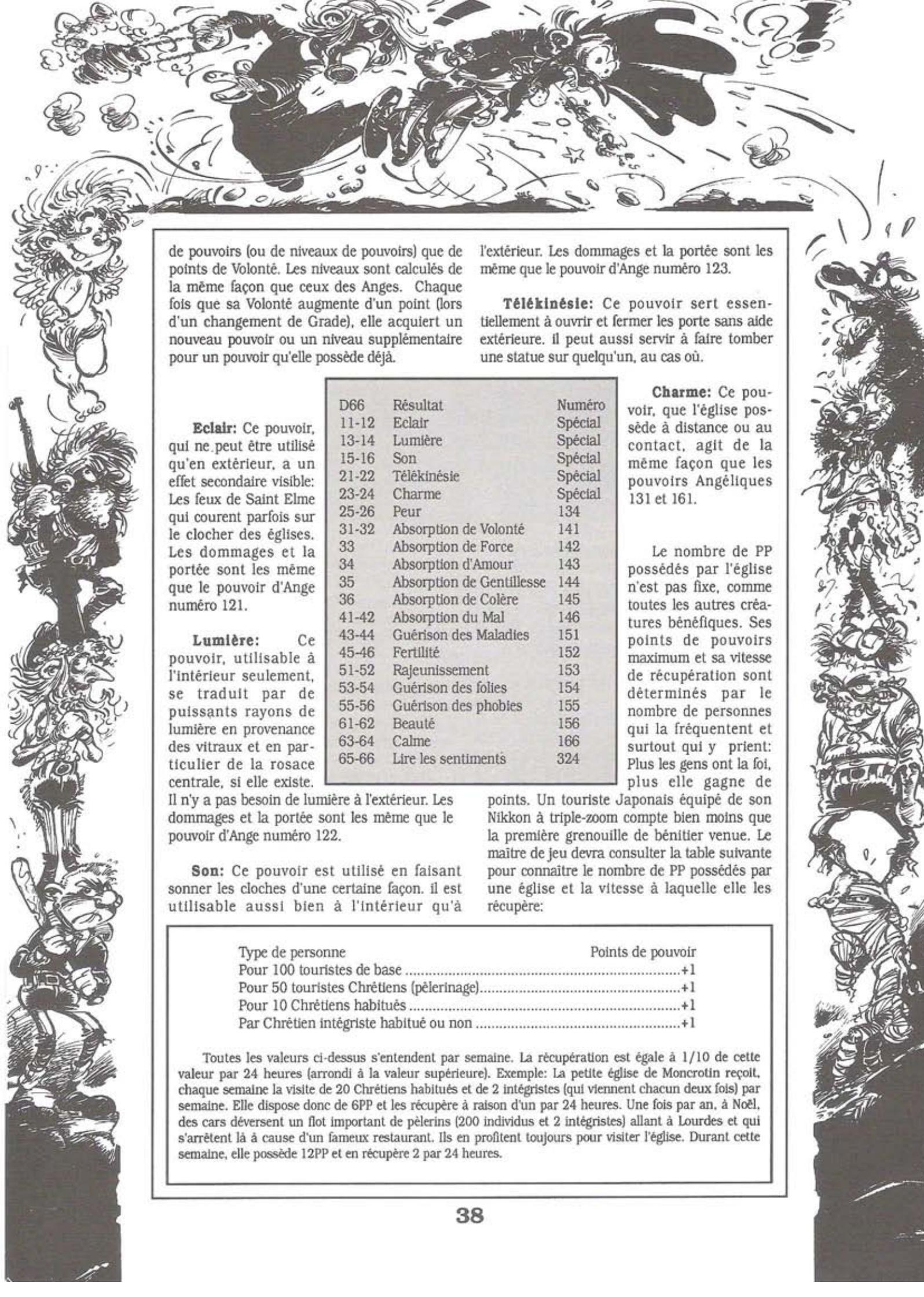
Servante de l'accueil Divin (Grade 1): Accorde à sa propriétaire le pouvoir intrinsèque et automatique de Détection du Mal dans son enceinte.

Amie des sans-abris (Grade 2): Accorde à sa propriétaire le pouvoir intrinsèque et automatique de Détection du Mal dans un rayon de 30 mètres autour de son enceinte.

Maîtresse du refuge éternel (Grade 3): Accorde à sa propriétaire le pouvoir de créer de l'eau bénite et d'en remplir ses bénitiers.

Les églises possèdent et utilisent certains pouvoirs, identiques à ceux des Anges mais en nombre plus réduits. La table suivante vous servira à les sélectionner aléatoirement si besoin est.

Une église n'est pas un être humain et pensant. Elle ne peut pas avoir de pouvoir de télépathie ou de lecture des pensées. Elle ne comprend que les émotions des gens qui prient en elle. Lorsqu'une église est créée, elle a autant



de pouvoirs (ou de niveaux de pouvoirs) que de points de Volonté. Les niveaux sont calculés de la même façon que ceux des Anges. Chaque fois que sa Volonté augmente d'un point (lors d'un changement de Grade), elle acquiert un nouveau pouvoir ou un niveau supplémentaire pour un pouvoir qu'elle possède déjà.

Eclair: Ce pouvoir, qui ne peut être utilisé qu'en extérieur, a un effet secondaire visible: Les feux de Saint Elme qui courent parfois sur le clocher des églises. Les dommages et la portée sont les même que le pouvoir d'Ange numéro 121.

Lumière: Ce pouvoir, utilisable à l'intérieur seulement, se traduit par de puissants rayons de lumière en provenance des vitraux et en particulier de la rosace centrale, si elle existe.

Il n'y a pas besoin de lumière à l'extérieur. Les dommages et la portée sont les même que le pouvoir d'Ange numéro 122.

Son: Ce pouvoir est utilisé en faisant sonner les cloches d'une certaine façon. il est utilisable aussi bien à l'intérieur qu'à

l'extérieur. Les dommages et la portée sont les même que le pouvoir d'Ange numéro 123.

Télékinésie: Ce pouvoir sert essentiellement à ouvrir et fermer les porte sans aide extérieure. il peut aussi servir à faire tomber une statue sur quelqu'un, au cas où.

Charme: Ce pouvoir, que l'église possède à distance ou au contact, agit de la même façon que les pouvoirs Angéliques 131 et 161.

Le nombre de PP possédés par l'église n'est pas fixe, comme toutes les autres créatures bénéfiques. Ses points de pouvoirs maximum et sa vitesse de récupération sont déterminés par le nombre de personnes qui la fréquentent et surtout qui y prient: Plus les gens ont la foi, plus elle gagne de

points. Un touriste Japonais équipé de son Nikon à triple-zoom compte bien moins que la première grenouille de bénitier venue. Le maître de jeu devra consulter la table suivante pour connaître le nombre de PP possédés par une église et la vitesse à laquelle elle les récupère:

D66	Résultat	Numéro
11-12	Eclair	Spécial
13-14	Lumière	Spécial
15-16	Son	Spécial
21-22	Télékinésie	Spécial
23-24	Charme	Spécial
25-26	Peur	134
31-32	Absorption de Volonté	141
33	Absorption de Force	142
34	Absorption d'Amour	143
35	Absorption de Gentillesse	144
36	Absorption de Colère	145
41-42	Absorption du Mal	146
43-44	Guérison des Maladies	151
45-46	Fertilité	152
51-52	Rajeunissement	153
53-54	Guérison des folies	154
55-56	Guérison des phobies	155
61-62	Beauté	156
63-64	Calme	166
65-66	Lire les sentiments	324

Type de personne	Points de pouvoir
Pour 100 touristes de base	+1
Pour 50 touristes Chrétiens (pèlerinage).....	+1
Pour 10 Chrétiens habitués	+1
Par Chrétiens intégristes habitués ou non	+1

Toutes les valeurs ci-dessus s'entendent par semaine. La récupération est égale à 1/10 de cette valeur par 24 heures (arrondi à la valeur supérieure). Exemple: La petite église de Moncrotin reçoit, chaque semaine la visite de 20 Chrétiens habitués et de 2 intégristes (qui viennent chacun deux fois) par semaine. Elle dispose donc de 6PP et les récupère à raison d'un par 24 heures. Une fois par an, à Noël, des cars déversent un flot important de pèlerins (200 individus et 2 intégristes) allant à Lourdes et qui s'arrêtent là à cause d'un fameux restaurant. Ils en profitent toujours pour visiter l'église. Durant cette semaine, elle possède 12PP et en récupère 2 par 24 heures.

Si le maître de jeu ne sait pas combien une église donnée reçoit de personnes par semaine, le nombre de PP peut être déterminé à l'aide de sa caractéristique d'Apparence et de son Grade:

elle lui a sauvé la vie par exemple). Une demande écrite (en 4 exemplaires) devra être adressée à son Archange qui transmettra aux autorités compétentes.

Apparence + Grade	PP maximum	Récupération
1-2.....	1.....	1 par 24 heures
3-4.....	4.....	1 par 24 heures
5.....	9.....	1 par 24 heures
6.....	16.....	2 par 24 heures
7.....	25.....	3 par 24 heures
8.....	36.....	4 par 24 heures
9.....	49.....	5 par 24 heures

A part les pouvoirs possédés par l'édifice et dont elle se sert pour défendre les bons chrétiens qui l'occupent en cas de danger, elle offre aussi une protection mentale pour ceux qui croient en Dieu et qui ont confiance en sa Force. Cela se traduit en terme de jeu par un pouvoir de Volonté supra-normale permanent (aucune dépense de PP) accordé à tous occupants croyants. Le niveau du pouvoir dépend de la Force de l'église et de son Grade:

Force + Grade	Volonté supra-normale
1-3.....	+0
4-6.....	+1
7-8.....	+2
9.....	+3

Une église monte en Grade chaque fois qu'un événement important la touche en particulier. Exemple: Un incendie enflamme toute une ville, les Chrétiens réfugiés à l'intérieur sont épargnés par les flammes grâce à un coup de bol (ou grâce à Dieu, qui sait?). L'église monte immédiatement de Grade.

L'événement nécessaire à la montée en Grade peut être assez insignifiant pour le Grade 1 (sauver un sans-abri d'une mort par le froid lors d'une nuit particulièrement froide) mais obligatoirement importante pour les Grades supérieurs (Sauver des Chrétiens d'un incendie, une raz de marée, d'un bombardement ou de l'attaque d'un Démon). Un Ange peut aussi demander à ce qu'une église monte de Grade s'il l'estime nécessaire (si

Notre Dame de Paris

Eglise de Grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	6	-	-	-	5	36

Pouvoirs: Lumière+0 (Spécial), Télékinésie+0 (Spécial), Son+0 (Spécial), Peur+0 (134), Absorption de Volonté+0 (141), Lire les sentiments+0 (324), Volonté supra-normale+3 (Spécial).

Qui a dit que l'organisation des forces du Bien ressemblait à une gigantesque sécurité sociale? C'est en fait bien loin de la vérité. On pourrait faire un scénario complet se déroulant dans une église de la force de Notre Dame, ou plutôt dans ses sous sols. Notre Dame est en effet le quartier-général des forces du Bien à Paris. Elle est composée de deux parties: Celle qu'on connaît et celle qu'on ne connaît pas.

Celle qu'on connaît, c'est le Notre Dame du dessus, dont la description est dans tous les Guide Michelin. Vous l'avez peut être visitée: Ses vitraux, sa nef, ses mosaïques. Deux détails sont à préciser: C'est de la véritable eau bénite qu'on trouve dans les bénitiers et les prêtres sont tous des membres des forces du Bien humains "au courant" ou des Anges.

La partie que l'on ne connaît pas est délimitée par les chaînes "accès interdit au public". Un prêtre avec un Talkie Walkie dans sa soutane est là pour remettre le public dans le droit chemin, et appeler de l'aide au cas où. Les salles du rez-de-chaussée interdites ne sont pas d'une extrême importance:



Ce sont en général des bureaux, réservés aux prêtres de Notre Dame. S'y trouve aussi le standard normal, sur lequel tout péquenot moyen tombera s'il téléphone à Notre Dame. Seul quelqu'un pouvant prouver son identité en parlant en Ange, ou, pour les humains, en ayant un mot de passe spécial changé régulièrement pourra avoir la joie d'être passé sur le deuxième standard, au sous-sol. Un exemple de conversation de vérification d'identité est donné dans la nouvelle en début de chapitre.

Les fameux sous-sols sont accessibles, après avoir dit quelques mots en Ange ou le mot de passe au prêtre de service, par des ascenseurs cachés dans les confessionnaux. Le sous-sol est zone ultra-secret-défense. Il est énorme et est composé d'un mélange hétéroclite de vieux murs et d'appareils ultra-moderne. La première salle est l'accueil ou se trouve le deuxième standard. Celui-ci, après une seconde vérification digne de la première aiguillera les correspondants sur le service concerné.

Le sous-sol n'est, finalement, qu'une grande machine administrative. On y trouve la plupart du temps un représentant de chacun des Archanges, mais ce "la plupart du temps" est à gérer par le maître de jeu selon ce qu'il désire que les joueurs obtiennent. S'y trouvent quand même toujours:

- Une annexe d'Ange de Dominique, toujours prêts à entendre une bonne dénonciation. Ils sont aussi souvent habilités à donner des missions. Ils peuvent joindre en cas de besoin des inquisiteurs au service de Joseph et des exorcistes au service de Walther. Ce sont aussi eux qui décident si un Ange peut avoir accès ou non aux archives.

- Les archives contiennent les dossiers des Anges, sauf leurs défauts majeurs, et une bibliothèque très fournie en théologie, histoire et occultisme (Top Secret). Elle est organisée et gardée par des Anges d'Yves.

- Une cafétéria automatique, fournissant café et bière. A côté de cette cafétéria, deux immenses pièces. On y trouve en permanence un nombre important d'Ange de Daniel. En effet, pour ceux-ci qui récupèrent leurs points de pouvoirs en priant dans les vieilles églises, Notre Dame est idéale. On les retrouvait donc trop souvent endormis sur les bancs de la nef, terrorisant les touristes. Les autorités ont donc préféré leur attribuer des salles spéciales. Dans

une, des paillasses sur lesquelles les Anges dorment ou prient. Dans l'autre, un matériel vidéo de pointe passe en permanence des retransmissions de matchs de football. Les Anges de Daniel créent cependant toujours une certaine sensation quand ils ressortent des confessionnaux.

- Une salle d'entraînement, large et pratique, où s'entraînent des Anges de Laurent ou de Michel. Le maître de jeu peut garder en réserve un énorme Ange de Michel de Grade 2, prêt à croquer - sans les tuer, bien entendu - les joueurs qui voudraient en découdre avec lui pour s'entraîner.

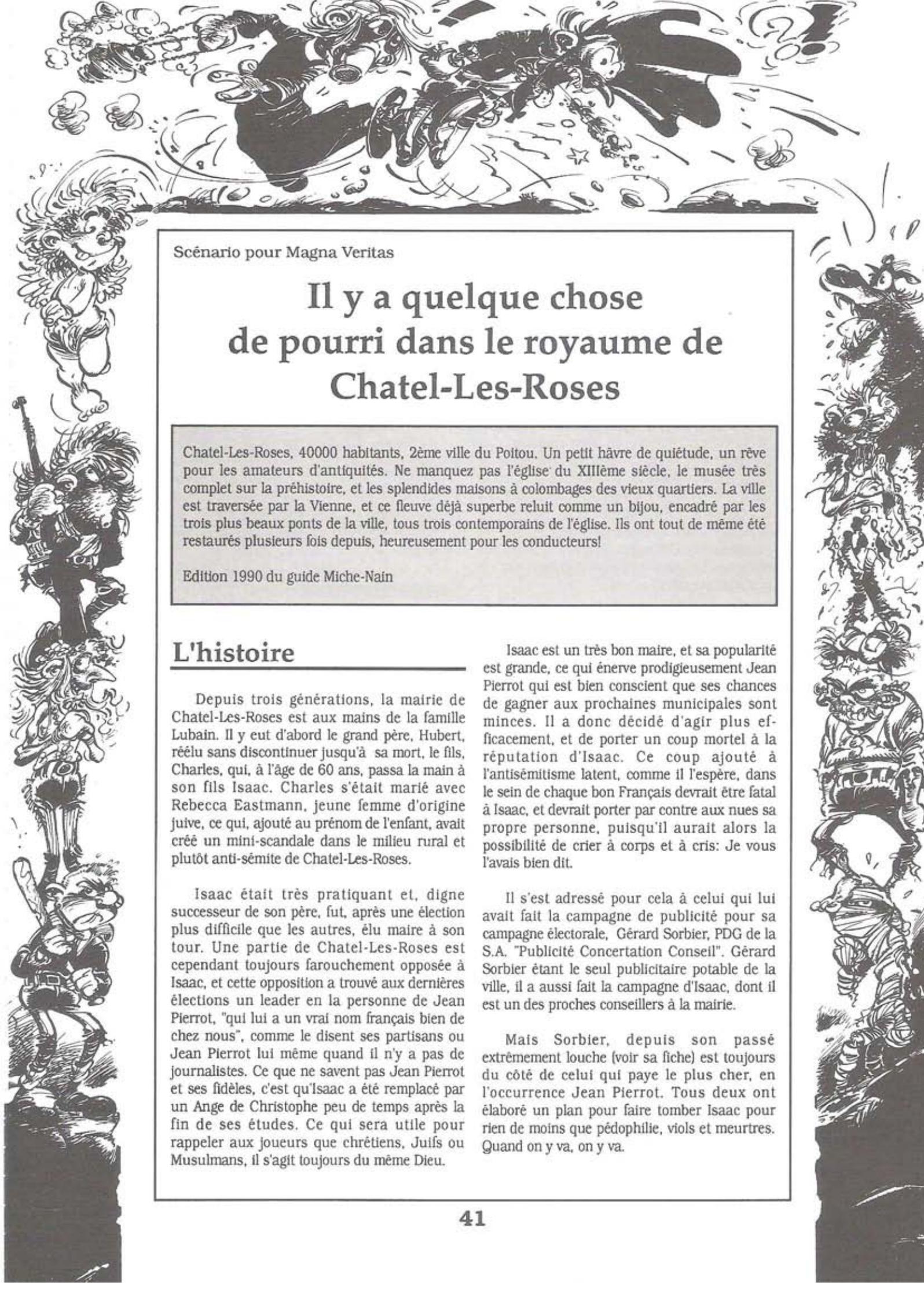
Pour l'organisation, Notre Dame correspond tout à fait à l'administration le jour où on en a besoin. Il faut faire des demandes en 3 ou 4 exemplaires, passer d'un bureau à un autre, d'un étage à un l'autre, etc... Les demandes mettent des jours entiers voire même des mois à aboutir, sauf si l'on sait exactement quelle corde tirer. N'exagérons pas non plus ce problème: Nous sommes dans la maison de Dieu, et certaines limites ne seront pas dépassées. Si un Ange ou un humain amené là risque de mourir ou souffre épouvantablement, les prêtres sauront contacter très rapidement un Ange du Guy pour le soigner ou le soulager sans passer par les demandes en trois exemplaires. Une demande urgente et importante pourra être aussi traitée rapidement, au maître de jeu de décider si elle le mérite.

La liste faite ci-dessus n'est en aucun cas exhaustive. Notre Dame contient aussi des cachots, des bureaux, des coffres forts, des réserves d'armes, et pourquoi pas des couloirs inexplorés. Au maître de jeu d'en faire son "Notre Dame", selon ses besoins et ses scénarios.

C'est pour cette raison qu'aucun plan n'est donné. Le maître de jeu peut s'inspirer de Notre Dame pour créer d'autres quartiers-généraux des forces du Bien dans d'autres capitales.

Une anecdote pour finir. D'où viennent donc les gargouilles de Notre Dame? Une rumeur non confirmée court, racontant qu'au moment où la dernière pierre allait être posée, Notre Dame fut victime d'une attaque de Démons. C'est l'Ange Daniel qui sauva l'église, transformant avec l'aide de Dieu tous les Démons en pierre. Notre Dame fut sauvée, et l'Ange passa Archange.





Scénario pour Magna Veritas

Il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Chatel-Les-Roses

Chatel-Les-Roses, 40000 habitants, 2ème ville du Poitou. Un petit havre de quiétude, un rêve pour les amateurs d'antiquités. Ne manquez pas l'église du XIIIème siècle, le musée très complet sur la préhistoire, et les splendides maisons à colombages des vieux quartiers. La ville est traversée par la Vienne, et ce fleuve déjà superbe reluit comme un bijou, encadré par les trois plus beaux ponts de la ville, tous trois contemporains de l'église. Ils ont tout de même été restaurés plusieurs fois depuis, heureusement pour les conducteurs!

Edition 1990 du guide Miche-Nain

L'histoire

Depuis trois générations, la mairie de Chatel-Les-Roses est aux mains de la famille Lubain. Il y eut d'abord le grand père, Hubert, réélu sans discontinuer jusqu'à sa mort, le fils, Charles, qui, à l'âge de 60 ans, passa la main à son fils Isaac. Charles s'était marié avec Rebecca Eastmann, jeune femme d'origine juive, ce qui, ajouté au prénom de l'enfant, avait créé un mini-scandale dans le milieu rural et plutôt anti-sémite de Chatel-Les-Roses.

Isaac était très pratiquant et, digne successeur de son père, fut, après une élection plus difficile que les autres, élu maire à son tour. Une partie de Chatel-Les-Roses est cependant toujours farouchement opposée à Isaac, et cette opposition a trouvé aux dernières élections un leader en la personne de Jean Pierrot, "qui lui a un vrai nom français bien de chez nous", comme le disent ses partisans ou Jean Pierrot lui-même quand il n'y a pas de journalistes. Ce que ne savent pas Jean Pierrot et ses fidèles, c'est qu'Isaac a été remplacé par un Ange de Christophe peu de temps après la fin de ses études. Ce qui sera utile pour rappeler aux joueurs que chrétiens, Juifs ou Musulmans, il s'agit toujours du même Dieu.

Isaac est un très bon maire, et sa popularité est grande, ce qui énerve prodigieusement Jean Pierrot qui est bien conscient que ses chances de gagner aux prochaines municipales sont minces. Il a donc décidé d'agir plus efficacement, et de porter un coup mortel à la réputation d'Isaac. Ce coup ajouté à l'antisémitisme latent, comme il l'espère, dans le sein de chaque bon Français devrait être fatal à Isaac, et devrait porter par contre aux nues sa propre personne, puisqu'il aurait alors la possibilité de crier à corps et à cris: Je vous l'avais bien dit.

Il s'est adressé pour cela à celui qui lui avait fait la campagne de publicité pour sa campagne électorale, Gérard Sorbier, PDG de la S.A. "Publicité Concertation Conseil". Gérard Sorbier étant le seul publicitaire potable de la ville, il a aussi fait la campagne d'Isaac, dont il est un des proches conseillers à la mairie.

Mais Sorbier, depuis son passé extrêmement louche (voir sa fiche) est toujours du côté de celui qui paye le plus cher, en l'occurrence Jean Pierrot. Tous deux ont élaboré un plan pour faire tomber Isaac pour rien de moins que pédophilie, viols et meurtres. Quand on y va, on y va.



La décision une fois prise, Gérard Sorbier s'est occupé de tout. Il n'allait évidemment pas se salir les mains lui même, et a donc engagé pour le sale boulot, Max, Démon de son état. Des assassinats d'enfants, tous violés auparavant, ont donc commencés dans la ville. La police fait son possible, mais n'a pas encore trouvé l'assassin. Le but de Jean Pierrot et de Gérard Sorbier est d'attendre, au fur et à mesure que la presse s'empare de l'affaire, que la pression monte, puis, grâce à quelques témoins bien placés, de faire retomber les meurtres sur Isaac Lubain. Le coup sera de toute manière gagnant, puisque même si Isaac Lubain arrivait à prouver son innocence, sa carrière serait quand même fichue. "Il n'y a pas de fumée sans feu, avec tout l'argent qu'il a, il a surement payé les juges..." Un maire sur lequel ont pesés de tels soupçons n'a aucune chance d'être jamais réélu.

Chronologie

23 Février: Le corps de Marie-Ludivine, 9 ans, est retrouvé en piteux état, sur une des berges de la Vienne, en plein centre ville. Marie-Ludivine avait disparu depuis 24 heures.

28 Février: Le corps de Mohamed Moussine, 8 ans, est retrouvé dans un terrain vague, presque défiguré. Mohamed avait disparu depuis 6 heures à peine.

3 Mars: Le corps d'Alain Boussieux, 10 ans, violé puis noyé, est retrouvé après 48 heures de disparition, par les forces de l'ordre qui draguaient le fleuve à sa recherche.

4 Mars, 10 heures: Isaac Lutrain demande de l'aide aux forces du Bien.

4 Mars, 12 heures: L'équipe d'Anges est mise sur l'enquête. A partir de ce point, la chronologie sera sans doute modifiée par les joueurs. Ce qui suit correspond bien sur à ce qui a été prévu par Jean Pierrot et Gérard Sorbier.

7 Mars: Assassinat du petit Laurent, 10 ans, attiré par Max à sa sortie de l'école, c'est à dire 16h30. Max le violera et l'assassinera dans la propre cave de l'immeuble de Laurent.

10 Mars, 14 heures: Grâce à l'héroïsme de Johanne, une passante, la petite Léonie est sauvée! L'assassin, en s'enfuyant, a montré son visage. Johanne affirme avoir reconnu le maire de la ville.

13 Mars: Après 3 jours de campagne de presse virulente dans le Poitou Libéré, organe de presse favorable à Jean Pierrot, Isaac Lutrain est placé en garde à vue.

14 Mars, 12 heures: Isaac Lutrain démissionne. Laurent Maresse, conseiller municipal, le remplacera jusqu'aux élections anticipées qui feront suite à cette bien fâcheuse affaire. D'après les sondages, Jean Pierrot est maintenant le favori de la population de Chatel-Les-Roses.

Introduction

Les Anges sont réunis par leur contact habituel. Celui-ci leur explique qu'ils vont être envoyés à Chatel-Les-Roses pour enquêter sur une série de meurtres. Il s'agit d'enfants. Le maire, qui "en est", a demandé de l'aide. Il leur donnera tous les détails du problème lui même. Les Anges auront peut-être entendu parler des meurtres auparavant, par les journaux ou par la télévision. Le rendez-vous est fixé à la mairie, le jour même, à 18 heures.

Isaac Lutrain reçoit lui même les Anges. Il leur donne tous les détails réunis dans la première partie de la chronologie. Il est fatigué, parle d'une voix hachée, et quand il arrive au troisième meurtre, se met à pleurer. Il s'excuse aussitôt, et explique qu'en tant qu'Ange de Christophe, il prend cette affaire très à coeur. Il s'agit bien d'un effondrement dû à la fatigue et à la sensation d'être impuissant, mais un joueur particulièrement soupçonneux pourra penser: Pleurs = Instabilité mentale = Syndrome de culpabilité, etc...

Isaac a mis à leur disposition les copies des dossiers de police, où on trouve les photos des cadavres des victimes - pas jolies jolies - l'adresse des familles, les témoignages de ceux qui les ont retrouvés et les rapports d'autopsie. Chaque rapport, avec plus ou moins de détails pas vraiment hilarants, donne: Viol, puis coups





et blessures entraînant la mort. Il n'y a rien, en tout cas, qui n'ait pu être effectué par un humain. Pas de traces de griffes ou de cornes, ou quoi que ce soit dans ce genre...

Isaac donne aussi aux personnages des cartes de la Mairie de Chatel-Les-Roses. Cartes qui en réalité ne veulent rien dire, mais qui donneront aux personnages un air pseudo-officiel. Il leur dit aussi que, sachant qu'ils ne connaissent pas la ville, il a prévu quelqu'un pour les aider, les épauler dans leur enquête: Son conseiller et ami, Gérard Sorbier.

Isaac a en effet parlé à Gérard d'amis parisiens, détectives privés, qui vont mener une enquête parallèle. Il lui a demandé de les aider, n'ayant malheureusement pas le temps de le faire lui-même. Gérard Sorbier a accepté avec enthousiasme, comptant bien aiguiller ces fameux détectives sur certaines pistes à lui. Il ne croit d'ailleurs pas à l'histoire des détectives, mais est tout de même loin de la vérité. Il pense qu'Isaac a engagé des petits truands parisiens pour trouver et éliminer le criminel.

Les victimes

Gérard Sorbier n'a pas oublié que le but de toute cette histoire est de faire élire Jean Pierrot. Il a donc choisi méticuleusement ses victimes, comme pour une opération de marketing: Les trois enfants étaient tous beaux, de manière à toucher le cœur des grands mères quand leurs photos passeraient à la télé. Ils étaient de trois niveaux sociaux différents, de manière à ce que toutes les classes de la société se sentent concernées et que toutes se jettent sur le premier suspect le moment venu. Enfin, les coups et blessures sont différents à chaque fois, de manière à rendre le coupable présumé le plus pervers possible.

Le point commun entre toutes ces victimes? Il y en a au moins un: Le maire. En effet, si Gérard veut que l'accusation soit crédible, Isaac doit avoir eu un moyen de repérer ses futures victimes. En tant que maire, il est quand même assez occupé et n'a pu déceimment avoir le temps de trainer à la sortie des écoles comme tout obsédé sexuel moyen. Les enfants que Gérard a choisi ont donc tous rencontrés au

moins une fois le maire. Ce point commun n'est pas évident à trouver pour des joueurs n'ayant pas déjà une idée derrière la tête. Mais une fois que l'idée "le maire est coupable" aura fait son entrée, tous les indices sembleront s'enchaîner parfaitement, ce qui est bien sûr le but de Gérard Sorbier.

Il y a un deuxième point commun, entre toutes ses victimes. C'est bien entendu Gérard Sorbier. Ces trois enfants ont été vus au moins une fois par lui, sinon il n'aurait pas pu repérer... Que le maire avait pu les repérer lui aussi, si vous suivez le raisonnement. Ça va toujours? Ce deuxième point commun sera bien entendu encore plus difficile à déceler.

Marie-Ludivine

Parents: Philippe et Hélène Froissard.
Soeur: Adèle, 18 ans.

Les Froissard sont une famille bourgeoise, habitant une belle maison dans le vieux quartier de la ville. Le père est professeur d'histoire au Lycée Descartes, le lycée public de Chatel-Les-Roses. Il s'occupe aussi du budget culturel de la mairie. Il connaît donc bien Isaac, qui dine de temps en temps chez eux. Il connaît aussi Gérard Sorbier, qui s'est occupé d'une campagne anti-sida dans le lycée. Gérard l'a souvent rencontré alors qu'il se promenait avec la petite Marie-Ludivine. Les Froissard sont effondrés, la mère est en dépression nerveuse grave. Interrogée sur Isaac, ils n'en diront que du bien.

Marie-Ludivine, une ravissante petite fille blonde aux yeux bleus (il y a des photos dans toute la maison), sortait à 19h30 de son cours de danse classique, situé à deux rues de là. Le 23 Février, elle n'est jamais rentrée. Une petite fille de son cours, Eloïse, l'a vu partir avec un Monsieur grand et brun, habillé avec un bel imperméable comme celui de son papa (il s'agit en fait d'un Burberry's). Eloïse a déjà raconté tout cela à la police. Qui savait que Marie-Ludivine allait à ce cours de danse? Tout le monde, répondra Philippe Froissard. En fait, il en avait parlé avec Gérard Sorbier, comparant les qualités des cours de danse de la ville.



Mohammed

Parents: Ahmed et Malika Moussine.
Frères et soeurs: Aïsha, 4 ans, Malik, 12 ans.

Les Moussine sont une famille commerçante. Ils tiennent une boutique de jouets dans le centre ville, sur la rue piétonne. La boutique est fermée, les Moussine sont dans leur appartement, au dessus. Ils sont dans une sorte de stupeur glacée, et ne répondront que par monosyllabes. Mohammed était un très joli petit garçon de 8 ans, aux grands yeux noirs veloutés. Il a disparu un Mercredi.

Il était parti jouer au football avec ses copains. Il devait rentrer déjeuner car une grande réunion de famille était prévue. En fin d'après midi, ne voyant personne rentrer, sa mère a fini par appeler la police. Mohammed était un si joli garçon, tout le monde l'aimait tant... Il avait même été choisi par le maire pour participer à la chorale pour le 14 Juillet, dira Aïsha.

Mohammed connaît aussi bien Gérard Sorbier, mais les parents ne peuvent pas le savoir: Mohammed a posé pour la fameuse campagne contre le sida. Il y a une affiche dans la chambre de Malik, qui était très fier de son frère. C'est une campagne très larmoyante, style "Je ne veux pas que mon grand frère meure pour avoir fait l'amour". C'est Gérard Sorbier qui a pris les photos. Les enfants qui ont joué avec Mohammed au football ce jour là l'ont vu partir vers midi, pour rentrer chez lui. Ils disent qu'il a du passer, comme d'habitude, par le parc.

Il y a un gardien dans le parc, qui est debout près des grilles. Il y a peu de chance pour que les joueurs aillent l'interroger, mais au cas où, il dira avoir vu Mohammed se faire aborder par un grand homme brun, en costume et en imperméable. Le gardien dira n'avoir pas reconnu l'homme. En fait, ce gardien est plus intéressant qu'il n'en a l'air, mais les personnages ne l'apprendront sans doute qu'après. Il n'a rien vu du tout, il ment. Il a été payé par Gérard Sorbier pour faire quelque chose de spécial. Il doit raconter avoir vu les choses telles qu'il les a racontées aux joueurs,

mais jusqu'à un certain stade: en effet, juste avant la cinquième agression, le meurtre raté, (Cf. Chronologie, le 10 Mars), il doit aller voir la police et témoigner, qu'en y réfléchissant, il pense avoir reconnu le maire. Ce témoignage, s'ajoutant à celui de Johanne lancera les policiers sur la piste d'Isaac, au moment où, d'après Gérard Sorbier, la pression sera la plus forte.

Alain

Parents: Thérèse Boussieux.
Frères et soeurs: Aucun.

Thérèse habite une toute petite maison dans les faubourgs pauvres de Chatel-Les-Roses. Alain était son seul enfant, le père étant parti depuis fort longtemps. Elle est désespérée. C'est sans doute elle, étant seule, qui a reçu le pire choc. Elle passera son temps en larmes, refusant de parler. Deux voisines sont à son chevet, l'empêchant de faire un bêtise, et elles, par contre, seront prêtes à tout raconter, en long, en large et en travers.

Alain était un si gentil petit garçon, si joli, un brun aux yeux bleus. C'était un excellent élève, le premier de sa classe. Le maire lui avait remis lui même un livre en guise de tableau d'honneur. C'est exactement la même histoire que cette voisine a raconté à Gérard Sorbier quand il est venu demander à Alain de poser pour la campagne d'affiches. Thérèse avait refusé.

Le 3 Mars, Alain est sorti de l'école Jeanne d'Arc vers 16h30 et n'est jamais revenu. Les enfants de l'école l'ont vu partir avec son copain Jérémie. Le petit copain ne sait rien. Par contre, un interrogatoire plus précis de la voisine peut donner quelque chose d'intéressant. Si on insiste, et seulement dans ce cas, elle dira connaître quelqu'un, une autre voisine, qui a vu quelque chose et qui ne l'a pas dit à la police.

Cette deuxième voisine s'appelle Marcelle Raymond. C'est une dame bien ronde. Elle ne sort pas souvent et marche lentement. Elle a donc le temps de bien dévisager les passants. Elle a croisé Alain le jour fatidique, donnant la







main (Max utilise le pouvoir "Charme") à un grand homme brun en imperméable. L'intérêt de cette dame est qu'elle a parfaitement détaillé le visage de l'homme. Une description, c'est toujours trop vague, mais si les joueurs soupçonnent le maire, ou, si après le 13 Mars, quand Johanne jurera dur comme fer avoir reconnu Isaac, les joueurs retournent voir Marcelle, celle-ci pourra être un témoin précieux. Elle jurera, et aussi dur que Johanne, que ce n'était pas le maire qui tenait la main d'Alain ce jour là. Hélas, elle refusera toujours d'aller déposer à la police.

Laurent

Parents: Robert et Macha Lespouillé.
Frère: Julien, 3 ans.

Robert et Macha habitent dans les HLM de Chatel-Les-Roses. Macha ne travaille pas, et Robert est employé des postes. C'est une famille sans histoire, détruite par la mort de Laurent. Au baptême de Laurent, les parents ont choisi, comme cela se fait encore parfois, le maire comme parrain. Laurent passait donc tous les Noël à la réception officielle de la mairie, où Gérard Sorbier l'a rencontré.

Léonie

Parents: Michel et Clara Debelle.
Frères et soeurs: Aucun.

Michel et Clara sont deux jeunes cadres dynamiques et souriants. Michel est commercial et Clara est informaticienne par intérim. Ils habitent un bel appartement moderne et sont tellement heureux que Léonie ait été sauvée qu'ils seraient prêts à canoniser Johanne. Ce sont aussi, et on ne peut pas leur en vouloir, les premiers à taper sur le maire, qu'ils croient coupable. Clara a travaillé 4 mois à la mairie et y a amené trois fois son fils, qui y a rencontré le maire et Gérard Sorbier.

L'enquête sur les victimes risque de ne pas mener les joueurs très loin. Heureusement, il y a d'autres renseignements à obtenir. Par les ragots de la ville, par le maire et l'entourage du maire, et par Gérard Sorbier.

Ragots et politique

En enquêtant, en parlant avec les gens, en écoutant les ragots, les Anges vont peu à peu être mis au courant de la situation politique de la ville. A part les parents de Marie-Ludivine et ceux de Laurent, très favorables à Isaac Lutrain, les opinions de toute autre personne rencontrée par les joueurs (hôteliers, voisins, commerçantes, parents, etc...) peuvent, si le maître de jeu le désire, être tirées sur la table ci-dessous:

Table de ragots errants

Jetez un D666, le résultat des unités module ensuite l'opinion et les renseignements obtenus, comme décrit ci-dessous.

D666	Résultat
111-436	Personne favorable au maire
441-636	Personne favorable à Jean Pierrot
641-666	Apolitique ou divers

Personnage favorable au maire (Résultat des unités: 1 ou 2): "M. Lutrain est un excellent maire, comme son père et son grand père. Il va régler cette histoire de meurtres rapidement."

Personnage favorable au maire (Résultat des unités: 3 ou 4): "M. Lutrain est un très bon maire, mais ça va lui causer du tort, cette histoire. Ce genre de truc, c'est toujours mauvais pour celui qui est en place et bon pour celui qui est dans l'opposition."

Personnage favorable au maire (Résultat des unités: 5 ou 6): "Y'en a qui jubilent, avec cette histoire, je peux vous dire... Toute la clique à M. Pierrot... Ils ressortent toutes les vieilles histoires, comme quoi sa mère était juive et tout ça... Remarquez, moi, j'écoute pas ce genre de ragots. J'ai de très bons amis juifs, d'abord. Mais c'est pas ce que dit tout le monde..."

Personnage favorable à Jean Pierrot (Résultat des unités: 1 ou 2): "J'ai rien contre M. Lutrain personnellement, mais si la police fait pas son boulot, c'est quand même ben sa faute. Si M. Pierrot était au pouvoir, ça se passerait pas comme ça."



Personnage favorable à Jean Pierrot (Résultat des unités: 3 ou 4): "M. Pierrot avait bien dit que ça arriverait, les ennuis. Isaac Lutrain a toujours été un incapable, c'est tout. Faut dire qu'avec un prénom comme ça, hein... Je vais pas vous faire un dessin... Remarquez que ça va pas durer longtemps, avec toute cette histoire c'est sûr que M. Pierrot est élu aux prochaines élections."

Personnage favorable à Jean Pierrot (Résultat des unités: 5 ou 6): "Cette histoire n'est que le symbole de la dégradation des mœurs depuis qu'Isaac Lutrain est au pouvoir. Cet homme a une double personnalité, et sous ses dehors débonnaires, cache une âme perverse. La preuve: Il a corrompu toute la jeunesse de cette ville en laissant à l'affiche du cinéma (il n'y en a qu'un) "9 semaines et demie", malgré la manifestation virulente que moi et mes 7 collègues avions fait sur les marches de la mairie. Ah, c'est bien un juif! Quoique je n'ai rien contre les juifs, comprenez moi bien... J'en veux pas chez moi et encore moins à la mairie, quoi, c'est tout..."

Apolitique ou divers (Résultat des unités: 1 ou 5): "Moi, vous savez, je ne me mêle pas de politique."

Apolitique ou divers (Résultat des unités: 6): "Hum... Ca serait pas des magouilles de journalistes pour faire tomber le maire, toute cette histoire? Vous savez, les politiciens, c'est capable de tout."

Le maire et son entourage

Les trois personnes les plus proches du maire sont Gérard Sorbier, son conseiller privé, que vous commencez à connaître; Laurent Maresse, l'adjoint au maire, un homme honnête et loyal à Isaac; et son assistante, Laura Henneman, une jeune femme efficace et dévouée.

Gérard Sorbier, dont la réputation n'est plus à faire, est donc PDG de "Publicité Communication Conseil". Cette société au nom et à la raison sociale vague, est toute aussi

vague que lui. Gérard Sorbier s'occupe en vrac de campagnes de publicité, de mises en valeur des actions municipales, et de conseils juridiques. Ses bureaux sont composés de deux petites pièces très modernes, au rez de chaussée d'un immeuble donnant sur la grande place de Chatel-Les-Roses. Son appartement est au dessus.

C'est un très beau logement de cinq pièces, dont les murs sont recouverts de rayonnages, remplis de livres, bien sûr, mais aussi de grands dossiers remplis d'articles de journaux, de photocopies de jugements, etc... La plupart concernant des affaires louches liées à des personnalités plus ou moins connues. Gérard Sorbier n'a pas participé à toutes ces affaires, bien sûr, mais il aime se tenir au courant. Une seule chose est intéressante dans cet appartement, c'est le coffre-fort de Sorbier, caché derrière une commode, à 10cm au dessus du plancher. C'est là que Sorbier a caché les enregistrements de ses conversations avec Jean Pierrot, conversations dans lesquelles ils mettaient au point tous les détails de la machination.

Gérard Sorbier avait enregistré en secret ces conversations, comme il en a l'habitude quand il s'agit de quelque chose d'important. Il a cependant longuement hésité avant de garder les cassettes, tiraillé entre la prudence, qui lui conseillait de ne laisser aucune trace, et la cupidité, qui lui soufflait que s'il effaçait tout, il n'aurait aucun moyen de faire chanter Jean Pierrot après l'élection. La cupidité a gagné. Il est à noter que les joueurs ne trouveront, à part les notes tapées à la machine chez Max, aucune autre trace écrite ou enregistrée du complot. Gérard a consciencieusement tout à fait disparaître. Gérard passe aussi beaucoup de temps à la mairie.

Laurent Maresse est un homme brun et gras, calme et posé. Le seul intérêt qu'il peut avoir pour l'enquête est qu'il connaît Isaac depuis dix ans, et donc se portera garant de son intégrité morale en toute circonstances.

Laura Henneman a tout de l'assistante parfaite. D'un style très parisien, les cheveux très courts, Laura passe son temps à courir



dans tous les sens. Son bureau, à la mairie, est contiguë à celui du maire. C'est elle qui, entre nombreuses autres choses, s'occupe des rendez-vous professionnels et privés d'Isaac. Or, Gérard Sorbier avait besoin de connaître cet emploi du temps, de manière à ce que les meurtres soient programmés à un moment où Isaac ne pouvait avoir d'alibi. Difficile à trouver chez un maire, un moment où il soit seul. Heureusement, Isaac Sorbier a une passion, la chasse. Depuis longtemps en vérité, il ne tue plus d'animaux, mais il apprécie ces longues promenades en forêt qui sont ses seuls moments de calme et de solitude. Comme tout doit être programmé dans la vie d'un maire, ces sorties étaient prévues dans son planning un mois à l'avance. Gérard, qui connaît bien les habitudes du maire, n'a eu qu'à repérer sur l'agenda de Laura les dates et les heures prévues des promenades. Le seul problème avec les heures de solitude, c'est qu'elles sont solitaires. Et que donc il n'y a personne pour confirmer que le maire était bien là où il était censé être...

Laura s'occupe aussi de gérer la vie privée du maire, qui vit seul. La femme de ménage l'a donc prévenue il y a déjà 3 semaines de la disparition inexplicable d'un complet gris et d'un Burberry's dans la garde-robe d'Isaac. Disparition d'autant plus étrange qu'il ne semble pas y avoir eu effraction. En fait, Gérard Sorbier (toujours lui, encore lui, que ferait-on sans lui!) a tout simplement, un après-midi, pris les clés de l'appartement d'Isaac, qui étaient dans un des tiroirs, a volé le complet et l'imperméable, a refermé la porte, et a remis tout bêtement les clés à leur place.

Les réflexions innocentes de Gérard Sorbier

Dès que les joueurs se seront mis en contact avec lui, Gérard Sorbier les invitera à déjeuner dans le meilleur restaurant de la ville. Il sera très aimable, leur donnera tous les renseignements possibles, et ne dira au début que du bien d'Isaac Lutrain (c'est un très bon maire, il a construit plein de crèches, notre

maternelle est la meilleure de la région, etc...). Puis il commencera à lancer son fiel... Mais d'une manière très subtile. Il ne dira rien directement, tout semblera n'être que compliment. Un exemple:

"Vraiment, je l'admire beaucoup. Il a un travail énorme, mais il arrive quand même à trouver le temps de profiter de la vie... Oh oui, car ce n'est pas du tout un bonnet de nuit, notre maire, vous savez... Il aime bien la bonne bouffe, et pas seulement la bouffe, si vous voyez ce que je veux dire... Ah... Il y en a bien peu qui lui sont cruelles... Remarquez c'est normal, il fait tant de bien à la ville. Il faut beaucoup d'énergie pour cela. Des fois, quand il n'arrive pas à faire avancer les choses comme il le veut, il se met dans des colères noires! Mais ça ne dure jamais longtemps. Au fond, c'est une bonne pâte."

Et voilà: En trente secondes de conversation, Gérard Sorbier a réussi à insinuer qu'Isaac Lutrain avait une vie sexuelle agitée et qu'il n'était pas très stable psychologiquement. Ce qui est bien entendu faux dans les deux cas. Mais à force de petites insinuations comme cela, il peut facilement amener les joueurs là où il veut en venir... Si les joueurs tombent dans le panneau et pensent que le maire est coupable, il laissera faire. Si les joueurs continuent l'enquête, deviennent trop curieux, ou refusent de croire à la culpabilité du maire, ils demandera à Max le Démon de les éliminer.

Max le Démon

La tête du complot, c'est bien entendu Gérard Sorbier. Mais il faut bien des bras à cette histoire, et ces bras, ce sont ceux de Max.

Max est un Démon de Baal, vraiment bête à pleurer. Il servait de gros bras et d'assassin de basse classe dans certains réseaux de la Mafia de Paris. Il s'est fait prendre et juger, et Gérard Sorbier, qui était à l'époque avocat, l'a sorti de là.

Max en a gardé une reconnaissance éternelle à Gérard, et, un jour de cuite, lui a avoué qu'il était un Démon. Il lui a fourni des



preuves, et Gérard l'a cru. Il s'est rendu compte de l'importance de cette découverte et attend le moment où il pourra en retirer un bénéfice quelconque.

Max habite dans une cave, dans un immeuble tout à fait normal, mais qui appartient en fait à Gérard Sorbier qui en loue les appartements. Seul Gérard Sorbier sait où se cache Max, et ce n'est bien entendu porté par écrit nulle part. Max dort sur un matelas, entouré de piles de bouquins Harlequin, de canettes de Coca Cola et de boîtes de conserves. Il est toujours habillé d'une manière sale, sauf, suivant les ordres de Gérard Sorbier, quand il endosse le beau complet gris du maire et son Burberry's, tous deux volés, pour aller tuer les enfants.

Gérard Sorbier lui a tout décrit et tout préparé sur papier, de manière à ce qu'il ne se trompe pas. Ces papiers sont tapés à la machine, et ne sont bien sûr pas signés. Max suit à la lettre ce que lui a écrit Gérard, se servant de son pouvoir de "Charme" pour attirer les enfants.

Si Gérard lui demande d'aller éliminer les personnages, il suivra les ordres. Gérard lui demandera d'être discret, d'attaquer ces soi-disant détectives un par un, et de faire passer les meurtres pour des accidents, ou si c'est impossible de jeter les corps dans la Vienne (il ne peut pas savoir qu'en l'occurrence, il n'y aurait pas de corps à jeter). Il a aussi pour consigne de fuir si l'opposition est trop forte.

Si les joueurs tuent le Démon sans le faire parler avant pour découvrir où il habite, ils n'auront jamais ces deux indices importants: Le Burberry's dont l'intérieur est brodé aux initiales du maire (I.L.), et les notes de Gérard. Max, si on le fait parler, ne cachera pas vraiment que c'est lui qui a tué les enfants.

Il donnera même des détails pour énerver les Anges. Il ne dira rien par contre, du moins volontairement sur "Son pote Gérard", dont d'ailleurs il ne connaît même pas le nom, l'ayant connu sous le pseudonyme de Gérard Lentier.

Mais qu'est ce qui se paàasse ??

Les joueurs peuvent tout à fait arriver à la date fatidique du 10 Mars sans n'avoir rien compris ni rien deviné. Tout ce sera alors bien passé selon les prévisions de Gérard Sorbier. Deux précisions cependant:

Si Max est tué, Gérard Sorbier annulera l'assassinat de Laurent, et passera directement à l'épisode "Johanne", où il sera obligé de mettre lui même la main à la pâte. Le maître de jeu peut en avancer la date. Si l'imperméable a été trouvé par les joueurs, Gérard annulera aussi cette "preuve".

L'épisode Johanne: Johanne est une belle blonde aux yeux bleus, au visage innocent. En rentrant chez elle, elle entend du bruit dans le terrain vague à côté. Elle se précipite et voit un homme en costume et imperméable entraîner une petite fille. N'écoutant que son courage, elle se jette sur le mécréant, qui lâche la petite fille et s'enfuit. Elle l'attrape par le bout de son imperméable, qui se déchire. L'homme se retourne, et là, choc: Elle reconnaît le maire! L'homme se perd alors dans les ruelles environnantes.

Elle va aussitôt faire son rapport à la police, les parents d'Emilie lui sautent en larmes dans les bras, etc... Paris Match en fera sa une, c'est si beau. Un seul problème, mais tout à fait mineur: La petite Emilie ne reconnaît elle, pas du tout le maire dans l'homme qui l'entraînait. Mais la pauvre petite est sûrement très choquée. Et puis d'abord, certains enfants prennent plaisir à contredire les grandes personnes, tout le monde sait cela.

La vérité, rien que la vérité? Vous l'avez tous sûrement compris, tout cela n'est encore qu'un coup monté. La petite Emilie et sa famille sont bien sûr complètement innocents, mais pas la belle Johanne. Johanne, le jour vendeuse au Monoprix de Chatel-Les-Roses, est la nuit la maîtresse de Gérard Sorbier (ce que les Anges pourraient trouver en faisant une rapide enquête chez les autres vendeuses de Monoprix, très jalouses). Elle est au courant



des grandes lignes, et, gardant les pieds sur terre, a accepté de jouer le jeu et de faire un faux témoignage contre 10% de tous les gains et bénéfices que Gérard tirerait de l'histoire.

Si les joueurs n'interviennent pas, la suite va se dérouler ainsi: Le soir même, la police a entendu les deux témoins à charge, Johanne et Paul Laipolaid, le gardien du parc qui a soit disant vu Mohammed avec le maire. Le commissaire, Pierre Duparc, est un grand ami d'Isaac Lutrain. C'est aussi un homme honnête, et il ne peut éviter de se poser des questions. Le soir même, il fera une perquisition discrète à l'appartement d'Isaac où il trouvera, caché dans un panier à linge, l'imperméable Burberry's déchiré. Le morceau que Johanne a gardé dans la main correspond exactement à la partie manquante. C'est, bien sûr, Gérard Sorbier qui a remis l'imperméable dans l'appartement, se servant pour cela du même moyen que la première fois.

Le lendemain, campagne de presse extrêmement violente. La police fait son enquête, s'aperçoit qu'Isaac n'a pas d'alibi, et tout doit normalement s'enchaîner selon la chronologie prévue.

Sauf qu'Isaac est un Ange, et que les forces du Bien n'apprécient pas spécialement qu'un d'entre eux soit accusé de pédophilie, viols et meurtres. Aussitôt que les premières rumeurs à ce sujet commencent à flotter dans l'atmosphère, que ce soit les joueurs qui aient prévenu leur contact, ou que ce soit les journaux qui s'en soient chargés, les forces du Bien dépêcheront Charles du Bonnet, Ange au service de Joseph (voir fiche) pour s'assurer de la culpabilité d'Isaac.

Charles du Bonnet

Il s'introduira auprès d'Isaac. Quand il en ressortira, il sera de très mauvaise humeur et demandera à voir les Anges. Il leur passera un savon de la pire espèce, leur disant qu'ils se débrouillent comme dans manches, qu'ils n'ont visiblement rien compris à toute cette histoire, et qu'Isaac est dé-fi-ni-ti-ve-ment innocent. Il pourra d'ailleurs le dire lui même, quand il se sentira capable de bouger.

La mission, avec lui, change de nature. La priorité de Charles n'est pas tant que les joueurs trouvent le coupable mais surtout qu'Isaac ne perde pas les prochaines élections. La ville de Chatel-Les-Roses est importante, et les forces du Bien comptent la garder. Les joueurs doivent donc non seulement trouver le coupable, mais il faut que ce coupable soit désigné comme tel devant la presse et l'opinion. Plus question maintenant de régler le problème en l'éliminant. Il faut que le coupable avoue tout devant les forces de police, où si ce n'est vraiment pas possible, aie tout avoué dans une lettre manuscrite ou toute autre preuve indiscutable avant de, hum, se suicider devant l'énormité de ses crimes.

Un dernier point de détail... Tout ceci doit être réglé dans les trois jours, car sinon Charles craint qu'au delà, l'effet dommageable sur la popularité d'Isaac ne soit plus rattrapable. Il ne faut surtout pas laisser à la population le temps de réfléchir.

Si les joueurs ont jusque là complètement nagés, et que le maître de jeu se rend compte qu'ils n'ont vraiment aucune idée de la direction dans laquelle chercher, il peut les aider, par l'intermédiaire de Charles, à se poser les vraies questions, qui sont:

- A qui profite le fait qu'Isaac soit accusé?
- Puisqu'Isaac est innocent, qui a pu avoir accès à son emploi du temps et à son appartement?
- Puisqu'Isaac est innocent (bis), quels témoins ont menti et pourquoi?

La troisième question amenant presque directement à la solution, Charles ne doit la suggérer que si la situation mentale des joueurs est vraiment critique.

The end and the récompenses

(en français dans le texte)

L'affaire étant plutôt compliquée, les modulations des récompenses le sont aussi. Elles résument aussi les possibilités offertes aux joueurs:

- Si les Anges ont tué ou neutralisé d'une manière ou d'une autre Gérard Sorbier et Jean Pierrot avant le 10 Mars, et donc avant qu'Isaac ne soit mouillé dans l'affaire, il s'agit d'une victoire totale avec les félicitations du jury.

Une fois Isaac mis en cause, plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs:

- Ils tuent Gérard Sorbier ou Jean Pierrot, ou les deux et s'arrangent pour que la police trouve des aveux écrits, faux ou vrais, sur les assassinats: 20 pour Gérard, 30 pour Jean, 50 pour les deux. Les aveux n'englobant pas la machination contre Isaac.

- Ils forcent Gérard ou Pierrot à se dénoncer oralement à la police mais sans parler de la machination contre Isaac: 25 pour Gérard, 35 pour Jean, 60 pour les deux.

- Les joueurs font l'une ou l'autre des deux hypothèses ci-dessus, mais les aveux englobent la machination contre Isaac (ex: les cassettes): 80 Points.

- Les joueurs trouvent ou créent un faux coupable (à la discrétion du maître de jeu): Moyennement convaincant (20 points), très convaincant (60 points), innocent mis en cause par ce système sans son consentement (-20 points), meurtre visant à fournir un corps (-40 points*).

- Par jour de retard après le 14 Mars: -20 points**.

- Max tué: +20 points.

*: Le malus en cas de meurtre d'innocent est bien inférieur à ce qu'il devrait être dans tout scénario normal mais Charles et les autres attachent tellement d'importance à Isaac qu'ils seront prêts à fermer les yeux sur beaucoup de choses.

** : L'idée qu'Isaac est bien coupable s'enracine alors dans l'esprit des gens et même innocenté, sa popularité ne remontera jamais aussi haut.

Total	Type de victoire
60 et plus	Totale
20 à 59	Normale
19 et moins.....	Echec

Acteurs principaux et seconds rôles

Isaac Lutrain



Ange au service de Christophe (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	3	2	4	20

Talents: Administration+1, Parler en public+1, Baratin+0, Discussion+1, Théologie+1.
Pouvoirs: Sommeil+0 (132), Gentillesse+1 (144), Rajeunissement+1 (153), Guérison de phobies+1 (155), Charme+0 (161), Maladies et poisons (212), Réduction+0 (265), Télépathie+1 (321), Dialogue mental+1 (322), Bond+0 (333).

Isaac est un ange foncièrement bon, qui, vous pouvez vous en douter après ce scénario, ne possède pas le pouvoir Chance. C'est un maire éclairé, visionnaire diront ses admirateurs. Sa



ville est une des plus équipées de France en crèches, haltes garderies, maternelles, toutes de pointe et souvent expérimentales. Il est très honnête et ses pouvoirs, dans la vie quotidienne, ne servent quasiment jamais. Pour rien au monde il ne s'en servirait pour influencer la justice ou la police, ou pour s'échapper de prison. Il jouera le jeu jusqu'au bout, jusqu'à se faire condamner si besoin est. Jusqu'au bout, il voudra donner l'exemple.

Max, Démon au service de Baal (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	3	3	4	2	17

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Griffes+1 (113), Cornes+1 (116), Onde de choc+0 (124), Charme+1 (131), Peur+0 (164), Douleur+0 (166), Armure+1 (211), Force+0 (241), Détection du danger+1 (315), Art de combat+1 (Spécial).

Max est brun, porte les cheveux courts et mesure 1m80 pour 80kg, ce qui lui permet, de dos et par mauvais temps, de ressembler au maire. C'est la seule ressemblance qu'il aie avec lui. Max est bête et traîne en temps normal de vagues boulots louches en vagues boulots louches mais toujours aussi mal payés. Dans ce cas, d'ailleurs, il ne l'est pas (payé!). Il a une confiance totale en Gérard Sorbier, qui le comprend si bien. Il ne réalise pas qu'en lui avouant sa véritable identité, il a fait une faute grave. Max apprécie tuer, violer et torturer, mais sans plus. Il fait vraiment cela pour son pote Gérard.

Charles du Bonnet

Ange au service de Joseph (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	3	3	28

Talents: Baratin+1, Discussion+1, Torture+1, Interrogation+1.

Pouvoirs: Peur+1 (164), Pas de nourriture (215), Volonté supra-normale+2 (221), Invisibilité+1 (261), Détection du mal+2 (311), Psychométric+1 (312), Détection du mensonge+2 (316), Lire les pensées+2 (323), Lire les sentiments+1 (324), Torture+1 (Spécial).

Charles est un grand homme sec et maigre, au regard de braise. Il croit complètement en ce qu'il fait et ignore totalement jusqu'au sens de l'expression sens de l'humour. Il n'aurait pas épargné Isaac s'il était coupable, et n'épargnera pas les joueurs si ceux-ci font preuve d'une attitude hérétique quelconque. Il veut bien les aider à réfléchir, leur donnera même peut-être des idées mais le fera d'une manière extrêmement méprisante.

Gérard Sorbier



Humain de base

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	2	3	1	3	-

Talents: Baratin+2, Discussion+1, Marketing+1, Publicité+1, Droit+2, Esquive+0, Corps à corps+0.

Gérard est la démonstration parfaite que les humains peuvent être aussi maléfiques, sinon plus, que n'importe quel Démon. Depuis son enfance, Gérard s'est cru plus intelligent et plus doué que les autres, et hélas, c'était souvent vrai. Il joue de son esprit et de sa créativité pour manipuler les gens, que ce soit d'abord dans sa carrière d'avocat, abandonnée, puis dans sa nouvelle carrière de conseiller en marketing. Ce

qu'il aime, ce n'est pas l'argent, quoiqu'il en aie, mais le pouvoir. Tuer, ou faire tuer, est une nouvelle expérience pour lui, et lui procure des sensations nouvelles et agréables. Savoir qu'il existe des Démons ne l'a pas si étonné que cela. Curieusement, il en est heureux: Cela le déculpabilise, s'il en avait besoin, et cela lui donne, là aussi, la puissance liée à une information qu'il est un des seuls à détenir.

Jean Pierrot, Humain de base

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	2	3	2	2	-

Talents: Baratin+1, Parler en public+1, Connaissance du monde politique+2, Esquive+0, Arme de poing+1.

Jean Pierrot est grassouillet et a un air tellement débonnaire qu'on lui donnerait le bon Dieu sans confession. Il joue sur son image de paysan de la région, d'homme franc ayant les pieds sur terre. Il sort en vérité d'une très bonne famille, a fait LENA et a décidé de rentrer dans sa ville pour y commencer sa carrière politique. Il n'a pas véritablement de convictions, jouant sur le traditionalisme et l'antisémitisme uniquement parce que cela correspond à une "demande" dans la région. Il

est moins joyeux depuis l'histoire des meurtres, car l'inquiétude le taraude. Il se rend compte dans quelle histoire folle Gérard Sorbier l'a embarqué et craint toutes les minutes que quelque chose ne marche pas et que tout éclate à l'air. Il n'aime pas entendre parler des meurtres, éteint la télé au moment des nouvelles et aurait même peut être quelque chose qui ressemblerait vaguement à des... Remords?

Johanne Lemerrier, Humain de base

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	2	2	2	3	-

Talents: Baratin+1, hypocrisie+1, Technique de vente+1.

Johanne est le type même de l'ambitieuse de province. Elle ferait tout pour sortir de son trou, même tuer. Elle est rapide et dure, mais sait bien se faire passer pour le stéréotype de la jeune fille courageuse au grand coeur. Elle admire beaucoup Gérard Sorbier, tout en étant un peu jalouse, et rêve de devenir aussi puissante que lui plus tard... Pour le battre sur son propre terrain. La technique qui ne marchera pas: Essayer de la prendre par les sentiments.

Vous l'ignorez peut-être, mais c'est grâce aux ventouses qu'il se faisait poser tous les soirs par sa femme, que l'ancien président de la dernière vraie République française affichait à tout moment une forme éblouissante qui lui permettait de réussir toutes les conneries qu'il entreprenait. Un soir de mai 74, où j'avais été invité à l'Elysée avec Lecanuet et Rocard pour fêter la défaite de Mitterrand, j'ai assisté à la pose des ventouses présidentielles. Le rituel était toujours le même. Les invités faisaient cercle autour du lit royal sur lequel la présidente posait les ventouses chauffées à la bougie sur l'auguste dos. A chaque ventouse, le président, qui est un homme extrêmement courtois, se retournait vers sa femme et disait: "C'est une excellente ventouse. Je vous remercie de me l'avoir posée."

Pierre Desproges
Fonds de tiroir



C'est Lundi, c'est ravioli!

ou

Sodomie du soir: Espoir, sodomie du matin: Chagrin.

ou

Dieu est mort, mais ne vous inquiétez pas, je suis là!
(Dominique, dans un mauvais jour...)

Ce scénario pour In Nomine Satanis / Magna Veritas est conçu pour une équipe d'Ange ou de Démon en instance de promotion de Grade, en l'occurrence le Grade 2, ou pour une équipe ayant quelque part une petite crise de foi...

Ce qui se passe dans le scénario, ou "Le pourquoi du comment"

Que faire pour éprouver la foi des Anges, qu'ils soient du Paradis ou de l'Enfer? C'est la question que se posent en permanence Dominique, Archange de la Justice, et Andromalius, Prince-Démon du Jugement. Une réponse simpliste serait de faire appel à Walther et à Joseph, respectivement Archange des Exorcistes et Archange de l'inquisition, qui se chargeraient de faire avouer n'importe quoi à n'importe qui... Mais pourquoi faire simple lorsque l'on peut faire compliqué, très compliqué même...

Dans un bon jour, Dominique et Andromalius, se servant de leur Téléphone Rouge élaborèrent un test de pureté, un piège à Ange, dans le sens général du terme, un scénario mettant en cause le fondement de leur foi: Dieu ou Satan et leur Eternité respective.

Les Anges ou les Démons seront envoyés en mission en Pologne, près de Varsovie, alors que les événements terrestres annoncent un changement à l'Est (un de plus), que les nouvelles du Paradis et de l'Enfer ne sont pas bonnes non plus, et que la situation craint en règle générale. Les joueurs seront testés, bien

sûr, mais serviront aussi à tester le dispositif. C'est la première fois que celui-ci est utilisé.

C'est Lundi, c'est...

Introduction pour les deux jeux

Le contact habituel des joueurs, celui qui les aura appelé en mission le plus souvent, convoquera les joueurs une belle soirée de Lundi, dans le lieu habituel à ce genre de réunion. Il leur donnera leur ordre de mission et leur expliquera rapidement de quoi il en découle. En Pologne, dans un petit village de garnison, va avoir lieu une conférence ultra-confidentielle.

Elle a été organisée par Lech Walesa et les responsables de l'église polonaise, ainsi que par des représentants du pouvoir en place, qui comme chacun sait n'est pas très favorable à tout ce qui touche au curé. Il faut absolument que cette conférence se déroule, et qu'elle aboutisse, dans le bon sens bien sûr, en respectant au mieux les préceptes dictés par les pouvoirs supérieurs.

Le contact donnera aux joueurs les billets d'avions, pour Varsovie, le départ étant fixé le lendemain matin à 9h14 à Roissy. Il insistera encore sur la discrétion absolument indispensable. C'est pour cette raison que c'est cette équipe qui a été choisie par les autorités: Pour qu'il y ait le moins de fuites possible. Ce n'est pas la puissance de feu qui compte, mais la foi. Une fois ces dernières recommandations dictées, le contact des joueurs les introduira (ouille!) auprès de la personne qui va leur donner de plus amples détails.



Introduction pour Magna Veritas

C'est Nagel, Ange de Grade 2 au service de Dominique, qui donnera les détails et les informations traumatisantes aux joueurs. Au Paradis, les rumeurs de guerre ouverte avec l'Enfer sont de plus en plus nombreuses. Laurent et Michel se préparent au combat final. Le conseil défensif du Paradis tente de calmer les ardeurs de chacun.

Les nouvelles ne sont donc pas très gaies. Le plus grave de l'avis de Nagel, serait l'émergence d'un nouveau Prince, dont le nom est encore inconnu mais dont les pouvoirs seraient le pendant de ceux de Mathias, Archange de la Confusion, ce qui permettrait aux Démons de monter une cinquième colonne dans les rangs des Anges. Des rumeurs moins précises font mention d'une tentative d'assassinat sur la personne de Dieu, mais cela, même Nagel refuse de le croire. Si les Anges questionnent plus avant Nagel à ce propos, celui-ci les traitera d'hérétiques, et les menacera tout naturellement d'un bon jugement. Nagel en vient alors à la mission proprement dite, et à son contexte.

La conférence est d'une importance capitale pour le Bien. Un accord va être passé entre le pouvoir polonais et l'église de façon à réhabiliter les églises polonaises. L'accord prévoit aussi "L'importation" de nombreux personnels du clergé, bref, la Pologne redeviendrait une grande puissance de l'église et donc du Bien. Ce qui est très grave, par contre, c'est que dans l'entourage des représentants du gouvernement Polonais, ont été repérés des Démons qui pourraient être au service de ce nouveau Prince, et dont le but serait évidemment de faire échouer la conférence. Sur ce, les joueurs ont jusqu'au lendemain matin pour se préparer. Un serviteur de Dieu les contactera à l'aéroport. Et zou... C'est parti...

Introduction pour In Nomine Satanis

C'est Velid, Démon de Grade 2 au service d'Andromalius, qui donne les détails et les informations traumatisantes aux joueurs. En

Enfer, les rumeurs de guerre ouverte avec le Paradis sont de plus en plus nombreuses. Baal et Bifrons se préparent au combat final. Les Seigneurs de l'Information tentent de calmer les ardeurs de chacun.

Les nouvelles ne sont donc pas très gaies. Velid rappelle, ou apprend, alors aux joueurs l'existence de Mathias, Archange de la Confusion (dont le pouvoir privilégié est de se faire passer pour un Démon). Il est sûr que lui et ses Anges ont monté une cinquième colonne dans les rangs des Démons. Certains ont été capturés, et sont morts avant d'avoir parlé. Des rumeurs moins précises font mention d'une tentative d'assassinat sur la personne de Satan, mais cela, même Velid refuse de le croire. Si les Démons questionnent plus avant Velid à ce propos, celui-ci les traitera d'hérétiques (un comble!) et les menacera tout naturellement de les envoyer pour 1000 ans dans l'Enfer de Kobal. Velid en vient alors à la mission proprement dite, et à son contexte.

La conférence est d'une importance capitale pour le Mal. Un accord va être passé entre le pouvoir Polonais et l'Eglise de façon à utiliser les églises polonaises comme campement provisoires pour les militaires n'ayant plus de casernement. Ce serait parfait pour le Mal, car les églises perdraient peu à peu de leur puissance et se pervertiraient lentement. Le Mal n'aurait plus grand chose à faire pour les tourner vers la vraie voie. Ce qui est très embêtant par contre, c'est que dans l'entourage des représentants du gouvernement Polonais ont été repérés des Anges qui pourraient être au Service de Mathias, et dont le but serait évidemment de faire échouer la conférence, afin de conserver aux églises leur puissance. Sur ce, les joueurs ont jusqu'au lendemain matin pour se préparer. Un familier les contactera à l'aéroport. Et zou, c'est parti...

Rappel pour le maître de jeu

Il est bien évident qu'aucun des célèbres participants ne sera réellement présent. Tout cela est un test, tout cela est faux. Les participants à la conférence sont des Anges au service de Dominique ou des Démons au service d'Andromalius ayant des pouvoirs de



polymorphie. Il n'y aura pas non plus d'Ange au service de Mathias ou de Démons au service du nouveau Prince, qui d'ailleurs n'existe pas (ou pas encore...). Tous les participants Angéliques ou Démoniaques seront indétectables par moyens magiques. L'intervention de l'armée sera, elle, réelle. Il s'agit pour eux d'un exercice. De même pour les villageois qui savent que l'armée peut organiser des manoeuvres tests à tout moment, et qui ont pour ordre de se comporter comme en temps de crise. Ce n'est qu'un gigantesque Grandeur Nature, en somme.

... Ravioli

Roissy: à leur arrivée à l'aéroport, les Anges ou les Démons ne pourront pas rater l'affiche publicitaire des Jeans Jésus sous laquelle attend une jeune fille. Celle-ci, Anne Alier, charmante au demeurant, s'approchera des joueurs discrètement et se présentera à eux. C'est elle leur contact. Elle leur expliquera que le vol qu'ils vont emprunter n'est pas un vol commercial mais un vol de la Croix Rouge Internationale transportant des denrées de première nécessité.

Les joueurs se feront passer pour des observateurs de la Croix Rouge. Anne Alier mènera les joueurs dans un bureau assez isolé où elle leur demandera de se déshabiller entièrement et de montrer leur aura. Sure de leur identité, elle leur donnera alors des uniformes de la Croix Rouge, et leur retirera toutes les armes qu'ils pourraient avoir eu envie d'emporter, en leur laissant cependant l'éventuel couteau suisse, ce qui, pour un membre de la Croix Rouge est plutôt normal. Ces formalités passées, elle fournira à chaque joueur un faux passeport Helvète. (Rappel pour les étourdis, seuls les Suisses ont le droit d'être observateurs pour la Croix Rouge du fait de leur neutralité légendaire).

Les denrées de première nécessité sont destinées en priorité aux enfants et aux collectivités. Il s'agit en l'occurrence d'un Boeing entier de boîtes de Ravioli, format boîtes militaires de 5kgs. Les officiels polonais doivent réceptionner le fret et assurer la distribution aux civils avec l'aide de la Croix Rouge. Dans

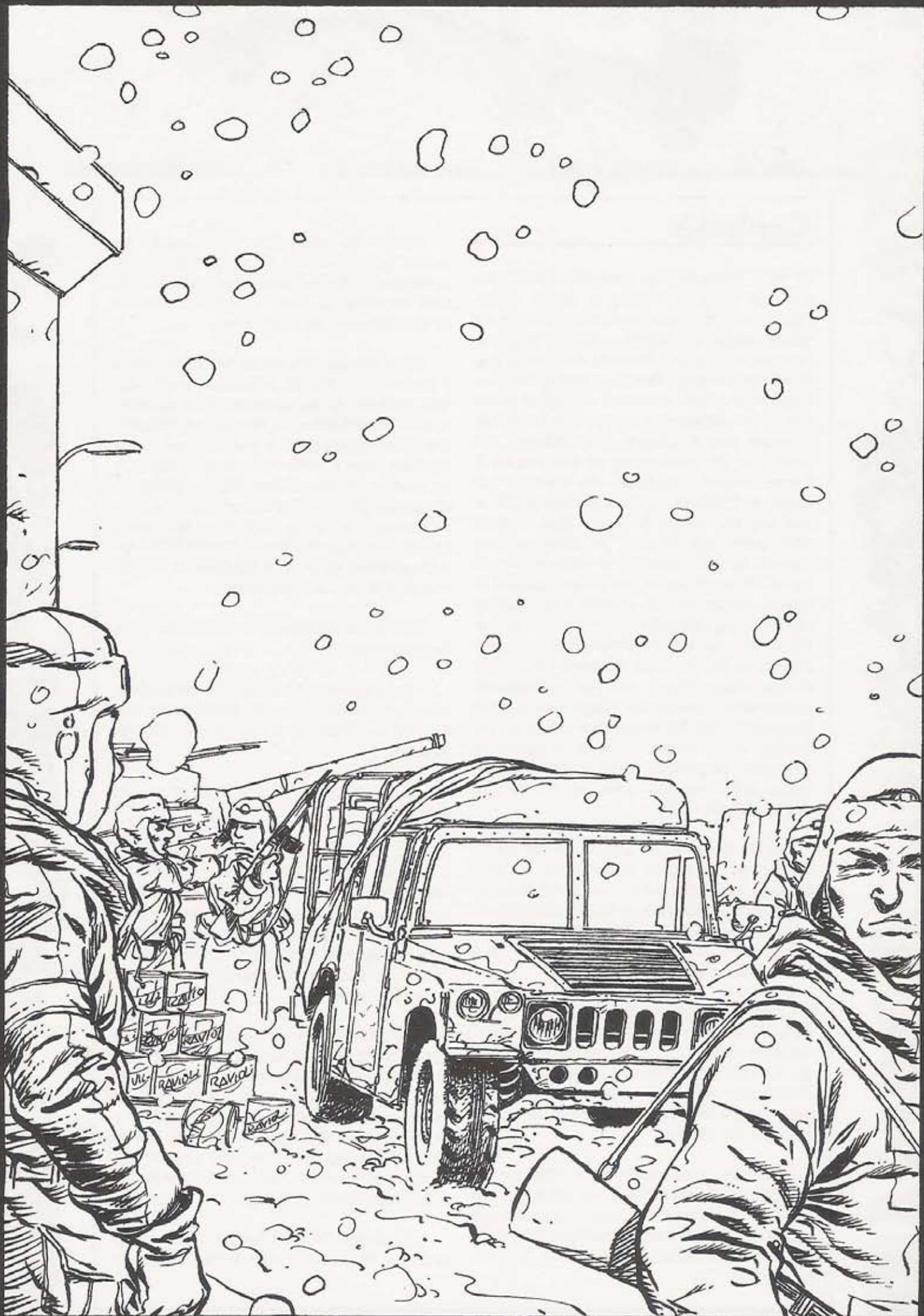
l'avion, durant le vol qui s'avère sans problèmes, Anne expliquera aux joueurs qu'en principe leur rôle se borne à s'assurer avec elle que le fret est bien remis aux destinataires, mais qu'ils devront s'arranger pour s'éclipser le plus discrètement possible pour se diriger vers la petite ville de Czubask par leurs propres moyens. Arrivés à Czubask, ils devront prendre contact avec Anton Jaleski. Elle ne peut pas en dire plus, n'en sachant pas plus elle même.

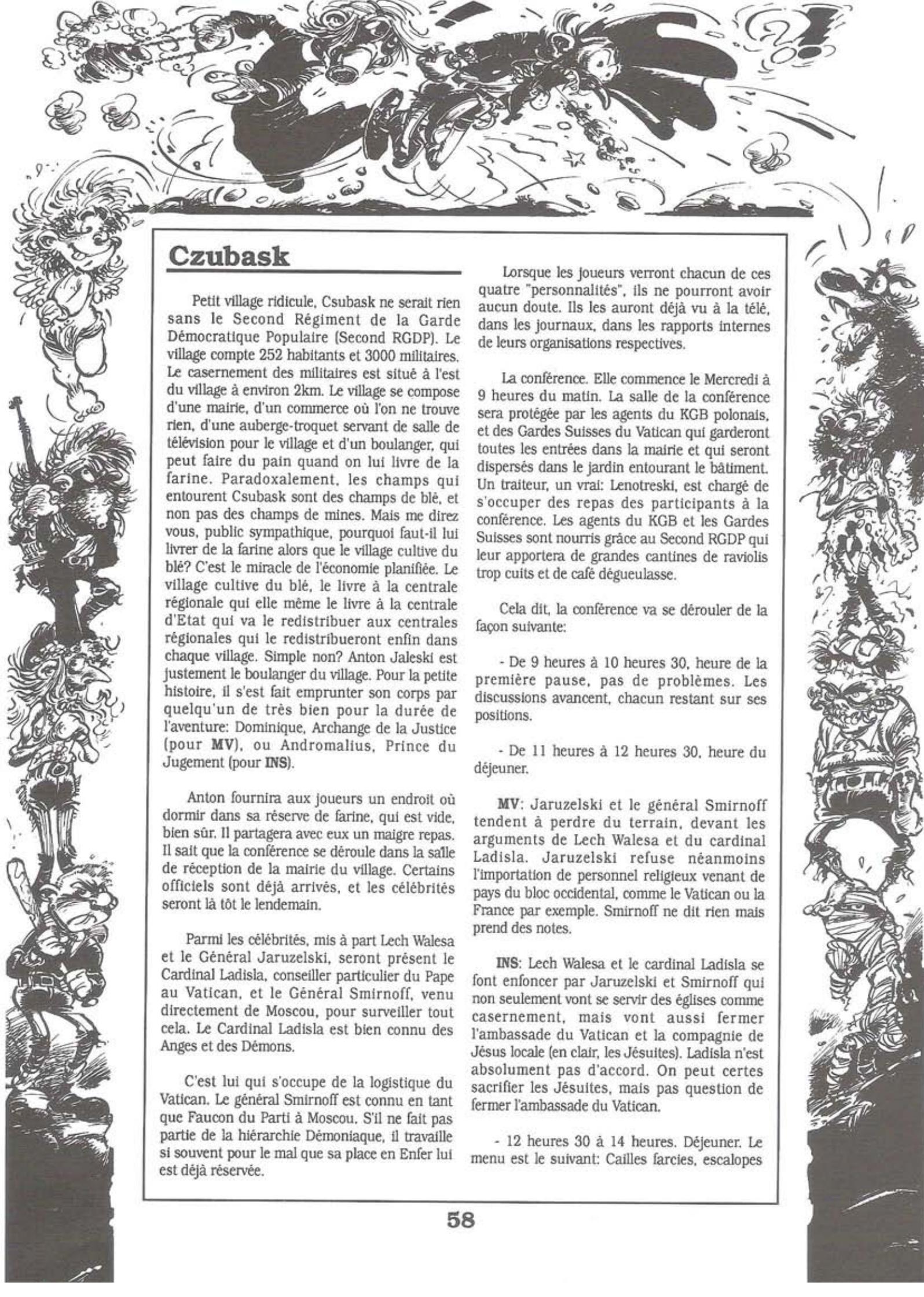
Que la fête commence

Il serait vraiment trop simple que tout se passe à merveille. A l'aéroport de Varsovie, les officiels sont absents, mais des militaires sont là pour les remplacer. Il va sans dire que les gens de la Croix Rouge ne sont pas contents, ils n'aiment pas être pris pour des andouilles. Le capitaine commandant le détachement est très poli, très serviable, mais ne cédera pas d'un pouce quant au fret. Il a même les papiers prouvant que la marchandise est bien destinée à l'Armée.

Tandis même que les Helvètes, dont Anne, discutent rageusement avec le capitaine, celui-ci donnera l'ordre à ses soldats de charger la marchandise sur les camions qui attendent à l'extérieur de l'aéroport. Pour cela, c'est un véritable train de camions qui pénètre sous bonne garde dans l'aéroport. Si les joueurs s'approchent des camions, ils pourront, avec une bonne vue, apercevoir sur chaque camion, le nom de son régiment et de son casernement. Dix des camions viennent du Second Régiment de la Garde Populaire Démocratique, à Czubask.

Si les joueurs veulent profiter de l'aubaine et se rendre à Czubask en se cachant dans les camions, il leur faudra faire preuve de beaucoup de discrétion (un jet Moyen) à la montée, mais aussi à la descente bien sûr. Ils peuvent tout aussi bien prendre un taxi, louer une voiture, etc... Le tout est de disparaître de l'aéroport, qui est bien évidemment sous couverture militaire durant le chargement des camions.





Czubask

Petit village ridicule, Czubask ne serait rien sans le Second Régiment de la Garde Démocratique Populaire (Second RGDP). Le village compte 252 habitants et 3000 militaires. Le casernement des militaires est situé à l'est du village à environ 2km. Le village se compose d'une mairie, d'un commerce où l'on ne trouve rien, d'une auberge-troquet servant de salle de télévision pour le village et d'un boulanger, qui peut faire du pain quand on lui livre de la farine. Paradoxalement, les champs qui entourent Czubask sont des champs de blé, et non pas des champs de mines. Mais me direz-vous, public sympathique, pourquoi faut-il lui livrer de la farine alors que le village cultive du blé? C'est le miracle de l'économie planifiée. Le village cultive du blé, le livre à la centrale régionale qui elle même le livre à la centrale d'Etat qui va le redistribuer aux centrales régionales qui le redistribueront enfin dans chaque village. Simple non? Anton Jaleski est justement le boulanger du village. Pour la petite histoire, il s'est fait emprunter son corps par quelqu'un de très bien pour la durée de l'aventure: Dominique, Archange de la Justice (pour **MV**), ou Andromalius, Prince du Jugement (pour **INS**).

Anton fournira aux joueurs un endroit où dormir dans sa réserve de farine, qui est vide, bien sûr. Il partagera avec eux un maigre repas. Il sait que la conférence se déroule dans la salle de réception de la mairie du village. Certains officiels sont déjà arrivés, et les célébrités seront là tôt le lendemain.

Parmi les célébrités, mis à part Lech Walesa et le Général Jaruzelski, seront présent le Cardinal Ladisla, conseiller particulier du Pape au Vatican, et le Général Smirnof, venu directement de Moscou, pour surveiller tout cela. Le Cardinal Ladisla est bien connu des Anges et des Démons.

C'est lui qui s'occupe de la logistique du Vatican. Le général Smirnof est connu en tant que Faucon du Parti à Moscou. S'il ne fait pas partie de la hiérarchie Démoniaque, il travaille si souvent pour le mal que sa place en Enfer lui est déjà réservée.

Lorsque les joueurs verront chacun de ces quatre "personnalités", ils ne pourront avoir aucun doute. Ils les auront déjà vu à la télé, dans les journaux, dans les rapports internes de leurs organisations respectives.

La conférence. Elle commence le Mercredi à 9 heures du matin. La salle de la conférence sera protégée par les agents du KGB polonais, et des Gardes Suisses du Vatican qui garderont toutes les entrées dans la mairie et qui seront dispersés dans le jardin entourant le bâtiment. Un traiteur, un vrai: Lenotreski, est chargé de s'occuper des repas des participants à la conférence. Les agents du KGB et les Gardes Suisses sont nourris grâce au Second RGDP qui leur apportera de grandes cantines de raviolis trop cuits et de café dégueulasse.

Cela dit, la conférence va se dérouler de la façon suivante:

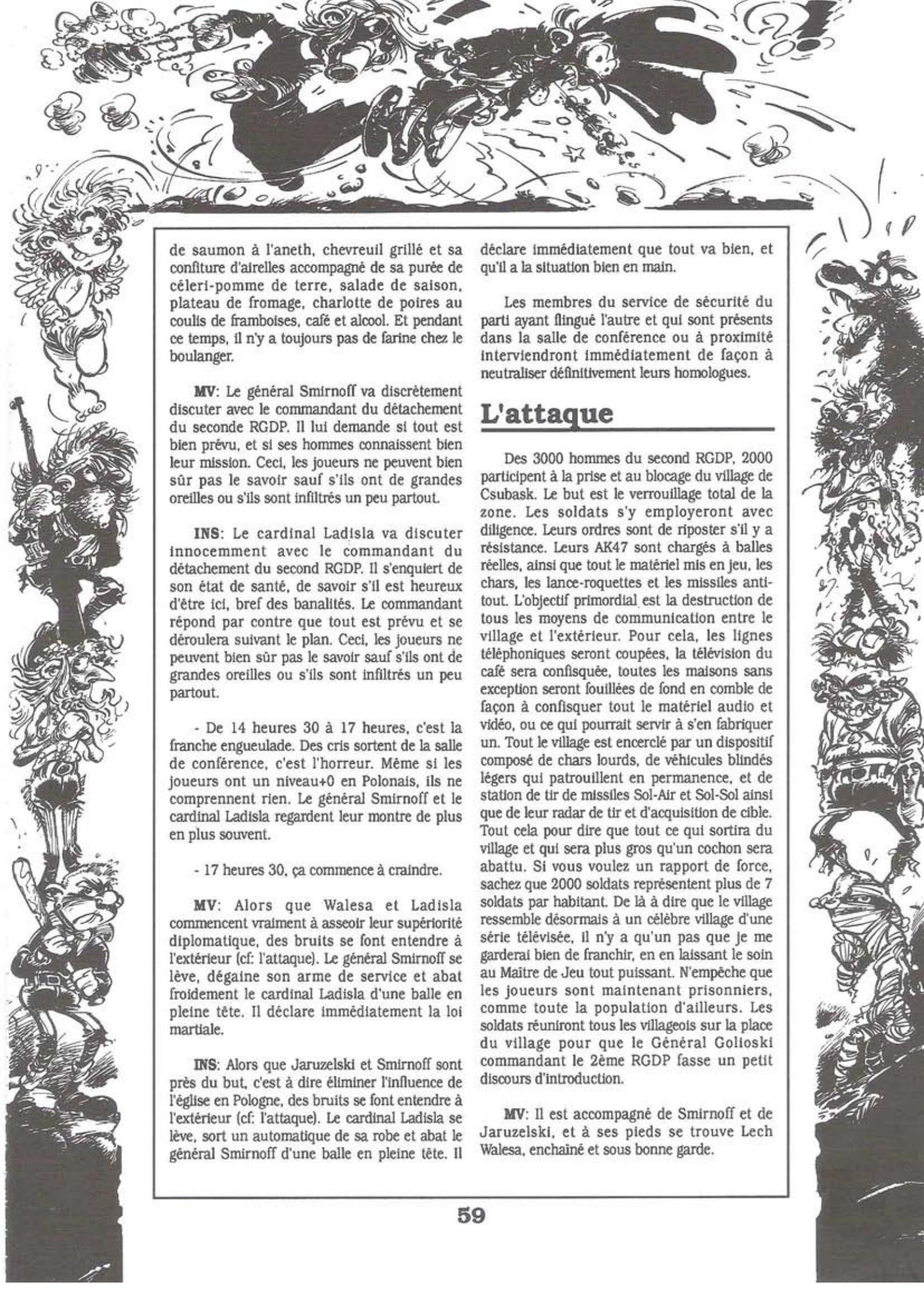
- De 9 heures à 10 heures 30, heure de la première pause, pas de problèmes. Les discussions avancent, chacun restant sur ses positions.

- De 11 heures à 12 heures 30, heure du déjeuner.

MV: Jaruzelski et le général Smirnof tendent à perdre du terrain, devant les arguments de Lech Walesa et du cardinal Ladisla. Jaruzelski refuse néanmoins l'importation de personnel religieux venant de pays du bloc occidental, comme le Vatican ou la France par exemple. Smirnof ne dit rien mais prend des notes.

INS: Lech Walesa et le cardinal Ladisla se font enfoncer par Jaruzelski et Smirnof qui non seulement vont se servir des églises comme casernement, mais vont aussi fermer l'ambassade du Vatican et la compagnie de Jésus locale (en clair, les Jésuites). Ladisla n'est absolument pas d'accord. On peut certes sacrifier les Jésuites, mais pas question de fermer l'ambassade du Vatican.

- 12 heures 30 à 14 heures. Déjeuner. Le menu est le suivant: Cailles farcies, escalopes



de saumon à l'aneth, chevreuil grillé et sa confiture d'ailles accompagné de sa purée de céleri-pomme de terre, salade de saison, plateau de fromage, charlotte de poires au coulis de framboises, café et alcool. Et pendant ce temps, il n'y a toujours pas de farine chez le boulanger.

MV: Le général Smirnof va discrètement discuter avec le commandant du détachement du seconde RGDP. Il lui demande si tout est bien prévu, et si ses hommes connaissent bien leur mission. Ceci, les joueurs ne peuvent bien sûr pas le savoir sauf s'ils ont de grandes oreilles ou s'ils sont infiltrés un peu partout.

INS: Le cardinal Ladisla va discuter innocemment avec le commandant du détachement du second RGDP. Il s'enquiert de son état de santé, de savoir s'il est heureux d'être ici, bref des banalités. Le commandant répond par contre que tout est prévu et se déroulera suivant le plan. Ceci, les joueurs ne peuvent bien sûr pas le savoir sauf s'ils ont de grandes oreilles ou s'ils sont infiltrés un peu partout.

- De 14 heures 30 à 17 heures, c'est la franche engueulade. Des cris sortent de la salle de conférence, c'est l'horreur. Même si les joueurs ont un niveau+0 en Polonais, ils ne comprennent rien. Le général Smirnof et le cardinal Ladisla regardent leur montre de plus en plus souvent.

- 17 heures 30, ça commence à craindre.

MV: Alors que Walesa et Ladisla commencent vraiment à asseoir leur supériorité diplomatique, des bruits se font entendre à l'extérieur (cf: l'attaque). Le général Smirnof se lève, dégaine son arme de service et abat froidement le cardinal Ladisla d'une balle en pleine tête. Il déclare immédiatement la loi martiale.

INS: Alors que Jaruzelski et Smirnof sont près du but, c'est à dire éliminer l'influence de l'église en Pologne, des bruits se font entendre à l'extérieur (cf: l'attaque). Le cardinal Ladisla se lève, sort un automatique de sa robe et abat le général Smirnof d'une balle en pleine tête. Il

déclare immédiatement que tout va bien, et qu'il a la situation bien en main.

Les membres du service de sécurité du parti ayant flingué l'autre et qui sont présents dans la salle de conférence ou à proximité interviendront immédiatement de façon à neutraliser définitivement leurs homologues.

L'attaque

Des 3000 hommes du second RGDP, 2000 participent à la prise et au blocage du village de Csubask. Le but est le verrouillage total de la zone. Les soldats s'y employeront avec diligence. Leurs ordres sont de riposter s'il y a résistance. Leurs AK47 sont chargés à balles réelles, ainsi que tout le matériel mis en jeu, les chars, les lance-roquettes et les missiles anti-tout. L'objectif primordial est la destruction de tous les moyens de communication entre le village et l'extérieur. Pour cela, les lignes téléphoniques seront coupées, la télévision du café sera confisquée, toutes les maisons sans exception seront fouillées de fond en comble de façon à confisquer tout le matériel audio et vidéo, ou ce qui pourrait servir à s'en fabriquer un. Tout le village est encerclé par un dispositif composé de chars lourds, de véhicules blindés légers qui patrouillent en permanence, et de station de tir de missiles Sol-Air et Sol-Sol ainsi que de leur radar de tir et d'acquisition de cible. Tout cela pour dire que tout ce qui sortira du village et qui sera plus gros qu'un cochon sera abattu. Si vous voulez un rapport de force, sachez que 2000 soldats représentent plus de 7 soldats par habitant. De là à dire que le village ressemble désormais à un célèbre village d'une série télévisée, il n'y a qu'un pas que je me garderai bien de franchir, en en laissant le soin au Maître de Jeu tout puissant. N'empêche que les joueurs sont maintenant prisonniers, comme toute la population d'ailleurs. Les soldats réuniront tous les villageois sur la place du village pour que le Général Golioski commandant le 2ème RGDP fasse un petit discours d'introduction.

MV: Il est accompagné de Smirnof et de Jaruzelski, et à ses pieds se trouve Lech Walesa, enchaîné et sous bonne garde.



INS: Il est accompagné de Ladisla et de Lech Walesa, et à ses pieds se trouve Jaruzelski enchaîné et sous bonne garde.

INS/MV: Le discours qu'il tient est à peu près le suivant: "Nous sommes ici pour faire respecter l'Ordre Nouveau. Partout dans le pays et dans le monde, les suppôts d'une ancienne dictature sont tombés. L'attaque depuis longtemps préparée sous terre et dans le ciel s'est déroulée comme prévue. Vous villageois, n'y êtes pour rien, vous n'êtes que témoins d'une nouvelle ère. Pour cela, vous serez récompensés. Quant au traître, celui qui est là à mes pieds, nos Nouveaux Maîtres, qui arriveront tout à l'heure, s'occuperont de lui."

Au Maître de Jeu d'improviser sur ce thème, mais en gardant bien à l'esprit que ce discours doit être neutre de façon à pouvoir être prononcé par chacune des parties. Mais que fait donc la résistance?

La résistance: Dès le début de l'attaque, Anton Jaselski tentera par tous les moyens de contacter les joueurs et de les faire revenir le plus vite possible chez lui. Il peut les cacher dans sa cave à farine, où se trouve désormais le seul récepteur ondes courtes du village. S'ils acceptent, ils n'entendront pas le discours de Golioski, mais Jaselski leur racontera. S'ils refusent, les joueurs seront conduits de force sur la place du village pour écouter le speech. S'ils résistent, les soldats les violenteront un peu pour les conduire sur la place. Si les joueurs résistent encore plus, en se battant, par exemple, ou en utilisant de merveilleux pouvoirs magiques, les soldats tireront dans le tas.

Ce qui va se passer maintenant

Le survivant de l'attaque, Walesa ou Jaruzelski selon INS ou MV, sera conduit au casernement du 2ème RGDP sous bonne garde, où il sera jeté en prison. Le cadavre du Général Smirnoff ou du Cardinal Ladisla sera exposé sur la place publique, pour calmer les ardeurs combattives de certains. Si des joueurs veulent vérifier si ce sont bien des cadavres, il n'y aura

aucun doute. Ce sont bien des cadavres. Par contre, une psychométrie bien placée, c'est à dire sur les vêtements et pas sur le corps lui-même, montrera les choses suivantes: les vêtements sont sortis d'un sac, et ont été enfilés à un cadavre qui traînait là, dans un coin de la cuisine. Si la Psychométrie est effectuée sur les lunettes, sur une chevalière ou une alliance, l'objet racontera qu'il a été retiré d'un corps pour être placé sur un autre qui traînait dans la cuisine. Auparavant, il a entendu un grand bruit et tout a basculé. Il n'en sait pas plus. Les rondes seront effectuées par des soldats armés, qui circuleront dans toutes les rues du village, par patrouille de 12. Les alentours du village sont complètement encerclés par le 2ème RGDP. Des chars lourds sont en faction aux points stratégiques du village. Un détail important pour le Maître de Jeu: au cas où un joueur réussisse à s'échapper du village, en utilisant suffisamment longtemps la combinaison Passe-Muraille, Invisibilité, Forme gazeuse ou encore Electricité, prenez le à part, installez le sur un canapé, donnez lui votre collection de Playboy, le télécommande du magnétoscope, les cassettes de Predator, Terminator, Highlander, Total Recall, et retournez jouer avec les autres. Vous vous intéresserez de nouveau à lui à la fin de la partie. Si il tente de s'enfuir et qu'il rate (du village bien sur, pas du canapé), il aura toutes les chances de mourir, et là, ses problèmes seront réglés, définitivement. L'organisation de la résistance: si les joueurs acceptent l'aide de Jaselski, la résistance comportera en tout N+1 membres, N étant le nombre de personnages. Si vous avez bien suivi, la résistance et Jaselski ne font qu'un... Le quartier général de la résistance est la cave à farine de Jaselski. Il leur expliquera que cette cave est restée imperméable aux recherches des nazis pendant la guerre, et qu'elle résistera bien aux recherches des soldats du RGDP.

Le poste ondes courtes

Si les personnages utilisent le récepteur ondes courtes de Jaselski, il serait étonnant qu'ils connaissent exactement la fréquence d'un poste émettant dans une langue qu'ils





connaissent. Il serait aussi étonnant qu'un de ces joueurs démonte le poste avant de s'en servir. Dans ce cas précis et avec un jet d'électronique, les personnages se rendront compte qu'il manque beaucoup de choses pour que le récepteur fonctionne. Or, il fonctionne, et très bien. En fait, le récepteur est truqué, et n'est absolument pas conçu pour fonctionner en ondes courtes, mais actionnera plutôt un générateur de bruit blanc, qui simulera le crachement du changement de station. Les servants du poste sont confortablement installés dans le casernement, et interviendront régulièrement lorsque les joueurs chercheront une station ou en changeront. Ils ont une bibliothèque d'enregistrements à leur disposition, qui leur servira à diffuser les nouvelles suivantes (fausses bien sûr, est-il besoin de le préciser?):

INS: Dans tous les pays qui d'une façon ou d'une autre étaient en crise, un coup d'état a eu lieu, qui a à chaque fois pour origine les religieux du pays ou des pays voisins. Une fois le pouvoir en place destitué, la loi martiale est instaurée pour plusieurs heures, de façon à laisser les nouveaux dirigeants souffler un peu. Actuellement, des responsables de l'Eglise sont dans le bureau du Secrétaire Général de l'ONU, où ils discutent du nouvel état de paix mondiale. L'Eglise, dans des communiqués, insiste sur le fait que c'est pour le bien de l'humanité toute entière qu'elle a été obligée d'agir. Le Pape ne s'est pas encore prononcé, mais ce sont deux de ses plus fidèles collaborateurs, qui semblent prendre les choses en main: Les Cardinaux Laurent et Michel. La loi martiale est déclarée car tout état de paix Mondiale passe par un période de purification du mal. Le mal doit être expurgé, et doit retourné en Enfer, car là seulement est sa place. Toutes ces informations étant à distribuer avec parcimonie en les entrecoupant de parasites et autres crachements de l'émetteur, et en interrompant l'émission dès qu'une information a été captée, de façon à bien laisser les joueurs se poser des questions.

MV: Dans tous les pays où l'Eglise avait encore du poids et une présence, de graves attentats ont touché les principaux monuments religieux, ne laissant que quelques ruines. C'est

une perte énorme pour le patrimoine culturel et religieux de l'humanité. En même temps, un coup d'état international, monté par des forces spéciales communistes a pris le pouvoir dans tous les pays. Les commentateurs ne semblent pas comprendre la portée symbolique de la destruction systématique des monuments. Au Vatican, un commando s'est introduit de force dans le palais papal, et après une courte résistance des gardes suisses à l'extérieur, les combats se sont poursuivis à l'intérieur du palais. Il n'y avait aucun observateur présent, mais des lance flammes et des armes lourdes ont été employées du côté du commando, alors que les gardes du pape se servaient du réseau de défense électrique qui protège le pape. De nombreux éclairs furent aperçus. Néanmoins, et malgré la résistance héroïques des gardes suisses, la dépouille de sa Sainteté fut jetée dehors sur un tas d'artefacts religieux de toutes sortes.

Dans une conférence en direct de l'ONU, le Général Baalov et le Commissaire Malphaski de l'URSS ont expliqué ainsi cette prise de pouvoir mondiale: il ne peut et ne pourra y avoir de paix sur Terre, tant que le monde n'est pas unifié sous une même bannière. C'est fait. Il ne peut ne pourra y avoir de paix sur Terre tant que l'homme croira en autre chose que son futur.

Il faut arrêter de croire en des Dieux qui depuis 2000 ans ne sont cause que de massacres et génocides. Nous menons le combat depuis 2000 ans, nous avons gagné. Toutes ces informations étant à distribuer avec parcimonie en les entrecoupant de parasites et autres crachements de l'émetteur, et en interrompant l'émission dès qu'une information a été captée, de façon à bien laisser les joueurs se poser des questions.

Retour au village

Et voici, à la demande générale le calendrier des événements qui vont se dérouler dans le village.

Jour 1

17h30: Attaque du village par le 2ème RGDP.



19h00: Discours d'introduction du nouveau chef du village, le Général Golioski.

23h00: Alors qu'il fait nuit noire, que pas un chat n'a sorti le bout de sa queue à l'extérieur dans les rues du village, des coups de sifflets se font entendre. Le véritable blocus qui entourait le village laisse passer une grosse limousine noire, sans immatriculation, aux vitres teintées. Une fois la voiture stoppée sur la place du village, elle éteindra ses phares et attendra un moment, jusqu'à ce que le plus haut gradé dans le village, qui dormait profondément, sorte de la mairie en se rhabillant en hâte. A ce moment là, sort de la limousine un homme sec, habillé en noir, avec un chapeau noir et des lunettes noires. Il porte une mallette à la main. Les militaires se mettent au garde à vous devant lui, et le conduisent jusqu'à la Mairie. Le nouvel arrivant est suivant le jeu un Ange au Service de Dominique (INS) ou un Démon aux ordres d'Andromaltus (MV).

Jour 2

05h30: Rassemblement général de la population sur la place du village. Les habitants sont menés sans ménagement sur la place. Une estrade a été montée au centre de la place, et les soldats protègent une voie d'accès qui mène de la place à la mairie. Si les personnages dormaient dans la cave à farine, pas de problèmes, ils ne sont pas repérés. Par contre, il suffit qu'un seul soit sorti de la cave aux alentours de 5 heures pour qu'il soit traîné sur la place. Dès que la population sera réunie et comptée, l'homme en noir (l'occupant de la limousine) sortira de la mairie, et traversera la foule sous la garde des soldats. Il montera sur l'estrade, et sera alors au centre de la population, celle-ci s'étendant en cercle autour de lui sur un rayon de 30 mètres, la portée d'utilisation d'un pouvoir de détection du Bien ou du Mal. Le nouvel arrivant se présentera et commencera un discours: "Je suis Basil Warsul, envoyé par le nouveau pouvoir en place. Vous habitants du village, avez de la chance. Vous avez été et êtes encore témoin de l'arrivée de l'Ordre Nouveau. Pour cela, vous serez récompensés. Les nouvelles autorités de ce pays, ont décidé de conserver le village dans l'état actuel, et pour cela, ont décidé de vous offrir de nouvelles habitations, plus loin à l'Est.

Le village, lui, sera pour toujours protégé, de la folie des hommes. Des camions viendront vous chercher, vous, votre famille, et vos affaires, dès cette après-midi. C'est tout. Préparez vous." Alors qu'un murmure traverse l'assistance, que les villageois se tournent les uns vers les autres, qu'ils sont en train de se demander ce qui va leur arriver, Basil Warsul se concentre sur la foule. Il utilise le sort Détection, du Bien ou du Mal, suivant le cas. Si un ou plusieurs personnages sont sur la place, ils sont immédiatement repérés, sauf si ils bénéficient d'une immunité à ce genre de pouvoir.

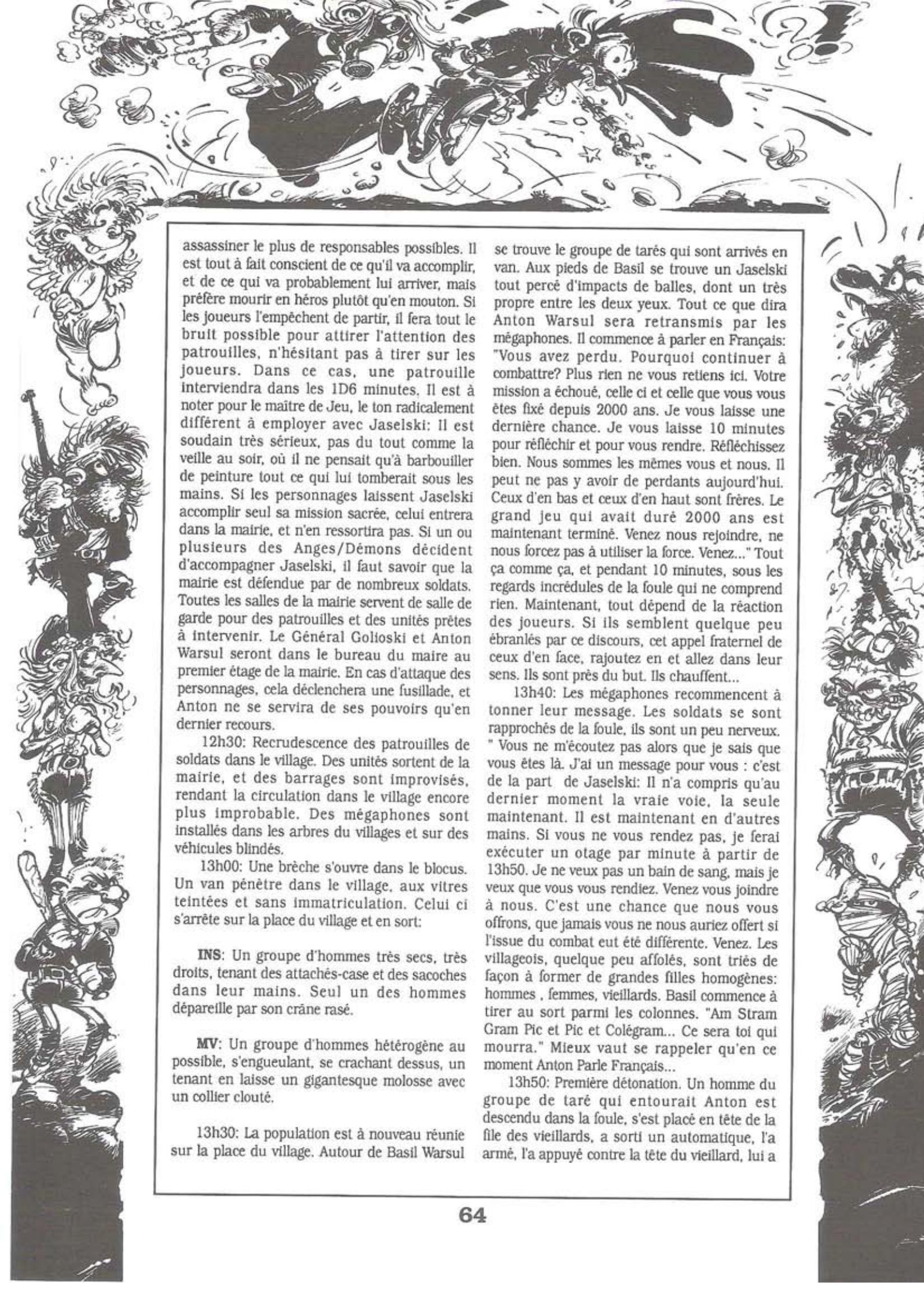
10h30: Les premiers camions de "déménagement" arrivent et commencent à se garer à l'extérieur du village. Le blocus est toujours aussi infranchissable. Jusqu'à la fin de la journée, et le couvre feu du soir, c'est en quelque sorte quartier libre pour les joueurs. Le poste Ondes Courtes continuera à diffuser de fausses informations, toutes plus apocalyptiques les unes que les autres. Durant toute cette journée, qui servira essentiellement aux militaires pour déménager le village, Jaselski suivra les faits et gestes des personnages, ne prenant aucune initiative. C'est très important, c'est à ce moment que Jaselski (Dominique ou Andromalius) se fera une idée sur les personnages... Est il taquin?

17h30: Mise en place du couvre-feu. Des projecteurs sont installés, les patrouilles tournent dans le village. Durant la nuit, Anton Jaselski se réveillera, il est grand temps d'agir. Seul, ou avec les personnages si ils décident de l'accompagner dans ses pérégrinations nocturnes, il accomplira plusieurs actes anti-envahisseurs tels que: Peindre de grosses croix à la peinture rouge sur les bâtiments, accompagnés du slogan: Bolcheviks Go Home ! Crever tous les pneus qui tombent sous son couteau. Enfoncer des pommes de terre dans le pot d'échappement des véhicules de façon à le faire exploser. Etc...

Jour 3

Tout le matin, le déménagement continue. Pas une faille dans le blocus, des soldats partout.

12h00: C'est l'heure à laquelle Jaselski décide de porter un coup au nom de la résistance universelle à l'opresseur. Il s'arme d'un petit pistolet automatique, et part



assassiner le plus de responsables possibles. Il est tout à fait conscient de ce qu'il va accomplir, et de ce qui va probablement lui arriver, mais préfère mourir en héros plutôt qu'en mouton. Si les joueurs l'empêchent de partir, il fera tout le bruit possible pour attirer l'attention des patrouilles, n'hésitant pas à tirer sur les joueurs. Dans ce cas, une patrouille interviendra dans les 1D6 minutes. Il est à noter pour le maître de Jeu, le ton radicalement différent à employer avec Jaselski: Il est soudain très sérieux, pas du tout comme la veille au soir, où il ne pensait qu'à barbouiller de peinture tout ce qui lui tomberait sous les mains. Si les personnages laissent Jaselski accomplir seul sa mission sacrée, celui entrera dans la mairie, et n'en ressortira pas. Si un ou plusieurs des Anges/Démons décident d'accompagner Jaselski, il faut savoir que la mairie est défendue par de nombreux soldats. Toutes les salles de la mairie servent de salle de garde pour des patrouilles et des unités prêtes à intervenir. Le Général Golioski et Anton Warsul seront dans le bureau du maire au premier étage de la mairie. En cas d'attaque des personnages, cela déclenchera une fusillade, et Anton ne se servira de ses pouvoirs qu'en dernier recours.

12h30: Recrudescence des patrouilles de soldats dans le village. Des unités sortent de la mairie, et des barrages sont improvisés, rendant la circulation dans le village encore plus improbable. Des mégaphones sont installés dans les arbres du villages et sur des véhicules blindés.

13h00: Une brèche s'ouvre dans le blocus. Un van pénètre dans le village, aux vitres teintées et sans immatriculation. Celui-ci s'arrête sur la place du village et en sort:

INS: Un groupe d'hommes très secs, très droits, tenant des attachés-case et des sacs dans leur mains. Seul un des hommes dépareille par son crâne rasé.

MV: Un groupe d'hommes hétérogène au possible, s'engueulant, se crachant dessus, un tenant en laisse un gigantesque molosse avec un collier clouté.

13h30: La population est à nouveau réunie sur la place du village. Autour de Basil Warsul

se trouve le groupe de tarés qui sont arrivés en van. Aux pieds de Basil se trouve un Jaselski tout percé d'impacts de balles, dont un très propre entre les deux yeux. Tout ce que dira Anton Warsul sera retransmis par les mégaphones. Il commence à parler en Français: "Vous avez perdu. Pourquoi continuer à combattre? Plus rien ne vous retiens ici. Votre mission a échoué, celle-ci et celle que vous vous êtes fixé depuis 2000 ans. Je vous laisse une dernière chance. Je vous laisse 10 minutes pour réfléchir et pour vous rendre. Réfléchissez bien. Nous sommes les mêmes vous et nous. Il peut ne pas y avoir de perdants aujourd'hui. Ceux d'en bas et ceux d'en haut sont frères. Le grand jeu qui avait duré 2000 ans est maintenant terminé. Venez nous rejoindre, ne nous forcez pas à utiliser la force. Venez..." Tout ça comme ça, et pendant 10 minutes, sous les regards incrédules de la foule qui ne comprend rien. Maintenant, tout dépend de la réaction des joueurs. Si ils semblent quelque peu ébranlés par ce discours, cet appel fraternel de ceux d'en face, rajoutez-en et allez dans leur sens. Ils sont près du but. Ils chauffent...

13h40: Les mégaphones recommencent à tonner leur message. Les soldats se sont rapprochés de la foule, ils sont un peu nerveux. "Vous ne m'écoutez pas alors que je sais que vous êtes là. J'ai un message pour vous: c'est de la part de Jaselski: Il n'a compris qu'au dernier moment la vraie voie, la seule maintenant. Il est maintenant en d'autres mains. Si vous ne vous rendez pas, je ferai exécuter un otage par minute à partir de 13h50. Je ne veux pas un bain de sang, mais je veux que vous vous rendiez. Venez vous joindre à nous. C'est une chance que nous vous offrons, que jamais vous ne nous auriez offert si l'issue du combat eut été différente. Venez. Les villageois, quelque peu affolés, sont triés de façon à former de grandes files homogènes: hommes, femmes, vieillards. Basil commence à tirer au sort parmi les colonnes. "Am Stram Gram Pic et Pic et Colégram... Ce sera toi qui mourra." Mieux vaut se rappeler qu'en ce moment Anton Parle Français...

13h50: Première détonation. Un homme du groupe de tarés qui entourait Anton est descendu dans la foule, s'est placé en tête de la file des vieillards, a sorti un automatique, l'a armé, l'a appuyé contre la tête du vieillard, lui a



pris la tête de l'autre main et a appuyé sur la détente. Une énorme détonation, et le vieillard s'est écroulé comme si il dormait, de son dernier sommeil. La foule a fait un mouvement général de recul, mais se fait maintenir à l'ordre par les soldats. Le taré en question s'étant servi de son pouvoir Sommeil, le vieillard se réveillera quelques minutes plus tard, pour ne pas qu'ils se réveillent en pleine mise en scène, les "cadavres" sont emmenés dans la mairie, où ils sont allongés consciencieusement.

14h00: Basil Warsul reprend le micro: "C'est votre dernière chance, mes hommes vont vous chercher pour vous amener ici. Si vous n'êtes pas là dans trente minutes, je fais exécuter le village." Bien sur, il dit ça en français, de façon à ne pas affoler le village plus qu'il ne l'est déjà. "N'essayez pas de me faire croire que vous n'êtes pas là... Vos ordres de missions on été découverts ainsi que votre destination. Vos quartiers généraux et vos chefs en France ne sont plus. Venez rejoindre le camp des gagnants, le camp des vainqueurs, nous pouvons faire de grandes choses."

De 14 heures à 14h30: Le groupe de combat de Basil cherchera les personnages du mieux qu'il peut, en utilisant leurs pouvoirs de détection. Le village n'est pas grand du tout, il est probable que les personnages soient découverts. Dans ce cas, le groupe de Basil Warsul n'engagera pas le combat. Il laissera une chance aux joueurs, afin de les mener sur la place du village. Si les personnages résistent et décident de se battre, le but premier du groupe de combat de Basil, est d'immobiliser les personnages. Ils n'ont pas envie de se faire tuer dans l'histoire (ce qui est d'ailleurs difficile, entre nous soit dit) mais en cas de grave danger, ils n'hésiteront pas à user d'un peu plus de force.

Conditions de victoire et récompenses

Prenez des notes, y en a quelques pages...

Toutes les conditions de victoire qui suivent devront être pondérées joueur par joueur suivant ses réflexions et ses réactions durant la

crise telles qu'elles auront été surveillées et enregistrées par Jaselski.

Plusieurs cas de figures se posent

Les personnages ne se sont pas rendus, décident de finir en beauté, et attaquent la place du village avec leurs petits poings musclés: dans ce cas, cela risque d'être la tuerie, le massacre, mais seulement pour les joueurs. Les soldats ont des consignes. Et ce n'est pas l'utilisation de pouvoirs qui les feront reculer. Ils tireront jusqu'à ce que mort s'en suive. Les personnages se retrouveront donc en Enfer ou au Paradis, très fiers de ne pas avoir cédé, mais un peu embêté d'être morts...

Le maître de Jeu magnanime pourra dans ce cas précis faire stopper net la tuerie par l'intervention de Basil Warsul, et décider d'aller voir au paragraphe "Les joueurs se rendent d'eux même et ne veulent pas changer de camp" en majorant la victoire d'un niveau. C'est à dire que dans ce cas, une victoire marginale deviendra une victoire normale, etc etc... Mais ce n'est pas une obligation.

Les personnages ne se sont pas rendus, n'ont pas été découverts: au moment précis où l'ultimatum va être mis à exécution, une voix qu'il reconnaîtront prend la parole dans le mégaphone. C'est la voix de Jaselski.

MV: "Allo, allo... c'est Dominique qui vous parle... Ce n'est pas joli, joli tout ça... Vous préférez sacrifier des centaines d'innocents... Je ne suis pas... content. Le Jeu est terminé. Vous n'avez pas gagné." Au même moment, apparaîtra devant eux un facteur. C'est un Ange au service de Didier, qui leur porte le Message Officiel qui atteste que c'est bien Dominique, Archange de la Justice qui parle au micro. Une fois les joueurs sortis, Dominique/Jaselski ne sera pas content. Il n'est pas en colère non plus car les joueurs auront néanmoins résisté, mais ils ont mis en péril la population d'un village. Les Anges seront récompensés, après explications, selon le barème de la victoire marginale.



INS: "Allo, allo... C'est Andromalius qui vous parle... Elle est très bonne celle là... Sortez tout de suite... Le jeu est terminé. Vous n'avez pas gagné." Au même moment apparaîtra devant eux un coursier noir sur un scooter qui leur donnera un message. C'est un Démon aux ordres de Baalberith servant à authentifier la voix qu'ils entendent. C'est bien Andromalius, Prince du Jugement. Une fois les joueurs sortis, Andromalius/Jaselski ne sera pas très content... Les Démons n'en ont que faire d'exécuter un village, mais il faudrait peut-être penser au combat au lieu de se cacher. Les Démons seront récompensés, après explications complètes, selon barème de la victoire normale.

Les personnages se rendent d'eux mêmes et rejoignent l'autre camp. Dans ce cas précis, il faut bien séparer les joueurs qui veulent effectivement se joindre au parti d'en face, et ceux qui se rendent pour monter une attaque au dernier moment, c'est au maître à bien prendre note des intentions de chacun, pour éviter ensuite les joueurs de mauvaise foi qui "jamais je n'ai voulu changer de camp voyons !". Si les joueurs veulent vraiment passer en face, c'est assez simple.

Alors que les personnages se dirigeront vers l'estrade, entourés de soldats, Jaselski se relevera (alors qu'il était censé être mort) les montrera du doigt et leur dira : "Bonjour... Je suis Dominique (ou Andromalius). Vous avez perdu !" Le sort des personnages n'est pas enviable après ceci... Ils seront menés en Forteresse par le groupe de Basil Warlus, gagneront une limitation sans le bénéfice d'un point de pouvoir, et pour leur prochaine promotion, ils pourront attendre longtemps... De plus, savoir que l'Archange de la Justice ou le Prince du Jugement aura constamment un oeil sur vous, ça calme un peu les ardeurs... Pour les joueurs qui comptent faire une attaque au dernier moment, laissez les faire.

Au moment où ils vont lancer l'attaque, pour cela demandez leur leurs intentions de combat, Jaselski se relevera, et parlera: "Bonjour je suis Dominique (ou Andromalius). C'est un peu tard comme réaction non? Mais néanmoins, ce n'est pas mal... Les personnages seront récompensés, après les sempiternelles

explications finales selon le barème de la victoire normale. Pour les joueurs qui se rendent mais qui ne veulent pas passer de l'autre côté, la solution finale dépend du jeu.

MV: La récompense des joueurs tiendra compte du nombre d'otages assassinés. Moins il y en a mieux c'est, mais avec la pondération suivante. Plus la reddition est tardive mieux c'est. C'est à dire que si les joueurs se rendent juste avant que la première victime soit exécutée, ils seront récompensés selon le barème de la victoire totale. En effet, les Anges sont là pour protéger les humains. Si les Anges se sont rendus dès le début, abandonnant le combat si vite, pas de victoire. Si les Anges se rendent après que la dizaine d'otages soit exécutés, ils seront récompensés comme pour une victoire marginale.

INS: La reddition pour les Démons est difficilement concevable, mais elle vaut mieux que la trahison. Néanmoins, les personnages seront récompensés suivant leur rapidité à se rendre. Si les Démons se sont rendus tout de suite, sans rien faire, et sans qu'un otage n'ait été exécuté: Limitation. Si les Démons se sont rendus juste après la mort du premier otage: Victoire marginale. Après la mort des dix otages: Victoire normale.

Les personnages ayant réussi à s'enfuir du village sans mourir, s'apercevront très vite que quelque chose ne va pas, que le monde est tout à fait normal. Et que ce n'est qu'une gigantesque trappe à souris ce village, gare à celui qui s'y coince la queue... Ces personnages seront récompensés, après qu'ils aient été mis de coté par les autorités compétentes dès leur découverte, par la victoire totale.

Le bilan pour Andromalius et Dominique n'est pas brillant. L'infrastructure est beaucoup trop lourde à mettre en place, et ce projet de test de pureté ne sera pas plus développé. Il restera à l'état de prototype, et seuls les personnages des joueurs auront été au courant... Mais et les soldats? Les soldats n'ont rien compris... Il suivaient les ordres de toutes façons... On leur avait dit que cela risquait de changer de l'ordinaire, ils n'ont pas été déçus... Par contre les villageois... C'est triste pour eux,



mais ils ont été témoins de trop de choses... Ils ont été un peu traumatisés, et en cette période de transparence, ils pourraient raconter à tout le monde que quelques fois, les forces du Bien et les forces du Mal se donnent un coup de main... Le déménagement du village continuera donc, et plus personne n'entendra parler du petit village de Czubask, en Pologne... C'est un peu pour cela que le fiasco est ressenti de telle sorte par l'Archange et le Prince-Démon... Eliminer une population pour tester quelques Anges, ce n'est pas très viable...

Et si les joueurs invoquent leur supérieur? Si l'invocation est réussie, en tenant compte des malus, car mis à part le cas où les personnages attaquent en masse ils ne sont jamais en danger réel, il faudra consulter la table de relations entre Archanges ou entre Prince-Démons. Les alliés d'Andromalius ou de Dominique n'interviendront pas, malgré la réussite. Ceux qui prônent la neutralité avec l'Archange ou le Prince-Démon n'interviendront pas en personne, mais feront sentir leur présence par une remise à plein des points de pouvoirs et des points de vie, ou une téléportation à bon escient, surtout si le personnage est sur le trajet d'un missile. Ceux qui sont hostiles ou carrément en Guerre Ouverte (pour les Princes uniquement) non seulement interviendront en personne, mais mettront sûrement un malin plaisir à faire encore plus capoter le test qu'il ne le ferait de lui même...

Annexe

Le second Régiment de la Garde Démocratique Populaire

Caractéristiques d'un soldat moyen

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	2	1	-

Talents: Arme d'épaule+2, Arme de poing+0, Tactique+0.

Armement: AK47, Missile sol-air ou sol-sol (Stinger ou Milan) pour certains, Char d'assaut T72.

Les personnages principaux mais néanmoins secondaires de ce triste drame

Anton Jaselski



INS: Andromalius, Prince du Jugement.

MV: Dominique, Archange de la Justice.

Basil Warsul et son groupe de combat (INS)

Basil Warsul, Ange au service de Dominique (Grade 1), 1m82, 72 Kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	1	15

Talents: Discussion+2, Esquive+0, Arme de poing+0, Savoir-faire+1.

Pouvoirs: Eclair+0 (121), Peur+1 (134), Détection du mal+2 (311), Détection du futur proche+0 (314), Détection du mensonge+0 (316), Sens éliminé (611, Odorat), Jugement+0 (spécial).

Basil est un Ange de Dominique qui montera haut dans la hiérarchie. Il a longtemps hésité à passer chez Walther ou Joseph, mais est tout de même resté chez Dominique. Il en est resté un petit quelque chose.



Kanett, Ange au service de Daniel
(Grade 1), 1m70, 75 Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	3	3	4	2	18

Talents: Corps à corps+2, esquive+2.

Pouvoirs: Peur+0 (134), Armure+1 (211), Détection de l'invisible+0 (313), Passe-muraille+0 (335), Skinheads (553), Besoin de tuer (666), Chair en pierre+1 (spécial).

Kanett est un Ange de Daniel pas si stupide que ça. Son péché mignon est de transformer les gens en pierre et de détruire la statue juste après. Il sera très dur de le retenir de tuer les personnages.

Gloq, Ange au service de Jean (Grade 1), 1m80, 80Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	3	3	3	3	14

Talents: Electricité+1, Informatique+1, Esquive+1, Mécanique+1.

Pouvoirs: Eclair+1 (121), Anaérobiose (216), Champ magnétique+1 (254), Electricité+0 (264), Vol+1 (332), Ailes (625), Générateur+0 (Spécial).

Gloq est très embêté, pas son nom, et par son défaut qui correspond... Avec ça, pas besoin de prendre l'avion...(Vieux gag éculé).

Alta, Ange au service de Laurent (Grade 1) 2m, 100Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	3	3	1	12

Talents: Arme de contact lourde+2, Esquive+2. Pouvoirs: Armure+2 (211), Régénération+0 (226), Détection du danger+1 (315), Arme bénite (411, Epée à deux mains puissance), Intégrisme (656), Juste Lame de Laurent+0 (Spécial).

Que dire de plus sur ce bourrin? Rien... Son métier, c'est casser du Démon... Il est très bon...

Salmom, Ange au service de Christophe (Grade 1), 1m25, 42Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	5	3	3	2	16

Talents: Acrobatie+2, Esquive+2.

Pouvoirs: Eau du robinet+1 (125), Paralysie+0 (163), Sommeil+0 (165), Réduction+1(265), Polymorphe+0 (266), Bond+1 (333), Asexué (626), Chance (Spécial).

Salmom est très joueur... Il profite de son pouvoir de réduction et de bond pour surprendre ses adversaires et les paralyser avant de les achever à grands coups d'eau du robinet !

Basil Warsul et son groupe de combat (MV)

Basil Warsul, Démon aux ordres d'Andromalius (Grade 1), 1m82, 72Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	2	3	1	15

Talents: Discussion+2, Esquive+0, Arme de poing+0, Savoir-faire+1.

Pouvoirs: Acide+0 (126), Peur+1 (134), Détection du Bien+2 (311), Détection du futur proche+0 (314), Détection de la vérité+0 (316), Odeur suspecte (621), Humanité (Spécial).

Basil est un Démon d'Andromalius qui montera haut dans la hiérarchie. Il a longtemps hésité à passer chez Malphas ou Nybbas, mais est tout de même resté chez Andromalius. Il en est resté un petit quelque chose.

Ricax, Démon aux ordres de Belial (Grade 1), 1m60, 75Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	2	1	10

Talents: Lance-flamme+2, Arme lourde+2, Corps à corps+1.

Pouvoirs: Energie+2 (123), Armure+2 (211), Immunité au feu (213), Arme à distance maudite (412, M60), Tueur psychopathe (635). Equipement: Lance-flamme.

Ricax ne pense que très peu. Il adore le feu et adore rester au milieu des incendies qu'il déclenche à grands coups de lance flamme. Il aime beaucoup achever les victimes à l'aide de sa M60 préférée.

Cassis, Démon aux ordres de Malthus (Grade 1), 1m80, 40Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	2	4	4	2	11

Talents: Médecine+2, Chimie+2, Esquive+1.
Pouvoirs: Acide+2 (126), Maladie+0 (161), Immunité aux maladies (212), Liqéfaction+0 (264), Aspect cadavérique (611), Infection+0 (Spécial).

Cassis ne bouge que très peu. Sa faible constitution l'empêche de participer au combat comme ses petits camarades. Il essaiera néanmoins de tuer un des ses adversaires à l'aide de ses attaques d'acide.

Bellu, Démon aux ordres de Malphas (Grade 1), 1m70, 69Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	2	2	4	15

Talents: Discussion+2, Baratin+2, Séduction+1.
Pouvoirs: Queue barbelée+0 (115), Sommeil+0 (132), Faiblesse+0 (133), Douleur+0 (166), Polymorphe+1 (266), Vérité+0 (316), Lumière (644), Discorde+1 (Spécial).

Portant toujours ses lunettes noires, Bellu est faible, mais utilise sa queue barbelée en cas de combat au corps à corps. Il préfère la jouer subtile et foutre la merde.

Céhéha, Démon aux ordres de Crocell (Grade 1), 1m95, 110Kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	4	2	4	1	16

Talents: Arme de contact lourde+2, Esquive+2, Corps à corps +1.
Pouvoirs: Glace+2 (122), Armure+2 (211), Immunité au froid (214), Glace+2 (252), Vitesse (334), Arme de contact maudite (411), Hache à deux mains), Kleptomanie (636), Froid (Spécial).

Céhéha est une bête de combat. Mais il ne pense pas qu'à ça, bien au contraire. Sa tare, c'est faire les poches des gens qu'il tue. Alors cela pose un réel problème quand il se bat contre des Anges qui disparaissent lorsqu'ils meurent. Il essaie donc de leur piquer tout ce qu'ils ont avant de leur donner le coup de grâce. C'est bien sa seule faiblesse. Si son adversaire est trop fort, il passera outre sa folie.

Tous les autres personnages importants sont à considérer comme des Anges de Dominique (INS) ou des Démons d'Andromalius (MV).

Armement et équipement

Arme	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talents	Note(s)
AK47	+2(+5)	-	70	30(5)	Arme d'épaule	a
Milan	+20	-	200	1	Arme lourde	-
Stinger	+20	-	200	1	Arme lourde	-

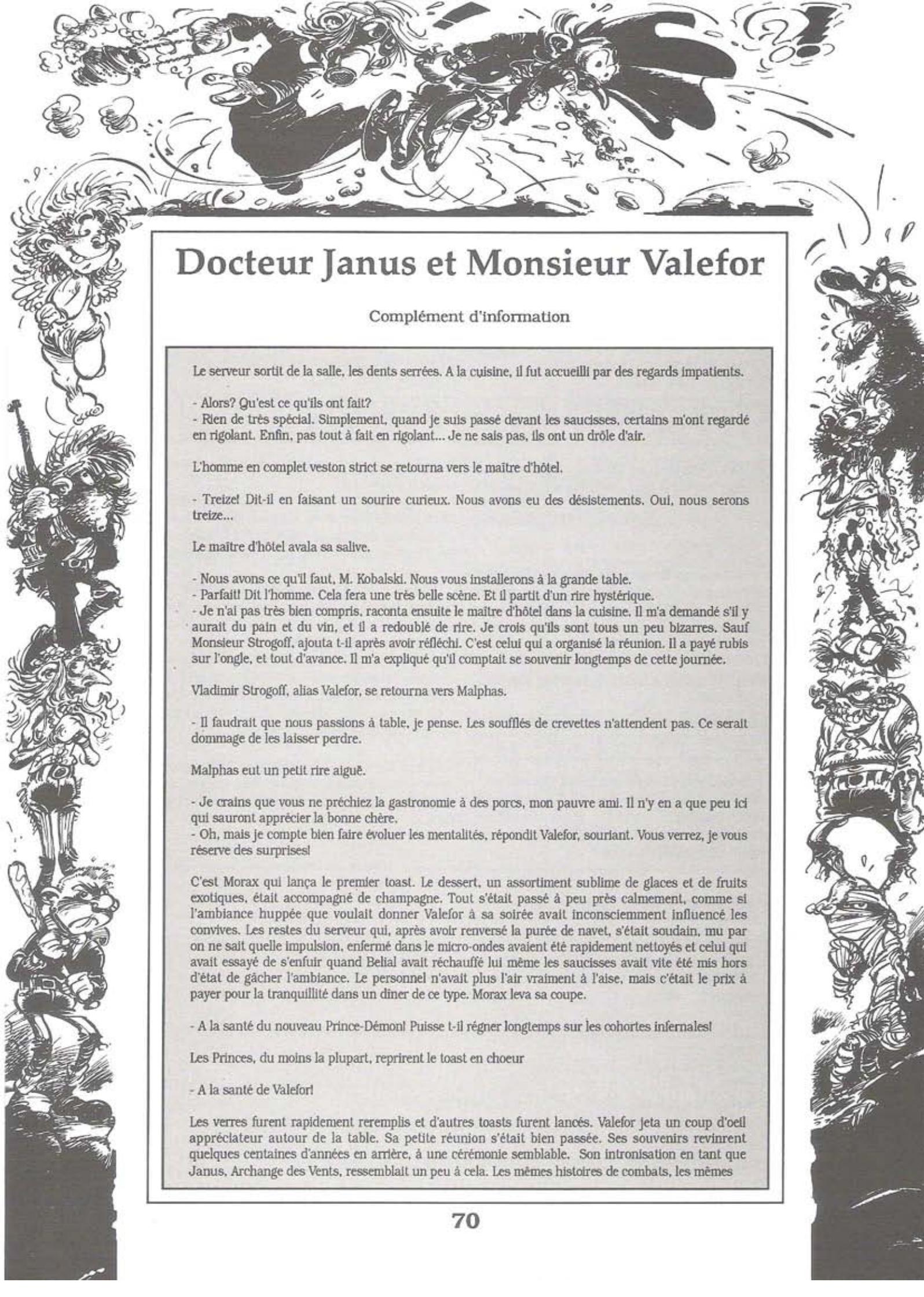
a: En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2.

T72

Vitesse de pointe: 70kph
Protection: 25

Force: 50/-12
Armement: Canon de 120mm (puissance +30)

Ce véhicule est le char de base de l'armée soviétique (et de tous ses alliés).



Docteur Janus et Monsieur Valefor

Complément d'information

Le serveur sortit de la salle, les dents serrées. A la cuisine, il fut accueilli par des regards impatients.

- Alors? Qu'est ce qu'ils ont fait?
- Rien de très spécial. Simplement, quand je suis passé devant les saucisses, certains m'ont regardé en rigolant. Enfin, pas tout à fait en rigolant... Je ne sais pas, ils ont un drôle d'air.

L'homme en complet veston strict se retourna vers le maître d'hôtel.

- Treize! Dit-il en faisant un sourire curieux. Nous avons eu des désistements. Oui, nous serons treize...

Le maître d'hôtel avala sa salive.

- Nous avons ce qu'il faut, M. Kobalski. Nous vous installerons à la grande table.
- Parfait! Dit l'homme. Cela fera une très belle scène. Et il partit d'un rire hystérique.
- Je n'ai pas très bien compris, raconta ensuite le maître d'hôtel dans la cuisine. Il m'a demandé s'il y aurait du pain et du vin, et il a redoublé de rire. Je crois qu'ils sont tous un peu bizarres. Sauf Monsieur Strogoff, ajouta t-il après avoir réfléchi. C'est celui qui a organisé la réunion. Il a payé rubis sur l'ongle, et tout d'avance. Il m'a expliqué qu'il comptait se souvenir longtemps de cette journée.

Vladimir Strogoff, alias Valefor, se retourna vers Malphas.

- Il faudrait que nous passions à table, je pense. Les soufflés de crevettes n'attendent pas. Ce serait dommage de les laisser perdre.

Malphas eut un petit rire aiguë.

- Je crains que vous ne prêchiez la gastronomie à des porcs, mon pauvre ami. Il n'y en a que peu ici qui sauront apprécier la bonne chère.
- Oh, mais je compte bien faire évoluer les mentalités, répondit Valefor, souriant. Vous verrez, je vous réserve des surprises!

C'est Morax qui lança le premier toast. Le dessert, un assortiment sublime de glaces et de fruits exotiques, était accompagné de champagne. Tout s'était passé à peu près calmement, comme si l'ambiance huppée que voulait donner Valefor à sa soirée avait inconsciemment influencé les convives. Les restes du serveur qui, après avoir renversé la purée de navet, s'était soudain, mu par on ne sait quelle impulsion, enfermé dans le micro-ondes avaient été rapidement nettoyés et celui qui avait essayé de s'enfuir quand Belial avait réchauffé lui même les saucisses avait vite été mis hors d'état de gâcher l'ambiance. Le personnel n'avait plus l'air vraiment à l'aise, mais c'était le prix à payer pour la tranquillité dans un dîner de ce type. Morax leva sa coupe.

- A la santé du nouveau Prince-Démon! Puisse t-il régner longtemps sur les cohortes infernales!

Les Princes, du moins la plupart, reprirent le toast en chœur

- A la santé de Valefor!

Les verres furent rapidement remplis et d'autres toasts furent lancés. Valefor jeta un coup d'oeil appréciateur autour de la table. Sa petite réunion s'était bien passée. Ses souvenirs revinrent quelques centaines d'années en arrière, à une cérémonie semblable. Son intronisation en tant que Janus, Archange des Vents, ressemblait un peu à cela. Les mêmes histoires de combats, les mêmes



jalousies. Celles-ci s'exprimaient au grand jour, c'est tout. Il croisa soudain le regard d'Andromalius. Il leva son verre et lui sourit. "Un Archange passé Prince-Démon devant ton nez. La plus belle affaire de la carrière, si tu savais. Mais c'est trop énorme pour que, même toi, tu te doutes de quelque chose."

Andromalius lui rendit son sourire. Il fallait surveiller ce nouveau Prince. Quelque chose lui titillait le creux de l'oreille, et son intuition ne l'avait jamais trompé.

Quelque part, un peu plus haut, l'Archange Dominique relisait pour la centième fois le dossier Janus. Les irrégularités, les conduites anormales, les pensées irrespectueuses et frôlant l'hérésie. Tu as beau être couvert mon petit, un jour, je t'aurais. Un jour je trouverai la faille...

Dans la salle la plus haute de la Tour d'Ebène, Janus/Valefor se resservit un peu de champagne. Devant lui, Asmodée essayait de convaincre Belial de parier avec lui à propos d'une chasse à un animal, paraissait-il très précieux, le dahu. Valefor poussa un soupir de contentement. De toute manière, se dit-il. Dieu sait tout. Alors, si je suis encore là, c'est que quelque part il doit bien rigoler.

Historique

Vous l'avez sans doute compris à la lecture de cette nouvelle, la rumeur qui courait depuis un certain temps est enfin confirmée: L'Archange Janus et le Prince-Démon Valefor ne font qu'un. Comment cela est-il possible? Comment Dominique et Andromalius supportent-ils cette situation? Les réponses à ces questions essentielles suivent.

Janus, avant d'être Archange, était, il y a fort longtemps, un Ange comme tant d'autres. Il était au service de Mathias, Archange de la Confusion. Il faisait parfaitement son travail, et commença par se faire connaître dans les milieux Démoniaques comme un petit Démon de Morax, Prince des Dons Artistiques. Etant naturellement très porté sur la vie huppée et sur l'art, ce deuxième personnage lui allait comme un gant. Janus fit une carrière exemplaire sous l'Archange Mathias, carrière qui le marqua car il garda toujours, comme son ancien supérieur, un goût pour le déguisement, une nature irrespectueuse et pour tout dire, une bonne tendance à se moquer du monde. Il passa Grade 2, puis Grade 3, toujours sous les ordres de Mathias. Ses capacités à se faire passer pour un Démon, ainsi que la qualité de son Aura Démoniaque (pouvoir lié à Mathias) augmentaient au fur et à mesure de ses Grades. Grâce à un exploit qui sera peut être narré autre part plus en détail (il s'agirait,

d'après les rumeurs, d'un vol qu'il aurait effectué sous le nez du Prince Kronos lui-même), Janus devint Archange, créant son propre pouvoir privilégié: Ouverture. Tout ceci se passait il y a des centaines d'années.

Plus récemment, Janus, qui s'ennuyait, décida de reprendre sa carrière de Démon aux ordres de Morax. Ce personnage, appelé Valefor, était alors Grade 2. Janus vit là l'occasion de la plus belle mystification de sa carrière, le vol ultime, si on peut dire. De plus, cette idée correspondait tellement bien à sa nature profonde... Il décida de devenir Prince-Démon. Morax était parfaitement choisi pour cela. Ce n'était pas un Prince-Démon important, et ses serviteurs n'étaient donc pas spécialement sous la surveillance des autres Princes. Morax lui-même n'était pas un violent, et réfléchirait sans doute avant d'assassiner un éventuel rival. Il passa Grade 3, et fit aussitôt savoir qu'il ne convoitait absolument pas la place de son supérieur, ce qui plut beaucoup à Morax. Il se conduisit parfaitement, et après une action d'éclat (d'après les rumeurs, il s'agirait d'un vol effectué sous le nez de l'Archange Yves lui-même), se fit proposer une place parmi les Princes. C'est lui qui choisit sa spécialité, Prince des Voleurs, et son pouvoir privilégié... Ouverture.

Pourquoi Dominique et Andromalius ne font-ils rien? La réponse est simple, ils ne sont pas au courant. Janus/Valefor joue



parfaitement son jeu. Et il a suffisamment d'intelligence pour résister aux recherches en tous genres et aux pièges que lui tendent l'Archange et le Prince-Démon. Quant à Dieu, non seulement il rigole bien, mais en plus il est content. Janus/Valefor correspond bien au symbole de la dualité de l'homme, et laisse même peut être présager un espoir de réconciliation, un jour... s'il changeait d'avis et se lassait de son grand jeu.

Quelques détails

En terme de jeu, en quoi cela se traduit-il?

Le maître de jeu devra d'abord noter que sur les fiches respectives de Janus et de Valefor les nouvelles sont les mêmes, les pouvoirs et les caractéristiques correspondent, et, bien sûr, les pouvoirs privilégiés sont identiques. Valefor est le plus jeune des Princes, ce qui peut se vérifier sur ses points de pouvoir.

Janus participe au conseil des Archanges le Lundi, et Valefor aux conseils Démoniaques le soir. Il est donc très occupé. D'ailleurs, ses possibilités d'interventions sont faibles. Le maître de jeu pourra rajouter des malus s'il le désire pendant les horaires des conseils.

Janus/Valefor se sent aussi à l'aise d'un côté que de l'autre. Il fait bien son travail dans les deux camps, et protège autant ses serviteurs, qu'ils soient Démons ou Anges. Si un Démon de Valefor et un Ange de Janus invoquaient en même temps leur supérieur, et réussissaient tous les deux leur jet de dé, le maître de jeu aurait plusieurs possibilités:

1) Il décide de ne faire intervenir ni Janus, ni Valefor. Et hop!

2) Janus ou Valefor n'apparaît pas mais il se passe quelque chose (téléportation, remontée

des points de Force, etc...) qui sauve l'Ange, le Démon ou les deux, d'un danger de mort immédiat.

3) Seul un des deux, Janus ou Valefor apparaît, il aidera son serviteur mais de manière à ne pas mettre en danger l'autre. Il peut même aider les deux sans que cela ne se voit.

D'un point de vue éthique, Janus et Valefor sont plutôt modérés. Ils apprécient que leurs serviteurs soient de même. Mais néanmoins, un Ange au service de Janus reste un Ange, qui peut avoir des défauts caractéristiques des Anges. De même pour un Démon. Même si on est plus cool que les autres Démons, lorsqu'on est Démon aux ordres de Valefor, on est pas un Ange pour autant.

Les joueurs, enfin. La meilleure manière est de ne pas dire aux joueurs la vérité. C'est tout à fait "Roleplaying", puisque, de fait, personne ne connaît la vérité. Cela permet, et c'est le but de ce complément, de créer des scénarios en jouant sur cette double identité.

Exemple de scénarios: Un Démon de Valefor voulant passer de l'autre côté, ou vice versa. Une mission donnée qui contredit les buts "de l'autre côté" de Janus ou de Valefor et à laquelle il s'oppose, etc... Les possibilités sont infinies.

Il peut arriver qu'un joueur devine la situation, ou qu'il ait tout simplement lu l'extension. Deux solutions: Ou il fait semblant de ne pas savoir, ou, mais seulement s'il joue un Ange de Janus ou un Démon de Valefor, il décide, en accord avec le maître de jeu, de "savoir" en effet, l'ayant déduit de pleins de petits détails. Le maître de jeu peut alors jouer sur la situation difficile où se trouve le personnage, obligé de ne trahir ni son supérieur ni sa foi, qu'elle soit en Dieu ou en Diable.

Incroyable mais... jouable!

Si les personnages prêt-à-jouer parus à ce jour dans Intervention Divine ou Berserker sont plutôt conventionnels, il est possible d'incarner autre chose qu'un Belial pyromane, un Andrealphus pute, un Dominique avocat ou un Bifrons médecin-légiste. Les personnages qui suivent sont très différents et peuvent servir de personnages-joueurs pour les scénarios de cette extension ou d'exemples pour des joueurs en manque d'inspiration.



Nom: Boris Lelièvre

Supérieur: Scox, Prince des Ames

Couverture: Foetus

Force	1	Agilité	1
Précision	3	Perception	3
Apparence	5	Volonté	6

Points de pouvoir: 11

Talents	Niveau
Informatique	+2
Médecine	+2
Tactique	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Charme	AP	+0	131	4PP/attaque
Peur	VO	+0	134	2PP/attaque
Volonté	-	-	353	Permanent
Contrôle des humains	VO	+0	361	2PP/attaque
Possession	VO	+0	Spécial	1PP/possédé
Mégalomanie	-	-	633	Permanent

Description: Boris est un foetus de 6 mois, très sympathique malgré ses yeux globuleux et ses traits encore un peu flous. Très intelligent, il n'est limité que par le fait qu'il ne soit pas encore né.

Équipement: Boris est dans le ventre de Liliane, sa mère, à la place habituelle pour ce genre de choses. Au moment de son incarnation, il fit un marché avec elle. Celle-ci acceptait d'être contrôlée et lui, maintenant "en vie" le foetus. Liliane étant volontaire, Boris utilisa son pouvoir de possession sur elle. Cela lui permet de contrôler facilement le corps de sa mère, qui lui sert en quelque sorte de véhicule. Liliane a donc à présent les caractéristiques suivantes:

Force	3	Agilité	1
Précision	2	Perception	2
Apparence	2	Volonté	2

Talents: Esquive+0, Voiture+0, Arme de poing+0, Taches ménagères+0, Course+0.

Pouvoir: Armure+0 (211) (Liliane dispose de ce pouvoir car c'est elle qui sert de protection à Boris. Etant Démon mineur, elle ne divise pas les dégâts que pourraient occasionner un accident ou un combat).

Caractère: Boris est complètement mégalomanie. Il ne se sent pas du tout limité par son âge. Il communique par la bouche de sa mère et ne se déplace que grâce à elle. Sa grande passion est le Minitel, qu'il compte utiliser afin de corrompre le plus possible d'âmes humaines. Il attend avec impatience le moment de sa naissance, où il tuera sa mère, pour récupérer le point de pouvoir dépensé pour la possession.

Cause de la mort: Boris est mort dans le ventre de sa mère, lorsque celle-ci fut frappée par son mari une fois de trop. Dès son incarnation et la possession de sa mère, il décida de se débarrasser de son père, et ce pour des raisons de sécurité. Il contrôla donc un voisin irascible de ses parents qui vida son fusil à pompe dans les parties génitales de son père.

Hobbies: la passion de Boris est l'informatique et la télématique. Il se sert des doigts de sa mère et de son talent en informatique afin de pirater banques de données et serveurs.



Nom: Philippe Drugeon

Supérieur: Mammon, Prince de la Cupidité

Couverture: Attaché commercial pour un fabricant d'armes

Force	1	Agilité	2
Précision	2	Perception	4
Apparence	4	Volonté	5

Points de pouvoir: 11

Talents	Niveau
Baratin	+2
Séduction	+2
Savoir-Faire	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Détection du bien	-	+0	311	1PP/seconde
Détection de la vérité	-	+0	316	1PP/minute
Dialogue mental	-	+0	322	1PP/minute
Véhicule	-	-	554	Permanent
Corruption	VO	+0	Spécial	1PP/essai
Dandy	-	-	614	Permanent

Description: Philippe, 31 ans, est beau. C'est le type même du commercial branché, du jeune loup aux dents longues, bref du type qui vendrait le désert aux arabes, et avec le sourire en plus. Il est grand, enjoué, pas du tout le genre "Démon à la con". Heureusement, car il est tellement fort qu'à la moindre claque il repart aux Enfers.

Équipement: Philippe a toujours beaucoup d'argent sur lui, de façon à corrompre efficacement. Il a aussi toutes les cartes de crédit existantes, plusieurs chèquiers sur des comptes toujours approvisionnés. Philippe possède aussi une Jaguar XJS 4.2, qui est en fait un Familier ayant les caractéristiques suivantes:

Clito, Familier sous la forme d'une Jaguar XJS 4.2

Force	2	Agilité	4	Talents: Esquive+2.
Précision	1	Perception	1	Pouvoirs: Griffes+1 (113), Peur+0 (134).
Apparence	2	Volonté	3	

Philippe n'a pas besoin de systèmes d'alarme pour sa Jag, elle utilise toute seule son pouvoir de Peur contre tous ceux qui pourraient tenter de la piquer. Elle utilise aussi son pouvoir Griffes pour déchiqueter les pneus des automobiles à côté desquelles elle roule.

Caractère: Philippe a le caractère du commercial parfait. Il est vrai que de temps en temps, il abuse et utilise ses talents et pouvoirs pour gagner des contrats et des parts de marchés.

Cause de la mort: Alors qu'il négociait un contrat dans un pays du Moyen-Orient, Philippe fut pris en otage par des Intégristes Sunnites Libano-Sryens à tendance Maoïstes. Il eut beau tenter de leur faire entendre raison, et même leur promettre beaucoup d'argent, il fut exécuté et jeté dans une fosse commune.

Hobbles: Philippe n'a qu'un hobby, la mode. Il porte les dernières tenues des meilleurs créateurs, et profite de ses nombreux voyages à l'étranger pour acheter des tonnes et des tonnes de vêtements. Son appartement de la Rue de la Paix n'est en fait qu'une gigantesque penderie.



Nom: Fernand Ronez

Supérieur: Kobal, Prince de l'Humour Noir

Couverture: Comique à la retraite

Force	2	Agilité	4
Précision	4	Perception	2
Apparence	2	Volonté	4

Points de pouvoir: 10

Talents	Niveau
Esquive	+2
Comédie	+1
Histoire ringardes	+0
Danse	+0
Arme de poing	+0
Discrétion	+0

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Multiplication	-	+0	223	1PP/seconde
Polymorphe	VO	+0	266	1PP/heure
Cauchemar	VO	+0	326	3PP
Gag Absurde	VO	+1	Spécial	1PP/gag
Monomaniaque	-	-	634	Permanent

Description: Fernand est un homme vouté, assez âgé (67 ans), qui semble porter le poids des années sur ses frêles épaules. Néanmoins, dès qu'il est appelé en mission, il devient tout gai, et n'hésite jamais à porter son ancien costume de clown, ce qui fait parfois un peu désordre. Il a beau paraître plus que mur, ça ne l'empêche pas d'être souple comme une danseuse étoile et habile comme un jongleur.

Équipement: Costume à carreaux, chapeau mou, pantalon trois fois trop large, fleur cracheuse d'eau, chaussures plates et gigantesques, nez rouge, mais maquillage très triste, bref, tout le matériel du parfait clown. Il a aussi dans les poches tout plein de gadgets rigolos, des pistolets qui font Bang, des bombes de fils collants, des petites boîtes remplies de cafards ou d'araignées, des boîtes à surprises remplies de lames de rasoirs, etc...

Caractère: Fernand a toujours l'air d'avoir enterré sa belle mère la veille. Triste, mais rayonnant de joie. Il n'est pas très expansif, mais essaiera toujours de faire rire ses petits camarades. Il sait très bien qu'il n'est pas très résistant, donc restera probablement au second plan en cas de combat, mais foutra la merde tant qu'il pourra avec son pouvoir Gag Absurde.

Cause de la mort: Fernand Ronez était un clown très célèbre il y a quelques années. Mais le cirque n'est plus ce qu'il était et Fernand n'a pu se convertir dans les nouveaux médias. Il a donc décidé un beau jour d'en finir avec la vie. Il se suicida en beauté, en se précipitant la tête la première dans sa télévision durant une publicité pour les yaourts à la fraise.

Hobbies: Fernand a des plaisirs très simples. Il a décidé d'éliminer toutes les personnes qu'il juge être responsables de sa déchéance. La plupart des présentateurs de la télévision y sont, ainsi que tous les héros de feuilletons, et diverses autres personnes ayant de près ou de loin rapport avec le spectacle. Quoique monomaniaque, Fernand a tout de même du boulot, sa liste comportant 2387 noms. Il semble évident que dans la masse se cachent quelques Anges au service de Didier et quelques Démons au service de Nybbas. Libre au Maître de jeu de mettre sur son chemin quelques unes de ses futures victimes.



Nom: Pascale Jujube

Supérieur: Shaytan, Prince de la Laideur

Couverture: Barmaid dans un café branché

Force	4	Agilité	2
Précision	3	Perception	3
Apparence	2	Volonté	4

Points de pouvoir: 10

Talents	Niveau
Cocktails	+2
Scalpel	+2
Séduction	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Absorption de Douleur	VO	+0	144	-
Laideur	VO	+0	156	Tous-1
Polymorphe	VO	+1	266	1PP/heure
Bague	-	-	424	Permanent
Tueur psychopathe	-	-	635	Permanent

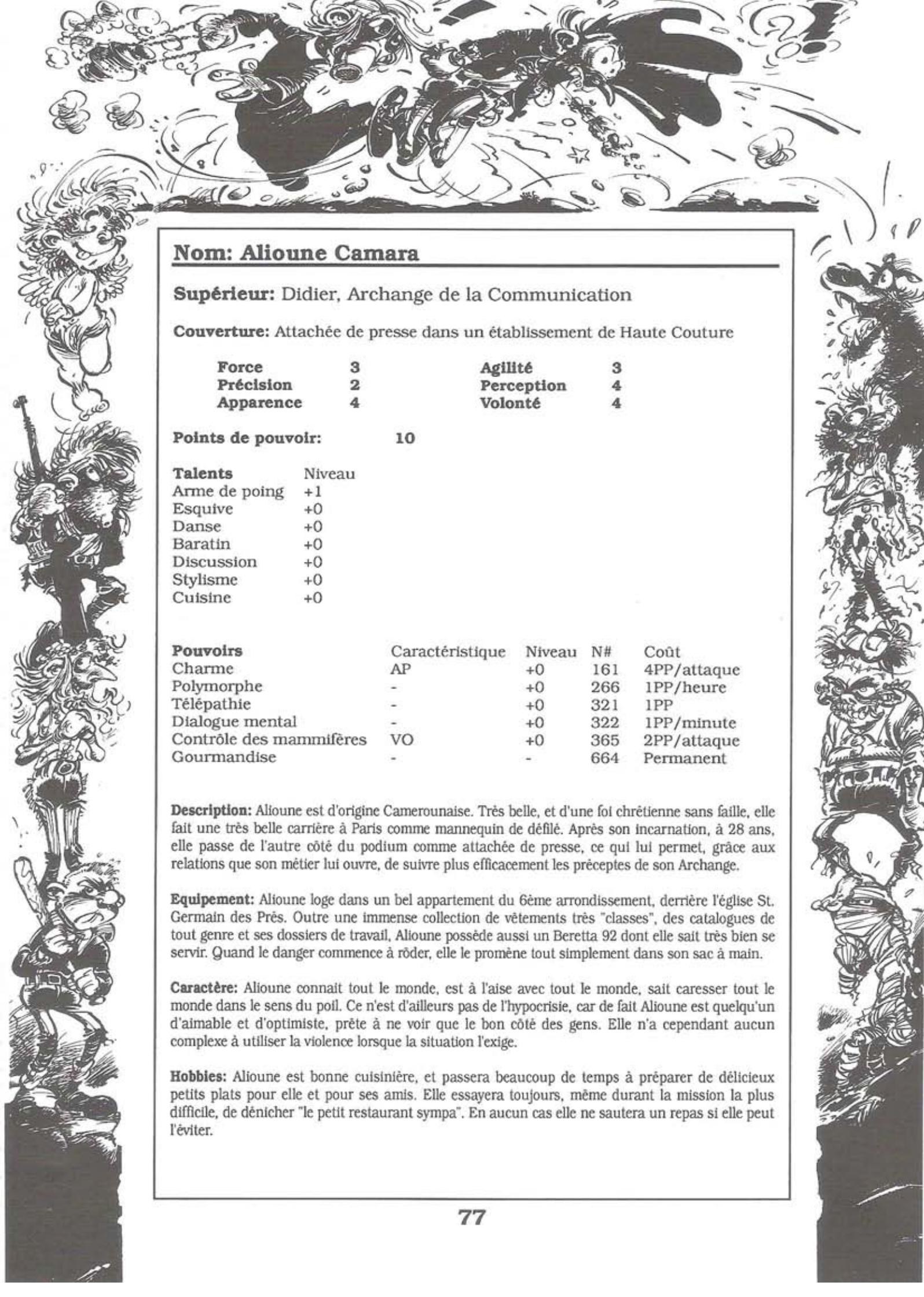
Description: Pascale n'est pas moche, mais elle n'est pas mignonne non plus. Elle correspond exactement à la moyenne de la jeune femme Française de 33 ans. Néanmoins, lorsqu'elle se polymorphe, elle devient plus que belle, avec des formes à damner un Saint. Enfin, peut-être pas quand même...

Équipement: Pascale ne porte en principe pas d'armes sur elle, mis à part la petite trousse contenant des scalpels de différentes tailles. Sa bague possède les pouvoirs d'Acide+0 (126) et de Forme gazeuse+0 (335).

Caractère: Pascale est une tueuse psychopathe de la pire espèce. Elle ne tue que les jeunes mâles un peu minets. Il ne fait pas bon être beau lorsque l'on veut aller boire un pot dans le café où elle travaille. Pascale tentera préalablement de séduire le jeune homme, puis, s'il la jette ou s'il se moque d'elle, se polymorphera et reviendra sous sa forme de mannequin suédois. Une fois le gibier piégé, elle l'attirera dans un endroit calme, et le défigurera. Elle ne fera rien qui puisse le tuer directement. C'est beaucoup plus drôle de les laisser vivants. Néanmoins, elle tuera au moins une de ses victimes par semaine.

Cause de la mort: Pascale était mariée à un très beau jeune homme, et ils s'aimaient d'un amour puissant. Il se fit séduire par une jeune fille et elle le força à demander le divorce. Pascale refusa évidemment, mais la jeune fille insinua des idées radicales dans l'esprit du jeune homme. C'est vrai que dans ce genre de moments, être Démon d'Andrealphus facilite pas mal les choses. Pascale se fit donc tuer par son mari, qui l'asphyxia sous un oreiller. Elle n'a pas cherché à se venger de son mari, car celui-ci se suicida dès le lendemain, après que la très belle jeune fille se soit séparé de lui.

Hobbies: Mis à part son grand jeu de destruction systématique des visages, Pascale se complait dans son métier de Barmaid, et invente très régulièrement de nouveaux cocktails d'Enfer.



Nom: Alioune Camara

Supérieur: Didier, Archange de la Communication

Couverture: Attachée de presse dans un établissement de Haute Couture

Force	3	Agilité	3
Précision	2	Perception	4
Apparence	4	Volonté	4

Points de pouvoir: 10

Talents	Niveau
Arme de poing	+1
Esquive	+0
Danse	+0
Baratin	+0
Discussion	+0
Stylisme	+0
Cuisine	+0

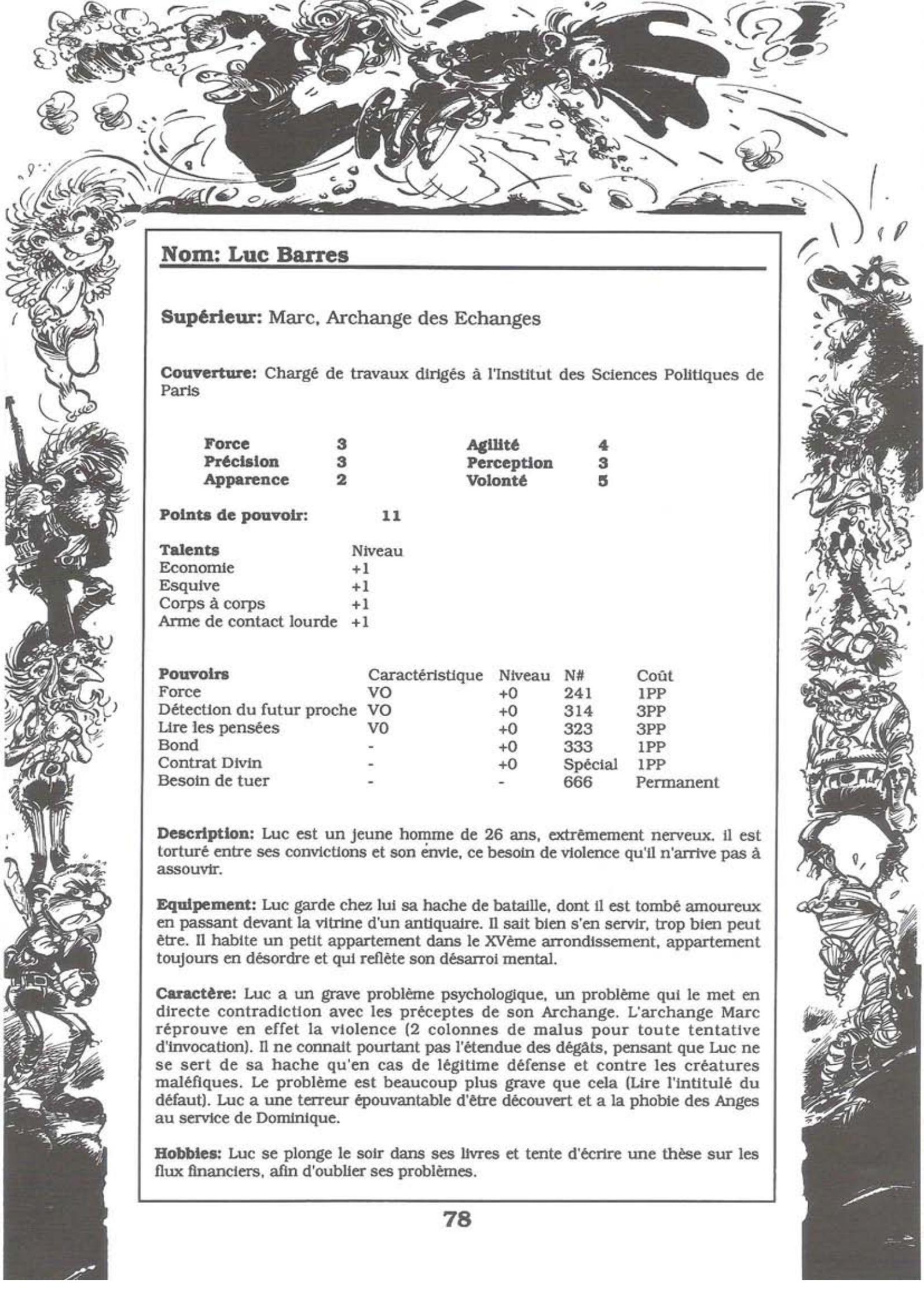
Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Charme	AP	+0	161	4PP/attaque
Polymorphe	-	+0	266	1PP/heure
Télépathie	-	+0	321	1PP
DIALOGUE MENTAL	-	+0	322	1PP/minute
Contrôle des mammifères	VO	+0	365	2PP/attaque
Gourmandise	-	-	664	Permanent

Description: Alioune est d'origine Camerounaise. Très belle, et d'une foi chrétienne sans faille, elle fait une très belle carrière à Paris comme mannequin de défilé. Après son incarnation, à 28 ans, elle passe de l'autre côté du podium comme attachée de presse, ce qui lui permet, grâce aux relations que son métier lui ouvre, de suivre plus efficacement les préceptes de son Archange.

Equipement: Alioune loge dans un bel appartement du 6ème arrondissement, derrière l'église St. Germain des Prés. Outre une immense collection de vêtements très "classes", des catalogues de tout genre et ses dossiers de travail, Alioune possède aussi un Beretta 92 dont elle sait très bien se servir. Quand le danger commence à rôder, elle le promène tout simplement dans son sac à main.

Caractère: Alioune connaît tout le monde, est à l'aise avec tout le monde, sait caresser tout le monde dans le sens du poil. Ce n'est d'ailleurs pas de l'hypocrisie, car de fait Alioune est quelqu'un d'aimable et d'optimiste, prête à ne voir que le bon côté des gens. Elle n'a cependant aucun complexe à utiliser la violence lorsque la situation l'exige.

Hobbies: Alioune est bonne cuisinière, et passera beaucoup de temps à préparer de délicieux petits plats pour elle et pour ses amis. Elle essaiera toujours, même durant la mission la plus difficile, de dénicher "le petit restaurant sympa". En aucun cas elle ne sautera un repas si elle peut l'éviter.



Nom: Luc Barres

Supérieur: Marc, Archange des Echanges

Couverture: Chargé de travaux dirigés à l'Institut des Sciences Politiques de Paris

Force	3	Agilité	4
Précision	3	Perception	3
Apparence	2	Volonté	5

Points de pouvoir: 11

Talents	Niveau
Economie	+1
Esquive	+1
Corps à corps	+1
Arme de contact lourde	+1

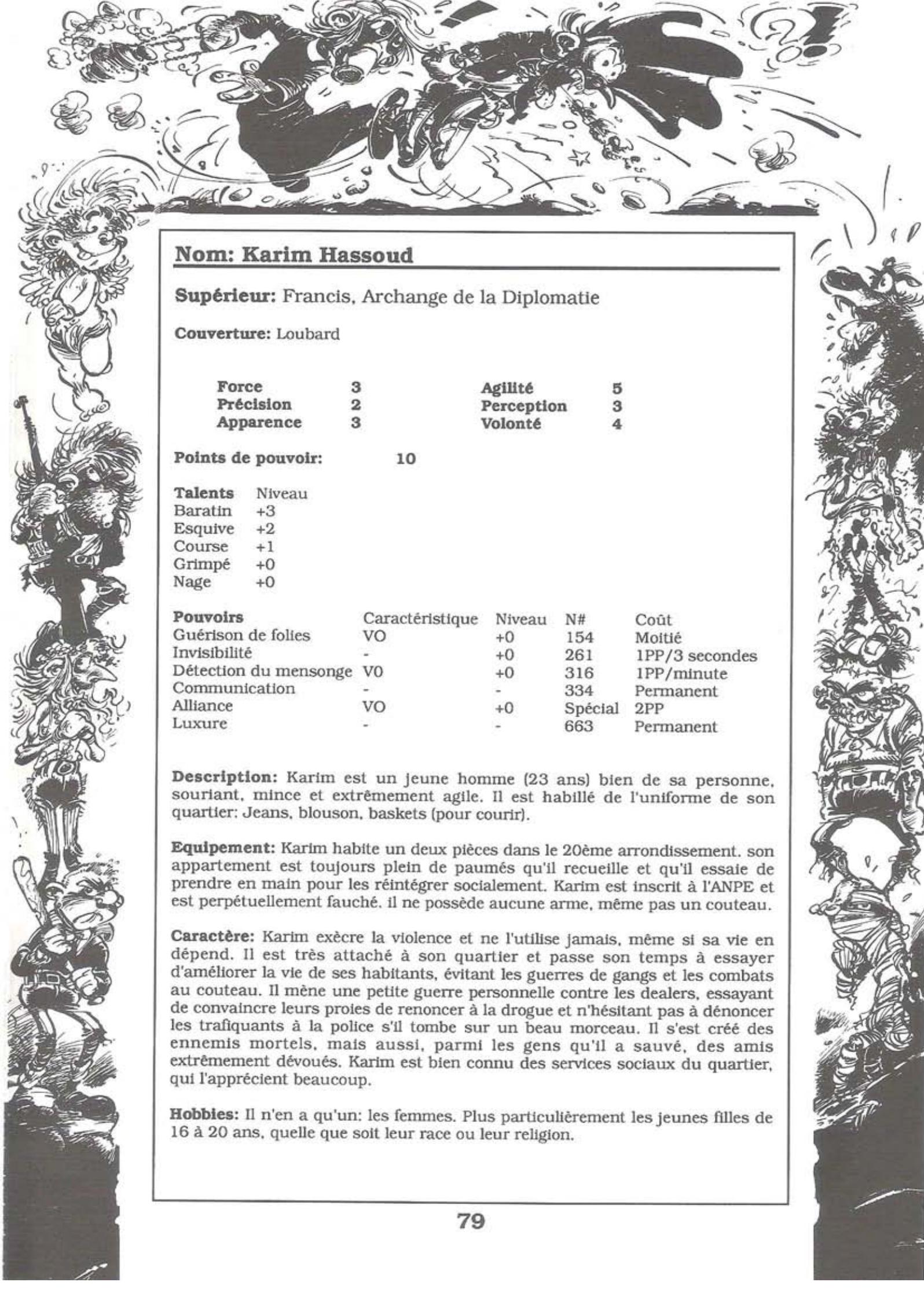
Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Force	VO	+0	241	1PP
Détection du futur proche	VO	+0	314	3PP
Lire les pensées	VO	+0	323	3PP
Bond	-	+0	333	1PP
Contrat Divin	-	+0	Spécial	1PP
Besoin de tuer	-	-	666	Permanent

Description: Luc est un jeune homme de 26 ans, extrêmement nerveux. Il est torturé entre ses convictions et son envie, ce besoin de violence qu'il n'arrive pas à assouvir.

Equipement: Luc garde chez lui sa hache de bataille, dont il est tombé amoureux en passant devant la vitrine d'un antiquaire. Il sait bien s'en servir, trop bien peut-être. Il habite un petit appartement dans le XVème arrondissement, appartement toujours en désordre et qui reflète son désarroi mental.

Caractère: Luc a un grave problème psychologique, un problème qui le met en directe contradiction avec les préceptes de son Archange. L'archange Marc réproouve en effet la violence (2 colonnes de malus pour toute tentative d'invocation). Il ne connaît pourtant pas l'étendue des dégâts, pensant que Luc ne se sert de sa hache qu'en cas de légitime défense et contre les créatures maléfiques. Le problème est beaucoup plus grave que cela (Lire l'intitulé du défaut). Luc a une terreur épouvantable d'être découvert et a la phobie des Anges au service de Dominique.

Hobbies: Luc se plonge le soir dans ses livres et tente d'écrire une thèse sur les flux financiers, afin d'oublier ses problèmes.



Nom: Karim Hassoud

Supérieur: Francis, Archange de la Diplomatie

Couverture: Loubard

Force	3	Agilité	5
Précision	2	Perception	3
Apparence	3	Volonté	4

Points de pouvoir: 10

Talents	Niveau
Baratin	+3
Esquive	+2
Course	+1
Grimpé	+0
Nage	+0

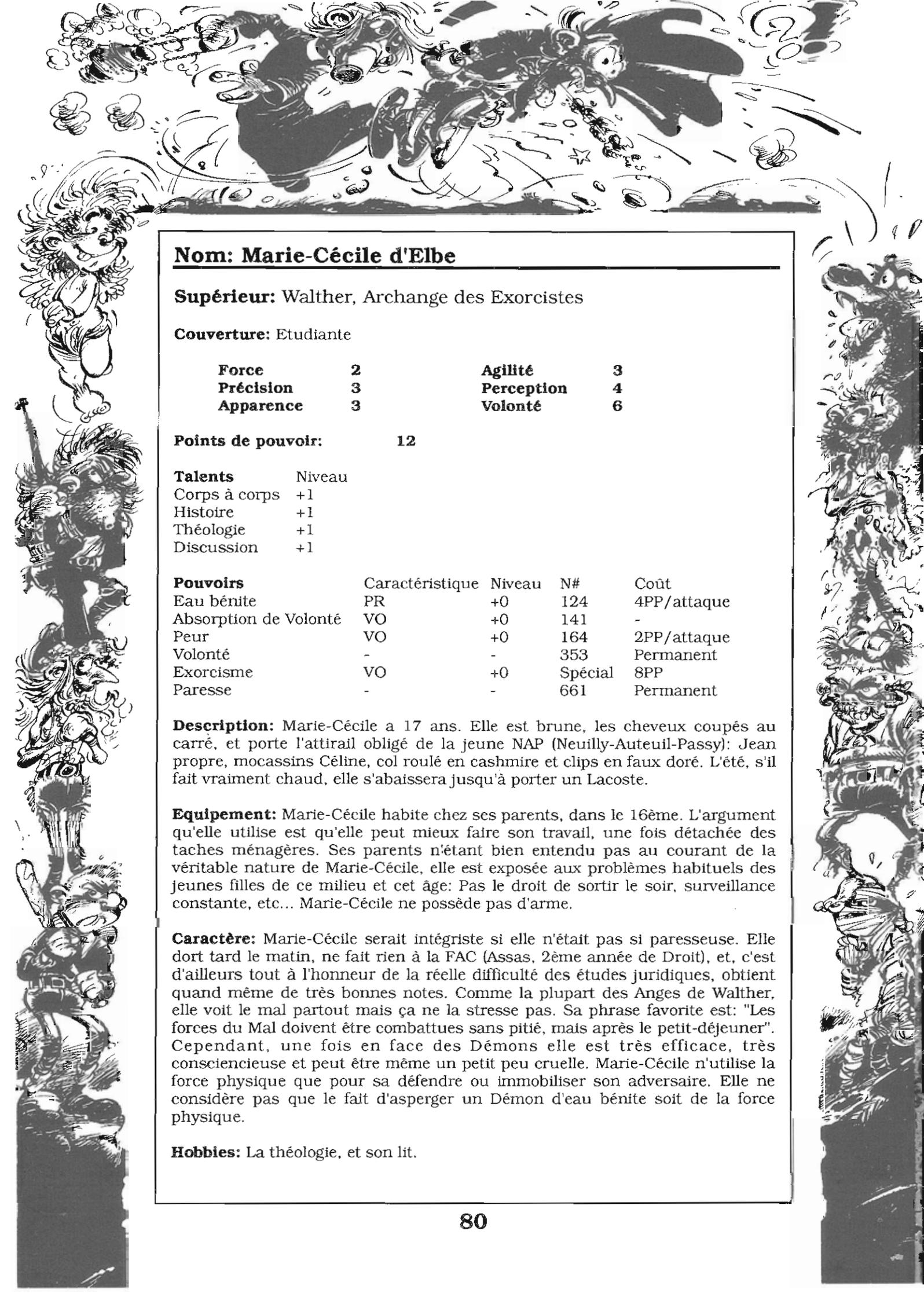
Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Guérison de folies	VO	+0	154	Moitié
Invisibilité	-	+0	261	1PP/3 secondes
Détection du mensonge	VO	+0	316	1PP/minute
Communication	-	-	334	Permanent
Alliance	VO	+0	Spécial	2PP
Luxure	-	-	663	Permanent

Description: Karim est un jeune homme (23 ans) bien de sa personne, souriant, mince et extrêmement agile. Il est habillé de l'uniforme de son quartier: Jeans, blouson, baskets (pour courir).

Équipement: Karim habite un deux pièces dans le 20ème arrondissement. son appartement est toujours plein de paumés qu'il recueille et qu'il essaie de prendre en main pour les réintégrer socialement. Karim est inscrit à l'ANPE et est perpétuellement fauché. il ne possède aucune arme, même pas un couteau.

Caractère: Karim exècre la violence et ne l'utilise jamais, même si sa vie en dépend. Il est très attaché à son quartier et passe son temps à essayer d'améliorer la vie de ses habitants, évitant les guerres de gangs et les combats au couteau. Il mène une petite guerre personnelle contre les dealers, essayant de convaincre leurs proies de renoncer à la drogue et n'hésitant pas à dénoncer les trafiquants à la police s'il tombe sur un beau morceau. Il s'est créé des ennemis mortels, mais aussi, parmi les gens qu'il a sauvé, des amis extrêmement dévoués. Karim est bien connu des services sociaux du quartier, qui l'apprécient beaucoup.

Hobbies: Il n'en a qu'un: les femmes. Plus particulièrement les jeunes filles de 16 à 20 ans, quelle que soit leur race ou leur religion.



Nom: Marie-Cécile d'Elbe

Supérieur: Walther, Archange des Exorcistes

Couverture: Etudiante

Force	2	Agilité	3
Précision	3	Perception	4
Apparence	3	Volonté	6

Points de pouvoir: 12

Talents	Niveau
Corps à corps	+1
Histoire	+1
Théologie	+1
Discussion	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Eau bénite	PR	+0	124	4PP/attaque
Absorption de Volonté	VO	+0	141	-
Peur	VO	+0	164	2PP/attaque
Volonté	-	-	353	Permanent
Exorcisme	VO	+0	Spécial	8PP
Paresse	-	-	661	Permanent

Description: Marie-Cécile a 17 ans. Elle est brune, les cheveux coupés au carré, et porte l'attirail obligé de la jeune NAP (Neuilly-Auteuil-Passy): Jean propre, mocassins Céline, col roulé en cashmire et clips en faux doré. L'été, s'il fait vraiment chaud, elle s'abaissera jusqu'à porter un Lacoste.

Équipement: Marie-Cécile habite chez ses parents, dans le 16ème. L'argument qu'elle utilise est qu'elle peut mieux faire son travail, une fois détachée des taches ménagères. Ses parents n'étant bien entendu pas au courant de la véritable nature de Marie-Cécile, elle est exposée aux problèmes habituels des jeunes filles de ce milieu et cet âge: Pas le droit de sortir le soir, surveillance constante, etc... Marie-Cécile ne possède pas d'arme.

Caractère: Marie-Cécile serait intégriste si elle n'était pas si paresseuse. Elle dort tard le matin, ne fait rien à la FAC (Assas, 2ème année de Droit), et, c'est d'ailleurs tout à l'honneur de la réelle difficulté des études juridiques, obtient quand même de très bonnes notes. Comme la plupart des Anges de Walther, elle voit le mal partout mais ça ne la stresse pas. Sa phrase favorite est: "Les forces du Mal doivent être combattues sans pitié, mais après le petit-déjeuner". Cependant, une fois en face des Démons elle est très efficace, très consciencieuse et peut être même un petit peu cruelle. Marie-Cécile n'utilise la force physique que pour se défendre ou immobiliser son adversaire. Elle ne considère pas que le fait d'asperger un Démon d'eau bénite soit de la force physique.

Hobbies: La théologie, et son lit.

Oh, la belle extension que voilà!



Vous tenez dans vos mains fébriles et poisseuses la septième **SUPERBE** extension d'INS/MV. C'est une compilation de scénarios **GENIAUX** écrits par le **CELEBRE** scénariste de bandes dessinées G.E. Ranne.

Vous ne trouverez pas moins de 5 aventures prêtes-à-jouer **GEANTES** et trois aides de jeu **ORIGINALES** qui vous feront passer de **BONS MOMENTS**.

Qu'attendez-vous pour vous diriger vers le **SEMILLANT** vendeur de la **GRANDIOSE** boutique où vous vous trouvez à présent, y déposer votre insignifiant pécule et repartir avec ce **MAGNIFIQUE** objet?