

texte
G.E. Ranne
illustration
Var Anda

ET DEUX LIVRES DE CERVELLE...!



Pour In Nomine Satanis ou Magna Veritas
En aide de jeu : la bibliothèque d'Yves, page 39.

Cette enquête peut faire le bonheur de 4 ou 5 Anges ou Démons moyennement expérimentés.

Les nombreuses discussions possibles avec les simples humains seront une bonne occasion d'affûter le roleplaying des joueurs.

Le principe

Il existe entre notre Terre et le Paradis ainsi qu'entre notre Terre et l'Enfer, des « crans » de passage, mini univers de transition entre deux pôles d'attraction : les Marches intermédiaires. Des informations complètes sur ces Marches vous seront proposées à travers divers textes, mais seule la connaissance de leur existence et la lecture de l'aide de jeu sur la bibliothèque d'Yves sont nécessaires pour la compréhension de ce scénario.

Cette aide de jeu vous apprend, en résumé grossièrement, que toutes les bibliothèques terrestres peuvent, dans certaines conditions, mener directement à la bibliothèque d'Yves au Paradis. Vous imaginez très bien les nombreuses applications de ce principe. Ajoutez à cela un meurtre, du sexe, de la violence, de la politique et même un zeste de véritable pureté enfantine... et vous aurez compris les bases du scénario qui suit.

Dans culture, il y a ture

Paris, fin 1990. Le ministère de la Culture a ouvert une nouvelle annexe au 3 rue Cujas, dans un bâtiment de l'université Panthéon-Sorbonne. Jack Lang vient en effet de profiter de ses dernières subventions pour engager du personnel et agrandir ses locaux.

Pendant quatre mois, des ouvriers de qualité – ébénistes, sculpteurs, peintres – restaurent les superbes intérieurs de ce vieil immeuble de la rue Cujas, contiguë à la célèbre bibliothèque juridique où planchent chaque année des centaines d'étudiants masochistes. Suivant l'ordre du ministre, les ouvriers prennent garde à ne rien abîmer dans la pièce centrale, un petit miracle d'architecture baroque. C'est dans cette pièce, sur les rayonnages entremêlés et sculptés, que se trouvent les milliers de livres de ce qui constitue une des plus grandes bibliothèques spécialisées en contes et légendes.

Eh oui... Contes et légendes de tous les temps et de tous les lieux, pour enfants, pour adultes, retranscriptions poétiques

d'histoires orales africaines ou amazoniennes, études de psychologues et d'historiens : c'est un véritable petit trésor littéraire que Jack Lang, en bon connaisseur de ce qui a de la valeur – dans tous les sens du terme – a repéré avant d'annexer le bâtiment. Pendant les travaux, les livres sont époussetés, triés et répertoriés, mais aucun véritable changement n'est apporté à la structure de la bibliothèque elle-même. Janvier 1991. Les premiers fonctionnaires s'installent dans leurs bureaux tout neufs. Les mois passent sans incident notable...

Introduction

Paris, le 12 novembre 1992.

Les personnages sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci les reçoit dans un restaurant huppé, aux nappes blanches et au personnel stylé. « La mission que je vais vous confier, à l'image de ce restaurant, dira-t-il en commandant un bon bourgogne de 1981, exige de la discrétion et du doigté. Vous me ferez donc le plaisir de vous adapter à la situation et de ne pas créer d'incident diplomatique dans un secteur qui est pour nous d'une importance essentielle, qui nous permet d'utiliser notre influence subtilement et en profitant de moyens financiers presque illimités gracieusement offerts par le gouvernement en place. »

Il se servira lentement du vin dans le verre en cristal, oubliant d'en proposer aux autres, puis le fera lentement chatoyer dans la lumière tamisée : « Vous aurez compris de quoi je parle, bien sûr. Je parle du ministère de la Culture... »

● **Pour In Nomine Satanis.** Dégustant lentement ses girolles à la moelle, le contact expliquera que cela fait longtemps que le ministère de la Culture est sous le contrôle de Morax, Prince-Démon de la Créativité. Tous les membres du ministère ne sont pas des Démons, loin de là, mais certaines personnes bien placées en sont... et suffisent à contrôler, par chantage ou par influence, assez de monde pour que les décisions réellement importantes puissent tourner à leur profit. Hélas, il se trouve qu'un des rouages de cette petite organisation vient de périr dans des circonstances bizarres. Charles de Karnak, un jeune politicard aux dents longues, qui travaillait sans le savoir sous influence démoniaque puisqu'il obéissait corps et âme à un Démon volant haut dans les sphères de l'État (le contact ne citera aucun nom, profitez-en pour vous défouler sur un homme politique que vous n'aimez pas), a été retrouvé mort dans des circonstances extrêmement étranges.

« Il est possible qu'il s'agisse d'une tentative de mainmise des Anges sur notre terrain, rajoutera tranquillement le contact. Il va falloir me trouver les véritables causes de cette mort, voir s'il n'y a pas de la *You You Power Force* là-dessous... Et surveiller très attentivement le remplaçant de Charles de Karnak. Vous serez envoyés en tant

« qu'agents spéciaux », vous me ferez des rapports réguliers... Le tact et la discrétion sont in-dis-pen-sa-bles ! Les membres angéliques de l'opposition profiteraient du moindre scandale pour faire une campagne de presse qui nous discréditerait complètement ! »

● **Pour Magna Veritas.** Même topo... Sauf que le ministère de la Culture est contrôlé par des éléments des Archanges Yves et Blandine, et que Charles de Karnak travaillait sans le savoir sous influence angélique, obéissant corps et âme à un Ange volant haut dans les hautes sphères de l'État (là aussi, réglez vos comptes). Peut-être s'agit-il d'une tentative de mainmise démoniaque... Là aussi, il s'agit d'enquêter, de surveiller le remplaçant et d'être extrêmement discret.

Il n'y a pas de sot métier

Le contact donnera aux personnages le dossier concernant la mort de Charles de Karnak. La police a bien sûr enquêté, mais Morax (INS) ou Yves (MV) a fait tout ce qu'il fallait pour que l'enquête traîne, que le dossier soit finalement classé, et surtout pour que rien n'arrive aux oreilles des journalistes.

Le dossier de Charles de Karnak contient des photocopies de différents papiers le concernant et le procès-verbal de sa mort. Charles de Karnak (né à Montluçon en 1958, âgé de trente-quatre ans) était directeur adjoint au secrétariat à la communication écrite. Polytechnicien, il avait fait ses premières armes dans le privé avant de se lancer dans la politique. Inscrit au parti socialiste, il comptait s'y donner activement – en pratique, se présenter dans une circonscription après un commencement de carrière « parfait sous tous rapports » – d'ici deux à trois ans. Il avait été muté au 3 rue Cujas en juillet 92, il y a donc à peine trois mois. Il a été retrouvé mort dans la bibliothèque le 30 octobre au soir, alors qu'un cocktail battait son plein dans la salle d'à côté. La mort est due à une « commotion cérébrale fulgurante ».

Ma sorcière bien-aimée, vous connaissez ?

Avant d'aller plus loin, expliquons au maître de jeu la vérité sur cette triste histoire... Il s'agit, comme il a été dit plus haut, d'un mélange de politique et de fantastique.

La bibliothèque, spécialisée dans les contes et légendes – dont bien sûr certains sont vrais –, est très vieille, très « chargée en potentiel ». C'est un endroit privilégié pour l'interaction avec les Marches interné-

diaires. Au fil des siècles, plusieurs portes s'y sont ouvertes. L'une mène bien sûr dans la bibliothèque de l'Archange Yves au Paradis, comme toutes les bibliothèques, d'autres dans divers endroits des Marches intermédiaires...

C'est dans l'une de ces Marches, entre la Terre et l'Enfer, que l'esprit d'un Démon renégat s'est réfugié. Swatch était un Démon aux ordres de Kronos, le Prince-Démon du Temps, un des seuls Princes qui puissent agir sur les Marches. Devenu renégat à cause de trop d'orgueil et de connerie, Swatch avait été rattrapé par des Démons aux ordres d'Andromalius et tué. Sachant qu'il allait rôler pendant des milliers d'années s'il était ramené en Enfer, Swatch réussit par un puissant effort de volonté à se propulser dans les Marches. Il y erra plusieurs dizaines d'années, perdant progressivement ses souvenirs et jusqu'à ses pouvoirs (il n'est plus capable aujourd'hui que de trois pouvoirs dont Destruction mentale, un nouveau pouvoir mortel). Jusqu'au jour où il se fit capturer par un sorcier.

Eh oui, un sorcier, un vrai, ou plutôt une sorcière, en la personne d'Adélaïde Grubert. Une jolie femme très BCBG (genre Marie-Christine Barrault), appréciée de tous, qui sous le titre « d'attachée culturelle aux GP (Grands Projets) » possède un poste envié. Pas assez important cependant pour Adélaïde, qui caresse des projets plus prestigieux : secrétaire d'État, ministre, et plus, qui sait ?

En tant que sorcière, Adélaïde ressent la présence des Marches intermédiaires et peut même évoluer dans certaines d'entre elles. Arrivée au 3 rue Cujas, elle a rapidement apprécié le potentiel de la bibliothèque et a exploré le bord des univers qui la touchent (sauf le passage vers le Paradis, réservé aux êtres purs).

Par un phénomène qui arrive parfois à ceux qui séjournent trop longtemps dans les Marches, Adélaïde s'est aperçue qu'elle changeait... Dans les Marches elle devenait une créature étrange, presque démoniaque, sans pourtant de rapport direct avec Satan. Au cours d'un de ses voyages, elle a repéré l'esprit de Swatch, a réussi à entrer en communication avec lui et l'a finalement lié. De retour dans la réalité, Adélaïde reprend cependant son aspect et sa fragilité humaine.

Adélaïde a repéré l'existence des Anges (MV) ou des Démons (INS) au sein du ministère, et sait qu'en tant que sorcière, elle ne bénéficiera d'aucune pitié si elle est découverte. Bien sûr, elle ne peut pas non plus compter sur eux pour la pistonner, et n'a confiance qu'en elle pour son ascension sociale.

Grâce à certains pouvoirs de Swatch (Contrôle des humains, Lire les pensées, etc.), Adélaïde a réussi à se faire attribuer des budgets, à se faire bien voir des personnes qu'il fallait. Mais pour monter encore en grade, la jeune femme a besoin de la proximité des Marches.

D'abord parce que Swatch est lié d'une manière spéciale aux Marches et que le contrôle de la sorcière est plus faible au fur et à mesure qu'elle s'éloigne de la bibliothèque. Ensuite parce que de nombreuses créatures mystérieuses hantent les Marches et qu'Adélaïde les utilise parfois. Si, pour une raison ou une autre, les portes se fermaient et la frontière avec les Marches intermédiaires disparaissait, Adélaïde perdrait sa puissance.

Et c'est ce qui a failli arriver avec Charles de Karnak. Ce dernier, quelques jours à peine après son arrivée, s'est mis en tête de faire transférer les livres, tous les livres, à un centre de tri pour les placer... dans la future Bibliothèque de France, que le tout un chacun connaît sous le nom de TGB, Très Grande Bibliothèque. Une catastrophe pour Adélaïde, qui « sait » instinctivement qu'une fois les livres partis, la zone de contact avec les Marches intermédiaires s'effacera doucement, réduisant à néant son pouvoir et ses plans de carrière. Adélaïde a d'abord cherché à convaincre Charles par les voies normales de renoncer à son projet, essayant de le séduire, tentant de lui prouver que les livres faisaient la spécificité du lieu. Mais Charles, pensant se faire bien voir du président (Tonton) en offrant des livres à son projet chéri, a campé sur ses positions. Adélaïde a donc décidé de le tuer avant que l'ordre de transfert ne soit signé.

N'étant pas particulièrement douée dans les sports de combat, elle a attendu que Charles entre dans la bibliothèque, point « focus » de son pouvoir sur Swatch. Là, elle a utilisé le pouvoir de Destruction mentale du Démon, espérant que Charles aurait tous les symptômes d'une commotion cérébrale.

Swatch y est allé un peu fort : le cerveau de Charles lui est – littéralement – sorti par les oreilles. Oups !

The Enemy Within

Une sorcière, des Marches intermédiaires, un Démon lié : oui, mais la violence dans tout ça ? Elle arrive.

Le contact des personnages craignait, souvenez-vous, que les Anges (INS) ou les Démons (MV) aient tué Charles de Karnak et ne tentent une main mise sur le ministère. Il avait à la fois tort – c'est Adélaïde qui a tué Charles de Karnak – et raison : les Anges (INS) ou les Démons (MV) sont bien en train d'essayer d'entrer en terrain ennemi.

En fait, aucun des deux camps ne sait que la mort de Charles est louche, ils s'en foutent même totalement, mais ont simplement poussé l'un des leurs pour prendre la place vacante. L'Ange (INS), ou le Démon (MV), est là en tant que tête chercheuse de son parti et sait qu'il sera l'objet de tous les soupçons, sinon de toutes les attaques. Il est donc prêt à combattre et compte bien, avant d'être démasqué,

débusquer le plus possible d'ennemis et les éliminer, tout seul comme un grand ou avec l'aide de ses copains.

● **INS.** Un Ange a été nommé à la place de Charles de Karnak. Il a l'apparence d'un homme d'une cinquantaine d'années, sage, aimable et efficace, à la chevelure élégamment argentée. Il s'appelle Philippe Leterrier, est au service de Dominique, et n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. D'ailleurs allez donc voir ses caractéristiques en page 37, rien que pour rire.

● **MV.** Un Démon a été nommé à la place de Charles de Karnak. Il a l'apparence d'un jeune homme de vingt-cinq ans, au look Pepsodent de commercial réussi. Il s'appelle, de même, Philippe Leterrier, est aux ordres de Malphas et là aussi, vous allez rire en voyant ses caractéristiques en page 36. La situation étant maintenant claire, voyons un peu le décor de l'enquête.

Le 3 rue Cujas

La rue Cujas est une rue sombre du 9^e arrondissement de Paris.

A quelques mètres du Panthéon, écrasée par l'énorme masse de la faculté Paris I qui, littéralement, lui fait de l'ombre, elle aligne de grands bâtiments, autrefois beaux et aujourd'hui noirâtres qui attendent que l'administration ait assez d'argent pour décider leur ravalement. Depuis les travaux, le 3 rue Cujas est devenu le point phare de la rue. Le bâtiment est grand (plus de huit fenêtres en ligne), possède une belle façade en pierre de taille qui a été soigneusement nettoyée, trois étages et une petite courette intérieure.

A l'intérieur, l'ambiance change du tout au tout selon qu'on se trouve dans les bureaux – clairs, lumineux, meublés moderne sur du parquet de chêne brillant – ou dans la bibliothèque. Celle-ci est construite dans une grande pièce carrée centrale qui s'étend sur les trois étages, elle est éclairée par un puits central vitré où poussent des plantes et de la vigne vierge.

L'ensemble est impressionnant, et tous les salariés de l'annexe en sont très fiers. Les livres, que tous disent heureux d'avoir sous la main mais qui ne sont dans la pratique presque jamais lus, grimpent jusqu'au plafond sur les rayonnages labyrinthiques. Il y a une quarantaine de salariés dans l'annexe. Ils sont tous, pour la plupart, heureux d'être là (la Culture, c'est quand même la planque plutôt bien payée) et seront aimables avec les personnages, comme ils le sont avec tous les envoyés du gouvernement.

Les conversations seront donc, à part quelques cas précis détaillés (voir L'enquête), plutôt sympathiques et ouvertes.

Rez-de-chaussée : crèche (Julien), standard, salle de réunion, salle de réception.
Premier étage : bureaux des secrétaires et des chefs du personnel.

Second étage : bureaux des cadres, d'Adélaïde Grubert, de Jean Hibou et de Philippe Leterrier.

Adélaïde Grubert, sorcière liée aux Marches

Fo 2 Vo 4 App 2 Per 3

Ag 2 Pr 1

Talents :

Administratifs divers.

Adélaïde Grubert dans les Marches

Fo 5 Vo 4 App 2 Per 3

Ag 3 Pr 2 PP 16

Talents :

Esquive +1,

Corps à corps +1

Pouvoirs :

Dents +1 (111),

Griffes +1 (113),

Armure corporelle +1

(211), Paralysie +1 (163),

Boomerang +1 (224),

Attaque multiple +1 (Spé).

Adélaïde

dans les Marches n'est plus réellement humaine,

et divisera les dégâts

par deux comme

un Démon. Elle utilisera

ses pouvoirs comme

sur la table démoniaque,

mais mourra quand

elle aura 0 point de force.

Son corps

ne disparaîtra pas.

Troisième étage : bureau du directeur de l'annexe, Bernard Mercciti, et de son assistante, Lyne Charrères ; archives.

Quelques détails

La crèche

L'Administration, avouons-le, a quand même ses bons côtés, et plus le ministère auquel on appartient a des sous, plus on profite de ces avantages.

Le ministère de la Culture a beaucoup d'argent et Jack Lang avait voulu dès le début faire de cette annexe un exemple. Il a donc installé au rez-de-chaussée une crèche gratuite pour les enfants des salariés. La crèche, dirigée par des assistantes maternelles sans histoire, accueille six enfants de deux à cinq ans.

Le fils de Lyne

Lyne Charrères, l'assistante du directeur, a un petit garçon de huit ans, Julien. Etant célibataire, elle l'emmène souvent au bureau quand il n'a pas école et Julien, qui s'ennuie avec les petits, va alors se promener dans la bibliothèque.

C'est un enfant étrange et silencieux. Plusieurs fois, il a déambulé et s'est retrouvé... ailleurs. Parfois dans des endroits qui lui faisaient peur, parfois au contraire dans une bibliothèque merveilleuse, baignée par une étrange lumière. Mais il était toujours pris d'une curieuse peur et rebroussait chemin rapidement. Il est à la fois attiré et apeuré par les mystères de la bibliothèque, et en parle parfois autour de lui... mais nul ne fait attention à ce qu'il dit.

Les secrétaires et les chefs du personnel

Nous n'avons malheureusement pas la place de détailler quarante PNJ. Préparez donc une dizaine de noms – si vous hésitez sur tous les noms sauf sur ceux d'Adélaïde Grubert et de Philippe Leterrier c'est comme si vous leur mettiez une pancarte « Personnages importants du scénario » – et jouez les à votre guise.

Jean Hibou était l'assistant de Charles de Karnak. Son caractère est détaillé un peu plus loin.

Bernard Mercciti et Lyne Charrères

Bernard Mercciti, ami personnel du ministre, comme il aime à le répéter, a été parachuté à cette place aux dernières élections. C'est une caricature de Jack Lang : deux fois plus coquet, deux fois mieux habillé et quatre fois moins compétent. Il passe son temps à parler fort et creux, citant toutes les deux phrases les noms de gens connus : « Mon ami Jack Lang », « Mon ami le président Mitterrand », « Bernard Kouchner, chez qui je dî-

nais l'autre soir... »... Vous voyez le topo. A part cela, inoffensif.

Lyne Charrères est son assistante. La quarantaine, blonde, l'air un peu stupide. Quand elle était jeune, elle a eu une aventure avec un très beau jeune homme qu'elle n'a connu qu'une seule nuit. Le jeune homme était un Ange, et Julien, le petit garçon né de cette très brève union, est un Fils de Dieu (il ne peut être identifié par des Démons). Ni lui ni sa mère ne sont bien sûr au courant... mais cela explique qu'il trouve si facilement son passage à travers les Marches.

L'enquête

Le contact des personnages a expliqué à Bernard Mercciti, sans s'étendre, que la DGSE envoyait une équipe pour enquêter sur la mort de Charles de Karnak. Bernard recevra donc les personnages comme des huiles, avec force sourires et paroles aimables, leur présentant Lyne Charrères comme sa « très chère assistante ». Il lui confiera d'ailleurs la mission de s'occuper d'eux, de répondre à leurs questions et de leur faire faire le tour du propriétaire.

En interrogeant les gens de l'immeuble, les personnages vont pouvoir glaner un certain nombre de renseignements. Ces informations devront être distillées intelligemment au fur et à mesure du scénario, en gardant évidemment les plus importantes pour la fin.

Charles de Karnak

Charles de Karnak était un beau jeune homme brun, toujours tiré à quatre épingle, avec ce petit plus très mode qui montrait qu'il travaillait à la Culture et non à l'Agriculture...

Il était, diront tous ses collègues avec un sourire un peu ironique, « très bien noté ». Si les personnages poussent un petit peu plus la discussion, ils apprendront rapidement que « bien noté », dans le langage d'un fonctionnaire, est la manière la moins négative de dire arriviste et pistonné. Personne ne dira directement du mal de Charles. Mais vous devrez faire intelligemment sentir que, malgré les airs attristés de ses collègues, « Quelle histoire atroce... un jeune homme si brillant... », Charles était finalement peu apprécié. Charles fréquentait surtout les cadres, et méprisait un peu les petits salariés. Il déjeunait souvent dans un petit restaurant de sushis du coin, le *Yakemata*, accompagné de Bernard Mercciti, avec qui il était d'une politesse frisant le lèchebotisme (pardonnez ce néologisme), de Lyne Charrères, de Jean Hibou ou d'Adélaïde Grubert.

De l'avis de tous, Charles de Karnak draguait Adélaïde. Quant à savoir s'il avait réussi « à se la faire », selon l'expression crue des membres du bureau, les avis

sont partagés. Tout cela n'a d'ailleurs rien de louche : Adélaïde est plutôt jolie, et tout le monde confirmera le penchant marqué de Charles pour les jolies blondes. Les domaines d'intervention de Charles étaient variés. Ses collaborateurs citeront en vrac : la création d'un prix de Meilleur acteur – et actrice – du court-métrage français, la rédaction d'une étude sur l'image du cinéma français à l'étranger, en collaboration avec Adélaïde Grubert, et la responsabilité du transfert des livres des bibliothèques locales dans la future Bibliothèque de France, dite Très Grande bibliothèque (TGB).

Le cocktail

Et la mort de ce pauvre Charles ? Les personnages pourront rassembler plus de détails, mais, à première vue tout du moins, aucune information majeure.

Le cocktail, prévu le 18 octobre à partir de 22 heures, était organisé par Bernard Mercciti. Celui-ci avait décidé de promouvoir le court-métrage de création française, et avait invité les représentants des rares maisons de production qui prennent encore le risque d'en tourner, ainsi que des scénaristes, comédiens, metteurs en scène primés dans diverses manifestations. Les personnages peuvent obtenir la liste des invités et des salariés assistant à la réception.

La première partie du cocktail s'était déroulée très agréablement. Vers minuit, cependant, une altercation éclata entre Charles de Karnak et un jeune metteur en scène. Ensuite Charles ne se fit plus vraiment remarquer, et nul ne se souvient l'avoir vu quitter le cocktail pour aller dans la bibliothèque. Vers 1 heure du matin, les invités entendirent un cri féminin. Une jeune actrice blonde, Géraldine Blanche, venait de découvrir le corps de Charles entre les rayonnages. Il était à plat ventre, une coupe de champagne brisée près de lui. Du sang et un peu de cervelle coulaient de ses oreilles... Le spectacle était atroce, et de nombreux invités s'évanouirent avant que la police, appelée par Lyne Charrères, n'arrive sur les lieux.

Jean Hibou

C'est le collaborateur de Charles, un grand roux aux yeux bleus avec un léger problème d'audition, ce qui ne fera que rendre les interrogatoires plus intéressants. Il n'a malgré son nom bizarre rien de louche et ne servira qu'à aider les personnages. Questionné intelligemment, il peut révéler :

— Que si Charles de Karnak s'était disputé violemment avec un jeune metteur en scène, dont il peut fournir le nom (Laurent Markovitch), c'était pour les beaux yeux de Géraldine Blanche, la jolie comédienne blonde. Laurent, amant en titre de la jeune femme, n'avait pas apprécié que Charles la drague pendant toute la soirée

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS



Swatch, ersatz de Démon de Kronos
Vo 5 PP 25

« Pouvoirs » :
Destruction mentale +1,
Contrôle des humains +1,
Lire les pensées +1.
Swatch n'est plus un Démon, c'est un esprit torturé et transformé par une trop longue présence dans les Marches intermédiaires. Son pouvoir de Destruction mentale ne correspond à rien de connu, et aucune défense n'est possible : ou les personnages arrêtent Adélaïde avant d'être tués, ou ils sont fichés. Ni les Anges ni les Démons n'ont le moyen de le détruire. A la mort d'Adélaïde, il sera délié et s'éloignera aussitôt.

UN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS

Philippe Leterrier, Démon de Malphas (Grade 2)

Fo 6 Pr 1 Vo 5 Per 2
Ag 3 App 2 PP 22

Talents :

Esquive +2, Course +1,
Voiture +0.

Pouvoirs :

Pattes +2 (114),
Paralysie +0 (135),
Absorption de Force +1
(142), Armure corporelle
+1 (211),
Non détection (22),
Polymorphe +2 (266),
Lire les pensées +2 (323),
Augmentation de Force
(351), Arme de combat
intelligente (morningstar)
(413), Glace +1 (122),
Régénération +0 (226).

Note.
Pour une confrontation
intéressante,
ce PNJ doit être adapté
à la puissance
des personnages.
Modifiez si nécessaire
les caractéristiques
ci-dessus.

et que Géraldine se laisse faire avec un certain plaisir.

D'après Jean, si Charles s'est éclipsé du cocktail vers la fin de la soirée, ce n'était pas seul. Il est prêt à parier qu'il y avait entraîné Géraldine pour être un peu tranquille, et que celle-ci a sans doute assisté à sa mort.

— Qu'à son avis, les rumeurs concernant Adélaïde Grubert et Charles sont fausses. Pour Jean, c'est Adélaïde qui a essayé « d'allumer » Charles. Il croit même les avoir entendus un jour se disputer extrêmement violemment à cause d'un problème de travail. Il ne sait malheureusement pas la cause exacte de cette dispute.

Lyne Charrères

Lyne Charrères, interrogée au sujet de Philippe Leterrier (l'Ange ou le Démon qui remplace Charles), remarquera d'un air un peu étonné qu'elle n'a jamais vu, dans l'Administration, un poste si vite pourvu. Philippe Leterrier a été littéralement parachuté à la place de Charles de Karnak à peine cinq jours après sa mort... Un record ! Ceci posé, Lyne trouve Philippe charmant et a remarqué qu'il s'était aussitôt, selon son expression, « intéressé de très près aux petites affaires de tous » et avait réussi son intégration dans le groupe. Elle ajoutera en riant qu'il prend d'ailleurs tellement à cœur de faire comme son prédécesseur qu'il s'intéresse à son tour de très près à Adélaïde Grubert.

Julien

La bibliothèque est très ancienne, et d'après certains salariés qui raconteront l'histoire en riant, elle est hantée. On y entend parfois des bruits étranges, et certains affirmeront même avoir vu des yeux luire entre les rayonnages. C'est Julien qui connaît le mieux la bibliothèque, diront gentiment toutes les personnes interrogées. Il y passe sa vie !

En effet, Julien est à peu près tout le temps dans la bibliothèque. Il reste des heures seul parmi les livres et revient en racontant des histoires de créatures fantasmagoriques et d'yeux qui brillent le long des étagères. Julien est, bien interrogé, une mine d'informations. Il sait qu'Adélaïde vient souvent dans la bibliothèque, et qu'elle reste parfois debout, seule, à réfléchir sans but particulier. Parfois, dirait-il d'un air mystérieux, elle fait comme moi : elle se perd... Mais moi, dira-t-il en souriant, je connais tous les recoins de la bibliothèque... Puis, tranquillement, il se remettra à lire.

Jeu de piste !

De toutes ces informations, trois pistes principales se dégagent.

Laurent et Géraldine

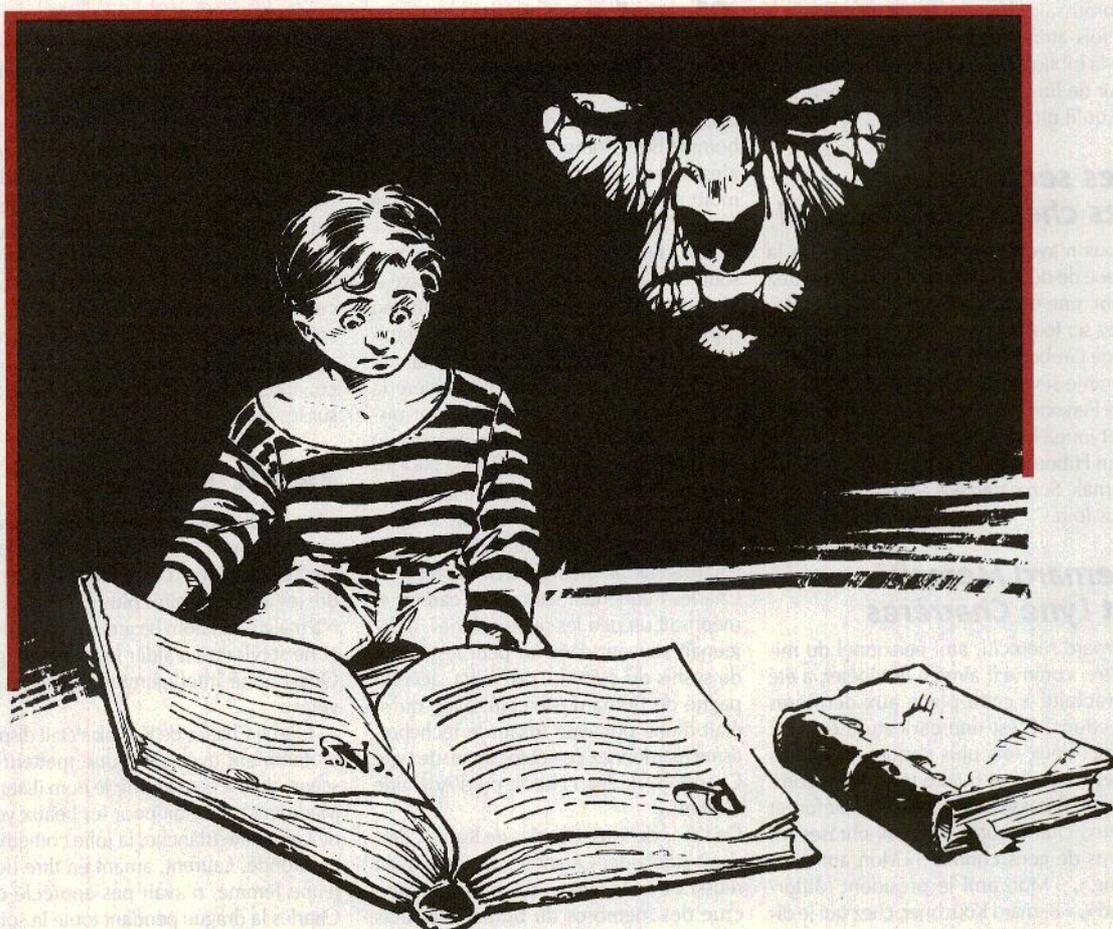
Les personnages voudront sûrement en apprendre plus sur la jeune comédienne

qui a causé la dispute entre Charles et le jeune metteur en scène, Laurent Markovitch. Il sera très facile d'obtenir leurs coordonnées respectives, qui sont tout simplement sur le fichier d'adresses de Lyne Charrères.

Géraldine habite un petit studio minable à Montreuil. C'est une jolie fille, mais le métier de comédienne n'a jamais été facile et la pauvre n'a jamais un kopeck devant elle. Pour tout arranger, le stress du métier la fait boire plus que de raison, et sa beauté est peu à peu détruite par l'alcool. Les personnages ne pourront d'ailleurs pas manquer les bouteilles vides de whisky bon marché qui jonchent le carrelage de la kitchenette.

Géraldine est honnêtement attachée à Laurent Markovitch, mais l'alcool aidant, elle n'a pas su résister aux avances de Charles qui, en vrai salopard qu'il était, lui faisait miroiter le prix qu'il allait créer pour les acteurs/actrices français de court-métrage. Après l'engueulade, elle s'est laissée entraîner par Charles dans la bibliothèque. Il avait tout simplement l'intention de profiter d'elle, toute abrutée d'alcool qu'elle était, dans un endroit discret.

Alors qu'il avait calé la tête de Géraldine entre deux tomes des *Mille et Une Nuits* et qu'il était en train de soulever sa jupe, il a été pris d'un soudain hoquet. Géraldine a ouvert les yeux. Un très court instant, dans son cerveau embrumé, il lui a semblé entendre les pas d'une autre per-



sonne derrière le rayonnage, à quelques mètres à peine... puis la tête de Charles a éclaté et Géraldine s'est mise à hurler sans pouvoir arrêter. La jeune femme est profondément traumatisée par cette histoire. Il faudra un bon roleplaying, l'utilisation d'un pouvoir ou d'un billet de 500 francs pour lui faire raconter tout cela... Laurent, qui habite un petit deux pièces dans le XIII^e, est juste un aigri qui déteste, à juste titre, parler de Charles de Karnak. Il peut cependant faire un bon suspect de départ. Il faudrait mieux que les personnages essayent quand même de le faire parler : il peut en effet, entre deux grommellements sur la pourriture de l'Administration, exiger que les personnages arrêtent de le faire suivre.

Eh oui, Laurent, qui est observateur bien qu'un peu borné, a remarqué que depuis la mort de Charles, une 205 blanche est toujours postée sous sa fenêtre, et le suit relativement peu discrètement dans tous ses déplacements. Il est persuadé que les personnages, ou la police, sont derrière cette filature.

Ce n'est pourtant pas le cas. Et cela nous amène à la deuxième (fausse) piste...

Philippe et ses acolytes

Qu'il soit un Démon (MV) ou un Ange (INS), Philippe Leterrier est là, je vous le rappelle, pour repérer les lieux et indiquer à ses supérieurs les Démons (INS) ou Anges (MV) qui infestent les lieux.

Philippe a commencé son enquête aussitôt, prêtant une oreille compatissante à tous les ragots. De même que les personnages, il a trouvé la mort de Charles on ne peut plus bizarre et se demande s'il n'y a pas du surnaturel là-dessous, il croit aussi que Laurent et Géraldine y sont liés.

Il a donc fait suivre les deux suspects par un Ange de Laurent et quatre soldats de Dieu (INS) ou un Démon de Baal et quatre zombies (MV), leur demandant de surveiller tous leurs agissements. Ce sont les occupants de la 205 blanche. Philippe leur a dit d'être discrets, mais vous connaissez les Démons (Anges)... Si les personnages les ennuient vraiment trop, ils seront ravis de débarrasser la surface de la terre de ce qu'ils croient n'être que des humains importuns. Quand ils comprendront que ce sont des être surnaturels, ils essaieront de fuir : non par lâcheté, mais pour pouvoir prévenir Philippe Leterrier qu'ils ont bien repéré des Anges (INS) ou Démons (MV)... vous avez compris le topo.

Philippe Leterrier, lui, scrute avec attention tous les humains dont la conduite est un peu particulière. Il a pour l'instant remarqué les personnages et... Adélaïde Grubert, et les considère comme suspects. Il va mener une enquête, le plus discrètement possible, épiant les conversations des personnages au coin d'un couloir, se servant même de son pouvoir d'invisibilité ou de polymorphisme s'il sent que l'affaire est importante. Rendez les per-

sonnages paranoïaques, faites-leur tirer des jets de Perception, entrevoir une ombre qui tourne le coin, derrière la machine à café... tout pour créer une ambiance un peu oppressante.

Une fois que Philippe sera sûr que les personnages font partie de ses ennemis, que ce soit parce qu'ils les aura vus faire quelque chose de caractéristique ou parce que ses acolytes à la 205 blanche auront réussi à le prévenir, il passera à l'attaque. Il essaiera d'obtenir leur adresse, ce qui ne devrait pas être trop difficile, en la demandant par exemple à Lyne Charrières et il leur tendra des pièges, essayant si possible de les avoir un par un, par exemple en les attendant dans son appartement.

Philippe Leterrier finira sans doute par être éliminé, même si le combat final risque d'être sanglant. Les personnages seront donc sûrs à ce moment qu'un Ange (INS) ou un Démon (MV) avait infiltré le ministère. Sans doute vont-ils penser qu'ils ont trouvé le responsable de la mort de Charles... Pourtant, rien n'est fini.

L'appartement de Philippe Leterrier, s'ils vont le visiter, ne leur fournira aucun indice sur ses véritables activités ou sur ses supérieurs. Par contre, dans son bureau rue Cujas, parmi des documents on ne peut plus normaux, une fouille minutieuse permettra de découvrir deux dossiers gris : un sur les personnages, avec leurs photos, leurs adresses et tous les renseignements personnels que Philippe aura pu obtenir ; et un autre du même genre sur Adélaïde Grubert. Photo, adresse et quelques notes manuscrites. « Attitude étrange », « Résistance à investigation mentale » (ce qui veut dire que Philippe Leterrier a tenté de lire les pensées d'Adélaïde et que celle-ci a résisté plusieurs fois), et, le plus important « A tout fait pour empêcher Charles de Karnak de transférer les livres de la bibliothèque dans la TGB. Se serait disputée avec lui à ce sujet ». Ce qui nous mène à la troisième piste, la vraie.

Adélaïde

Adélaïde Grubert se méfiait beaucoup des personnages. Elle a un « feeling » pour sentir les êtres surnaturels, et même si les personnages n'en étaient pas, le fait qu'ils soient là pour enquêter sur la mort de Charles suffirait à la stresser. Elle tentera donc de passer inaperçue, et jouera l'innocente si les soupçons se portent sur elle. Si elle se sent en danger, elle se réfugiera dans la bibliothèque, où son pouvoir est le plus grand. Pour cet éventuel « combat final », reportez-vous au paragraphe suivant...

La bibliothèque

Au rez-de-chaussée, les enfants de la crèche s'égayent parfois dans les couloirs

sans que personne n'en prenne réellement ombrage. Beaucoup vont dans la bibliothèque, et les personnages pourront parfois tomber sur un enfant de trois ans en train de baver sur les illustrations d'un livre datant de 1900...

Parfois, certains de ces enfants se perdent. Ils tournent le long d'un rayonnage, et pof... on ne les voit plus. Les animatrices paniquées les cherchent et les retrouvent complètement par hasard, dans un endroit où elles étaient sûres d'avoir déjà cherché. A un moment, un des enfants disparaîtra pendant une bonne demi-heure. Les assistantes maternelles appelleront les personnages à l'aide. Ceux-ci fouilleront parmi les rayonnages... Si l'un d'eux se sépare des autres, donnez-lui l'impression de s'être soudain perdu. C'est bien entendu physiquement impossible, et pourtant... Pendant un instant, il ne reconnaîtra plus les étagères, aura l'impression d'être seul dans la pièce, que celle-ci a des recoins sombres et étranges... Soudain, il tombera sur l'enfant disparu, et au bout de quelques pas, tout redeviendra normal.

Si les personnages ne ce sont pas encore intéressés à la bibliothèque, ce dernier incident devrait les y pousser.

Eclairé par le puits central, l'endroit est baigné d'une étrange lumière. Les rayonnages sont un peu labyrinthiques, mais pas assez pour qu'on puisse s'y perdre, du moins à première vue... Pour atteindre les franges des Marches intermédiaires, il faut que les personnages déambulent dans les rayons sans idées préconçues. Le silence se fera de plus en plus lourd, et seul résonnera le bruit de leur pas.

Soudain, les personnages auront l'impression de se perdre. Les ombres deviendront démesurées, les tournants ne seront plus les mêmes, les livres deviendront plus fournis et plus nombreux...

S'ils restent silencieux, les personnages auront même l'impression fugace de voir des yeux, jaunes et brillants, s'ouvrir entre les rayonnages. Dès qu'ils s'approcheront, les yeux se refermeront... Les personnages sont proches d'une frontière, mais leurs pouvoirs sont insuffisants pour entrer de plain pied dans un nouvel univers. Soudain, au détour d'un livre, les bruits de circulation reprendront. La lumière redeviendra normale, les rayonnages familiers... Les personnages seront de retour dans la réalité.

Que faire ? Rien, hélas. Les personnages ne peuvent pas rentrer seuls dans d'autres mondes. C'est Adélaïde, folle d'inquiétude à l'idée que tout peut être découvert, qui va les y emmener.

Adélaïde surveille en effet de très près ce qui se passe dans sa bibliothèque. Dès que les personnages s'y rendront trop souvent à son goût, elle pensera que son secret est découvert, et qu'il lui faut agir. Une équipe d'Anges (MV) ou de Démons (INS), c'est trop pour la jeune femme, du moins trop pour sa forme humaine. Par contre, dans les Marches, Adélaïde se

Philippe Leterrier, Ange au service de Dominique (Grade 2)

Fo 4 Pr 4 Vo 6 Per 3
Ag 3 Ap 2 PP 22

Talents :

Esquive +2, Voiture +0,
Discussion +1,
Théologie +1

Pouvoirs :

Lumière +1 (122),
Armure corporelle +1
(211), Augmentation
temporaire de Précision
+0 (242),
Rebond +0 (255),
Invisibilité +1 (261),
Lire les pensées +2
(323), Vitesse +0 (334),
Augmentation
de Précision (352),
Augmentation de Volonté
(353), Jugement +2 (Spé).
Note.

Pour une confrontation intéressante, ce PNJ doit être adapté à la puissance des personnages. Modifiez si nécessaire les caractéristiques ci-dessus.



transforme en un être mi-humain, mi-surnaturel... qui, du moins elle l'espère, pourrait faire disparaître ses ennemis sans trop de traces.

Attendez donc le moment où les soupçons se porteront fortement sur Adélaïde, mais où les personnages, pas encore tout à fait sûrs de leur coup, hésiteront encore à employer la force... C'est là qu'Adélaïde se décidera.

Elle se débrouillera pour entraîner les personnages dans la bibliothèque : sous le prétexte, par exemple, de leur montrer un livre qu'affectionnait particulièrement de Kamak. Elle entrera à grands pas dans les rayonnages, bousculant Julien et Jean Hibou qui se trouvent là. Puis... elle disparaîtra.

Ce qui devrait rendre les personnages hystériques. Ils se lanceront à sa poursuite... mais rien à faire, ils ne la trouveront pas et resteront bêtement ancrés dans la réalité. Soudain, Jean Hibou portera les mains à sa tête en hurlant, et les personnages se sentiront tous

pris d'un très violent mal à la tête. C'est Adélaïde, qui, de la Marche où elle est réfugiée, commence à utiliser le pouvoir de Destruction mentale de Swatch.

Soudain, Jean Hibou s'écroule, du sang et de la cervelle sortant par les oreilles. On considérera que les personnages, plus solides, ont un délai de (nombre de minutes égal à leur points de Volonté) x 2 avant de subir le même sort. Sortir de la bibliothèque ne sert à rien, le mal de tête atroce continue... La seule façon d'arrêter le sort est de tuer Adélaïde. Et la seule façon de retrouver Adélaïde... est de suivre Julien.

Le gamin est le seul qui puisse trouver son chemin au sein de la bibliothèque et des Marches. Il est là, assis près des livres, l'air ailleurs, dans son monde. Pourtant il suffit que les personnages se demandent tout haut « Où est Adélaïde ? » pour que Julien se lève et dise : « Moi, je sais... » Il se mettra alors à courir à travers les rayonnages. Si les personnages veulent être entraînés dans son sillage, il faut qu'ils restent à moins de 5 mètres de lui pendant tout le chemin... Un tournant raté et ils resteront en arrière.

Le processus déjà ressenti – changement de lumière, silence, ombres – se reproduit en accéléré. A vous d'illustrer ce passage, le temps d'une fraction de seconde à peine, avec des visions étranges et fugaces, peut-être une créature mystérieu-

se... avant que les personnages ne tombent sur Adélaïde.

Celle-ci était en train de se concentrer, et attaquera dès qu'elle verra les personnages. Elle donnera aussi comme ordre mental à Swatch de redoubler son pouvoir de Destruction mentale. Les personnages ont exactement le nombre de rounds égal à leurs points de Volonté avant que leur tête éclate.

Si Adélaïde meurt, son corps ne disparaîtra pas. Les personnages se retrouveront dans la réalité, Adélaïde ensanglantée devant eux. Julien leur sourira doucement, puis retournera lire...

Conclusion

Le scénario est fini, mais les joueurs n'auront peut-être pas tout compris. Vous avez le choix : ou vous les laissez dans l'ignorance – après tout les Marches intermédiaires sont secret défense aussi bien chez les Anges que les Démons – ou vous leur racontez ce qui s'est passé, grâce, par exemple, à leur contact qui analysera ce qu'ils lui raconteront.

Quant aux livres de la bibliothèque, ils seront transférés quelques mois plus tard dans une cave obscure en attendant leur départ vers la Bibliothèque de France... Et la frontière avec les Marches intermédiaires se dissoudra dans le néant.

Et avec Simulacres ?

In Nomine Satanis/Magna Veritas fait partie de ces jeux simples où le concept de base et l'univers sont bien plus importants que les règles, même si celles-ci en font partie intégrante. Dans INS/MV les personnages sont des anges ou des démons envoyés en mission sur Terre pour assurer la suprématie de leur côté (Dieu ou Satan). Ils doivent rester incognito mais possèdent en contrepartie des super-pouvoirs. Ceux-ci sont utilisés en dépensant des points de pouvoir, et sont parfois soumis à un test sous des caractéristiques.

Comme ce scénario n'est pas adaptable réellement à Simulacres, nous en profitons pour vous donner une règle optionnelle si vous désirez faire jouer des personnages aux super-pouvoirs.

Définition d'un super-pouvoir

Chaque super-pouvoir dépend d'une Composante et d'un Moyen. Pour savoir si ce super-pouvoir opère, on lance autant de dés que la valeur de la Composante, et on compte le nombre de lancers dont la valeur est égale ou inférieure à la valeur du Moyen. Les Règles ne sont pas utilisés.

Exemple : Super Sauterelle (qui a acquis son pouvoir en se faisant mordre par une sauterelle radioactive) a le pouvoir de Saut Exceptionnel, qui dépend de son Corps (qui vaut 5) et de son Action (qui vaut 3). Pour savoir s'il réus-

sit un saut, il lance 5 dés à six faces (3, 2, 4, 6, 1) et compte les valeurs ≤ à 3. Ici il a réussi avec 3 dés.

En dehors de leurs super-pouvoirs, les super-héros font leurs Tests de façon normale.

Utilisation des Énergies

La Puissance permet de lancer un dé supplémentaire par point d'Énergie dépensé. La Rapidité et la Précision augmentent de 1 la valeur du Moyen. Comme d'habitude on dépense 1 PS ou 1 EP par point d'Énergie utilisé.

Valeur des réussites

Une réussite sur un seul dé équivaut à une marge de réussite de 3 pour un être humain normal. Une réussite de deux dés équivaut à une marge de réussite de 10. Ensuite, chaque dé indique un doublement de la réussite. Autant dire qu'entre un humain et un super-héros, il n'y a pas de combat possible, sauf si le super-héros fait un faux pas.

Combats entre super-héros

Chacun combat avec ses propres pouvoirs (Force contre Force, Agilité contre Rayons Laser, etc.). C'est un duel classique. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la passe d'arme. La différence entre les deux réussites est le nombre de PV, EP ou PS (cela dépend du super-pouvoir utilisé) infligé au perdant.

Mort

Suivant le type d'univers que vous choisissez, les Points de Vie perdus peuvent être réels ou être l'équivalent de points de Souffle supplémentaires. En effet, dans les premières BD de super-héros, même les armes ne faisaient que des blessures légères. Auquel cas la récupération de tous les Points de Vie se fait en 24 heures.

Nombre de super-pouvoirs

À vous de décider combien de pouvoirs auront les personnages. Je vous suggère de leur en donner un très puissant ou deux moyens. Plus, si vous le désirez, des pouvoirs annexes comme : résister plus facilement aux coups (chaque réussite diminue les dégâts d'un point), à la chaleur, etc.

Comment aller au-delà des règles

N'ayez pas peur de modifier les règles, tout en les respectant dans l'esprit. Par exemple, prenons le cas de Hulk™, bien connu. Il a une Force (Corps+Action) et une Résistance (Corps+Résistance) Exceptionnelles, mais sa Force va en augmentant avec sa rage. On peut donc lui donner au départ un Corps de 5, une Action de 4 et une Résistance de 5. À chaque fois qu'il prend un coup, sa valeur en Corps augmente (jusqu'à 7), puis c'est le tour de son Action (jusqu'à 5). De plus, il a 2 points en Puissance.

Visite gratuite de la bibliothèque de l'Archange Yves

Depuis que le premier homme a écrit les premiers mots sur une plaque d'argile, Yves, l'Archange des Sources, collectionne les livres.

Il les possède tous. Les œuvres publiées bien sûr, dans toutes les langues et toutes les éditions, mais aussi celles qui ne le seront jamais, celles qui ont un jour été rêvées par leurs auteurs et recueillies par l'esprit de l'Archange Blandine...

On a beaucoup parlé de la bibliothèque de la tour de Babel mais, bien qu'elle contienne une infinité de volumes, elle ne représente à présent qu'un rayon de la bibliothèque d'Yves. Située dans la Cité éternelle, au Paradis, sa particularité est qu'elle s'étend bien au-delà des limites du monde d'en haut. En effet, toutes les bibliothèques terrestres, de la plus petite (le minimum est de 500 livres) à la plus grande y sont directement liées.

Les Marches intermédiaires (rapide aperçu)

L'accès se fait par les Marches intermédiaires, univers étranges et inaccessibles, véritables passages entre le Paradis, la Terre et l'Enfer.

Le Paradis et l'Enfer ont en effet tous deux des caractéristiques communes malgré leur opposition flagrante : ils sont universels, à la fois très proches et très lointains. Ce sont deux univers lisières, extrémités de tout ce qui existe, et contenant entre leurs deux pôles d'attraction les Marches intermédiaires, dont la Terre fait partie.

Imaginez un gigantesque escalier reliant le sommet du plus haut gratte-ciel à sa chaudière, au dernier sous-sol. C'est cet escalier que descendit Lucifer la tête la première lors de sa Chute, il y a bien longtemps. Sur l'une de ces marches, aux alentours de l'entresol, se trouve la Terre et notre univers, sur d'autres reposent les armes bénites ou intelligentes, entre chaque appel de leurs maîtres, d'autres encore servent de territoires inexplorés pour Be-leth, Prince-Démon des cauchemars, ou Blandine, qui y créent des micro univers accessibles depuis les rêves, tel le Gothic Horror de la campagne Mors Ultima Ratio.

Tout est possible dans les Marches, et les légendes disent même que des créatures fantasmagoriques, venues du temps où ni Dieu ni Lucifer n'avaient posé leur regard sur l'humanité, s'y sont pendant un temps réfugiées. Ces propos sont bien entendu blasphématoires, et tout Ange ou Démon les colportant sera sévèrement puni.

En feuilletant les pages d'un livre

Quand un petit garçon vous racontera qu'il s'est perdu dans la bibliothèque communale et qu'il a rencontré un vieux monsieur, ne cherchez pas tout de suite le satyre qui hante les lieux. Il a peut-être simplement rencontré Yves, au détour d'un rayon.

Car la taille de la bibliothèque d'Yves est telle qu'elle déborde sur les Marches et vient se mêler aux rayonnages terrestres. Il est possible, mais extrêmement difficile d'accéder par ce chemin au Paradis ou à d'autres Marches. Seuls les innocents peuvent facilement emprunter le raccourci, ce qui place les enfants en tête de liste, et les humains illuminés.

Les Anges ne sont pas les seuls serviteurs surnaturels du Bien sur Terre. Fruit de l'amour d'un Ange et d'un humain, les humains bénis et les Enfants de Dieu sont ce que l'on appelle des humains illuminés. Moins puissants que des Anges, ils n'en ont pas moins cette parcelle d'étincelle divine qui les place au-dessus du commun des mortels. Certains ne sont même pas au courant de leur nature, quand c'est le père qui était angélique par exemple et qu'il disparaît après une mission.

C'est le maître de jeu, et en aucun cas les joueurs, qui pourra décider si un être est apte ou non à découvrir le chemin vers Yves. Ce n'est d'ailleurs pas toujours souhaitable. L'innocent, attiré par la lumière divine, risque de se perdre dans

les dédales et de ne jamais retrouver son chemin vers l'humanité. Peut-être d'ailleurs est-ce ainsi qu'Yves recrute certains de ces Anges...

Certains reviennent, pourtant. Et pas toujours les mains vides. Parfois ils ramènent un livre très ancien, parfois juste un petit Que-Sais-Je-? que n'importe qui aurait pu trouver à la FNAC mais qui se rapporte, comme par hasard, exactement à la situation présente...

Et à quoi ça sert ?

Si on ne sait pas exactement comment ce passage fonctionne, et si on ne sait pas ce qui arrive exactement quand il marche, alors à quoi sert donc cette aide de jeu ? A rien, ou du moins à rien en situation de combat quand deux Démons de Baal sont en train de charger à la fourche.

Mais la seule connaissance du principe peut vous donner d'innombrables idées de scénarios, ou même de tout petits détails à ajouter dans des scénarios déjà écrits et qui pourront leur donner une dimension un peu mystique.

C'est aussi un bon moyen de donner, si vos joueurs ont vraiment besoin d'aide, un mystérieux petit coup de pouce divin. Imaginez un enfant de trois ans qui va errer dans la bibliothèque et qui revient avec un livre racontant exactement l'histoire, transposée en légende médiévale, du scénario que les joueurs sont en train de vivre... avec la fin ! N'en abusez pas cependant...

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

AIDE
DE
JEU

