

Les Aryens, c'est beau mais c'est con (Pierre Desproges)

Un scénario pour In nomine satanis v1.0 par **Mathias Twardowski**
Parution dans Casus Belli n°59 (septembre / octobre 1990)
Illustrations par **Rolland Barthélémy**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation
de **Mathias Twardowski** et **Rolland Barthélémy**



**Les Aryens,
c'est beau mais
c'est con (Pierre Desproges)**
pour
In Nomine Satanis

Ce scénario convient à un groupe de Démons de n'importe quel grade. Il peut être résolu sans le moindre haussement de voix ou au contraire dans un maelström de violence. Son adaptation pour Magna Veritas peut s'effectuer sans difficultés. Le supplément *Berserker* (normalement paru quand vous lirez ces lignes) est utile pour la compréhension de l'histoire, mais pas indispensable. Reportez-vous à *Éclaircissements* pour jouer sans lui.

Noël en Espagne, Pâques aux rabannes (Pierre Desproges)

L'histoire

L'ordre du Temple détenait le secret de la magie de groupe¹, découvert en Orient lors des croisades. Il lui avait été confié par Hassan Sabbah, le chef de l'ordre des assacis, qui le tenait de Mahomet lui-même. Ce secret, à l'origine de la puissance du Temple, constitue ce fameux trésor des templiers, et n'a donc rien à voir avec de quelconques richesses matérielles. Seul le grand maître détenait ce secret, et il le confiait à sa mort à son successeur. Jacques de Molay, le dernier grand maître officiel, avait, grâce au dit secret, prévu la chute du Temple et avait tout organisé pour la sauvegarde du trésor. Il confia donc à ses plus fidèles chevaliers la mission d'aller le mettre en lieu sûr et de le garder jusqu'à la fin des temps.

Ceux-ci l'exécutèrent et emmurèrent le parchemin dans la crypte de l'abbaye de Memmingen en Bavière. Là ils l'installèrent et perpétuèrent secrètement la tradition du Temple et sa dernière mission.

En 1890, leurs descendants eurent des problèmes avec les pouvoirs locaux, et vu leur petit nombre, demandèrent aux assacis de venir les aider à protéger ce qui était aussi leur secret. Ces derniers acceptèrent, mais de violentes disputes secouèrent bientôt les deux sectes et dégénérèrent en une guerre aussi secrète qu'impitoyable. En 1895, Adolf Lanz, le grand maître des templiers, réussit à apaiser la querelle et le Temple devint l'Ordo Templi Orientalis, où les assacis côtoyaient à égalité les templiers.

Cette guerre secrète ne passa pas inaperçue d'un occultiste réputé et bouffi d'orgueil, Aleister Crowley, qui décida de profiter de l'instabilité de l'O.T.O. pour s'emparer du trésor des templiers.

Après plusieurs années passées à étudier le sujet, il avait une idée relativement précise du fameux secret. En 1911, il déclarait à qui voulait l'entendre, qu'il possédait le trésor des templiers.

Théodor Reuss, le grand maître de l'O.T.O. depuis 1905, voulut le rencontrer afin de juger si Crowley bluffait ou non. Et l'occultiste réussit à bernier Reuss. Celui-ci lui demanda de rejoindre l'O.T.O. que le trésor reste dans l'ordre.

Crowley accepta, trop heureux de pouvoir ainsi approcher le trésor. Au fil des ans, il gravit un à un les échelons de l'O.T.O. et parvint à y infiltrer plusieurs des membres de sa propre secte, l'Astrum Argentinum, qu'il avait fondée en 1905 à Londres. En 1922, il devint

grand maître de l'O.T.O. et eut enfin connaissance du secret. Il le fit discrètement transporter en Espagne où des membres de l'A.A. en prirent soin. À sa mort en 1947, l'O.T.O. découvrit alors la disparition. Cette révélation ébranla la structure de l'ordre, dont la cohésion s'effrita, et les luttes internes reprurent. L'O.T.O. fut dissout, ses membres s'éparpillant pour pister les imposteurs.

En 1983, les anciens templiers de l'O.T.O. se réconcilièrent et créèrent la Nouvelle Observance Templière, dont le but était de retrouver le secret.

De leur côté, les assacis reprurent leur structure d'antan. Finalement en mai 1990, les templiers attrapèrent un membre de l'A.A. et commencèrent à l'interroger. Mais Hans Friedrich, un templier converti à la sorcellerie, le kidnappa et le tortura pour son propre compte. Le prisonnier céda, et Hans mit alors sur pied un plan afin de dérober le trésor à l'A.A., avant que la N.O.T. ne le rattrape pour lui faire payer sa trahison. De leur côté, les assacis, prévenus par des espions infiltrés dans la N.O.T., veulent eux aussi mettre la main sur le trésor.

Note : les épisodes de l'histoire des templiers relatés ici sont véridiques pour la plupart, les autres sont adaptés pour le besoin du scénario.

Les faits proprement dits

Hans Friedrich, sous l'identité de Paul Hausser, a fui l'Allemagne avec le prisonnier, et s'est installé dans un pavillon de la grande banlieue parisienne. Là, il torture son prisonnier et lui extorque l'emplacement du trésor des templiers. Il décide alors d'appeler des Anges et des Démons pour le seconder dans l'opération de récupération. Il kidnappe des auto-stoppeurs et des clochards afin de fournir des corps d'accueil à ses futurs serviteurs. Mais dans la nuit du 15 juillet, il rate un sort de Pentacle alors qu'il venait d'invoquer un Démon de Crocell. Celui-ci l'attaque, mais s'enfuit devant la puissance des Anges et des Démons déjà sous le contrôle d'Hans. Il se réfugie dans un endroit froid, le rayon surgelé d'un supermarché, afin de regagner des points de pouvoir. Malheureusement, l'endroit est peu discret, et il se fait repérer par Hans qui le lie avec un sort et le ramène à la maison. Comprenant que cette bavure mettait en péril sa cachette, il fait immédiatement ses bagages et quitte la France pour l'Espagne, le 16 au matin, accompagné de tout son petit monde.

Introduction

Les personnages reçoivent un message officiel de Baalbéth (Prince des messagers), accompagné d'une coupure de presse (voir colonne suivante), leur intimant l'ordre d'aller enquêter sur les événements décrits dans le journal. Ils doivent donc se rendre à Bourg-la-Reine sur le Lie.

BOURG-LA-REINE SUR LE LIE

Petite commune campagnarde de 5 000 habitants, Bourg-la-Reine a le charme tranquille des bleds inintéressants et vibrants de conformisme des campagnes françaises. La venue du « schleu » comme est surnommé Hans, n'est pas passée inaperçue dans cette paisible communauté engoncée dans sa routine quotidienne. Les activités nocturnes et sonores du « schleu » sont à l'origine de la peur qu'il inspire à la population, superstitieuse et catholique.

Le supermarché Prixrikiki

Les traces de la « fusillade » ont été effacées, mais tout le personnel ne parle que du « schleu » et du « givré ». Tout le monde sait très bien que c'est le « schleu » qui est venu arrêter le « givré », mais tout le monde renâcle à le dire ouvertement à des étrangers, du fait de la gêne qu'inspire Hans.

Mais si les PJ font preuve de patience et de persuasion, ils pourront apprendre l'adresse du « schleu » (voir *Villa les Edelweiss*).

Bataille rangée au rayon surgelé

Hier, en fin d'après-midi, un homme d'une cinquantaine d'années s'est enfermé dans une des armoires réfrigérées du supermarché de Bourg-la-Reine sur le Lie (Yvelines), après en avoir préalablement déversé le contenu sur le sol. Les manutentionnaires du magasin ont été accueillis par un tir nourri de produits surgelés lorsqu'ils ont essayé de sortir l'individu de sa cache. Après une demi-heure de siège, l'inconnu a été sévèrement tancé par un homme parlant avec un fort accent germanique, et qui l'a forcé à quitter sa cachette en le tirant par l'oreille. Les deux individus ont disparu en voiture, profitant de la confusion générale.

Extrait du Parisien Libéré

daté du 16 juillet 1990, rubrique Faits divers.

Les voisins de la villa

Les seuls voisins de la villa louée par Hans Friedrich, sont les paisibles Paul et Monique Dubout, tous deux retraités. Ils sont terrorisés par les bruits et les cris de souffrance qu'ils ont entendus du 3 au 17 juin derniers, ainsi que par les étranges chants qu'ils entendent encore toutes les nuits. Les faire parler relève de la gageure, mais en faisant jouer la corde sensible du patriotisme, les Dubout deviendront plus comparatifs.

L'agence immobilière Century 23

Si les PJ « prouvent » leur appartenance à un organisme officiel quelconque, ils apprendront les renseignements suivants sur le locataire des Edelweiss : il s'agit de Paul Hausser, citoyen allemand, 67 ans, qui l'a louée depuis le 1^{er} juin 1990.

La gendarmerie

En demandant au préposé si des événements inhabituels ont eu lieu dernièrement dans la région, il parlera aussitôt de la « fusillade » du supermarché. Si on le questionne plus, il parlera des trois disparus des deux derniers mois. Quentin et Simone Dubois ont en effet disparu dans la nuit du 19 au 20 juin alors qu'ils faisaient du stop sur la nationale. Gérard « Gégé » Boulanger, le clodo du village n'a plus été revu depuis le 3 juillet.

Villa les Edelweiss



© R. Barthélémy

Ce pavillon bourgeois est situé en bordure de la ville, le long de la rivière le Lie, au milieu d'un vaste parc ceint d'un mur haut. Le pavillon est désert, les occupants ayant précipitamment et discrètement quitté les lieux dans la nuit du 15 ou 16 juillet. Tout est fermé, il faudra fracturer une issue pour y pénétrer. Les pièces, meublées, témoignent de présences récentes : canettes de bière, cendriers pleins, emballages de glaces au chocolat, boîtes de cartouches, etc. Cinq chambres étaient occupées, comme le prouvent les lits défaits.

Dans la cave, le sol a été récemment retourné. En creusant, les PJ exhumeront le corps d'un homme horriblement mutilé et torturé. Il porte un tatouage à la base de la nuque : A.A. Les étiquettes de ses vêtements sont en espagnol.

Dans le grenier, les personnages trouveront divers outils pleins de sang près d'un siège équipé de sangles, ainsi que, entassés dans un coin : une statue en marbre de 2 m de haut représentant un

guerrier grec, un énorme bidon de napalm, un tableau de maître du XVIIIe siècle, et un congélateur de restaurant d'une contenance de 2m³ (pour plus de renseignements sur les composants de sorts, voir le supplément *Berserker* ou *Éclaircissements*). L'examen du plancher de bois (jet de Perception moyen) révèle les traces de pentacles tracés à la craie et effacés précipitamment, ainsi qu'un petit autel de marbre sur lequel sont gravées une étrange croix ainsi que la phrase suivante : Non nobis, Domine, non nobis, sed tuo nomini da gloriam. En se renseignant les PJ apprennent que la croix est templière et que la phrase était la devise des templiers. Elle signifie : Non pour nous, Seigneur, non pour nous, mais pour ton nom, donne la gloire. Pour de plus amples renseignements sur les templiers, ils n'auront qu'à regarder dans une encyclopédie ou dans un livre d'histoire.

Dans la chambre de Hausser (la plus propre) le numéro d'une agence de voyages est noté près du téléphone. En se faisant passer pour un proche de Paul Hausser, un PJ apprend que le susnommé a pris 5 billets d'avion pour l'Espagne. Il s'agit du vol Paris-Madrid du 16 juillet à 14h45. S'il pense à demander des précisions sur les autres membres du voyage, il lui sera communiqué les noms suivants : Quentin et Simone Dubois, Gérard Boulanger et Anatole Lepainsec.

Dans la salle à manger, un PJ silencieux et réussit un jet de Perception moyen distingue un ronflement presque imperceptible provenant des enceintes stéréophoniques toujours allumées.

L'inspection de la chaîne hi-fi, rangée dans un meuble, révèle une cassette oubliée dans le lecteur. La bande restitue des cris de douleur ponctués de bruits d'instruments, le tout entrecoupé de questions posées en français, mais avec un fort accent allemand. La victime souffle de temps en temps des réponses dans un français approximatif teinté d'accent espagnol très prononcé. En l'écoutant attentivement, on comprend que l'Allemand demande à l'Espagnol « où se trouve le trésor ». Il répète la question encore et encore, et l'Espagnol répond toujours que « par Crowley » il ne répondra pas. Enfin, il craque et déclare, à bout de résistance : « C'est dans le monastère de Santa Maria de Alto Cruz que se trouve le trésor. » L'enregistrement s'arrête sur un bruit sourd suivi d'un cri étouffé.

Note : le maître de jeu devra bien veiller à rendre le texte de la cassette plus véridique et plus vivant.

N'importe quel guide touristique de l'Espagne permet de localiser le monastère Alto Cruz sur le mont du même nom, à 200 km au nord-est de Madrid. Le monastère date du XV^{ème} siècle et est actuellement occupé par des moines bénédictins.

Note : si les PJ se renseignent sur Crowley, le maître de jeu peut leur communiquer les informations écrites en italique dans le chapitre *L'histoire*. Néanmoins, il devra s'assurer qu'ils s'adressent bien à des personnes compétentes en matière d'occultisme. Cette recherche leur prendra du temps (au moins une journée à moins qu'ils ne fassent tout par téléphone).

Tiens ! C'est la deuxième fois qu'on me demande ça aujourd'hui !

Les PJ ne sont pas les seuls à enquêter et ils le remarqueront peut-être. Au maître de jeu de déterminer à quels endroits exactement, ils sont précédés par les templiers. En se renseignant sur ses étranges personnages, ils apprendront seulement que lesdits personnages s'expriment avec un fort accent allemand. Ce sont bien sûr des membres de la N.O.T. qui font le même parcours que les PJ, avec un peu de retard, et qui, à moins que ces derniers n'aient pris d'extraordinaires précautions pour cacher leurs traces, les suivront jusqu'en Espagne.

De plus si les PJ s'attardent à Bourg-la-Reine sur le Lie, ils remarqueront des Orientaux s'intéresser de près à la fusillade du supermarché, et remonter jusqu'à la villa les Edelweiss. Si les PJ y sont, il risque d'y avoir du grabuge, sinon, comme les néo-templiers, les assasins les suivront jusqu'en Espagne.

L'ESPAGNE

Une fois arrivés à Madrid, les PJ désireront certainement se rendre au mont Alto Cruz. La voiture est le seul moyen de transport jusqu'à Zuera, le village le plus proche. Quatre heures de voyage sont nécessaires pour couvrir la distance de 250 km.

Zuera

C'est un minuscule petit village perché dans les collines, au pied du mont Alto Cruz, dominé par la masse impressionnante de l'antique monastère. Les habitants sont très superstitieux et n'ont pas l'habitude de recevoir des touristes. Ils seront donc d'approche difficile, surtout si les PJ ont une attitude choquante. Une fois mis en confiance, ils pourront répondre aux éventuelles questions. Ils parleront facilement d'un groupe de Français arrivés dans la nuit du 16 au 17, ils ont laissé leur voiture et sont partis camper en dehors de la ville.

Si on les questionne à propos des moines, ils feront le signe de croix et diront aux PJ d'aller voir le curé.

A l'église

Le curé loge dans le presbytère jouxtant l'église du village. Pour le voir, les PJ devront soit l'attirer dehors, ce qui risque d'être difficile, soit rentrer dans l'édifice. Le presbytère fait partie intégrante de l'église, il possède les caractéristiques suivantes : Protection +2, Peur +1, Volonté 4, PP10, eau bénite +0 (pour plus de détails sur les lieux saints voir Magna Veritas page 48). En raison du pouvoir de l'Église, l'eau du bénitier est vraiment bénite, et provoque une attaque à +4 à tout être maléfique qui y trempe une main non protégée.

Le curé est un petit homme affable, toujours prêt à rendre service à de bons chrétiens. Si les PJ ont une attitude peu catholique (s'ils ne se signent pas avec l'eau bénite du bénitier, s'ils ne s'agenouillent pas devant l'autel) le curé les sermonnera abondamment en espagnol avant de les chasser de l'église. Ils seront alors très mal vus par toute la population. S'ils se conduisent « bien », il sera alors enclin à répondre à toutes leurs questions. Il n'aime pas les moines de l'abbaye et s'en méfie, car il les trouve peu orthodoxes : il ne les a jamais entendus prier ou chanter des cantiques.

La voiture de Hans

Les PJ remarqueront la seule voiture du village, tranquillement garée à l'entrée de l'agglomération. Il s'agit d'une Mercedes de location Hertz, immatriculée à Madrid. En forçant l'ouverture, on découvre : un guide Michelin de l'Espagne en allemand dont la page sur le monastère a été arrachée, des traces de glace au chocolat sur le siège arrière, des traces de brûlures sur un des accoudoirs, une vingtaine de portefeuilles vides ainsi que des emballages d'équipement de camping. L'autoradio a été fracassé à coups de marteau.

Le monastère

Construit au XV^e siècle, le monastère abrite une quarantaine de moines, officiellement bénédictins, qui ont bien du mal à tout entretenir. La bâtisse, située à 500 mètres du village, tombe donc en ruine par endroits. Le cloître a été transformé en jardin potager et les confessionnaux en clapiers. Les moines ne sortent pas et passent leur temps à s'entraîner au tir et à la magie noire. Leur stand de tir insonorisé est situé dans les caves du monastère.

Si les PJ se présentent à l'entrée ils seront priés de partir et ne seront en aucun cas autorisés à entrer.

S'ils forcent le passage, l'alerte est donnée et ils auront bien du mal à investir le monastère, les moines étant embusqués avec leur fusil dans le moindre recoin. Si la bataille dans le monastère fait du bruit



© R. Barthélémy

(un simple coup de fusil suffit), Hans Friedrich attaquera, suivi de peu par les néo-templiers, eux-mêmes suivis par les assacis. Se reporter alors au chapitre « L'attraction ! ». S'ils arrivent à prendre un moine vivant, ils apprendront les renseignements écrits en italique dans « L'histoire ». Pour cela il faudra qu'ils le bousculent un peu, car les moines ne sont pas vraiment enclins à trahir ainsi leur défunt maître. S'ils demandent où se trouve le trésor, on leur dira qu'il est emmuré dans la crypte. Une fois dans la crypte, un jet de Perception difficile réussi permet de localiser la cache dans une tombe, on peut tenter un jet tous les quarts d'heure.

L'attraction ! L'attraction !

Hans et ses protégés sont partis à pied en haut du mont Alto Cruz, afin d'étudier le monastère et mettre au poing un plan d'action. Ils y resteront jusqu'au soir où les PJ arrivent, là ils passeront à l'attaque et investiront le monastère. Si les personnages fouillent les alentours du village avec suffisamment de conviction et d'intelligence, ils repéreront Hans et sa bande, camouflés et retranchés sur un piton rocheux surplombant le monastère.

Le soir de leur arrivée à Zuera, les PJ seront attirés par des cris en provenance du monastère.

S'ils ne réagissent pas, ils voient deux BMW arriver dans le village. Dix hommes en sortent et se précipitent immédiatement vers le bruit, tout en s'apostrophant en allemand. Il s'agit bien sûr des néo-templiers, arrivés en retard sur les lieux et voulant à tout prix retrouver le trésor. Quelques minutes plus tard, un minibus entre à son tour dans le village et déverse une dizaine d'Orientaux qui suivront discrètement les néo-templiers.

Ce sont les assacis.

Si les PJ n'interviennent pas et attendent que ça se passe ils entendront la bataille faire rage, entre Hans et ses sbires, les moines de l'Astrum Argentinum, les néo-templiers de la N.O.T. et les assacis. Après une heure de massacre, trois assacis survivants et victorieux entreprennent de fouiller le monastère. Ils torturent le dernier moine vivant et apprennent où est la cachette. Après une heure de recherche, ils trouveront le parchemin de Crowley dans une des tombes de la crypte de l'abbaye, et s'en iront tranquillement.

Des joueurs intelligents, peuvent tout à fait attendre que les différentes factions s'entretuent, en les aidant même discrètement, et attendre la fin de la bataille pour récupérer le trésor. D'autres préféreront sûrement y participer activement, soit physiquement, soit en servant d'intermédiaires pour d'éventuelles négociations. Libres à eux (et libre au maître de jeu de jouer la fin comme il l'entend), toujours est-il qu'ils devraient s'intéresser à ce trésor recherché par des générations de savants et d'historiens, et qui a fait couler tant de sang.

The end

Si les PJ arrivent à récupérer le trésor, ils pourront le compulser à souhait. Il suffit d'ouvrir le vieux manuscrit pour y découvrir, tapé à la machine, la devise de ce facétieux Aleister Crowley :

There is no grace, there is no guilt,
There is the Law : do what you will.

Celui-ci a en effet détruit le secret des templiers et a confié un faux secret aux naïfs membres de sa propre secte.

Récompense

Voici le barème pour l'aventure.

Par assacis mort : +1

Par néo-templier mort : +1

Par moine mort : +0,25

Hans Friedrich vivant : -50

Hans Friedrich mort : +20

Hans Friedrich tué (non cumulatif avec le précédent) : +40

Par Ange tué : +10

Par Ange mort (non cumulatif avec le précédent) : +5

Par Démon mort : -10

Apprendre la vraie histoire...

- des néo-templiers : +20

- des assacis : +10

- de l'Astrum Argentinum : +10

- du « trésor » : +20

Le « trésor » est retrouvé : +30

Note : « mort » signifie que les PJ ne sont pas forcément la cause de la mort, « tué » implique que les PJ sont la cause de la mort, « la vraie histoire » nécessite que les PJ aient interrogé les PNJ correspondants.

Total

Moins de 50

50 à 69

70 à 110

111 et plus

Niveau de victoire

Échec : une limitation pour tout le monde

Marginale

Normale

Totale

¹ Le propre d'un secret étant de rester secret, vous n'en saurez pas plus sur la magie de groupe !

Éclaircissements

Ceux qui ne possèdent pas le supplément Berserker peuvent quand même jouer ce scénario, voici quelques petites précisions nécessaires. L'histoire présente, entre autres, un sorcier ayant à sa solde des Anges et des Démons liés. En effet, un humain peut, grâce à des sorts et des rituels complexes, invoquer un Ange ou un Démon et l'obliger à le servir. Pour cela il doit réunir un composant significatif du domaine d'influence de l'invoqué et un corps d'accueil pour lui. C'est pourquoi Paul Hausser a kidnappé de pauvres hères, et amener d'étranges objets dans son grenier. En effet, le congélateur sert à invoquer un Démon de Crocell, le napalm un Démon de Bélial, la statue un Ange de Daniel et le tableau de valeur un Ange de Janus.

Si vos joueurs ne connaissent pas Berserker, décrivez les composants du grenier, mettez-leur le nez sur les restes du pentacle et laissez-les deviner l'origine des créatures invoquées. Pour bien Paul Hausser, le maître de jeu n'a pas expressément besoin de Berserker, étant donné que le sorcier ne lance aucun sort durant l'aventure.

L'ESPAGNE

Quentin Dubois

27 ans, Démon de Bélial depuis le 21 juin

Fo 5 Vo 2 Ag 3 Pr 3 Pe 3 Ap 2 PP 6

Talents : Voiture +1, Arme d'épaule +1, Chimie +1, Histoire +0, Esquive +1

Pouvoirs : Feu (121) +1, Immunité au feu (213), Feu (253) +0

Matériel : Fusil à pompe, cocktails Molotov, fumigènes maison, treillis et blouson camouflé.

Quentin Dubois, professeur d'histoire à Caen, est le corps d'accueil de Karf, un Démon de Bélial invoqué et contrôlé par Friedrich. Il est vil et sournois, adorant jouer avec ses victimes avant de les achever.

Simone Dubois

25 ans, Ange de Daniel depuis le 27 juin

Les Aryens, c'est beau mais c'est con – Casus Belli n°59 - 4

Fo 5 Vo 1 Ag 5 Pr 2 Pe 4 Ap 3 PP 7

Talents : Dactylographie +0, Sténographie +0, Corps à corps +1, Esquive +1

Pouvoirs : Armure (211) +1, Assommer (116) +1, Membre blindé (114), Sourd (611)

Matériel : Livre de prières, couteau Rambo, poing américain, batte de base-ball, barre à mine, lance-pierre, marteau, burin, le tout dans un gros sac de sport, jogging et sportswear.

Simone Dubois, secrétaire de direction, est le corps d'accueil de Serge, un Ange de Daniel, invoqué et contrôlé par Friedrich. Serge est bête à manger du foin et sourd comme un pot.

Gérard Boulanger

47 ans, Ange de Janus depuis le 7 juillet

Fo 2 Vo 4 Ag 5 Pr 5 Pe 1 Ap 2 PP 8

Talents : Discrétion +2, Connaissance de la région de Bourg la Reine +1, Esquive +1, Manipulation +1

Pouvoirs : Ouverture +1, Charme (263) +0, Passe-muraille (334) +0, Interdit de musique (654)

Matériel : Petit marteau avec lequel il détruit tous les appareils sonores qu'il voit, costume très bien taillé.

Gérard Boulanger, clochard, est le corps d'accueil de Clotaire, Ange de Janus, invoqué et contrôlé par Friedrich. Il est vil et sournois, adorant jouer avec ses victimes avant de les achever

Anatole Lepainsec

56 ans, Démon de Crocell depuis le 15 juillet

Fo 2 Vo 4 Ag 5 Pr 3 Pe 3 Ap 1 PP 10

Talents : Console Lynx +1, Raquette +0, Lancer +1, Esquive +1, arme de contact légère +1.

Pouvoirs : Glace (122) +1, Immunité au froid (214), Langue (112) +1, Queue (626).

Matériel : Glacière portable, console Lynx, couteaux de lancer, habits occidentaux innommables.

Anatole Lepainsec, clochard dont la disparition n'a pas été remarquée par la police, est le corps d'accueil de Hugue, un Démon de Crocell, invoqué et contrôlé par Friedrich. Hugue est facétieux et capricieux, toujours prêt à embêter le monde pour avoir une glace.

Hans Friedrich

48 ans, Soldat de Dieu (templier)

Fo 1 Vo 4 Ag 3 Pr 3 Pe 2 Ap 2 PP 7

Talents : Arme de contact +2, Bible +1, Latin +1, Français +0, Allemand +1, Pentacle +1, Invocation +1, Demande +2, Lecture +1

Sorts : Pentacle pour Démon, Invocation pour Démon, Demande pour Démon, Pentacle pour Ange, Invocation pour Ange, Demande pour Ange

Pouvoirs : Arme de contact bénite : épée large, puissance +4 (411), Armure +0, Augmentation de volonté, Volonté supranormale +1.

Matériel : habits occidentaux, faux-papiers au nom de Paul Hausser.



Hans Friedrich est un ancien templier, donc un Soldat de Dieu, passé à la sorcellerie par dégoût de la religion. Il a trompé ses anciens compagnons d'armes afin d'obtenir l'exclusivité du fabuleux trésor des templiers. Il est froid et déterminé, agissant sans remord ni hésitation, mais jamais pour le plaisir ou de façon injustifiée. Il a invoqué deux Anges et deux Démons qui lui obéissent en tout.

Les 13 assacis

30-50 ans, Soldats de Dieu (Mahomet)

Fo 3 Vo 2 Ag 3 Pr 3 Pe 2 Ap 1 PP 4

Talents : Arme de contact légère +2, Discrétion +2, Arabe +1,

Français +0, Esquive +2, Coran (Volonté) +1

Pouvoirs : Arme de contact bénite : couteau arabe (411), Armure +0, Volonté supranormale +1.

Matériel : habits occidentaux, coran.

Les assacis sont les derniers représentants de l'ordre du même nom, créé au XI^{ème} siècle pour protéger la Terre Sainte. Ce sont des combattants de l'ombre hors pair, assassinant par surprise. Ils attaquent toujours avec leurs armes sacrées, des dagues recourbées (Puissance +3, Précision +0). Leur foi n'a d'égale que leur fanatisme. Ils arriveront à Zuera en suivant les néo-templiers fort peu discrets.



Les 10 templiers

Soldats de Dieu

Fo 3 Vo 2 Ag 2 Pr 2 Pe 3 Ap 1 PP 4

Talents : Arme de contact lourde +2, Allemand +1, Bible (Volonté) +1, Esquive +0

Pouvoirs : Arme de contact bénite : épée à deux mains (411), Lumière (122) +1, Volonté supranormale +1.

Matériel : habits occidentaux, oriflammes templiers, bible.

Derniers des templiers, ce sont des Soldats de Dieu indépendants, chargés de la mission sacrée de retrouver le trésor qui leur a été dérobé. Ils sont prêts à mourir pour accomplir leur œuvre et pour se venger de Hans Friedrich. À moins que les PJ ne soient d'une discrétion absolue, les néo-templiers arriveront jusqu'à Zuera.

© R. Barthélémy



Les 37 « moines » de l'Astrum Argentinum

Fo 2 Vo 1 Ag 2 Pr 2 Pe 3 Ap 1 PP -

Talents : Arme d'épaule +2, Arme de poing +0, Esquive +0, Rituel de la magie noire bidon de Crowley (Volonté) +2, Espagnol +1, Anglais +0, Français +0.

Matériel : robe de bure, fusil, revolver, crucifix.

Ce sont les membres de la toujours florissante secte d'Alister Crowley. Ils vivent en communauté, correspondant avec les autres membres de l'A.A. à travers le monde entier et effectuant des rituels de magie noire qu'ils croient efficaces. Ils pensent garder le trésor des templiers, tâche qu'ils effectuent avec foi. Ils défendront leur peau avec courage, mais ne sont pas fanatiques au point de mourir pour un parchemin. Ils sont tatoués à la base de la nuque : A.A.

Les Aryens, c'est beau mais c'est con – Casus Belli n°59 - 5