

MALEFICARUM DAEMONIS

Et autres histoires...



Une petite fille qui n'a plus de papa
et qui est très triste

"Ding Dong", dit la sonnette. "J'arrive" répond le client. Toujours aussi débile cette entrée en matière. J'attends que le pékin soit derrière la porte et je tire. Je recharge tout de suite d'un gestw rapide. La porte vole d'un coup de ranger's. Merde j'ai pas flingué la bonne. L'être humain de sexe féminin qui rend son dernier soupir dans une mare de sang a plus de trente cinq ans et, étant donné que je suis là pour flinguer deux mioches, y a malaise. Je détecte tout d'un coup un groupe d'humains sur ma droite. pas normal tout ça. je m'grouille un tantinet et me retrouve en plein traquenard. un des mioches est là, pas de PB, mais accompagnés de trois nazes en uniformes. Un rapide examen de la situation, ainsi que quelques coups de feu mal ajustés me décident à mettre les bouts. Je fonce, j'attrape le gosse et me jette par la fenêtre. Arrivé à vingt centimètres du sol, je me téléporte, pas le gosse. Et hop, une purée d'humain, une! Ca va pas être coton pour le deuxième.

SYNOPSIS

Les Démons-joueurs doivent éliminer une jeune humaine possédée par l'esprit d'un Démon "Renégat". Satan ne peut laisser son autorité être bafouée de cette façon, mais peut encore moins avouer son échec. Il espère donc que les joueurs ne découvriront pas la vraie nature de l'enfant. Mais le problème est qu'il ne se rend pas compte de la puissance du Renégat et ne sait pas qu'il s'est allié avec des anges assez crédules pour aider "une petite fille qui n'a plus de papa et qui est très triste".

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Le but de votre mission est simple: Eliminer un être humain de sexe féminin âgé de cinq ans. La mission a été préalablement confiée à un Démon débutant qui a échoué. En fait, les humains à éliminer étaient deux. Il n'en a tué qu'un. On vous fournit l'adresse de la petite, car c'est la seule piste, mais il est très improbable qu'elle s'y trouve encore...

INDICES EN VRAC

Les joueurs dotés de la rare qualité que l'on appelle l'intelligence voudront peut être enquêter un peu sur cette affaire avant de se rendre illico presto et fusils à pompe en mains chez la gosse. Et ils n'auront pas tort!

Chez la petite fille

L'adresse donnée aux joueurs correspond à une villa cossue de trois étages située dans la banlieue de Versailles, dans le quartier de Clagny-Glatigny. Pas de problèmes pour s'y rendre, à part peut-être pour des Démons à l'air louche (le quartier est souvent patrouillé par les forces de police). Un éventuel conflit avec les forces de l'ordre n'aura aucun effet sur le voisinage (la maison de la gosse est vide et les voisins ont le sommeil très lourd!).

Les obsédés d'un autre jeu horifique (Eh! mais dans celui là c'est vous le monstre) voudront peut être faire une descente à la bibliothèque la plus proche. Ils n'y trouveront rien de bien intéressant sur cette petite fille (Laure De Guerdin, Née le 25 Août 1984 en même temps que sa soeur jumelle Lucie, à Versailles). Deux semaines avant le jour du début de l'enquête, un fait marquant frappe tragiquement la famille De Guerdin. Le chef de famille, Monsieur De Guerdin, Henri de son prénom, meurt dans un accident de voiture. Notez que Laure, qui se trouvait avec lui s'est sorti miraculeusement (miracle? mon oeil!) de l'accident. Le deuxième fait marquant n'est autre que la mort de Lucie qui est marquant par le simple fait qu'il n'en est fait mention nul part (à part un entrefilet dans la rubrique nécrologique).

A l'hôpital

Les deux morts sont enterrés mais un examen rapide (encore faut-il y avoir accès) donne les raisons de la mort des deux personnes: Le père est mort brûlé vif et la petite Lucie a été tuée par un choc violent à la colonne vertébrale (En effet, une chute de 6 mètres sur le marbre de l'escalier de l'entrée, ça arrange pas les vertèbres). rien d'autre.

Le cimetière

Faut vraiment avoir des idées tordues pour jouer à In Nomine Satanis? Enfin, pour les joueurs qui auront poussé le vice jusqu'ici vont être récompensés. Le cimetière des Gonards (attention au fautes de frappe) est en effet le lieu de villégiature d'Henri et de la petite Lucie. Une visite de courtoisie aux nouveaux habitants de ce quartier de Versailles très tranquille révélera un fait bien étrange. Le caveau familial a été fracturé et le corps de Lucie a disparu... Sympa non?

LA VILLA "DE GUERDIN"

Pas mégalo pour un sou, le chef de famille de cette charmante bâtisse de trois étages, croisement obscène entre un blockhaus du mur de l'atlantique et une maison Phénix, l'a judicieusement nommée "Villa De Guerdin". Les joueurs pourront la visiter après avoir délicatement (hum!) cassé les scellés posés par la police. Ils pourront observer avec une attention touchante le marbre recouvert de sang caillé devant la porte et la moquette tachée par le même liquide juste derrière la porte d'entrée. Même cette dernière n'a pas été épargnée: Un large trou de la taille d'une soucoupe (ça dépend de la taille de la soucoupe me direz-vous et je vous répondrais silence pendant que j'explique) apparemment causé par une balle (issue d'un fusil à pompe ou d'un autre cracheur de plomb du même calibre). Rien d'autre, malheureusement.

FAUSSES PISTES ET CUL DE SAC

Eh oui, pas le moindre soupçon de preuve, pas le plus petit signe de vie de la petite Laure. La maître de jeu devra meubler et occuper les joueurs pendant qu'ils erreront sans but. Ils pourront peut être essayer d'obtenir les renseignements ci-dessus. Ca sert pas à grand chose (à part la visite au cimetière) mais ça leur donnera l'impression d'avancer. Si vous êtes particulièrement vicieux, vous pourrez même les confronter avec un groupe de serviteurs de Dieux en vadrouille, histoire qu'ils ne se croient pas trop en pays conquis.

A l'aube du troisième jour d'enquête après la visite de la maison, Laure passe à l'offensive et envoie Lucie (zombifiée) porter le doux message de la nitroglycérine aux personnages. Le cadavre mutilé de la petite fille (d'autant plus petite que la chute l'a un peu aplatie) branche les joueurs dans un lieu discret et leur parle en ces mots: "Bon les ringuards, on se calme un peu. Ca vous regarde pas cette histoire. Rentrez chez vot'mère. Circulez y'a rien à voir". A la moindre action offensive des personnages, la petite fille explose (son cadavre est bourré de nitro) en causant des dommages calculés à l'aide la petite formule suivante:

Points de dégâts = D6+7-(distance en mètre entre la fille et la victime).

N'oubliez pas non plus les effets sur le décor et sur d'éventuels humains se trouvant aux alentours. C'est l'esprit embué par l'incompréhension et les tripes nouées par la trouille que les personnages déguerpillent rapidos. A moins que les plus violents d'entre eux veuillent se "payer quelques pompiers", auquel cas ils pourront rester un peu plus longtemps.

Y'A COMME UN DEFAUT

Les personnages devront commencer à se poser quelques questions: en effet les anges n'utilisent pas de mort-vivants et le cadeau explosif ne peut venir que d'un autre Démon. Toute demande d'explication sera bien sûr refusée et la consigne restera la même: Descendez la gosse. Les joueurs devront donc commencer à s'énerver un peu et le maître de jeu devra faire preuve d'une hypocrisie bienvenue: Au moment précis où il déciderait de balancer un indice sur la location de l'endroit où se trouve Laure, quelque soit ce moyen, veillez cependant à ce que cela tienne debout.

TERMINUS, TOUT LE MONDE DESCEND

Tous les indices que peuvent obtenir les joueurs pour trouver l'endroit où se trouve Laure le situent à la périphérie de Versailles, dans une villa privée près des Etangs de la Bièvres. Une rapide enquête montrera qu'elle est à vendre (une agence s'occupe d'un éventuel client et ne donne pas le nom du propriétaire) et qu'elle n'a pas été habitée par qui que ce soit depuis plus de deux ans (elle appartient maintenant à une banque Suisse). C'est cependant à cet endroit que les divers Soldats de Dieu et anges cachent l'enfant. Les joueurs n'auront plus qu'à prendre d'assaut cette villa... Mais tout n'est pas si simple

LA VILLA DES CASTORS

Le point commun principal entre les deux habitations visitées par les joueurs est sûrement le nom ridicule donné à l'édifice par ses propriétaires. La comparaison s'arrête là. L'apparence de semi-bunker de la villa "De Guerdin" laisse place à un mur de deux mètres de haut, un parc "tondu de près" et des humains armés qui montent la garde. La partie n'est pas simple, d'autant plus que les joueurs devront parcourir, d'une façon ou d'une autre, 20 mètres de pelouse à découvert. Mais au moment où les joueurs en ont le plus besoin (au choix de maître de jeu) un fait "marquant" frappe la villa...

La fenêtre du premier étage de la villa (qui n'en comporte qu'un) vole en éclat et un corps (humain apparemment) tombe sur le sol. Le corps ce relève: C'est visiblement un Ange. Il hurle des ordres aux Soldats et le combat commence. Les coups partent en tous sens, mais sans cibles précises. Laure, le Démon renégat a décidé de faire le vide autour de lui et de tuer ses protecteurs. Il a déjà assassiné un Ange et 5 soldats de Dieu. Il reste un ange (le miraculé du premier étage) et les 10 sentinelles qui surveillent les alentours de la villa. Ces derniers sont équipés (oh joie!) d'un van blindé et armé. Chaud devant...

CONCLUSION ET GRINCEMENTS DE DENTS

Dans tous les cas, il semble peut probable que le Démon renégat s'en sorte. Mais les actions des joueurs peuvent faire varier leurs récompenses à la fin de l'aventure.

Action	Résultat
Laure tuée	+100
Ange tué	+25
Par Soldat de Dieu tué	+5

L'addition des points ci-dessus vous donnent le niveau de victoire du groupe de personnages:

Points	Type de victoire
175	Totale
130-170	Normale
100-125	Marginale

Un résultat inférieur à 100 donne un échec (pas de punitions spéciales). NOTE: Si un personnage a fait part de ses doutes quant à la nature de Laure est immédiatement doté d'une limitation tirée au sort. Ca lui apprendra à discuter les ordres de ses supérieurs.

CHARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Laure, le Démon renégat, Ancien disciple de VEPHAR

FO3 VO4 AG4 AP5 PE3 PR3 PP17

Talents: Séduction, Esquive+1, Baratin+2, Discrétion, Corps à corps.

Pouvoirs: Contrôle des poissons (366), Pas de respiration (216), Liquéfaction+2 (264), Champ magnétique+1 (254), Charme+2 (131), Paralysie+1 (135), Non-détection (222).

Equipement: Costume de petite fille.

Apparence et comportement: Que fait un Démon quand il est aussi puissant que son Prince ? Il tente de lui prendre sa place, bien sûr. Eh bien non, bien qu'un Démon puisse devenir un Prince, il ne doit pas le décider de lui même. De tels Démons sont immédiatement éliminés par d'autres Démons. Mais celui que nous appellerons Laure (le nom de la petite fille qu'il a possédé le jour de sa mort) est bien plus malin que d'autres et s'est allié avec des défenseurs du bien un tant soit peu crédules (son pouvoir de non-détection lui a d'ailleurs bien servi). Et tout se passe comme prévu, jusqu'au jour où un Démon tue sa jeune soeur (tout ce qu'il y a de plus humaine)...

Deux sections lourdes (10 hommes) avec véhicule blindé

FO2 VO3 AG2 AP2 PE2 PR3 PP6

Talents: Esquive+1, Camion, Arme d'épaule+1, Arme lourde, Arme de contact+1. (+ Mitrailleuse et Lance-grenade pour les possesseurs de cette arme).

Pouvoirs: Armure (211), Multiplication+1 (223), Volonté supernormale+1 (221).

Équipement: Matraque (x10), gilet en kevlar (x10), M-16 (x8), M-60 (x1) et Lance-grenade (x1). Leur véhicule est un van blindé (Points de force:16/-6, protection:5) équipé d'un lance-flamme en tourelle, le tout subtilement déguisé en camionnette publicitaire arborant une bombe d'insecticide géante et le slogan suivant: Sauvez la couche d'ozone en vous débarrassant des créatures qui vous importunent... Si les joueurs ne comprennent pas c'est qu'ils ne sont pas bien malins.

Apparence et comportement: Les sections lourdes sont des "bêtes" de combat et agissent comme des militaires professionnels. Leur équipement, leurs pouvoirs et leurs talents le prouvent.

Lancelot, l'Ange, Serviteur de l'Archange LAURENT

FO5 VO4 AG3 AP3 PE3 PR4 PP11

Talents: Esquive+1, Corps à corps+1, Arme de contact lourde+3, Acrobatie+1, Médecine+1.

Pouvoirs: Eclair (121), Peur+1 (164), Champ de force+1 (251), Arme de contact bénite (411), Phobie des armes à distance (655), Section lourde (535), Section lourde (536).

Équipement: Une superbe épée à deux mains (voir pouvoir 411), des sandales et une tige blanche.

Apparence et comportement: Lancelot s'y croit, c'est le moins que l'on puisse dire. Comme si ça ne lui suffisait pas de s'être fait berner par Laure, il voudra pourfendre de son épée tous les Démons qui pourraient passer sur son chemin. Il demandera à ses hommes de ne pas utiliser sur eux d'armes à distances (il estime que c'est lâche). Il ne se résignera à la manière forte (vraiment forte: Lance-grenade, lance-flammes et M-60) que si les Démons agissent avec trahison (en combattant à distance par exemple).

Scénario pour MAGNA VERITAS

Une petite maison dans une petite prairie

- C'est quoi un zombi?
- Tais toi et marche.
- Et on leur fera quoi quand on les trouvera?
- On les frappe.
- Ah! Ils sont bolcheviques alors...
- Ouais, si tu veux.
- Eh c'est quoi ça là bas?
- Ben... J'ai cru que c'est ce que l'on cherche. Charge!!!!

Et le groupe de skins fonce, la matraque à la main sur les zombis. Quelques coups de feux claquent et les détonations résonnent dans les couloirs. Le combat est vite terminé. Skins:5. Zombis:0. Nos joyeux rasés se regroupent et comptent rapidement les corps.

- Cinq zombis ça nous fait 500 Francs. C'est cool comme boulot, j'espère que l'on va en trouver encore d'autres.
- Oh regarde, y'a un jouet vachement marrant par terre. C'est un bonhomme de la télé.
- Quel gamain celui là. Laisse tomber on s'arrache.
- Regarde! On peut lui faire bouger les bras, c'est drôle.
- Si tu veux. Allez, ramène toi.

La petite poupee murmure aux oreilles des skins.

- Chapi Chapi Patapo...

Et elle plante ses crocs dans le cou de sa victime. Le corps sans vie du skin mortellement empoisonné tombe sur le sol avec fracas.

- Eh relève toi, t'est vraiment trop con...

Première chose, le titre n'a aucun rapport avec le scénario. Deuxième chose, le scénario se passe à Paris, et mènera les Anges dans les catacombes de la capitale. Ce scénario ne possède pas de ligne directrice mais un ensemble d'événements que vous ferez se passer ou non en fonction des actions des joueurs.

INTRODUCTION

Alors que les joueurs sont rassemblés dans un endroit quelconque qu'ils se seront procurés d'une manière légale, un homme s'introduit auprès d'eux et se présente comme étant un subordonné de l'Archange de la Pierre: Daniel. Son nom est Jason; il leur fait savoir qu'une forte concentration de créatures maléfiques est rassemblée dans les catacombes parisiennes et qu'il est nécessaire de les détruire. Mais une intervention directe ne résoudrait rien, car les lieux seraient rapidement réinvestis par les troupes de Satan. Il faut donc localiser les Démons qui commandent ces troupes. A l'heure actuelle, les skinheads des catacombes se battent contre quelques familiers et beaucoup de zombis ou assimilés. Après avoir terminé son petit discours, le pseudo-Angel prend congé des personnages et leur donne rendez-vous devant station de métro des Halles vers 3 heures du matin afin de se diriger vers une des bases présumées des Démons.

DES SKINHEADS DANS LES JAMBES

Alors que Jason arrive et commence à discuter avec les joueurs, une bande de skinheads passe par là et commence à agresser verbalement les joueurs (Pour l'instant). Bien sûr, les skinheads ne connaissent pas le soit-disant subordonné de Daniel et vont lui sauter dessus pour s'être fait passer pour tel. Le faux-ange commence alors à taper sur les skinheads puis disparaît dès que les anges s'en mêlent (C'est Junk qui voulait tuer quelques Anges pour se marrer... Mégalo manie oblige). A partir de là, les joueurs ont plusieurs solutions: Soit ils enquêtent auprès de Daniel (Son quartier général se trouve au Georges V, sur les champs Elysées), soit ils décident d'aller voir ce qui se passe directement dans les catacombes.



A peine entrés dans l'hôtel, les joueurs se font apagner par le réceptionniste qui les informe que monsieur Daniel est évidemment en conférence et qu'on ne peut le déranger. Les personnages doivent soit le convaincre, soit trouver un autre moyen pour entrer. Les personnages arrivent donc probablement dans un bureau de style renaissance où ils assistent au spectacle de Daniel (si, si, l'Archange de la pierre) en train de courir après une grosse araignée noire et velue. En voyant arriver les joueurs, il l'attrape et la glisse dans une cage. "Bonjour !" dit-il tout en serrant la main à chacun d'eux. Après s'être informé des problèmes des personnages, Daniel confirme n'avoir jamais connu ce Jason, puis leur fait savoir qu'il y a effectivement une infiltration du mal dans les catacombes, bien que l'on ne sache pas exactement comment "ils" y rentrent: toutes les entrées sont pourtant gardées par des Soldats ou des skinheads. Daniel leur propose d'enquêter sur ce fait (l'occasion est trop belle), en leur promettant des pouvoirs conséquents en cas de réussite, sans pour autant préciser lesquels.

L'ARAIGNEE-ESPIONNE

La créature que pourchassait Daniel n'est autre qu'un Familier aux ordres de Junk. Elle tentera de créer des fausses pistes et des embrouilles aux joueurs. Le maître de jeu devra laisser libre court à son imagination galopante ou tenir compte des quelques idées ci-dessous:

- Elle tentera, par l'intermédiaire d'un être humain charmé, de prévenir les forces de l'ordre sur une réunion "skin" dans les catacombes. Les joueurs seront contrôlés plusieurs fois s'ils rodent autour des entrées des catacombes.

- Elle tentera, toujours à l'aide d'humains charmés, de les faire écraser par un véhicule lourd (camion de préférence).

- Elle tentera de charmer un des membre du groupe (celui ayant le potentiel offensif le plus important) et mettre en place une querelle généralisée (consultez, dans ce cas, la table de relation entre les Archanges pour rendre ce conflit crédible).

- Durant tout ce temps, elle se cachera sur un des joueurs ou de préférence sur un serviteur.

DANS LES CATACOMBES

Les catacombes parisiennes sont un lieu d'une complexité effrayante. Afin de pallier à ce problème, Daniel prête au joueur un skinhead un peu plus intelligent que les autres qui les guidera. Si jamais les joueurs le perdent, c'est eux qui seront perdus. Le problème étant que si les joueurs n'ont pas été préalablement voir Daniel, ils peuvent essayer de rentrer dans les catacombes en se faisant aider des divers rasés qui traînent aux entrées, bien qu'ils ne soient pas, mais alors pas du tout coopératifs. Les forces du mal arrivent dans les catacombes en utilisant un Démon ayant la capacité de se téléporter depuis un égout contigu aux galeries. Le skinhead amène les joueurs à la salle qui se trouve juste avant celle où les forces du mal tiennent leur "ligne de front".

CONFRONTATION

Vous ne vous demandez pas pourquoi les serviteurs de Daniel ne sont pas intervenus eux-même ? Simplement parce que le Démon dont je vous ai déjà parlé ci-dessus (celui qui possède le pouvoir

de téléportation) a passé un pacte avec le chef des skins (un Ange pervers par les forces du mal). Le skinhead prêté par Daniel n'est autre qu'un Ange au service de Dominique qui compte bien démasquer le traître. Daniel ne connaît pas le responsable de cette trahison et ne pouvait donc pas faire confiance à un de ses serviteurs. Pas de chance pour les forces du Mal, les joueurs arrivent au moment où le Démon discute avec l'Ange, entourés de zombis et de deux familiers. Le conflit est inévitable mais penche dangereusement du côté des forces du Mal. L'intervention in-extremis du skin-Ange devrait sauver la partie tout en donnant une sacrée frousse aux personnages.

CONCLUSION

A la fin du scénario, après quelques jours s'ils ne le contactent pas, Daniel le fera. Si Alex ne s'est pas découvert avant, il sera là, aux cotés de l'Archange. Le barème suivant devra être utilisé pour donner une idée de la réussite de la mission.

Action	Résultat
Par zombi tué	+2
Junk tué	+50
David tué	+100
Par familier tué	+10

L'addition des points ci-dessus vous donnent le niveau de victoire du groupe de personnages:

Points	Type de victoire
190	Totale
150-185	Normale
50-145	Marginale

Un résultat inférieur à 50 donne un échec (pas de punitions spéciales). Alex jugera aussi les joueurs selon leur perspicacité. S'ils ont agi inconsiderément, ils seront punis d'une limitation et s'ils ont été très performant (ils ont découvert la trahison de David avant lui) il recevront un pouvoir tiré sur la table spécialisée de l'Archange Dominique.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Junk, Démon au service de Bifrons

FO3 VO3 AG2 AP2 PE4 PR3 PP13

Talents: Corps à corps+2, Esquive+1, Tactique, Médecine+1, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Poison+1 (161), Peur (164), Téléportation+1 (331), Mégalomanie (633), Zombis (511), Araignée (534), Jouet (556), Jouet (556).

Equipement: Le costume du parfait petit spéléologue et Revolver cal.44.

Rôle et comportement: Junk doit, sur les conseils de Bifrons, rassembler le plus de zombis dans les catacombes pour débarrasser ces lieux des êtres humains indésirables qui s'y réunissent. Il s'est miraculeusement (pour lui) allié avec un Ange qui n'a de commun avec lui qu'une mégalomane malade.

10 zombis, allés à Junk

FO3 VO1 AG2 AP1 PE1 PR1 PP0

Talents: Corps à corps+2.

Pouvoir: Peur+1 (164, spécial).

Equipement: Griffes (puissance+2).

Rôle et comportement: Ils sont totalement inintelligents et suivront aveuglément les ordres de leur maître (Junk).

FO1 VO2 AG3 AP2 PE2 PR2 PP4

Talents: Esquive+1, Corps à corps.

Pouvoirs: Poison+1 (161).

Rôle et comportement: Ces petits personnages ressemblent à s'y méprendre aux marionnettes de la TV. Ils ont un air rigolard et une drôle de façon de marcher en se dandinant. L'humour s'arrête là. Dans les catacombes, ils ont pris l'habitude de se cacher dans les coins d'ombres (qui ne manquent pas) et sautent sur les passants pour les mordre et se mettent à rire comme des bossus dès que leur victime se tord de douleur sur le sol.

L'araignée-espionne, familier de Junk

FO1 VO3 AG3 AP1 PE1 PR2 PP6

Talents: Esquive+1, Corps à corps.

Pouvoirs: Charme+2 (131).

Rôle et comportement: Cette créature mesquine et rusée devra tenter d'éliminer les joueurs par tous les moyens imaginables. Elle utilisera son seul et unique pouvoir pour s'allier avec des êtres humains susceptibles de pouvoir causer des dommages au groupe des joueurs.

David, Ange renégat (ancien disciple de Daniel)

FO4 VO3 AG3 AP3 PE4 PR3 PP9

Talents: Stratégie+1, Tactique+2, Arme d'épaule+1, Esquive+1.

Pouvoirs: Passe-muraille (335), Armure (211), Peur+1 (134), Skinheads (553), Mégalomanie (633).

Equipement: Uniforme de skinhead, docs, fusil à pompe.

Rôle et comportement: Dégoûté par le laxisme des Archanges et contaminé par la bêtise des skins, David souhaite s'allier avec Junk pour, tous deux, prendre le contrôle des catacombes et (mégalomanie oblige) du reste du monde.

15 skinheads, au service de David

FO3 VO1 AG2 AP2 PE1 PR1 PP0

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

Equipement: Docs, uniforme de skins, matraque (x15) et revolver cal.22 (x3).

Rôle et comportement: Ces skinheads sont au service de David mais ne savent pas qu'il a trahi. Ils seront sans pitié envers lui dès qu'ils sauront la vérité mais il sera très difficile de leur faire comprendre qui est qui surtout dans l'ambiance "sombre" des catacombes.

Alex, Ange au service de Dominique

FO4 VO5 AG2 AP2 PE5 PR2 PP14

Talents: Tactique+1, Discussion+1, Baratin+1, Discrétion.

Pouvoirs: Lire les pensées+1 (323), Mensonge+1 (316), Psychométrie+2 (312), Combat (346: Arme d'épaule+3), Invisibilité (261).

Equipement: Uniforme de skinhead, docs, Fusil à pompe.

Rôle et comportement: Alex agit toujours seul, incognito, et est très méticuleux. Il se fait passer le plus souvent pour un skin car il affectionne les cheveux courts. Il ne lâche jamais sa proie et, sur cette enquête, ne dédaigne aucun suspect (y compris les joueurs).

Opération: Stormtroopers Of God

"Système de visée réglé". "Exosquelette en position marché". "Détecteur de vie branché sur la M-60". "Pas de problèmes". J'avance vers la cible. Les adorateurs du malin doivent être en plein travail à l'heure qu'il est. C'est la première fois qu'un homme seul mettra en échec un groupe de criminels organisés. Dans dix minutes, Dieu me félicitera ou m'accueillera dans son royaume. "Dieu aide moi". Les balles de M-60 crépitent sur la façade du bâtiment. La porte s'ouvre: Deux hommes armés d'Uzis me tirent dessus. Ils s'écroulent dans une gerbe de sang ou moment même où leurs balles s'écraquent, sans effet sur mon armure. Je pénètre maintenant dans l'édifice. Les truands courent en tous sens et cachent la marchandise. Je tire au jugé sur tout ce qui bouge en cherchant le maître des lieux. Il apparaît comme par magie juste devant moi, et me fonce dessus, une épée à deux mains noire prête à frapper. J'esquive et lui balance une rafale en plein ventre. Le sang coule à flots mais il combat toujours. Il me touche à l'épaule et meurt, sans un cri, sous les coups d'une deuxième rafale. Pendant ce temps, tous les truands encore vivants se sont enfuis. L'entrepôt résonne des plaintes des mourants et de mes pas d'acier sur le sol dallé. C'est la première fois qu'un soldat de Dieu tue, sans aide extérieure, un Démon. Je suis une nouvelle race de soldat, je suis un S.O.G.

SYNOPSIS

Les joueurs doivent tenter d'éliminer le génial créateur d'un type tout particulier de servomoteur qui doit servir à la construction d'exosquelettes pour les forces du Bien. La famille de cet homme a reçu, en remerciement de la fabrication d'armures durant la 4^e croisade, une bénédiction qui le protège (ainsi que sa fille) contre de nombreux pouvoirs. Pour compliquer les choses, cet homme ne veut pas vendre son secret, ni aux Anges, ni aux Démons et c'est avec le forces du bien que les joueurs auront à faire, avant même de pouvoir toucher au but.

INTRODUCTION POUR LE MAITRE DE JEU

Ce scénario peut être joué avec 4-6 joueurs dont au moins deux seront un tant soit peu portés sur la violence. La première partie devra se dérouler avec discrétion, la deuxième demandera un peu plus de "punch" et la troisième sera complètement apocalyptique pour les diplomates. Il en faut pour tous les goûts. C'est le Prince ayant les plus grandes chances d'interventions qui proposera la mission aux personnages.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Les joueurs, un jour où ils seront tous rassemblés dans un endroit calme, recevront la visite d'un de leur Prince. Celui leur confiera une mission délicate: Aller acheter (avec discrétion) une usine à Berlin-Ouest. Il leur donnera les coordonnées de l'établissement et quelques autres renseignements s'ils en font la demande:

- Cette usine fabrique des servomoteurs de puissance dont les forces du bien ont besoin (sans que l'on sache à quoi ils vont les utiliser).

- C'est l'usine la plus sophistiquée dans le genre.
 - Le propriétaire est Monsieur Wimchstad (Edgard) et dirige l'usine avec sa fille (Virginy), une très belle jeune fille de 19 ans.
 - Des Anges sont sûrement sur place et il faudra agir avec beaucoup de discrétion.
 - Il leur donne le nom d'une société (Natas & Cie) qui payera pour l'usine si ils réussissent à la faire vendre.

Il donnera à son (ou ses) serviteur(s) direct(s) un numéro de téléphone où il pourra le joindre dès la fin de la mission ou au moment où les joueurs auront des doutes quant à la conduite à suivre. Il lui dira tout de même de ne pas appeler pour un rien et disparaîtra juste après, ne laissant, pour toute trace de sa visite, qu'un numéro de téléphone griffonné sur un post-it.

PREMIERE PARTIE: SERVOMOTEURS DE PUISSANCE

INTRODUCTION

Ce scénario doit permettre aux joueurs de déjouer les projets de l'Archange Jean. En tant que maître de la technologie, Jean, et ses serveurs, tentent de créer une race de soldats de Dieux particulièrement puissants. Les prototypes sont au point mais la fabrication en série pose de nombreux problèmes. La présence de Démons n'étant pas le moins important.

UNE ENQUETE TOUTE SIMPLE

Les forces du bien tentent de s'approprier toutes les usines qui fabriquent des micro-moteurs de puissance. Il leur faudra découvrir le pourquoi de ces achats et, éventuellement mettre fin à cet entreprise bénéfique. Une seule est encore "libre" et le but de la mission est de l'acquiescer à tout prix, mais, à ce que l'on sait, le propriétaire n'a pas du tout l'intention de vendre...

QUELQUES INDICES

Berlin: Ancienne capitale de l'Allemagne, sur la Sprée. Elle est partagée aujourd'hui entre Berlin-Ouest (480 km2 et 1.985.000 habitants), dépendance de fait de l'Allemagne fédérale, et Berlin-Est (403 km2 et 1.908.000 habitants), capitale de la République démocratique allemande. Ravagée lors des derniers jours de la Seconde Guerre Mondiale, ayant perdu, au moins partiellement, ses fonctions de capitale d'une Allemagne unie, Berlin est loin d'avoir retrouvé le chiffre de population de la fin des années 30 (alors plus de 4 millions d'habitants). A Berlin-Ouest, qui souffre d'une position d'enclave à l'intérieur du territoire de la R.D.A., la perte des fonctions politiques et administratives n'a pas été compensée par un certain essor de l'industrie, dont les constructions mécaniques et électriques, la confection et l'alimentation sont les principales branches. Une certaine inquiétude sur l'avenir politique de la ville freine cependant les investissements et le développement économique, et la prospérité de Berlin-Ouest paraît un peu artificielle, liée en partie à l'aide financière du gouvernement fédéral.

Encyclopédie Larousse

L'entreprise à acheter se trouve à Berlin-Ouest et il est presque impossible que les joueurs passent des armes à la douane (de l'Allemagne de l'Est). C'est donc l'esprit clair et les poches vides que les joueurs débiteront leur enquête dans la capitale allemande. L'entreprise "Volkpanzers" est dirigé par Edgar Wimchstad et sa fille Virginy. Elle remonte au moyen-âge où la

famille Wimchstad fabriquait des armures. Les générations suivantes passèrent rapidement à la mécanique puis, à la fin de la deuxième guerre mondiale, à la micro-mécanique. Si les joueurs enquêtent dans certains lieux ils pourront obtenir les renseignements suivants:

Malrieu: Edgar a épousé Whelma le 21/6/65. Leur fille Virginy naît le 12/3/69, quelques mois avant la mort de sa mère dans un accident de voiture. Rien donc de très bizarre. La seule chose étrange est qu'il a 70 ans (né le 21/4/19) et qu'il ne les fait pas, loin de là (âge apparent: 45 ans).

Château de Charlottenburg: Une salle entière est consacrée aux armures créées à l'époque des croisades par la famille Wimchstad. Elles sont toutes en très bon état et une étude approfondie (impossible à travers la vitrine) montre qu'elles sont d'une facture "étrange" (8 points de protection). Malgré ce que l'on peut croire, elles sont de fabrication humaine (aucune détection n'indiquera une puissance bénéfique (ou maléfique) quelconque).

Musée de Dahlem: On peut voir, dans une des salles de ce musée, un tableau décrivant la bénédiction de Peter Wimchstad, en 1202, au moment du départ des chevaliers allemands pour la quatrième croisade. La légende du tableau indique: "Peter Wimchstad, recevant la bénédiction de Monseigneur Hetzer, lors du départ des croisés en 1202".

Bibliothèque de Scharoun: Une recherche rapide permettra de savoir que la famille Wimchstad a été très célèbre dans les années 1200 pour avoir créé les armures qui ont rendus célèbres les chevaliers allemands dans la quatrième croisade. Pas de trace de la famille Wimchstad durant les siècles suivant à part peut-être une longévité surprenante de tous ses membres (3 personnes seulement, dont la femme d'Edgard, sont mortes avant l'âge vénérable de 90 ans).

L'usine "Volkpanzers": Elle est située dans la zone industrielle de Berlin-Ouest et n'est protégée que par un gardien (de base) et une petite clôture pas vraiment solide. Une visite discrète, la nuit, ne permettra de trouver aucun indice. Pour ce qui est des "secrets technologiques" possédés par Edgar, ils sont tous placés dans ses divers ordinateurs (jet avec 3 colonnes de malus) et nécessitent un haut niveau (minimum +2) en électronique et en mécanique pour y comprendre quoi que ce soit. De toute façon, une grande partie du savoir de cet homme est contenu dans son cerveau et pas dans ses ordinateurs.

L'appartement des Wimchstad: Le pavillon des Wimchstad, situé près du parc d'attraction fait aussi office de magasin de maquettes et de modèles réduits dont Virginy s'occupe. Le magasin est ouvert de 9h30 à 17h, six jours par semaine. On y trouvera rien de bien intéressant à part les Wimchstad et peut-être un Ange (voir ci-dessous).

UN PEU DE DIPLOMATIE

Une entrevue avec Edgar (ou sa fille) montrera qu'il est bien résolu à ne pas vendre. Il résistera à toutes les pressions sans s'énervier ni se choquer. Il expliquera, à mots couverts, qu'il ne vendra à aucun prix son usine à qui que ce soit (même aux Anges). L'utilisation d'un pouvoir psychique aura des effets très particuliers (voir sa fiche, et celle de sa fille). Une tentative d'attaque (physique ou psychique), un chantage ou une menace fera que les Wimchstad feront appel à l'Ange qu'ils connaissent et mettra les joueurs dans l'embarras.



Au bout de quelques jours d'enquête, ou dès qu'ils auront donné aux forces du Bien des preuves de leur appartenance au Mal, les joueurs seront confrontés à Albert et Wolf, des serveurs de Dieu qui se présenteront comme des policiers (sans aucune pièces justificatives). Ils tenteront, sans se faire tuer, de les entraîner dans un piège: Un hangar désaffecté de la zone industrielle. Là les attendront une section lourde équipée d'exosquelettes qui les utiliseront comme "cobayes". A eux de transformer ces essais en massacre (pour les forces du Bien).

ET UN SOUPÇON D'ESPIERLERIE

Une tentative musclée (ou diplomatique-relou) de s'approprier l'usine entraînera Edgard à mettre les deux camps en confrontation en leur faisant bien comprendre que jamais il ne vendra. Ses pouvoirs défensifs lui permettront de leur rire aux nez. Les personnages devront, à ce moment du scénario, contacter leur Prince. Il les récompensera (selon le barème suivant) et leur retirera l'affaire (c'est faux) et leur demandera de retourner en France et de se faire oublier un petit moment.

Renseignement ou événement	Points
Renseignement sur la bénédiction	+25
Renseignement sur les croisades	+25
Ariel tué	+15
Wolf tué	+2.5
Albert tué	+2.5
Section lourde éliminée (au moins 75% de pertes)	+10
Edgard tué	-40*
Virginy tuée	-20*

*: En aucun cas, pour la suite du scénario, les deux Winchstad ne doivent mourir. Si une victime doit être tuée, choisissez plutôt la fille. Dans tous les cas, le Démon qui tuera l'un ou l'autre des Winchstad recevra une limitation gratuite (en plus d'un éventuel échec).

Total	Niveau de victoire
35 ou moins	Echec (une limitation de plus, une!)
36-49	Marginale
50-65	Normale
66 et plus	Totale

Si un joueur ose objecter qu'ils peuvent continuer, il leur dira simplement que cela devient trop important pour laisser des Démon débutants faire le travail.

PERSONNAGES DE LA PREMIERE PARTIE

Edgard Winchstad

FO2 VO3 AG1 AP2 PE2 PR2 PP22

Talents: Electronique+2, Mécanique+2, Discussion+1, Baratin+0, Informatique+2, Anglais+1.

Pouvoirs: Membre blindé (114), Esquive acrobatique+2 (115), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra-normale+3 (221), Non-détection (222), Multiplication+2 (223), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261).

Equipement: Costume de ville.

Rôle et comportement: Ce sympathique professeur de 70 ans (il en fait tout juste 45) est l'archétype du savant fou. Il est distrait (comme il se doit) mais très lucide quant à l'importance de ses travaux pour le Bien et le Mal. Il a (ou plutôt ses ancêtres ont) reçu ses pouvoirs en échange de la fabrication d'armures pour les croisés. Dieu a eu la main un peu lourde et il ne peut pas lui arriver grand chose, ce qui gêne un peu les Ariel et ses compères.

Virginy Winchstad

FO1 VO3 AG2 AP3 PE2 PR2 PP22

Talents: Electronique+1, Mécanique+0, Baratin+0, Informatique+0, Français+1.

Pouvoirs: Membre blindé (114), Esquive acrobatique+2 (115), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra-normale+3 (221), Non-détection (222), Multiplication+2 (223), Régénération+2 (226), Invisibilité+2 (261).

Equipement: Vêtements "cool" (jeans, T-shirt, baskets).

Rôle et comportement: Cette sympathique (comme son père) jeune fille souhaite un jour reprendre la place de son père et apprend avec lui toutes les ficelles du métier. Elle est moins distraite que lui et sait pertinemment qu'il ne peut pas lui arriver grand chose (la bénédiction se transmet de génération en génération).

Ariel, Ange au service de Jean

FO3 VO4 AG2 AP2 PE2 PR5 PP16

Talents: Electronique+1, Informatique+2, Discussion+1, Esquive+2.

Pouvoirs: Eclair+3 (121), Champ magnétique+2 (254), Courant d'air+0 (253), Electricité+1 (264) Générateur+1 (Spécial).

Equipement: Costume de ville et (pour les grandes occasions) Gilet en kevlar, Uzi.

Rôle et comportement: Ariel doit tenter d'acheter l'usine (lui aussi). Il essaiera surtout de protéger les Winchstad des forces du Mal. Il est du genre "héros" et ne les attaquera sans les prévenir. Il n'utilisera d'ailleurs de la force qu'en dernière extrémité (ou pour sauver sa vie). Il possède les coordonnées de la section expérimentale et en fera usage si quelque chose se passe mal.

Albert, Serveur de Dieu au service de Jean

FO2 VO3 AG2 AP2 PE2 PR2 PP4

Talents: Discretion+0, Crochetage+0, Arme de poing+1, Baratin+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+0 (Spécial), Réduction+0 (265).

Equipement: Costume de ville, Revolver cal.44.

Rôle et comportement: Albert a reçu pour mission d'amener les joueurs dans un hangar où ils servent à tester le dernier prototype d'exosquelette. Il ne connaît pas les motivations d'Ariel et n'est pas sous ses ordres. S'il en fait la demande à son Archange, ce dernier pourra les mettre en contact avec Ariel.

Wolf, Serveur de Dieu au service de Jean

FO1 VO3 AG2 AP2 PE3 PR2 PP5

Talents: Discretion+0, Crochetage+0, Arme de poing+1, Baratin+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+0 (Spécial), Téléportation+1 (331).

Equipement: Costume de ville, Revolver cal.44.

Rôle et comportement: Wolf a les mêmes motivations qu'Albert (voir ci-dessus).

Section lourde expérimentale (5 hommes), au service de Jean

FO3 VO2 AG1 AP1 PE1 PR3 PP4

Talents: Arme de contact lourde+2, Mitrailleur+2, Corps à corps+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+1 (Spécial), Armure corporelle+1 (211).

Equipement: Exosquelette (ajoute 2 points à la force, contient une M-60 avec détecteur de vie et viseur-laser et l'équivalent d'une épée à deux mains), gilet en kevlar.

Rôle et comportement: Ces cinq soldats doivent tester leur exosquelette en combat réel avec des forces du Mal. Ils attendent

sagement l'arrivée des Démons, rattrappé par Wolf et Albert dans un hangar désaffecté. Ils n'en sortiront que s'ils sont contactés par Ariel et qu'il a besoin d'eux. Ils se déplacent dans un van banalisé.

DEUXIEME PARTIE: LIBERATION

INTRODUCTION

Santiago: Capitale du Chili, 3.069.000 habitants. Au pied des Andes, dans la grande Vallée centrale, à environ 500m d'altitude, Santiago, fondée en 1541, est l'une des plus grandes villes de l'Amérique du Sud, groupant plus du quart de la population chilienne (65% de métis, 25% de blancs et 10% d'indiens). Sa prépondérance est encore plus grande dans les domaines administratifs, commercial et aussi industriel (plus de la moitié de la production nationale de ce secteur); elle est insuffisante toutefois pour absorber la demande d'emploi, résultant de l'afflux de ruraux, qui, s'ajoutant à l'excédent naturel, explique la rapidité de l'accroissement démographique récent.

Encyclopédie Larousse

Après quelques jours de repos (huit pour être exact), le Prince qui leur a confié la première mission leur en donne une deuxième (qui n'a apparemment pas de rapport avec la première). Les joueurs doivent aller libérer un Démon qui se trouve emprisonné au Chili. Le Prince donne l'adresse du Démon, son nom (Vector Ramirez) et sa photo, c'est tout ce qu'il sait. Il est sûr que le Démon n'est pas mort (puisque sinon il serait revenu, sous forme psychique, en Enfer) mais aussi qu'il ne peut plus communiquer (c'est à dire tenter une intervention) avec son Prince.

VACANCES AU CHILI

Les joueurs arrivent avec un beau soleil dans la bonne ville de Santiago (là où, d'ailleurs, il fait toujours beau, on se demande pourquoi). La junte militaire fait des siennes et il est presque impossible de passer des armes à la douane (ça devient une manie). Si les joueurs se font un peu remarquer, ils seront arrêtés par une escouade de soldats normaux. S'ils se laissent faire, ils seront conduits à la prison privée "El Maestro" où se trouve d'ailleurs le Ramirez (comme c'est bizarre). S'ils résistent, ils devront éliminer tous les soldats, ce qui sera relativement simple vu que la population (qui en a vu d'autres) n'interviendra pas pour aider les soldats.

La maison de Vector est vide (et même à vendre). Un interrogatoire de ses voisins donnera divers résultats que le maître de jeu pourra tirer au sort à l'aide de la table suivante et d'un D66.

(11-36): Oh, moi je ne veux pas d'ennuis avec la police. Tout ce que je sais c'est que sa maison est à vendre et qu'il est parti il y a trois semaines.

(41-46): Monsieur Vector a été emmené par la police privée de Monsieur Sanchez (le chef de la milice locale).

(51-56): Monsieur Vector a été emmené par la police privée de Monsieur Sanchez (le chef de la milice locale). Il est sûrement retenu à la prison "El Maestro" dans les faubourgs de la ville. Il a résisté à l'arrestation et a même tué un policier. Il doit donc être mort à l'heure qu'il est.

(61-64): Monsieur Vector a été emmené par la police privée de Monsieur Sanchez (le chef de la milice locale). Il est sûrement retenu à la prison "El Maestro" dans les faubourgs de la ville. Il

a résisté à l'arrestation et a même tué un policier. Il doit donc être mort à l'heure qu'il est. Monsieur Sanchez était déjà venu le voir personnellement trois jours avant son arrestation.

(65-66): Monsieur Vector a été emmené par la police privée de Monsieur Sanchez (le chef de la milice locale). Il est sûrement retenu à la prison "El Maestro" dans les faubourgs de la ville. Il a résisté à l'arrestation et a même tué un policier. Il doit donc être mort à l'heure qu'il est. C'est homme était un criminel, il amenait des gens chez lui, et on ne les voyait pas ressortir. Que la Vierge nous protège.

CLINIQUE PRIVEE "EL MAESTRO"

Ce grand édifice situé dans les faubourgs de Santiago est la base secrète de Monsieur Sanchez un scientifique-policier-tortionnaire Chilien. Non seulement il est sadique, mais en plus il est fou. Il a capturé Ramirez pour que ce dernier le transforme en Démon. Bien sûr, Vector a refusé, ou plutôt il a simplement dit à Sanchez de se suicider (et Sanchez a refusé, objectant qu'il ne fallait quand même pas le prendre pour un imbécile).

La clinique se présente comme un fortin très protégé ou plutôt pour une maison de repos pour personnes très riches. Elle est entourée de murs de trois mètres de haut, recouverts d'un système de sécurité et gardé par vingt soldats d'élite et autant de chiens. La nuit, ce sont les résidus des expériences du savant (30 créatures) qui sont lâchés et assurent une protection quasi-impossible à évincer. Le bâtiment ne contient que les gardes sus-cités, Sanchez, Vector et quelques prisonniers (arrêtés arbitrairement dans la ville). Visitée de jour (avec une couverture valable), tout semble en ordre. Tout ce qui peut paraître bizarre est situé au sous-sol. Les différentes pièces dignes d'intérêt sont les suivantes:

La cage des résidus: Séparés de la cave par des barreaux, la cage contient (le jour) 30 créatures vaguement humaines mais très agressives. Le sol est jonché d'immondices et d'excréments et l'odeur est insoutenable à moins de dix mètres.

La salle de sacrifice: Ramirez est là, au milieu d'un pentacle (voir annexes). Il est entouré des corps disloqués de trois jeunes filles (offertes en sacrifice par Sanchez). Ramirez pourra leur parler mais pas pas se libérer.

La chambre de Sanchez: Elle est complètement remplie de bouquins de sorcellerie et de petites statuettes de Démons. La formule de création du pentacle est glissée au milieu d'un livre. La trouver sans demander à Sanchez prendra au moins quatre heures.

CONCLUSION TEMPORAIRE

Le but du scénario étant simplement de libérer Ramirez, ils devront réussir assez rapidement. Bien qu'aucune date n'ait été donnée par le Prince qui leur a donné la mission, leur score dépendra du temps mis à le libérer. Il disparaîtra en les remerciant (voir ci-dessous) juste après.

Evénement	Points
Libérer Ramirez	+50
Tuer Sanchez	+10
Par jour après le huitième	-5

Total	Type de victoire
25 ou moins	Echec
26-59	Marginale
60 et plus	Normale

Notez que si les joueurs libèrent Kronos, ce dernier leur offrira un pouvoir tiré au sort dans sa table de pouvoirs privilégiés (à part la projection temporelle qui sera remplacée par "Relations: Prince-Dénon (562, Kronos)).

PERSONNAGES DE LA DEUXIEME PARTIE

Escouade de soldats chiliens (normaux)

FO2 VO1 AG2 AP1 PE2 PR3 PP0

Talents: Arme d'épaule+2, Lancer+1, Tactique+1.

Equipement: Uniforme militaire, Fusil-mitrailleur, 4 grenades.

Rôle et comportement: Ils tenteront d'arrêter les joueurs si ceux-ci se font remarquer. Ils sont assez cupides et sont payés par Sanchez 500 dollars par personne livrée vivante. Ils pourront donc être corrompus pour une somme équivalente ou supérieure. Ils fuiront s'ils rencontrent une résistance importante (plus de 30% de pertes).

Escouade de soldats chiliens (élite)

FO3 VO2 AG3 AP2 PE2 PR3 PP0

Talents: Arme d'épaule+2, Lancer+1, Tactique+1, Corps à corps+0, Esquive+0.

Equipement: Uniforme militaire, Fusil-mitrailleur, 4 grenades, veste en kevlar.

Rôle et comportement: Ils sont entièrement dévoués à Sanchez mais craignent les résidus que Sanchez fait sortir la nuit. Ils ne sortiront donc jamais de la clinique la nuit.

Chiens de garde

FO2 VO1 AG2 AP1 PE3 PR2 PP0

Talents: Corps à corps+2, Esquive+1, discrétion+0.

Equipement: Peau (protection:1), Mâchoire (puissance:+1).

Rôle et comportement: Chaque garde possède un chien qu'il n'hésitera pas à lancer sur un éventuel envahisseur.

Alberto Sanchez

FO1 VO3 AG1 AP1 PE3 PR2 PP0

Talents: Stratégie+2, Tactique+1, Arme de poing+0, Esquive+0, Médecine+3.

Equipement: Costume de ville, Revolver cal.44.

Rôle et comportement: Sadique, fou, sorcier, Alberto est l'archétype du dictateur qui a mal tourné (ou qui va mal tourner). Il admire les Démons et hésitera toujours à les tuer. C'est un médecin de génie qui a réussi à créer des créatures qu'il contrôle et qui le protège.

Résidus d'expérimentation

FO3 VO1 AG3 AP1 PE2 PR2 PP0

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

Equipement: Peau durcie (protection:1), Griffes (puissance:+2).

Rôle et comportement: Fabriqués à l'aide de produits chimiques et de greffes, ils ont tous une apparence différente mais on quelques points communs: Ils sont entièrement dévoués à Sanchez, ils sont de forme humanoïde et ne sont pas affectés par la peur ou le moral. On peut les décrire comme un croisement entre un animal et un homme (comme dans le Livre "L'île du docteur Moreau").

Vector Ramirez, Démon au service de Kronos

FO2 VO6 AG2 AP4 PE6 PR4 PP48

Talents: Anatomie+1, Histoire+3, Médecine+1, Discussion+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Coma+2 (136), Vieillessement+3 (153), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Immunité+3 (225), Régénération (226), Invisibilité+3 (261),

Détection des ennemis (312), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger (315), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple (325), Téléportation+2 (331), Projection temporelle+3 (Spécial).

Equipement: Rien de spécial.

Rôle et comportement: Un peu balèze pour un Démon, non? Eh bien oui, c'est un Prince (incognito), il n'a pas du tout l'intention que les joueurs s'aperçoivent qu'ils viennent de sauver un Prince, bien que celui-ci leur en sera pour toujours reconnaissant. Voir en annexes les capacités de ce nouveau Prince.

ANNEXES

Les pentacles de protection: Ce pentacle dont il est question dans ce scénario est de faible puissance et empêche le Démon qui y est introduit d'en sortir et d'utiliser tout pouvoir. Il peut être détruit si un être humain normal (sans PP) en efface une partie (Il doit le faire consciemment, pas seulement en glissant dessus par exemple).

KRONOS, Prince de l'éternité

FO2 VO6 AG2 AP4 PE6 PR4 PP48

Talents: Electronique+1, Histoire+3, Médecine+1, Discussion+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Coma+2 (136), Vieillessement+3 (153), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+2 (221), Immunité+3 (225), Régénération (226), Invisibilité+3 (261), Détection des ennemis (312), Détection du futur proche+3 (314), Détection du danger (315), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Dialogue multiple (325), Téléportation+2 (331), Projection temporelle+3 (Spécial).

Récupération:

Par six heures passées à écouter passer le temps (horloge parlante, gros réveil) +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Vieillessement	153
2	Pas de nourriture	215
3	Anaérobiose	216
4	Futur proche	314
5	Déplacement temporel	336
6	Projection temporelle	Spécial

Projection temporelle (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 10PP d'envoyer son adversaire (situé à moins de deux mètres) dans une autre partie du temps et de l'espace. On le considère comme perdu, sa forme psychique rejoignant le monde des morts (l'Enfer ou le Paradis) un D66 jours plus tard. La victime peut résister avec un jet de volonté. A noter que, dans la partie suivante, ce pouvoir sera utilisé d'une autre façon, bien plus coûteuse...

Apparence et comportement: Kronos se présente sous la forme d'un petit homme âgé. Il est toujours calme et parle sans jamais élever le ton. Quoi qu'il fasse, il ne se presse jamais et c'est quelquefois un peu gênant. Les autres Princes le respecte (en général) car il connaît l'histoire (ou plutôt s'en souvient) et n'est jamais en retard à aucun rendez-vous. Il est à peu près l'équivalent Démoniaque d'Yves, l'Archange des sources.

Rôle: Kronos s'occupe de tous les rendez-vous de Satan et de son planning. Il règle les problèmes d'administration et de bureaucratie aux Enfers. Son importance en tant qu'historien est bien plus un hobby qu'un talent utilisé par Satan.

Possibilités d'intervention: 1

Grades accordés par Kronos

Chevalier de la troisième dimension: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître à tout moment l'heure qu'il est. Il peut aussi servir de chronomètre ou de compte à rebours.

Capitaine du sablier infernal: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de connaître, en le touchant, l'âge d'un objet, d'un édifice ou d'une personne.

Baron du temps: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de presque tout connaître sur une période historique (un siècle) choisi par le Démon (après la naissance du Christ).

Ce que pense Kronos de...

Les êtres humains: Des créatures qui existent depuis trop peu de temps.

Les animaux: Des créatures qui existent depuis un peu plus de temps.

La politique: Elle prend trop de temps.

La violence: Elle résout souvent les problèmes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, bien que l'histoire ait prouvé qu'il y avait des exceptions (la guerre de cent-ans et celle du viet-nam). L'ordre et la discipline: Primordiale pour être dans les temps.

Les Prince-Démons: Ils font leur travail, moi le mien. Certains sont trop souvent en retard (Surtout Crocell et Vephar).

Les serveurs: Gare à ceux qui se présentent à moi en retard. Ils apprendront à compter les minutes qu'ils passeront sous forme de radio-réveil sur ma table de nuit.

Prince	Ce qu'en pense Kronos	Ce qu'il pense de Kronos
Belial	2	2
Crocell	0	1
Malthus	2	2
Beleth	3	3
Andrealphus	1	2
Vephar	2	2
Andromalius	3	4
Valefor	0	0
Malphas	2	2
Bifrons	2	1

TROISIEME PARTIE: LA DERNIERE CROISADE

INTRODUCTION

La quatrième croisade (1202-1204): L'objectif de cette croisade, décidée par Innocent IV et conduite par Boniface de Montferrat, était l'Egypte, dont le sultan tenait la Palestine. Mais les croisés furent entraînés, par leur alliance avec Venise, vers la côte adriatique, puis vers Constantinople; s'étant mêlés aux querelles dynastiques qui agitaient l'Empire byzantin, ils finirent par s'emparer de Constantinople et fondèrent l'Empire latin.

Encyclopédie Larousse

Comme vous l'avez peut être déjà deviné, Kronos va utiliser son pouvoir de projection temporelle pour envoyer les joueurs an l'An 1202, juste avant le départ des croisés allemands. Ils devront

tuer Peter Winchstad avant qu'il soit béni par Monseigneur Hetzer. Tout paraît simple, mais les soldats de Dieu de l'époque (les croisés) et l'imprécision du pouvoir de Kronos feront de cette épisode une course contre la montre mortelle.

UN PETIT TOUR ET PUIS S'EN VONT

Le patron des joueurs, le Prince qui vient les voir habituellement, sera remplacé, cette fois, par le Démon qu'ils ont libéré (Kronos). Celui-ci leur proposera un petit voyage dans le temps pour assassiner Peter Winchstad. Ils n'auront, bien sur, que le droit d'accepter et de préparer leurs bagages. En parlant de bagages, ils devront être transportés nus, et devront avoir terminé en 72 heures, après cette limite, ils seront de retour sur la terre de 1990, qu'ils aient réussis ou pas. Leur mort, au 1202 serait, bien sur, aussi dangereuse qu'au 20^e siècle et Kronos leur conseille de ne pas jouer aux malins. Ils leur donne, en outre, les coordonnées d'un Démon de l'époque, dont il a oublié le nom, mais qu'il sait être naturaliste.

BERLIN 1202

L'arrivée des joueurs doit avoir lieu quelques mois avant le départ pour les croisades mais le pouvoir de Kronos n'est pas assez précis et ils arrivent seulement 24 heures avant le grand départ et la cérémonie de bénédiction. Ils apparaissent dans les faubourgs de la ville, dans un bois. Ils devront trouver vêtements (et armes) avant d'entrer en ville.

Berlin est en liesse et il est facile de s'apercevoir que le départ des croisés est pour bientôt. Heureusement pour les joueurs, ces derniers sont confinés dans l'abbaye de l'Archevêque Hetzer. Ils seront tous présents le lendemain à 14 heures pour la grande messe et la bénédiction de Peter Winchstad. Il est 16 heures.

Si les joueurs se rendent à l'établissement de leur "contact", ils tomberont devant un parfait adorateur de Bifrons. Celui-ci est particulièrement timide et leur fera remarquer qu'il les attend depuis trois mois et qu'il craignait un retard catastrophique. Un assassinat ce soir serait bien venu. En cas d'échec, une attaque généralisée sur la place, le lendemain, est possible (bien que leur contact ne soit pas très bavard sur le nombre de mort-vivants qu'il possède). A eux de jouer!

UN ASSASSINAT RAPIDE...

La maison des Winchstad est en plein centre-ville, à peine à deux cent mètres de l'abbaye. Tout bruit, cris ou alerte serait signe de débânde du côté Démoniaque, à moins que ceux-ci veuillent goûter du fer des 100 croisés. En parlant de croisés, trois sont en permanence dans la demeure des Winchstad: Un à l'entrée, dehors, devant la porte; Un dans la salle de séjour, avec Peter et sa femme, et un autre dans la chambre de leur fille... Il est entré par la fenêtre et n'a pas son armure. Il possède toujours son arme, mais mettra au moins 15 tours intervenir (il est un peu occupé). Toute la famille Winchstad a les même caractéristiques qu'un "chrétien de base". Les autres sont des croisés d'élite.

...OU UNE BATAILLE RANGEE

En cas d'échec de la première partie du plan, reste à faire confiance au naturaliste pour mettre sur pied une armée de mort-vivants suffisante pour créer un boxon propice à l'assassinat de Winchstad. Si les joueurs ne peuvent pas le tuer avant la bénédiction, il pourront au moins le faire après (il suffit de lui rajouter les pouvoirs dont sont dotés ses descendants). Ils ne

devront pas non plus, dans ce cas, oublier de tuer sa femme et sa fille (seule la fille est enceinte, mais ils ne peuvent le savoir).

En cas de combat généralisé, on devra utiliser le système contenu dans les règles du jeu en prenant comme valeurs celles indiquées ci-dessous (calculées avec le système des règles du jeu):

Type de troupe	Valeur de combat	Nombre	Total
Chaque croisé de base	5	x90	450
Chaque croisé d'élite	6	x10	60
Monseigneur Hetzer	18.5	x1	18.5
TOTAL		101	528.5
Gramô	8	x1	8
Chaque zombi d'élite	2.3	x200	460
TOTAL		201	468

RETOUR A LA CASE DEPART

72 heures après leur arrivée (pas avant), les joueurs encore vivants seront transportés par Kronos, quels que soit le résultat de leur mission. La réussite de leur mission sera établie selon la table suivante:

Acte ou événement	Points
Hetzer tué	+20
Peter tué	+50
Sa femme tuée	+5
Sa fille tuée	+15
Pour 10 croisés tués	+1

Total	Type de victoire
49 ou moins	Echec
50-75	Marginale
76 et plus	Normale

PERSONNAGES DE LA TROISIEME PARTIE

Croisés de base (90)

FO2 VO2 AG1 AP2 PE2 PR2 PP4

Talents: Arme de contact lourde+1, Esquive+0.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+0 (spécial), Armure corporelle+1 (211).

Equipelement: Armure de plaque fabriquée par Wimchstad (protection:8), épée à deux mains.

Rôle et comportement: Ils sont dévoués à Hetzer et ont tendance à voir le Mal partout (en l'occurrence ils n'auront pas tout à fait tort).

Croisés d'élite (10)

FO3 VO3 AG1 AP2 PE2 PR2 PP7

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

Pouvoirs: Volonté supra-normale+1 (spécial), Armure corporelle+2 (211), Arme de contact bénite (411, épée à deux mains).

Equipelement: Armure de plaque fabriquée par Wimchstad (protection:8), épée à deux mains.

Rôle et comportement: Ils sont dévoués à Hetzer et ont tendance à voir le Mal partout (en l'occurrence ils n'auront pas tout à fait tort).

Archevêque Hetzer, Ange au service de Laurent

FO5 VO4 AG2 AP2 PE4 PR3 PP12

Talents: Stratégie+2, Tactique+1, Arme de contact lourde+2, Esquive+0.

Pouvoirs: Eclair+2 (121), Armure corporelle+0 (211), Arme de contact bénite (411, épée à deux mains), Juste-lame de Laurent+2 (Spécial).

Equipelement: Armure de plaque fabriquée par Wimchstad (protection:8), épée à deux mains.

Rôle et comportement: Hetzer est, comme ses hommes, prompt à réagir rapidement à toute intervention démoniaque (à grand renforts d'eau bénite).

Gramô, Le naturaliste

FO4 VO3 AG2 AP1 PE3 PR3 PP25

Talents: Stratégie+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Poison+1 (161), Zombis (511)x20.

Equipelement: Costume de bourgeois (un peu vieillot).

Rôle et comportement: Il aidera les joueurs au mieux de ses possibilités.

Les mort-vivants de Gramô (200)

FO3 VO1 AG2 AP2 PE1 PR1 PP0

Talents: Corps à corps+2.

Pouvoirs: Peur+1 (spécial), Agilité (355).

Equipelement: Aucun.

Rôle et comportement: Totalement dévoués à Gramô.

EPILOGUE: PARADOXES TEMPORELS

Le présent aura été modifié par les actions des joueurs dans le passé. Le maître de jeu devra utiliser les possibilités suivantes:

Wimchstad est tué avant la bénédiction: Ses descendants sont bien les Wimchstad mais n'ont pas de pouvoirs. Le tableau, au musée, s'intitule maintenant "Assassinat de Peter Wimchstad" et décrit d'une façon très approximative les joueurs en train de tuer Peter.

Wimchstad est tué avant la bénédiction, sa fille est tuée: La famille qui détient l'usine s'appelle Wimchstad et ne possède aucun pouvoir. Le tableau, au musée, s'intitule maintenant "Assassinat de Peter Wimchstad" et décrit d'une façon très approximative les joueurs en train de tuer Peter.

Wimchstad est tué après la bénédiction, sa fille est tuée: Le tableau est le même, la famille qui détient l'usine s'appelle Wimchstad et ne possède aucun pouvoirs.

Dans tous les autres cas, la famille Wimchstad est la bonne et possède encore tous ses pouvoirs. Le scénario est un échec (une limitation de plus par personnage). Si l'un des trois premiers cas se présente, les joueurs n'auront plus qu'à tuer Edgard et sa fille, pour la plus grande joie des petits et des grands...

Les guerriers du sommeil

SYNOPSIS

Les joueurs (tous des possesseurs de pouvoirs qui permettent d'agir sur les rêves et les cauchemars) tentent d'aider un de leur ami, un homme politique de haut rang. Ils vont devoir combattre les forces déclenchées par un Démon de Beleth très puissant. Leurs actions seront limitées par le fait que toutes leurs actions auront des résultats différents dans le monde du sommeil.

INTRODUCTION POUR LE MAÎTRE DE JEU

Les personnages, une fois pris dans le rêve de leur ami, ne pourront pas revenir sur terre avant qu'ils éliminent le responsable ou que leur "patient" meurt. Cependant, ils pourront être récupérés dans le cauchemar de Beleth, ce qui prépare de joyeuses empoignades. Lisez bien les règles sur le monde du rêve, et, à la limite créez des personnages spécialement pour le scénario si ceux possédés par les personnages ne font pas le poids.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Les joueurs sont tous appelés par Blandine dans un de leur rêve. Ils reçoivent comme mission de sauver un homme politique important et honnête (du pays où ils vivent). Ce dernier est agité

par des cauchemars monstrueux et est victime d'un chantage (les cauchemars dureront tant qu'il n'aura pas fait pression sur un gouvernement étranger qui doit libérer des terroristes). Les joueurs devront éliminer, durant le sommeil de l'humain, le Démon qui le martyrise. Notez que si personnage ne peut entrer dans le monde des rêves, il reçoit le pouvoir "rêve" d'une charmante jeune fille, Ange au service de Blandine et qui possède le pouvoir "projection de pouvoir".

RESOLUTION DES ACTIONS DANS LE MONDE DU SOMMEIL

Dans le monde du sommeil (qui regroupe en fait les rêves et les cauchemars), toutes les actions possibles et imaginables sont réalisables. La puissance des talents et des pouvoirs des personnages est décuplée mais sont tous basés sur la volonté (et certaines variables diverses), ce qui handicape les joueurs ayant un score de volonté bas.

Entrée dans un rêve ou dans un cauchemar

Entrer dans le monde du sommeil nécessite l'utilisation d'un pouvoir. Le pouvoir utilisé agira comme modificateur des pouvoirs du personnage une fois dans le rêve. Notez que le coût indiqué rappelle le nombre de PP utilisés pour entrer dans le rêve (comme une utilisation du pouvoir normal).

Pouvoir utilisé	Modificateur	Coût
Rêve bérin	0.5	0
Rêve	1	5
Victime d'un rêve	0.5 ou 1 au choix de l'utilisateur du pouvoir	0
Rêve divin	3	10
Victime d'un Rêve divin	0.5	0
Cauchemar bérin	0.5	0
Cauchemar	1	3
Victime d'un Cauchemar	0.5 ou 1 au choix de l'utilisateur du pouvoir	0
Cauchemar mortel	2	3
Victime d'un Cauchemar mortel	0.5	0

Notez que la portée réglementaire devra être respectée et que si le joueur ne rencontre aucune résistance extérieure (si le rêve n'est occupé que par l'utilisateur et sa victime), le pouvoir pourra être utilisé sans problème. Si une tierce personne s'est introduite dans le rêve, il peut y avoir conflit.

Valeur	Modificateurs (en colonnes)
0.5	-2
1	+0
2	+1
3	+2

Déplacement

Tous les occupants du rêve qui souhaitent se déplacer dans celui-ci se déplacent d'un nombre de mètres calculé de la façon suivante: $(VO+PP) \times \text{Mod}$. VO= Volonté du personnage, PP= Points de pouvoirs (au ce moment) du personnage, Mod: Modificateur déterminé dans la première partie.

Talents et pouvoirs

Tous les talents normaux et les tous les pouvoirs peuvent être utilisés par les "rêveurs" mais on utilise toujours la volonté pour résoudre les actions. On accorde, de plus, certains modificateurs (exprimés en nombre de colonnes) dépendant de la valeur calculée lors de l'entrée dans le rêve.

Combat

Les combats se déroulent comme dans le monde réel, en prenant toujours comme caractéristique la volonté (et les malus indiqués dans la partie "Talents". Les dommages sont normalement enlevés à la force mais lorsqu'un personnage doit normalement mourir, il se réveille et ne peut plus entrer dans ce rêve avant deux heures. Les dommages peuvent être aussi (au choix de l'attaquant) enlevés aux points de pouvoir (suivant le même barème que les points de dommages). Note: Un personnage qui est rentré dans le rêve avec le pouvoir "cauchemar mortel" cause des dommages normaux à sa victime et cette dernière peut mourir. Un possesseur du pouvoir "cauchemar mortel" peut prendre pour cible d'autres personnes en payant à chaque fois 3PP (même s'il n'est pas entré dans le rêve avec ce pouvoir).

Un personnage, entré dans le rêve avec le pouvoir "rêve", peut connaître à tout moment la position de sa victime et son état (nombre de points de pouvoirs restant et points de dommages).

Un personnage, entré dans le rêve avec le pouvoir "cauchemar", peut réveiller la victime lorsqu'il est confronté à elle, avec un jet de volonté (la victime peut se défendre avec sa volonté) (et les malus indiqués plus haut pour les deux). Si le pouvoir est réussi, le rêve s'arrête et tous les protagonistes se réveillent, la victime subissant seule l'effet normal du cauchemar.

Le pouvoir "cauchemar mortel" fonctionne comme indiqué ci-dessus.

Le pouvoir "rêve divin" permet à son utilisateur de connaître les intentions, la position de sa victime et son état (nombre de points de pouvoirs restant et points de dommages). Pour 10PP de plus, l'utilisateur du pouvoir peut obtenir les mêmes renseignements d'un autre occupant du rêve.

Notez que c'est le personnage ayant le plus grand potentiel de création (calculé ci-dessous) qui décrit le rêve (ou le cauchemar). Le décor peut être de tout type (prenez comme exemple la série des "Freddy"). Potentiel de création= (PP+VO) fois le modificateur calculé à l'entrée du rêve. Note: Les PP sont ceux possédés par le personnage sur le moment (le contrôle du rêve peut donc changer selon les actions des protagonistes).

INTRODUCTION

Tous les joueurs sont rassemblés à la clinique privée qui porte le doux nom de "Le sommeil pour tous" et qui est en fait le lieu de réunion de nombreux Anges au service de Blandine. Les joueurs sont rassemblés dans une même pièce, séparés de l'homme politique par une vitre blindée. Dès les premiers signes de cauchemar de la part de ce dernier (agitation, sueur, tremblements), les joueurs sont conviés par Christine, l'Ange de Blandine qui les a conviés ici, d'entrer dans le rêve. Aussitôt dit, aussitôt fait et les joueurs s'endorment (il faut qu'ils dépensent les points de pouvoir et que le maître de jeu calcule leur modificateur). Le cauchemar peut commencer...

FAUX DEPART

Cette première partie du rêve doit être jouée séparément par tous les joueurs. Ils devront découvrir qu'ils sont bien dans un rêve et qu'il faut qu'ils se regroupent pour affronter ensemble le péril qui les guette, car ils ne peuvent se réveiller avant que Darkhelm soit tué, ou que ce dernier souhaite arrêter le cauchemar. L'histoire commence lorsque le personnage se réveille. Ses amis sont endormis à ses côtés et Christine leur dit que la tentative a échoué et que le serviteur de Beleth est trop puissant. A ce moment, l'homme politique se réveille et se dresse sur son lit. Il sort de sa poche un revolver et tire à travers la vitre. La balle touche Christine et elle s'écroule au sol, dans une gerbe de sang. La porte de la chambre s'ouvre alors, sur un long couloir sombre. Une silhouette humaine se découpe au fond du couloir. Elle porte une épée et crie ces mots "Rejoins-moi". Le corps de Christine se relève, comme mue par un pouvoir de télékinésie, et se loge dans ses bras. Les actions du joueur peuvent être très variées mais donnons quelques exemples:

- Le joueur tente d'agir offensivement sur l'homme politique. Il prend les dommages normaux et meurt s'il le doit (il est la cible d'un cauchemar mortel). Très mauvais pour le joueur.

- Le joueur tente de rattraper le Démon à l'épée. La poursuite s'engage selon les règles indiquées ci-dessus. S'il se fait rattraper, il combattra jusqu'à la mort (ou plutôt jusqu'au réveil car aucun des deux protagonistes n'est la cible du cauchemar mortel (tout du moins pour l'instant).

- Le joueur tente de réveiller ses amis. Il les réveille normalement, cette partie du scénario s'arrête.

Note: Christine est en fait victime d'un pouvoir de coma (elle ne pourra être examinée qu'après avoir "tué" le Démon), elle se réveillera après le délai normal mais le personnage pourra reconnaître le subterfuge et arrêter ainsi cette partie du scénario.

DANS LES GRIFFES DE BELETH

Une fois que tous les personnages se seront bien rendus compte qu'ils sont dans le cauchemar, ils se retrouveront tous ensemble et devront progresser dans les couloirs de la clinique pour retrouver l'homme politique qui a disparu. Darkhelm tentera de les stopper avec plusieurs de ses pouvoirs. Le maître de jeu peut "habiller" le cauchemar avec un décor qu'il apprécie particulièrement et peut même improviser avec les pouvoirs que possède Darkhelm. Note: Elliot a toutes les chances d'avoir été au moins détruit une fois et ne pourra donc pas revenir avant deux heures. Si ce n'est pas le cas, il pourra apparaître, au choix du maître de jeu, lors de l'un des rencontres. Note-bis: Aucun des joueurs n'est la victime d'un cauchemar mortel et ne peut donc pas mourir (à moins que le contraire soit indiqué dans le texte que suit).

Labyrinthe: Les joueurs se retrouvent rapidement dans un labyrinthe sans fin, constitué de couloirs entièrement blancs. S'ils se séparent, ils ne pourront plus se rassembler. Sinon, ils en sortiront après 7-(volonté de la personne qui marche devant) heures.

Attaque surprise: Un personnage (ou deux à la rigueur) séparé des autres est attaqué par une troupe de médecin (scalpels, pinces, forceps) qui est dirigée par le pouvoir de télékinésie de Darkhelm. Il peut les détruire en causant à chaque objet (il y en a 5) trois points de dommages. Ils sont petits et rapides et difficilement touchables (3 colonnes de malus).

Le lac de feu: En sortant de la clinique, les joueurs se trouvent dans un décor apocalyptique. Ils flottent (ainsi que la clinique) sur un lac de lave. Un pont suspendu mène à une tour noire (c'est kitsch mais le Démon n'a pas grande imagination. Le lac de lave cause des dommages normaux (pouvoir de feu) et la montée (plus de deux cent mètres) est très difficile à cause des marches plus ou moins branlantes et du souffle de chaleur qui forme de véritables coups de vent (pouvoir d'Onde de choc).

La tour: Arrivés à la porte de la tour, celle-ci s'ouvre et Darkhelm apparaît. Il choisit une victime (en payant 3PP pour qu'elle puisse mourir) et l'attaque sans s'occuper de autres joueurs. Il agit de cette façon jusqu'à sa mort (son réveil) ou la mort de tous les personnages. Même une fois tous réveillés (sauf ceux qui auront été pris pour cible par un cauchemar mortel), l'aventure ne sera pas entièrement finie.

REVEIL AGITE

Même si Monsieur Bonssens est encore vivant, le Démon doit être tué sur terre pour qu'il ne recommence pas la nuit suivante. La chasse commence! Si Christine est encore vivante, elle ne voudra pas aller à la chasse au Démon mais promettra aux joueurs de les aider s'ils se retrouvent dans un cauchemar. Les voilà livrés à eux même sans aucun indices pour trouver le Démon. Mais ce dernier a fait plusieurs erreurs qui risquent de lui coûter cher.

CONTRE-ATTAQUE

Des leur réveil, les joueurs doivent enquêter sur l'endroit où se trouve Darkhelm. Il aurait du mal à le situer d'autant qu'ils n'ont aucun indice. Si Christine est encore vivante, elle leur dira qu'en lisant dans l'esprit de Darkhelm, il l'a situé dans une salle de cinéma, ou une salle de concert (un endroit avec de nombreux sièges). Si elle est morte, elle aura griffonnée, avant de mourir, un schéma représentant (vaguement) une salle de concert. Maître de jeu, prenez votre main la plus tremblante et "au travail".

Après une enquête rapide, les joueurs découvrent qu'il existe trois cinémas et une salle de concert dans un rayon de quelques kilomètres. Il suffit donc de les explorer un à un.

Le terminus: Petite salle de banlieue. Il diffuse "Le train sifflera trois fois" et n'a qu'une séance par semaine. Rien d'intéressant, de la poussière et des sièges vides.

Le balto: Salle de moyenne importance. Fermée pour les vacances. Le dernier programme comporte le grand bleu, la vie est un long fleuve tranquille et Freddy III. Circulez y'a rien à voir, à part une maquette de Freddy grandeur nature qui pourrait faire illusion un instant avec des joueurs un tant soit peu nerveux.

Maxi-circus: Salle de concert "chébran" qui passe de nombreux groupes d'Acid et de New-beat. Elle est ouverte de 22 heures à l'aube et ne contient rien de bien maléfique. A part un trafic de drogue dure pour les Anges en manque de criminels à arrêter.

Le marylin: Cinéma très à la mode, très cher et très bien situé (en plein centre-ville). Le machiniste n'est autre que Elliot (très difficilement reconnaissable) et le propriétaire Darkhelm (sous la forme d'un bonhomme rondouillard et sympathique. Il tentera d'aider les joueurs du mieux qu'il le pourra (qu'il dit!) et attendra le moment opportun pour attaquer.

PERSONNAGES POUR LE SCENARIO

Maxime Bonssens

FO1 VO3 AG1 AP2 PE3 PR2

Talents: Politique+2, Stratégie+1, Arme de poing+0.

Equipement: Costume de ville, Revolver.

Rôle et comportement: Maxime est un homme politique sérieux mais pas idiot. Il suit les préceptes de Dieu et n'a donc jamais pu être coincé dans quelque magouille que ce soit. Il est donc, tout naturellement, confié à un serviteur de Beleth qui doit lui régler son compte rapidement. Les premières menaces (des cauchemars normaux) l'ont décidé à faire appel à Christine (une de ses amie) au lieu de quitter la politique. Darkhelm veut sa peau, quoi qu'il en coûte.

Christine, Ange au service de Blandine

FO2 VO4 AG2 AP3 PE3 PR2 PP18

Talents: Politique+0, Esquive+0, Médecine+1, Psychologie+2.

Pouvoirs: Rêve+2 (325), projection de pouvoir+2 (326), Sommeil+0 (132), Sommeil+1 (165), Rêve divin+1 (spécial), Lire les pensées+1 (323), Station balnéaire (465).

Equipement: Vêtements de ville.

Rôle et comportement: Propriétaire de la clinique "Le sommeil pour tous" (considérée comme une station balnéaire), Christine est la garde du corps de Maxime (en tout bien tout honneur). Elle l'aime bien et est prête à tout pour le défendre mais n'agira pas offensivement sur terre.

Brian Elliot, Démon au service de Beleth

FO5 VO4 AG2 AP2 PE2 PR2 PP15

Talents: Arme de contact+2, Esquive+1, Tactique+0.

Pouvoirs: Arme de contact maudite (411), Epée, Télékinésie+2 (125), Charme+1 (131), Coma+2 (136), Acide+0 (165), Cauchemar+0 (326).

Equipement: Costume de ville, épée.

Rôle et comportement: Elliot est un petit marrant. Il aime se refaire les meilleurs scènes des films de capes et d'épées, dans les cauchemars de son patron. Il est déjà moins courageux sur terre et fuira si quelque chose tourne mal (si son patron se fait cartonner par exemple).

Darkhelm, Démon au service de Beleth

FO2 VO6 AG3 AP4 PE2 PR3 PP25

Talents: Stratégie+1, Tactique+1, Esquive+0.

Pouvoirs: Télékinésie+3 (125), Cauchemar mortel+3 (spécial), Feu+3 (121), Onde de choc+1 (124), Cauchemar+2 (326), Volonté+0 (353), Mégalomanie (633).

Equipement: Costume de ville.

Rôle et comportement: Darkhelm s'y croit. Il est tellement mégalomanie que même son nom est mégalomanie. Il aime se faire mousser et adore les grandes phrases des méchants de cinéma. Comme son serviteur, il est beaucoup moins courageux sur terre mais tellement mégalomanie qu'il croit ne pas pouvoir être retrouvé après l'assassinat (réussi ou pas) de Maxime. C'est pour cette raison qu'il attend les joueurs sans se douter de quoi que ce soit.

EPILOGUE

Les personnages seront récompensés selon leur taux de réussite, calculé en utilisant les quelques indications données ci-dessous:

Action ou événement	Points
Maxime sauvé	+50
Christine sauvée	+20*
Elliot tué	+10
Darkhelm tué	+20

Total	Niveau de réussite
Moins de 50	Echec
50-60	Victoire marginale
61-70	Victoire normale
71 et plus	Victoire totale

*: Si Christine a été sauvée, elle proposera à Blandine d'accorder la distinction de premier rang aux Anges dont elle estime l'action exemplaire. Blandine acceptera si la conduite des personnages a vraiment été exemplaire (selon son point de vue bien sûr).

Les Maîtres du métal

SYNOPSIS

Ce scénario met aux prises les joueurs avec une troisième force qui lutte à la fois contre les Anges et les Démon. Les joueurs devront peut être même s'allier avec des Anges pour détruire ces "créatures". L'intrigue commence par une petite mission de protection et se termine dans un apocalypse de violence. Notez que les pouvoirs utilisés par cette "troisième force" ne vient ni de Dieu ni de Satan et une éventuelle utilisation des pouvoirs (311) n'aura aucun effet.

INTRODUCTION POUR LE MAITRE DE JEU

Ce scénario risque de dépayser vos joueurs et vous permettra d'insérer une touche d'exotisme dans votre campagne. En effet, sans quitter leur point de chute (la France en l'occurrence, mais rien ne vous empêche de transposer l'aventure dans un autre pays), les joueurs seront confrontés aux guerriers les plus puissants d'Afrique noire, des pays nordiques et des steppes russes. Ce scénario est idéal pour rompre la monotonie d'un conflit Ange-Démon si commun dans une série de scénarios d'In Nomine Satanis.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

La mission donnée aux joueurs en début de partie n'a pas grande importance avec la suite mais pourra donner quelques indices aux joueurs. Un beau matin (selon les termes consacrés), les joueurs recevront la visite de Valefor "Himself" qui leur demande d'assurer la protection d'un de ses Démon qui vient d'échapper de justesse à un assassinat. Le Démon entre alors et son apparence va sûrement inciter les joueurs à assurer une protection très rapprochée...

PREMIERE PARTIE: VOLEURS EN PERIL

INTRODUCTION

Après quelques minutes de conversations avec Valefor, Cynthia reste seule avec les joueurs. Elle les invitera immédiatement chez elle où ils pourront plus facilement la défendre. N'oubliez pas que ce n'est pas un Démon et, bien que ses pouvoirs lui permettent de ne pas rayonner le bien, elle ne peut pas faire le mal et, même si elle n'interviendra pas en cas de crimes ou d'atrocités, elle sera très mal à l'aise et ceci pourra étonner un éventuel Démon paranoïaque. Si on lui pose des questions à propos de cette tentative d'assassinat, elle restera muette, en prétextant que c'est sans importance. Au pire, elle inventera une histoire.

PROTECTION RAPPROCHEE

L'appartement de Cynthia prend en fait la forme d'une villa dans le sud de la France, tout près de Toulon. Le paysage est magnifique et la plage (privée bien évidemment) est à peine à 100 mètres. Question défense, il suffit de bloquer l'unique entrée et il n'est plus question d'entrer, à part à pied ou par la mer. Aux joueurs de préparer un plan en cas d'attaque et il vous suffit

ensuite de faire intervenir Jorg et ses alliés, au moment de votre choix, là où les joueurs l'attendent le moins. Bien qu'il ne soit pas très puissant, n'oubliez pas de bien utiliser ses pouvoirs (qui sont décrits en annexes).

UN ANGE EN DETRESSE

Pour embrouiller un peu l'histoire, dès que Jorg sera éliminé, Cynthia prendra congé des joueurs, non sans leur dire qui elle est réellement. Si ces derniers la laissent parler et ne cherchent pas à la tuer, elle leur racontera ce qui s'est passé. Elle avait fait équipe avec une autre jeune fille du nom de Kirsty et qui était un Démon aux ordres de Valefor. Kirsty est morte, tuée par Jorg et elle a été jugée impure par un serviteur de Dominique. Celui-ci la recherche activement pour l'éliminer et ne pouvait donc pas trouver d'aide auprès de son Archange ou de Dieu. Si elle est menacée ou prise pour cible par une attaque, elle n'opposera aucune résistance et se suicidera même si on tente de la capturer.

RECOMPENSES

Cette première partie est destinée à mettre le décor en place pour la suite des événements et il n'y a pas de récompenses spéciales. Paradoxalement, ils pourront même être punis si Andromalius vient à savoir qu'ils ont aidés un Ange. Valefor quant à lui, ne leur en voudra pas du tout et s'excusera même de cette mission (il peut, d'ailleurs, recevoir un blâme d'Andromalius lui-même si on le dénonce. Notez aussi qu'il s'en tape et qu'il ne cherchera même pas à punir le cauteur).

PERSONNAGES POUR LA PREMIERE PARTIE

Cynthia, Ange au service de Janus

FO2 VO3 AG4 AP5 PE4 PR2 PP15
Talents: Discrétion+2, Informatique+0, Baratin+1, Discussion+1, Séduction+2, Savoir-faire+0.
Pouvoirs: Charme+1 (131), Sommeil+2 (165), Non-détection (222), Forme gazeuse+2 (263), Ouverture+1 (Spécial), Immunité+0 (225, Détection du bien).
Equipement: Costume classéss ou jogging sympa (style Jane's fonda top-health) selon les moments.
Apparence et comportement: Ange discret et sympathique, elle a fait l'erreur de s'allier avec un Ange pour "le casse du siècle" (Elle ne sait pas à quel point). Elle se retrouve donc sans aucun alliés et cherchera vainement des amis mais son bon fond ne pourra pas lui permettre de changer de camp bien qu'elle y ait songé un moment. Dans le cas d'un groupe de joueurs "corrects", c'est à dire maléfiques mais pas vulgaires, il se peut même qu'elle change encore une fois d'avis... Au choix du maître de jeu.

Les guerriers "vikings" de Jorg (4)

FO3 VO2 AG1 AP1 PE2 PR2 PP3
Talents: Arme de contact+2, Esquive+0, Bouclier+1 (voir les règles concernant ce nouveau talent en annexes), Course+1, lancer+0.
Pouvoirs: Armure+0 (spécial).
Equipement: Armure en cuir épais et plaques de fer (Protection:3), casque du même bois, hachette et bouclier (Protection: 6).
Apparence et comportement: Guerriers entièrement dévoués à la cause viking, possédés par l'esprit de braves mort au combat (voir annexes), ils combattront les profanateurs (ils employeront ce terme, ce qui peut donner un indice en passant aux personnages) sans pitié et ne se rendront en aucun cas.



FO4 VO3 AG2 AP2 PE2 PR2 PP8

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

Pouvoirs: Berserker+1 (spécial), Armure+0 (spécial), Arme magique+1 (spécial).

Equipe: Hache de bataille magique, armure en cuir épais et plaques de fer (Protection:3), casque du même bois et hachettes (3).

Apparence et comportement: Plus têtu encore que ses hommes, Jorg ne prononcera pas un seul mot avant d'attaquer. Il se contentera de lancer quelques hachettes avant de se mettre en berserk et de frapper sur tout ce qui peut passer à sa portée (en commençant par Cynthia) jusqu'à la mort ou lorsque la maison sera vide.

DEUXIEME PARTIE: LE CHATEAU DE ROCHEBRUNE

INTRODUCTION

Plusieurs semaines passent, les joueurs se voient éventuellement accordés d'autres missions, le combat contre les fous furieux vikings n'étant plus qu'un souvenir. Mais les joueurs vont être de nouveau confrontés à ces adversaires hors du commun. Ils seront en effet contactés par Andromalius (ou plutôt un de ses Démons) qui leur donnera une petite enquête qui (ce sont ses mots) "A peut être un rapport avec l'affaire Cynthia". Ils n'auront pas trop intérêt à la refuser surtout si il a des soupçons sur leur conduite. Note: Il se peut tout à fait que s'ils ont laissés partir Cynthia, celle-ci leur vienne en aide dans ce scénario... Au choix du maître de jeu.

UNE PISTE QUI EN VAUT UNE AUTRE

La base de la mission est simple. Un cambriolage au château de Rochebrune (dans les Ardennes), perpétré par Cynthia et Kirsty juste avant la mort de cette dernière et le scénario précédent fait la une des journaux. En effet, les vestiges prêtés exceptionnellement par le ministère de la culture ne Norvège un trésor viking inestimable (en l'occurrence un drakkar et des armes) a été ramené aussi mystérieusement qu'ils avaient disparus. Une recherche rapide dans les journaux de l'époque indique que les voleurs ont aussi emporté une collection d'armes mongoles et zoulous. S'ils se renseignent à distance, ils apprennent que le château, et le musée lui même ont été racheté il y a une semaine par un certain M'boulé Naya, riche scientifique Ougandais. Les joueurs devront savoir si tout ces événements ont quelque chose à voir avec leurs potes les vikings et le casse de Cynthia et de Kirsty. Si les joueurs tentent de savoir (je ne sais pas comment mais...) où les deux filles avaient caché le matos qu'elles avaient volé, ils ne trouveront rien de bien intéressant et leur seule piste sera bien naturellement le château de Rochebrune. So let's go...

CONFRONTATION

Le château de Rochebrune a tenu tête à tous les assaillants depuis le moyen-âge. Il a survécu aux envahisseurs barbares, aux autres seigneurs, à la guerre de cent ans, à celle de 70, de 14 et de 40. Il a servi de PC aux allemands durant la dernière et de base secrète pour des terroristes dans les années 70. Inutile de préciser qu'il est percé de toutes parts par des galeries, passages secrets et salles en tout genres. Le château est normalement ouvert à la visite mais est

fermé depuis le vol des objets et le rachat par monsieur M'boulé Naya. La grille (et le portail) fait environ 2 mètres de haut et est électrifié (D6+2 points de dommages) mais n'est pas relié à un système de sécurité. En effet, Naya compte sur son "esprit allié" pour le prévenir de l'arrivée d'éventuels visiteurs et il a d'ailleurs bien raison. Etant invisible et non-corporel, il aura tôt fait de repérer les personnages et même de leur flanquer une petite frousse avant que ces derniers ne soient confrontés à M'Boulé. Dès que le conflit semblera inévitable, M'boulé prévendra par téléphone ses deux autres amis et tentera d'éliminer les joueurs en utilisant d'abord son premier Totem (Le serpent), puis son deuxième (Le lion). Si cela semble tourner particulièrement mal pour lui, il tentera de fuir avec son dernier totem (Le vautour). Côté indices, les joueurs ne trouveront rien de bien intéressant, pas même un numéro téléphonique ou une adresse. Une enquête rapide sur Monsieur M'Boulé fournira quelques renseignements importants (pour qui sait en tirer parti).

Dans les journaux locaux: Monsieur M'boulé a acquis le château de Rochebrune quelques jours après le vol des reliques antiques (Afrique du sud). Il apporté plainte contre X et a même mis tous les détectives privés de la région sur le coup avec une forte récompense pour qui retrouvera les objets ou aidera à les localiser.

Dans les journaux Ougandais: Monsieur M'Boulé a quitté l'Afrique du sud pour se consacrer entièrement à ses travaux sur les coutumes et la magie traditionnelle des guerriers zoulous. Il a élu domicile en France où il a acquis un château dans les Ardennes après avoir reçu le statut de réfugié politique.

Dans les journaux scientifiques: Même chose que ci-dessus avec, en plus, la description de tout le matériel fourni par certains scientifiques mondialement connus pour leurs recherches sur les effets de la magie ancestrale sur la puissance des combattants dans les sociétés primitives. C'est à dire: Un drakkar, des boucliers et des haches vikings, des arcs mongoles, des lances, quelques bijoux et des boucliers zoulous.

RECOMPENSES

La mort de M'boulé est une chose, comprendre quelque chose à l'histoire en est une autre. Les récompenses dépendront de ce que les joueurs auront compris de l'histoire et de la façon dont il la raconteront à leurs chefs respectifs (qui leur demanderont des comptes à chacun). On peut imaginer une victoire normale pour tout personnage qui émettra l'hypothèse d'un contrôle d'êtres humains par des puissances tribales et/ou antiques. Un petit bonus peut aussi être accordé pour tout personnage qui n'oubliera pas de préciser qu'il doit exister, quelque part dans le monde, un guerrier mongol ayant les mêmes capacités que ces deux autres amis.

PERSONNAGES POUR LA DEUXIEME PARTIE

M'boulé Naya, guerrier Zoulou

FO3 VO4 AG2 AP2 PE2 PR2 PP20

Talents: Arme de contact+1, Esquive+2, Bouclier+0, Lancer+1, Course+2, Survie en jungle+1, Discrétion+1.

Pouvoirs: Totem+3 (Lion, Vautour, Serpent), Arme magique+3 (spécial).

Equipe: Lance magique (caractéristiques d'une lance normale: Puissance+0, Précision+1, portée:10 mètres), bouclier (Protection:4).

Apparence et comportement: malin et rusé, M'boulé n'attaquera

pas du tout de la même façon que son allié viking. Il tentera d'utiliser au maximum les pouvoirs accordés par ses totems et n'hésitera même pas à fuir si ça tourne mal.

Finza-naraï, son esprit allié

FO1 VO4 AG2 AP2 PE5 PR2 PP18

Talents: Discrétion+3, Baratin+2.

Pouvoirs: Caméléon+1 (spécial), Invisibilité+3 (spécial), Forme gazeuse+2 (spécial), Courant d'air+2 (spécial), Faiblesse+1 (spécial).

Équipement: Aucun (apparence d'un vieux sorcier vaudou, mais tout son équipement est en toc).

Apparence et comportement: Entièrement aux ordres de M'boulé, il utilisera ses talents de discrétion pour suivre les joueurs et prévenir son maître de tout ce qui se passe dans son château. N'oubliez pas qu'il est en communication permanente avec son maître.

TROISIEME PARTIE: LES MAITRES DU METAL

INTRODUCTION

La troisième partie de ce scénario débute par l'opération "Nightcrime", nom donné aux diverses tentatives d'assassinat perpétrés par les deux maîtres du métal survivants. Le maître de jeu devra noyer les informations données ci-dessous au milieu d'un (ou plusieurs) autre(s) scénario. En effet, ce sont les joueurs qui devront eux même enquêter sur l'affaire sans en recevoir l'ordre, simplement parce qu'ils sont sur la liste des maîtres du métal qu'ils doivent s'en inquiéter avant qu'il ne soit trop tard... Pour eux et pour les Anges.

APOCALYPSE-DAEMONIS

Toutes les informations ci-dessous devront être fournies aux joueurs le plus subtilement possible au début et puis, peu à peu, de plus en plus clairement. La dernière information est même un "cadeau" pour des joueurs particulièrement boeufs. Éliminez-à si vous trouvez que tout cela est trop gentil et que les joueurs n'ont qu'à s'intéresser un peu plus à ce qui se passe autour d'eux. Les dates données n'ont pas de mois ni d'années, pour vous laisser plus de liberté quant aux délais de "gestation" de cette troisième partie.

Le 15: Accident d'avion mystérieux dans le vol Paris-Dakar d'Air France. Pas de survivants. L'attentat (il semble que cela en soit un) n'a pas été revendiqué. Une enquête prouvera qu'un groupe de D'Anges (4 individus) étaient à bord et qu'ils sont morts. Un indice supplémentaire: L'attentat a été revendiqué par "Le vengeur des steppes" mais l'information n'a pas été retenue comme crédible et n'a donc pas fait l'objet d'un article.

Le 23: Un maniaque hante la capitale (du pays où se trouvent les joueurs) et tue les prostituées à coup de hache. Il n'a pas été retrouvé. C'est Fjord qui a tué deux Démons d'Andrealphus et quelques prostituées "humaines" pour faire vrai (on ne fait pas d'omelettes sans casser d'oeufs). Les joueurs ne pourront pas y faire grand chose.

Le 4: Andromalius rend visite aux joueurs, incognito, sous la forme d'un de ses serviteur. Il vient contrôler leur identité exacte (c'est à dire leur "vrai" nom: Un groupe de syllabes imprononçables par une bouche humaine). S'ils lui demandent

pourquoi il fait cela, il répondra simplement: J'ai une liste de types qu'un Ange bien bizarre tente de descendre et il y a des chances pour que ce soit vous.

Le 6 au matin (dernier indice): Andromalius rend visite aux joueurs une dernière fois devant les joueurs et leur dit de se tenir sur leurs gardes, sans préciser le danger qui les guète. A eux de se débrouiller.

Une confrontation avec les deux maîtres survivants et leurs alliés devrait être assez facile si les Démons font savoir dans les milieux scientifiques qu'ils souhaitent rencontrer des spécialistes des légendes et de la magie vikings ou des mongols. Ils devront peut être supporter les élucubrations de quelques professeurs aussi décrépits qu'incompétents mais seront enfin confrontés aux professeurs en question, c'est-à-dire Fjord et Syan. Ils seront d'abord cordiaux et sympathiques mais tenteront rapidement de les éliminer, une fois qu'ils auront évalués leur puissance.

LE JUGEMENT DE DIEU

Le 6 au soir, vers 19 heures, trois hommes frapperont à la porte des joueurs. Ce sont Archon, Ophydius et Tanis, trois Anges au service de Laurent. Ils proposeront un marché bien étrange aux joueurs: Ils sont eux aussi sur la "liste" des maîtres du métal et une alliance leur semble profitable pour une courte durée. Ils n'hésiteront pas à "cartonner" les joueurs si ceux-ci semblent hésitants ou mesquins, car, de toute façon, ils sentent que leur mort est proche et ils considèrent que la perte en même temps qu'un Démon est un acte que Laurent ne peut leur reprocher. Dans tous les cas ils tenteront de tuer les joueurs une fois les maîtres éliminés. Le conflit final doit avoir lieu dans un décor grandiose (un musée fera très bien l'affaire) ou même un parc ou, dans un autre registre, les couloirs du métro la nuit.

RECOMPENSES

La mort des trois maîtres du métal n'est un bienfait que pour ceux qui étaient sur "la liste". Heureusement pour les joueurs, Valefor lui-même s'y trouvait et il remerciera les joueurs en leur offrant un pouvoir (aléatoirement) sur sa table de pouvoirs privilégiés (même "ouverture"). Valefor se moquera même d'une éventuelle alliance avec des Anges. Le principal c'est le résultat.

PERSONNAGES POUR LA TROISIEME PARTIE

Archon, Ange au service de Laurent

FO5 VO2 AG4 AP3 PE3 PR3 PP6

Talents: Arme de contact+1, Esquive+2, discrétion+0.

Pouvoirs: Juste-lame de Laurent+1 (spécial), Armure+0 (211), Volonté supra-normale+0 (221).

Équipement: Jean's, baskets, épée longue, cache-poussière.

Apparence et comportement: Archon est un Ange de Laurent de base. Ce n'est pas peu dire. Il est entièrement dévoué à Dieu et le coup de l'alliance avec les Démons est une idée d'Ophydius. Il n'est pas tout à fait d'accord et sera sûrement le premier à réagir violemment à une réaction ou une action d'un des joueurs.

Ophydius, Ange au service de Laurent

FO3 VO5 AG3 AP2 PE3 PR4 PP13

Talents: Baratin+1, Discussion+0, Arme de contact+0, Esquive+3.

Pouvoirs: Arme de contact mobile (415), Épée à deux mains, Physique (341, Esquive), Invisibilité+2 (261), Glace+1 (252), Lâcheté (662).

Equipe:ment: Jean's, baskets, T-shirt Batman.

Apparence et comportement: Cet Ange de petite taille (1m50) et d'aspect gringalet est en fait un leader hors-paire. Son défaut lui a fait penser qu'il fallait mieux s'allier avec des Démons que de risquer sa vie. C'est un blasphème que Dominique ne saurait pardonner... S'il l'apprend.

Tanis, Ange au service de Laurent

FO3 VO3 AG2 AP3 PE2 PR5 PP11

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

Pouvoirs: Lumière+3, Volonté supra-normale+1 (221), Précision+1 (242).

Equipe:ment: Costume trois pièces, Revolver Cal.44.

Apparence et comportement: Tanis s'est vu offert son pouvoir de lumière à un niveau exceptionnel par Dieu lui-même. Il en est très fier et l'utilise un peu trop souvent d'ailleurs. Attention donc aux joueurs qu'il pourrait prendre pour cible.

Syan Akaïn, guerrier mongol

FO3 VO4 AG5 AP1 PE4 PR3 PP12

Talents: Esquive+2, Arc+3, Arme de contact+1, moto+3.

Pouvoirs: Familier (moto, spécial), Armure+2 (spécial), Rituel de localisation+1 (spécial), Arme magique+1 (arc, spécial).

Equipe:ment: Combinaison en cuir, moto, bottes, arc magique, carquois et 20 flèches.

Apparence et comportement: Syan est le cerveau du groupe. Il est mesquin et rusé et n'hésitera pas à fuir, en laissant son ami Fjord si quelque chose se passe mal. C'est lui qui a trouvé la liste des Démons et des Anges qu'ils vont éliminer et c'est donc lui le "patron". Le tuer ne résoudra pas grand chose car Fjord en profiterait pour lancer une offensive massive sur tous les Démons et les Anges dont il connaît la localisation.

Les guerriers de Syan (4)

FO2 VO3 AG4 AP2 PE3 PR3 PP4

Talents: Esquive+0, Arc+2, moto+1.

Pouvoirs: Familier (moto, spécial).

Equipe:ment: Combinaison en cuir, moto, bottes, arc, carquois et 20 flèches.

Apparence et comportement: Ils sont aux ordres de Syan et ne connaissent qu'un seul type de conflit: La guérilla. Ils ne combattront jamais les joueurs de face et tenteront de les affaiblir avec des armes de jet, avant de confier l'attaque finale aux vikings.

Fjord Nielsen

FO5 VO3 AG2 AP3 PE4 PR3 PP15

Talents: Arme de contact lourde+3, Esquive+3, Course+2, nage+3, baratin+0.

Pouvoirs: Berserker+3 (spécial), Armure+3 (spécial), Arme magique+3 (spécial).

Equipe:ment: Hache de bataille magique, armure en cuir épais et plaques de fer (Protection:3), casque du même bois et hachettes (3).

Apparence et comportement: Fjord est un peu le "manuel" du groupe. Il sait combattre et il le prouve, mais pour le reste, il fait plutôt confiance à Syan.

Les guerriers de Fjord (4)

FO4 VO3 AG2 AP2 PE2 PR2 PP8

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

Pouvoirs: Berserker+1 (spécial), Armure+0 (spécial), Arme magique+1 (spécial).

Equipe:ment: Hache de bataille magique, armure en cuir épais et plaques de fer (Protection:3), casque du même bois et hachettes (3).

Apparence et comportement: Guerriers entièrement dévoués à la cause viking, possédés par l'esprit de braves mort au combat (voir annexes), ils combattront les Démons et les Anges sans pitié et ne se rendront en aucun cas.

ANNEXES

POUVOIRS DE LA TROISIEME FORCE

Origine de la troisième force

Cette troisième force, bien étrange, est formée par tous les esprits de guerriers morts en combat, dans l'antiquité (avant l'an zéro), alors qu'ils vénéraient des Dieux païens. L'arrivée d'un esprit de ce type est un fait assez rare pour qu'il ne soit pas obligatoire de les étudier en détail pour l'instant. Un supplément entier leur sera consacré et la description des quelques pouvoirs ci-dessous vous donneront une idée sur la puissance des ces êtres. Sachez simplement que le corps est celui d'un homme du 20^e siècle mais que l'esprit est celui d'un guerrier antique. Ses réactions seront donc quelquefois un peu étrange dans un milieu technologique avancé (prendre un ascenseur, pour Fjord, lui donnera l'impression de s'enterrer vivant, ce qu'il n'est pas du tout prêt à faire).

Nouveaux talents

Bouclier (-2): Ce talent est utilisé pour parer les attaques au corps à corps d'un adversaire (Agilité). il s'utilise en défense comme une parade ou une esquive mais le type de bouclier accorde un bonus de protection en cas de conflit réussi (Petit bouclier (Target): 3, Bouclier rond (écus): 6, Grand bouclier (Pavois): 9).

Nouveaux pouvoirs

Les points de pouvoir pourront être récupérés par les maîtres du métal à raison d'un point toutes les 6 heures.

Armure

Chaque niveau de ce pouvoir accorde une protection (invisible) de 2 points. Ce pouvoir dépense 1PP par heure.

Berserker

Dès qu'un guerrier viking souhaite utiliser son pouvoir de berserker, il entre dans une transe meurtrière (et dépense 2PP) qui se terminera par sa mort ou celle de tous ses adversaires. La puissance de ce pouvoir dépend du niveau et on doit, pour la connaître, consulter la table suivante:

Niveau	Force	Talent	Contrôle	Résistance
+0	-	+1	+0	1
+1	+1	+1	+1	2
+2	+2	+2	+2	4
+3	+3	+3	+3	6

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talents utilisant la force).

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).

Contrôle: Niveau du jet à réussir (avec la volonté) pour que le berserk puisse se contrôler tant qu'un adversaire reste visible et en vie.

Résistance: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec "Armure").

Arme magique

Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau:

Niveau	Puissance	Précision	Portée (pour une arme de jet ou à distance)
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

Totem	Bonus aux caractéristiques	Bonus aux talents	Pouvoir
Lion	FO+2 AG+1 PE+1	Corps à corps+2, Course+1	Griffes (113)
Serpent	FO+3 PR+1	Discrétion+2, Grimpé+3, Nage+1	Poison (161)
Vautour	PE+2 AG+2	Esquive+2	Vol (332)

Rituel de localisation

Ce pouvoir permet de localiser un Démon ou un Ange où qu'il soit sur terre, si l'utilisateur du pouvoir en connaît le "vrai nom". Ce pouvoir est bien trop compliqué pour être décrit en quelques mots et il suffit de savoir, pour bien maîtriser ce scénario, que Syan sait à tout moment où se trouve tous les Démons et les Anges dont il possède le nom (c'est-à-dire les joueurs et les trois Anges de Laurent) avec une précision d'environ 1 kilomètre. Notez qu'il a trouvé les noms des joueurs et des Anges dans un vieux livre qui parlait de sorcelleries et d'invocations...

Esprit allié

L'esprit allié sert aux sorciers à se défendre sur le plan astral. Cette utilisation n'est pas abordée dans ce scénario. Sur terre, l'esprit est considéré comme étant un fantôme ou un poltergeist possédant les pouvoirs suivants (les chiffres correspondent à ceux de la table de pouvoir des anges): Caméléon+1 (262), Invisibilité+3 (261), Forme gazeuse+2 (263), Courant d'air+2 (253), Faiblesse+1 (162).

Totem (Lion, Serpent, Vautour)

Chaque utilisation de ce pouvoir dépense 2PP et dure une heure. Il accorde des bonus à divers talents et caractéristiques (chaque point au dessus de 6 (pour les caractéristiques et chaque niveau au dessus de +3 (pour les talents) accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets utilisant ce talent ou cette caractéristique) et un nouveau pouvoir au niveau+1 (comme celui du même nom sur la table de pouvoir des Démons). La liste ci-dessous prend en compte un pouvoir totem de niveau +3. Notez bien que l'apparence du personnage ne change pas du tout (il ne se transforme pas en animal, il se prend pour un animal...).

Familiier (moto)

Ce type de créature a la solidité d'une moto conventionnelle mais n'a pas besoin d'être pilotée (Moto+3, Perception:5) et répond aux ordres mentaux de son "maître". Notez que ces familiers sont créés en emprisonnant l'esprit du cheval enterré avec son maître lors de sa "première mort".

Scénario de Magna Veritas

Nuit de Chine, Nuit câline

Un peu de culture

Ce scénario de Magna Veritas s'inspire de faits réels: L'évacuation clandestine des ressortissants asiatiques décédés dans le but de les enterrer sur la terre de leurs ancêtres. Cette activité, bien qu'illégale, est suffisamment répandue, surtout parmi la communauté asiatique de Paris, pour que les pouvoirs publics s'y intéressent. Le syndicat français des pompes funèbres ayant même déposé une plainte pour concurrence déloyale.

Introduction

Les joueurs sont convoqués vers la mi-septembre, par le père Grégoire de l'aumônerie de Sèvres. Le père Grégoire est un petit homme barbu, au visage sympathique, entièrement dévoué à son aumônerie, où il essaye de faire partager sa foi à tous les lycéens de Sèvres. Il reçoit les joueurs dans son modeste bureau ou, après avoir mis un disque des chœurs des moines de l'abbaye de Chèvotogne, il leur tend une coupure de presse du Parisien Libéré rédigée ainsi:

SANGLANTE RESURRECTION A CHINATOWN

Mme Peng est morte d'une crise cardiaque au coeur du "chinatown" parisien le vendredi 24 Août. Elle aurait déclaré, avant de succomber, avoir reconnu son mari qu'elle croyait mort. Mr Lee Peng qui est, pour l'état civil, tout à fait en vie, aurait en effet succombé à une longue maladie le 18 Août, sans que sa

mort eut été déclaré. Cette affaire soulevée à nouveau le problème du rapatriement clandestin des dépouilles des ressortissants asiatiques dans leur pays d'origine afin d'y être inhumés selon les rites Shintoïstes.

Le père Grégoire prévient les joueurs que cet article est la version expurgée de l'affaire, affaire que le clergé a réussi à étouffer et à faire passer pour un simple fait divers grâce à des complicités au sein de l'AFP. En effet, d'après l'enquête effectuée par les services de police et dont ils ont pus se procurer les résultats, toujours par complicité, Mr Peng est en effet décédé le 18 Août d'une crise cardiaque, alors qu'il se distrait dans le restaurant-cabaret "le roseau fleuri". Le père Grégoire leur fourni une copie du dossier de police comportant:

- L'adresse de Lee Peng avant sa mort.
- L'interrogatoire du fils de Lee Peng, Bruce Peng avouant la mort de son père mais déclarant ne pas savoir ce que sa mère fit du corps.
- L'interrogatoire de Mr Tchang, propriétaire du salon de thé "le trésor du Tonkin", devant lequel Mr Peng a eu le malaise cardiaque qui devait lui être fatal. Elle lui aurait déclarée avant de mourir avoir vu son mari qu'elle croyait mort.
- L'adresse du "roseau fleuri".
- La carte d'identité de Lee Peng, 62 ans, arrivé en France en 1970 et naturalisé en 1975.

La "mission" des joueurs, et ils ne peuvent la refuser, est d'enquêter sur cette résurrection et de découvrir si la raclure écarlate n'est pas derrière tout ça.

L'histoire, pour le maître de jeu

A la base de cette sombre histoire, on trouve Bifrons, qui, dans une crise d'intelligence a décidé de se constituer, discrètement, un stock de zombis dans la région parisienne. On ne sait jamais, ça peut toujours servir. Il a donc envoyé un de ses meilleurs agent qui, aidé par une équipe multi-potente, a réussi à monter toute un réseau de "création" et de stockage de zombis. Après enquête, ils ont découvert toute la filière clandestine des cadavres asiatiques du Chinatown parisien. Après avoir proprement tué Fomali Pisset, le responsable de l'acheminement des cadavres vers Drancy (voir plus loin), Chocône, un Démon de Crocell, s'est introduit dans le corps et se fait maintenant passer pour lui. Il envoie des quartiers de viande dans les cerceaux scellés, et livre les cadavres ainsi subtilisés à un Démon de Bifrons, Vitas Morbis, propriétaire d'une casse près de Voisin de Bretonneux, où il peut les transformer en zombis et les stocker sans que personne ne s'aperçoive de rien. Cela fait maintenant deux ans que leur petite combine fonctionne sans problèmes ou presque. Un des zombifiés, Lee Peng, a gardé un peu de sa mémoire, a réussi à fuir et à retourner sur les lieux où il vivait. Vitas Morbis a réussi à le récupérer, mais pas avant que sa femme ne le voit, avec les conséquences tragiques que l'on connaît. Tout est maintenant rentré dans l'ordre, les Démons pensent que l'affaire est passée inaperçue et qu'ils pourront continuer leur petit trafic pendant longtemps. Mais c'est sans compter sans les courageux personnages, venus sur leurs grands destriers, sauver la veuve et l'orphelin.

L'enquête

Au roseau fleuri, Paris 13ème

Le roseau fleuri est une maison close très fermée (si, si!), qui ne fonctionne que pour les ressortissants asiatiques de la capitale. Les employées sont toutes des immigrées clandestines mineures achetées pour une bouchée de pain à leur famille. Elles ne sortent jamais de l'enceinte du roseau fleuri et sont virtuellement des esclaves. Elles ne parlent pas le français et sont bien trop terrifiées pour songer à s'évader. Le propriétaire est un petit homme fripé, répondant au nom de Henri Dubois, nom étrange vu ses traits et son accent typiquement asiatique. Il dirige son établissement d'une main de fer ne redoutant pas la police grâce à ses appuis politiques, et ses subventions généreuses aux forces de l'ordre un peu trop curieuse. L'accès au "restaurant" se fait par une porte cochère munie d'un judas, gardé par un asiatique n'ayant rien à envier aux luteurs de Sumo. Les européens ne sont pas autorisés à entrer, à moins bien sur qu'ils ne montrent une quelconque preuve de leur appartenance à un organisme d'état comme la police, le fisc ou le département d'hygiène. Si les joueurs arrivent à se faire passer pour des représentants de telles organisations, ils pourront pénétrer dans le roseau fleuri où ils seront accueillis par un certain Henri Dubois, plus que conciliant. Il fera tout pour que les joueurs soient satisfaits, tout dans son établissement est illégal. Il répondra à toutes leurs questions s'il a l'assurance que sa coopération sera récompensée par une discrétion et une mansuétude suffisante pour éviter les problèmes avec la police. Le problème est qu'il ne connaît quasiment rien de l'histoire qui intéresse les joueurs. Mr Peng est décédé en pleine action, dans les bras de la magnifique "Porte de Jade", une des meilleures employées de la maison. Il a appelé Mme Peng, pour la prévenir du décès de son mari (Les asiatiques trouvant normal qu'un homme s'amuse de temps en temps dans les établissements spécialisés). Il a fait transporter le corps discrètement au domicile de Mr Peng, comme sa famille le désirait. C'est tout ce qu'il sait, et "Porte de Jade" n'en sait pas plus.

Chez Mr Peng, Paris 13ème

Bruce Peng, le fils unique de Lee Peng, habite maintenant seul dans le minuscule appartement dont il a hérité. L'appartement en question se trouve au 19ème étage d'une grande tour HLM de Chinatown parisien, le 13ème arrondissement. Bruce Peng est un jeune homme discret, parlant parfaitement français. Il dirige une société informatique, située dans l'appartement voisin au sien, et dont il est l'unique employé. Il est effacé et timide à l'extrême. Il refusera de répondre aux questions des joueurs et d'ouvrir sa porte sauf s'il est suffisamment impressionné, auquel cas il se montrera le plus conciliant du monde, répondant à toutes les questions, et laissant les joueurs fouiller son appartement. Il veut à tout prix éviter les ennuis, et n'appellera pas la police, qui l'a déjà assez interrogé comme cela. Si on l'interroge sur son père, il dira qu'il est mort au "roseau fleuri" et que sa mère s'est occupée de faire rapatrier le corps en Chine. Il prétendra ne pas savoir comment. Il s'est occupé lui-même de l'incinération de sa mère en France, ne pouvant cacher sa mort aux autorités vu les circonstances. Dans son bureau, on trouvera une lettre de condoléances pour la mort de son père, signé d'un certain Wang Chee. Cette lettre est malheureusement en chinois. Toujours dans le bureau, se trouve une facture de la société Wang Chee Import Export, d'un montant de 50000 Francs pour la livraison de 200 kilos de boîtes de crabe. Il s'agit d'une fausse facture effectuée par Wang Chee pour le rapatriement du corps de Lee Peng. Interrogé sur cette étrange facture, Bruce prétendra avoir effectué

une opération promotionnelle consistant à offrir une boîte de crabe à tous les clients de sa société. Si l'on interroge des clients de Bruce, dont le fichier est dans son ordinateur de gestion, aucun n'aura entendu parler de cette opération promotionnelle. Mis en face de cette preuve, Bruce avouera avoir payé Wang Chee pour le rapatriement du corps de son père, et avoir demandé cette fausse facture afin de faire passer cela sur les frais de sa société (il n'y a pas de petits profits). Bruce ne sait rien d'autre, et est persuadé que sa mère a divagué en croyant reconnaître son mari.

Chez Wang Chee Import Export

Situé dans une ruelle sordide et discrète, Wang Chee Import Export occupe un vaste entrepôt digne de la caverne d'Ali Baba. Ouvert de 8h à 0h tous les jours et employant une trentaine d'employés, cette entreprise est une des plus fleurissantes du quartier. Officiellement, on y vend des produits folkloriques d'Asie, en réalité, on y trouve de tout, à condition de savoir demander: armes, drogues, femmes (ils sont les fournisseurs exclusifs du Roseau Fleuri), animaux de contrebande etc... L'intérieur ressemble à un véritable capharnaüm de caisses, de cages, de meubles où s'agitent les employés. Les clients n'ont accès qu'à un comptoir ou un préposé se fera une joie de se procurer l'objet de leur rêve. Tout le local résonne des cris de clients et des cliquetis des bouliers. Le bureau de Wang Chee surplombe l'atelier tel un roi du haut de son trône. Entouré de ses gardes du corps, Wang Chee contrôle les moindres détails de son entreprise avec une minutie maniaque. Naturalisé français dès son arrivée en 1976, cet ancien Khmer Rouge a su tout de suite faire prospérer les biens dérobés au peuple cambodgien lors du génocide de Phnom Pen. Il ne quitte l'entrepôt qu'àux heures de fermeture, pour se réfugier dans son château de la vallée de Chevreuse. Il refusera de recevoir des "étrangers" sauf s'ils pensent qu'ils ont une quelconque autorité légale. En ce cas, il répondra le plus laconiquement possible et dira tout ce qu'il sait de cette histoire, s'il est sûr que les joueurs reconnaissants de sa collaboration, n'interrompent pas de poursuites judiciaires. Il a bien reçu Mme Peng qui lui a demandé de faire rapatrier son mari moyennant finance, opération qu'il effectue en moyenne une fois par semaine. Si les joueurs insistent, ils les autorisera à voir Fournali Pisset, le responsable des cadavres.

INTERLUDE

Si les joueurs se montrent particulièrement gênants avec Wang Chee, celui-ci leur enverra ses joyeux apprentis ninjas. Les joueurs se verront donc sauvagement agressés dans une ruelle déserte par des jeunes asiatiques armés de nunchakus, de saïs et de shurikens. Ils sont là pour donner une leçon aux joueurs, pas pour les tuer. Si les choses tournent mal, ils s'enfuient et s'éparpillent dans les ruelles qu'ils connaissent par coeur.

Fournali Pisset

Se cachant derrière l'étrange sourire typiquement asiatique qui semble être la seule expression que son visage puisse exprimer, Chocône se fera passer pour un modeste employé, immigré clandestin et sachant très mal parler le français. Il expliquera en quoi consiste son travail, avec autant plus de facilité que cela aiguillera les Anges sur une fausse piste, celle de Drancy. Dès qu'il reçoit un corps, il le dissimule dans la chambre froide, jusqu'à la nuit suivante. Il l'emballa dans un cercueil scellé, et le livre au crématorium secret de Drancy, villa des lilas. C'est ce qu'il révélera aux joueurs tout en faisant semblant d'être terrorisé. Si jamais les joueurs découvrent ce qu'il est réellement,

il combattra jusqu'à la mort. Si les joueurs veulent en savoir plus, ils devront donc le capturer et le faire parler. Correctement "cuisiné", il révélera détourner les cadavres et les livrer à la casse "Mangetou". Voisin le Bretonneux. Il déclarera ignorer ce que le propriétaire des lieux en fait.

A la villa des lilas, Drancy

Sympathique petite maison isolée dans la banlieue de Drancy, on a du mal à imaginer, en voyant les petits nains dans le jardin et le faux puits en pneus, que son sous-sol cache un four à gaz un peu particulier. Les propriétaires, Mr et Mme Coudert, sont respectivement retraités de la légion et femme au foyer. Pour arrondir les fins de mois, Raoul Coudert s'adonne à une activité aussi illicite que fructueuse: L'incinération de cadavres. Il travaille pour Mr Chee depuis 12 ans et ignore totalement qu'il brûle des quartiers de viande depuis deux ans. Fournali lui livre les cercueils scellés en bois, et Raoul les incinère dans son four artisanal, sans poser de questions. Il récupère ensuite les cendres et les place dans une urne que Fournali reprend lorsqu'il livre le cercueil suivant. Ancien de la légion, et particulièrement paranoïaque, il recevra tous les étrangers en lâchant son chien et au besoin en tirant des coups de fusil de chasse. S'il est neutralisé il parlera, ayant une frousse bleue des sévices corporels dont il est un expert.

A la casse "Mangetou"

Situé sur un terrain isolé de Voisin le Bretonneux, la casse consiste en un vaste parc vaguement périmètre, où s'entassent des centaines d'épaves de véhicules. Le propriétaire, Raymond Bonnefoi, alias Vitas Morbis, a racheté la casse à son ancien propriétaire deux ans plus tôt sans que celui-ci sache comment (il est des raisons que les humains ignorent). Il travaille normalement, accueillant les clients, et dépeçant les épaves pour son plus grand plaisir. Si des étrangers commencent à lui poser des questions, il répondra de manière bourrue en se faisant passer pour un crétin spongieux. Il stocke les corps que Chocône lui apporte dans une chambre froide au sous-sol. Dès qu'il en a dix en stock, il procède à une petite cérémonie en vue de leur zombification. Bifrons vient spécialement pour l'occasion et zombifie les cadavres. Il ne reste plus à Vitas Morbis à les ranger dans la casse, à l'abri des regards indiscrets. Il a, en effet, creusé des petites cavernes dont les entrées débouchent dans le coffre d'épaves particulièrement abimées peu susceptibles d'être visitées par des clients. Il a ainsi caché 150 zombis dans toute la casse, tous prêt à l'emploi. Si Fournali ne l'a pas contacté depuis plus d'une semaine (si les joueurs l'ont tué par exemple), il sera sur ses gardes. Il n'hésitera pas à lâcher les zombis pour massacrer tout le monde dans la casse, y compris d'innocents clients qui auraient mieux fait de ne pas être là. Si les joueurs surveillent la casse jour et nuit, ils pourront voir Fournali livrer les corps en camion, et plus rarement des Démons venant chercher des zombis que leur Prince-Démon leur a accordé. Cela pourra donc amener à démasquer des Démons qui n'ont pas grand chose à voir avec le scénario, prétexte idéal à de nouvelles aventures. La fin de l'aventure risque de se transformer en une orgie de violence purificatrice, avec chasse aux zombis dans le labyrinthe que constitue la casse.

EPILOGUE

Les personnages seront récompensés selon leur résultats. Vous pouvez vous aider, pour cela, des deux tables suivantes:

Événement	Points
Chocône détruit	+25
Vitas Morbis détruit	+35
Wang Chee arrêté	+10
Dubois arrêté	+10
Raoul arrêté	+5
Chaque humain tué*	-2.5

*: Même un de ceux cités au dessus. Les humains possèdent un système judiciaire auquel les Anges ne peuvent se substituer.

Total	Type de victoire
19 ou moins	Echec
20-59	Marginale
60-70	Normale
71 et plus	Totale

CARACTERISTIQUE DES PERSONNAGES

Foumali Pisset, Chocône, Démon de Crocell
FO4 VO3 AG5 AP1 PE1 PR2 PP10

Talents: Arme de contact+3, Esquive+2, Sculpture (sur glace)+2, Laosien+2, Camion+2.

Pouvoirs: Immunité au froid (214), Glace+2 (252), Glace+1 (122), Arme de contact maudite (411, pic à glace).

Rôle et comportement: Il vit dans le hangar de Wang Chee, travaillant le jour comme responsable de la chambre froide. Il ne quitte le hangar que pour faire ses livraisons à la villa des lilas. Il a toujours son pic à glace (puissance:+2, précision:-1) sur lui, ainsi qu'un grand tablier de plastique.

Raymond Bonnefol, Vitas Morbis, Démon de Bifrons
FO6 VO1 AG3 AP1 PE4 PR3 PP17

Talents: Corps à corps+2, Voiture+1, Grue+1, Arme de contact lourde+2, Esquive.

Pouvoirs: Zombis fois 10 (512), Cornes+0 (116), Bond+3 (333), Force (351).

Rôle et comportement: Constamment habillé de sa salopette incrustée de cambouis et armé d'une clef à molette, Raymond aime à se faire passer pour un boeuf, pour tromper l'ennemi dit-il, mais il ne peut faire autrement. Lors d'une baston, il fera sortir tous ses zombis, et agressera les joueurs tel Rambo dans sa jungle, bondissant par dessus les murs d'épaves pour des attaques éclairs armé d'un essieu de camion (précision:-2, puissance:+4), ou tout autre masse de ferraille suffisamment lourde pour être utilisée avec le talent "arme de contact lourde" et dont la casse regorge.

Gardes du corps de Wang Chee (4)

FO3 VO2 AG3 AP1 PE2 PR2

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

Rôle et comportement: Gorillesques mais silencieux, mal à l'aise dans leur smoking, ce sont d'anciens Khmers rouges prêt à mourir pour leur ancien colonel. Ils sont constamment armés de magnums, très inélégants sous leur smoking.

Wang Chee

FO1 VO3 AG3 AP2 PE3 PR3

Talents: Bonsaï+2, Tactique+2, Stratégie+1, Français+1, Baratin+2, Discussion+1, Connaissance du marxisme Pol-Potien+2, Arme de poing+1, Corps à corps+3, Economie et gestion+1, Esquive+2.

Rôle et comportement: Petit asiatique au regard sournois, et au visage perpétuellement figé en un sourire de figue éclatée, Wang Chee ressemble bien à ce qu'il est: Un sadique froid et implacable, responsable de l'extermination de tout un quartier de Phnom Penh en 1975-6, génocide qui lui a permis d'amasser une fortune qu'il fait maintenant fructifier. Il passe son temps libre à cultiver ses bonsaïs et s'exercer aux arts martiaux avec ses gardes du corps.

Bruce Peng

FO1 VO3 AG1 AP2 PE1 PR3

Talents: Informatique+2, Gestion+1, Chinois mandarin+1.

Rôle et comportement: Timide jusqu'à l'inexistence, ce petit asiatique se cache perpétuellement derrière d'immenses lunettes et ne se sent bien que seul avec ses ordinateurs. Il ne demande qu'une chose: La paix, et est persuadé d'avoir bien agi en renvoyant le corps de son père en Chine.

Les ninjas de Wang Chee (6)

FO2 VO2 AG3 AP2 PE2 PR2

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

Rôle et comportement: Jeunes cons prétentieux, ils se prennent pour les caïds du 13ème alors qu'ils ne sont que des jouets au service de Wang Chee. Ils sont armés de Saïs, de nunchakus (précision:+1, puissance:+0) et de shurikens. Ils fuiront dès le premier blessé grave de leur côté, ou dès l'apparition d'une arme à feu.

Le vendeur du "roseau fleuri"

FO3 VO1 AG3 AP1 PE1 PR1

Talents: Corps à corps+1.

Rôle et comportement: ?\$ ("&!!!!

Raoul Coudert

FO3 VO1 AG1 AP1 PE3 PR1

Talents: Corps à corps+0, Arme d'épaule+2, Torture+1.

Rôle et comportement: Ancien légionnaire, Raoul a conservé de l'Indochine une paranoïa assez développée qui le pousse à se calfeutrer la nuit dans son pavillon, un fusil à la main, le jardin laissé à la garde de son berger allemand.

Le chien de Raoul

FO2 VO1 AG2 AP1 PE3 PR2 PP0

Talents: Corps à corps+2, Esquive+1, discrétion+0.

Equipement: Peau (protection:1), Mâchoire (puissance:+1).

Rôle et comportement: Ouaf, Ouaf!!!!

THE MONSTER SQUAD

INTRODUCTION POUR LE MAÎTRE DE JEU

Si vous vous demandez ce que vos Familiers font pendant votre absence, la réponse se trouve dans l'aventure ci-dessous. Ce scénario permet aux joueurs d'incarner des Familiers qui sont laissés seul pendant une courte durée par leurs maîtres respectifs. Mais ce ne sont pas des Familiers comme les autres: Ils sont assez puissants et ont l'apparence des cinq créatures les plus connues du cinéma fantastique (Dracula, la momie, la créature du lac noir, le loup-garou et le monstre de Frankenstein). Il est conseillé au maître de jeu de visionner le film "The Monster Squad" qui sert de base au scénario et qui vous permettra de vous faire une idée plus précise du déroulement de l'aventure. Note: Le scénario du film n'est pas le même que celui-ci et il n'est pas grave que les joueurs l'aient vu. Bien que les personnages incarnés par les joueurs aient de nombreux pouvoirs, leurs caractéristiques et surtout le fait qu'ils ressentent la douleur (voir "effet des blessures sur les familiers") limitent un peu leur puissance et il est conseillé d'être assez discret (ce qui risque d'être difficile vu l'allure de certains).

PREMIERE PARTIE: VACANCES SANS HISTOIRE

Terminus Bargnac Sur Glaise

Les personnages sont en vacances dans le petit village de Bargnac sur Glaise, dans l'Ardèche. Ils sont "au vert" depuis quinze jours et tout se passe bien. Le maître de Dracula a loué une petite maison assez loin du village et c'est Dracula qui va faire les courses (c'est le seul qui peut sortir sans se faire remarquer. Tout ce passe bien jusqu'au jour où... Frankenstein sort de la maison et se promène dans les bois. Il rencontre une petite fille et se lie d'amitié avec elle. Il sort trois soirs de suite et le quatrième soir, il trouve la petite fille en larmes: Elle est très triste et lui dit, dans un sanglot, qu'elle a parlé de lui à Monsieur le curé et qu'il lui a demandé, hier, lors de la messe, de lui dire où se trouvait "le grand monsieur avec les traits sur la figure". Elle lui dit aussi que le curé lui a affirmé qu'il était maléfique et qu'il lui ferait du mal. "Mais j'y crois pas" lui dit elle finalement. Il semble malgré tout évident que les monstres vont bientôt avoir des problèmes avec les autorités religieuses locales. Frankenstein a plusieurs possibilités: il peut avertir ses amis, mais il est presque sur que Sylvie va être tuée vu le caractère impulsif de ses collègues. Il peut faire comme si de rien n'était mais si ses amis apprennent la trahison, cela risque de barder pour son matricule. Il peut, enfin, inventer une histoire pour justifier le fait qu'il a été repéré par le curé sans signaler la présence de la petite fille.

Chasse au monstre

Le lendemain de l'entrevue avec la petite fille, les joueurs sont réveillés par des bruits à l'extérieur. Le père Simon est là, accompagné des dix chasseurs. Il sonne à la porte de la maison et demande qu'on lui ouvre. Les personnages devront agir au mieux de leurs possibilités et, si possible, ne pas laisser de traces de leur passage (c'est à dire, surtout, pas de témoins). Si la situation tourne vraiment trop mal pour les joueurs, Sylvie fera son apparition avec son tricycle bi-cross et tentera d'aider les gros

monstres. Elle causera de nombreux problèmes aux chasseurs en se plaçant dans leur lignes de tir. Elle protégera particulièrement le monstre de Frankenstein mais sera prête à se lier d'amitié avec un autre personnage si celui-ci lui paraît sympathique et ne lui fait pas trop peur. Même s'ils ont tués tous les chasseurs, ils devront déguerpier rapidement pour ne pas attirer l'attention de membres de l'armée de Dieu bien plus puissants.

Message de détresse

A peine remis de leurs émotions, un étrange chat noir discutera avec le loup-garou (ils se connaissent, ils sont les familiers du même Démon) et lui donnera pour mission de retrouver leur maître. Il a en effet disparu alors qu'il enquêtait dans Paris. Le chat leur donne rendez-vous à l'entrée officielle des catacombes, près du Lion de Belfort, à minuit le jour de leur choix (mais le plus rapidement possible). Ils devront donc rallier Paris dans les plus brefs délais et le plus discrètement possible.

Statistiques des personnages de la première partie

Sylvie, la petite fille

FO1 VO2 AG2 PR2 PE2 AP3

Talents: Esquive+1, Vêlo+0, Course+1, Baratin+0.

Rôle et comportement: Sylvie est une charmante petite fille de 9 ans, élevé au Banania et aux comics "Creepy" de son grand frère. Elle connaît donc par cœur tous les monstres et n'aura pas peur d'eux à moins que cela tourne au drame (un nombre de morts trop important).

Équipement: Robe de petite fille, tricycle bi-cross, collection de "Creepy comics".

Le père Simon, Soldat de Dieu

FO1 VO3 AG2 PR2 PE2 AP2 PP6

Talents: Discussion+1, Baratin+0, Tactique+1, Esquive+0.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+1 (221), Eclair+0 (121).

Rôle et comportement: Le père Simon est un soldat de Dieu qui n'a jamais vu aucun Démon: il est donc trop heureux d'en trouver cinq en même temps. Sa mégalomanie l'empêche de prévenir ses supérieurs et il risque de mener aux massacres les quelques hommes valides du village.

Équipement: Tenue de prêtre, crucifix, revolver cal.22.

Les chasseurs de monstres (10), alliés du père Simon

FO2 VO1 AG1 PR2 PE2 AP2

Talents: Arme d'épaule+1, Esquive+0, Survie en forêt+0.

Rôle et comportement: Ces braves paysans partent combattre les monstres comme ils iraient chasser le garenne. Ils seront donc sans peur jusqu'à ce que deux d'entre eux soient hors de combat. Ils tenteront ensuite de fuir au mieux de leurs possibilités.

Équipement: Fusil à pompe, vêtements de chasseur.

Chat noir, Familier d'Andromalus

FO1 VO3 AG3 PR2 PE4 AP2 PP7

Talents: Esquive+2, Discrétion+3.

Pouvoirs: Talent de ruse (345), Vitesse+0 (334), Détection du bien+0 (311), Glace+0 (252).

Rôle et comportement: C'est un Familier aux ordres d'un Démon d'Andromalus (le même que le loup-garou). Il n'aime pas trop Bifrons et ses alliés. A part ça: Miaou!!!!

Équipement: Aucun.

DEUXIEME PARTIE: LES CINQ SALOPARDS

La ville de lumière

Passeport pour Paris

Même si tous les personnages peuvent rentrer dans la limousine de Dracula, il est sur que ce véhicule ne pourra les mener sans encombres (et sans contrôle de routine par les forces de l'ordre) à leur destination. Les joueurs auront ensuite la délicate mission de rallier Paris le plus discrètement possible. Prenons chaque cas en particulier:

Dracula: Il est très proche d'un être humain. Il n'aura donc aucun problèmes pour se déplacer en pleine civilisation. Il pourra même servir de guides aux autres personnages plus "voyants".

La momie: Pas trop de problèmes non plus si elle peut s'arranger pour fabriquer un masque ressemblant ou se promener tout le temps avec des gants et un casque intégral. C'est un peu difficile mais possible.

Le loup garou: Sa position de déplacement mi-homme, mi-bête fait qu'il ne peut se déplacer comme un humain. Il ne peut pas non plus ressembler de près à un fauve. Il peut par contre être transporté dans une cage sans grandes ouvertures et disposer d'une autorisation quelconque en cas de contrôle d'identité (à ce propos, sachez qu'aucun d'entre eux ne disposent de papiers d'identité).

La créature du lac noir: Le mieux pour elle est de se déplacer par la Seine et par les égouts. Cela ne devrait pas poser trop de problèmes et, malgré la situation relativement inconfortable dans lequel se trouvera ce personnage la plupart du temps, ses déplacements ne seront pas gênés par la présence d'êtres humains.

Le monstre de Frankenstein: Sa grande taille et son apparence horripilante sera très difficile à masquer mais c'est possible. Il est tout de même plus facile d'imaginer de le cacher que de le voir circuler en pleine rue, même déguisé, avec sa démarche "chaloupée" très caractéristique.

Pour résumer tout ce qui a été dit ci-dessus, voici une petite table résumant les diverses façons de passer inaperçu en se déguisant. Les valeurs indiquées sont les modificateurs (en nombre de colonnes) au jet de celui qui déguise les monstres.

Personnage	Déguisement
Dracula	Automatique
Momie	-2
Loup-garou	-4
Créature du lac noir	Impossible
Frankenstein	-6

Notez que si des personnages souhaitent rester immobiles pour se faire passer pour des "statues" grandeur-nature, ils devront réussir un jet de volonté "Difficile" toutes les dix minutes. Evidemment, une enquête approfondie (respiration et battements de coeur pour certains, souplesse de la peau pour d'autres) donnera des résultats étonnants. Pour bien visualiser cette partie du scénario je vous conseille de bien comptabiliser les points de culpabilité du groupe et faire intervenir en temps voulu les forces du bien correspondantes (que vous aurez pris soin de créer amoureusement, je n'en doute pas).

Une fois à bon port, et au lieu exact du rendez-vous avec le chat d'Andromalius, les personnages entreront rapidement dans les catacombes officielles sans trop de problèmes, puis se dirigeront, guidé par le chat, vers le lieu de la disparition de son maître (et, je le répète, celui du loup-garou). L'histoire jusqu'à maintenant, tel que l'a décrit le chat est assez simple: Son maître et lui même se sont rendus dans une grande salle des catacombes (qu'il peut retrouver sans problèmes... Mais il est bien le seul) pour y rencontrer deux êtres humains (apparemment) qui devaient lui donner des renseignements sur les Démons déviants. Une explosion a secoué alors la salle, créant beaucoup de poussières et quelques éboulements. Farnill (le nom du Démon d'Andromalius) lui a alors dit de se sauver et d'aller prévenir le loup-garou. Il s'est exécuté. Il est revenu par la suite sur les lieux du drame mais n'a rien retrouvé de particulier. Une enquête sur place (et un éclairage suffisant) permettra de découvrir les indices suivants:

- Des marques de bottes allemandes, ferrées devant et derrière qui ont dû appartenir aux deux humains que Farnill a rencontré.

- Les mêmes marques de bottes mais qui datent de moins d'une semaine (jet de perception "moyen" ou jet de pistage sans malus).

- Des traces de baskets (petite taille), datant de 8 à 10 jours (jet de perception "moyen" ou jet de pistage sans malus).

- Les restes de l'explosion qui a apparemment été déclenchée par la mise à feu d'une mine "claymore" (renseignements données à tout personnage réussissant un jet de volonté "Moyen". Les autres ne découvriront que de petites billes un peu partout (et surtout dans les murs).

- Le corps de Farnill est introuvable et il est sûrement encore en vie (normalement, un familier est averti par son Prince-Démon lorsque son maître meurt et s'en voit accorder un nouveau).

- On trouve de nombreuses traces de sang sur les murs qui ne proviennent pas seulement de Farnill. Un jet de perception "Moyen" réussi permettra d'imaginer que l'un des humains a été touché par la claymore.

- Pour finir (et seulement si les personnages précisent qu'ils regardent attentivement les murs) on peut observer une trace de brûlure sur un mur. C'est le résultat de l'utilisation ratée d'un pouvoir d'éclair mais les personnages ne peuvent pas le savoir.

Ce qui s'est réellement passé

Farnill est toujours en vie, mais est bien incapable de signaler sa présence à qui que ce soit. Il est tombé dans l'embuscade tendue par deux Anges qu'il avait choisis comme contacts (à force de chercher le bien chez eux, les Démons d'Andromalius ont souvent la fâcheuse tendance d'oublier les Anges). Il n'a pas succombé durant le combat mais a été capturé par l'objet magique de l'un d'entre eux. Les deux Anges ont alors pris la fuite en oubliant sur les lieux de l'entrevue l'objet qui contenait le Démon. Ils sont revenus par la suite, mais un jeune homme, expert des catacombes a trouvé l'objet et l'a ramené chez lui. Depuis, les Anges le recherchent activement mais n'ont pour l'instant aucun indices.

Les joueurs devront donc retrouver la piste du jeune homme sans alerter les Anges. Cela ne serait pas trop difficile en temps normal mais la relative faiblesse des personnages et leur apparence étonnante posera sûrement de graves problèmes. Voici quelques possibilités pour retrouver le jeune homme :

- Si les joueurs "planquent" sur les lieux du drame, ils verront sûrement Vincent revenir sur les lieux de son "crime". Il n'avouera rien puisqu'il ne sait rien (si il a vraiment peur il dira tout de même qu'il a ramassé un objet par terre: Une sorte de carnet à la couverture noire).

- S'ils essaient de se renseigner (pacifiquement ou non) auprès des autres "usagers" des catacombes, ils obtiendront l'adresse de deux ou trois personnes (dont Vincent) qui connaissent à fond cette partie des catacombes. Malheureusement pour eux, Movsull (Jean Thevenet) est sur la liste (ce n'est pas pour rien qu'il a monté cette embuscade dans cette partie des catacombes).

Si l'enquête piétine et que les joueurs sont carrément à côté de la plaque vous pouvez toujours les faire rencontrer les deux Anges (ce qui risque de mettre un terme rapide au scénario) ou leur donner d'autres indices sur l'identité du détenteur du carnet. Si les joueurs mettent finalement la main sur le carnet, il n'aura plus qu'à écrire sur la première page les quelques mots suivants: "TYRANOS PRISEM ARTKATUS" (Attention: il suffit de le détruire (le déchirer ou le brûler) pour tuer Farnill). Notez que tout "Démon" emprisonné dans le carnet peut communiquer avec l'extérieur en écrivant dedans (comme une expérience d'écriture automatique, système de communication avec l'au-delà très connue des médiums et autres sorciers). On peut lui parler de la même façon. La formule magique n'est connue que des deux Anges et de Farnill lui-même.

EPILOGUE

Si les joueurs délivrent Farnill ils obtiendront un pouvoir que ceux d'entre eux rêvent de posséder: Il accède au rang de Démon. Bien entendu c'est Andromalius qui jugera du cas de chacun et la parole du chat sera prépondérante (tout personnage n'ayant pris sa mission très au sérieux se verra refuser le grade de Démon mais ne sera pas puni pour autant).

Statistiques des personnages de la deuxième partie

Movsull, Ange de Daniel

FO4 VO2 AG3 PR4 PE4 AP3 PP6

Talents: Arme de poing+2, Esquive+0, Survie en cavernes+2, Course+0.

Pouvoirs: Eclair+0 (121), Champ magnétique+0 (254), Passe muraille+1 (335), Objet magique (qu'il a perdu).

Rôle et comportement: Cet Ange est débutant et n'est pas tout à fait au point. Il a en effet perdu son carnet magique lors de la confrontation avec Farnill (c'est un comble). Il en a parlé à son ami Hiram et ils doivent à tout pris le retrouver sous peine de passer en jugement devant un Ange de Dominique (ce qui est particulièrement grave).

Equipement: Baskets, bottes allemandes (dans les catacombes), jeans, T-shirt, revolver cal.22 et plan des catacombes.

Hiraz, Ange de Christophe

FO2 VO3 AG5 PR4 PE2 AP4 PP13

Talents: Acrobatie+2, Esquive+2.

Pouvoirs: Chance (spécial), Réduction+2 (265), Polymorphe+1 (266), Bond+1 (333), Eau du robinet+1 (125).

Rôle et comportement: Ami de Movsull. Ne s'intéresse pas trop à la mission mais est prêt à prendre des risques pour aider son ami. Il n'aime pas la violence mais n'hésitera pas à "taquiner les Démons" avec son pouvoir de projection d'eau (qui peut se révéler mortel).

Equipement: Baskets roses, bottes allemandes (dans les catacombes), bermuda, T-shirt "surfing mad", skate-board.

Vincent Arnoux, humain

FO1 VO2 AG3 PR1 PE1 AP2

Talents: Course+1, Survie en cavernes+1, grimpe+1.

Rôle et comportement: Etudiant de 21 ans. Fan des catacombes.

Equipement: Combinaison en tissu (mécanicien), baskets, carnet "magique" (chez lui).

Farnill, le Démon d'Andromalius

FO4 VO2 AG3 PR3 PE2 AP4 PP10

Talents: Discussion+2, Baratin+1, Esquive+0, Anglais+1.

Pouvoirs: Invisibilité+2 (261), Humanité+0 (spécial), Mensonge+1 (316), Queue barbelée+1 (115).

Rôle et comportement: Sortir vivant de cette aventure.

Equipement: Aucun (il apparaîtra nu à ses sauveurs).

Statistiques des personnages-joueurs du scénario

Dracula, Familier aux ordres de Samigina

FO3 VO3 AG2 PR1 PE2 AP3 PP9

Talents: Discussion+0, Esquive+0, Séduction+1.

Pouvoirs: Charme+1 (131), Forme gazeuse+0 (336), Vol+0 (332), Dents+1 (111, puissance+1), Besoin de sang (651).

Rôle et comportement: Bien qu'ayant une apparence assez étrange (très pale) il est tout de même très beau pour un être humain. Samigina est un Prince-Démon proche du Bifrons qui s'occupe de tous les vampires qui dépassent le stade de mort-vivant.

Equipement: Limousine (avec vitres teintées), costume "classe" mais très vieux, cape rouge et noir et chapeau haut de forme.

La momie, Familier aux ordres de Malthus

FO2 VO4 AG2 PR2 PE3 AP1 PP10

Talents: Connaissance de l'Egypte+0, Survie en milieu désertique+1, Discrétion+0.

Pouvoirs: Apparence cadavérique (611), Pas de nourriture (215), Immunisé aux poisons et aux maladies (212), Peur+0 (164), Maladie+1 (162).

Rôle et comportement: L'apparence cadavérique de la momie vient simplement du fait qu'elle est en fait un corps desséché entouré de bandelettes.

Equipement: Aucun

Le loup-garou, Familier aux ordres d'Andromalius

FO4 VO1 AG4 PR1 PE4 AP1 PP7

Talents: Esquive+3, Grimpe+0, Discrétion+1, Course+0.

Pouvoirs: Augmentation de force (351), Talent physique (341), Griffes+1 (133, puissance+2), Champ magnétique+0 (254), Bond+0 (333).

Rôle et comportement: N'oubliez pas que le loup-garou est affecté normalement par les armes conventionnelles mais

possède seulement le pouvoir (254) qui lui permet de limiter ce genre de dégâts (et qui, paradoxalement, fonctionne aussi contre les armes en argent).

Equipement: Aucun

La créature du lac noir, Familier aux ordres de Vephar
FO4 VO2 AG3 PR2 PE2 AP1 PP8

Talents: Corps à corps+1, Esquive+0, Discrétion+0.

Pouvoirs: Armure+1 (211), Griffes+1 (113, puissance:+3), Vie sub-aquatique (Spécial), Contrôle des poissons+0 (366).

Rôle et comportement: La créature du lac noir est victime d'une terrible malédiction: Elle doit garder en permanence son apparence de monstre et possède donc tout le temps ses écailles, ses branchies et ses griffes. Elle peut néanmoins vivre hors de l'eau indéfiniment, pour peu qu'elle puisse trouver une astuce pour passer inaperçu.

Equipement: Aucun

Le monstre de Frankenstein, Familier aux ordres de Bifrons

FO5 VO1 AG2 PR3 PE2 AP1 PP7

Talents: Corps à corps+3, Arme de contact lourde+2.

Pouvoirs: Etat cadavérique (611), Augmentation de force (351), Talent de combat (346), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Gentillesse (662).

Rôle et comportement: Ce monstre ressemble à un être humain mais mesure environ 2m25 ce qui est assez gênant pour passer inaperçu. Sa gentillesse est seulement valable pour les enfants. Il ne peut les tuer, les attaquer ou les faire souffrir. Il devra même tenter de les aider de son mieux.

Equipement: Vêtements crasseux, hache à deux mains.

Scénario pour MAGNA VERITAS

HARDCORE- HOLOCAUSTE

24 Septembre 1989, Sarcelles, Immeuble "Les fraisières", appartement 125, 5^e étage:

- Edmond, va voir si Marc est dans sa chambre. Il est l'heure de manger.
- D'accord (bruits de pas). Sa porte est fermée, et avec sa musique de sauvage, il entend rien.

Dring...

- Edmond, va voir à la porte on sonne.
- D'accord (bruits de pas). Bonjour Madame Pichard, qu'est ce qui vous amène?
- C'est... votre fils....
- Oui qu'est ce qu'il a encore fait?
- Ben... Il est en bas...
- Ouais, ben dites lui de monter.
- Ben c'est que... Il est tombé.
- Ah? Et ça va pas? Il n'a qu'à moins faire le fou en mobylette.
- Ben c'est à dire que... Il est tombé du cinquième étage.

SYNOPSIS

Les forces du Mal, et particulièrement un des Prince du rock'n roll, tentent de créer une armée de fanatiques (en les hypnotisant). Les essais infructueux sont détectés par un groupe d'Anges et ces derniers (les joueurs), devront démasquer cette machination.

INTRODUCTION POUR LE MAITRE DE JEU

Ce scénario est prévu pour 4-6 joueurs dont un devrait être un serviteur de Daniel (mais ce n'est pas vraiment obligatoire). Le nombre de "bastonneurs" ne doit pas être pas obligatoirement élevé, mais il serait bon de disposer de quelques groupes de soldats de Dieu (ou des serviteurs à la rigueur).

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Un jour où les joueurs sont rassemblés dans un lieu privé, ils seront contactés par un jeune prêtre qui s'occupe de jeunes "à problèmes". Son look "Jésus en jeans" les choquera peut être mais il est rapidement évident, après quelques minutes de conversation, qu'il a plus la foi que certains autres prêtres conventionnels. Il leur proposera d'enquêter sur le pseudo-suicide d'un jeune qui habitait dans le quartier dont il s'occupe (à Sarcelles). Les joueurs auront intérêt à accepter, bien que ceci ne soit nullement obligatoire (il faudrait alors éliminer toute la première partie, et tous les renseignements qu'elle recèle. Le prêtre leur donne l'adresse du jeune homme et leur dit d'être très discret avec ses parents. Il signale aussi que le jeune homme ne voulait pas du tout se suicider et qu'il comptait même se marier (avec une jeune fille dont il ne connaît pas le nom).

PREMIERE PARTIE: DIVE AND DIE

INTRODUCTION

Sarcelles, sympathique banlieue de la région parisienne, regorge de zonards et c'est dans ce milieu "à risques" pour la foi chrétienne que les joueurs devront enquêter. Ils devront s'attirer l'amitié de quelque zonards pour avoir des chances d'avoir quelque résultat. Les Anges particulièrement intégristes sauront se calmer un peu, tant le vice et la dépravation est monnaie courante dans ces quartiers.

UN JEUNE DANS LE VENT

Une visite discrète chez les parents de Marc ne donnera rien. Son père est triste mais calme et sa mère ne cesse de sangloter en serrant une écharpe ayant appartenu à son cher fils. La chambre de Marc, visible seulement si les joueurs ont fait preuve de grande diplomatie, est un vrai lieu de perdition. Des posters de "rock" couvrent les murs et la plus grande partie de la pièce est remplie de journaux de hard-rock et d'une immense pile de disques. Un coup d'oeil par un observateur informé (ce qui est rare chez les Anges) indiquera une grande proportion de hard-core. Le seul indice intéressant est la photo d'une jeune fille qui doit, sans aucun doute, être l'amie de Marc. Elle pourrait être jolie si ses cheveux n'étaient pas verts, et, qui plus est, rassemblés en une crête sur le haut du crâne.

Arrivés en bas de l'immeuble, après la visite, les Anges seront confrontés à un groupe de 12 jeunes (apparemment, selon les faibles connaissances des joueurs, des punks). L'un d'eux, un grand maigre, armé d'une batte de base-ball et habillé d'un blouson de cuir élimé leur adresse la parole et leur demande ce qu'ils font là. Le combat est inévitable à moins que les Anges laissent tomber et quittent le "territoire" des jeunes ou s'ils font allusion à Marc. Une jeune fille sortira alors du groupe en pleurnichant et leur dira qu'il ne s'est pas suicidé. C'est sa petite amie, Lucie. Les joueurs n'ont pu la reconnaître car ses cheveux sont ras et décolorés blonds.

La jeune fille leur racontera, une fois qu'elle aura quitté sa "tribu" qu'elle l'aimait et qu'ils avaient décidés de quitter le quartier et de se "ranger" pour trouver du travail et avoir des enfants. Elle est d'ailleurs enceinte de 4 semaines mais ne le dira normalement pas aux Anges. D'après elle, Marc est tombé de sa fenêtre car il était en plein trip (il sniffait de la coke assez souvent).

REGLEMENT DE COMPTE AUX FRAISIERS

L'enquête semble dans un cul de sac lorsque les joueurs sont contactés par un membre de la "tribu" des punks de l'immeuble "les fraisières". Lucie est retenue prisonnière dans une cave, située non loin de l'immeuble, par un groupe de dealer de drogue. Ils n'ont pas aimé qu'elle les dénonce aux forces de police et ont décidés de la faire disparaître. La police, elle, n'a pas tenue compte de ces renseignements et c'est en dernière extrémité que ce punk vient leur demander de l'aide. Il ne les aime pas, mais si Lucie à confiance...

La cave est facile à trouver, mais elle est gardée en permanence par trois truands "king-size" équipés d'armes à feu. Toute la bande de punks sera là pour aider les joueurs mais fuira en cas de coups de feu (qui ne manqueront pas, les loubards n'en étant pas à un mort près). Ce sera donc aux joueurs d'agir, le plus discrètement possible bien sur.

Si les joueurs capturent un ou plusieurs truands vivants, ils pourront apprendre qu'ils sont membres d'une organisation de revente de drogue qui s'occupe de tout Sarcelles. Ils ne diront rien d'autres (ils n'en savent pas plus) et pourront être livrés aux forces de l'ordre.

POINT D'INTERROGATION

Cette mission, qui n'en n'est pas vraiment une, n'aura pas de répercussions dans les hautes sphères (les Archanges ne récompenseront pas les joueurs), elle permettra seulement aux joueurs de s'attirer l'amitié de Lucie (s'ils en veulent) et un présage pour les aventures à venir. Marc n'est pas mort d'une overdose, mais est le premier essai de l'opération Hard-core-Holocauste.

PERSONNAGES POUR LA PREMIERE PARTIE

Lucie

FO1 VO2 AG2 AP3 PE1 PR1 PP0

Talents: Séduction+0, Esquive+0, Corps à corps+0, Discrétion+1.

Equipement: "Uniforme" punk, cheveux décolorés, doc's.

Rôle et comportement: Lucie était l'amie de Marc, et comptait bien se ranger pour élever son enfant. Elle sent que les joueurs peuvent l'aider et fera tout pour les aider à leurs tours s'ils en ont besoin. Sa principale faculté est qu'elle est bien implantée dans le milieu Hard-core parisien.

Les punks (11)

FO2 VO1 AG3 AP2 PE1 PR1 PP0

Talents: Discrétion+0, Manipulation+0, Esquive+0, Corps à corps+1, Arme de contact+1 (pour le chef).

Equipement: "Uniforme punk", doc's, batte de base-ball (pour le chef).

Rôle et comportement: Ce groupe de jeunes (entre 16 et 18 ans) se comporte comme une tribu primitive. Ils gardent leur territoire contre l'incursion d'autres bandes, fument de la drogue et se battent pour pas grand chose mais refusent totalement d'utiliser des armes à feu ou de tuer quelqu'un.

Les truands (3)

FO2 VO2 AG1 AP2 PE2 PR2 PP0

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

Equipement: Costume de ville, revolver cal.44.

Rôle et comportement: Ce sont des tueurs et, puisqu'ils vont tuer Lucie, ils n'en sont pas à un mort près. Ils n'hésiteront donc pas à tirer sur les joueurs, surtout si ces derniers jouent un peu trop les durs.

DEUXIEME PARTIE: DIVE OR DIE

INTRODUCTION

Paris, Place des vosges, un commando pénètre dans la demeure d'un grand industriel, Monsieur Mazer, connu pour ses positions pro-Anges. Les trois hommes se fraient un passage jusqu'à sa chambre (à grand coups de fusils à pompe) et l'un d'eux tire Monsieur Mazer de son sommeil, l'entraîne vers la fenêtre et saute dans le vide avec lui, sous le regard horrifié de sa femme. Les joueurs sont mis sur l'affaire car le membre du commando mort dans la chute portait un T-shirt "Dive or Die", le même que celui de Lucie. Coïncidence ou réalité?

COMMANDO SUICIDE

A part Monsieur Mazer, les membres du commando ont tué ses deux gardes du corps (à coup de fusil à pompe) mais ont laissés vivante sa femme. Grave erreur! Elle est à l'hôpital, sous traitement, mais pourra être interrogée (calmement). Une enquête (à l'aide du début d'enquête de la police donnera aussi quelques renseignements mais c'est la piste "musicale" qui s'avèrera plus fructueuse. En effet, Lucie pourra aider les joueurs en les introduisant dans le milieu Hard-core parisien (dont les concerts sont situés, presque tout le temps, au Gibus, mais aussi à l'Elysée Montmartre ou à "El Globo"). Voici résumés les quelques renseignements que les joueurs pourront glaner:

En interrogeant la femme de Mazer: Attention, cet interrogatoire devra être conduit avant 24 heures, après, Madame Mazer aura été assassinée en plein hôpital par Billy et Johnny (les deux derniers membres du commando, des Démon). A la limite on peut imaginer que des joueurs particulièrement vicieux (pardon!) pensent à monter une embuscade. L'assassinat sera de ce fait moins facile... Madame Mazer décrira donc les trois jeunes, deux en blousons noirs, armés de fusils (Johnny et Billy) et le dernier, un gringalet, l'air fou (il était hypnotisé). Elle ne sait rien d'autre.

Les renseignements de la police: Les joueurs pourront, s'ils ont les connections ou les autorisations adéquates, visiter la morgue (où ils verront le corps de Patrick, le jeune hard-core fan.

Il est mort à cause de la chute et une autopsie ne révélera aucune drogue ni rien d'anormal). Les policiers n'ont pas encore réussi à retrouver les deux autres jeunes mais croient à l'action de trois apprentis-tueurs. La police nage, comme les joueurs sûrement.

Le milieu hard-core: Avec l'aide de Lucie, ils seront introduits à un concert à la salle "El Globo" qui regroupe, ce soir là, plusieurs groupes: Warzone (Hard-Core-Skinhead), Agnostic Front (Hard-Core) et Treponem Pal (Trash Industriel). L'ambiance est chaude et le slam bat son plein. Que vont donc faire les joueurs? Seront-ils assez cools pour supporter tout ce flot de violence et d'alcool? Si oui, ils pourront apprendre les quelques indices suivants: Le jeune est très connu. Il s'appelle Patrick mais personne ne sait où il habite. C'est un bourgeois répondant souvent les jeunes interrogés. Les deux autres sont aussi très connus mais tout le monde vous dira qu'on ne les a pas vu depuis deux mois, évidemment ils sont morts, tous les deux, d'une overdose. Ils habitaient un peu partout, dans le métro, dans un squatt ou sous les ponts. La chasse aux Démons va pouvoir commencer.

Une fois tous ces renseignements glanés, les joueurs n'auront plus qu'à trouver les deux Démons et, surtout, réussir à comprendre tout ce qui se trame. Mais ceci est une autre histoire...

NY/HC RULES

Nous allons commencer par définir les différents moyens qu'on les joueurs pour être confrontés aux deux Démons:

A l'hôpital: Si La femme de Mazer n'est pas encore morte quand les joueurs s'y intéressent, ils pourront peut-être tendre une embuscade aux Démons. Ils tenteront d'attaquer de nuit et utiliseront au mieux leurs pouvoirs de déplacement (Bond) et de discrétion (Invisibilité). Ils seront méfiants de toute façon et n'hésiteront pas à tuer tous les témoins gênants de leurs méfaits.

Dans leur squatt: Avec l'aide de Lucie (si elle n'existait pas il faudrait l'inventer) ou d'un autre jeune de ce type, les joueurs peuvent découvrir l'adresse provisoire des deux Démons. S'ils arrivent avec discrétion et sans trop en parler, ils pourront peut-être surprendre des Démons, mais sinon, ils risquent de tomber dans une embuscade. Dans ce cas, ils seront attaqués tout d'abord par les goulés, puis par Johnny et finalement (mais seulement s'il ne risque rien) pas Billy. Ce dernier essayera de toute façon de fuir et de rejoindre son prince (voir la partie suivante).

En embuscade: Si les joueurs demandent partout à voir Johnny et Billy, ces derniers souhaiteront sûrement les éliminer en leur tendant une embuscade, au moment où les joueurs s'y attendent le moins (quand ils sont séparés par exemple), soyez imaginaire.

PERSONNAGES POUR LA DEUXIEME PARTIE

Johnny, Démon au service de Bifrons
FO5 VO2 AG2 AP1 PE5 PR3 PP9
Talents: Corps à corps+2, Esquive+1, Discrétion+1, Arme d'épaule+0.
Pouvoirs: Pattes+2 (114), Acide+0 (165), Armure corporelle+0 (211), Force+1 (241).
Équipement: Fusil à pompe, blouson noir, jeans, ranger's.
Rôle et comportement: Johnny est là un peu par hasard et ne cherche qu'à tuer. Il attaquera sans hésiter tout être vivant qui le gênerait un tant soit peu. Il préférera combattre au corps à corps et ne transporte son fusil à pompe que pour faire "vrai".

Billy, Démon au service de Furfur
FO3 VO5 AG5 AP2 PE2 PR1 PP12
Talents: Esquive+0, Séduction+1, Arme d'épaule+3.
Pouvoirs: Invisibilité+1 (261), Bond+0 (333), Combat (346, arme d'épaule), Arme à distance maudite (412, fusil à pompe), Goules (515), Suicide+1 (Spécial).
Équipement: Fusil à pompe (pas obligatoirement apparent puisque maudit), blouson noir, jeans, ranger's.
Rôle et comportement: Billy est là pour tester le pouvoir d'hypnotisme (suicide) de son Prince lors de la préparation de crimes. Le suicide de Marc s'est très bien passé mais le meurtrier de Mazer a mal été préparé: Sa femme est toujours vivante et les corps des deux "loubards" sont un peu trop connus dans Paris. Il laissera sans problème son collègue attaquer les joueurs au corps à corps et le "couvrira", de loin, avec son fusil à pompe. Il fuira d'ailleurs en abandonnant Johnny si la situation tourne mal. Les hard-core maniaques sont sous ses ordres. Notez que Billy est assez connu à Paris car il est le batteur du groupe américain "Ultraviolence".

Goules, Hard-Core maniaques (4)
FO2 VO1 AG3 AP2 PE2 PR2 PP0
Talents: Corps à corps+2, Déguisement+1, Acrobatie+0.
Pouvoirs: Peur+1 (spécial).
Équipement: Jean's, baskets, T-shirt "Dive or Die", gants.
Rôle et comportement: Ces goules sont particulièrement évoluées et ne sont pas vraiment faciles à reconnaître, surtout lors d'un concert de hard-core. Ils portent des gants pour cacher leurs griffes et le pouvoir de peur ne peut être utilisé que si la victime reconnaît la vraie nature de la créature (par exemple si la goule montre les dents).

TROISIEME PARTIE: DIVE OR DIE TOUR

INTRODUCTION

Une fois Billy et Johnny éliminés, les joueurs pourront se reposer quelques semaines (3 pour être exact). Ils seront ensuite contactés par un Ange au service de Daniel (si un des joueurs est un serviteur de Daniel, ce dernier entrera directement en contact avec lui) qui leur donnera une petite mission d'enquête à New-York dans les milieux Hard-Core. En effet, les skinheads du coin (ce que l'on appelle les "strait-edgers", voir Annexes) se heurtent de plus en plus à un groupe de jeunes drogués qui se nomment eux-mêmes les "death-divers". L'appel devient pressant car le chef du groupe des skins a été assassiné... Il a été projeté d'une fenêtre par un "Death-divers"... La mission incombe alors d'office aux joueurs.

HARDCORE-HOLOCAUSTE

New-York, ville de lumière et détentrice du plus grand "following" de fans de hard-core, est le théâtre d'événements bien étranges. En effet, une fois le chef des skins tué et donc, la tête de la résistance anti-démoniaque coupée, les Démons aux ordres de Furfur s'en donnent à cœur joie. Les rapports de police sont formels (si les joueurs peuvent se les procurer): Le taux de criminalité a augmenté de 5% depuis la mort du chef skin et on compte de plus en plus de "suicides-doubles" (une victime choisie par les Démons et une personne frappée par le pouvoir "suicide"). Au total 37 morts dont 5 Anges. La situation est grave.



A moins de posséder une couverture "en béton", les joueurs seront tout de suite repérés et suivis en permanence. Leur enquête sera d'autant plus dure que de nombreux jeunes ont pour mission de les situer et d'en référer à leurs chefs.

Les joueurs pourront agir de deux façons: Essayer de trouver le responsable de tout cela, et l'éliminer. Ou redonner courage aux skins et combattre les disciples de Furfur en bataille rangée. Des joueurs plus subtils pourront aussi tenter les deux, bien que séparer ses forces n'est peut être pas un bon système.

Toute la ville est patrouillée par des "death-divers" et le maître de jeu doit faire régner une ambiance de suspicion parmi les joueurs. Ils devront être toujours sur leur garde, jamais certains de ne pas être épiés. S'ils tentent d'éliminer tous les "death-divers", le scénario risque de se terminer dans le sang, bien que leur nombre soit limité (relativement). Ils pourront bien sur être aidés par les forces de police qui n'agissent pas contre les joueurs (ils ont reçus des ordres d'en haut) s'ils commettent des crimes où s'ils se battent (contre les forces du mal bien sûr) mais n'agissent pas offensivement contre les "death-divers" (ils ont d'autres chats à fouetter). On peut imaginer, à la limite, que les forces de police leur "donnent" deux groupes de combat spécialisés qui seront en fait des soldats de Dieu (Numéro 534) pour la durée de leur séjour à New-York.

La première façon de résoudre le problème est de tuer le responsable de tout cela. Etant donné que c'est l'oeuvre d'un Prince-Démon, il peut paraître quasi-impossible d'y arriver, mais il n'en n'est rien. En effet, en tant que jeune Prince, Furfur doit faire ses preuves sur terre. Il ne peut donc retourner en Enfer pour s'y reposer. Tous ses autres pouvoirs sont intacts, mais ce ne sera peut être pas suffisant pour faire face aux joueurs (et à leurs alliés). Il se réfugie sous les traits de Karl Hill, chanteur du groupe "Ultraviolence". Les quatre autres membres du groupe sont ses Démons gardes du corps. Notez que Billy, le Démon de Furfur du scénario précédent est l'un des membres du groupe (le batteur) et n'apparaîtra donc pas (à moins qu'il ait réussi à fuir). Dans tous les cas, Billy est le seul lien entre l'enquête et le groupe. Si un Ange feuillette un mensuel spécialisé il pourra sûrement reconnaître Billy et le tour sera joué. Il n'auront plus qu'à (c'est facile à dire) les détruire. Les joueurs les trouveront soit dans leur appartement (crade, près de Harlem) ou sur scène au CBGB (célèbre salle de concert hard-core new-yorkaise).

Pour ce qui est de la bataille rangée, il suffit de consulter les quelques valeurs données ci-dessous et tenter de combattre les forces du mal hors de leur territoire privilégié (la salle du CBGB). Je souhaite d'avance bonne chance au stratège qui devra combattre Furfur dans les rues de New-York.

Type	Valeur	Nombre	Total
Straight-edgers	5.5	x50	275
TOTAL			275
Death-divers humains	1	x90	90
Death-divers familiers	6	x10	60
Billy	12	x1	12
Dan	10.5	x1	10.5
Yan	12.5	x1	12.5
Jim	15.5	x1	15.5
Karl	41.5	x1	41.5
TOTAL			242

PERSONNAGES POUR LA TROISIEME PARTIE

Les skins "straight-edgers", serviteurs de Dieu (50)
FO3 VO2 AG2 AP1 PE3 PR1 PP2
Talents: Arme de poing+2, Corps à corps+1, Esquive+2.
Pouvoirs: Volonté supra-normale+0 (spécial), Armure corporelle+0 (211).
Équipement: Revolver cal.44, docs, jeans, bretelles et bomber.
Rôle et comportement: Ayant perdus leurs chefs, ils sont un peu désarmés mais ils suivront les ordres des joueurs si ceux-ci les entraînent au combat. Ils sont serviteurs de Dieu et donc beaucoup moins cons que les skins conventionnels.

Les "Death-divers" débutants, humains (90)
FO2 VO1 AG3 AP1 PE1 PR1
Talents: Acrobatie+1, Corps à corps+1, Esquive+1.
Équipement: Baskets, bermuda, T-shirt.
Rôle et comportement: Les death-divers sont drogués 95% du temps et servent sans réfléchir les ordres de Furfur. A cause de cela, ils ne peuvent résister au pouvoir de suicide du Furfur.

Les "Death-divers" vétérans, Familiers de Furfur (10)
FO4 VO2 AG4 AP1 PE2 PR1 PP5
Talents: Esquive+2.
Pouvoirs: Griffes+2 (113).
Équipement: Baskets, bermuda, T-shirt.
Rôle et comportement: Ces familiers ont pour couverture le fan club de "Ultraviolence", ce qui explique qu'ils sont presque toujours autour du groupe, même si cela peut paraître quelquefois bizarre.

Billy "Slayer" Diniez, Démon de Furfur
Caractéristiques et équipement: Voir scénario précédent.
Rôle et comportement: S'il a échappé au scénario précédent, il prévendra Furfur et les autres Démons de ce dont les joueurs sont capables. Il restera d'ailleurs un peu à l'écart des autres et se contentera d'aider son maître.

Dan "Another drink" Marco, Démon de Furfur

FO5 VO1 AG5 AP1 PE3 PR3 PP6

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

Pouvoirs: Griffes+0 (113), Armure corporelle+2 (211), Bond+0 (333).

Équipement: Bottes allemandes, jeans, T-shirt S.O.D.

Rôle et comportement: Dan est le bassiste du groupe. Il cache assez mal sa bêtise et sa force surnaturelle et se contente de jouer au fond de la scène sans slammer (à moins que Furfur lui en donne l'autorisation, ce qui cause toujours au moins un mort). Il combat comme un animal et en est de toute façon très proche.

Yan "Boomer" Kilroy, Démon de Furfur

FO3 VO5 AG3 AP5 PE1 PR1 PP12

Talents: Séduction+2, Baratin+1, Esquive+0, Acrobatie+1, Tactique+0, Guitare+2.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Énergie sexuelle+1 (143), Suicide+1 (spécial).

Équipement: Baskets, T-shirt "Choose me", jeans.

Rôle et comportement: Yan serait plutôt à sa place dans l'entourage d'Andrealphus. Il est, pour cette raison, assez mal aimé de Furfur. Il est cependant très utile car c'est le seul vrai musicien du groupe (le guitariste), qui donne ainsi un peu de crédibilité à l'ensemble. Il ne combattra sous aucun prétexte.

Jim "Gore" Tinter, Démon de Furfur

FO5 VO3 AG5 AP2 PE2 PR2 PP16

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

Pouvoirs: Griffes+1 (113), Armure corporelle+2 (211), Bond+2 (333), Force+1 (241), Arme à distance maudite (412, fusil à pompe), Vitesse+1 (334).

Équipement: Fusil à pompe, bottes allemandes, jeans, T-shirt "See you in hell".

Rôle et comportement: Ce Démon, le guitariste rythmique du groupe, est aussi le plus puissant. Il est le confident de Furfur et est prêt à se sacrifier pour lui. Il combat bien et est sans pitié.

Karl Hill, Démon de Furfur

Caractéristiques: Voir ci-dessous

Équipement: T-shirt, Rangers, Jeans.

Rôle et comportement: Il tente de faire ses preuves vis à vis de Satan et est prêt à tout pour prendre possession du milieu hardcore new-yorkais. Seul les joueurs peuvent l'en empêcher.

ANNEXES

Furfur, Prince du Hard-Core

FO5 VO3 AG6 AP3 PE4 PR3 PP48

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

Pouvoirs: Griffes+2 (113), Cornes+2 (116), Douleur+2 (144), Violence+2 (145), Armure+2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+0 (221), Régénération+1 (226), Rock-Star (232), Invisibilité+1 (261), Détection du bien+0 (311), Détection des ennemis+1 (312), Détection de l'invisible (313), Détection du futur proche+0 (314), Détection du danger (315), Détection de la vérité+0 (316), Télépathie (321), Dialogue mental (322), Lire les pensées (323), Lire les sentiments (324), Dialogue multiple (325), Téléportation (331), Bond+2 (333), Suicide+3 (Spécial).

Récupération:

Par humain tué lors d'un concert +3
Par quatre heures de repos en écoutant du hard-core +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Violence	145
3	Armure	211
4	Rock-Star	232
5	Bond	333
6	Suicide	Spécial

Suicide (Volonté)

Ce pouvoir privilégié permet, pour 8PP, d'hypnotiser un être humain et lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant le suicide. Cet ordre doit comporter le suicide de la victime, mais pas obligatoirement toute seule (elle peut, par exemple, se jeter d'une fenêtre avec un autre humain ou se faire sauter avec une bombe ou une grenade). La victime peut tenter de résister avec un jet de volonté et le résultat des unités du jet d'attaque donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et le suicide.

Apparence et comportement: Furfur apparaît souvent sous la forme d'un artiste de rock (et presque toujours de hard-core) et est assez mégalomane (mais pas assez pour justifier un défaut). Il est aussi assez puéril et aime bien créer des troubles avec Bifrons. Les autres Princes de l'aiment pas trop. Il est comme sa musique, brutale et ironique.

Rôle: Satan l'utilise pour certains crimes et surtout pour créer des milieux de violence dans les grandes villes, où il peut puiser pour obtenir des corps pour ses Démons ou pour créer des mort-vivants.

Possibilités d'intervention: 2

Grades accordés par Furfur

Chevalier du Sprash: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de converser avec une autre personne dans un lieu bruyant sans avoir à crier (très utile pendant un concert).

Capitaine de la horde métallique: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de "slammer" (se jeter sur ses petits camarades en partant de la scène) ou de "pogoter" (tourner sur soi-même en balançant, ci et là, coups de poings et de pieds) sans risque pour soi (mais sans que les coups puissent causer des dommages aux autres, à moins d'un gros coup de bol, ou d'une attaque combinée du Démon).

Baron du Hardcore: Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de faire ressortir la haine d'un être humain vis à vis d'un autre humain, d'un état de fait ou de la société en général.

Ce que Furfur pense de...

Les êtres humains: Ils ont la violence en eux, de plus, ils ont inventés le rock. Ils sont cools, mais un peu fragiles..

Les animaux: Ils sont trop fragiles.

La politique: Ça ne m'intéresse pas.

La violence: C'est mon seul but et ma façon de vivre.

L'ordre et la discipline: Inutile.

Les Prince-Démons: J'les emmerde, sauf Bifrons qui est sympa.

Les serviteurs: Ils sont sympas et me servent bien.

Prince	Ce qu'en pense Furfur	Ce qu'il pense de Furfur
Belial	2	2
Crocell	2	3
Malthus	2	2
Beleth	1	1
Andrealphus	3	1
Vephar	2	2
Andromalius	1	1
Valefor	2	2
Malphas	0	0
Bifrons	4	4
Kronos	1	1

LE MOUVEMENT STRAIGHT-EDGE

La scène hard-core new-yorkaise, après avoir été longtemps infiltrée par des membres de mouvement fascistes et nationalistes (des skins quoi!), qui vénéraient des groupes comme Murphy's law, Warzone, Carnivore, Agnostic Front ou même S.O.D. se firent peu à peu évincer par des fans bien plus branchés "fun" et délire que les autres. Le bermuda et le skateboard devinrent rapidement le symbole de la nouvelle NY/HC (New-York Hard-Core) et les skins disparurent un tout petit peu

du devant de la scène en devenant pour la plupart du temps les membres des services d'ordre "anti-slam". Puis virent des groupes comme Fugazy et surtout Youth of Today qui donnèrent une nouvelle façon de vivre aux skinheads. Ils devinrent "straight" et décidèrent d'œuvrer pour une nouvelle terre sans violence, sans drogue et sans alcool. La musique reste la même, les crânes sont tous aussi rasés et contiennent tout autant de matière grise. La seule façon de reconnaître un skin "Straight" d'un autre est de regarder ses poings (pas trop près): En effet, le signe de reconnaissance des "straight-edgers" est une grosse croix noire dessinée (ou tatouée pour les plus graves) sur le dos de la main.

EPILOGUE

Quel que soit le dénouement de l'aventure, les joueurs seront récompensés comment s'ils avaient réussis "normalement". De plus, s'ils ont réussis à détruire Furfur (ce qui semble un peu dur), ils recevront une récompense de plus (victoire "totale"). Pour s'excuser de leur avoir confié une mission un peu difficile, ils ne seront normalement pas punis (à moins d'avoir commis un acte très répréhensible). Pour ce qui est de Furfur, s'il a été éliminé, ne vous en occupez plus avant au moins deux siècles. Sinon, il aura atteint le stade de "vrai" Prince et pourra aller et venir sur terre et en enfer. Il souhaitera sûrement se venger des joueurs. Mais ceci est une autre histoire...

SOMMAIRE

Une petite fille qui n'a plus de papa et qui est très triste (INS).....	2
Une petite maison dans une petite prairie (MV)	4
Opération: Stormtroopers Of God (INS)	7
Servomoteurs de puissance	8
Libération	11
La dernière croisade	13
Les guerriers du sommeil (MV)	15
Résolution des actions dans le monde du sommeil	15
Les Maîtres du métal (INS)	18
Voleurs en péril	18
Le chateau de Rochebrune	20
Les Maîtres du métal	21
Nuit de chine, Nuit câline (MV)	23
The Monster Squad (INS)	27
Vacances sans histoire	27
Les cinq salopards	28
Hardcore-Holocaust (MV)	30
Dive and Die	30
Dive or Die	31
Dive or Die Tour	32

Tous les scénarios sont de CROC sauf "Nuit de chine..." par Mathias Twardowski et "Une petite maison..." par Zlika.



Scan Gio Corp.