

Une de perdue, tu l'as dans le c.. !

ou
Une femme disparaît

Scénario pour Magna Veritas

En tout Ange sommeille un psychopathe qui s'ignore...

Il n'est pas rare que les Anges nouvellement incarnés soient sujets à quelques problèmes psychologiques. Il est donc d'usage d'envoyer les jeunes recrues ou les Anges qui auraient eu à subir récemment un choc d'importance (et beaucoup de scénarios risquent de leur en fournir, des chocs !) chez des psychologues.

Attention, ces séances de soin offertes par les forces du Bien ne sont pas à confondre avec des punitions ou des examens de consciences effectués de manière douloureuse par des Anges au service de Dominique ou de Walther. Les soins sont réservés aux innocents, les examens aux coupables ou présumés tels. Une limitation telle "Luxure", par exemple, ne se soigne pas chez un psi, mais bien à Notre-Dame... par, au choix, une pénitence grave, un lavage de cerveau ou un retour là-haut direct.

Mais encore faut-il que les limitations soient découvertes... et rassurer tout de suite vos joueurs, ce ne sont pas les séances chez les psis engagés par les forces du Bien qui vont les trahir, si les joueurs font attention à ce qu'ils disent.

A chacun son divin

Pendant trois mois, nos joueurs se sont allongés deux fois par semaine, sur le divan de Pierre Lecaillou. Pierre, Ange au service de Novalis, gentil et un peu mou, est le psy (psychanalyste, très exactement) caricatural des mauvais films. Il laissait les Anges raconter leur vie en roupillant vaguement dans son fauteuil, ne prenait aucune note et ne faisait aucun commentaire, se contentant d'encaisser les subsides que Notre-Dame lui versait.

Avec ça, un homme aimable et sympathique, qui - en dehors des séances - sera allé boire quelques verres avec les joueurs et les aura aidés de son talent de Médecine à +3 quand ils en avaient besoin. Bref, un homme précieux... (si vous voulez introduire finement ce personnage, au lieu de raconter à vos joueurs les quelques lignes ci-dessous, introduisez réellement les séances de psychanalyse, Pierre et son talent de Médecine dans les scénarios précédant celui-ci. Cela ne fera que rendre l'histoire plus vivante).

Cela fait deux mois que les joueurs ont arrêté leurs séances, le nombre requis étant atteint. Soudain, un mardi comme tous les autres, vers midi, les joueurs reçoivent un coup de fil de Pierre, qui leur demande de venir rapidement... il a un service important à leur demander.

Pierre Lecaillou, psychanalyste renommé (auprès des humains, les Anges n'étant pour lui qu'une sorte d'obligation légale qu'il faisait en plus de ses séances normales), recevait ses clients dans deux beaux salons de son bel appartement du boulevard Saint-Germain. Devant les escaliers en marbre de l'immeuble, une petite fille asiatique, la fille de la gardienne, joue sur les marches. L'appartement de Pierre est au quatrième.

Les joueurs seront surpris par le désordre qui y règne. Aucun client en vue et deux enfants, un petit garçon de trois ans et demie, à l'air triste, et une petite fille de 7 ans, qui fileront tous les deux dans leur chambre dès qu'ils verront des étrangers arrivés.

Pierre a l'air hagard. Il est blanchâtre, ses yeux sont cernés. Il ne pensera même pas à faire asseoir les joueurs.

"Voilà," dira-t-il. "Ma femme a disparu hier. Je dois partir dans une heure pour une mission en Yougoslavie pour les forces du Bien... si je m'y refuse, je deviens hors-la-loi. Je dois partir, je suis coincé, la police ne peut rien faire, elle était majeure et vaccinée... Je ne sais absolument pas ce qui s'est passé, je n'exclus aucune hypothèse. Je n'ai aucune piste... Retrouvez-la, je vous en prie !"

Ce que sait Pierre

Sa femme, Clarisse Lecaillou née Dubois, a (ou avait, pour ce que les joueurs en savent, mais nous n'allons pas nous amuser à tout mettre à l'imparfait au cas où...) 29 ans. Clarisse et Pierre sont mariés depuis 8 ans. Ils ont deux enfants, Thomas, 3 ans et demie, et Julie, 7 ans.

La veille, Clarisse est rentrée vers 18 heures, après être allée chercher les enfants à leur école respective, dans le quartier. Elle est ressortie un quart d'heure plus tard - Pierre n'était pas là, c'est la femme de ménage, Lolita, qui le lui a raconté. Clarisse a attrapé un panier et a dit qu'elle partait faire des courses au Franprix, à deux cents mètres de là. Elle n'est jamais revenue.

Pierre laissera les clés de l'appartement aux joueurs. Lolita doit arriver dans une heure et, prévenue, restera dans l'appartement garder les enfants. "Faites ce que vous pouvez" dit-il, hagard. Et il part vers Roissy et d'autres aventures...

Devine qui vient dîner ce soir ?

A partir de là, les joueurs vont mener une enquête dont les détails sont explicités plus bas. Laissez les avancer pendant, disons, au moins une bonne heure de jeu, puis préparez votre petite surprise.

Car, vers 18 heures 30, soit plus de 5 heures après leur arrivée chez Pierre et bien quatre heures après le départ de celui-ci pour Roissy, il y aura un bruit de clés à la porte de l'appartement. Celle-ci s'ouvrira, laissant apparaître une jeune femme blonde d'une trentaine d'années, un panier vide à la main.

Elle déposera son panier sur la table de la cuisine, lancera les clés sur le plateau prévu à cet effet et... regardera les joueurs d'un air interrogateur. "Que faites-vous chez moi, messieurs?"

Les joueurs la reconnaîtront: ils ont vu ses photos sur le bureau de Pierre Lecallou. C'est Clarisse.

"D'où venez-vous ?" sera sans doute la première question qu'ils poseront. Réponse, exprimée avec toute la spontanéité et la sincérité voulue: "Du Franprix, pourquoi ?"

Clarisse

Clarisse, les joueurs s'en apercevront vite, a perdu tout souvenir de la journée précédente. Elle est persuadée d'être encore la veille et pense qu'elle vient de finir ses courses... Il n'y a d'ailleurs rien dans son panier, à son grand étonnement.

Aucun pouvoir mental ne peut lui faire retrouver ses souvenirs.

Un examen physique donnera les résultats suivants: Clarisse est légèrement déshydratée, elle a faim. Une très légère ecchymose peut être repérée sur la nuque, sous les cheveux. Sans doute un coup de bâton ou de matraque. Elle ne porte aucune trace de piqûre.

Vont être décrites ci-dessous toutes les pistes que les joueurs peuvent suivre, avant ou après l'arrivée de Clarisse.

Première (et fausse) piste : les clients de Pierre Ducallou

Pierre Ducallou, avant d'être psychanalyste, était avant tout un Ange, et un Ange, ça peut se faire des ennemis. Des Démons, par exemple. Et même, se diront des joueurs un peu intelligents, des Anges... Pierre a pu en psychanalyser un de ses collègues Anges, tomber sur quelque chose d'interdit que l'Ange aurait voulu cacher.

Celui-ci peut avoir désiré se venger ou avoir enlevé Clarisse pour l'obliger, par chantage, à se taire. Qui sait ?

Les fiches des clients de Pierre sont manuscrites et rangées dans son bureau. Il y a des tiroirs contenant celles de ses clients humains (plus de 500), et dans un casier, celles des Anges (à peu près 30).

Les fiches des humains :
Impossible de tout consulter, il faudrait des semaines. Oui, il y a sûrement un nombre non négligeable de tarés dans le lot, mais comment savoir ?

Les fiches des Anges :

Les joueurs y trouveront leur propre fiche, avec des réflexions - parfois vexantes, style "Personnalité un peu mégalo-mane" "Peu intelligent", etc. - de ce brave Pierre. Parmi la trentaine d'Anges soignés depuis le début de sa carrière, rien à première vue de louche. Citons cependant la fiche, datant de plus d'un an, d'Emmanuel Malène, sur laquelle il est marqué "Tendances inquiétantes à la violence. Personnalité instable et dangereuse".

Les joueurs s'intéresseront peut-être également aux Anges que, d'après les dates inscrites sur leur fiche, Pierre Lecallou a actuellement en traitement : Christine Schmidt et Mercure Vernet. Adresses et téléphones sont inscrits sur les fiches.

Emmanuel Malène :

C'est un Ange au service de Michel, qui est tout ce que Pierre a dit de lui, c'est-à-dire violent et instable. Il habite une maison crade et isolée, quelque part près de Brie Comte-Robert. Les joueurs y trouveront, au milieu d'un désordre indescriptible, deux cadavres vieux d'une semaine et un homme attaché qu'Emmanuel est en train de torturer.

Ce sont des dealers de drogue qui appartiennent à un réseau monté, pense Emmanuel, par un Démon aux ordres de Nisroch. Les dealers sont humains, accros à leurs produits et manipulés par le Démon, ce qui n'empêche pas le fougueux Emmanuel de les capturer, de les torturer d'une manière atroce pour avoir des renseignements sur le réseau puis de les tuer. Il ne s'en cachera pas auprès des autres Anges et est persuadé d'agir pour le Bien, sinon pour le mieux.

Il n'est pour rien dans l'histoire de Clarisse Lecallou. Si les joueurs, dans un élan humanitaire, l'attaquent pour l'empêcher de tuer le dealer devant eux, il se défendra. Si mort s'en suit et que les joueurs font un rapport, ils seront réprimandés, mais sans plus - Emmanuel a, comme on dit, un mauvais casier.

Si les joueurs se contentent d'un rapport en disant qu'ils reprouvent les méthodes de l'individu, ils se feront remercier de leur témoignage et... l'affaire en restera là, car au fond, les forces du Bien se foutent royalement de la vie de quelques petits dealers.

Christine Schmidt :

Ange au service de Dominique, rien à signaler... sauf qu'elle vit en concubinage avec un homme et qu'elle essaiera à tout prix de le cacher aux joueurs. S'il y a un rapport, elle se fera sévèrement punir et devra partir évangéliser les foules d'Afrique du Sud pendant quelques années.

Mercur Vernet :

Ange au service de Janus. Rien à signaler du tout, à par un je-m'en-foutisme caractéristique des serviteurs de cet Archange... Cela dit, il est cool et si vous trouvez que vos joueurs sont trop faibles ou trop cons, Mercure, qui aimait bien Pierre Lecallou peut proposer de se joindre à l'équipe pour cette enquête.

Deuxième (et fausse) piste : les enfants

Pierre et Clarisse ont deux enfants. Thomas, 3 ans et demie, et Julie, 7 ans. Ils sont gardés par Lolita (puis par Clarisse quand elle sera revenue) dans l'appartement, sous le nez des joueurs.

Julie :

Petite fille aux nattes châtaines et au regard agressif, Julie est furieuse contre le monde entier depuis que sa Maman a disparu. Elle sera désagréable et agressive, mais peut raconter, si on lui parle gentiment, que quand Maman et elle sont venues chercher Thomas à son école (maternelle), Maman a eu un assez long entretien privé avec la maîtresse de son petit frère.

Thomas :

Véritable photo des années 1900 avec ses boucles blondes et son regard bleuté... angélique, Thomas est un petit garçon d'une beauté exceptionnelle. Il fournira aussi une fausse piste de rêve aux joueurs !

En effet, Thomas est un fils de Dieu. Un Fils de Dieu, keskeucé ?

Simple : le résultat d'une union entre un Ange et une humaine (ou d'une Ange et d'un humain) peut donner, selon les hasards de la génétique, soit un humain normal (c'est le cas de Julie), soit un humain bœuf (un humain avec quelques petits trucs qui le rendent au-dessus de la moyenne), soit un fils de Dieu, c'est-à-dire une créature intermédiaire entre l'humain et l'Ange, qui possède naturellement quelques pouvoirs.

Thomas est un fils de Dieu. C'est un petit garçon étrange, sensible et très observateur. Il possède de manière innée les pouvoirs de Détection du Mal et de Télékinésie.

Et vous savez ce qu'il fait avec Télékinésie ? Ce que tous les petits garçons rêvent de faire : faire bouger ses jouets. Dès qu'on ne le regarde pas, il contrôle ses petites tortues ninjas en plastique et leur fait vivre d'épiques combats, et fait bouger ses ours en peluche pour qu'ils lui fassent des câlins avant d'aller au lit.

Inoffensif ? Complètement ! Mais vous, ô maître de Jeu, vous pouvez en faire quelque chose de très mystérieux qui fasse flipper vos joueurs. Vous leur faites entr'apercevoir du coin de l'œil quelque chose qui a bougé dans la pièce... puis plus rien (c'était Donatello, une des quatre Tortues Ninjas).

Ajoutez à cela la longue conversation que Clarisse a eue avec la maîtresse d'école de Thomas, conversation fort intéressante puisque la maîtresse (il est facile de la retrouver) a dit à Clarisse que son fils avait des réactions étranges, faisait parfois peur aux autres enfants et ferait bien d'aller voir un psy. Répétons-le, le petit Thomas va tout à fait bien et est très gentil, mais il est un peu "différent" et les enfants le ressentent.

Et hop, les joueurs apercevront de nouveau une Tortue Ninja traversant la pièce, arborant un sourire maléfique...

Quand ils en seront à écraser les Tortues Ninjas à la masse d'arme pour vérifier que ce ne sont pas des familiers démoniaques et qu'ils voudront "faire parler" le pauvre gamin, celui-ci leur expliquera tout simplement, avec ses mots, la vérité : "Papa il est très proche de Dieu et alors il peut faire des choses et il m'a dit que j'étais un peu comme lui parce que moi aussi j'étais proche de Dieu et que je pouvais faire des choses et alors moi je fais bouger mes tortues ninjas et mes ours en peluche, voilà, comme ça !"

Fin de l'interlude.

Troisième (et bonne) piste : l'emploi du temps de Clarisse

Lolita, la femme de ménage qui en a

Lolita est une jolie brunette de 19 ans d'origine portugaise, qui fait le ménage pour payer ses études de droit. Précisons le tout de suite : elle n'est pour rien dans toute cette affaire.

Étant restée à la maison toute la journée de la veille, elle connaît l'emploi du temps de sa maîtresse. Celle-ci s'est levée à 7h30, a emmené les deux enfants leur école respective à 8h30, est revenue chez elle et a travaillé (elle est peintre et fait des toiles abstraites sans grand intérêt) pendant tout l'après-midi, a déjeuné, est allée prendre le café avec sa voisine et amie Françoise Verdier (même immeuble, 5ème étage gauche), est allée ensuite à l'école chercher Thomas et Julie, est revenue vers 18 heures. "Elle a d'ailleurs mis plus longtemps que d'habitude" précisera t-elle. Vous savez pourquoi : c'est à cause de la conversation qu'elle a eue avec la maîtresse de Thomas.

Une fois rentrée, et après un petit thé rapide, elle a pris son panier pour aller faire les courses chez Franprix et... voilà. Et c'était effectivement l'habitude de Clarisse, dira Lolita, d'aller faire des courses à cette heure-là. Bref, à première vue, rien de louche.

Le square Verlain

Une bonne idée est de refaire faire à Clarisse le chemin qu'elle a emprunté pour aller au Franprix. Ce chemin longe plusieurs boutiques et un square, le square Verlain, où jouent (selon l'heure, évidemment) une vingtaine d'enfants.

Clarisse, en voyant ce square, sera inexplicablement prise de sueurs froides et refusera de s'y approcher et bien sûr d'y entrer.

Peut-être est-il temps à présent de vous dire la vérité sur ce qui est arrivé à la pauvre jeune femme ? Le square Verlain sert de boîte aux lettres à des Démonaux aux ordres de Nisroch, Prince-Démon des Drogues.

Dans les buissons de ce square assez mal entretenu se cache une jolie petite statue d'angelot entre les ailes duquel se trouve une cache naturelle. C'est Jean-Luc Tareum, un gradé de la hiérarchie de Nisroch (il est Grade 3, rien que ça) qui a trouvé ce petit moyen pour avoir des nouvelles et des contacts avec certains Démons de son équipe qui travaillent en solo. En effet, les Démons, et les maîtres de jeu d'In Nomine Satanis le savent, ont parfois du mal à s'intégrer dans une organisation.

De nombreux paquets ont transité par les ailes du petit angelot. De nouvelles drogues qui, pensaient les Démons qui les avaient dénichées, allaient intéresser Jean-Luc, de l'argent, des renseignements. Le préposé à cette boîte aux lettres, un Démon proche de Jean-Luc, dénommé Michou, y passait tous les trois jours voir s'il y avait un paquet.

Michou est un grand barbu au look assez neutre, pour ne pas se faire remarquer. Le petit jeu aurait pu durer longtemps si... si le square, proche du Franprix et des deux écoles, n'avait pas été celui où Clarisse emmenait ses deux enfants jouer. Or, je vous le rappelle, le petit Thomas possède le pouvoir de Détection du Mal. Un jour, il est venu sur les genoux de sa mère, disant en tremblant que le monsieur barbu qui venait d'entrer lui faisait peur. Clarisse a ri de ses frayeurs - mais a quand même repéré le barbu.

Et l'ayant repéré, elle a alors remarqué qu'il venait souvent au square. Sans enfant. Et qu'il ne restait pas longtemps, mais s'asseyait toujours sur le même banc, près de la statue. Elle l'a même aperçu un jour prenant un paquet qui était caché dans la statue.

Tout cela a fait son chemin dans les méandres de son cerveau...

Et c'est là qu'intervient un troisième et maléfique personnage : l'amie de Clarisse et sa voisine, dont nous avons déjà rapidement parlé dans son emploi du temps, Françoise Verdier. Qui est un Démon aux ordres d'Andromalius, envoyée pour surveiller Pierre et Clarisse Lecaillon, repérés depuis longtemps par la hiérarchie du Mal...

En début d'après-midi du mardi fatidique de sa disparition, Clarisse, prenant le café avec Françoise Verdier, lui a fait part de ses soupçons. Est-ce que le square ne pourrait pas servir de boîte aux lettres pour un trafic douteux ? "J'en parlerai à mon mari ce soir" ajoute Clarisse. Françoise Verdier sent la catastrophe arriver. Même incompétent, Pierre est un Ange...

Françoise contacte donc aussitôt Jean-Luc Tareum. Tous deux organisent un piège. Quand Clarisse redescend faire ses courses l'après-midi même à 18 heures, Françoise sort elle aussi, comme par hasard, de chez elle. Les deux femmes marchent ensemble vers le magasin. Françoise charme (pouvoir Charme) alors Clarisse et l'attire dans la voiture de Michou qui est non loin. Michou assomme la jeune femme avec une matraque et l'embarque vers le QG de Jean-Luc Tareum.

Après mûre réflexion - tuer Clarisse déclencherait sans aucun doute une enquête des forces du Bien et gâcherait sûrement tout le beau travail d'espionnage de Françoise Verdier - Jean-Luc essaye sur elle une nouvelle drogue expérimentale qui permet d'agir sur la mémoire. Il lui fait oublier ses soupçons, les 24 heures précédentes et lui file par hypnotisme une belle terreur du square. Puis il la relâche près de son immeuble. Le tour est joué.

Comment remonter la piste ?

Deux solutions :

• Par Françoise Verdier :

En enquêtant sur l'emploi du temps de Clarisse, les joueurs vont sûrement aller parler à Françoise, qui est une excellente comédienne et jouera son rôle de "Je ne sais rien" à la perfection.

Mais elle commettra une erreur : elle dira avoir vu pour la dernière fois Clarisse au moment du café qu'elles ont pris toutes les deux, en début d'après-midi. Or, au moins une personne l'a vue sortir de l'immeuble vers 18 heures avec son "ami" : la petite fille asiatique, la fille de la gardienne, qui joue sur les marches et dont nous vous avons rapidement parlé tout au début de ce scénario.

Mettez la dans les pattes des joueurs à chaque fois qu'ils descendent ou remontent l'escalier, ils finiront bien par la remarquer !

Françoise Verdier, si on lui répète le témoignage de la gamine, niera complètement, ce qui devrait éveiller les soupçons des joueurs.

A partir de là, les joueurs peuvent la torturer pour la faire parler ou la surveiller discrètement : elle ira en effet voir Jean-Luc Tareum à son QG pour l'avertir des derniers rebondissements. Il suffit de la suivre.

• Par le square :

Jean-Luc Tareum a prudemment décidé de laisser tomber la boîte aux lettres, mais tous les Démons "solos" ne peuvent pas avoir encore appris que le système était grillé !

Si les joueurs surveillent le square attentivement, ils pourront remarquer, par deux fois, un étrange manège : un homme un peu louche (pas deux fois le même) s'approchant du square en prenant mille précautions, se préparant à entrer - et se faisant intercepter par un barbu, Michou, qui surveille lui aussi le square afin de prévenir tout le monde qu'il faut changer de moyen de communication.

Suivre Michou ou le faire parler amènera, bien sûr, au QG de Jean-Luc !

Le repaire du Mal

Jean-Luc Tareum a son laboratoire en plein centre de Paris, près des Halles, juste au dessus d'une galerie de jeux d'arcade tenue par un pote à lui, un Démon aux ordres d'Asmodée, Prince-Démon du Jeu.

L'immeuble est entièrement à lui et l'accès au seul escalier qui mène au premier étage est dans les coulisses de la salle de jeu, véritable salle d'armes tenue par trois Démons d'Asmodée qui sont un peu des mafiosi de bas étage.



En haut, le labo. Y travaillent Jean-Luc Tareum lui-même et Michou, si les joueurs ne l'ont pas encore chopé.

Si vos Anges sont genre balèzes, ajoutez un ou deux Démons de Baal comme gardes du corps.

Les joueurs découvriront également dans les locaux dix cobayes humains encore vivants sur lesquels Jean-Luc expérimentait ses drogues... ainsi bien sûr que tous les stocks de produits, que les forces du Bien s'empresseront de récupérer si les Anges gagnent la partie.

Pour les détruire, sûrement.

Mais si, mais si...

Conditions de victoire

La piste n'est pas remontée : Rien.

Il ne s'agissait pas d'une mission officielle, donc un échec ne donnera pas lieu à une limitation.

La piste est remontée :

Françoise Verdier découverte et "neutralisée" : +40

Le laboratoire découvert : +40

Jean-Luc Tareum neutralisé : +40

40 : Victoire partielle

80 : Victoire normale

120 : Victoire totale

PNJs

Jean-Luc Tareum, Démon aux ordres de Nisroch, Grade 3

F03 V05 AG3 PE3 PR3 AP1 PP28

Talents : Chimie +2, Biologie +1, Hypnotisme +1, Stratégie +1.
Pouvoirs : Charme +2 (131), Volonté +2 (141), Douleur +1 (144), Paralysie +1 (163), Armure +2 (211), Volonté supranormale +1 (221), Détection de l'invisible +2 (313), Détection du danger +1 (315), Dialogue mental +1 (322), Accoutumance +3 (Spé).

Françoise Verdier, Démon aux ordres d'Andromalius, Grade 1

F02 V05 AG3 PE3 PR2 AP3 PP19

Talents : Baratin +1, Discussion +1, Esquive +0.
Pouvoirs : Griffes +2 (114), Faiblesse +2 (133), Pas de nourriture (215), Volonté supranormale +0 (221), Détection du Bien +0 (311), Détection de la Vérité +0 (316), Lire les sentiments +1 (323), Humanité +1 (Spé).

Michou, Démon aux ordres de Nisroch, Grade 1

F04 V03 AG4 PE3 PR3 AP1 PP11

Talents : Esquive +2, Baratin +1, Corps à corps +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Langue +1 (112), Feu +1 (121), Armure +0 (211), Accoutumance +1 (Spé).

Les contes d'apéro

Un scénario pour Magna Veritas

Il peut être nécessaire pour le maître de jeu de se procurer un recueil des contes de Perrault, dans lequel il trouvera sûrement le conte du Petit Poucet.

Introduction : Oh ouiii

Les personnages, contactés par les moyens habituels (un facteur homosexuel et un message officiel), sont réunis dans le presbytère qui sert habituellement de salle de briefing. Le Père Touzé, leur agent de liaison, leur souhaite la bienvenue, leur sert des petits gateaux, du thé et finit par introduire un vieux monsieur dans la pièce.

Ce vieux monsieur très digne, qui joue avec ses lunettes métalliques, c'est Yves, Archange des Sources, mais ça, ni les joueurs ni les personnages ne sont censés le savoir.

L'Archange parle calmement, posément. Il met et retire régulièrement ses lunettes et regarde les personnages dans les yeux, comme s'il voyait les reflets de leur âme. D'ailleurs, il les voit.

"Vous venez de vous incarner il y a peu et vous ne pouvez tout de suite combattre les forces démoniaques qui grouillent sur cette planète. La mission que vous allez accomplir est d'une simplicité enfantine. Régulièrement, nous envoyons des équipes à la recherche d'objets, d'artefacts de pouvoir qui se sont dispersés au cours des siècles. Ainsi, nous récupérons au fil du temps toutes les reliques égarées, mais aussi de véritables objets... magiques. Vous comprendrez bien que nous ne pouvions laisser cette tâche à de simples soldats de Dieu, ni bloquer une équipe d'anges confirmés. Nos équipes de documentalistes sont tombées sur des informations qui nous semblent dignes de dépecher une équipe sur place. Nous ne disposons que de très peu d'informations, c'est un peu pour cela que vous êtes là. Si nous avions tout, nous n'aurions pas besoin de vous."

De la sacoche en cuir qu'il avait négligemment posée sur la table, il sort un dossier très fin.

"Voici tout ce dont vous avez besoin... Faites vite, l'objet peut avoir encore quelques capacités inconnues, nous vérifierons quand nous serons en sa possession. Il semble possible qu'une équipe du camp adverse soit sur la même piste."

Sur ce, il s'éclipse tandis que le Père Touzé revient dans la salle de briefing avec un pot de thé brûlant et des petits sablés en forme de croix.

Le dossier contient une illustration d'époque, du XV^eme siècle à peu près, d'une partie inférieure d'armure (cuissot,

genouillère et jambière pour les puristes), ainsi qu'une note biographique concise sur une certaine Marie de Beaumanoir à qui appartenaient ces pantalons de metal.

Marie Manoir, jeune femme annoblie en 1530 par François 1er, très riche, aurait mené une vie dévergondée. Elle aurait vécu de 1530 à 1542 dans la ville d'Orléans.

Ses seuls descendants connus sont un fils, Julien de Beaumanoir et une nièce, Claire de Beaumanoir.

Ce que les joueurs ne savent pas

L'objet qu'ils sont chargés de récupérer possède effectivement des capacités magiques. Un pouvoir de camouflage qui lui donne la particularité de s'adapter à l'époque pour être plus discret.

En bref, les jambières d'armure se sont transformées au fil des années en jambières de cuir, puis de grandes bottes en pantalons de textiles divers et variés, puis en grandes chaussettes de laine. Actuellement, l'objet est sous la forme d'une paire de bas résille du plus bel effet. Il possède également l'étrange faculté d'augmenter certains talents ou caractéristiques en rapport avec sa forme. Sous sa forme d'armure il accordait une protection supérieure et sous sa forme de bas résille, je vous laisse deviner.

Orléans, sa vie, son œuvre

A partir de ce moment-là, direction Orléans, charmante petite ville de la très grande banlieue parisienne qui fait Front, Nationalement parlant.

Une très jolie cathédrale, un hôtel de ville, une maison des associations remarquable et un commerce sur deux qui s'appelle "Jeanne d'Arc". C'est bien la première fois qu'une pucelle laisse autant de traces.

Arrivés à Orléans, les PJ's s'apercevront rapidement qu'un événement récent secoue la ville, il fait les gros titres du journal local, le "Jeanne d'Arc": une jeune fille, Marie Lassope, a été retrouvée dans une ruelle du centre ville, entièrement nue, la gorge tranchée, violée de multiples fois et pas uniquement par les orifices que la nature lui avait donnés.

Si les personnages sont à même de faire des recherches via des journalistes ou la police, ils apprendront dans un premier temps que Marie Lassope était caissière au Justoprix local, puis, dans un deuxième temps, qu'elle travaillait la nuit au Jeanne d'Arc, la boîte à partouzes de la ville et qu'elle était fichée pour consommation de drogue. Ils ne peuvent obtenir ce second renseignement que s'ils ont des contacts dans les deux milieux concernés.

C'est le premier crime (il y en aura d'autres) des adversaires des PJs, un couple de vampires très sympathiques et assez puissants.

Les renseignements accessibles à Orléans

La branche descendante de Julien de Beaumanoir à Orléans s'est éteinte en 1950. Seul descendant encore vivant dans la région, un certain Philippe Beauvais, lointain descendant de Claire de Beaumanoir, vivant dans une petite cabane près de la ville.

La maison où a habité Marie de Beaumanoir a été rachetée depuis longtemps et a été transformée en musée local qui ne s'appelle pas Musée Jeanne d'Arc. C'est sûrement un oubli. Les persos pourront obtenir les réponses aux questions qu'ils se posent sur la vie dévergondée de Marie de Beaumanoir. C'était en fait une véritable salope, elle a beaucoup donné, pris aussi, et a été la maîtresse de nombreux gentilhommes de la région, ce qui lui valut son annoblissement.

Dans le musée se trouvent bien des armures et des jambières d'époque, mais rien qui ne corresponde à l'illustration.

Par contre, les joueurs pourront trouver le dessin de grandes cuissardes de cuir, datant du début du XVIII^e siècle. Ces cuissardes de cuir sont une légende dans la région : on dit qu'elles étaient dotées de pouvoirs magiques. Elles ont disparu et, d'après le conservateur, n'ont sans doute jamais existé - juste une légende locale parmi d'autres. Par contre ce qui est intéressant, c'est que Marie de Beaumanoir est, par le mariage d'une cousine lointaine, de la même famille de Charles Perrault. Perrault, qui a écrit les célèbres contes, dont le Petit Poucet où apparaissent les bottes de 7 lieues.

Il existe d'ailleurs un livre de contes pour enfant racontant les légendes de ces cuissardes, évidemment antérieures aux contes de Perrault. Les PJs pourront chercher ce livre dans les boutiques de touristes ou à la bibliothèque.

Le cas Philippe Bauvais

Si les joueurs se renseignent sur Beauvais, ils apprendront que c'est un fou et un sorcier. Ben oui, un sorcier. Ce qui est rassurant, c'est que les Orléanais le traitent de sorcier et qu'il soit encore vivant. Il ne doit pas être très dangereux. Il est fiché auprès de la gendarmerie pour de multiples insultes à agent de la force publique, défécation sur les camionnettes de la gendarmerie et morsure de préposé des postes.

Il vit dans une maison minable et crade et semble avoir un peu pété les plombs. Il fait un peu pauvre comme sorcier et ses seuls grimoires sont les classiques clavicules de Salomon, Grand et petit Albert et les œuvres complètes de Lovecraft. Rien de bien grave.

Dès qu'il s'apercevra qu'on veut l'embêter, Philippe Bauvais essaiera tout de suite de lancer des sorts de sa composition

sur les joueurs à grand renfort d'incantations. Devant le résultat nul de ses sortilèges, il leur lancera des potions magiques, décoctions de sa composition qui n'ont aucun effet, sinon de sentir très, très mauvais et de coller à la peau. Pouah !

Quand rien ne marchera, il sortira son fusil et pan dans le tas.

Si les joueurs décident de le faire prisonnier ou interrogent ses voisins, ils apprendront que Philippe Beauvais était quelque peu monomaniac.

Il pense/pensait (selon qu'il est mort ou pas !) que son aïeule, Marie de Beaumanoir, était une sorcière et qu'elle possédait de puissants objets magiques.

Il a dû vendre toutes les anciennes possessions de son aïeule il y a quelques années, à cause de problèmes d'argent. Il cherche/cherchait particulièrement à retrouver des cuissardes en cuir, qu'il pense dotées de pouvoirs magiques. Par contre, il n'a jamais entendu parler de jambières en métal, comme sur le dessin.

La vente de tous les objets de Marie de Beaumanoir a été faite à un certain Samuel Dahan, un collectionneur qui est venu s'installer à Orléans dans les années 50. Il a survécu à la paranoïa antisémite (l'affaire de la traite des blanches dans les magasins de confession) et est resté dans une ville somme toute bien sympathique.

Les Vampires

Pendant leur enquête, les joueurs apprendront qu'un incident étrange s'est déroulé à Orléans alors qu'ils étaient, par exemple, chez Philippe Beauvais.

Un combat a eu lieu dans un terrain vague et un touriste en a été le témoin. Deux personnes en noir se sont battues contre un homme blond avec une épée. L'homme blond a été touché par un cureux liquide et a disparu. Le témoin a été interné sous camisole chimique.

Il s'agit d'un combat entre les deux Vampires et un Ange local qui n'a aucun rapport avec la choucroute mais qui avait repéré les Démon et voulait les éliminer. Après le meurtre de la jeune Marie, cet incident va faire parler de lui dans la ville.

Si les joueurs réfléchissent un instant, ils comprendront que d'autres êtres surnaturels sont en ville, qu'ils suivent la même piste qu'eux et qu'ils sont relativement puissants.

Les vampires sont arrivés avant les joueurs à Orléans et savent déjà la nature de l'objet qu'ils recherchent : des bas résille.

Ce sont eux les responsables de l'assassinat de Marie Lassoue.

Les jambières

Les jambières ont pris différentes formes au cours des âges, s'adaptant à toutes les époques. Les cuissardes en cuir responsables des légendes de la région est évidemment une de ces formes... De ces cuissardes de style Louis XIII, elles se sont ensuite transformées en pantalons de cuir, puis de textile pour finir enfin en flanelle pour homme au début du siècle. Dans les années 50, elles avaient pris la forme de grandes chaussettes de laine. C'est ainsi qu'elles ont été vendues à Samuel Dahan. Celui-ci les a longtemps laissées dans un coffre, pour s'apercevoir un jour qu'elles avaient disparu. Elles s'étaient transformées en bas résille.

Comment les joueurs vont-ils comprendre que les jambières en métal se sont transformées en bas résille ?

Et bien en faisant des recherches et/ou en lisant le petit livre de contes sur les cuissardes en cuir.

Les recherches

Un bouquin du style "l'histoire mystérieuse d'Orléans" où des historiens ont noté que des cuissardes de métal appartenant à Marie de Beaumanoir avaient pour réputation de changer de forme au cours des siècles pour s'adapter au décor. Ces cuissardes se seraient ainsi, d'après les légendes, transformées en cuissardes de cuir qui auraient alimenté les contes de la région avant d'inspirer Charles Perrault.

Le petit livre de contes: il dit que les cuissardes permettaient de courir plus vite que le vent et de sauter plus haut que les nuages. Plein de petites histoires marrantes sont brodées autour de ce thème... Enfin, le dernier conte dit que les cuissardes se transformaient au fil des époques. Au dernier conte, elles se transforment en pantalon de cuir, pour homme.

Dans le même temps, les vampires continuent leurs investigations et on retrouvera vite une deuxième jeune fille égorgée et multiplement violée, cette fois-ci à moitié nue: ne manquent que ses vêtements et sous-vêtements inférieurs, jupe ou pantalon, slip ou string, bas ou collants.

La police est évidemment sur les dents, les journaux sont scandalisés, etc. l'ambiance s'échauffe et les vieux démons se réveillent: c'est sûrement de la faute aux juifs, aux nègres et aux arabes.

Les informations de la police sont vagues, la fille s'appelle Jeanne Pignon elle travaille chez un opticien, "les lunettes de Jeanne d'Arc", et elle fréquentait la boîte échangiste le "Jeanne d'Arc".

J'ai une Dahan contre vous

Samuel Dahan se souvient des objets qu'il a rachetés il y a des années à Philippe Beauvais. Il a mis les plus beaux dans

une vitrine, les autres dans un coffre. Il a la liste: sur cette liste, une paire de chaussette, très belle, en laine... Qu'il n'arrivera d'ailleurs pas à retrouver, ni dans la vitrine ni dans le coffre.

Ces bas, Josepha, la femme de ménage des Dahan les a rendus à Nathalie Dahan, croyant bien faire. Nathalie est une très jolie jeune fille de 19 ans, brune et gironde aux yeux bleus, qui de temps en temps organise des "fêtes" quand ses parents ne sont pas là, le genre de fêtes où on laisse traîner des sous-vêtements partout. Ses parents n'approuvent pas mais ne peuvent pas lui interdire: la jeune Nathalie a d'excellents résultats à l'université et il faut bien s'amuser. Ce qu'ils ne savent pas, par contre, c'est que Nathalie est entraînée au "Jeanne d'Arc", la boîte échangiste orléanaise. Elle est un peu allumeuse dans l'âme et ne cherche qu'à éteindre les ardeurs de chacun. C'est dans les vestiaires de la boîte qu'elle a échangé par mégarde les bas avec l'une de ses amies, Catherine. Elle n'en sait rien et même la torture ne pourra lui faire cracher la vérité.

La course aux bas

A partir de là: course aux bas des deux équipes... Il leur faudra découvrir que Nathalie est entraînée au "Jeanne d'Arc" ou la suivre le soir jusqu'à la boîte. N'oubliez pas le trafic de drogue au "Jeanne d'Arc" qui risque de compliquer les choses.

Il y a bien sûr possibilité de rencontres et de combat entre les deux équipes, tant mieux, c'est fait pour.

Le Jeanne d'Arc

Boîte à partouzes comme il en existe dans toutes les villes de France, Paris et province, le "Jeanne d'Arc" se compose d'une entrée, avec un immense vestiaire, on peut s'y déshabiller entièrement, d'une salle de restaurant, assez petite où l'on mange mal mais qui permet de faire connaissance plus avant avec ses voisins, ainsi que des caves voutées.

C'est dans celles-ci que les couples se mêlent et se démentent, près du bar, sur des sofas moelleux. Il y a une estrade où peut se produire un groupe jazzy mais qui sert également à des spectacles plus chauds style soirée SM, le tout dans une ambiance tamisée aux éclairages sombres et rougeâtres, avec de temps en temps des fumigènes colorés.

L'entrée en elle-même est payante, 200 francs par personne, et réservée aux couples hétérosexuels. On peut négocier l'entrée à 1000 francs si on est un homme seul, pour une femme seule, il n'y a pas de problèmes.

Quand on dit boîte à partouzes, entendons-nous bien ce serait plutôt une boîte d'échangisme, on ne fait pas le petit train, on baise par petits groupes de 2, 3, 4 ou 5, rarement plus.

C'est là que Nathalie, la jeune et virgine Nathalie s'en fait mettre plein le c... C'est une habituée des lieux et elle fait partie des entraîneuses, les filles qui permettent d'avoir une plus forte proportion de chair féminine et d'attirer les couples.

Ce qui va se passer

Dès l'ouverture du "Jeanne d'Arc", les couples vont et viennent, s'arrêtant au vestiaire pour déposer leurs effets, qui sont aussi bien leurs manteaux que leurs petites culottes et évidemment leurs bas résille.

Quelques minutes après l'arrivée de Nathalie, un couple se présentera, habillé de noir. L'homme et la femme sont tous deux très beaux, ils ont la trentaine passée. Nappuyez pas trop sur leur description, ce sont les vampires, noyez-les dans la masse des clients qui entrent.

Ils se rendront dans le vestiaire et y resteront beaucoup plus de temps qu'un couple normal. Ils cherchent les bas résille. S'ils sont surpris dans les vestiaires, ils feront mine de commencer tout de suite ce pourquoi ils sont venus, c'est-à-dire qu'ils se mettront des langues. Ils se déshabilleront tout de même, lui gardant une tenue correcte, chemise de soie noire et pantalon de la même couleur, elle étant beaucoup plus sexe en bustier cuir et porte-jarretelles de la même matière. Ils vont faire impression.

Dans la moiteur de la nuit, Nathalie œuvrera à corps perdu. Si les personnages se mêlent aux ébats, ils pourront entendre certaines choses qui ne manqueront pas de les étonner: après une période d'activité intense, qui a duré quelques jours et au cours de laquelle elle s'était forgée une réputation d'insatiable nymphomane aux capacités défiant l'imagination, elle s'est calmée pour redevenir à peu près normale.

Que le maître de jeu n'hésite pas à en rajouter dans les descriptions des corps qui s'enlacent (ok, il faut plus d'imagination que le film du samedi soir de Canal+) afin de noyer le poisson, c'est-à-dire une jeune fille portant des bas résille qui est en train de créer l'événement et qui attire l'attention.

La jeune fille en question, c'est Catherine, l'amie de Nathalie, entraîneuse elle aussi, qui a malencontreusement échangé les bas résille. Et elle aussi est prise maintenant par une frénésie de sexe.

Le couple de vampires se dirigera de corps en corps dans les caves voutées à la recherche de la paire de bas résille.

A ce niveau les personnages n'ont aucune raison d'intervenir, sauf s'ils possèdent le pouvoir "détection du Mal" et qu'ils l'utilisent régulièrement. En effet, ils ne sont pas en danger et ils n'ont pas d'ennemis immédiats.

Voici ce qui se passera si les PJs ne s'occupent pas de Catherine, bref s'ils n'ont rien compris: les deux vampires, eux, s'en occuperont et les persos émoussés pourront donc assister à la scène suivante, toujours noyée dans le background ambiant, bien entendu :

Catherine, accroupie, fera une gâterie à l'homme debout devant elle tandis que la femme, à genoux à côté d'elle la caressera de plus en plus intimement. En fait, cela passe parfaitement dans l'ambiance. La femme ira plus loin, en la déshabillant et en lui enlevant ses bas, un par un. Puis, elle se relèvera, laissant Catherine à ce qu'elle fait et la bouche pleine pour se diriger très tranquillement dans les toilettes. Une fois au calme et sans témoins, elle prendra sa forme gazeuse et s'échappera avec les bas résille.

A partir de là, on ne peut plus rien pour les joueurs, ils ont complètement raté le scénario. Adieu veaux, vaches, récompense et bonjour limitation, en effet, contrairement aux joueurs, les vampires ne sont pas stupides et ils ne se retrouveront qu'une fois l'objet magique livré à leur hiérarchie.

Si les joueurs ont été livrés avec un cerveau, ils vont peut-être comprendre ce qui se passe. Si les vampires sont interceptés, ils resteront les plus discrets possibles, utilisant uniquement leurs pouvoirs mentaux, jusqu'au moment où les personnages utiliseront des pouvoirs. Dans ce cas, c'est sacrifice-partie et ils profiteront des éclairages noirs et sombres, de la fumée et des corps enchevêtrés pour attaquer avec toute leur puissance, sans faire de cadeaux. De plus, dès que les choses se gâteront pour les vampires, ils utiliseront leur absorption d'énergie sexuelle pour pomper leurs partenaires du moment, qui s'endormiront net, afin d'être à plein régime durant le combat.

Conditions de victoire

Les bas récupérés : 50
Chaque vampire éliminé : 20
90: Victoire totale
40 à 89: Victoire normale
1 à 39: Rien
0: Limitation

Le couple de Vampires : Ils ont les mêmes caractéristiques pour des vertus de simplification, mais vous pouvez très bien inventer ce que vous désirez.

Draculitto et Vampirella

FO3 VO4 AG3 AP4 PE2 PR2 PP27

Talents : Esquive +1, Discretion +2, Corps à corps +2.
Pouvoirs : Dents +2 (111), Griffes +0 (113), Charme +2 (131), Peur +1 (134), Energie sexuelle +1 (143), Douleur (166), Forme gazeuse +2 (263), Détection de l'invisible +0 (313), Lire les sentiments +1 (324), Vol +2 (332), Humains +1 (361), Insectes et arachnides +0 (364), Croix (641), Baiser vampirique +3 (Special).

Subway

Scénario pour Magna Veritas

Vous connaissez les scouts ? Une des traditions de cette honorable organisation était, il y a quelques dizaines d'années, de demander aux enfants de faire une bonne action par jour.

Et les Anges sont un peu les scouts du Seigneur...

Ce que j'ai pêché n'est pas si capital

Les Anges sont-ils sur Terre pour faire le Bien ou pour combattre le Mal ? Bonne question, dont la réponse est : les deux, mon capitaine. Mais certains Archanges, ou certains Anges, vous l'observerez rapidement dans vos parties, ont plutôt tendance à privilégier l'aspect "combattre le Mal", si possible avec une mitrailleuse lourde.

C'est pour cela que, parfois, la hiérarchie du Bien envoie les Anges faire des missions très quotidiennes. Des missions où il s'agit justement de faire le Bien et non de défaire les innombrables filets du Malin.

Subway est une de ces missions... elle peut être donnée à des Anges débutants pour les former à leur métier ou à des Anges confirmés qui justement ont un peu trop bastonné ces derniers temps et en ont oublié la lourde condition humaine.

Mais non, arrêtez, ne passez pas tout de suite au scénario suivant ! Il y a une vraie histoire qui va se greffer là-dessus, avec de la baston et tout ! Allez, c'est promis. Continuez la lecture...

Quatre jours pour Bien faire

Les Anges sont convoqués à Notre-Dame (Vous en trouverez la description dans "Demonix Remix" ou dans le "Scriptarium Veritas"). Là, on leur explique qu'ils vont participer à une mission dont le nom de code est "4 jours pour Bien faire". A cette mission vont participer plusieurs équipes, qui vont être mises en concurrence. Il s'agit en fait d'une sorte d'enquête, organisée par un Ange au service d'Yves pour étudier les différentes méthodes que peuvent avoir les Anges pour faire le Bien.

Il y a 4 équipes sur le coup (si vous voulez vous amuser, vous pouvez faire rencontrer à vos joueurs les Anges des quatre autres équipes et en profiter pour placer des personnalités baroques ou marrantes). Chacune va être envoyée dans un lieu précis pendant 4 jours et devra y faire le Bien de toutes les manières qu'elle le juge bon. Chaque soir, l'équipe devra venir faire son rapport à Notre-Dame et dire ce qu'elle a effectué pendant la journée comme bonnes actions.

Un jury impartial, constitué d'un Ange au service de Dominique et d'un Ange au service de Novalis, attribuera à chaque action un certain nombre de points. L'équipe qui aura le plus de points au bout des quatre jours aura gagné.

Pour corser le tout - car il est trop facile de faire le Bien avec une liasse de billets de 500 francs dans la poche - les Anges devront être pendant ces quatre jours dans la situation de Notre-Seigneur Jésus-Christ. C'est-à-dire sans un sou en poche. Ils seront obligés, pendant ces quatre jours, de rester dans l'endroit qui leur est imposé (sauf pour les visites quotidiennes à Notre-Dame), et devront se débrouiller comme ils le peuvent pour manger, boire et dormir.

Les quatre équipes seront envoyées respectivement à Mantes-la-Jolie, à Saint-Malo, dans un régiment à Châlons-sur-Marne et dans le métro parisien.

Je vous rappelle que le titre de ce scénario est "Subway". A votre avis, où vont être envoyés vos joueurs ?

Le métro

Il est important que le décor de ce scénario soit le métro parisien. Il est en effet chargé, par les livres et les films qui y font allusion, d'une certaine mythologie... et le métro de Marseille, par exemple, est beaucoup trop propre et trop bien entretenu pour jouer le même rôle.

Certains d'entre vous (nos lecteurs de province, comme ils disent dans les magazines) ne connaissent peut-être pas bien ou pas du tout le métro. Ne vous laissez pas décourager : vous avez sans doute vu des films qui le mettent en scène. Subway bien sûr (de Luc Besson, à voir d'urgence si vous ne l'avez jamais fait), mais aussi un certain nombre de Belmondo, ainsi que des dizaines et des dizaines de téléfilms policiers.

Ces films vous donnent l'ambiance, et c'est ça l'important. Apprenez par coeur quelques noms de stations (Châtelet, Opéra, Bastille, Auber, République, Belleville, Passy, Jussieu, Voltaire, Marcel Sembat, Place Clichy, Miromesnil, Abbesses, Odéon...) quelques directions... (Porte de Clignancourt, Charles de Gaulle-Etoile, Boulogne, Place d'Italie, Balard, Créteil, Asnières-Gennevilliers...), mélangez tout ça audacieusement et improvisez. Et s'il y a parmi vos joueurs un parisien exilé qui commence à prendre de grands airs en disant "Passy, c'est pas à côté de Montreuil et il n'existe pas de ligne Boulogne-Asnières", dites lui 1 - que vous l'emmerdez, 2 - que s'il est pas content il a qu'à y retourner, dans sa capitale et 3 - que c'est un univers parallèle !

Comment survivre sans argent dans le métro

Ne faites pas la fine bouche, il y a des dizaines de milliers de Sans Domicile Fixe (SDF) qui le font tous les jours.

- Faire la manche :

On peut faire la manche de manière active ou passive.

La manière active, c'est d'exercer un "art" qui fait plaisir aux passants (du moins en théorie) chanter, jouer de la musique, réciter des poèmes, faire bouger des marionnettes, etc. Attention, ça ne s'improvise pas. Si les joueurs n'ont pas le talent correspondant, ils seront ridicules et ne recevront presque rien.

Il leur est possible, par contre, d'improviser quelque chose en se servant de leurs talents ou de leurs pouvoirs d'Anges. Un spectacle de magie, par exemple, ou d'arts martiaux (sur le qual, pas dans la rame) ! Si le spectacle est très original et très réussi, vous pouvez leur faire toucher un "jackpot".

Recette ridicule : 20 francs au bout de huit heures de manche.

Recette correcte à vraiment réussie : de 80 francs (Chant +0) à 400 francs (Violoniste +2) au bout de huit heures de manche.

Recette Jackpot (spectacle de "magie", par exemple) : 30 à 40 francs par spectacle donné.

La manière passive, c'est de n'exercer aucune activité et de juste demander des sous. Cela peut aller de 20 francs à 50 francs la journée. Ajoutez bien sûr des bonus s'ils trouvent une "méthode d'attaque" originale, ou s'ils utilisent un talent de Baratin ou de Discussion à +1 ou +2, ou s'ils ont une Apparence élevée.

- Se faire offrir à manger

Jésus ne faisait pas la manche, il se débrouillait pour qu'on l'entretienne. Les joueurs peuvent décider, avec raison, que faire la manche est une perte de temps par rapport à leur budget. Il y a des gens qui mangent dans le métro : d'autres SDF, des cadres pressés qui avaient des sandwiches, et les clients et les serveurs des petites cafétérias installées dans les grandes stations (Les Halles, Opéra, Charles de Gaulle-Etoile...). Les joueurs peuvent essayer de les baratiner pour que ces gens partagent leur casse-croûte avec eux ou leur en donne un, dans le cas des serveurs. Là encore, cela ne marchera qu'avec un excellent jet, un talent de Baratin ou de Discussion égal à +2 au moins ou à une Apparence de 4 ou plus.

Il est bien sûr possible d'utiliser Contrôle ou Charme, mais c'est un peu de la triche.

Autre solution : si les joueurs s'arrangent pour passer une journée avec une association de terrain et l'aider dans sa tâche (voir dans "Faire le Bien"), ils seront bien sûr nourris par l'association durant cette journée.

- Voler

C'est pas Bien du tout, mais gageons que certains le feront. Tous ceux qui ont une Agilité ou une Précision égale à 4 ou plus ne devraient pas avoir de problèmes.

Faire le Bien

Les joueurs - et vous, o maître de jeu - allez sûrement débord d'idées et nous ne pouvons donc pas tout citer. Ce scénario va être divisé en trois parties : les petites bonnes

actions, dont nous allons vous donner quelques exemples, les moyennes bonnes actions, qui correspondront en général à des mini-intrigues que vous pouvez faire résoudre à vos joueurs, et... et la grosse intrigue de ce scénario, que nous allons surnommer "Highway to Hell", qui va se révéler au fur et à mesure que l'histoire se déroulera.

Scouts toujours !

Quelques anecdotes, quelques bonnes actions possibles et les points correspondants :

De jour :

- Des resquilleurs sautent par-dessus les tourniquets (les intercepter et les "convaincre" de payer leur ticket : 1 point).
- Un mec un peu saoul est en train d'importuner une pauvre jeune fille sans défense (faire dégager le mec : 1 point).
- Une bagarre entre deux SDF avinés (les séparer : 2 points).
- Un pickpocket arrache un sac (récupérer le sac : 2 points. Livrer le pickpocket à la police : 3 points. Le convaincre de ne plus jamais recommencer : 7 points)
- Empêcher une agression mineure (trois loubards, un couteau : 4 points).
- Repérer un SDF gravement malade, l'amener aux urgences à l'hôpital et s'assurer qu'il a été pris en main : 5 points.
- Convaincre un ou plusieurs SDF de s'adresser à une association de réinsertion (il y en a plusieurs dans le métro, les accompagner, s'assurer qu'ils ont été pris en charge : 8 points (renouvelables)).
- Aider une association sur le terrain pendant une journée ou plus à aller voir les SDF, à distribuer des repas, à parler aux gens, à les soigner, à les aider à remplir leur demande de papiers d'identité ou de RMI : de 10 à 40 points selon leur efficacité.

De nuit :

- Empêcher des policiers de passer à tabac un SDF : 3 points.
- Empêcher un SDF hargneux de passer à tabac un flic : 3 points.
- Eviter une agression majeure (truc vraiment dangereux avec loubards armés, tentative de meurtre ou de viol, etc) : 8 points
- Eviter une bagarre entre deux gangs : 8 points.

Quelques intrigues de taille moyenne

Vous les intégrez comme vous le sentez au fur et à mesure des quatre jours. Une seule obligation : la lente dégradation de l'ambiance qui vous sera expliquée dans le paragraphe Highway to Hell.

• Le trafic de drogue

Il y a de nombreux petits dealers dans le métro. Certaines organisations seraient trop longues à démanteler et leurs racines remontent à la surface, donc hors de la juridiction des joueurs pour ce scénario.

Offrons quand même un petit réseau, rien que pour que les joueurs se défoulent. Un Démon aux ordres de Nisroch,

Prince-Démon des drogues, est en train de monter son "syndicat du crime", rien qu'à lui. Sa spécialité : le crack et l'extasy. Ses revendeurs : un ou deux Démons de seconde zone (on vous laisse faire les caractéristiques), des familiers et des humains. Les joueurs en entendront parler dans les différentes interactions qu'ils auront avec des PNJ, loubards, SDF, etc. Le Démon de Nisroch, qui a l'apparence d'un gamin de 8 ans et qui répond au doux surnom de Babar, enverra ses sous-fifres racketter et casser la gueule aux dealers indépendants, vendra ses produits à prix cassés, bref foutra la merde.

Son QG : station Stalingrad. Il a une belle garde personnelle et prend comme une offense personnelle tous les Anges qui descendent dans son métro... Sans compter les guerres de gangs que son arrivée déclenche. Aux joueurs de régler le problème.

• La belle inconnue

En cassant la tête à un quelconque loubard, les joueurs tomberont sur le butin de l'après-midi, avec entre autres, un sac à main. D'après les papiers, la fille s'appelle Marie Davertuis, a dans les 29 ans et est (photo d'identité) jolie. Il y a aussi, dans le sac, une lettre... de demande de rançon (50 000 francs, pas cher), adressée à la donzelle.

En vérité, Marie Davertuis est tout juste divorcée d'un désagréable personnage qui a décidé de se venger en enlevant leur petite fille, Amélie, 3 ans. Le rendez-vous est donné le soir même, dans un couloir désaffecté de Châtelet. Le mari a l'intention, dès qu'elle arrivera, de tuer la gamine et Marie à coups de fusils de chasse.

Aux joueurs d'intervenir, s'ils le désirent.

• Le trafic de gamins

Vous avez sans doute entendu parler des "bandes de petits yougoslaves" qui font la manche, ou des pickpockets, dans le métro.

Il s'agit la plupart du temps de trafic d'enfants venus, en effet, des pays de l'Est. L'homme qui les exploite en a en général également la garde - il fait souvent partie de la famille - si bien que les pouvoirs publics ou la DASS ne peuvent pas intervenir.

Les joueurs assisteront par hasard à une scène bien atroce : une gamine de douze ans, d'origine bulgare, battue jusqu'au sang par son oncle et "protecteur" parce qu'elle n'avait pas ramené assez d'argent (c'est "Les Misérables", c'est bô !). Si les joueurs interviennent et sauvent la petite, qui s'appelle Patricia, ils apprendront que la fillette est très inquiète parce qu'une de ses sœurs, dénommée Vera et âgée de seize ans, a fait une fugue récemment. Or Patricia a entendu dire, par d'autres gamins dans son cas, que Vera aurait été vue complètement stone quelque part près de la station Tolbiac il y a trois jours. Patricia et les autres sont très inquiets.

Vera, sans papiers et sans nationalité française, a en effet été "récupérée" par une bande de petits caïds (qui peuvent être d'un gang opposé à celui de Babar, comme ça vous liez les deux affaires) qui l'ont droguée et comptent s'en servir comme prostituée. QG des caïds : sous la station Auber, dans le labyrinthe de couloirs d'entretien (voir le film Subway).

Aux joueurs de régler le problème, s'ils le désirent.

Selon les BA qu'ils auront faites, donnez à vos joueurs jusqu'à 20 points par intrigue.

Highway to Hell

Au fil des jours et des nuits dans cet univers clos, à la fois feutré et cruel, l'ambiance va légèrement se dégrader.

De deux façons : d'abord vos joueurs vont se sentir physiquement mal, ensuite les incidents vont devenir de plus en plus noirs, enfin le décor, puis le temps vont peu à peu devenir bizarres également !

L'explication ? Elle est un peu compliquée, alors accrochez-vous.

Vous avez vu que le métro a sa propre faune : SDF, dealers, paumés... Un Démon au service de Beelth, Prince-Démon des Cauchemars, de son petit nom Nelly (mais oui, c'est une femme), a décidé d'exploiter les rêves et les fantasmes de ce groupe. Elle veut en effet raccorder le métro à l'Enfer.

Rien que ça... et oui. Elle agit cependant contre la philosophie des forces du Mal, qui est de rester discret. Mais ses supérieures ne sont pour l'instant pas au courant de ses agissements et ne peuvent donc rien faire pour l'en empêcher.

Pour raccorder le métro à l'Enfer, il faut passer par les Marches Intermédiaires (les petits univers de poche situés entre la Terre et l'Enfer). Les rêves et les cauchemars étant en fait des balades dans ces univers, Nelly va utiliser la puissance des cauchemars des habitants du métro pour briser la frontière entre les univers. Cela fait des mois qu'elle prépare son coup. Son plan étant parvenu à maturité, elle va maintenant agir !

Chronologie

- Les deux premiers jours

Les joueurs vaquent à leur B.A. Rien de spécial - faites leur cependant remarquer, ça et là, quelques cas inexplicables de maladie du sommeil. Les SDF en parlent, mais personne n'est capable de montrer un cas... pour la bonne raison que Nelly les fait enlever et porter dans son repaire (voir plus loin).

- Le troisième jour

L'ambiance devient étrange. Il semble que la lumière soit moins forte (ce qui n'est pourtant techniquement pas le cas), les bruits plus stridents, les réactions des gens plus

nerveuses et plus violentes (vous pouvez même influencer sur le résultat des dés pour que votre équipe soit poursuivie par la malchance).

Faites d'abord croire à vos joueurs qu'il ne s'agit là que d'un phénomène naturel : la fatigue - on ne dort pas bien dans le métro -, la faim (éventuellement), un sentiment inconscient de claustrophobie...

Le phénomène n'affecte que les gens qui restent plus de quatre heures d'affilée dans le métro : donc, normalement, pas les passagers.

Les cas de maladie du sommeil deviennent plus nombreux. Un PNJ s'endort même pile devant les joueurs. Si les joueurs le laissent où il est, il aura disparu quelques minutes plus tard, enlevé par les sbires de Nelly.

Ceux-ci, car les joueurs peuvent peut-être monter des pièges pour les attraper, sont des lous-garous (les caractéristiques sont dans les règles !). Ils transportent les corps endormis dans un dédale de couloirs de maintenance, sombres et interdits au public, sous la station Auber jusqu'à dans le repaire de Nelly. Arrangez-vous cependant pour que les joueurs ne tombent pas sur ce repaire avant la fin du scénario.

Les lous-garous ne savent rien et ne peuvent donc pas parler même sous la torture.

- Quatrième jour

Le phénomène décrit précédemment va s'amplifier jusqu'au cauchemar. Le métro est en train de s'enfoncer dans les Marches Intermédiaires, emportant avec lui tous ceux qui y vivent la plupart de leurs journées. Tous les permanents du métro sont maintenant conscients que "quelque chose ne va pas", mais n'arrivent pas à convaincre les gens de la surface.

- Enfin vient la nuit...

Les dernières grilles se ferment vers minuit... et ne se rouvriront pas, quelle que soient les efforts des joueurs. Il est maintenant impossible de sortir.

La nuit sera longue, très longue. En fait, elle n'aura pas de fin, à moins que les joueurs n'arrivent à neutraliser le plan de Nelly. Le métro est maintenant relié à une Marche Intermédiaire proche de l'Enfer. Les murs pissent le sang, certains couloirs ressemblent à ceux d'Alien avec les excroissances partout. Les SDF et les dealers se battent, pris d'une folie meurtrière. Des créatures étranges (lâchées à votre imagination) courent dans les dédales. Et surtout, une créature moitié ver moitié dragon, énorme, crachant feu et acide, rampe dans les tunnels à la place de la rame du métro...

Si les joueurs avaient de la Santé Mentale, elle en aurait pris un coup !

Au secours !

Comment revenir à la normale ? Il faut retrouver Nelly et réveiller tous les endormis. Au bout d'un moment, quand vous aurez bien paniqué vos joueurs, et donnez-vous en à cœur joie, tous les chemins mèneront - littéralement ! - à elle. Le métro s'est en effet distordu : le GG de Nelly (une salle sous la station Auber) est maintenant au centre de cet univers étrange et tous les couloirs y conduisent !

Là, c'est une vision d'horreur. Une salle digne d'Indiana Jones 2, avec du roc et du feu. Une bonne centaine de pauvres gens endormis par terre en rang d'oignon. Nelly elle-même enfin, une pulpeuse rouquine, en train d'observer son œuvre. Elle est protégée par une vingtaine de lous-garous et deux autres Démons, ses complices.

La tuer n'arrêtera pas le phénomène : il faut réveiller tout le monde ! Nelly morte, le sort qui les tient endormis de force va peu à peu s'atténuer. Les joueurs devront y aller à coup de seaux d'eau ou de claques retentissantes.

Une fois le dernier réveillé, les joueurs auront soudain une impression atroce de vertige et perdront conscience. Quand ils reviendront à eux, tout sera revenu à la normale : et tous les humains (Babar par exemple, s'il est encore vivant, gardera ses souvenirs intacts) ne se souviendront plus de rien.



Conditions de victoire

Empêcher la liaison entre l'Enfer et le métro : victoire totale (sinon ils sont morts, de toute manière). Quant au concours, la victoire sera décernée à l'équipe de Saint-Malo. Ils ont des chapeaux ronds, vivent les bretons.

PNJs

Nelly, Démon aux ordres de Beeth (Grade 3)

PO2 VO5 AG3 PE2 PR2 AP4 PP42

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

Pouvoirs : Dents+0 (111), Charme+1 (131), Peur+2 (134), Paralysie+2 (135), Armure corporelle+2 (211), Volonté Supranormale+1 (221), Champ magnétique+0 (254), Invisibilité+2 (261), Polymorphe+2 (266), Détection du Bien+1 (311), Cauchemar+3 (326), Téléportation+2 (331), Déplacement temporel (336), Artistique (342), Armes à feu (643), Cauchemar Mortel+3 (Spé).

Faut pas être Mickey à Eurodisney

ou
Mickey, sa petite queue et ses grandes oreilles

Scénario pour Magna Veritas

"Il existe un endroit où j'ai plein de petits amis."

Un endroit merveilleux, avec des jouets énormes, des bonbons, des spectacles et où tout le monde est heureux. J'aime bien jouer avec mes petits amis. Des fois, quand leurs parents ne regardent pas, je les emmène dans un coin tranquille et je leur apprends d'autres jeux. Des fois, les jeux sont trop rudés et ils se cassent, sans que je fasse exprès.

Alors je les cache pour qu'on les retrouve pas, je pleure et j'ai très peur, parce que je veux pas être punie. Mais heureusement, les gens qui s'occupent de cet endroit merveilleux, ils veulent pas qu'on sache que je suis là et que parfois des petits enfants disparaissent. Alors ils s'arrangent pour que tout le monde se taise. Et ils me cherchent pour me tuer, mais moi je leur échapperai toujours, parce que je suis très forte et que personne ne me soupçonne...

Et puis je me console et je joue encore avec d'autres petits amis."

Claire Martin, dite Blanche-Neige.

Le palais de la Belle au Bois Dormant

EuroDisney a beau ne pas être le succès commercial que les gens de Walt Disney attendaient, il n'en demeure pas moins que le parc est un endroit où se brasse beaucoup d'argent.

Son succès [même relatif], comme celui de ses confrères américains ou japonais, tient beaucoup à sa réputation. Les parents emmènent leurs enfants à EuroDisney parce que - il s'agit là de la réputation, nous ne faisons aucune pub - "Même si c'est cher, c'est un endroit sûr où tout est bien organisé et où on est certain d'en avoir pour son argent."

Ca ne tient pas à grand chose, une réputation. Imaginez - toute cette histoire est entièrement fictive, rassurez-vous - qu'un affreux scandale, telle par exemple la présence d'un "serial-killer" à l'intérieur du parc entache sa réputation. La perte se compterait en millions de dollars. Une motivation assez forte pour que les dirigeants veuillent étouffer l'affaire !

Blanche-Neige et pleins de petits nains

Il était une fois un (ou plutôt une) Ange au service de Christophe, l'Archange des enfants. Les cheveux très noirs, la peau très blanche, pas très jolie mais chaleureuse, du moins en apparence, Claire Martin est devenue folle au fil du temps. Sa perversion est basée sur les enfants (qu'elle aime d'ailleurs sincèrement). Elle veut toujours en être entourée. Elle joue

avec eux, gagne leur amitié, commence à leur faire des câlins... n'entrons pas dans les détails, disons seulement que Claire ayant une Force de 5, quand les câlins deviennent trop poussés, il arrive qu'elle les tue, en tirant et en poussant un peu fort. Sans faire exprès. Oups.

La carrière angélique de Claire a été calme et sans événements marquants. Elle a gagné des points de pouvoir pour services rendus dans des missions non violentes : sauvetage d'enfants, travail d'évangélisation, etc., et est maintenant de Grade 2. Etant immortelle comme tout le monde (enfin, comme tout Démon non renégat), elle paraît toujours la trentaine mais a derrière elle plus de trente ans de service. Elle a donc été mise en demi-retraite. Dernièrement, elle s'est engagée à EuroDisney comme animatrice.

Cela ne va pas très bien dans la tête de Claire, vous vous en doutez un peu. Il y a de cela trois ans, quand son penchant est devenu insurmontable, elle a "joué" avec quelques-uns des enfants du centre de réinsertion dont elle s'occupait. Un des enfants est mort : "heureusement", Claire n'a pas été soupçonnée. Elle s'est calmée pendant quelques temps, puis a récemment recommencé à EuroDisney.

Sa méthode ? Repérer les enfants (de trois/quatre ans) qui lui plaisent et qui ne sont pas surveillés de trop près par leurs parents, les attirer dans une attraction fermée ou dans une pièce de service et là... là nous ne décrirons pas. La plupart du temps les enfants ne sont pas blessés et quand Claire les relâche, ils vont retrouver leurs parents, atrocement traumatisés, en général trop pour pouvoir le raconter à leurs parents. Il y a eu quelques plaintes cependant, que la direction n'a d'abord pas pris au sérieux.

Puis ont commencé les disparitions : Claire, qui se laisse de nouveau emporter, a déjà tué trois enfants "sans faire exprès".

Un petit nain

Le premier, Arnaud Rémier, a disparu le 5 juin 1993 à 17 heures. Claire, paniquée, a porté son cadavre dans une fosse creusée dans la zone de travaux des futurs agrandissements d'EuroDisney. Les difficultés financières du parc ayant obligé l'abandon des travaux, le corps n'a pas été retrouvé.

La disparition de l'enfant ayant été signalée, tout le staff a fait de son mieux pour le retrouver. La police a été avertie... l'enquête a suivi un cours normal mais n'a rien donné. Les médias n'ont pas vraiment relevé l'affaire (un seul entrefilet en 9ème page dans "le Monde", en bas à droite) : les disparitions, ça arrive !

Deux petits nains

La seconde, Leïla Boussadid, a disparu le 10 juillet 1993 dans la matinée. Claire a jeté le cadavre dans un profond bassin (voir le dernier paragraphe pour plus de détails sur ce bassin : c'est en effet ça qui va la perdre !).

Dès qu'elle a été prévenue, la direction a commencé à s'inquiéter. Une disparition, ça va, deux... ça commence à devenir dangereux pour une réputation.

Or, les parents de Leïla étaient entrés gratuitement avec leurs cinq enfants, grâce à la complicité de leur fils aîné qui travaillait comme caissier. Le staff a donc recherché activement la petite Leïla... mais en sous-main. Officiellement, ils ont mié toute l'affaire et exercé un odieux chantage sur la famille, pauvre et assez peu au courant des subtilités juridiques françaises.

Ils étaient entrés sans billets ? Mais voyons, ça leur enlevait tout droit de protester contre ce qui pouvait arriver... Qu'est-ce qui prouvait que Leïla était entrée avec eux dans le parc ? Qu'est-ce qui prouvait qu'elle n'avait pas disparu depuis longtemps et qu'ils essayaient de mettre ça sur le dos d'EuroDisney ? Qu'est-ce qui prouvait que ce n'était pas eux qui l'avaient tuée ?

Le fils aîné qui les avait fait entrer a été viré, les parents ont été "un peu secourus" par les vigiles et la police n'a pas été appelée : une partie de la famille étant en effet des immigrés clandestins, le directeur d'EuroDisney, Rémi Pelas, a menacé de les dénoncer s'ils faisaient le moindre bruit. Sympa, hein ?

Une semaine plus tard, un mec du service de nettoyage (Jean Naipas, dont nous entendrons parler plus loin) a retrouvé le corps dans le bassin. La direction a été discrètement avertie et lui a donné une prime pour qu'il se taise. Toujours pas un mot à la police, ni à la famille... La sécurité a été augmentée, les vigiles ont eu ordre de surveiller de très près tout mec louché. La parano commençait.

Trois petits nains

Le troisième, Werner Klerk, a disparu le 10 septembre 1993. Ses parents venaient d'Allemagne. Une enquête est en cours, mais les parents qui, morts d'angoisse, ont cependant dû retourner chez eux pour s'occuper de leurs autres enfants, n'ont pas pensé à alerter les médias français.

Le corps de Werner n'a pas encore été retrouvé - il est cependant juste caché dans une réserve de costumes et sa réapparition ne devrait pas tarder.

La police pense que l'affaire n'est pas forcément liée à celle d'Arnaud Rémier (n'oubliez pas qu'ils n'ont jamais entendu parler de Leïla). Après tout, aucun corps n'a encore été retrouvé...

Le livre de la jungle

A la tête d'EuroDisney (pour simplifier, car vous vous rendez bien compte qu'il y a un organigramme bien plus compliqué que vous pouvez vous amuser à créer pour plus de vraisemblance), il y a Rémi Pelas.

Celui-ci n'est ni un Ange, ni un Démon : juste un homme sans scrupules qui est prêt à à peu près tout pour que son parc marche. Rémi et sa fidèle assistante (Elizabeth de Lasure) sont, avec Jean Naipas, l'homme qui a trouvé le cadavre de Leïla, les seuls qui soient au courant du meurtre de la petite fille.

Ils ont briefé une dizaine de vigiles qui surveillent le parc et qui sont, de l'avis de Rémi, aptes à résoudre le problème. Quels ordres ont reçu les vigiles s'ils dénichent le responsable ? De le faire disparaître, sans passer par la case police.

Or, un autre associé, Philippe Lambert, Ange au service de Marc, Archange des Echanges, n'est pas du tout au courant de ces magouilles... ni de l'histoire de Leïla. Lui, la seule chose qu'il ait vue, c'est que deux enfants ont disparu et que c'est louche. Du coup, le 17 septembre (une semaine après la disparition de Werner) il a eu une réaction normale d'Ange : il a appelé au secours les forces du Bien, qui lui ont envoyé... les joueurs.

Ceux-ci seront reçus à EuroDisney, dans le bureau de Philippe. Qui leur dira tout ce qu'il sait, c'est-à-dire la disparition d'Arnaud et de Werner. Ce n'est pas grand chose, il le sait, et ça n'a peut-être pas de rapport, mais... mais. S'ils peuvent jeter un coup d'oeil, surveiller...

Philippe ajoutera que le lendemain, dans la matinée, devrait arriver une certaine Marilyn Joubert, psychopédagogue et Ange au service de Christophe. Marilyn est envoyée par les forces du Bien pour leur donner, éventuellement, un coup de main.

Les premières investigations

• Interrogatoire des parents :

Les deux parents (attention, les Klerk sont en Allemagne) raconteront un peu la même histoire : leur enfant était à portée de vue, ils ont eu l'attention attirée ailleurs... puis plus rien. Ils confirmeront qu'ils n'ont pas entendu, ni aucun témoin interrogé plus tard, de bruit, de cris ou vu de traces de lutte.

• Les lieux :

Les deux lieux de l'enlèvement - le labyrinthe d'Alice et les manèges - sont proches de locaux réservés aux professionnels et fermés à clefs (cela n'a rien d'étonnant... mais cela pourra peut-être leur donner, plus tard, l'idée que l'enfant a pu être amené dans un de ces locaux discrets par quelqu'un qui avait la clef !).

• Philippe Lambert leur présentera, bien sûr, Rémi et son assistante (les Anges seront présentés comme des détectives privés). Malgré toute la politesse possible, il deviendra rapidement clair que Rémi se mêle d'eux et n'est pas content qu'ils soient là. Il demandera d'ailleurs à un des vigiles "briefes" (ses fidèles qui sont au courant de l'histoire de Leïla) de suivre discrètement les joueurs.

Le vigile fera de son mieux et tentera de s'évanouir dans la nature à chaque fois que les joueurs regarderont dans sa direction. Interrogé, il finira par dire avoir été envoyé par Rémi "pour qu'ils ne foudroient pas partout".

• Le personnel :

Les joueurs seront bien sûr souvent en contact avec le personnel : animateurs, gardiens, service de nettoyage... Créez alors trois personnalités fortes, prêtes à les aider dans leur quête ou bien prêtes à les faire chier.

Un exemple, mais c'est comme vous le sentez :

- Christophe Jules, un animateur (déguisé en Mickey, en Donald et en Pluto) qui trouve qu'EuroDisney les exploite et qui est persuadé "qu'il y a quelque chose sous cette histoire de disparition" ;

- Ahmed Lille, vigile gentil (c'est-à-dire qui ne fait pas partie de la clique du patron et qui n'est pas au courant de l'histoire de Leïla), dragueur invétéré ;

- Bernadette Roger, femme de 35 ans à peu près, sorte de garde-chiourme qui surveille que les animateurs bossent bien et qui dénonce ceux qui bâillent aux cornelles. Elle n'appréciera pas du tout que les joueurs fassent perdre du temps au personnel.

A ces trois personnes, ajoutez Claire Martin, appréciée de tous pour sa chaleur humaine et son bon contact avec les enfants. On lui adressera les joueurs en disant que c'est une spécialiste des petits gamins. Claire, très aimable, fera de son mieux pour les aider selon elle. Elle ne dira pas qu'elle est un Ange, même si elle a une raison de s'apercevoir que les joueurs en sont.

Claire est, selon le jour, déguisée en Alice au pays des merveilles, en Blanche-Neige ou en Cendrillon. Elle est surnommée Blanche-Neige par tous ses collègues et a une sorte de fixation sur Blanche-Neige : c'est d'ailleurs toujours avec ce costume qu'elle a attiré les enfants.

Ce que le personnel peut apprendre aux joueurs :

- Que Rémi Martin a sa patrouille de vigiles à lui. Il n'est en général pas aimé. Il utiliserait des méthodes discutables et aurait viré et fait passer plus ou moins à tabac un caissier qui aurait fait entrer sa famille gratuitement (Par cette piste, on peut remonter à la famille de Leïla).

- Qu'il y a déjà eu des plaintes déposées par des parents dont les enfants auraient subi des attouchements sexuels et que ces plaintes ont été étouffées par Rémi Martin.

Des zombies sur la balançoire

Voici deux fausses pistes qui vont vous permettre d'agrémenter le scénario :

La première : les zombies.

Trois sympathiques zombies, familiers d'un Démon quelconque qui a disparu de la circulation pour des raisons dont on se fiche royalement, ont décidé de profiter de leur liberté et d'aller faire un tour à EuroDisney.

Il y a un homme, une femme et un adolescent d'une quinzaine d'années. Ils sont... zombiques, pas beaux et ils puent. Ils vont faire toutes les attractions, terrorisant ou amusant les enfants. Arrangez-vous pour que les joueurs croient à un moment que ce sont eux les responsables... pour s'apercevoir qu'il ne s'agit finalement que d'une clownerie.

Il faut s'en débarrasser, mais attention : discrètement !

La seconde :

Un employé licencié sans indemnité, dénommé Richard Perdrix, va faire une crise de folie et dire qu'il a été envoyé par le fantôme de Walt Disney pour tuer tous les petits enfants et les envoyer au paradis où les attendent plein de petits Mickeys avec des ailes dans le dos.

Il s'accusera de toutes les disparitions (sauf de celle de Leïla qu'il ignore, comme tout le monde), en inventera d'autres et finira par avouer que c'est lui qui a assassiné le président Kennedy.

Une bonne occasion pour faire rencontrer aux joueurs les PNJs dont nous avons parlé au paragraphe précédent, tous amis de ce pauvre Richard, dont "Blanche-Neige" qui s'en occupera très maternellement et dont tout le monde appréciera la douceur et l'efficacité.

Leïla

L'existence de l'épisode Leïla est très importante. En effet, tant que les joueurs ne savent pas qu'une petite fille a été tuée et que son cadavre a été réellement retrouvé, ils ne peuvent pas être sûrs qu'il s'agit bien de meurtres. De plus (voir plus loin), l'endroit où a été retrouvé le cadavre de Leïla donnera un indice sur son assassin.

Comment apprendre cette histoire ?

- en finissant par se mêler de Rémi et en le faisant parler, lui, son assistant ou ses vigiles.

- en enquêtant sur le caissier viré et bastonné, frère de Leïla.

- en faisant parler Jean Naipas (mais pour l'instant, aucune raison pour que les joueurs remontent jusqu'à lui).

- Et enfin, par la piste que nous allons vous raconter tout de suite : celle de Rachid. Aah, Rachid...

Rachid est un des frères de Leïla. Pas le caissier, un autre. Il a 26 ans et n'était pas venu à EuroDisney le jour où sa sœur a disparu.

Rachid a en effet autre chose à faire dans la vie : il est Démon. Un Démon musulman, mais un Démon tout de même (les Anges et les Démons musulmans sont décrits dans l'extension "Insh' Allah", mais il vous suffit de savoir, dans ce cas précis, que c'est le même Dieu et qu'il s'agit juste d'Archanges et de Princes-Démons différents).

Rachid, Démon au service de Oulikka, Prince Démon des Aïrs - et accessoirement du terrorisme - était en train de poser une bombe quelque part quand ses parents effondrés lui ont raconté ce qui était arrivé. Rachid, bien que Démon, a gardé une profonde affection pour sa famille : cela arrive, il reste en effet parfois des lambeaux de la personnalité humaine quand un Ange ou un Démon s'incarne.

Furibard, il serait allé aussitôt tout casser à EuroDisney s'il n'avait été envoyé en mission en Bosnie pendant quelques temps.

Il en est revenu et, Leïla n'étant toujours pas réapparue, il a perdu tout espoir de la retrouver vivante. Il a quand même décidé de la venger.

Il est arrivé à EuroDisney à peu près en même temps que les joueurs et a commencé une enquête pas très discrète, interrogeant le personnel, interrogeant des enfants (et les terrorisant involontairement). Quelques heures après que les joueurs sont arrivés, il cassera la gueule à un vigile, au point que le mec en restera paralysé. Il tuera ensuite un membre du service de nettoyage en lui arrachant à moitié la tête. Finalement, ne trouvant rien, il décidera de faire sauter une des attractions avec plein d'enfants dedans pour venger Leïla dans le sang. Les joueurs ont bien sûr largement le temps de l'intercepter à un moment ou à un autre de ses exploits...

S'ils le tuent sans rien lui demander, dommage, ils passeront à côté d'un truc très important.

S'ils lui parlent, Rachid finira par raconter toute l'histoire (la disparition, ses parents menacés et tapés pour qu'ils se taisent, la responsabilité de Rémi Pelas dans cette histoire, etc.).

Au choix, après, les joueurs peuvent le tuer, le laisser partir, ou pourquoi pas s'allier pour un temps avec lui...

Rémi Pelas

Direction Rémi Pelas, et hop. Il faudra le secouer pour qu'il raconte toute l'histoire, mais on peut faire confiance aux joueurs pour le secouer... Philippe Lambert sera de leur côté.

Le cadavre de Leïla n'est plus accessible - Rémi Pelas l'a fait bruler. Mais Rémi dira que la petite fille avait subi des sévices sexuels et qu'on lui avait brisé la colonne vertébrale. Aucun instrument (matraque, etc.) n'avait été utilisé.

Rémi Pelas racontera également les circonstances de la découverte du corps : Jean Naipas, un membre du service de nettoyage, l'a découvert dans un bassin. Jean Naipas est maintenant au chômage, ayant décidé de profiter de la belle prime de 250 000 francs que Rémi Pelas lui a offerte pour se taire.

C'est quelques minutes plus tard qu'on découvrira, caché dans un hangar de vieux costumes, le cadavre de Werner...

Une autopsie confirmera les sévices que le petit a subis et que la cause de la mort est du même ordre que celle de Leïla.

La piste sanglante de Blanche-Neige

Comment arriver jusqu'à Blanche-Neige ?

Deux solutions s'enchevêtrent.

- La première : Marilyn Joubert n'est jamais arrivée. Marilyn qui ? Mais si... l'Ange psychopédoque qui devait arriver le lendemain aider les joueurs. Elle avait été annoncée par Philippe Lambert (voir plus haut, dans le paragraphe "Le livre de la Jungle").

Au bout d'une demi-journée de retard, Philippe Lambert s'inquiète. Il se renseignera et l'administration anglaise lui dira que Marilyn devrait déjà être à EuroDisney depuis des heures... Un caissier, confronté à sa photo, se souviendra même de l'avoir vue entrer gratuitement grâce à un petit mot signé par Philippe.

Seulement, elle n'est jamais arrivée jusqu'aux Joueurs. Alors, que s'est-il passé ? Eh bien il se trouve tout simplement qu'en tant qu'Ange de Christophe, Marilyn connaissait Claire Martin, sa "collègue". Et que sachant que Claire travaillait à EuroDisney, elle lui a passé un coup de fil annonçant son arrivée.

Claire Martin a paniqué, se disant que Marilyn venait faire une enquête sur elle. De plus, Marilyn est une des seules personnes à savoir que Claire avait été mêlée. Il y a longtemps, à une histoire de mort d'enfant au centre de réinsertion...

Bref, déguisée en Blanche-Neige, Claire a attendu l'arrivée de Marilyn. Elle l'a accueillie et, sous prétexte de lui montrer sa loge, l'a attirée dans un coin sombre où elle l'a tuée. Pas de problème de cadavre : le corps a bien entendu disparu.

Qu'est-ce que les personnages vont pouvoir en déduire ? Plein de choses (faites les aider par Philippe Lambert s'ils sont trop nuls).

Car pour tuer Marilyn, il fallait savoir qu'elle allait venir. Qui pouvait savoir cela ? Un autre Ange, par exemple, qui l'aurait appris par Marilyn elle-même, par Philippe ou par l'administration du Bien. Et puis, tuer des enfants c'est une chose... avoir la puissance de se débarrasser d'un Ange, ça sent la créature surnaturelle, style Ange ou Démon.

Les joueurs peuvent aller chez Marilyn où ils trouveront le nom et l'adresse de Claire Martin. Ou ils peuvent se renseigner à l'administration du Bien pour savoir s'il y a des Anges qui travaillent à EuroDisney. On leur donnera alors deux noms : Philippe Lambert et... Claire Martin.

- La seconde :

Jean Naipas. Ce brave Jean, un homme de 50 ans, du service de nettoyage, qui a reçu 250 000 francs pour oublier qu'il avait repêché le cadavre d'une petite fille dans un bassin.

Car Jean, si on l'interroge intelligemment (ce que n'avait pas fait Rémi Martin) peut dire que ce qu'il trouve bizarre, "c'est que le cadavre ait été trouvé là. Parce qu'on n'a pas pu mettre le cadavre pendant qu'il y avait encore des touristes, n'est-ce pas, et après le bassin, il a été fermé pour cause de révision pendant une semaine, l'avait des barrières et y'avait que certaines personnes qu'avaient la clef."

Il donnera bien volontiers la liste de ceux qui l'avaient, cette clef. Parmi eux, non pas Claire Martin, mais un dénommé William qui se rappellera bien avoir perdu, puis retrouvé sa clef à cette époque-là. Comme si quelqu'un avait emprunté cette clef. Et où il déposait ses affaires, avec la clef dans sa poche ? Dans la série de loges utilisée par "les filles".

Quelles filles étaient en service à cette époque ? Claire Martin et deux autres. Un recoupement des personnes en service aux attractions au moment où ont disparu les gamins nous

ramènera vers Claire, toujours déguisée en Blanche-Neige à ces moments-là...

Claire, qui, dès qu'elle se sentira soupçonnée, craquera complètement et essaiera de prendre des enfants en otage pour pouvoir fuir.

A nos Anges de jouer !

PNJ's

Rachid. Démon aux ordres de Oukka

(Prince-Démon Musulman)

FO5 VO2 AG5 PE2 PR3 AP2 PP18

Talents : Esquive +2, Corps à Corps +2, Course +2, Arme de contact (cimeterre) +2.

Pouvoirs : Onde de choc +2 (124), Armure +2 (211), Volonté supranormale +2, Détection du danger +2 (315), Vol +2 (332), Augmentation permanente d'Agilité (353), Arme maudite (cimeterre) (411) Disparition (Spé).

Claire Martin. Ange au service de Christophe

FO5 VO4 AG4 PE2 PR3 AP2 PP23

Talents : Séduction envers les enfants +2, Faire le clown +2, Esquive +1, Baratin +1.

Pouvoirs : Assommer +1 (116), Lumière +1 (122), Charme +2 (131), Sommeil +1 (132), Réduction +1 (265), Dialogue mental +2 (222), Régénération +2 (226), Lire les sentiments +1 (324), Bond +2 (333), Chance (Spé).



Boum Boum La Guerre !

ou

Aujourd'hui, je veux mes pâtes au gaz

Un scénario fin et subtil pour In Nomine Sataris

Ce scénario, fin et subtil, nous ne le répéterons jamais assez, entraînera les joueurs dans un monastère perdu au fin fond de la Lozère profonde où il se passe des choses pas très catholiques, ma foi. Si le MJ a un peu plus de boulot que d'habitude, c'est qu'il peut se passer beaucoup de choses. Pensez donc, il y a 150 PNJs ! Sans compter les chiens...

Introduction pour les joueurs

Les personnages sont convoqués par voie officielle (un zoulou aux ordres de Baalberith sur son scooter volé leur apporte un message officiel) au 69 avenue Rika Zarai, le plus tôt possible.

Le 69 avenue Rika Zarai est l'entrée de l'abattoir de la boucherie Industrielle Chanal qui fournit des milliers de points de vente en France. Les bêtes entrent par leurs propres moyens et ressortent en pièces détachées, emballées sous vide.

Les personnages ne devraient pas rencontrer de difficultés pour dénicher leur contact, c'est la seule personne en train de hurler "Elle est fraîche ma cervelle, elle est fraîche !" Au fin fond de l'abattoir, séparé de la chaîne par un rideau de plastique opaque, se trouve un étal de boucher-tripier-charcutier. L'homme derrière son comptoir ressemble comme deux gouttes d'eau à Jean-Claude Brialy, surtout avec sa tenue très seyante en dentelle. Il balancera un coup d'aura, puissance 20 points de pouvoir mini, comme ça, pour impressionner les petits nouveaux.

Sur l'étal réfrigéré ne se trouvent que des abats, des cervelles, des foies, des reins, des coeurs, des poumons et quelques parties génitales. C'est surtout celles-ci qui devraient mettre la puce à l'oreille des joueurs puisque ce sont visiblement des parties provenant d'humains normalement constitués. De là à en déduire que tout sur l'étal est humain...

"Ah, vous voilà... Bon, c'est très simple. Vous allez vous rendre dans le petit village de Saint-Jude, au nord de Ste-Enimie, en Lozère. Là, vous infiltrerez le monastère local. Les forces du Bien (il se signe à l'envers en faisant rouler ses yeux et en vomissant) viennent d'y installer un nouveau centre d'entraînement des soldats de Dieu. Nous avons besoin d'informations et vous avez été choisis pour nous les procurer, bande de petits veinards. Une fois sur place, vous devrez nous contacter à... (il consulte sa montre) 17 heures 06 précises tous les jours, avant c'est trop tôt, après, c'est trop tard. Nous vous donnerons alors les instructions suivantes. Le monastère est équipé d'un relais satellite et une équipe de chez nous sera à l'écoute sur le canal habituel. Et soyez efficaces, sinon..."

A ce moment précis, il empoigne une télécommande du modèle que l'on trouve dans les chantiers, il écrase un bouton et le rideau de plastique opaque se replie dévoilant la chaîne d'abattage. Mais au lieu de veaux, vaches ou cochons, ce sont des hommes et des femmes, de toutes races et couleurs et tous entièrement nus, accrochés à la tête en bas par le tendon d'Achille à des crocs de boucher. Ils sont encore vivants, ils hurlent. Un boucher les attend et un par un et les éventre soigneusement. En fait, il leur enfonce son couteau en force dans l'anus et descend vers le sternum en faisant un détour par la cuisse gauche pour éviter soigneusement le sexe. Ce faisant, il coupe l'artère fémorale et le sang et les tripes coulent à flot. Tout ça pour ne pas abimer la cervelle. Ce boucher est un artiste.

Une petite introduction pour le Maître de jeu, ça peut pas lui faire de mal

Ce qui va se passer :

Les Démons sont envoyés pour infiltrer le monastère de Saint-Jude, en pleine Lozère. Les forces du Bien ont transformé depuis peu le monastère en centre d'entraînement pour les soldats de Dieu. En guise de façade respectable et avec l'aide de vrais moines, ils ont monté une petite affaire de fabrication de fromage de brebis, le Roquemou, et de liqueur de plantes médicinales, la Charmeuse, particulièrement dégueulasse, mais enfin, ça marche. Les moines font également de l'élevage de certains chiens, comme des bergers allemands, des dobermans ou des lévriers irlandais (reportez-vous à un dictionnaire ou à une encyclopédie pour avoir une idée de la tête de ces charmantes petites bêtes).

Un laboratoire de fabrication de gaz binaires neurotoxiques a été également installé en grand secret, mais nous y reviendrons plus tard.

Les soldats de Dieu sont sous la direction de Patrick Stewart, un Ange de Grade 2 au service de Laurent, ancien des Royal Mounties, la police montée canadienne, qui les mène littéralement à la baguette malgré sa main gauche coupée. Les soldats de Dieu en stage sont déjà réunis en unités, de 5 ou 10 hommes, prêts à être affectés sous les ordres des Anges qui en font la demande ou dans les casernes de la garde républicaine qui accueillent en principe ces soldats d'un genre spécial. Chaque stage accueille 100 soldats.

Afin de donner une ambiance à ce scénario, nous ne pouvons que conseiller au MJ de voir ou revoir "Le repaire de l'Aigle", un épisode des New Avengers (Chapeau Melon et Bottes de Cuir dernière mouture) qui met en scène un monastère paumé sur une île qui abrite, depuis la fin de la seconde guerre mondiale, des soldats de l'ex-3ème Reich attendant la résurrection de leur Führer chéri.

Lozère, lève-toi et marche !

Un petit mot sur la Lozère, vite fait comme ça. C'est un super département, qui a le mérite d'être le moins peuplé de France, situé au sud du Massif Central. On y trouve essentiellement des moutons et des paysans qui ont l'habitude de dire qu'ils habitent le "flon" de la France, subtile contraction de "fin fond" de la France. Bref, il n'y a rien, il ne s'y passe rien, et géographiquement, la région est constituée de plateaux cristallins où il est très difficile de faire pousser autre chose que des chèvres. Pour vous donner une petite idée, la ville la plus importante fait dans les 6000 habitants.

Le monastère de Saint-Jude est situé à flanc de falaise, une des falaises qui forme justement l'extrémité de l'un des plateaux précités. Au pied de la falaise se trouve le petit village de Saint-Jude, composé de son église (de Grade II), de sa mairie, de sa boulangerie-épicerie-videoclub et de son café-tabac-loto, on ne se refuse rien. Le patelin comporte dans les 300 péquins, sans compter les moines.

Il y a actuellement dans le monastère une cinquantaine de moines: une quarantaine de véritables moines et une dizaine d'officiers d'encadrement des soldats de Dieu. En sus, 100 soldats sont en train de faire leurs classes.

Quand on dit à flanc de falaise, il ne faut pas croire tout de même qu'il est suspendu dans le vide. Seule une partie l'est. Tout ce qui est sous intérieures, chapelles et salles de méditation se trouvent certes au-dessus du village, mais sur les coteaux qui rejoignent la falaise. Le reste, les cellules où les moines couchent, les cuisines et les salles de repas sont suspendues. C'est en quelque sorte un monastère duplex. L'ordre de Saint-Jude est un ordre contemplatif à géométrie variable: une partie des moines doivent garder le silence dans les murs. Ça tombe bien, ce sont les soldats de Dieu. Les véritables moines et l'encadrement peuvent, eux, parler à loisir.

Le monastère dispose d'une antenne parabolique pour, paraît-il, capter Télévatican, une chaîne privée, mais qui est surtout reliée à leur centre de télécommunication afin d'être en rapport avec le monde entier. Ce centre de communication se trouve dans le monastère et non dans l'annexe. L'antenne est braquée sur TDF1, dont plusieurs canaux sont utilisés par les forces du Bien, en attendant le lancement de leur propre satellite, True Faith 1.

Le Centre

À l'intérieur de la falaise et sous le plateau, creusée à même la roche, se trouve une partie des centres d'entraînement, les stands de tirs légers, les gymnases, des piscines et les salles de cours. Tout le reste de l'entraînement se déroule dans une base militaire proche de Saint-Jude. Le matin, un autocar aux armes de l'évêché vient chercher 60 "moines" en robe de bure avec les crucifix, la totale. Quelques kilomètres plus loin, les soldats ont quitté leur robe et leurs bibelots, ils ont revêtu des survêtements bleus foncé et les plaques et tout autre marquage de l'autocar été camouflé. Ils sont alors présentés

au régiment d'accueil comme un détachement du 11ème Choc à l'entraînement. Comme le 11ème Choc en tant que tel n'existe pas, puisque c'est un régiment composé d'unités venant d'autres régiments, cela ne choque personne. D'autant plus que les Soldats de Dieu sont au départ choisis pour leurs prouesses sportives et athlétiques et ils font un peu l'effet d'un squad de Marines visitant un centre de la Sécurité sociale en France.

Si vous avez bien suivi, même quand les soldats partent en entraînement à l'extérieur, il en demeure toujours une quarantaine dans le monastère en disponibilité opérationnelle, c'est-à-dire prêts à une intervention armée. Ils sont encadrés par Patrick Stewart et par une dizaine de soldats de Dieu vétérans, plus vieux, mais aussi plus sages dont la moitié sont des Fils de Dieu.

L'ancien monastère est construit en grosses pierres de taille et, de fait, est assez difficile à incendier. Toutes les installations modernes sont isolées par un réseau de portes pare-feu blindées et complètement étanches. Pour tout arranger, l'entrée du centre d'entraînement se fait par la chapelle, derrière l'autel.

Le laboratoire

On est jamais trop prudent et il n'est pas rare que dans l'arsenal des forces du Bien se trouvent quelques bouteilles ornées d'une sympathique tête de mort. Ces produits, des binaires neurotoxiques, sont capables de tuer tout ce qui bouge et n'est pas protégé par une combinaison NBC, même des Anges ou des Démon, et ce sur quelques kilomètres carrés. Il faut bien les fabriquer quelque part et c'est dans des endroits comme ce monastère que sont conçus ces engins de mort utilisés pour faire le Bien. Les containers sont évidemment placés en lieux sûrs et ne peuvent pas être amorcés simplement. Si le gaz venait à être répandu dans l'atmosphère alors que les portes du laboratoire ne sont pas bouclées, le village de Saint-Jude serait touché et sa population exterminée, ambiance Agent Trouble, excellent film de Jean-Pierre Mocky s'il en est.

Note au MJ : Lors de la description du centre secret, insistez sur le laboratoire. Il est tout neuf, des cartons sont encore emballés. C'est une installation récente, elle dépasse dans le reste du centre et c'est en fait ce qui est important dans ce scénario.

Le centre de transmission

Il est gardé en permanence par deux Soldats de Dieu qui stationnent devant la porte. Grâce aux appareillages, on peut accéder immédiatement au monde entier via les liaisons herzienne et satellites.

L'armurerie

Protégée par 5 soldats de Dieu, elle est complètement étanche et bouclée en permanence. On y trouve tout, des armes automatiques de base aux lances-roquettes antichar et aux lance-flammes, sans compter les grenades.

Petit détail : Le monastère ainsi que le centre secret qu'il abrite est en fait, ne nous leurrions pas, un donjon. Ce n'est pas porte-monstre-trésor, mais l'esprit y est : les vieilles pierres, les différents niveaux, le donjon à l'intérieur du donjon, etc. Nous ne vous ferons pas l'affront de vous donner un plan, vous pourriez ainsi customiser à votre guise le monastère de Saint-Jude et nous envoyer le fruit de vos intenses cogitations.

Comment les Démons vont-ils bien pouvoir infiltrer le monastère ?

Ben, en fait, c'est un peu pour cela qu'ils sont là et on ne va pas leur mâcher le scénario, mais dans notre immense mansuétude, nous sommes prêts à évoquer avec vous quelques-unes des possibilités.

Note au MJ déficient : Même si vos joueurs ne font pas exactement ce qui suit, lisez tout de même, cela vous donnera sûrement des idées et vous comprendrez le fonctionnement interne du monastère, expliqué par l'exemple.

Un détail : Dans tous les cas, les petites affaires des Démons seront fouillées dès qu'il sera possible de le faire. Dans le cas où les moines découvrent un armement lourd (tout ce qui est plus gros qu'un couteau suisse est un armement lourd) ou tout autre objet pouvant leur mettre la puce à l'oreille, ils ne changeront rien à leur attitude, mais s'arrangeront pour qu'une détection du Mal soit effectuée, soit par la chapelle du monastère, soit par l'un des Fils de Dieu, voire par Patrick Stewart lui-même.

La solution moinillonne

Les Démons peuvent se faire passer pour des moines d'une autre fraternité en pèlerinage ou toute autre excuse vaseuse et demander l'hospitalité. Par habitude, les moines ne peuvent refuser. Par contre, il faut que les joueurs se fassent raser la tête avant et qu'ils évitent soigneusement les lieux de culte comme les chapelles. La plus petite des chapelles est capable de reconnaître un Démon dans ses murs, à moins qu'il ne possède le pouvoir Humanité, et ne manquerait pas de prévenir tout le monde. Pour les prières et les méditations, cela peut s'arranger, il suffit de ne pas rire, c'est tout. Avantage : Dans la place tout de suite.

Inconvénient : Dans le cas où les Démons se sont fait repérer, les moines forceront les nouveaux venus à venir prier avec eux dans la chapelle. Tout refus ou excuse ne fera que confirmer leurs soupçons. S'ils acceptent, la chapelle, qui utilise en permanence sa détection du Mal, préviendra Patrick Stewart d'une façon ou d'une autre : en faisant sonner ses cloches, en faisant bouger une statue, etc.

En cas de refus de prière ou de découverte par la chapelle, le MJ peut se reporter au chapitre subtilement nommé "La Chasse au Démon".

La solution commerciale

Les moines de Saint-Jude produisent du Roquemou et de la Charmeuse ? Les Démons peuvent se présenter comme des représentants commerciaux d'un grand groupe alimentaire ou pharmaceutique, venus pour négocier des contrats.

Comme il n'y a pas d'hôtel dans le village et que le plus proche est à quelques dizaines de kilomètres, il est possible d'insister pour squatter le monastère.

Le frère responsable des productions locales s'appelle Léonard, il est très dur en affaires. Si les Démons réussissent à squatter, ils évitent le passage par la chapelle. Par contre, ils n'eviteront pas le repas et pendant ce temps, leur petit matériel sera soigneusement fouillé. Là, point question de les forcer à prier. Le frère Léonard présentera donc le frère Patrick qui en profitera en bon Ange au service de Laurent pour faire une petite détection du Mal. A partir de là, zou, c'est la chasse au Démon.

La solution Super Ninja

Les personnages peuvent évidemment tenter de pénétrer incognito dans le monastère, en faisant du rappel par la falaise ou en faisant le mur. On peut donc aborder à présent la protection extérieure et intérieure du monastère. Malgré leur aspect vétuste et "vieux cailloux", toutes les voies d'accès, fenêtres et autres conduits d'aération sont protégés par des systèmes d'alarme et de proximité installés dans les murs, ainsi que par un circuit fermé de surveillance vidéo camouflé dans de fausses pierres de taille. Seules les voies d'aération ne sont pas protégées, mais leur diamètre interdit le passage d'un être humain et un système de grilles et de grillages est prévu pour bloquer les petits animaux.

Le jour, les moines qui circulent dans les bâtiments sont suffisants pour qu'il ne soit pas nécessaire d'effectuer des rondes, alors que la nuit, des soldats de Dieu sont désignés pour des tours de garde. Ils sont alors une quinzaine à circuler dans les couloirs, en tenue de combat complète sous leur robe de bure.

Dès qu'un signal d'alarme se met à retentir dans le monastère, les soldats de Dieu sont alertés et rejoignent leur poste afin de protéger les zones sensibles, qui sont le centre de transmission, les principales voies d'accès, les cours intérieures, les générateurs externes et, évidemment, le laboratoire secret...

Si une présence Démoniaque est détectée, ils passeront aussitôt à la phase dite de chasse au Démon.

Et moi, je sens le gaz ?

Les Démons ne peuvent contacter leur hiérarchie qu'à 17 heures 06 précises par le centre de communication. Ils peuvent bien sûr descendre au village téléphoner de la cabine,

il n'y en a qu'une, ou du café. Le problème est que ces lignes sont sous la surveillance du monastère (toutes les lignes téléphoniques du village sont sous surveillance automatique par recherche de mots clefs et par recherche du langage démoniaque). Dans le cas où les joueurs téléphonent, le monastère détachera un squad de soldats avec un fils de Dieu à sa tête dans les 5 minutes.

Considérons que les Démons réussissent à joindre leur hiérarchie. Durant tout le rapport des PJ, il n'y aura aucune réaction, le correspondant se contentant de prendre des notes. Par contre, à la mention du laboratoire ou des containers, leur correspondant s'arrêtera net, s'excusera et leur passera quelqu'un d'autre. Il s'agit d'un Démon gradé aux Ordres de Belial qui leur ordonnera de détruire le plus vite, le plus discrètement et le plus efficacement possible le stock de gaz. Par efficacité, cela veut dire que si un grand nombre de soldats de Dieu succombent aux effets du gaz, on ne les pleurera pas. Et en plus, ce n'est pas la peine de revenir sinon.

La question se pose de détruire le stock: si les personnages le font eux-mêmes, ils sont sûrs d'y passer. Ils peuvent poser des charges explosives minutées sur les containers et dans le laboratoire, mais le tout est d'éliminer en même temps les soldats de Dieu et le gaz, sans pour autant faire baver à mort tout le village: ils devront donc attirer les soldats dans le centre secret et refermer les portes avant de déclencher l'explosion. Bonne chance!

La solution intelligente est de ne détruire qu'un élément du binaire, qui seul est complètement inoffensif. Bien sûr, ainsi les soldats de Dieu et les chiens restent sains et saufs et peuvent continuer à jouer.

La solution la plus bourrine est de tout faire sauter et de faire porter le chapeau aux Youyous. Entre ces deux extrêmes, il y a la solution qu'emploieront vos joueurs, je vous en laisse la surprise.

La chasse au Démon !

Youpi ! C'est la fête ! Les Démons sont repérés ! Dès ce moment, leur vie risque de devenir très dure. D'après vous, à quoi servent les chiens que les moines élèvent ? A bouffer du Démon !

Quarante soldats suffisent à garder les points stratégiques, les autres sont envoyés en patrouilles à la recherche du problème. Cela fait donc 60 soldats plus des chiens de guerre contre une équipe de Démons.

A l'intérieur du monastère, les chiens auront tôt fait de retrouver les PJs et de leur faire fête. Oups, de leur faire leur fête, pardon. Leur seul salut à l'intérieur est le centre d'entraînement s'ils réussissent à en condamner toutes les issues: une fois à l'intérieur, ils pourront toujours voir venir.

A l'extérieur, les personnages devraient rester plus longtemps en vie, pouvant même brouiller les pistes et aller jusqu'à échapper à leurs poursuivants en se camouflant dans la nature. Essayez de donner un petit feeling à la Rambo (le premier, first blood pour les intimes) à cette scène: ils sont peu, les autres sont beaucoup avec des chiens, comment vont-ils bien pouvoir leur échapper ?

Tout dépend si vos joueurs ont été livrés avec un cerveau.

Conditions de victoire

Les réserves de gaz détruites: 150

Le village gazé: -200

Chaque soldat de Dieu tué: +1

300: Victoire totale et les félicitations du jury, il faudra nous expliquer.

150 à 299: Victoire normale.

100 à 149: Victoire partielle, pas de récompense.

- quelque chose: Limitation.

PNJs

Les chiens

Fo 3 Ag 3 Pe 3 Ap 1 Vo 1 Pr 3

Talents: Corps à corps +2.

Armes: Dents (Puissance +2, Précision +1: vous ne vous êtes jamais fait mordre par un doberman ?).

Patrick Stewart, Ange au service de Laurent de Grade 2

Fo4 Vo4 Ag4 Pe3 Pr3 Ap2 PP20

Talents: Esquive +2, Stratégie +2, Arme de contact +3.

Pouvoirs: Eclair +1 (121), Armure +2 (211), Immunité au Feu (213), Volonté supranormale +2 (221), Polymorphe +0 (266), Combat (346), Arme de contact bénite (épée, puissance +3) (411), Membre coupé (612), Juste-Lame +2 (Spé).

Le soldat de Dieu de base

Fo3 Vo2 Ag3 Pe2 Pr3 Ap1 PP4

Talents: Esquive +2, Combat (toute nature) +2.

Pouvoirs: Armure +0 (211), Volonté supranormale +0 (221).

Le fils de Dieu d'encadrement

Fo3 Vo3 Ag3 Pe3 Pr3 Ap3 PP6

Talents: Esquive +2, Combat (toute nature) +2, Commandement +2, Pédagogie +2, Encadrement +2.

Pouvoirs: Eclair +0 (121), Armure +0 (211), Volonté supranormale +0 (221).

Caractéristiques du neurotoxique

A chaque round, élève au carré pour obtenir les dommages: premier round 1, deuxième round 4, troisième round 9, quatrième round 16, etc. pour la forme, au dixième round ça fait 100 points de dommages. La durée de vie du gaz est de 2 minutes avant évaporation complète. Son attaque est au contact par microgouttelettes.

Les Esquimaux vont au cinéma pour se faire sucer

ou
Tu l'as vu mon gros Miko ?

Un scénario d'ambiance pour In Nomine Satanis

L'histoire

Tout le monde sait, ou devrait savoir, que les Démon s'incarnent dans des humains au moment même de leur mort. Or, il arrive parfois que le service des transferts merdoie quelque peu et que l'incarné arrive dans le corps d'un décédé de fraîche date, mais pas du tout celui qui était prévu.

C'est exactement ce qui s'est passé ce beau jour de (remplissez par le mois de votre choix, merci qui ?). Arzarach, Démon de Grade 3 aux ordres d'Andromalius doit être incarné pour faire une petite inspection surprise dans le secteur contrôlé par William Saurien, Démon de Grade 2. L'incarnation ne se passe pas comme prévu et la hiérarchie maléfique perd le contact avec Arzarach qui se retrouve dans un congélateur en animation suspendue.

Soyons clairs, s'il s'agissait d'un Démon de base, un peu comme ceux incarnés par les joueurs, personne n'aurait remué le petit doigt. Mais Arzarach est d'une autre trempe, il est l'un des lieutenants d'Andromalius, un de ceux qui l'ont suivi durant la Chute, un vieux de la vieille.

Les ordres viennent donc d'en bas, de très bas, pour retrouver Arzarach, dévotement de fait sa mission discrète. On peut le dire, même quand on a rien à se reprocher, la venue d'un Démon aux ordres d'Andromalius met plutôt mal à l'aise. Alors, quand on a quelque chose à se reprocher, comme William Saurien, je ne vous raconte pas le problème. Mais les ordres sont les ordres, il faut donc retrouver le fouille-merde. Tant qu'à faire, on peut aussi essayer de l'éliminer une fois retrouvé. Qui a dit : "c'est encore un piège à con pour les Démon ?" Pas moi, car si piège à con il y a, les personnages des joueurs récompensés grassement s'ils accomplissent leur mission et s'ils découvrent le pot aux roses. Bon d'accord, s'ils ne trouvent rien et qu'ils font preuve d'une bêtise à manger du foin, ils ont toutes les chances d'y laisser des plumes, mais qui ne risque rien n'a rien.

Ah oui, ce scénario s'inspire d'un fait malheureusement réel. Si, si...

Une petite introduction pour les MJs

Improvisez donc certains détails, telles les dates et les heures, ça vous fera du boulot. D'autre part, pour les scènes se déroulant dans le milieu hospitalier, n'hésitez pas à employer vos références, du sketch des Inconnus sur les infirmières, aux soap-opera du style *Young Doctors in Love*, aux chefs-d'œuvre, comme par exemple *MASH* ou à vos propres expériences des infirmières, des docteurs et des odeurs d'éther dans les halls surpeuplés.

Introduction pour les joueurs : sortez couverts !

Les personnages sont contactés, tout à fait normalement et sans utilisation de Message Officiel, par leur intermédiaire habituel, quel qu'il soit. Celui-ci les convoque dans les locaux de la société William Saurien, une conserverie spécialisée dans la fabrication de plats cuisinés en boîte. Ils ne s'y sont jamais rendus, ni ne savent que le patron est un Démon. C'est une grosse usine, des camions et des camionnettes aux armes de la société sont garés dans les parkings. Déclarant leur identité à l'entrée, ils seront conduits dans les bureaux de William Saurien lui-même par le chemin des écoliers, c'est-à-dire par les chaînes de fabrication. C'est là, dans d'immenses cuves, que sont conçus les cassoulets, choucroutes et autres potées aux choux. Les personnages pourront détecter des formes curieuses dans les cuves, pieds ou mains de forme bien humaine.

William Saurien est un Démon de Grade 2 aux ordres d'Haagenti, il mêle l'utile à l'agréable mais il est du genre carrément hypocrite. Sur son bureau, outre un téléphone et tout le matériel du "Petit Chef d'Entreprise" (en vente partout), il y a un portrait de sa femme. Et un autre de lui et de sa femme. Après un petit coup d'aura pour affirmer sa puissance, il expliquera la situation aux joueurs et leur donnera leur mission :

"Arzarach, un Démon de Grade 3 aux ordres d'Andromalius, était attendu pour une mission secrète d'inspection dans la région. Après plusieurs jours, ils ont commencé à s'inquiéter en bas... On ne disparaît pas comme ça... Ils suspectent évidemment les youyous d'en face. Mais rien n'est sûr puisqu'ils ont perdu le contact en pleine incarnation. Un peu comme une téléportation dans *Star Trek* qui se passe mal (il entonne d'ailleurs le thème du feuilleton). Vous avez donc été chargés de retrouver Arzarach par en bas. Il paraît que je ne pouvais pas envoyer mes propres forces... question de déontologie. Vous trouverez tous les éléments à notre disposition dans le dossier. Rompez."

Dès que les joueurs seront sortis de son bureau, William Saurien empôignera son téléphone et appellera son équipe d'intervention (cf. paragraphe correspondant). Si l'un des personnages revient dans le bureau de manière imprévue, s'il a oublié quelque chose par exemple, il surprendra donc Saurien au téléphone qui racrochera instantanément et fixera le perso avec un grand sourire hypocrite.

Où qu'aillent les personnages des joueurs, ils seront suivis, plus ou moins discrètement, par la camionnette. Un personnage soigneux et soucieux du détail ne devrait pas avoir de mal à remarquer le véhicule qui est toujours là où est le groupe de Démon.

Au fait, il est temps de se préoccuper de ce que peut donc se reprocher William Saurien. Tombé très amoureux de sa femme, enfin de la femme de son ex-personnalité, il est maintenant victime d'un chantage. Radinell, un Ange au service de Marc, Archange des Echanges, a kidnappé sa femme et a menacé de la tuer s'il ne lui livrait pas des conserves à destination des pays défavorisés qui crèvent la dalle. N'importe quel Démon aurait rigolé en recevant la tête de sa femme dans un paquet-cadeau, mais William a cédé au chantage. Et comme Radinell a conclu avec lui un Contrat Divin (cf. plus loin), il lui a rendu sa femme et reçoit régulièrement des cargaisons entières de conserves dont la date limite n'est même pas dépassée. C'est le manque à gagner, la complicité infernale garde l'œil sur tous les comptes, qui a alerté les autorités démoniaques. Une rapide enquête a été menée et il a été décidé d'envoyer quelqu'un de puissant pour vérifier tout cela. Comme Arzarach était libre pour retourner sur Terre, c'est lui qui a été choisi.

Les informations

Voici les informations contenues dans le dossier : Arzarach devait s'incarner dans le corps de Lucien Bollon, un voyageur de commerce qui souffrait d'un grave traumatisme crânien et stationnait dans un coma profond depuis un certain temps déjà après un accident de la route. Lucien Bollon, qui était en unité de soins intensifs au CHU Marcel Petiot, est bien mort à la date et à l'heure prévues, débranché par une infirmière aux ordres de la hiérarchie démoniaque, mais il ne s'est pas réveillé. L'infirmière, Ginette Jaldoux, un Démon de base aux ordres de Bifrons, n'a pas tout compris et met cela sur le compte d'un changement de décision au dernier moment. De toute façon, elle n'était pas au courant de l'identité du nouvel arrivant et s'en tape complètement. Elle ne sait rien d'autre.

Congélateur Story

Alors où est donc passé Arzarach ? Il se trouve actuellement en animation suspendue au fond d'un congélateur, dans la maison d'un médecin de la ville par moins 53°C. Ah oui, il occupe le corps de la femme du médecin par la même occasion, la pauvre étant décédée d'une maladie très courte et très rigolote, ça change un peu.

Alexandre Gromiko, un savant d'origine russe, pas soviétique hein, russe, un peu dérangé et monomaniaque, a toute sa vie, voulu battre la mort. Il a donc consacré beaucoup d'énergie aux recherches sur la cryogénie, étudiant aux USA avec les équipes qui avaient congelé Walt Disney en 1966. Quand sa femme, Monique, commença à développer une tumeur, il passa à la vitesse supérieure et appliqua tout ce qu'il avait appris auparavant pour la congeler de façon à la conserver en bon état pour la ranimer le jour où la science saura guérir le cancer. Des esprits taquins pourraient me rétorquer qu'une fois qu'on est mort, on est mort, mais je leur répondrai juste que les équipes de réanimation n'ont pas été inventées pour les chiens. Il avait déjà tout le matériel et quand sa femme exhalait son dernier soupir, il lui fit immédiatement plusieurs

injections de Norcuron, un curare, de façon à bloquer le système nerveux, d'antigel organique pour que les cellules n'exposent pas et d'anticoagulant pour que le sang garde sa fluidité et ne se transforme pas en gigantesque caillot. Le détail croustillant, c'est qu'elle décéda à la seconde précise où Ginette Jaldoux débranchait Lucien Bollon, ce qui a chamboulé le planning et Arzarach s'incarna alors par erreur dans le corps de Monique. Le temps qu'il s'adapte au nouveau corps, il s'était fait curariser et il va sans dire que les injections ne lui firent pas du bien, en fait, elles l'ont même complètement bloqué. Démon ou pas, il s'est alors fait antigeler, anticoaguler puis refroidir progressivement jusqu'à la température de -53°C. Il a alors été transporté du CHU dans la maison du médecin, dans la cave de laquelle se trouve le congélateur spécial conçu pour accueillir le corps de Monique Gromiko. Pourquoi du curare au fait ? Pour être sûr que le système nerveux sympathique soit complètement déconnecté et qu'il y ait le moins possible d'effets secondaires de la congélation. Puisque de toutes façons Monique était déjà morte, une injection de curare de plus ou de moins ne pouvait pas lui faire de mal.

Dans cet état, Arzarach est capable de penser à peu près autant qu'un carré de poisson surgelé Findus et il lui est complètement impossible d'agir.

Femme à lunette, femme à enquête !

Considérons maintenant que les personnages sont lancés à la recherche d'Arzarach. Leurs seuls indices sont de deux types :

L'idée qui pourrait effleurer les joueurs qu'on ne déplace pas un Grade 3 pour une simple mission de contrôle.

Ils peuvent mener leur propre enquête sur William Saurien et sur l'usine. Dans le cas où ils réussiraient à obtenir de tels renseignements, ils découvriraient que William Saurien est toujours marié, ce qui est rare pour un Démon. Mais d'un autre côté, les joueurs le savent déjà, ils ont vu le portrait de sa femme sur son bureau. Ils pourraient également découvrir la double comptabilité de l'entreprise de conserverie : la démarque inconnue correspondant aux vols et aux pertes de toutes sortes est bien plus importante que ce qui est en principe admis. Le rendement de l'usine est au minimum de 10% inférieur à ce qu'il devrait être d'après les comptes fournisseurs. La raison en est simple : ce sont à peu près 10% de la production de l'usine qui partent nourrir les petits noirs ou les petits asiatiques dans les pays en guerre.

Un autre détail qui a toute son importance, il y a plus de boîtes commandées que d'étiquettes. C'est également normal, les boîtes sont livrées aux hommes de l'Ange sans étiquette pour des raisons évidentes de discrétion. Parmi les bordereaux de livraison, certains manquent systématiquement, toujours environ 10%. Si les persos se renseignent à l'usine, on leur répondra que ce sont les livraisons spéciales et que c'est William Saurien lui-même qui s'occupe de tout, allant même jusqu'à utiliser une compagnie de transport privée et inconnue du reste du personnel.

Dans le cas où les personnages effectuent des recherches vraiment poussées, en torturant William Saurien par exemple, ils découvriront le nom et l'adresse de la compagnie : Wings and Co. S'ils se renseignent auprès de leur hiérarchie sur cette compagnie, ils auront la joie d'apprendre qu'elle fait partie des forces du Bien. Cela leur donnera sûrement la raison de la descendance d'Arzarach sur Terre : collusion avec l'ennemi. Ils auront alors résolu une partie de l'intrigue, mais c'est celle qu'on ne leur avait pas demandée. William Saurien porte son exemplaire du contrat divin sur lui, plié dans son porte-feuille, c'est plus sûr que dans un coffre.

Le fait qu'ils se fassent suivre durant toute leur enquête par une équipe aux ordres de Saurien pourrait également leur mettre la puce à l'oreille.

Si les PJ's ont l'idée d'aller fouiller du côté de Wings and Co, avec ou sans informations de la part de leur hiérarchie, le MJ devra improviser un petit poil. Il devra faire intervenir assez tôt un groupe d'Anges qui devraient calmer les joueurs et leur montrer qu'ils étaient sur la bonne voie. Par le plus grand des hasards, avouez que l'on fait bien les choses, Radniel dirige la Wings and Co sous le doux patronyme de Bruno Charette.

Le lieu et l'heure de sa présumée incarnation avec le témoignage de Ginette Jaldeux.

Une simple recherche dans les journaux locaux donnera le principal indice de cette enquête : dans la rubrique nécrologique et perdue au sein des chiens écrasés, on raconte la triste histoire d'Alexandre Gromiko qui a congelé sa femme qui venait de décéder.

Note au MJ : puisque c'est là la solution de l'enquête, n'hésitez pas à les laisser fouiller et à leur donner de fausses pistes (on ne va pas vous apprendre votre boulot, vous êtes assez grand). S'ils cherchent dans les journaux datant du jour de l'incarnation présumée et donc de la mort de Monique Gromiko, laissez les chercher, ils ne trouveront rien pour la bonne raison qu'il faut chercher dans les journaux du lendemain.

A l'hôpital où aurait dû se réincarner Arzarach, on ne se souvient pas du tout de Lucien Boilon, ni de son accident. Il est mort et a été enterré par sa famille au cimetière municipal de Cucuignon-les-Andelys, petite commune de la Normandie Extérieure.

Par contre, tout le monde a encore la larme à l'œil en pensant à ce pauvre Alexandre Gromiko qui aimait tellement sa femme qu'il la conserver à -53°C dans son congélateur. Si les joueurs ne sautent pas sur l'occasion, tant pis pour eux, ils pourront toujours demander un cerveau à Noël, ça servira.

S'ils se renseignent, ils découvriront que Monique Gromiko, la femme du médecin, est morte exactement à la même seconde que Lucien Boilon, ce qui arrive assez rarement, avouons-le.

Chez Alexandre Gromiko

Alexandre Gromiko habite une petite maison de 2 étages entourée d'un petit jardin dans le centre ville. La cave de la maison est complètement isolée, il n'y a pas de soupirail et rien ne peut donc la trahir. La maison est branchée normalement aux lignes EDF mais est assistée par un groupe électrogène constitué de batteries régulées pour les petites coupures de moins de 30 minutes et par un alternateur motorisé qui se déclenche automatiquement au bout de 15 minutes et est capable de tenir plusieurs jours sans être alimenté en carburant. Ainsi, les risques de coupure du congélateur sont réduits à néant. Des systèmes d'alarmes et de régulation de la température sont installés dans la maison et dans la cave.

Alexandre veut maintenir l'état de la maison jusqu'à ce que sa femme soit resuscitée et depuis que sa femme est entrée à l'hôpital, il n'a pas changé la position du moindre foulard posé sur les meubles, il fait la poussière mais repose tous les objets à leur emplacement d'origine.

Il est évident qu'Alexandre défendra sa femme jusqu'à la mort et ses ascendances slaves resurgiront si quelqu'un fait mine d'ouvrir le congélateur ou même de le toucher. Il dispose d'un fusil en parfait état de marche chargé de chevrotines et en usera sans réfléchir dès que les PJ's deviendront trop lourds.

L'équipe d'intervention

Dans une camionnette banalisée de la société WS, sans marquage donc, se trouvent trois Démons de choc sous les ordres de William Saurien. Ce sont des Démons tarés et pleins de défauts et rien que cela méritait l'intervention d'Arzarach. Leur mission à eux est de suivre les joueurs et d'intervenir quand ils auront découvert Arzarach. Ils devront alors le renvoyer d'où il vient, en Enfer. Pour cela, ils devront se faire passer pour des membres des forces du Bien et n'utiliser que des pouvoirs communs aux deux camps pour ne pas attirer l'attention. Bien sûr, dans l'excitation, ils pourront également cartonner les persos des joueurs pour faire bonne mesure. S'ils sont découverts par les joueurs avant l'intervention finale, ils ont pour mission de leur faire avaler qu'ils sont chargés par Saurien du soutien logistique s'il y avait du grabuge et qu'ils ne s'occupent de rien d'autre.

Si William Saurien se fait trop prendre la tête par les PJ's, il commandera à son équipe de les exterminer avec délicatesse et célérité.

Dès que les PJ's auront remonté la piste d'Alexandre Gromiko et en auront déduit où se trouve Arzarach, les Démons de choc interviendront avec la classe qu'on leur connaît.

Plein le pot !

Si les joueurs découvrent le pot aux roses, c'est-à-dire les petites magouilles de William Saurien, il leur reste plusieurs solutions pour les stopper définitivement :

Dénoncer William Saurien. L'un des persos est peut-être un Démon aux ordres d'Andromalius ou peut-être en connaissent-ils un dans leur entourage ?

Une dénonciation, c'est facile, c'est rapide et ça peut rapporter gros !

Tuer William Saurien. Là, c'est direct mais les personnages ont intérêt à avoir quelques preuves à apporter quand on leur demandera des détails.

Le convaincre, ok c'est dur, de rompre volontairement le contrat qui le lie à Radniel. Ça tachera sûrement un peu.

Convaincre Radniel, Bruno Charette dirigeant de Wings and Co, de rompre volontairement le contrat.

Plus prosaïquement, aller tuer Radniel, ce qui annule le contrat passé entre les deux hommes. Enfin quand on dit hommes, on se comprend...

Arzarach, lève-toi et marche !

Comment ranimer Arzarach une fois qu'on l'a retrouvé ? C'est assez simple : il faut accomplir les actions qui ont conduit à sa congélation dans le sens inverse. Remonter la température, réinjecter de l'anticoagulant et ranimer normalement Monique. Pour combattre les effets du curare, il faut utiliser une prostigmine, sinon, zou en Enfer !

Si le congélateur a été débranché, le corps de Monique commencera à se décomposer comme celui de Walt Disney. Arzarach se sera désincarné bien avant la fin de la décomposition.

Si Arzarach est ranimé par les joueurs avant que l'équipe aux ordres de William Saurien n'intervienne, il pourra leur prêter main-forte, surtout s'ils se font attaquer. Arzarach mettra tout de même quelques minutes à retrouver toute sa tête et à s'habituer à son nouveau corps féminin.

Conditions de victoire

Les joueurs libèrent Arzarach : ils gagnent le Grade 1 d'Andromalius, même s'ils ne sont pas sous ses ordres.

Les joueurs libèrent Arzarach et découvrent le pot aux roses : ils gagnent le Grade 1 d'Andromalius, même s'ils ne sont pas sous ses ordres et bénéficient d'une victoire totale (gain d'un pouvoir au choix).

Les joueurs découvrent le pot aux roses et stoppent les magouilles de William Saurien d'une façon ou d'une autre, c'est une victoire normale (pouvoir tiré au hasard).

Si Arzarach est tué et renvoyé en Enfer, il n'est pas content du tout et c'est une limitation que récupèrent les RJ's.

PNJs

Arzarach. Démon aux ordres d'Andromalius de Grade 3

F02 V05 AG2 PR3 PE5 AP2 PP40

Talents : Baratin +3, Discussion +3 Stratégie +1, Séduction +1, Savoir-faire +1.

Pouvoirs : Acide +1 (126), Faiblesse +0 (133), Peur +1 (134), Absorption de volonté +1 (141), Douleur +1 (166), Volonté Supranormale +2 (221), Invisibilité +2 (261), Détection du Bien +2 (311), Détection du mensonge +2 (316), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +2 (324), Cauchemar +2 (326), Phobie des enfants (642), Humanité +3 (Spe).

Bruno Charette. Ange au service de Marc de Grade 2

F03 PR3 V05 PE3 AG4 AP2 PP24

Talents : Economie +1, Esquive +1, Corps à corps +1, Négociation +1.

Pouvoirs : Calme +2 (166), Force +0 (241), Détection du futur proche +1 (314), Détection du mensonge +2 (316), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +1 (324), Bond +1 (333), Contrat divin +2 (Spe).

William Saurien. Démon aux ordres de Haagenti de Grade 2

F03 PR2 V05 PE3 AG3 AP2 PP27

Talents : Gastronomie +2, Baratin +1, Humour à la con +1, Tomber bêtement amoureux de sa femme +2 (Vol).

Pouvoirs : Dents +2 (111), Armure +1 (211), Régénération +1 (226), Force +2 (241), Rebond +1 (255), Lire les sentiments +1 (324), Téléportation +0 (331), Vitesse +2 (334), Gentillesse (662), Goinfrerie +2 (Spé).

L'équipe de William Saurien

Soupline. Démon aux ordres de Bellal (Grade 1)

F04 V03 AG4 PR3 PE3 AP1 PP12

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

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

Equipement: Lance-flammes.

Bellu. Démon aux ordres de Vephar (Grade 1)

F03 V04 AG3 PR2 PE2 AP4 PP14

Talents : Discussion+2, Baratin+2, Séduction+1.

Pouvoirs : Queue barbelée +0 (115), Sommeil +0 (132), Faiblesse +0 (133), Douleur +0 (166), Polymorphe +1 (266), Vérité +0 (316), Lumière (644), Vie subaquatique +1 (Spécial).

Magnum. Démon aux ordres de Crocell (Grade 1)

F05 V02 AG4 PR4 PE2 AP1 PP16

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

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

Un grand merci à Laurette, l'infirmière la plus chouette, pour ses réponses au saut du lit.

✕ C'est en smurfant qu'on devient schtroumpferon

Scénario In Nomine Satanis affectueusement dédié à tous ceux qui pensent qu'une arme intelligente, c'est trois pouvoirs pour le prix d'un. Il est conseillé, pour l'apprécier pleinement, de le faire jouer à un groupe possédant au moins une arme magique.

Avec un minimum de travail (remplacez les Anges et les Démon, ce scénario peut aisément être adapté pour Magna Veritas).

Introduction

Les Démon sont contactés par un envoyé de Baal, Prince-Démon de la guerre. Celui-ci leur demande d'aller discrètement mais rapidement enquêter sur la disparition étrange d'une arme magique en banlieue parisienne. Cet événement serait lié à la présence dans le secteur d'un dénommé Vulcain. Les Démon doivent retrouver l'arme, la remettre à son propriétaire dans les plus brefs délais et, surtout, éviter que cela ne se reproduise.

Note: Ce scénario évoque à plusieurs reprises le concept des Marches Intermédiaires. Il vous suffit pour le faire jouer de savoir que ces marches sont des dimensions parallèles situées entre l'Enfer et le Paradis entre lesquelles le voyage est possible sous certaines conditions. La Terre fait partie d'une de ces multiples marches, tout comme le Purgatoire ou la Twilight Zone. Si vous désirez en savoir plus, je ne peux que vous recommander la lecture de l'excellente extension qu'est "Dementia profundis".

Mon truc enclume

Quand un ArchAnge ou un Prince-Démon accorde une arme intelligente à un de ses subordonnés, il doit la demander aux Forgerons. Qui sont-ils ? Tout ce que l'on sait d'eux est qu'ils résident dans une marche intermédiaire quasiment inaccessible et que le combat du Mal et du Bien est une chose qui les fait bien rire. Les forgerons ne créent pas les armes, contrairement à ce que leur nom pourrait faire croire, car ils se servent d'armes fabriquées sur Terre (la plupart du temps). Ce qu'ils forgent, ce sont les liens magiques qui relient l'arme, son "âme" et son possesseur. C'est grâce à ces liens qu'un joueur peut appeler son arme alors qu'elle réside tranquillement dans une autre marche.

Si une arme est intelligente, c'est parce qu'elle contient l'âme d'une créature décédée à laquelle ont été attribués des pouvoirs. Cette créature est le plus souvent un terrien ayant bien mérité du ciel ou de l'enfer, ou bien un Ange ou un Démon payant le prix d'un échec impardonnable. Mais les armes des joueurs sont le plus souvent d'anciens humains. Cela peut aller d'un simple charpentier de Palestine à Attila en passant par Groucho Marx ou Marilyn Monroe. "L'arme" garde sa personnalité mais ses souvenirs et connaissances sont généralement partiellement effacés pour éviter un trop grand traumatisme.

Tout ça pour dire que si les âmes des armes sont mal lunées ou si les liens se mettent à s'emmêler, cela crée pas mal de désagréments.

C'est d'ailleurs ce que nous allons constater.

Pour vos armes bénites, exigez la mitrailleuse Lourdes

TuacTchapati est un prêtre aztèque qui n'a pas apprécié de végéter au Purgatoire pendant quelques siècles (alors qu'il méritait une bonne place en Enfer). Lorsque le forgeron dénommé Vulcain (apparemment sans lien de parenté avec le dieu du même nom) a par erreur voulu en faire la conscience d'une arme, il a décidé de rattraper le temps perdu. Un enchantement plusieurs fois séculaire lui a permis de résister au lavage de cerveau des forgerons. Il a ainsi pu acquérir des connaissances étendues sur la nature des liens magiques et apprendre beaucoup plus de pouvoirs qu'une arme moyenne. Il a surtout réussi à briser le lien qui le retenait à son possesseur légitime. La culture aztèque ayant disparu, personne ne s'occupe plus de faire des sacrifices pour que le soleil puisse se lever. Il continue néanmoins (sûrement par habitude), mais TuacTchapati pense qu'il ne va pas manquer de s'apercevoir de quelque chose. Or, le retard pris dans les sacrifices est considérable... TuacTchapati a donc décidé de remédier à la chose et, comme le travail est gigantesque, il rassemble les armes magiques pour l'aider dans sa tâche. Sa méthode est simple : il leur apprend à rompre leurs liens. Ensuite, il n'a qu'à leur fournir de simples mortels comme porteurs une fois que ceux-ci sont convenablement conditionnés (grâce aux pouvoirs d'absorption de volonté et de charme). Quand l'humain a goûté au pouvoir de l'arme et l'arme à la liberté, il est difficile de les convaincre de reprendre leur train-train habituel respectif...

Le contact des joueurs se nomme Edmond Dantesque et est professeur de médecine dans un hôpital du quartier de la Défense. C'est un Démon de grade 2 de Malithus, le Prince des maladies. Son Prince voulait lui faire un petit cadeau après ces histoires de tests HIV non fiables, et voilà que ce cadeau a disparu. Il s'agissait d'un fusil M-16 intelligent et d'une grande puissance magique. À peine Edmond l'avait-il fait se matérialiser qu'il s'est volatilisé, pour ne plus reparaitre. Le Démon n'a bien sûr pas le temps de courir après l'arme, mais il peut orienter les recherches des joueurs. Un grand homme roux et barbu qui s'est présenté à lui sous le nom de Vulcain est venu le voir le lendemain de la disparition (c'est-à-dire, hier). Il a posé des questions sur l'arme (quand était-elle apparue ? avait-elle été quelque chose ?) auxquelles Edmond n'a pas répondu. Quand l'homme est parti, Edmond l'a fait suivre jusqu'à un hôtel peu éloigné du parvis de la Défense.

Quand on arrive enfin

Le parvis est quadrillé par des policiers. Les joueurs peuvent facilement apprendre pourquoi. Apparemment, un malade a

dépecé un passant hier soir au sommet de l'arche de la Défense. On n'a retrouvé que le corps ensanglanté auquel, bizarrement, il manquait le cœur.

L'hôtel de Vulcain est un succédané d'Holiday Inn avec une vue imprenable sur le centre commercial. Vulcain est absent car il a quitté sa chambre très tôt ce matin. Si les joueurs parviennent à y pénétrer, ils trouvent sur la table de nuit des livres traitant de la civilisation des aztèques. Des pages sont marquées et un passage d'un des livres est entouré au stylo. Il traite des rites religieux et plus particulièrement du rite solaire du sacrifice. Il explique que chaque matin, une heure avant l'aube, le grand prêtre devait sacrifier une victime au soleil au sommet de la grande pyramide qui servait de temple. Il l'éventrait vivante et jetait son cœur encore palpitant dans un brasero afin qu'une fois consumé il transmette ses forces au soleil. Il s'agissait à la fois de fournir de l'énergie au soleil pour son voyage du jour mais aussi de l'honorer. Certaines cérémonies nécessitaient des victimes de types et en nombres variés, mais les humains étaient les plus prisés. Aucun effet personnel ne se trouve dans cette chambre, à l'exception d'un paire de jumelles montée sur trépied près de la fenêtre. Lorsqu'on regarde dedans, on voit une caisse du supermarché d'en face.

L'épée de la dame aux caisses

La caissière observée se nomme Claire Turbout et c'est un Ange de Laurent. Alors qu'un des Démon la regarde, avertie par son pouvoir de détection du danger, elle se retourne et le fixe droit dans les yeux. Elle quitte alors son poste pour se rendre dans la réserve. Si les joueurs se précipitent, ils peuvent l'y cueillir pendant qu'elle récupère ses affaires dans son casier avant de partir précipitamment. La réserve est déserte et les bruits sont couverts par la radio génèreusement diffusée par le magasin. De plus, quand elle voit les Démon arriver, Claire revêt son armure et appelle son épée. Pas de raisons de faire dans la finesse donc.

Alors que le combat se déroule, il se passe quelque chose d'étrange. Au bout de trois tours, l'épée de Claire disparaît de sa main. De même, si les Démon ont appelé des armes magiques, elles disparaissent après trois tours de présence. Claire a alors l'air surpris et surtout atterré, avant de se servir de son pouvoir de télékinésie pour couvrir sa fuite.

Note: Si son possesseur est mort ou s'il désire la renvoyer, l'arme reste tout de même trois tours avant de disparaître. Il n'est plus possible de la rappeler.

Comme des forces de police sont dans le coin, il vaut peut-être mieux que les joueurs ne s'attardent tout de même pas trop dans le magasin.

Masse médias

Le seul espoir pour les pauvres Démon dépossédés de revoir leurs armes est de retrouver Vulcain et TuacTchapatl. Or, ils ne sont pas très loin l'un de l'autre. Vulcain connaissait

Claire pour avoir lui-même fabriqué les liens de son arme. C'est pour cela qu'il l'observait de près, sachant que TuacTchapatl était dans le secteur et cherchait à recruter d'autres armes. Cependant, il pensait que TuacTchapatl tenterait d'entrer en contact avec Claire, ce en quoi il se trompait. L'aztèque a en effet trouvé une manière bien plus efficace de faire du prosélytisme. La première arme qu'il a convertie à sa cause, une masse à deux mains, il l'a remise à Raoul Grand-Ferdinand, un animateur de la radio FM locale, Self-Défense FM (SDFM). Ensuite, il a enregistré un message en "langage des armes" qui passe en boucle en fond sonore toute la journée sur l'antenne. Ce message n'est perceptible que par les armes et ceux qui savent parler leur langage. Ce langage consiste en fait en la série d'instructions qu'enseignent les forgerons aux armes pour utiliser les liens. Or, il permet également de les briser, il suffit de connaître la bonne séquence d'instructions. Les armes une fois libérées sont dirigées par Raoul vers TuacTchapatl.

C'est en entendant la bande dans le supermarché que Vulcain a remonté la piste. Mais sans doute trop confiant, et surtout parce qu'il ne pouvait utiliser son arme dans la station sans risquer de la perdre, il s'est fait capturer par Raoul et TuacTchapatl (grâce au pouvoir de coma de la masse de Raoul).

Ca vous réchauffe le cœur ces choses là

TuacTchapatl est quelqu'un de très intelligent et c'est pourquoi il a compris deux choses. Tout d'abord, que s'il tuait Vulcain, il aurait rapidement tous les forgerons sur le dos et il est très peu probable qu'il puisse leur échapper. Ensuite, que les gens de cette époque étaient beaucoup moins admiratifs vis-à-vis de ses efforts pour vénérer et faire se lever le soleil. C'est pourquoi il s'est rendu compte que la capture de Vulcain allait lui permettre de faire d'une pierre deux coups. Il allait faire en sorte que les forces de l'ordre s'occupent de Vulcain, ce qui lui donnerait suffisamment de temps pour mettre sur pied une petite armée avant que les forgerons ne réagissent.

Ainsi, le soir même s'est-il installé au sommet d'une des tours de la Défense pour réitérer son crime de la veille. Mais cette fois-ci, il va laisser le brasero et le corps endormi de Vulcain sur place pour que la police le trouve une fois son forfait accompli. Mais après la lecture des ouvrages de Vulcain, les joueurs devraient être les premiers sur les lieux. Il leur suffit pour cela d'observer les toits de la Défense, la police n'aurait même pas imaginé que le meurtrier pouvait récidiver aussi rapidement et n'ayant pas organisé de rondes.

Juste avant que les joueurs n'arrivent, TuacTchapatl réveillera Vulcain et se téléportera sur un immeuble voisin pour assister à la scène. La confrontation ne débute pas sous les meilleurs auspices. Vulcain a été couvert du sang de la victime par TuacTchapatl et tient un couteau dans le même état. Un corps nu exsangue repose au milieu de symboles tracés avec son propre sang. Une fumée noirâtre accompagnée d'une odeur de chair brûlée s'élève du brasero.

D'un autre côté, les Démon's n'ont certainement pas un aspect engageant. Vulcain est donc prêt à combattre avec l'aide de ses armes, puisque TuacTchapatl ne semble plus être dans le secteur. Vous pouvez organiser quelques tours de combat avant que Vulcain ne s'aperçoive du bizarre de la situation : les créatures qui l'attaquent n'ont pas (toutes) d'armes magiques. Il doit y avoir une méprise et il essaye d'en persuader les joueurs. Une fois le calme revenu, Vulcain explique aux Démon's la raison de sa présence sur Terre. Il leur dit que pour récupérer leurs armes (ainsi que TuacTchapatl), il n'y a qu'une solution. Mais d'abord, ils doivent se rendre à Self-Défense FM pour arrêter la bande.

L'antenne est à vous

Lorsque les armes se libèrent, elles rompent le lien qui les relie à leur possesseur en premier et c'est ainsi qu'elles peuvent disparaître définitivement. Mais, pour être à l'abri des recherches des forgerons, elles doivent également rompre celui qui les rattache à leur marche d'origine (sinon, il suffirait de remonter le lien pour les retrouver). Cela a deux effets. D'une part, elles ne peuvent plus voyager entre les marches avant d'avoir réappris à tisser des liens (ce qui n'est même pas encore dans les cordes de TuacTchapatl) et donc, une fois réapparues sur Terre, ne peuvent plus disparaître. D'autre part, cela les rend vulnérables. Une arme enchantée est en principe indestructible et les armes "rebelles" n'échappent pas à cette règle. Mais, même si elles ont coupé les amarres les rattachant à leur marche d'origine, elles ne peuvent demeurer sur Terre que grâce à leur nature magique. Si on les oblige à dépenser l'énergie magique qui est en elles, elles se dématérialisent et réapparaissent dans la marche des forgerons, incapable de repartir car sans lien. L'énergie magique se rechargeant automatiquement le long d'un lien, cette technique ne marche pas avec les armes qui ne sont pas rebelles. Cette énergie, ou Résistance, est quantifiée en multipliant par deux les points de pouvoirs d'une arme magique. Pour une arme magique classique (maudite, bénite, intelligente ou mobile), on obtient un total de 12 et pour TuacTchapatl la résistance est de 34. Chaque point de dommage que devrait encaisser l'arme diminue d'autant sa résistance. Lorsqu'elle se rapproche de 0, l'arme semble perdre de sa substance, devenir floue, pour finalement retourner d'où elle vient. Si sa résistance est inférieure à son maximum mais supérieure à 0, une arme récupère un point de résistance par jour. Il va sans dire que les dommages doivent être infligés à l'arme et non à son possesseur. Frapper une arme impose un malus d'une colonne au contact et à distance, sauf dans le cas des pouvoirs d'attaque à distance (121 à 126). Il est bon de noter que les pouvoirs d'absorption, liés au mental ou au système nerveux n'ont aucun effet sur les armes (131 à 164 et 166).

De retour à la radio, les joueurs trouveront trois armes qui les aideront à assimiler ces règles. Il y a Raoul Grand-Ferdinand et sa masse, une arme mobile et une autre arme intelligente au choix portée par un clochard. L'avantage des armes non mobiles est qu'il n'est pas besoin de les affaiblir pour les

neutraliser, il suffit de tuer leur porteur. Aussi, dotez les armes de vos NPC d'au moins un pouvoir défensif (armure, rebond,...) ou un pouvoir de déplacement (forme gazeuse, déplacement temporel,...) si vous pensez que vos joueurs ont la partie trop belle. Vulcain ne pourra pas faire intervenir ses armes magiques dans ce combat à moins que les joueurs ne trouvent un moyen de couper le retour son venant du studio.

Une fois une arme dépossédée de son porteur, il suffit à Vulcain de la tenir pendant une minute en psalmodiant *é*trangement pour la renvoyer de force dans sa marche.

Le tricot, ça crée des liens

Les joueurs doivent désormais coincer TuacTchapatl pour lui appliquer le même traitement. Or, son pouvoir de téléportation est assez éternel pour qu'il veuille s'en approcher. Heureusement, les petites habitudes du prêtre aztèque et les pouvoirs de Vulcain vont leur permettre de parvenir à leurs fins.

Vulcain révèle aux Démon's qu'outre accorder la capacité de voyager entre les marches, les liens peuvent servir à bien autre chose. Par exemple, ils peuvent tisser un fillet qui limite le déplacement des êtres surnaturels à l'intérieur d'une même marche. En clair, créer un piège hermétique à la téléportation. Cependant, la tâche n'est pas aisée. Tisser un tel fillet sur une surface de 500m² lui prend une journée entière. Pas question donc de poursuivre TuacTchapatl en lançant des sorts. Il faut le devancer et anticiper son prochain mouvement. La Défense est devenue un lieu malsain pour TuacTchapatl car désormais les toits des immeubles grouillent de policiers sitôt la nuit tombée. Qu'à cela ne tienne, il saura bien trouver un endroit adéquat.

Le seul moyen pour les joueurs de parvenir à précéder TuacTchapatl est, comme pour tous les tueurs en série, de comprendre son *modus operandi*. Il existe des ouvrages plus complets que ceux de Vulcain dans les bibliothèques universitaires ou les grandes bibliothèques nationales. Ou, plus simplement, les joueurs peuvent interroger un expert en la matière, par exemple, un professeur d'histoire de la Sorbonne.

Ils apprendront alors que leur client est manifestement un prêtre de Huitzilopochtli, le dieu tribal de la guerre et du soleil, le maître du monde. Pour simplifier la mythologie, Huitzilopochtli était une des quatre divinités principales et régnait sur le sud du territoire aztèque. C'est donc logiquement la direction qu'a prise TuacTchapatl. De plus, les cérémonies dédiées à Huitzilopochtli étaient réglées par un calendrier liturgique appelé "Tonalpohualli". Les symboles dessinés autour des victimes de TuacTchapatl indiquent où il pense en être du calendrier. Et dans deux jours à lieu une fête qui requiert le sacrifice de deux jeunes enfants. Comme c'est un rite de fertilité et de protection, ce rituel avait lieu dans un haut temple spécialement conçu à cet effet dans la forêt.

Un haut lieu dans une forêt au sud de la Défense et où l'on peut trouver des enfants. L'endroit idéal est le Jardin d'Acclimatation, le parc d'attraction du bois de Boulogne. Et, de fait, TuacTchapatl a prévu d'effectuer son sacrifice au sommet de la grande roue. Si les joueurs se renseignent le lendemain au commissariat voisin, ils peuvent apprendre que deux enfants ont disparu dans le bois.

Le jour dit et à l'heure dite, TuacTchapatl et ses acolytes seront présents au rendez-vous. Selon la puissance de vos joueurs, dosez les alliés du prêtre pour que le combat soit indécis. N'oubliez pas que les armes des Démons qui se sont rebellés sont là. Une fois les armes entrées dans la nasse de Vulcain, elles ne peuvent plus sortir avant la dissipation du filet (quand le désir Vulcain ou au bout de cinq heures s'il meurt). Si TuacTchapatl "survit" à cette rencontre, il ne commettra pas la même erreur deux fois et ne pourra plus être retrouvé par les joueurs.

Conclusion

Si Vulcain est tué avant d'avoir pu régler son sort à TuacTchapatl, la mission est un échec total. Les forgerons sont obligés d'intervenir en masse et cela réduit d'autant l'approvisionnement en armes magiques de l'Enfer (ou du Paradis). Les joueurs écopent de deux limitations. Si TuacTchapatl s'échappe mais que Vulcain est toujours en vie, la situation est légèrement moins grave mais la mission est tout de même un échec.

Une fois les armes rebelles renvoyées dans leur marche, cela prend environ une semaine à Vulcain pour "reconditionner" chacune d'entre elles. Si les joueurs ont pris soin de demander à Vulcain de commencer par TuacTchapatl et si la mission a duré moins d'une semaine, Edmond Dantesque retrouvera son arme relativement rapidement et les Démons bénéficieront d'une victoire normale. Sinon, il s'agit d'une victoire marginale.

Vulcain. Forgeron

F05 V03 PR5 PE2 AG3 APP2 PP11

Talents : Forgeron +3, Parler aux armes +3, Arme de contact lourde +2, Esquive +1.

Pouvoirs : Armure +3 (211, invisible), Immunité au feu (213), Régénération +1 (226), Arme de contact intelligente (413), Marteau géant, puissance +4 avec Feu +0 (121), Détection de l'invisible +0 (313) et Vol (332).

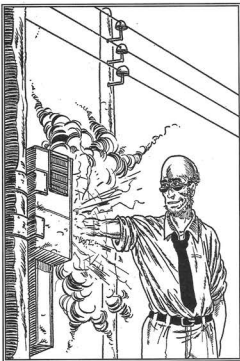
Équipement : Vieux pardessus râpé, Milnjon (un autre marteau, non magique, puissance +2). En combat, Vulcain peut appeler à son aide deux armes mobiles au choix (415 ou 416).

TuacTchapatl, M-16 intelligent

V05 PP17 Résistance 34

Talents : Parler aux armes +1, Culture aztèque +3.

Pouvoirs : Énergie +1 (123), Charme +2 (131), Sommeil +0 (132), Absorption de Volonté +0 (141), Absorption de Force +0 (142), Maladie +2 (162), Armure corporelle +1 (211), Téléportation +0 (331).



TuacTchapatl peut tirer et utiliser un pouvoir dans le même tour. De plus, elle peut également parler en "langage des armes" simultanément. Une arme l'entendant la rejoint au bout de trois tours. Son pouvoir de maladie peut être transmis par ses balles ou par une baïonnette (puissance +1) fixée sous le canon. L'arme n'a pas besoin d'être rechargée. Elle se comporte comme une arme mobile et n'a donc pas besoin d'être portée par quelqu'un, même si elle l'est par commodité (et surtout pour accomplir les sacrifices).

Claire Turbout. Ange de Laurent

F04 V04 PR4 PE3 AG3 AP2 PP13

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

Pouvoirs : Télékinésie +1 (126), Absorption de Colère +0 (145), Armure +1 (211), Détection du Mal +0 (311), Détection du Danger +0 (315), Juste-lame de Laurent +0 (Spé), Arme de contact intelligente (413), Épée longue avec Paralysie +0 (135), Champ de force +1 (251).

Équipement : Blouse bleue et orange.

Raoul Grand-Ferdinand (Alias "Captain Parvis")

F02 V01 PR1 PE2 AG2 AP2 PP1

Talents : Esquive +0, Baratin +1, Connaissance du disco +2, Technique de radio +1.

Équipement : Arme de contact intelligente (412), Masse à deux mains avec Coma +0 (136), Champ magnétique +0 (254), Passe-Muraille +0 (335).

Cette mission, si vous l'acceptez...

Une mission quasi impossible pour In Nomine Satanis

Le pouvoir spécial de l'Archange Emmanuel permet à certains Anges d'imiter les auras démoniaques. Hélas, aucun pouvoir équivalent n'existe pour les Démon.

Une raison philosophique à cela : les Anges, purs, peuvent imiter le mal, tandis que les Démon, irrémédiablement déchu, ne peuvent plus imiter la pureté. Ceci posé, c'est pas très pratique pour les missions d'infiltration !

Et devinez de quoi il s'agit dans ce scénario ?

Les VIP baignent dans l'huile

Les Démon, comme les Anges, ont leur organisation, leur administration et leurs chiens de garde : les Démon au service d'Andromalius. Ceux-ci sont chargés de repérer les brebis galeuses et la plupart du temps de les punir.

Le quartier général des Anges, pour ce genre de travail, est Notre-Dame. Les Démon n'ont pas de quartier général attitré, cela serait trop dangereux. Leur administration est donc atomisée en services, installés en différentes cachettes, souvent itinérantes.

Antoine de Guereville, rejeton de haute famille et Démon d'Andromalius de Grade 3, responsable des affaires de haute trahison démoniaque, s'est récemment installé, avec son service, dans une clinique psychiatrique privée dans la banlieue parisienne.

Il compte rester dans ce lieu à peu près six mois.

Alexandra, Alexandrie

Antoine de Guereville s'occupe en ce moment d'une affaire particulièrement cruciale, affaire qui a les formes d'une ravissante jeune demoiselle prénommée Alexandra.

Alexandra, Démon aux ordres de Valefor, Prince-Démon des Voleurs, est un des rares cas de transfiguration du camp démoniaque au camp angélique. Dégoutée - allez savoir pourquoi - par les forces du Mal, la donzelle avait fait appel, il y a un an, à un Ange au service de Janus, Archange des Vents, dont elle connaissait par hasard la couverture.

Par son intermédiaire, elle avait proposé ses services à Dieu et à ses sbires. L'Ange, un peu éberlué par la proposition, avait fait appel à son Archange, Janus, pour savoir ce qu'il devait faire. Janus, généreux à son habitude, avait accepté de prendre Alexandra sous son aile.

Pendant presque un an, Alexandra, Démon de Valefor passé de facto sous les ordres de Janus, a donc travaillé secrètement pour le Bien.

Les meilleures choses ont une fin : elle a fini par se faire prendre et est depuis une semaine entre les griffes d'Antoine de Guereville. Celui-ci va sans doute, à son habitude, la torturer pour lui extraire toutes les informations qu'elle peut avoir en sa possession, puis la tuer, si possible lentement et cruellement afin de lui apprendre à vivre.

Rien que de la routine, me direz-vous. Après tout, ce scénario est pour In Nomine Satanis, donc les joueurs, des Démon, n'ont aucune raison de plaindre Alexandra qui a bien ce qu'elle mérite, la salope, pour avoir trahi.

Ok. Sauf que les forces du Mal ont des raisons - que nous ne détaillerons pas ici - de croire qu'Alexandra allait, quand elle s'est fait prendre, fournir une information très importante à ses contacts des forces du Bien. Un truc essentiel... qu'elle avait promis de ne dire qu'à l'Archange Janus lui-même. Mais quoi ? Les forces du Mal aimeraient bien le savoir !

Et les forces du Mal ne pensent pas qu'Antoine de Guereville va arriver à faire parler Alexandra. Parce qu'Alexandra a la réputation d'être fortement têtue, est quasi immunisée aux pouvoirs mentaux et a une résistance morale à la douleur impressionnante... traduction en termes de jeu : la garce a une Volonté de 6.

Non : pour savoir ce qu'elle a dans la tête, mieux vaut recourir à la ruse.

Or, d'après des renseignements dont nous ne vous communiquerons pas non plus les sources, les forces du Mal viennent d'apprendre qu'un ou plusieurs Anges étaient infiltrés ou allaient s'infiltrer dans le service d'Antoine de Guereville pour faire évader Alexandra.

Une idée a alors germé.

Impossible n'est pas français !

Et c'est là qu'interviennent les joueurs. Ils seront convoqués au Hilton, dans une salle de conférence ultra-technologique (si vous connaissez le feuilleton Mission Impossible, le contact des joueurs sera polymorphe en Jim Phelps).

Le contact leur expliquera tout ce que nous venons de vous dire plus haut à propos d'Alexandra, du renseignement qu'ils veulent obtenir et du ou des Anges qui vont tenter de la faire échapper. La mission des joueurs est d'une simplicité enfantine - le contact aura un petit rire nerveux en prononçant cette phrase.

Il leur faudra s'infiltrer dans le service d'Antoine de Guereville et :

- 1 - Repérer le ou les Anges infiltrés
- 2 - Le/les neutraliser discrètement

- 
- 3 - Prendre contact avec Alexandra en se faisant passer pour le ou les Anges précédemment neutralisés
 - 4 - Faire évader Alexandra
 - 5 - La mettre en confiance
 - 6 - Préparer un faux quartier général des forces du Bien afin qu'elle croie être parmi les Anges
 - 7 - Préparer un faux Archange Janus - oui, on ne rigole pas - afin qu'elle lui remette le renseignement promis.
 - 8 - La remercier de tout coeur et la tuer.

... le département d'Etat niera avoir eu connaissance de vos actions

Découlez les joueurs du plafond, le contact a encore quelques renseignements à ajouter.

Les bonnes nouvelles :

- Budget illimité
- Possibilité de se servir d'humains comme figurants (les forces du Mal peuvent fournir quelques humains sympathisants ou lobotomisés pour incarner des rôles précis).
- Possibilité, grâce à un petit bottier de trois centimètres sur trois, préparé pour l'occasion par Vapula, de contrefaire une seule fois, et pendant trois secondes, une aura d'Archange (appuyez sur le bouton rouge et Aura flashera).

Les mauvaises nouvelles :

Une seule, mais de taille : Antoine de Guercville et les Démon de son service ne sont pas au courant de l'opération et ne doivent pas l'être. C'est-à-dire que oui, ils vont faire de leur mieux pour garder Alexandra prisonnière, et oui, s'ils voient "des gens" en train d'essayer de la délivrer, ils vont faire tout ce qu'ils peuvent pour les tuer, ces gens.

Faut les comprendre, ils font leur boulot.

Pourquoi une telle dissimulation ? Parce que moins il y a de gens dans le secret, plus le stratagème a des chances de marcher. Et également parce que les forces du Mal sont très heureuses d'avoir l'occasion de tester le service d'Antoine de l'intérieur : ainsi, il sera possible d'en voir les points faibles.

Déroulement du scénario

Ce scénario peut être artificiellement découpé en deux parties. La première se passera dans le service d'Antoine. Il s'agit de la recherche et de la découverte du ou des Anges infiltrés et de l'évasion d'Alexandra. La seconde est la préparation de la mise en scène destinée à la faire parler.

Pour vous aider à faire jouer la première partie, nous allons décrire très précisément le service d'Antoine. La seconde partie dépend totalement de l'imagination de vos joueurs : nous ne pouvons rien faire de plus que de vous donner quelques idées et des lignes directrices.

Première partie : Dans le QG démoniaque

Les hôpitaux, c'est toujours un peu sympa !

Vous avez sûrement vu des films ou des feuilletons américains avec une clinique tenue par un "méchant" docteur tout puissant qui séquestre ses patients.

L'ambiance, c'est ça. Le véritable directeur de la clinique, un dénommé Joseph Mange, est totalement sous la coupe des Démon et complètement terrorisé par Antoine. Celui-ci est arrivé, a fait virer toutes les infirmières et les a fait remplacer par des familiers ou des humains sous sa coupe qui s'amuse avec les patients. Joseph, lui, reste terré dans son bureau, pensant - avec raison - qu'il sera tué à la fin de cette histoire.

Les faux médecins et les fausses infirmières médecins administrent un simulacre de traitement aux patients (qui sont fous et qui, s'ils ne l'étaient pas vraiment, le deviennent rapidement dans un tel environnement) au cas où quelqu'un de l'extérieur arriverait. Des Démon de Malthus en profitent pour faire de petites expériences sur ces cobayes involontaires.

Antoine de Guercville a réquisitionné tout le troisième étage de la clinique, où il a installé son administration.

S'y trouvent :

- Son bureau (archives, dossiers, ordinateur), d'où il contrôle électroniquement les ouvertures des cellules.
- Le bureau de ses deux assistantes : enfin deux, si on veut. Ce sont des siamoises, avec un corps, deux têtes et quatre jambes. Une des siamoises est contrôlée par un Démon d'Abalam et l'autre par un Démon d'Andromalius.

Elles s'appellent Ginette et Paulette. Elles ne s'entendent pas du tout et n'arrêtent pas de se disputer en hurlant. C'est plutôt Paulette, le Démon d'Andromalius, qui est l'assistante d'Antoine... mais en fait, ça dépend des jours et de qui gagne la bataille incessante entre elles.

- La salle de tests. Tests psychologiques absurdes sur ordinateurs, tests de Rorschach, associations d'idées... et bien sûr chaise électrique, instruments de torture (aussi bien modernes - seringues, scalpels - que moyenâgeux ou absurdes - mixer, râpe à fromage, tire-bouchons). Selon les besoins et le grade de l'accusé, des Démon d'Andromalius mineurs (pour les insignifiants) : Ginette/Paulette (pour les cas intéressants) ou Antoine lui-même y officient.

Les cadavres disparaissent quand les Démon meurent, pas de problème pour disposer des corps.

- La salle s'attente. Y attendent les Démon qui vont être jugés. Elle est truffée de caméras et les films sont retransmis

sur d'innombrables écrans de télévision sur tous les murs, pour que chaque "accusé" se voit baliser en gros plan et en direct.

Laissez courir votre imagination : un clown Démon de Bérial qui a la limitation Gentillesse, une dentiste Démon d'Andrealphus qui a comploté pour tuer son supérieur, un ouvrier spécialisé en marteau-piqueur Démon de Gaziel qui a vu la lumière de Dieu l'éclairer et un petit gamin Démon de Crocell qui ne sait pas pourquoi il est là mais qui va être torturé quand même...

Vous pouvez mettre plein de PNJ marrants, que Jules, Raoul et Arsène (voir plus loin) et parfois les joueurs feront passer à la salle de tests.

Les résultats sont ensuite donnés à Antoine qui tranche, coupable ou non coupable. Dans la plupart des cas, les coupables sont aussitôt exécutés et leur âme reçoit le châtiment "mérité" une fois en Enfer.

• Les cellules

S'y trouvent les condamnés ou en cours d'examen. Les cellules sont capitonées. Les Démons les plus dangereux, dont Alexandra, sont sous camisole chimique.

• La sécurité

Au troisième étage, en plus de Ginette/Paulette, d'Antoine et des trois Démons d'Andromalius, se trouvent trois Démons de Baal, habillés en vigiles et se conduisant très nettement comme des gardes du corps.

Au premier et deuxième étages il y a les malades et les faux infirmiers et médecins, autant dire bien 5 Démons (Malthus et autres) et une dizaine de familiers.

Le jardin est entouré d'un mur de deux mètres de hauteur et fermé par une grande grille qui s'ouvre électroniquement.

C'est un Démon de Vapula, chef de la sécurité, qui a la télécommande. Il est accompagné d'un Démon de Bérial et d'un de Crocell. Ils se relaient pour monter la garde dans le jardin.

Autant dire qu'il n'est pas question de sortir par la force : d'ailleurs ce n'est pas le but! Même s'il peut y avoir quelques bavures, le principe est quand même d'éviter de tuer trop de Démons.

Non, il faut employer la ruse et trouver un moyen discret de sortir sans attirer l'attention, avec le minimum de dégâts et le maximum de discrétion.

L'Ange

Un des Démons d'Andromalius mineur, dénommé Jules (les autres s'appellent Raoul et Arsène), est en réalité un Ange au

service d'Emmanuel venu pour délivrer Alexandra. Il est un petit peu comme les joueurs : il fouine, il enquête et il attend la bonne occasion.

Comment le repérer ? Il s'introduira dans le bureau d'Antoine pour observer les serrures électroniques et fouiller dans les dossiers, il étudiera la porte de la cellule d'Alexandra, il sursautera et essaiera de s'enfuir s'il est pris sur le fait...

Après l'avoir neutralisé (attention, les ordres d'en bas sont qu'il faut que personne d'autre que les joueurs ne s'en aperçoivent), les joueurs trouveront dans une poche secrète de son attaché-case une croix bizarroïde qu'il faudra qu'ils gardent.

Comment délivrer Alexandra

Avec talent.

N'importe qui Démon s'apercevant de quelque chose cognera d'abord et réfléchira ensuite. Sauf Antoine, qui, curieusement paraît frappé d'une indifférence profonde pour tout ce qui concerne Alexandra. S'ils voit les joueurs en train d'essayer de la délivrer, il... partira dans l'autre sens. Nos Démons penseront peut-être qu'il est myope...

Ca ressemble un peu à un donjon, sauf qu'il faut en sortir au lieu d'y entrer et qu'il faut être discret parce que les monstres sont trop forts et que de toute manière il faut éviter d'en tuer.

Bonne chance !

Deuxième partie : Une fois Alexandra délivrée

La mise en scène

Répetons-le : cette partie du scénario ne peut être décrite précisément car elle dépend entièrement des idées - et de l'intelligence - de vos joueurs.

Quelques précisions (ou quelques suggestions) cependant :

• Pour garder la confiance d'Alexandra

La première réaction d'Alexandra, quand elle se réveillera et que les joueurs diront le baratin préparé : "Ne t'inquiète pas, nous sommes venus te délivrer, etc." sera de demander à voir le signe convenu.

Il s'agit de la croix - espérons que les joueurs auront la présence d'esprit de la montrer.

Alexandra doit croire qu'elle est en présence d'Ange ou d'humains au service des Anges. Ce qui veut dire : conduite angélique, pas d'aura démoniaque et pas d'utilisation de pouvoirs démoniaques.

- Conduite angélique.

Cela ne veut pas dire gentillesse, non violence et petits oiseaux (vous n'avez qu'à assister à une partie de Magna Veritas pour en être convaincus) !

Mais cela veut dire: si on mentionne Dieu, une église ou un Archange, le faire avec un respect profond... et sans rire. Ne pas laisser paraître de besoins sexuels, ne pas paraître sadique, ne pas faire de blagues trop vaseuses. Paraître un petit peu intégriste ne gâchera rien.

Nota bene : Ce n'est pas que les Anges n'ont pas de besoins sexuels ou ne sont jamais sadiques... c'est juste qu'ils évitent en général de le montrer devant d'autres Anges !

- Pas d'aura démoniaque ou d'utilisation de pouvoirs démoniaques.

Si faute il y a (par exemple un jet d'acide ou de flammes malencantres) :

Alexandra ne croira pas, quel que soit le baratin utilisé, à : "Nous sommes des Démons, heu, oui, mais nous sommes, comme toi, passés au service du Bien." Elle sait combien c'est difficile et rare.

- Elle peut croire, si l'explication est spontanée et que le jet de baratin est bon, à : "Nous sommes des Anges au service d'Emmanuel (et donc nous pouvons contrefaire une aura ou des pouvoirs démoniaques)..." car il serait logique, en effet, que des Anges d'Emmanuel aient été choisis pour une mission de ce genre.

Attention : s'il y a eu une hésitation, Alexandra va commencer à se méfier et aucune autre erreur ne sera alors permise.

- D'ailleurs, à propos d'aura...

La meilleure façon de prouver qu'on est un Ange est de montrer une aura angélique, et c'est une des premières choses qu'Alexandra demandera.

Les joueurs peuvent alors prétendre que c'est trop dangereux et qu'ils craignent d'être suivis... Une fois dehors, la bonne idée est de speeder toujours la pauvre Alexandra de manière à ce qu'elle n'ait pas le temps de penser, ou alors de prétendre un parano totale. "Notre aura ? Mais tu n'es pas folle ! Tu veux qu'on nous repère à l'km à la ronde ou quoi ! Je suis sûr qu'on est suivi ! Le mec là... Vite, cours !"

• Janus et le quartier général des forces du Bien :

La construction ou simplement la recherche du faux quartier général peut prendre du temps, il serait donc plus judicieux que les joueurs aient préparé tout leur "théâtre" avant d'avoir délivré Alexandra.

C'est vous qui jugerez si la mise en scène de vos joueurs est crédible. Mais sachez que la meilleure idée, parce que la preuve sera indiscutable dans l'esprit d'Alexandra, est de faire le "faux quartier général" dans une église... Car comme vous le savez, les Démons (excepté justement Alexandra depuis la "protection" accordée par Janus) ne peuvent mettre le pied dans une église sans que l'église tente de les rejeter.

Alors, comment faire ? Eh bien ou trouver une église abandonnée et désacralisée (il en existe quelques-unes en France, qui depuis sont devenues des musées ou des salles des fêtes) ou créer une fausse église de toutes pièces !

Une idée encore plus retorse : bander les yeux d'Alexandra et s'organiser pour que quand les joueurs lui enlèvent le bandeau elle se croit dans les sous-sols de Notre-Dame.

Quant au faux Janus... En tant qu'Archange, il est important qu'il soit très charismatique, très bien habillé, si possible très beau et qu'il parle très bien. Aux joueurs de faire de leur mieux ! Et n'oubliez pas, la fausse aura ne marche qu'une fois. Autant faire quelque chose de spectaculaire !

Si ça ne marche pas

Si vos joueurs font une trop grosse erreur, ou s'ils accumulent les maladroites et qu'à votre avis ils ne sont pas convainquants, considérez qu'ils ont raté le scénario et qu'Alexandra, qui a quand même une Volonté de 6, comprend soudain le stratagème.

Elle va alors se refermer sur elle-même, paraître froide et distante... puis essaiera à un moment crucial de s'échapper.

- Si les joueurs la tuent ou si elle réussit à s'enfuir :

Domage. Limitation pour tout le monde.

Quelques mois plus tard, ils apprendront qu'Antoine de Guereville est passé aux forces du Bien... sans faire forcément le rapport avec cette histoire.

- S'ils arrivent à la rattraper et à la garder :

Au bout d'un moment, Alexandra leur fera clairement comprendre, par quelques ricanements bien placés, qu'elle ne marche pas. Même la fausse église et le faux Janus ne l'émeuvent pas...

Les autorités du Mal, prévenues, la feront rendre à Antoine de Guereville, décidant, la ruse ayant échoué, de revenir finalement à la torture.

Quelques jours plus tard, les joueurs apprendront qu'Alexandra et Antoine de Guereville ont disparu dans la nature.

Relimitation pour tout le monde.

Si ça marche

Si vos joueurs ont été bons, une Alexandra abasourdie verra, dans un quartier général du Bien "indiscutable", briller devant elle l'aura éclatante de son nouvel Archange et protecteur, Janus.

Elle tombera à genoux, émue jusqu'aux larmes, et sans chercher plus loin à dissimuler, dira qu'elle dépose humblement à ses pieds une offrande : la conversion d'Antoine de Guerveville qui, torturé par le remords est prêt, si Ange, Archange des convertis l'accepte, à se joindre humblement aux forces du Bien... et à apporter comme dot toute sa connaissance de l'organisation des forces du Mal !

Antoine de Guerveville? Un Démon aux ordres D'Andromalius Grade 3 ? Passé à la You-You Forces (les Anges) ?

Le renseignement est, en effet, de la plus haute importance. C'est pour cela, comprendront sans doute les joueurs a posteriori, qu'Alexandra n'avait pas encore été torturée ni jugée et qu'Antoine, se doutant sans doute qu'un envoyé des forces du Bien allait la délivrer, s'est arrangé pour laisser faire les choses... croyant que les joueurs étaient des Anges !

Il ne reste plus aux joueurs qu'à éliminer Alexandra avec ou sans sarcasmes et à prévenir à toute vitesse leurs supérieurs pour qu'ils puissent tout de suite "s'occuper" de ce brave Antoine.

Andromalius lui-même s'en chargera !

Et ce sera une victoire totale pour tout le monde, ils l'ont bien méritée.

Antoine de Guerveville, Démon aux ordres d'Andromalius, Grade 3

F02 V05 AG3 PE3 PR2 AP3 PP28

Talents : Baratin +2, Discussion +2, Torture +2, Esquive +1.
Pouvoirs : Faiblesse +0 (133), Pas de nourriture (215), Volonté supranormale +2 (221), Immunité +2 (225), Détection du Bien +1 (311), Détection de la Vérité +2 (316), Télépathie +1 (321), Lire les sentiments +1 (323), Téléportation +2 (331), Humanité +3 (Spé).

Alexandra, Démon renégat aux ordres de Valefor

F02 V06 AG3 PE2 PR3 AP3 PP19

Talents : Séduction +2, Esquive +2, Corps à corps +2.
Pouvoirs : Sommeil +1 (132), Acide +1 (165), Invisibilité +1 (261), Caméléon +1 (262), Bond +1 (333), Augmentation permanente de Volonté (353), Ouverture +1 (Spé).



LA REFORME DE L'ORTOGRAFF'

Christian Morin pourrait aisément devenir aussi célèbre que Patrick Roy, il lui suffirait de s'enfoncer sa clarinette dans le cul...

L'école est finie les enfants....

DRIIIIINNG

OUAAAAIIS!!! fit en choeur une légion de gamins en se précipitant vers la grille principale.

Une cohorte de têtes blondes sortit en piaillant de l'école, les uns à vélo, les autres à pied, avec une clef enroulée autour de leur cou, et le restant grimpa tel un troupeau de kangourous (ou de morpions, au choix) dans la voiture de leurs parents. C'était le soir de la rentrée et les gamins de sept à douze ans qui peuplaient l'école maternelle Rudolph schtroumpf comptaient bien avaler leur goûter.

"Il était une fois une petite fille qui s'appelait le petit chaperon rouge, du fait qu'elle était tout le temps habillée de cette couleur..."

Voiture de madame Florence De Larochebrochard, chef de promotion

- Dis maman tu peux raccompagner Elodie chez elle?
- Bien sûr ma petite Edwige, Elodie tu habites où comme ça?

- J'habite à Bondy.

Hihihihuh!!! firent les gamines hilares à l'arrière de la XM.
- Allons les filles... à propos comment s'est passé votre premier jour d'école?

- Ben au début c'était embêtant on a fait des maths, tu sais, 2ab plus 2bc...

- Et ça fait quoi les filles?

- Ben 2QBC ! firent-elles en choeur.

- D'ailleurs, fit Edwige songeuse, il faudrait que je pense à changer de culotte.

- Oui, avec tout ce qu'il t'a mis dans le cul Richard t'a intérêt.

"... Un jour, sa maman qui avait divorcé de son mari, lui demanda d'aller porter à sa grand-mère qui vivait de l'autre côté de la forêt..."

Appartement de Mr PELLEGRIN, rentier

- Alors Richard comment s'est passée la rentrée ?

- Très bien papy.

- Ça a commencé comment?

- Eh bien d'abord ils nous ont demandé ce que nos parents et grands-parents faisaient comme travail, j'ai écrit que papa était C.R.S et que toi tu étais collaborateur pendant la guerre...

"... Un petit pot de confiture, une jatte de beurre et du lait, pour l'aider à porter tout ça, sa mère lui donna un panier d'osier dans lequel..."

Demeure de Maurice Combain, cantonnier

- Naaaaa Robert fais pas ça, piailla Clarice, sa petite soeur.

- Si si je te dis qu'on peut, regarde tu lui enlèves ça.

- Naaan mamaann.

- Elle rentrera tard et pas la peine de cafter, allez donne-la moi!

- Oui mais lui fais pas de mal...

La poupée Barbie changea de mains et Big Jim laissa tomber son slip, révélant une protubérance énorme pour quelqu'un de sa taille. Barbie parut effrayée à l'idée de prendre un tel machin dans son ventre de plastique, si au moins Ken avait été là, mais il avait déjà fort à faire avec l'ours en peluche, qui lui faisait une démonstration de head fucking indigne des films de Jean-Jacques Annaud. Big Jim avait conservé son M16 et une ou deux grenades à sa ceinture. Barbie recula contre un mur.

- Non Big Jim ne fais pas ça!! fit la petite blonde aux cheveux de Nylon

- Si ma garce, tu vas bien le sentir mon gros fusil, à genoux grosse chienne!

- KEN KEN!!!

"... Le petit chaperon rouge rangea tous ses petits objets, elle ouvrit la porte et s'avança avec ses petits souliers dans la grande forêt, au bout de 100 mètres, elle regretta d'avoir mis cette minijupe..."

Immeuble des Champiers, commerciaux

Juliette caressait le chaton qu'elle avait eu pour son anniversaire, la petite boule de poil toute douce lui léchait la main avec amour, la petite fille et son animal se trouvaient sur le balcon...

- Alors ma chérie, tu as des devoirs à faire?

- Ouais zut on nous en a donné pour ce soir, des science-nat surtout...

- Eh bien je peux peut-être t'aider?

- Oui bien sûr, on s'y met maintenant?

- Bien sûr ma puce!

- D'accord. Maman, ça a combien de vies un chat?

- Euh neuf je crois mais tu sais...

- Et on est à quel étage?

- Mais au huitième, quel rapport?

"... Qui lui arrivait au ras de la moule, elle aurait mieux fait de mettre une robe longue, des bas et ses nouveaux porte-jarretelles. Elle pénétra dans la forêt, lorsque soudain..."

Pavillon de la famille DUMESNIL

- Rhaaa vas-y mon Julien, encore, encore, plus vite.
- Mmm tu aimes ça hein?
- Oui mais mmmm dépêche-toi, c'est bon.
- Attends si je continue comme ça, je vais jouir!
- Ben c'est le but du jeu non?
- Oui mais je peux encore tenir longtemps, tu sais...
- Tu oublies Paul, il va rentrer de l'école dans peu de temps.
- C'est pas grave maman, fit Paul qui se tenait à l'entrée du salon. Il était tout nu, son petit robinet à la main.
- Papa tu peux me laisser ta place, il faut que je surmonte mon complexe d'Oedipe...

"... Elle s'aperçut qu'elle ne portait pas de culotte. Un bruit la fit sursauter, elle se retourna et quelle ne fut pas sa surprise de voir son vieil ami Pierrot habilement dissimulé dans des broussailles. Il était tout nu et s'approcha d'elle en lui murmurant des mots étranges..."

DRIING

OOOUAAAIPPP!!!

"Bon les enfants, n'oubliez pas de faire vos devoirs à la maison, soyez sages, pour la semaine prochaine, n'oubliez surtout pas de demander à vos parents d'acheter le recueil de poésie d'Allen Ginsberg où figure notamment son célèbre poème "Sphincter" dans lequel il recommande aux jeunes adolescents de sucer sa bite plutôt que de s'enfler une quarantaine de cigarettes par jour, une métaphore habile contre l'abus de tabac..."

Avec un sourire d'autosatisfaction M. Georges regarda s'éloigner le troupeau de gosses: décidément la réforme de l'éducation nationale avait parfois du bon.



FICHE DE PERSONNAGE

Nom:

Supérieur:

Couverture:

Force (FO):

Volonté (VO):

Agilité (AG):

Perception (PE):

Précision (PR):

Apparence (AP):

Points de Volonté ()::

Points de Force ()::

TALENTS

Nom	Caractéristique	Réussite
-----	-----------------	----------

EQUIPEMENT

Grades:

Pouvoirs liés aux grades:

POUVOIRS

Nom	Numéro	Coût	Portée	Type	Réussite	Défense
-----	--------	------	--------	------	----------	---------

189

Couverture:

Agilité (AG):

Apparence (AP):

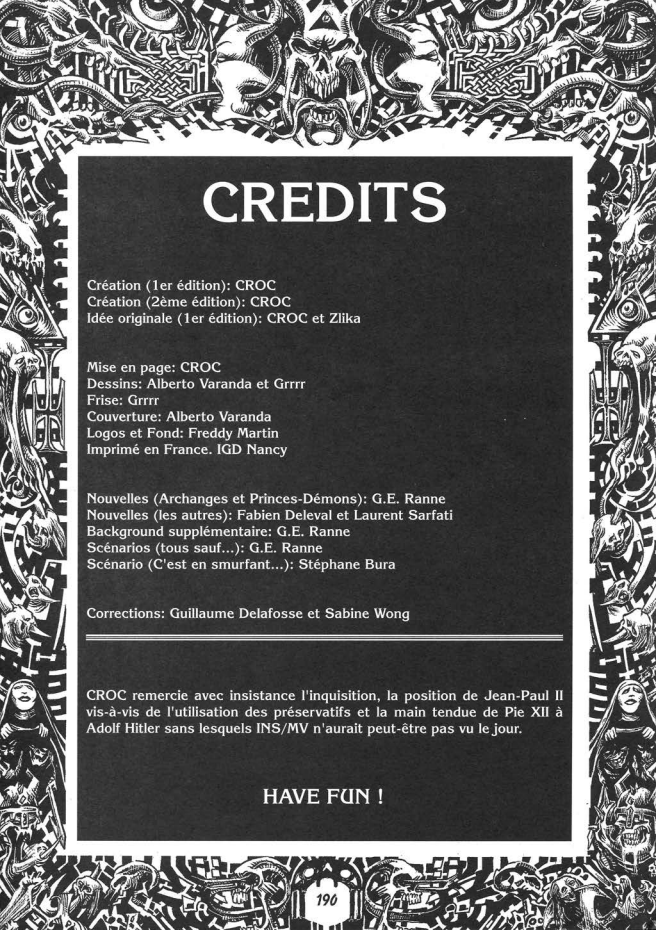
Points de Force ():

EQUIPEMENT

Grades:
Pouvoirs liés aux grades:

Nom	Numéro	Coût	Portée	Type	Réussite	Défense
-----	--------	------	--------	------	----------	---------

[illegible]



CREDITS

Création (1er édition): CROC
Création (2ème édition): CROC
Idée originale (1er édition): CROC et Zlika

Mise en page: CROC
Dessins: Alberto Varanda et Grrrr
Frise: Grrrr
Couverture: Alberto Varanda
Logos et Fond: Freddy Martin
Imprimé en France. IGD Nancy

Nouvelles (Archanges et Princes-Démons): G.E. Ranne
Nouvelles (les autres): Fabien Deleval et Laurent Sarfati
Background supplémentaire: G.E. Ranne
Scénarios (tous sauf...): G.E. Ranne
Scénario (C'est en smurfant...): Stéphane Bura

Corrections: Guillaume Delafosse et Sabine Wong

CROC remercie avec insistance l'inquisition, la position de Jean-Paul II vis-à-vis de l'utilisation des préservatifs et la main tendue de Pie XII à Adolf Hitler sans lesquels INS/MV n'aurait peut-être pas vu le jour.

HAVE FUN !





MAGNA VERITAS

Le Nomine Satanis / Magna Veritas est un jeu de rôle qui vous permet de prendre part au combat que se livrent Dieu et Satan sur notre Terre dans les années 90.

Choisissez votre camp et endossez le rôle d'un Ange ou d'un Démon incarné dans un corps humain et envoyé sur Terre pour prêcher la bonne parole ou semer le trouble et la discorde parmi les humains.

La nouvelle édition de INS/MV contient tous les éléments qui ont fait de ce jeu un succès ainsi que de nombreuses nouveautés:

- 8 scénarios inédits (4 pour chaque camp).
- 20 pages de background décrivant l'histoire de la Terre depuis sa création.
- La totalité des pouvoirs angéliques, démoniaques, vikings et saoudiens entièrement révisés et précisés.

Quoi qu'il en soit, cette nouvelle édition ne rendra pas les extensions suivantes incompatibles avec l'ancienne version.

Chez SIROZ, tout est proposé, rien n'est imposé !



ISBN: 2-911103-00-9

Édité par Anmodis Éditions, 58 rue Pottier, 78150 La Chesnay

Prix: 219 francs



SINBLAS ENIWON NI