Extension N°4 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Scanné par Xathos

Barbaria

Par
CROC

SIROZ

BERSERKER

La troisième force 3
Les vikings 3
Historique 3
Principes de base 4
Le Valhalla 4
Le Ragnarok 4
Réincarnation des guerriers vikings 4
Le corps d'accueil 6
Les conditions de transfert 6
La période d'acclimatation 6
Vie quotidienne 6
Le rôle des femmes 7
L'honneur 7
La justice 8
Les duels 8
L'hospitalité 8
Les banquets 8
Les rangs 8
Les drakkars 8
Création des personnages vikings 9
Les caractéristiques 9
Les talents 9
Les pouvoirs 10
Nouvelles armes et armures 12
Le D666 12
Effet des dommages 12
Points de pouvoir 12

Récupération des points de pouvoir 12
Liste des pouvoirs 13
1- Pouvoir offensif 13
2- Pouvoir défensif 14
3- Pouvoir utilitaire 14
4- Objet magique 15
5- Serviteur 15
6- Limitation 16
Le panthéon viking 16
Thor, Dieu des tempêtes 17
Odin, Dieu de la Guerre 18
Freyja, Déesse de l'Amour 20
Frigg, Déesse de la Terre 21
Njord, dieu des Voyages 22
Heimdall, Gardien du pont Arc-En-Ciel 23
Tyr, Dieu de la Justice 23
Ullr, Dieu de la Chasse 24
Créatures et Dieux maléfiques 25
Annexe I: Quelques créatures mythiques 26
Les trolls 26
Les elfes 26
Les nains 26
Les géants 26
Annexe II: Liste des pouvoirs 28
Annexe III: Quelques personnages vikings 29
Les sorciers 38
Historique 38
Au commencement 38
Vie quotidienne 38
Théorie 38
Pratique 39
Ecriture 39
Lecture 39
Création du pentacle 39
Les composants 40
Invocation 40
Demande 40
Sans filet 40
La création d'un sorcier 42
Annexe I: Les composantes d'invocation 44
Annexe II: Quelques sorts utilitaires 46
Annexe III: Quelques sorciers 48
Scénarios 51
Pour qui sonne le gland ? 51
Qui veut la bite de Roger Rapeau ? 64
Crédits 74
Rectificatif 74
Nouvelles fiches de personnages 75

LA TROISIEME FORCE

La troisième force comprend tout ce qui touche aux religions présentes avant l'an 0 et ayant néanmoins une nature paranormale et/ou mystique. Cela inclus les sorciers et les adorateurs de religions polythéistes primitives. Bien que cela regroupe aussi bien les indiens (d'Amérique), les celtes, les hindous, les grecs, les romains, les egyptiens et les vikings (entre autres...) nous n'étudierons en détails que ces derniers. Tout amateur d'une autre civilisation ou panthéon pourra, en suivant le même principe, créer son propre jeu. Il pourra aussi, d'ailleurs, m'envoyer son oeuvre (on peut même imaginer d'y consacrer une extension à part entière si ces information sont intéressantes pour un assez grand nombre de joueurs). Cette troisième force n'est pas obligatoirement antagoniste aux deux autres mais c'est cependant souvent le cas (surtout entre vikings et Démons). La petite table ci-dessous vous donnera une idée de la comptabilité entre les différents camps:

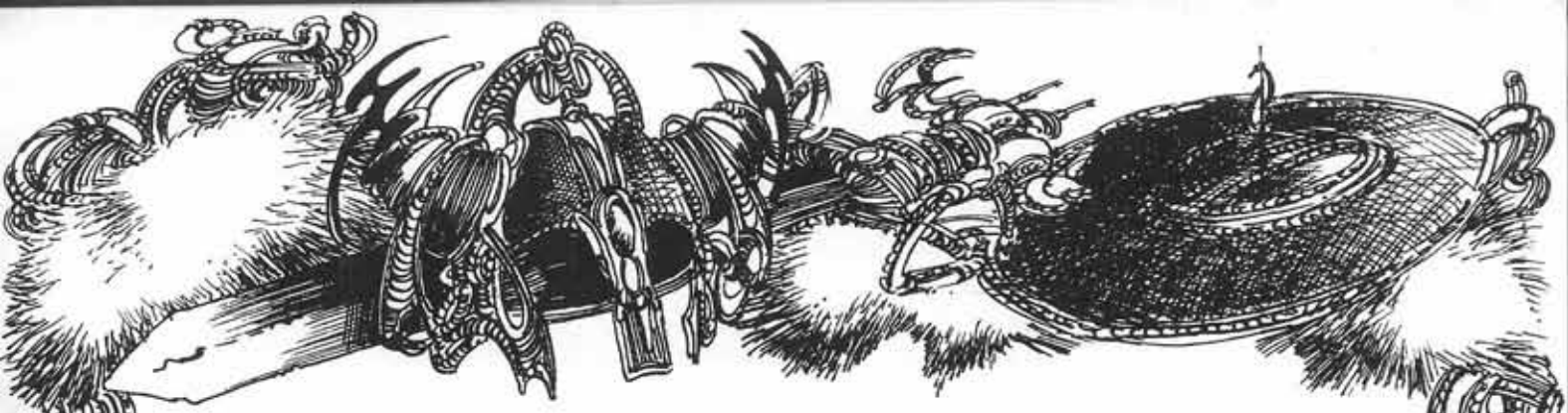
Ce qu'il pense de...	Mal	Bien	Vikings	Sorciers
Mal	-	H	N	N
Bien	H	-	N*	H
Vikings	H	N	-	B
Sorciers	N	N	B	-

N: Neutre (alliance possible mais rare).
H: Hostile (alliance très improbable).
B: Bonne (alliance probable).
N*: Bonne opinion de la part de Michel, Archange de la Guerre.

LES VIKINGS

Historique

Il y a des jours, je me demande vraiment si Thor ne se moque pas un peu de moi. Incarné dans le corps d'un prof d'université, c'est déjà craignos, mais ne pas avoir de mission pendant trois ans, là ça dépasse les bornes. Ajoutez à cela une bande de gamins qui se moquent de l'histoire ancienne comme Heimdal de sa première paire de jumelles et la coupe est pleine. Tenez, par exemple, ce matin même, un étudiant propre sur lui et binoclard m'aborde sans autre forme de politesse et me traite de facho. Tout ça parce que je porte une rune d'Odala autour du cou. C'est peut-être de ma faute si les rasés du gros borgne se sont appropriés ce signe sacré! Attendez un peu qu'un de ces rigolos me tombe sous la main... Ca va saigner! Morgnbörg marmonnait donc dans sa barbe rousse et drue et se dirigeait bon gré mal gré vers la salle de classe qui lui était affecté. Il jeta machinalement un coup d'oeil par la fenêtre et resta paralysé comme si un géant du froid venait de le frapper. Un jeune homme descendait de moto, une superbe Harley entièrement customisée, vêtu d'une veste en cuir et arborant un casque allemand chromé ou on pouvait lire: Wiking. Il semblait parler à la concierge et avait apparemment bien du mal à pénétrer dans l'enceinte de l'école.



Principes de base

Il est dit dans la plupart des légendes vikings que lorsque l'heure du Ragnarok sonnera, les guerriers vikings redescendront sur terre pour combattre aux cotés des Dieux. Hors, en l'an 0, le 24 décembre, naquit le fils de Dieu. Les vikings prirent cette naissance pour le début du Ragnarok et commencèrent à se réincarner. La guerre fit rage pendant des siècles et de nombreux guerriers (et Dieux) furent tués. Qu'à cela ne tienne, les vikings comptent bien combattre comme cela pendant encore des millénaires. La victoire totale ne sera possible que si tous les Dieux maléfiques sont tués.

Le Valhalla

From a battle I've come,
To a battle I ride,
Blazing up from the sky.
Chains of fate,
Hold a fiery stride,
I'll see you again when I die.

Manowar

Tous les guerriers réincarnés viennent du Valhalla. Inutile donc de préciser que ce sont les âmes de ceux qui sont morts au combat. En effet, l'âme de tout guerrier mourant sans combattre, va directement dans le royaume de morts (l'Enfer). Si un viking meurt à chaque fois courageusement, il peut revenir sur terre indéfiniment (après un laps de temps plus ou moins long... Mais plutôt long quand même). Utilisez à ce sujet la table donnée en page 36 de l'extension "Intervention Divine".

Le Ragnarok

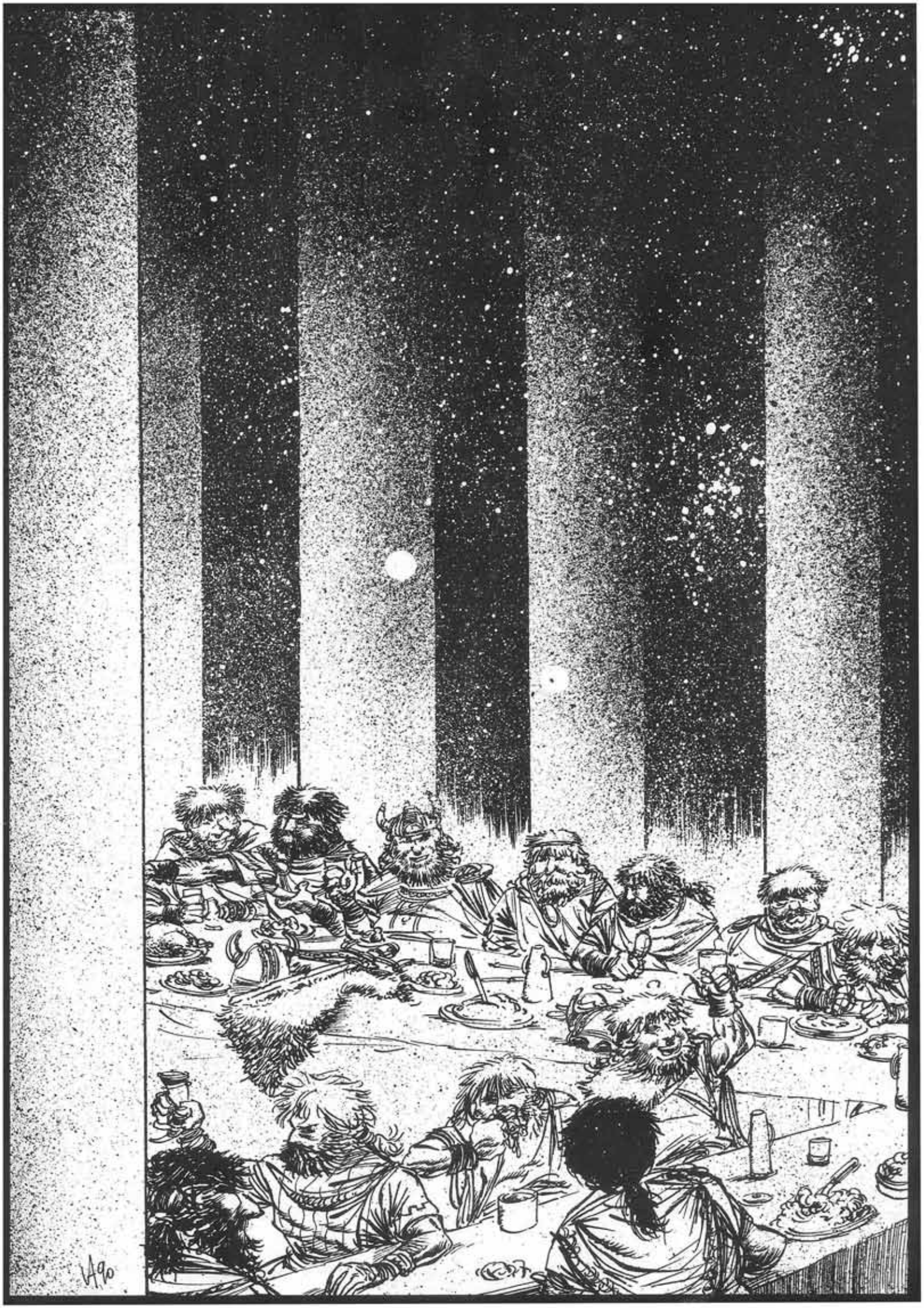
Brothers the battle is raging.
Choose your side.
Sing with us the battle hymns,
Into glory ride.
Hail to england,
The sign of the hammer's our guide.
Forever we're fighting the world,
Side by side.

Manowar

Le Ragnarok représente, dans la mythologie viking, la guerre des Dieux. Les vikings envoyés sur terre n'ont donc qu'un seul but: Détruire les ennemis de leurs Dieux et en particulier les géants (donc... Les Démons). D'une nature agressive et violente, ils n'hésitent pas non plus à cartonner les Anges et/ou tous les êtres qui peuvent se mettre sur leur chemin. Bien que le Ragnarok soit une guerre, la plupart des vikings sont plus intelligents qu'il n'y parait et l'attaque de front n'est pas la plus souvent utilisée.

Réincarnation des guerriers vikings

Morgnbörg savait que c'était le grand jour et que rien ne pouvait maintenant l'empêcher de bouter les géants hors de la France, de l'Europe et même de la terre, pourquoi pas. Il bifurqua sans même se demander ce que ses élèves allaient devenir et descendit l'escalier pour arriver au même étage que le guerrier à moto. Arrivé devant la loge du cerbère de l'école, Morgnbörg s'aperçut que malgré la grande force apparente du guerrier, il n'avait pas pu passer outre les terribles griffes de la bête. Ils remuaient tous les deux des bras et devenaient de plus en plus rouge. Le guerrier tapait du poing sur la porte de la loge et la concierge agitait son balais de plus belle. Il mis fin à la discussion en s'excusant auprès de madame Branchu: Bonjour madame Branchu, j'ai oublié de vous prévenir qu'un ami passerait me voir ce matin. Nous n'allons pas vous déranger plus longtemps. Au revoir madame Branchu. Il passa devant la loge et poussa le guerrier et lui indiquant du menton la porte. Madame Branchu se noya dans un flot d'excuses que Morgnbörg n'écouta même pas. Les hommes marchèrent côte à côte et ne s'adressèrent la parole que lorsque la voix de la concierge fut dissipée par le ronronnement de la Harley. Le motard parla en premier, en norvégien, langue que Morgnbörg n'espérait plus entendre de la bouche de l'un des siens. Il répondit de la même façon. Le temps n'avait pas émoussé son accent, ni le tranchant de sa lame espérait-il. Le motard s'appelait Dringer et était un guerrier d'Odin, tout comme lui. Il monta à l'arrière de la moto et ils commencèrent un périple à travers Paris. A la station Javel, un électricien se joignit à eux. Il était disciple de Thor et avait eu la bonne idée d'avoir braqué une 4L fourgonnette. Le quatrième larron était en fait une



frêle jeune fille qui vénérait Frigg (c'est d'ailleurs tout ce qu'elle avait le droit de faire). Le dernier nous apparut sous la forme d'un clochard et était un disciple d'Ullr le chasseur. Naïgrund, l'électricien de Thor était aussi notre chef. Il nous expliqua la mission en quelques mots. Ca paraissait simple, trop simple d'ailleurs. A l'entendre, il suffisait de se rendre à l'adresse indiquée, tuer tous ses occupants et brûler le tout. Le seul petit problème est qu'il fallait que ça ressemble à un accident. Il restait aussi la possibilité que la maison abrite autre chose que les humains qu'elle était censée contenir. Ils y trouveraient peut-être des Anges, des sorciers, des nains, des Démons et même... Des géants.

Le corps d'accueil

Our armies in England, Scotland and Wales,
Our brothers in Belgium, Holland and France
will not fail.
Denmark, Sweden, Norway,
Finland, Italy, Switzerland, Austria,
Back to the glory of Germany.

Manowar

Lorsque qu'un viking reçoit l'honneur de descendre sur terre pour combattre, il est réincarné dans le corps d'un être humain. Cet être humain est choisi par le Dieu du personnage et est souvent un passionné des légendes vikings. C'est donc, la plupart du temps, un professeur ou un érudit quelconque. Notez qu'un viking ne peut pas s'incarner dans le corps d'un être divin (serviteur, soldat de Dieu, Ange) ou démoniaque (mort-vivant, familier, Démon).

Les conditions de transfert

L'être humain ne peut pas résister à l'attaque mentale et son âme se retrouve directement au purgatoire (ou au paradis ou en enfer) sans aucune chance d'en revenir. La "possession" sera invisible et ne prend qu'une fraction de seconde. Il n'existe aucune règle pour déterminer l'origine du corps dans lequel le personnage se réincarne. On peut tout de même utiliser la table suivante chaque fois que l'on veut connaître le type de corps qui accueille un viking:

D66	Corps d'accueil
11-26	Professeur (spécialiste des légendes vikings)
31-36	Collectionneur d'armes (blanches)
41-46	Marin (ou autre métier proche de la mer)
51-56	Bûcheron (ou autre métier proche de la nature)
61-63	Hell's Angel (ou autre "marginal" barbu et buveur de bière)
64-66	Autre (n'importe qui)

La période d'acclimatation

Le viking nouvellement incarné aura surement bien du mal à s'acclimater à son nouveau corps. Il commencera par se laisser pousser les cheveux et la barbe, s'arrangera pour se confectionner un équipement standard (casque à cornes, armure, armes) et prendra ensuite contact, par l'intermédiaire de son Dieu, avec d'autres guerriers vikings de sa région. Après une période d'acclimatation d'environ un an, il sera prêt à lutter efficacement contre les ennemis de son Dieu. Notez que c'est durant cette période que le personnage apprendra les talents "actuels" que le personnage aura choisi lors de sa création (sauf dans le cas du pouvoir "31 - Talent").

Vie quotidienne

Le convoi stoppa sur une petite route en terre battue, en plein milieu d'une forêt. Tout le monde descendit se dégourdir les jambes et se préparer à l'attaque. On avait décidé que Dringer et Naïgrund resteraient habillés normalement pour tromper l'ennemi. Tous les autres, dont j'étais, montèrent dans la fourgonnette et s'habillèrent en silence avec l'armure de leur clan. La jeune fille, Sylvia, s'écarta du groupe pour changer de vêtements. Elle ne reçut que les quolibets de ses compagnons qui ne manquèrent pas de faire des remarques sur ses protubérances mammaires. Le clochard, qui refusait de donner son nom, était armé d'un arc et d'un fin coutelas. J'avais sorti mon épée à deux mains de son

étui et Naïgrund attachait déjà son marteau, symbole de la puissance de son Dieu, à sa ceinture. Dringer était armé d'une hache et d'un gros bouclier rond qu'il plaça avec précaution à l'arrière de la fourgonnette. Quand Sylvia réapparue, elle était vêtue d'une combinaison en cuir noir qui moulait encore plus ses formes que le pull bleu qu'elle venait de quitter. Elle ne portait évidemment aucune arme. Dringer sortit un petit tonneau des sacoches de sa moto et s'enfila cinq litres de bière sans en proposer à qui que ce soit. Le clochard fit quelques cartons et sur les arbres avoisinants. Sentant que cela risquait rapidement de dégénérer (il suffisait simplement qu'une patrouille de police les surprenne), Sylvia prit la parole et nous enjoignit sèchement de nous mettre en route. Tous ronchonnèrent mais aucun ne fit de remarque constructive: La mission avant tout. La moto s'arrêta à quelques mètres de la grille de la maison. La voiture, tous feux éteints, s'approcha le plus possible mais stoppa net à deux cent mètres de la forme sombre qui délimitait la propriété. C'est Sylvia qui venait de serrer le frein à main. Elle se tourna vers les autres et justifia son geste en posant son doigt sur ses lèvres. Tous comprirent qu'il fallait mieux être discret. Morgnbörg trouvait tout cela bien inutile. Plus vite ses adversaires seraient devant lui, plus vite il en serait débarrassé. Si le sang doit couler, il coulera. Dringer s'était accroupi près de l'entrée et semblait humer l'air ambiant. Il se tourna en silence vers le groupe qui préparait ses affaires et leur fit signe de lui lancer sa hache et son bouclier. Le clochard les lui lança avec une précision digne du Dieu qu'il servait. Dringer accrocha ses armes à sa ceinture et grimpa d'un bond sur le mur. Il s'agrippa au dessus du mur en utilisant les tessons de bouteilles qui en couvraient le haut. Il venait de mettre en marche son pouvoir d'armure.

Le rôle des femmes

Les femmes n'ont aucun droit chez les vikings (tout du moins depuis le début du Ragnarok). Les seuls personnages féminins devront vénérer Frigg ou Freyja. Elles ne seront considérées comme guerrières que si elles sont valkyries (elles seront d'ailleurs très respectées dans ce dernier cas). Les autres femmes vikings du Valhalla se contentent de servir à boire lors des nombreux festins et assouvir les besoins sexuels des guerriers. Avant le Ragnarok, les femmes s'occupaient du foyer et de la famille et avaient un droit très important: Celui de divorcer.

L'honneur

Gods of war I call you. My sword is by my side.
I seek a life of honor, free from all false pride.
I will crack the whip with a bold mighty hail.
Cover me with death if I should ever fail.
Glory, majesty, unity.
Hail, hail hail.

Manowar

Les vertus les plus importantes pour un viking sont l'hospitalité, le courage et la générosité. Le code d'honneur viking est quelquefois un peu bizarre. Voici quelques exemples précis qui vont vous permettre de mieux incarner un personnage de ce type:

Ne pas frapper une femme: Même si les femmes n'ont aucun droit, elles sont cependant respectées et il n'est pas de bon ton de les frapper ou de les malmener. On peut cependant les chasser de chez soi ou les insulter.

Ne pas pleurer: Accuser quelqu'un d'avoir pleuré est une insulte très grave et qui ne doit pas être portée à la légère. Seuls les hommes (et les valkyries) ne doivent pas pleurer. Les femmes non plus d'ailleurs si elles veulent être respectées un peu plus par les hommes.

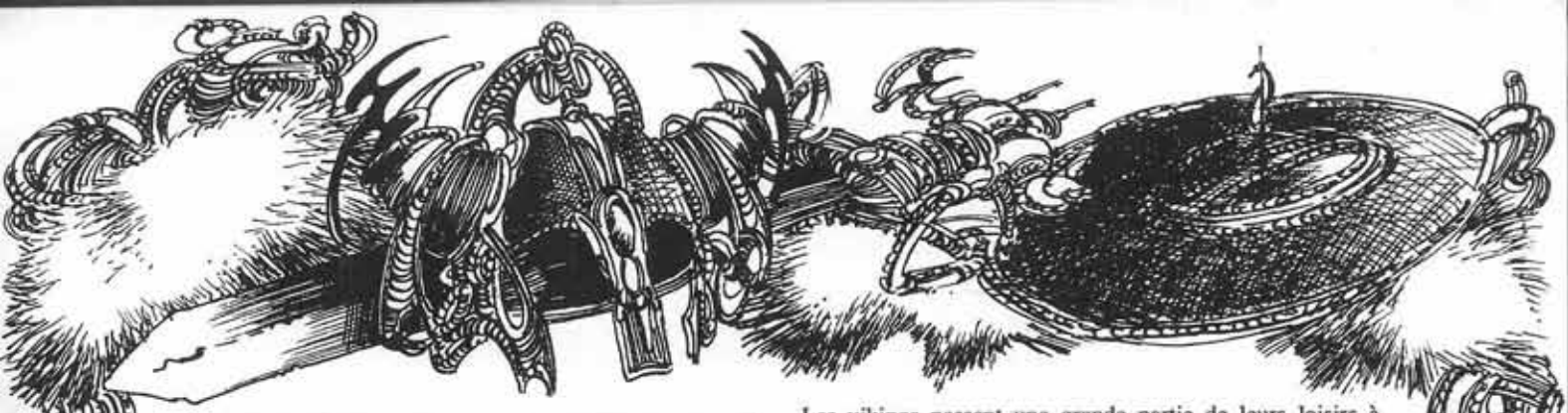
Ne pas faire brûler une forêt: C'est un crime très grave puni de bannissement.

Ne pas être laid: Etre laid est un indice qui tend à prouver que vous possédez du sang de troll dans vos veines. Si, en plus de cela vous êtes grand (plus de 2 mètres), ne vous étonnez pas si les autres vikings réagissent très mal à votre contact.

Ne pas être imberbe ou homosexuel: Non comment!

Ne pas mentir, tricher ou rompre une promesse: Un viking coupable d'un tel acte risque de perdre son honneur sauf s'il est question d'un étranger (ou même plus, d'un ennemi).

Ne pas être lâche: Un viking doit toujours essayer de combattre les adversaires qu'il rencontre. Il peut cependant fuir si ces derniers sont trop nombreux où s'il tombe dans une embuscade. La tactique qui consiste à "Fuir pour combattre un autre jour" est souvent utilisée par les guerriers mais seulement si leurs chances de vaincre sont très faibles.



Les duels

Si deux vikings ne sont pas d'accord l'un avec l'autre ou si l'un d'entre eux juge avoir été insulté par l'autre, ils peuvent se battre en duel. Une surface claire (sable, couverture, neige) d'environ 5 mètres sur 5 est alors tracée à même le sol. Le viking qui a demandé le duel devra attendre d'avoir été touché au moins une fois avant d'attaquer à son tour (il pourra cependant parer ou esquiver). Dès qu'une goutte de sang touche le sol, le duel est arrêté et le perdant est celui dont le sang a touché le sol. Si un des deux vikings sort du "ring", il est déclaré perdant et lâche!

La justice

La justice viking s'appelle la "Thing" et ce sont les serviteurs de Tyr qui la rendent (à ce sujet, Tyr et ses serviteurs sont à peu près les équivalents vikings d'Andromalius, de Joseph et de Dominique). Les lois vikings sont très sévères et quelquefois bien étranges. Le juge (appelé aussi "doomsman") entend les deux parties et décide du châtiment une fois qu'il a entendu tous les témoins. Le coupable doit payer la victime avec un équivalent valable (du troc quoi!). Les crimes très graves (meurtre etc...) ne sont pas jugés par Tyr ou ses représentants et se terminent souvent en vendetta qui embrasent des tribus entières. Dans le cadre d'une partie de Berserker, il est très rare que l'on en arrive à de telles extrémités, les personnages étant la "crème des crèmes" du royaume viking.

L'hospitalité

Les vikings sont très réputés pour leur hospitalité. Les régions où ils vivaient étaient loin d'être hospitalières et c'est certainement pour cela qu'un viking ne refuse jamais le gîte et le couvert à un inconnu. Malheur à celui qui, bénéficiant de cette invitation, essayerait d'en profiter: Le viking est aussi rancunier qu'il est bon vivant.

Les banquets

Heroes await me,
My enemies ride fast,
Knowing not this ride's their last.
Saddle my horse as I drink my last ale,
Bow string and steel will prevail.

Manowar

Les vikings passent une grande partie de leurs loisirs à organiser de grandes fêtes (un peu comme les schtroumpfs) où la boisson coule à flots et les victuailles sont abondantes. Si au Valhalla, les banquets sont permanents, tout viking qui se respecte devra organiser, même une fois réincarné, un festin par semaine. Ces invités seront d'autres vikings ou des amis de longue date en qui il a toute confiance. Les raisons de ces fêtes pourront aussi bien être l'anniversaire d'un des invités, le début d'un combat à hauts risques ou tout simplement la fin d'une aventure dangereuse. Les vikings sont grands amateurs de jeux, Que ce soit les jeux physiques (course à pied, à cheval ou en bateau à rames), intellectuels (échecs) ou ceux basés sur la chance (dés, cartes).

Les rangs

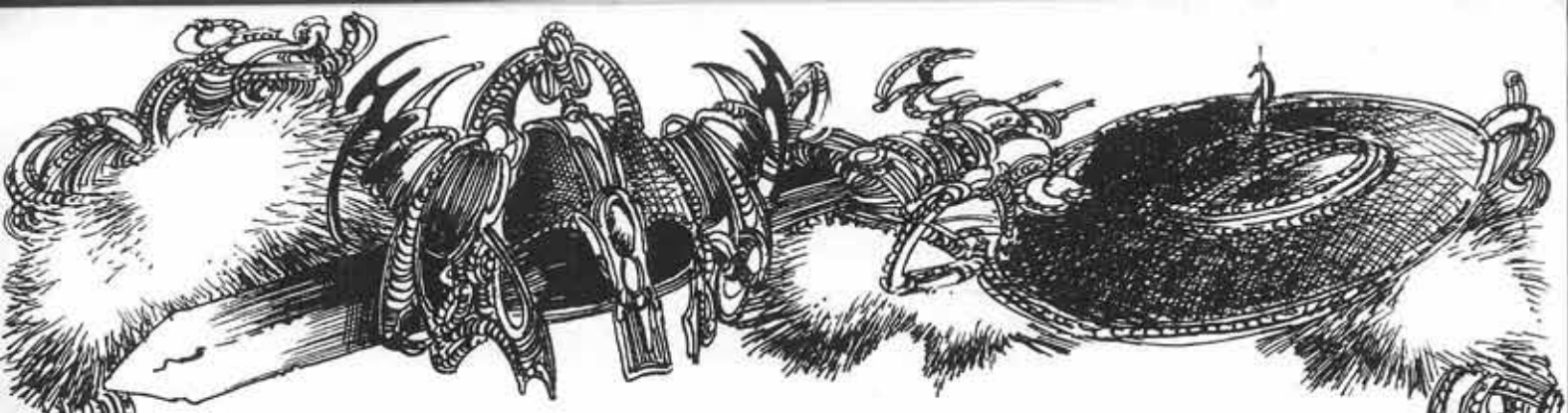
Les vikings ont un sens aigu de la famille. Plus leur famille est grande, plus le viking est important. Malheureusement pour eux, les vikings de l'après Ragnarok (ceux qui nous intéressent donc) auront bien du mal à fonder une nombreuse famille. Les rangs vikings ont donc un sens très différent de ceux de l'antiquité. Ils sont très importants et donnent une idée de la valeur du personnage (un peu comme ceux des Anges ou des Démons). Il existe quatre rangs:

Rang	Modificateur	Missions
Sans rang	-3	1
Carl	+0	4
Jarl	+1	16
Rig-Jarl	+3	-

Modificateurs (Exprimés en nombre de colonnes): A utiliser sur la table UM lors d'une tentative d'intervention du Dieu que le personnage sert.
Missions: Nombre de missions réussies nécessaires pour le passage au rang supérieur. Notez qu'un jugement défavorable de la part d'un serviteur de Tyr pourra annuler 1 ou plusieurs "missions". On peut même imaginer une perte de rang si la faute est vraiment grave.

Les drakkars

Même si ces célèbres bateaux passionnent toujours les vikings de l'après-ragnarok, ils ne peuvent malheureusement pas en construire ou en faire naviguer souvent. Il est beaucoup trop dangereux de se faire pincer par la police fluviale ou maritime avec un drakkar entièrement équipé et/ou rempli de guerriers en armes. Les vikings utilisent donc plus souvent des bateaux modernes même si ceux-ci portent souvent des noms vikings et quelques petits détails qui ne trompent pas (boucliers sur les bords, figure de proue en forme de dragon).



Création des personnages vikings

Dès qu'il eut ouvert le portail de l'intérieur, le groupe se mit en marche en silence. C'est en progressant par petits sauts, de buissons en buissons, que les vikings se rapprochèrent de la porte d'entrée. Dans la cour, tout semblait calme. Les fenêtres de la maison ne diffusaient aucune lumière et tout semblait prouver que la surprise était complète. Tout d'un coup, une meute de chiens-loups déboucha de la gauche de la maison. Morgnbörg fut le premier à être attaqué. Il repoussa la première attaque d'un coup de poing qui enfonça le crâne du chien. Il eut juste le temps de sortir son épée à deux mains avant que deux autres chiens tentent de lui sauter à la gorge. Les moulinets formèrent une véritable barrière d'acier sur laquelle les chiens vinrent s'incruster. Le sang inonda presque immédiatement le visage du guerrier. Il se mit à sourire. Mais le plaisir fut de courte durée. Il se tourna rapidement vers ses camarades. Trois chiens étaient tombés sous les coups de Dringer et le clochard avait tué celui qui avait tenté de tuer Sylvia. Elle n'avait pas fait un seul geste pour se protéger. C'était notre rôle, et elle le savait. Naïgrund était resté en arrière plan, le marteau à la main, prêt à soutenir celui qui en aurait besoin. Il n'en avait cependant pas eu besoin. Le combat avait été rapide mais il était maintenant trop tard pour être discret. Naïgrund montra la porte d'un geste large. Morgnbörg et Dringer se ruèrent pour la défoncer. C'est ce dernier qui donna un grand coup de pied au niveau de la poignée. La porte vola en éclat et Dringer entra immédiatement après, frappant au juger avec sa hache et se protégeant avec son bouclier. Morgnbörg se tourna vers son leader et attendit les ordres. Avant qu'il ait pu recevoir l'ordre qu'il attendait tant (celui de se ruer à l'intérieur), une courte rafale d'arme automatique brisa le silence. La tension s'atténua lorsque le cri de guerre de Dringer retentit, immédiatement suivi d'un bruit sourd et de quelques gargouillis de sinistre augure. Tous foncèrent en même temps vers la porte. Arrivés à l'intérieur, ils n'eurent que le temps d'apercevoir Dringer finir d'attacher la tête de son adversaire à sa ceinture. Le corps sans tête, armé d'un Uzi, était planté au mur par la hache du guerrier.

Les vikings sont créés de la même façon que tout autre personnage d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. Seules les valeurs données pour déterminer les caractéristiques, les pouvoirs et les talents sont différentes. Il vous suffit de suivre les quelques conseils ci-dessous:

Les caractéristiques

Elles sont déterminées en partageant 15 points dans les six caractéristiques (avec un maximum de 5 dans chacune).

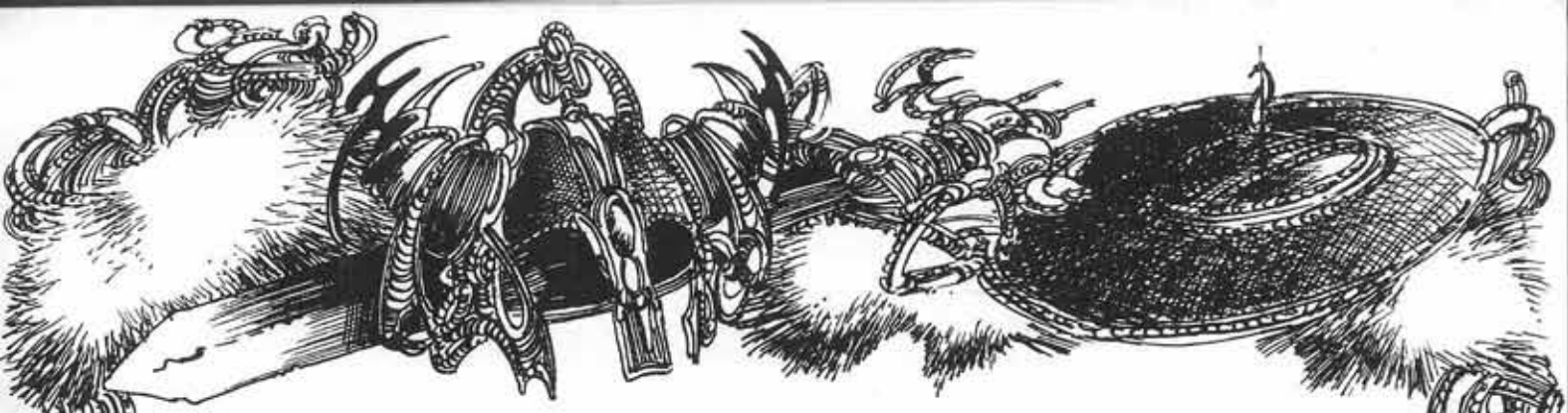
Les talents

Ils sont déterminés avec un total de 16 points. 1 point accorde un niveau de +0, 2 points accordent un niveau de +1 et 4 points donnent un niveau de +2. Un niveau de +3 est impossible à acquérir à moins de posséder le pouvoir 31. Le langage natal du personnage (qu'il possède au niveau+1) est le Danois (ou le Norvégien). Il est donc conseillé d'en prendre au moins un autre au niveau+0 (minimum). N'oubliez pas que les personnages incarnés par les joueurs vivront au vingtième siècle et qu'ils devront donc posséder d'autres talents que ceux de combat (encore que...). Le nombre de points dépensés dans des talents "non-vikings" ne devra pas dépasser 8 (c'est le maître de jeu qui devra décider si un talent est "viking" ou non). Les personnages vikings ont accès à quelques nouveaux talents:

Bouclier (-2): Ce talent est utilisé pour parer les attaques au corps à corps d'un adversaire (Agilité). Il s'utilise en défense comme une parade ou une esquive mais le type de bouclier accorde un bonus de protection en cas de conflit réussi (Petit bouclier (Targe): 3, Bouclier rond (écus): 6, Grand bouclier (Pavois): 9). Notez aussi qu'un personnage viking ne pourra pas posséder de grand bouclier (tout du moins pas avec l'accord de son Dieu). Un bouclier rond accordera un malus d'une colonne au talent de combat de l'utilisateur. Un pavois accordera un malus de deux colonnes au talent de combat de l'utilisateur. Résumons donc ces capacités dans la table ci-dessous:

Bouclier	Protection	Malus
Targe	3	-
Ecus	6	-1
Pavois	9	-2

Arc (-3): Ce talent sert à utiliser efficacement un arc de n'importe quel type (Précision/Perception). Il permet aussi de tirer avec une cadence plus importante. En effet, la mise en place d'une flèche prend du temps, surtout lorsqu'un tour de jeu représente une seconde.



Niveau	Fréquence de tir
Aucun	Une flèche toutes les cinq secondes.
+0	Une flèche toutes les quatre secondes.
+1	Une flèche toutes les trois secondes.
+2	Une flèche toutes les deux secondes.
+3	Une flèche par seconde.

Bateau à rames (-2): Ce talent permet de diriger un drakkar (Force) ou n'importe quel autre bateau à rames (lors des combats, pour les mouvements de précision ou lorsqu'il n'y a pas de vent).

Bateau à voiles (-6): Ce talent permet de diriger un drakkar (Volonté) ou tout autre bateau à voiles (lors des grandes distances).

Astronomie (-6): Ce talent permet de se repérer (Perception) à l'aide des étoiles et est donc primordial pour tous les capitaines de bateaux.

Magie Runique (-8): Ce talent permet au personnage qui le possède de graver des runes (Précision) sur ses armes, son armure, son drakkar ou sa maison pour attirer la faveur des dieux. Graver une rune prend une journée. Le coût de l'apprentissage de la magie runique n'est pas le même que celui des autres talents:

Niveau	Coût	Expérience
+0	4	600
+1	8	1200
+2	12	1800
+3	Impossible	4000

On peut placer plusieurs runes sur un même objet mais il y a un malus de 2 colonnes par rune en plus de la première. Les effets des runes, leur nom, leur apparence, les objets sur lesquelles elles peuvent être gravées sont décrits dans la table ci-dessous:

Protection: Chaque rune réussie augmente la valeur de protection de l'objet d'un point. Chaque rune ratée fait baisser la valeur de protection de l'objet d'un point.

Fertilité: Chaque rune réussie garantie la naissance d'un enfant dans l'année (encore faut il y mettre un peu du sien... on ne peut pas gagner à la loterie sans acheter un billet!). Chaque rune ratée empêche la naissance d'un enfant.

Eau: Chaque rune réussie accorde un bonus d'une colonne à tous les jets de navigation du bateau. Chaque rune ratée donne un malus d'une colonne à tous les jets de navigation du bateau.

Défense: Chaque rune réussie cause un point de dommage (toutes les secondes) à toute personne entrant ou utilisant l'objet gravé sans en recevoir l'accord du propriétaire. Chaque rune ratée annule les effets d'une rune réussie (du même type).

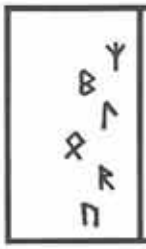
Voyage: Chaque rune réussie accorde un bonus d'une colonne à tous les jets de repérage faits sur le bateau. Chaque rune ratée donne un malus d'une colonne à tous les jets de repérage faits sur le bateau.

Force: Chaque rune réussie augmente la puissance de l'arme d'un point. Chaque rune ratée réduit la puissance de l'arme d'un point.

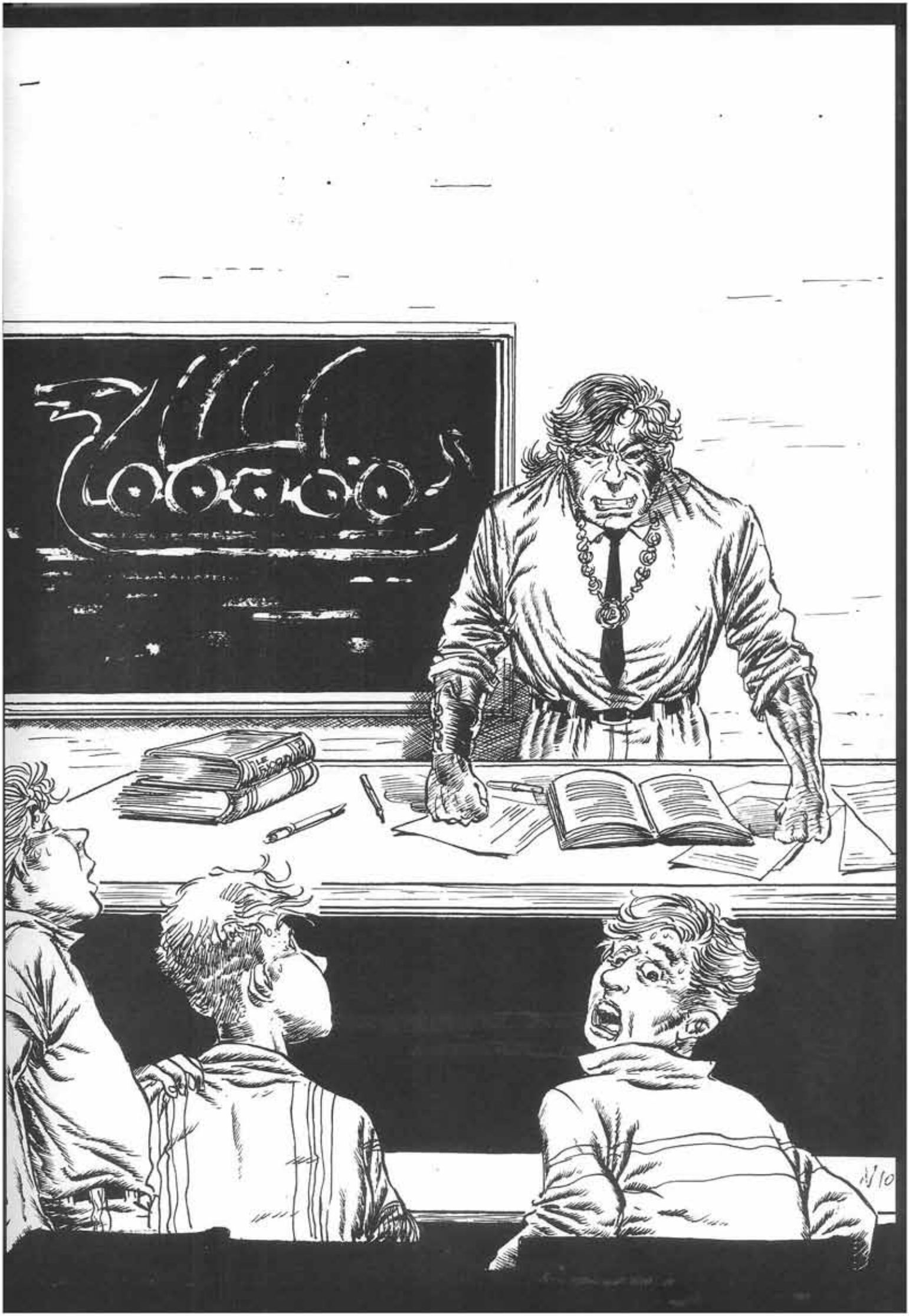
Note au sujet des runes: C'est le maître de jeu qui devra déterminer (secrètement) si une rune est réussie ou pas. Le joueur devra déduire par lui même l'effet de ses runes sur les objets qu'il utilise.

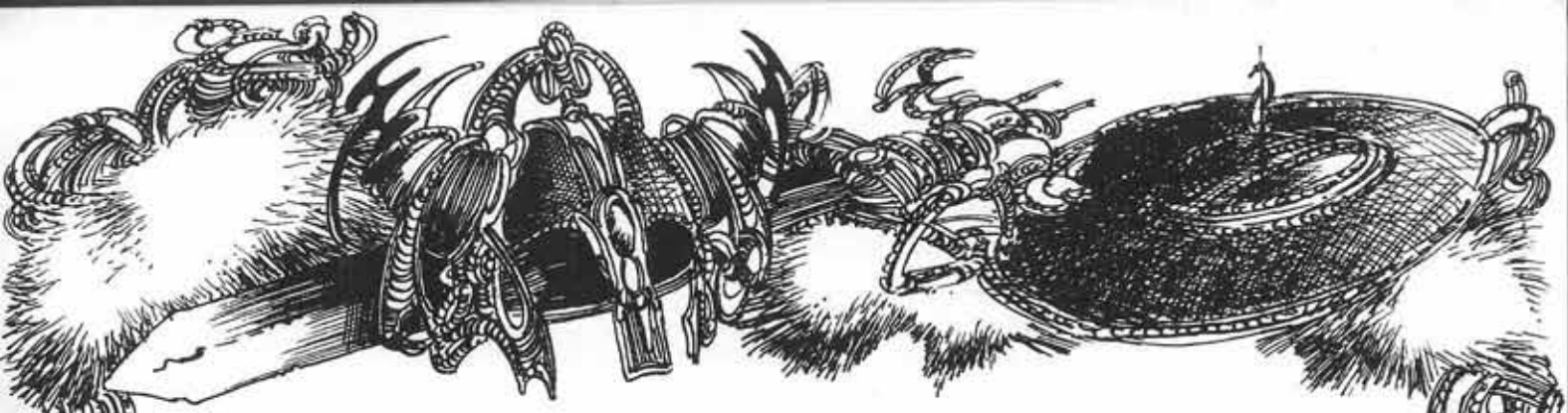
Les pouvoirs

Chaque viking possédera 4 pouvoirs (avec un niveau maximum de +2 sauf autorisation spéciale de son Dieu). Si c'est un personnage-joueur, il aura toutes les possibilités spéciales accordées page 16 d'In Nomine Satanis (la détermination semi-aléatoire se résout en jetant 1D6 pour les unités et en choisissant les dizaines).



Nom	Effet(s)	Objet
Algir	Protection	Armure, Bouclier, Drakkar
Berkana	Fertilité	Maison
Lagur	Eau	Drakkar
Odala	Défense	Armure, Drakkar, Bouclier, Maison ou tout autre objet
Raidu	Voyage	Drakkar
Urur	Force	Arme





Nouvelles armes et armures

Les vikings ont un nombre d'armes possibles très limité (tout du moins avec l'accord de leur Dieu). En voici une liste exhaustive:

Arme	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Epée longue	+2	-	Arme de contact	
Epieu	+0	-	Arme de contact	b
Hache	+1	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+2	-	Arme de contact lourde	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Marteau	Spécial	-	Arme de contact	a
Dague	-1	-	Arme de contact	

a: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que la moitié de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). La puissance est de +1.
b: Tenu à deux mains, l'épieu a une puissance de +1.

Arme	Puissance	Précision	Portée	Talent	Note(s)
Epieu	+0	-1	3	Lancer	
Hachette	+0	-	2	Lancer	
Marteau	Spécial	-2	2	Lancer	a
Dague	-1	-1	2	Lancer	
Arc	+0	+1	25	Arc	b

a: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que la moitié de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). La puissance est de +0.
b: La fréquence de tir dépend du niveau possédé dans le talent "Arc".

L'armure viking (casque à cornes et gilet rembourré) protège de 2 point. Le bouclier utilisé par les vikings est souvent le bouclier rond (ou le petit bouclier).

Le D666

Le 111 et le 666 n'ont aucun effet sur les personnages vikings (comme pour les humains).

Effet des dommages

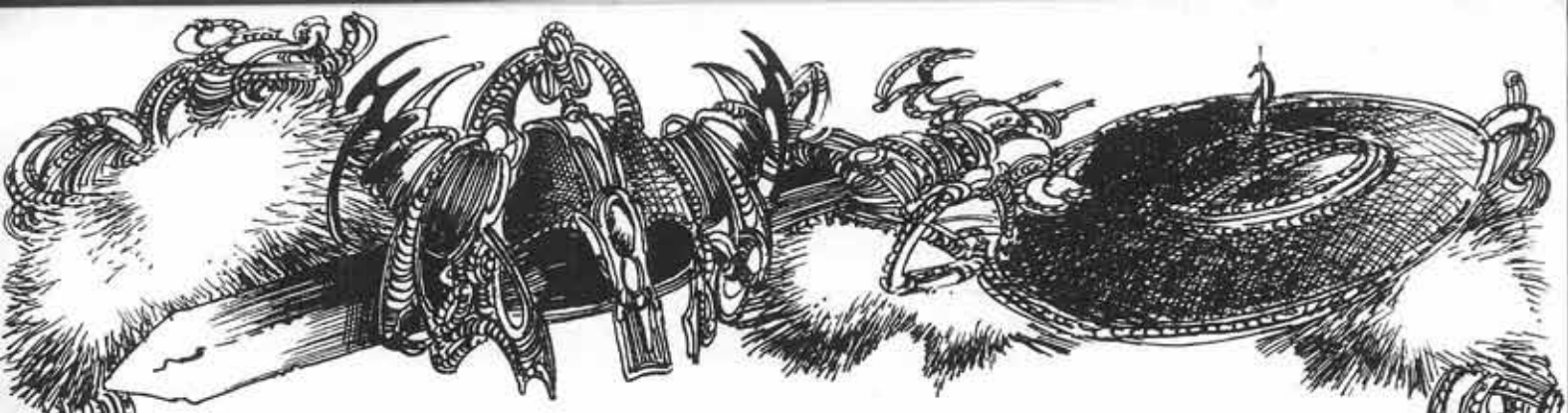
Comme pour les humains (attention donc: les combats peuvent être très dangereux si vous n'êtes pas assez protégés).

Points de pouvoir

Leur nombre initial est égal à la volonté du personnage plus un par pouvoir (comme pour les Anges et les Démons).

Récupération des points de pouvoir

Un PP toutes les six heures (voir plus si le personnage est directement sous les ordres d'un Dieu).



Liste des pouvoirs

Il léchait le sang dont était maculé son couteau de chasse. Sylvia haussa les épaules lorsque Morgnbörg lui demanda de vérifier si l'adversaire était mort. Bien que la scène fut assez sanglante, la tension se relâchait petit à petit. Le clochard se mit à crier et tomba la tête la première vers le sol. Il hurla de douleur. Le sang sortit à gros bouillons de son pied tranché. Tout le sol de la maison se mit alors à remuer. Trois formes gigantesques venaient de passer à travers le plancher verni. L'une d'elles s'attaquait au clochard, les deux dernières tentaient de prendre Sylvia en sandwich. Morgnbörg cria son slogan fétiche et frappa de toutes ses forces sur l'une des deux créatures. Elle possédait une énorme corne au milieu du front et on pouvait supposer qu'elle faisait environ trois mètres de haut (bien que l'on ne voyait que les deux bras et une grande partie du torse). C'était sans aucun doute un géant. Il frappa, frappa et frappa encore. La créature ne semblait ressentir aucune douleur et Morgnbörg se sentit soulevé du sol. Il passa à travers le plafond et s'évanouit. Tout autour de lui les autres se battaient sans relâche. Morgnbörg se réveilla quelques minutes plus tard. Une forte odeur de souffre lui piqua les narines. Il regarda autours de lui et s'aperçut qu'il se trouvait au premier étage. Il venait en fait d'être projeté là par la forte poigne du géant qu'il attaquait. Il regarda le trou par lequel il venait de passer et que son corps maintenant meurtri venait de creuser. Le sol du couloir qu'il surplombait était rouge de sang. Les corps de ses amis étaient repoussés près des murs. Ils étaient tous morts. Le guerrier, pris d'une colère soudaine récupéra son épée qui gisait à ses cotés, retenue seulement par sa dragonne et sauta par le trou. Il eut du mal à ne pas tomber dans les tranchées d'où les géants étaient sortis. il remarqua immédiatement qu'il manquait un corps: Celui de Dringer. Il sentit quelque chose derrière lui et se retourna, prêt à frapper et à défendre chèrement sa vie.

Dans la liste ci-dessous, tous les pouvoirs suivis d'un astérisque ne possèdent pas de niveau.

1- Pouvoir offensif

11- Mur d'acier
Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP par seconde, hurler un slogan guerrier et faire tournoyer son épée au dessus de sa tête. Il pourra attaquer, en une seconde, (1+Niveau) adversaires. Il pourra aussi parer (1+Niveau) fois. Il pourra même attaquer ou parer une attaque venant d'un adversaire situé derrière lui. Un bouclier ou une esquive ne peuvent être utilisés durant le même tour.

12- Signe du marteau (Force)
Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec son marteau de guerre, sur le sol. Tous les personnages (sauf l'utilisateur du pouvoir) dans un rayon de (5+Niveau) mètres auront des chances d'être affectés (Jet de résistance avec la force (Moyen)). Si le pouvoir fonctionne, la victime tombe au sol et est sonnée pour (Résultat des unités) secondes.

13- Destruction
Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper de toutes ses forces, avec sa hache de bataille, sur un objet (mur, véhicule, etc...). L'arme causera alors deux fois plus de dommages contre toute surface inanimée (dommages normaux sur une créature vivante). Notez que, pour ce pouvoir, un mort-vivant est considéré comme créature vivantes.

14- Visée ultime (Précision)
Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper avec son épieu sur son adversaire. Si le pouvoir est réussi (pas de jet de résistance) et que l'attaque l'est aussi, on ne tient pas compte de la protection de la cible pour calculer les dommages. Seule une esquive ou une parade peut limiter les dégâts.

15- Poing d'acier (Force)
Ce talent permet de donner un coup de poing particulièrement impressionnant qui majore la puissance de l'attaque de (3+Niveau dans le pouvoir) points.

16- Coup de bouclier (Force)
Le possesseur de ce pouvoir devra, pour s'en servir, dépenser 1PP, hurler un slogan guerrier et frapper avec son bouclier sur son adversaire. L'attaque aura une puissance de +1 mais n'agira que comme une matraque. Le coup de bouclier sera en supplément d'une éventuelle autre attaque. La seule restriction est que le bouclier ne pourra pas être utilisé pour parer durant ce tour.

2- Pouvoir défensif

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

22- Guérison
Ce pouvoir permet de guérir (1+ Niveau dans ce pouvoir) points de force pour la modique somme de 1PP. Ne fonctionne pas sur le possesseur du pouvoir. Il permet aussi de soigner un empoisonnement pour 2PP.

23- Régénération
Ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures à raison de (1+Niveau) points de force toutes les heures (sauf si le personnage est mort).

24- Esquive acrobatique
Ce pouvoir permet d'esquiver (1+Niveau dans le pouvoir) attaques par tour venant de n'importe quel endroit (du moment que le personnage a au moins une chance de s'écarter au dernier moment, même s'il ne la voit pas arriver). Coût: 1PP par attaque esquivée au dessus de 2.

25- Invisibilité
Ce pouvoir permet de devenir invisible pendant une durée égale au nombre de PP dépensés fois trois secondes. L'utilisateur sera donc indétectable pour la plupart des humains et toutes les entités ne pouvant se servir que de la vue pour le repérer (Mais donc pas pour la plupart des animaux et les mort-vivants). Si l'utilisateur est tout de même repéré, ses attaquants seront affligés de (1+niveau dans le pouvoir) colonnes de malus pour l'attaquer (pas pour les conflits psychiques).

26- Fanatisme
Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise d'entrer dans un genre de folie meurtrière très proche de celle des berserks. Ce pouvoir coûte 1PP par minute mais, à la différence de celui des berserks, permet de se contrôler totalement. La puissance de ce pouvoir dépend du niveau et on doit, pour la connaître, consulter la table suivante:

Niveau	Force	Talent	Résistance
+0	-	+1	+2
+1	+1	+1	+3
+2	+1	+2	+4
+3	+2	+3	+5

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

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).
Résistance: Nombre de colonnes de bonus accordées à tout jet de résistance utilisant la volonté (mais seulement si le pouvoir risque d'empêcher le personnage de combattre: Charme, Peur etc...).

3- Pouvoir utilitaire

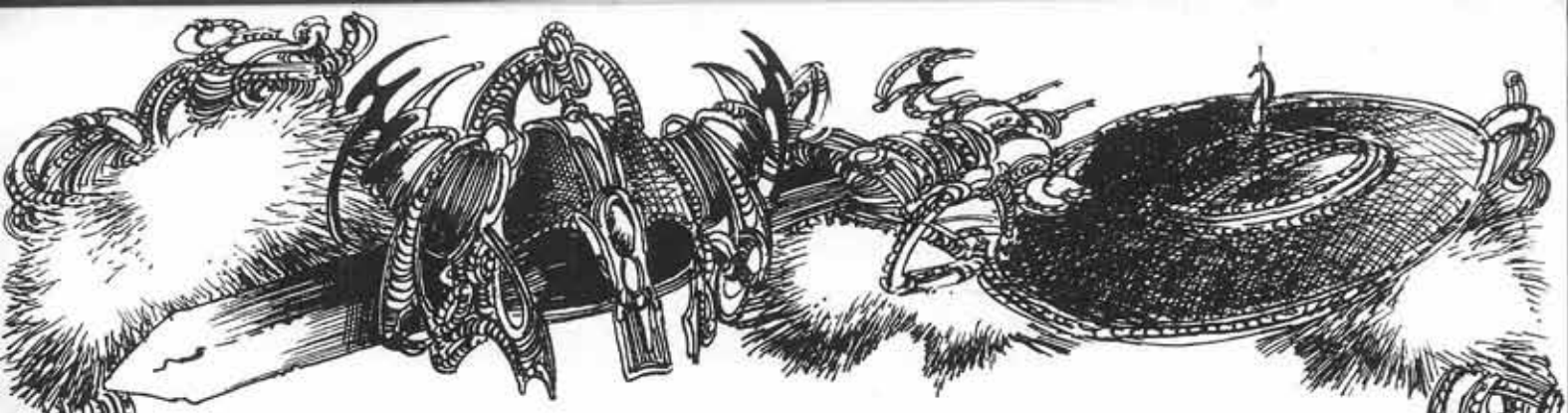
31- Talent*
Un talent bassement humain au niveau +3 est accordé par son Dieu à l'individu. Celui-ci le choisira dans la liste possible (bien que le personnage soit viking, il vit au 20ème siècle et peut donc bénéficier de tous les talents, qu'ils soient physiques et scientifiques). Si le personnage choisit de sélectionner le talent de "Magie runique", il ne l'obtient qu'au niveau +1 (ce qui n'est déjà pas si mal).

32- Transformation (Loup)
Ce pouvoir permet au viking de se transformer en loup pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (voir pouvoir 52). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

33- Transformation (Aigle)
Ce pouvoir permet au viking de se transformer en aigle pour (3+Niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Notez qu'il acquiert tous les talents de cette créature (voir pouvoir 51). Il pourra continuer à utiliser ses pouvoirs mentaux et à parler mais ne pourra en aucun cas se servir d'objets ou d'armes.

34- Divination (Volonté)
En dépensant 3PP et en se concentrant intensément, l'utilisateur peut connaître l'avenir des (Résultat des unités) jours à venir. Ce pouvoir est en fait un rituel qui prend deux heures et dont les effets exacts sont assez vagues pour donner libre court à l'imagination du maître de jeu.

35- Trompe
En soufflant dans une petite trompe (confectionnée par le personnage) et en dépensant 2PP, le viking peut communiquer avec tous ses camarades (situés dans un rayon de (1+Niveau) fois dix kilomètres) qui connaissent le code qu'il utilise (un peu dans le genre morse). Ce pouvoir est très utile dans le sens où la trompe ne produit aucun son et que la communication est uniquement télépathique.



36- Marche sur l'eau
Pour la modique somme de 1PP toutes les (1+Niveau) secondes, le personnage peut marcher sur l'eau (d'où le nom du pouvoir) à l'instar du fils du Dieu des chrétiens. Très utile lors des débarquements.

4- Objet magique

Tous les objets magiques ci-dessous perdent leurs pouvoirs dès que leur propriétaire meurt.

41- Arme de contact
Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme doit être choisie dans la liste suivante: Hache, Hache de bataille, Epée.

Niveau	Puissance*	Précision*
+0	+1	-
+1	+1	+1
+2	+2	+1
+3	+3	+2

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

42- Arme de jet
Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme doit être choisie dans la liste suivante: Hachette, Marteau, Epieu, Dague.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

43- Arme à distance
Une arme de ce type ressemble à celle d'un Démon ou d'un Ange à quelques exceptions près: Premièrement, elle ne peut pas disparaître ou apparaître et possède des capacités qui dépendent de son niveau. L'arme choisie est obligatoirement un arc.

Niveau	Puissance*	Précision*	Portée
+0	+1	-	x1
+1	+1	+1	x1
+2	+2	+1	x2
+3	+3	+2	x3

*: Ces bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme choisie.

44- Armure
Le personnage disposera d'une tenue de viking complète (armure de cuir renforcé et casque à cornes) et indestructible (en fait, elle se régénère automatiquement). Son potentiel défensif normal est de 2 mais est majorée de 1 point par niveau (donc respectivement 3/4/5/6 points) à cause du potentiel magique que la tenue contient. Elle ne gène en aucun cas le porteur.

45- Bouclier
Le personnage disposera d'un bouclier (petit ou moyen) qui possédera la capacité d'absorber de nombreux points de dommages et d'être indestructible (en fait, il se régénère automatiquement). La protection accordée est majorée d'un point par niveau (comme une armure).

46- Autre objet*
Chacun de ses objets est physique et accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un D666 sur cette même table; mais c'est l'utilisateur qui doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir. Tous ces objets sont indestructibles.

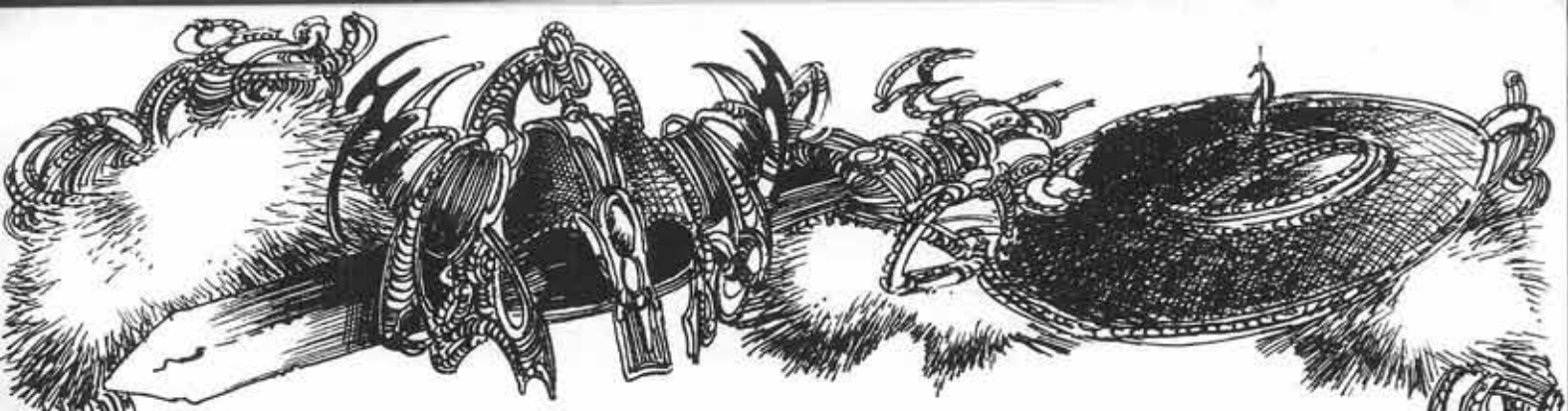
5- Serviteur*

51- Aigle
Le viking reçoit en cadeau un aigle apprivoisé qu'il peut contrôler télépathiquement (mais qui ne répond pas autrement que par signes). Il a les caractéristiques suivantes:

FO1 AG3 VO1 PR2 PE6 AP2
Talents: Vol+3, Attaque+1, Repérage+3.
Equipement: Bec et serres (Puissance: -2).

52- Loup
Le viking reçoit en cadeau un loup apprivoisé qu'il peut contrôler télépathiquement (mais qui ne répond pas autrement que par signes). Il a les caractéristiques suivantes:

FO2 AG3 VO1 PR2 PE4 AP2
Talents: Attaque+2, Course+1, Discrétion+2.
Equipement: Crocs (Puissance: +0).



53- Guerriers (D6)
Le personnage reçoit en cadeau 1D6 vikings qui suivront ses ordres sans discuter mais qui ne seront tout de même pas assez fanatiques pour se sacrifier pour lui. Ils auront les caractéristiques suivantes:

FO3 AG3 VO1 PR2 PE2 AP1
Talents: Arme de contact+2, Discrétion+1, Bouclier+1, Course+0, Arc+0.
Equipement: Epieu, Arc, Flèches (20), Armure de viking, Bouclier rond et Hachettes (2).

54- Guerriers (2D6)
Le personnage reçoit en cadeau 2D6 vikings qui suivront ses ordres sans discuter mais qui ne seront tout de même pas assez fanatiques pour se sacrifier pour lui. Ils auront les caractéristiques suivantes:

FO2 AG2 VO1 PR2 PE2 AP2
Talents: Arme de contact+2, Discrétion+1, Bouclier+0, Course+0.
Equipement: Hache, Targe, Armure de viking et Hachettes (2).

55- Berserker (1)
Le personnage reçoit en cadeau 1 viking berserker qui suivra ses ordres (et ceux d'Odin) sans discuter et qui ira même jusqu'à se sacrifier (uniquement en combat) pour lui. Ils auront les caractéristiques suivantes:

FO4 AG3 VO2 PR2 PE2 AP2 PP5
Pouvoirs: Fanatisme+0 (26), Mur d'acier+0 (11), Armure+0 (21).
Talents: Arme de contact+2, Esquive+2, Lancer+2, Discrétion+1.
Equipement: Epée, Armure de viking et Hachettes (2).

56- Valkyrie (1)
Le personnage reçoit en cadeau 1 valkyrie qui suivra ses ordres (et ceux de Freyja) sans discuter et qui ira même jusqu'à se sacrifier (uniquement en combat) pour lui. Elle aura les caractéristiques suivantes:

FO3 AG3 VO2 PR1 PE2 AP2 PP4
Pouvoir: Valkyrie+0 (Spécial), Armure+1 (21).
Talents: Arme de contact+2, Course+1, Bouclier+1, Discrétion+1.
Equipement: Epée, Armure de viking et Bouclier rond.

6- Limitation*

61- Folie meurtrière
Dès que le personnage est touché par une attaque et perd plus d'un point de force il doit réussir un jet de Volonté (Facile) pour ne pas avoir à se jeter sur la personne qui vient de le blesser et la combattre jusqu'à la mort, quelqu'en soient les conséquences.

62- Mauvais caractère
Le personnage a très mauvais caractère. Il est, de plus, très franc, et n'hésite pas à dire ce qu'il pense, quelqu'en soient les conséquences...

63- Alcoolique
Le personnage est très attiré par la boisson et ne manquera jamais une occasion de se saouler. Heureusement, étant habitué à ingurgiter de grandes quantités de bières et d'alcools divers, il tient bien l'alcool et même s'il est complètement bourré, n'aura qu'un malus de 3 colonnes pour toutes ses actions (même mentales).

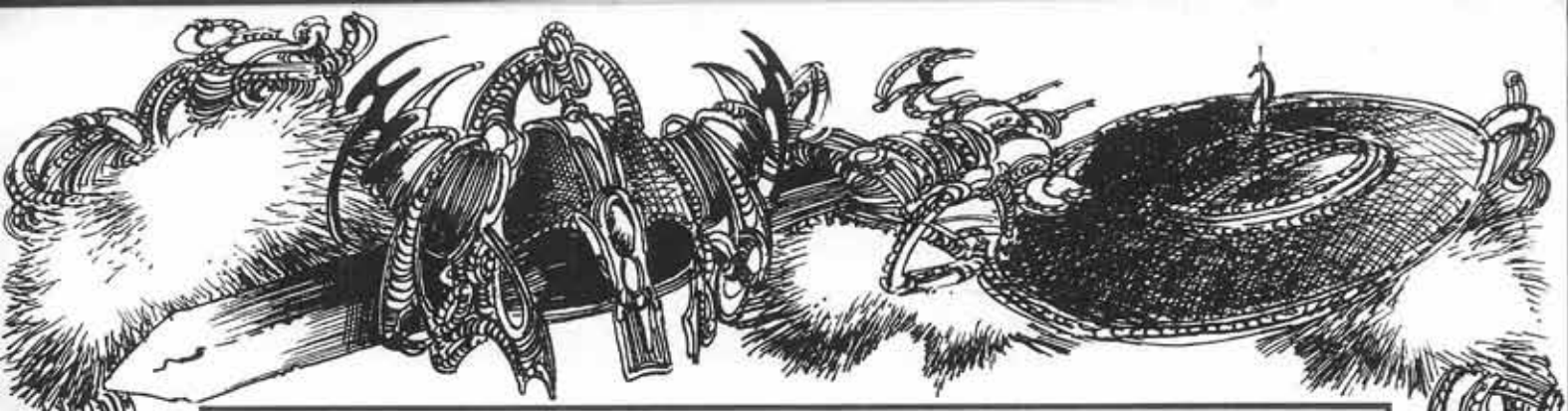
64- Agressif
Le personnage n'aime pas que l'on se moque de lui et ne manquera jamais une occasion de déclencher une rixe (ou au moins une dispute) mais sans que les effets soient obligatoirement durables.

65- Intolérance
Le personnage ne supporte pas les êtres humains qui ne vénèrent pas le même Dieu que lui (même dans le panthéon viking). Il n'aime pas non plus les étrangers et méprise les femmes (ou les hommes).

66- Restriction vestimentaire
Le personnage devra garder son costume de viking au moins 12 heures par jour.

Le Panthéon Viking

Dringer était là, debout, la hache ensanglantée à la main. Son corps n'était qu'une immense plaie. Il se vidait de son sang sans s'en apercevoir. Il laissa tomber sa hache et regarda Morgnbörg avec des yeux fous. il n'eut le temps que de prononcer quelques mots avant de tomber dans la grande flaque formée de son propre sang: Je retourne aux cotés de notre Dieu, bonne chance. Le guerrier survivant regarda autour de lui, comme s'il sentait la mort planer dans cette pièce. Il entonna un cours chant d'adieu et plaça le bouclier et la hache sur le corps meurtri de son camarade. Il se releva ensuite et fixa la plus grande



des tranchées. Des bruits étranges lui parvenaient de l'intérieur. Il sauta sans même prendre le temps de calculer la profondeur du trou. Il atterrit dans un couloir humide, quelques deux mètres cinquante plus bas. Il fit tournoyer son épée comme pour se donner du courage et se dirigea vers l'origine de ces bruits, qui étaient maintenant accompagnés d'une faible lueur rougeâtre. Morgnbörg entra dans une salle voutée, éclairée par les torches et dont la plus grande partie était occupée par un ordinateur. Le sol de la salle était très propre et on pouvait discerner sans aucun problème un grand pentacle tracé avec soin. Le guerrier se mit à sourire et avança en traînant les pieds vers la forme en robe qui tapait avec frénésie sur le clavier. Ce dernier se retourna et se mit à hurler de colère lorsqu'il vit le viking effacer en partie son oeuvre d'art. Avant que Morgnbörg eut le temps d'esquisser un coup, le sorcier écartait les bras et se mettait à déclamer un sombre rituel, dans un langue connue de lui seul. Le guerrier viking sentit un étau lui serrer la tête, son cerveau se mit à bouillir et une douleur atroce lui vrilla le crâne. Il sentit toute sa force le quitter, ses muscles se tétanisaient un à un. Il sentait le sorcier fouiller dans son cerveau, cherchant à contrôler le moindre de ses gestes. Il ne parvenait cependant pas à annihiler la substantifique moelle de l'esprit du guerrier. L'infime partie du cerveau qu'il cherchait avec entêtement ne donna qu'un ordre aux muscles du viking. Celui de frapper. L'épée fit un grand arc de cercle et frappa le sorcier à la base du cou. La tête se détacha du corps instantanément et, avant même qu'elle soit retombée, le viking retrouvait ses esprits. Une fois de plus, Odin venait de triompher.

Pour les vikings, l'An 0 (l'arrivée du Christ et le début du combat Dieu-Satan) correspond au Ragnarok (le combat des Dieux). Tous les guerriers morts au combat sont donc réincarnés dans des êtres humains. Combattre quoi? Tout ce qui les gène: Les Démons, les Anges et tous les humains qui se mettent sur leur chemin. Même si certains Dieux sont déjà morts et ne peuvent donc pas intervenir sur terre, leurs serviteurs portent encore leur parole parmi les infidèles (surtout à coup de hache ou d'épée). Le format utilisé ci-dessous est le même que celui des Prince-Démons et des Archanges.

Notez que lorsque la possibilité d'intervention est indiquée entre parenthèses, c'est que le Dieu est déjà mort et qu'il ne peut pas venir personnellement à l'aide d'un de ses serviteurs (il enverra une aide annexe: Animal, Guerriers, etc...). Les caractéristiques des Dieux morts ne sont données que pour aider les joueurs à se faire une idée sur leur puissance (déchue), où s'ils interviennent directement au Valhalla ou avant le Ragnarok (avant l'an 0). Les Dieux vikings peuvent s'incarner sur terre pour 1PP, retourner au Valhalla pour 2PP et récupèrent ces points à raison d'un par heure. Les pouvoirs dont les numéros sont à trois chiffres sont expliqués dans les règles d'In Nomine Satanis (page 18 à 35). Les Dieux vikings encaissent les dommages comme des Archanges.

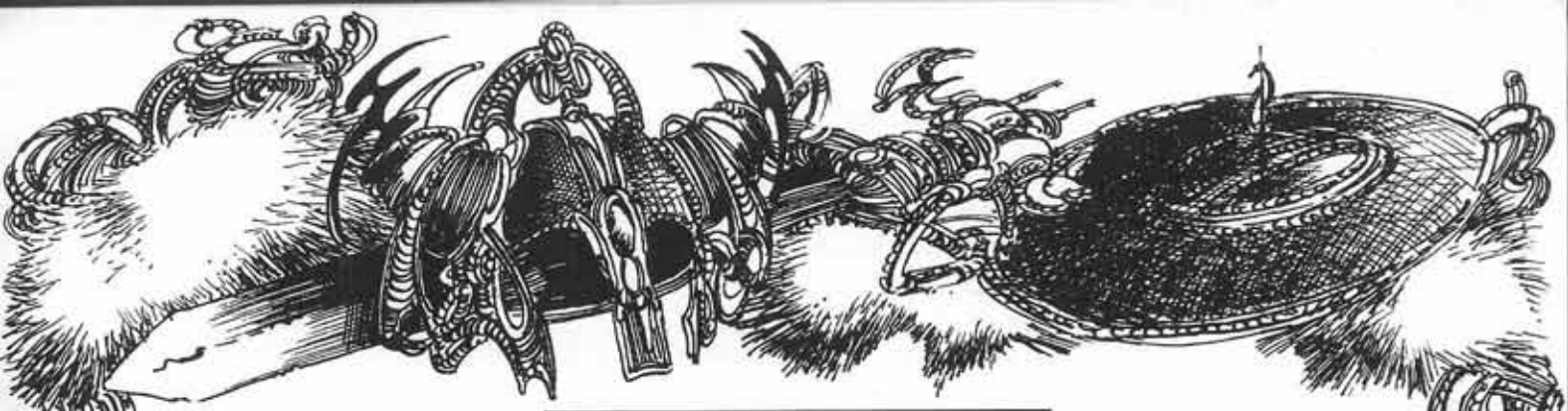
THOR, Dieu des Tempêtes

God of thunder, God of rain,
Earthshaker who feels no pain,
He's the powerhead of the universe.

Manowar

FO5 VO4 AG4 AP3 PE3 PR3 PP40
Talents: Arme de jet+3, Esquive+2, Bouclier+2, Course+2, Discrétion+2, Arme de contact+2.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Signe du marteau+3 (12), Coup de bouclier+3 (16), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Trompe+1 (35), Arme de jet+3 (42, Marteau), Eclair divin+3 (Spécial).

Récupération:
Par heure passée sous un orage +1



Pouvoirs privilégiés:		
D6	Pouvoir	Numéro
1	Signe du marteau	12
2	Armure	21
3	Régénération	23
4	Talent	31
5	Arme de jet (Marteau)	42
6	Eclair divin	Spécial

Eclair divin (Précision/Perception)
Ce pouvoir fonctionne presque comme celui des Anges (121) à ceci près que l'éclair vient du ciel et qu'il faut donc être en extérieur pour l'utiliser (mais pas obligatoirement durant un orage). Les dommages et la portée dépendent du nombre de PP investis. A la différence de l'éclair des Anges, les dommages et la portée ne sont pas majorés contre une créature maléfique.

PP	Puissance	Portée
1	+5	50
2	+6	100
3	+7	200

Apparence et comportement: Fils d'Odin, Thor est un grand homme barbu et roux (!?!). Il a pour femme Sif, Déesse des Cultures. Il portait le marteau Mjollnir en combat, au début du Ragnarok. Il a été tué par Jormangard, le serpent Midgard et son marteau a explosé sous le choc fatidique. Les morceaux du Mjollnir sont considérés comme des reliques pour tous les serviteurs de ce Dieu.

Rôle: Thor contrôle les tempêtes, la pluie et tous les phénomènes atmosphériques en général mais c'est principalement un Dieu bénéfique et beaucoup moins guerrier qu'Odin (même si ses hommes sont très connus et les pouvoirs qu'il accorde particulièrement violents).

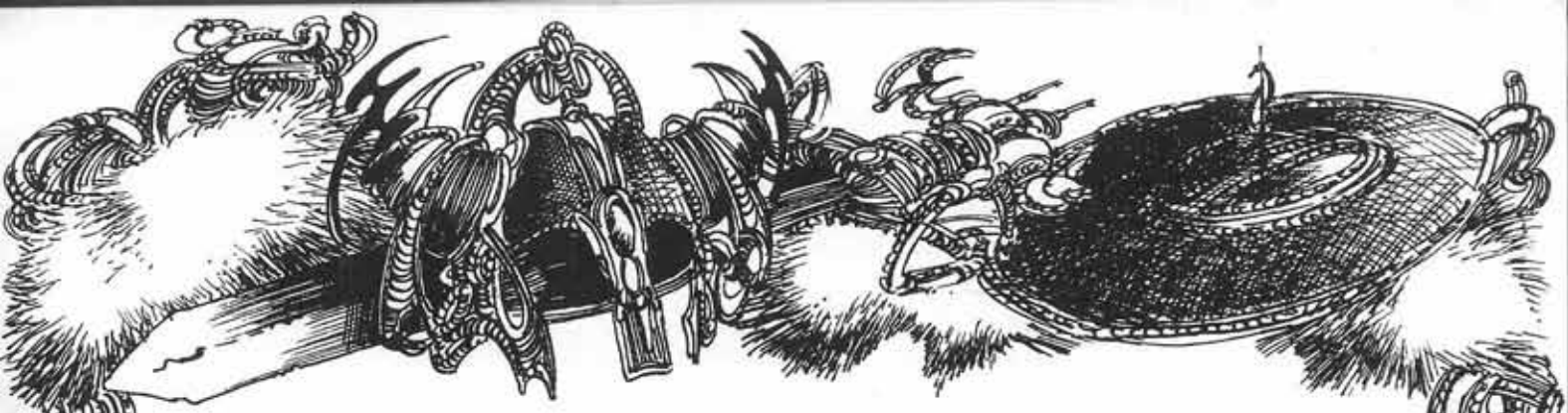
Possibilités d'intervention: (2)

Ce que pense Thor de...
La violence: Mes adversaires doivent mourir.
La discipline: Primordiale.
Les Démons: Des créatures qu'il faut éliminer.
Les Anges: Je n'ai pas trop confiance en eux et ils ne sont pas tous aussi gentils qu'ils veulent bien le faire croire.
Les autres Dieux vikings: Sif est sympathique (normal, c'est ma femme), les autres assurent comme ils peuvent. Ils ont cependant tous besoin de moi.

ODIN, Dieu de la Guerre

Odin I await thee,
Your true son am I,
I hail you now as I die,
I pledge you my sword and to no man I kneel,
Ours is the kingdom of steel.

Manowar



FO6 VO5 AG4 AP3 PE3 PR3 PP60
Talents: Poésie+3, Arme de contact+3, Arme de jet+3, Esquive+2, Arc+1, Arme de contact lourde+3, Magie runique+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Mur d'acier+3 (11), Destruction+3 (13), Visée ultime+3 (14), Poing d'acier+3 (15), Coup de bouclier+3 (16), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Esquive acrobatique+3 (24), Invisibilité+2 (25), Fanatisme+3 (26), Transformation (Loup)+3 (32), Trompe+2 (35).

Récupération:

Par heure passée à combattre	+1
Par poème écrit et apprécié	+1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Mur d'acier	11
2	Destruction	13
3	Visée ultime	14
4	Armure	21
5	Arme de jet (Epieu)	42
6	Berserker	Spécial

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

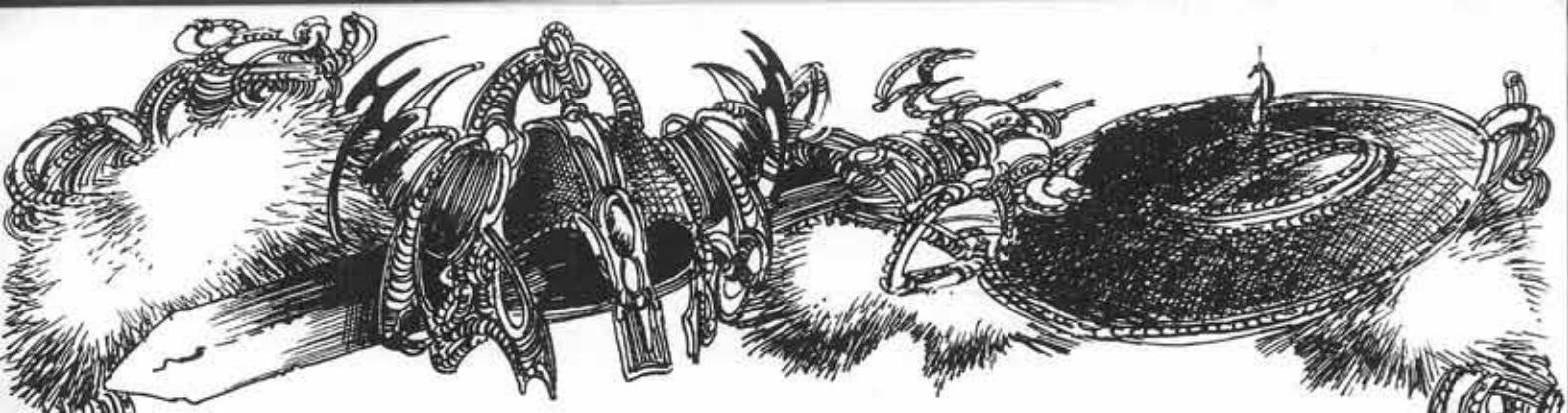
Niveau	Force	Talent	Contrôle	Résistance
+0	-	+1	+0	1
+1	+1	+1	+1	2
+2	+2	+2	+2	4
+3	+3	+3	+3	6

Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la force).
Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage (chaque niveau au dessus de +3 accorde un bonus d'une colonne pour toute utilisation de ce talent).
Contrôle: Jet à réussir (avec la volonté) pour que le berserk puisse se contrôler tant qu'un adversaire reste visible et en vie.
Résistance: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec "Armure").

Apparence et comportement: Odin est le principal Dieu viking. Il a pour femme Frigg et pour fils Thor, Baldr, Bragi et Hodr. Son royaume s'appelle le Valhalla et est le lieu de repos de tous les guerriers morts bravement en combat avant et depuis le Ragnarok. Il sert, depuis l'an 0, de quartier général à ses forces armées. Il a été tué par Fenris, le loup géant, au tout début du Ragnarok.

Rôle: Odin est le Dieu de la Guerre et de la poésie (aussi étrange que cela puisse paraître). C'est lui qui dirige les armées vikings durant le Ragnarok et surtout les très célèbres (et redoutés) berserkers.

Possibilités d'intervention: (3)



Ce que pense Odin de...
Les animaux: J'aime les loups et les corbeaux
La violence: Mon rôle est de mener mes guerriers au combat.
La discipline: Quelque soit la discipline, c'est la valeur du guerrier qui est importante.
Les Démons: Ce sont des créatures qui, à l'instar des trolls et des géants, doivent mourir.
Les Anges: Je ne m'occupe pas d'eux. Ils ne doivent cependant pas me marcher sur les pieds.

FREYJA, Déesse de l'Amour

FO4 VO4 AG5 AP6 PE4 PR3 PP43
Talents: Séduction+3, Discussion+2, Baratin+2, Esquive+1, Arme de contact+3, Bouclier+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Mur d'acier+3 (11), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Fanatisme+3 (26), Divination+3 (26), Trompe+1 (35), Valkyrie+3 (Spécial).

Récupération:

Par couple réuni	+3
Par adversaire tué	+1

Pouvoirs privilégiés:

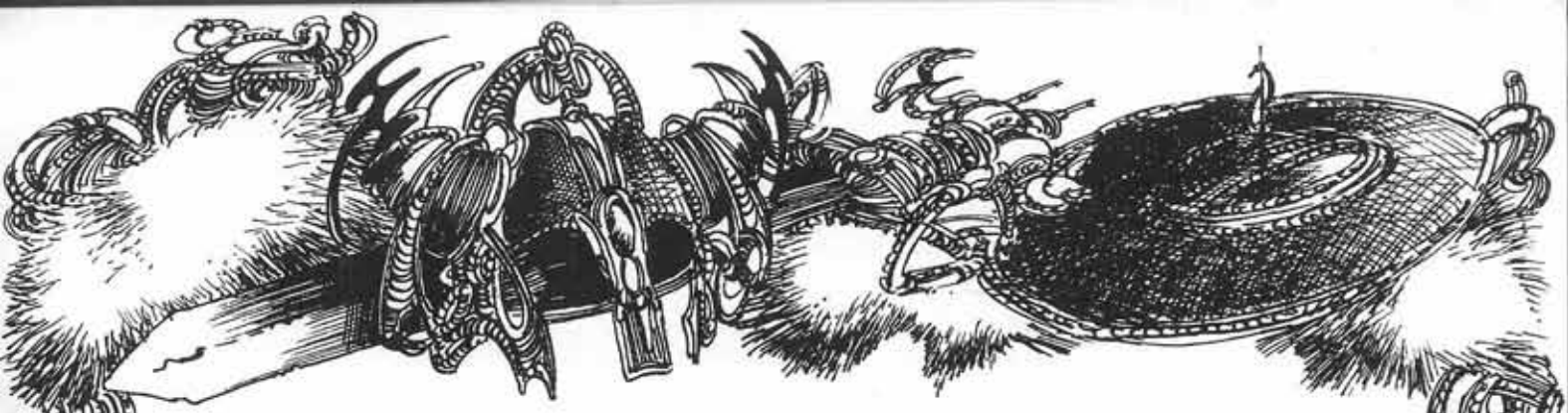
D6	Pouvoir	Numéro
1	Mur d'acier	11
2	Armure	21
3	Invisibilité	25
4	Fanatisme	26
5	Divination	34
6	Valkyrie	Spécial

Valkyrie
Ce pouvoir est spécial dans le sens où il accorde au personnage féminin qui le reçoit le rang de "valkyrie". Cela se traduit par un talent de Discussion de +2 (seulement contre les guerriers vikings non-valkyries) et quelques capacités spéciales. Inutile de préciser qu'on ne peut pas être à la fois valkyrie et berserk.

Niveau	Armure	Force	Déplacement
+0	1	-	x1
+1	2	+1	x1
+2	4	+1	x2
+3	6	+2	x3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir "21-Armure").
Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talent utilisant la force).
Déplacement: Modificateur à la vitesse de déplacement du personnage.

Apparence et comportement: Freyja est la fille de Njord, la soeur de Freyr et dirige les valkyries (ces guerrières puissantes qui rivalisent d'audace avec les berserkers). Elle est déesse de l'amour mais aussi de la mort. Elle oeuvre à la fois pour l'entente des couples et pour la défense de sa partie du royaume des morts (elle partage en effet les guerriers morts au combat avec le Valhalla dirigé par Odin).



Rôle: Les valkyries sont des guerrières très puissantes qui sont respectées par presque tous les vikings. Leur potentiel de combat réel vient surtout de leur réputation.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Freyja de...
Les animaux: Mon animal favori est le chat.
La violence: Il y a un temps pour tout, un pour les combats et un pour le repos.
La discipline: Inutile.
Les Démons: Ce sont des êtres pervers et méchants. Ils dirigent les géants. Ils doivent être détruits.
Les Anges: Leurs lois ne sont pas les nôtres.
Les autres Dieux vikings: Mon frère (Freyr) et mon père (Njord) sont les seuls que je supporte.

FRIGG, Déesse de la Terre

FO2 VO6 AG3 AP4 PE3 PR5 PP39
Talents: Médecine+3, Séduction+2, Baratin+3, Discussion+1.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+3 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Divination+3 (34), Trompe+1 (35), Message de la terre+3 (Spécial).

Récupération:

Par conflit évité	+2
Par guerrier soigné	+1

Pouvoirs privilégiés:

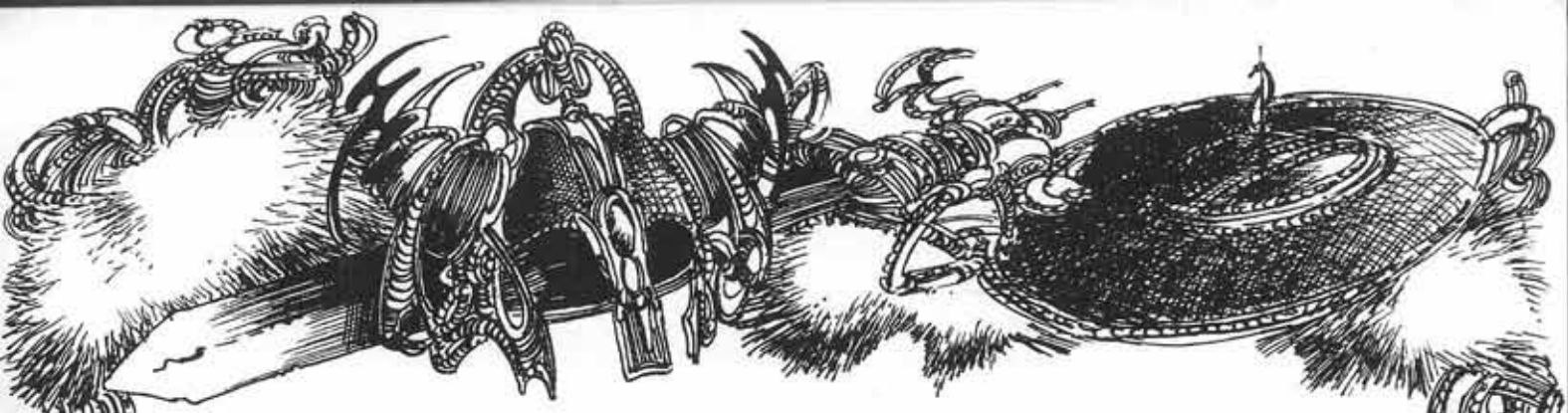
D6	Pouvoir	Numéro
1	Guérison	22
2	Régénération	23
3	Invisibilité	25
4	Autre objet	46
5	Divination	34
6	Message de la terre	Spécial

Message de la terre
Ce pouvoir est une sorte de bain de jouvence. La "victime" doit être à demi-enterrée et le personnage utilisant le pouvoir devra dépenser (6-Niveau) PP et passer 3 heures à préparer le rituel. Dès que la victime sera sortie de sa gangue terreuse, elle aura recouvré tous ses points de Force, aura récupéré 3PP et sera guérie de toutes les maladies et poisons que son corps pourrait contenir.

Apparence et comportement: Frigg est la femme d'Odin et donc, bien évidemment, la mère de Thor, Baldr et Hodr. Ses pouvoirs sont similaires à ceux de son mari mais sont plutôt orientés vers les puissances de la terre.

Rôle: Frigg est une déesse protectrice. Elle est le calme lorsqu'Odin est la colère, l'eau quand il est le feu et la terre lorsqu'il est l'air.

Possibilités d'intervention: 4



Ce que pense Frigg de...
La violence: Il faut tuer lorsque les ennemis se font trop pressants.
La discipline: Elle ne m'intéresse pas.
Les Démons: Ils tentent de détruire le royaume viking.
Les Anges: Ils tentent aussi de détruire les vikings.
Les autres Dieux vikings: Odin est le plus puissant de tous mais devrait quelquefois réfléchir avant d'agir. Heureusement que je suis là.

NJORD, Dieu des Voyages

FO5 VO4 AG3 AP2 PE6 PR3 PP44
Talents: Astronomie+3, Bateau à rames+3, Bateau à voile+3, Arme de contact+2, Acrobatie+2, Nage+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Destruction+3 (13), Armure+2 (21), Guérison+3 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Divination+3 (34), Trompe+2 (35), Marche sur l'eau+3 (36), Orientation+3 (Spécial).

Récupération:
Toutes les trois heures passées en mer +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Destruction	13
2	Guérison	22
3	Divination	34
4	Trompe	35
5	Marche sur l'eau	36
6	Orientation	Spécial

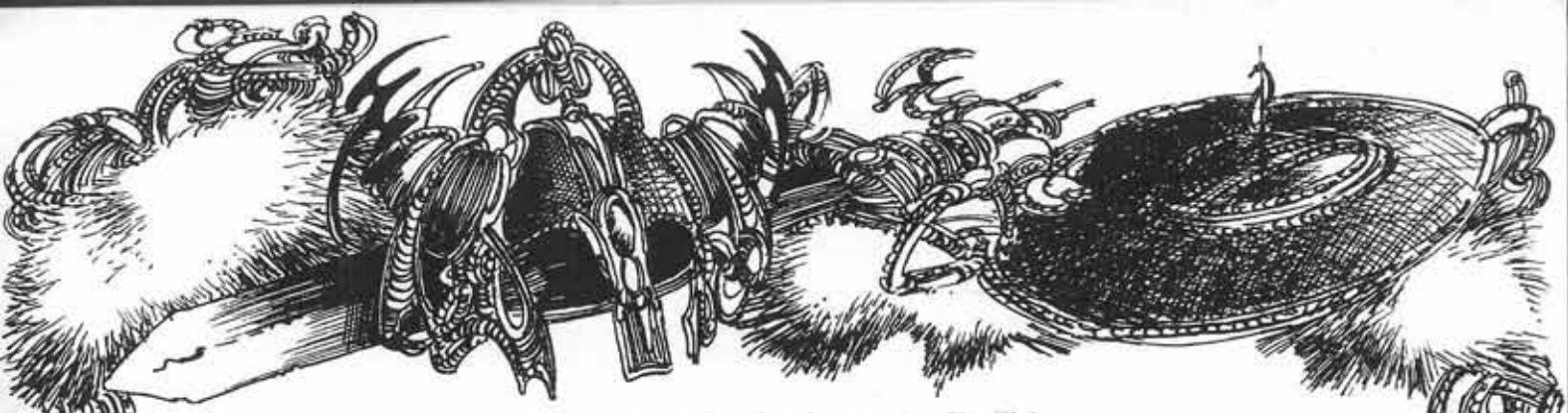
Orientation
Ce pouvoir permet de connaître (pour la modique somme d'un PP) la position d'un point choisi par l'utilisateur du pouvoir. La distance à laquelle se trouve ce point ne peut pas être supérieure à (1+Niveau) fois 50 kilomètres.

Apparence et comportement: Njord est le père de Freyr et de Freyja. Il prend la plupart du temps la forme d'un grand homme à la peau bleue et à la barbe couverte d'algues.

Rôle: Il est vénéré par tous les voyageurs et (les vikings se déplaçant surtout en bateaux) tout particulièrement les marins. Il protège les drakkars et indique toujours aux capitaines le chemin de leur village.

Possibilités d'intervention: 3

Ce que pense Njord de...
La violence: Inutile.
La discipline: Inutile.
Les Démons: Seuls les géants des mers me font peur. Ce sont des Démons... Je crois.
Les Anges: Je ne m'y intéresse pas.
Les autres Dieux vikings: Mes enfants sont très sympathiques, les autres ont toujours besoin de moi lorsque leurs serviteurs se déplacent, ils me respectent donc tous.



HEIMDALL, Gardien du pont Arc-En-Ciel

FO5 VO3 AG3 AP3 PE6 PR3 PP38
Talents: Discrétion+3, Esquive+2, Camouflage+3, Arme de contact lourde+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+3 (312), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+3 (25), Divination+3 (34), Trompe+3 (35), Oeil perçant+3 (Spécial).

Récupération:
Pour quatre heures passées à regarder les nuages et/ou les étoiles +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	25
2	Divination	34
3	Trompe	35
4	Arme à distance	43
5	Aigle	51
6	Oeil perçant	Spécial

Oeil perçant
Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'avoir une vue particulièrement développée qui lui accorde un bonus de (1+Niveau) fois 2 colonnes à tous ses jets de Perception (tous les talents utilisant cette caractéristique). Ce pouvoir ne dépense aucun PP.

Apparence et comportement: Heimdall est un petit homme d'aspect sympathique. Il l'est en réalité, sauf lorsqu'on lui cherche les crosses. Il devient alors un guerrier valeureux et même tellement têtu qu'il est impossible d'entrer au Valhalla sans le tuer.

Rôle: Heimdall est le gardien du pont qui mène du Valhalla à la terre. Il a pour consigne de ne laisser entrer que les Dieux et les guerriers morts bravement en combat.

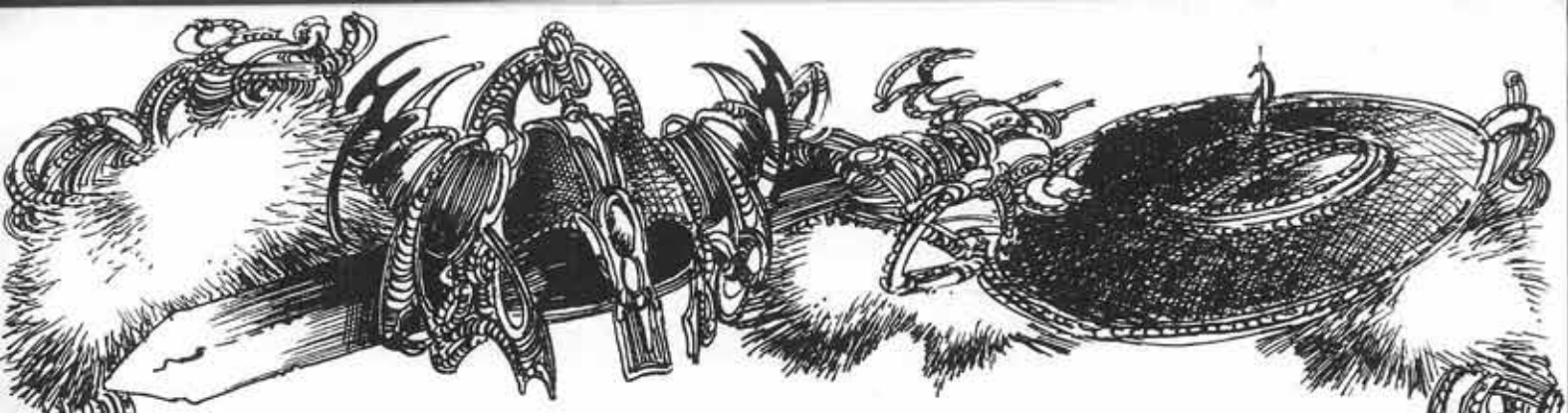
Possibilités d'intervention: 1

Ce que pense Heimdall de...
La violence: Inutile sauf lorsque quelqu'un outrepasse ses droits.
La discipline: Inutile, mes consignes sont néanmoins très strictes.
Les Démons: Ils essaient toujours de trouver le chemin du Valhalla, un peu comme cet être mythique (Gargamel) qui cherche le village des schtroumpfs.
Les Anges: Ils ne me semblent pas vraiment dangereux.
Les autres Dieux vikings: C'est moi qui protège leur royaume.

TYR, Dieu de la Justice

FO3 VO6 AG3 AP5 PE4 PR3 PP42
Talents: Arme de contact+2, Bouclier+2, Discrétion+2, Discussion+3, Baratin+3.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Téléportation+3 (331), Poing d'acier+3 (15), Armure+3 (21), Guérison+0 (22), Régénération+3 (23), Invisibilité+0 (25), Fanatisme+3 (26), Divination+3 (34), Trompe+1 (35), Justice viking+3 (Spécial).

Récupération:
Par jugement rendu +2
Par Démon tué +1
Par Démon de Baal tué +5 (Cumulatif avec ci-dessus)



Pouvoirs privilégiés:		
D6	Pouvoir	Numéro
1	Poing d'acier	15
2	Armure	21
3	Fanatisme	26
4	Talent	31
5	Divination	34
6	Justice viking	Spécial

Justice viking
Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de rendre la justice (à la façon viking). Le pouvoir coûte 4PP et c'est Tyr lui même qui entre dans l'arme du personnage et qui juge la victime du pouvoir. Si celle-ci se révèle coupable de ce dont l'accuse le serviteur de Tyr, celui-ci voit sa force et sa résistance augmenter pour toute la durée du combat qui l'opposera à l'être coupable.

Niveau	Armure	Force
+0	-	+1
+1	1	+1
+2	3	+2
+3	5	+3

Armure: Protection invisible protégeant le personnage contre toute attaque physique (cumulable avec le pouvoir "21-Armure").
Force: Augmentation de la force du personnage (chaque point au dessus de 6 accorde un bonus d'une colonne pour tous les jets de talents utilisant la force).

Apparence et comportement: Tyr est un puissant guerrier manchot. Il s'est fait coupé la main lors d'un combat contre Fenris (alias Baal) et est prêt à tout pour le détruire.

Rôle: Tyr s'occupe de la justice viking. Il déteste les Démons et ne rendra jamais un jugement qui pourrait les avantager. Il n'aime pas les lâches, les traîtres et les hypocrites .

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Tyr de...
La violence: C'est une partie intégrante du vrai viking.
La discipline: C'est inutile.
Les Démons: Ils doivent tous être détruits.
Les Anges: Je n'ai rien à leur reprocher. Ils sont tout de même un peu trop pédés à mon goût.
Les autres Dieux vikings: Ils suivent tous mon jugement.

ULLR, Dieu de la Chasse

FO3 VO2 AG4 AP3 PE6 PR5 PP37
Talents: Arc+3, Esquive+3, Course+3, Discrétion+3, Pistage+3, Camouflage+3, Arme de contact+2.
Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection des ennemis+0 (312), Détection du danger+3 (315), Téléportation+3 (331), Armure+2 (21), Guérison+1 (22), Régénération+3 (23), Esquive acrobatique+3 (24), Invisibilité+3 (25), Trompe+1 (35), Cible+3 (Spécial).

Récupération:
Par adversaire traqué et tué +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Esquive acrobatique	24
2	Invisibilité	25
3	Talent	31
4	Arme à distance (Arc)	43
5	Autre objet	46
6	Cible	Spécial

Cible
Ce pouvoir permet, pour 2PP par victime, de connaître à tout moment, la position de cette dernière (du moment qu'il la voit lorsqu'il dépense les points de pouvoir) pendant (1+Niveau) heures. Toute utilisation d'arme à distance sur la "cible" bénéficie d'un bonus de (Niveau) colonnes.

Apparence et comportement: Ullr est assez frêle pour un viking. Il parle peu, semble timide et évite de s'énerver pour un rien (comme la plupart de ses camarades). Une fois sur la piste d'un adversaire, il devient presque monomaniaque et sans pitié. Il est le fils de Sif et donc le petit-fils d'Odin.

Rôle: Ullr dirige tous les chasseurs vikings. Ce n'est pas un Dieu guerrier malgré ses talents de combat importants.

Possibilités d'intervention: 2

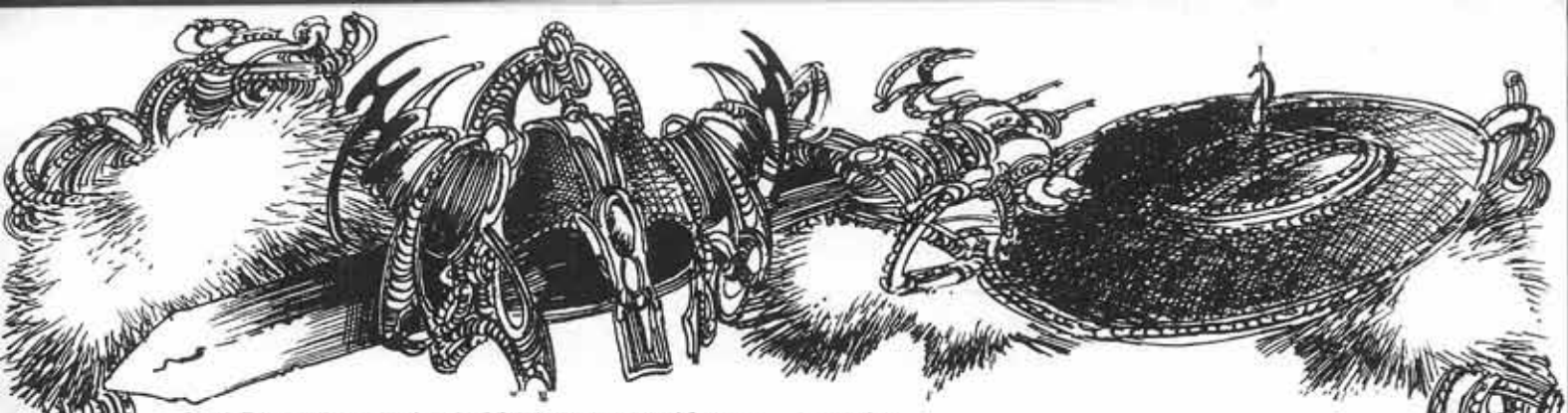
Ce que pense Ullr de...
La violence: Ce n'est pas un but en soi.
La discipline: Elle ne sert à rien, mes serviteurs ne sont pas assez nombreux.
Les Démons: Ils ne m'intéressent pas.
Les Anges: Je ne sais pas ce qu'ils font sur terre.
Les autres Dieux vikings: Chacun s'occupe de son travail.

Créatures et Dieux Maléfiques

Rip their flesh,
Burn their hearts,
Stab them in the eyes,
Rape their women as they cry.
Kill their servants,
Burn their homes,
Till there's no blood left to spill.
Hail and kill.

Manowar

Toutes les créatures maléfiques du panthéon viking (et certains Dieux) sont en fait des Prince-Démons déguisés. C'est en fait un gros canular de Malphas et Bifrons (d'ailleurs ce dernier s'est encore fait avoir et c'est lui qui fait la femme). Les Prince-Démons cités ci-dessous gardent leurs pouvoirs mais prennent une forme différente. Résumons-les en quelques lignes.



Loki, Dieu de la mesquinerie: Malphas est un sacré farceur. Il a pris la tête aux Dieux vikings en se faisant passer pour l'un des leurs.

Hela, Fille de Loki: Arnaqué par son ennemi de longue date, Malphas avait besoin d'un allié. Il proposa donc à Bifrons de "faire la femme" et de s'occuper d'envoyer aux Enfers les guerriers morts sans combattre (ou lâchement).

Fenris, le loup géant: Baal a tué Odin quelques années après l'an 0. Il pris, ce jour là, la forme d'un loup gigantesque et maléfique.

Garm, le chien démoniaque: Caym, ne voulant rien rater de l'aubaine, est aussi venu à bout d'un Dieu: Tyr. Il avait pris la forme d'un chien géant crachant du feu.

Midgard, le serpent: Shaytan est un être cruel et vil. Il a fait tomber Thor dans un piège (il était par trop impulsif) et l'a tué, sous la forme d'un gigantesque serpent baveux, visqueux et d'une laideur repoussante.

Sutr, Géant du feu: Belial ne dédaigne pas la chasse aux vikings. Il prend alors la forme d'un géant.

Ymir, Géant du froid: Crocell, ne voulant jamais être en reste par rapport à Belial, pratique lui aussi la chasse aux vikings. Il prend, comme son confrère, la forme d'un géant.

Aegir, Géant des mers: Vephar ne peut jamais s'empêcher de faire sombrer les bateaux qui le gênent. Il prend aussi la forme d'un géant (d'autant que les vikings semblent être terrorisés par ces créatures).

Annexe I: Quelques créatures mythiques

Les trolls

FO4 VO1 AG4 PR4 PE4 AP1 PP8

Talents: Discrétion+1, Survie en cavernes+2, Corps à corps+1, Arme de contact lourde+2.

Pouvoirs: Détection du danger+1 (315), Griffes+2 (113, petites), Cornes+0 (116), Peur de la lumière (644).

Description: Les trolls sont des créatures cavernicoles très laides et très fortes. Ils haïssent les humains et sont toujours prêts à les dévorer. Ce sont en fait des Démons de combat de Gaziel. Ils sont presque aveugles mais ont un sens de l'odorat très développé. Ils se battent à mains nues ou avec de grandes massues (Puissance:+2, Précision:-1). Bien qu'ils soient effrayés par la lumière, ils ne se transforment pas en pierre à son contact (comme de nombreuses légendes l'affirment).

Les elfes

FO1 VO4 AG6 PR3 PE4 AP4

Talents: Discrétion+2, Esquive+2, Poésie+3, Arme de contact+0, Parler avec les animaux+2.

Description: Ces petites créatures d'environ trente centimètres de haut, sont très timides et vivent dans les forêts, loin des habitations des hommes. Les elfes refusent la plupart du temps de communiquer avec les humains et surtout ceux qui sont armés. Ils ont la faculté spéciale de pouvoir se rendre invisible en permanence (comme le pouvoir au niveau+3). Ils ne se battent presque jamais mais quand ils le fonts c'est à l'aide de dagues effilées (puissance:-2, Précision:+1). Ils n'aiment pas les trolls.

Les nains

FO3 VO3 AG2 PR5 PE2 AP1

Talents: Métallurgie+3, Esquive+0, Discrétion+1, Magie runique+3, Arme de contact+0.

Description: Les nains sont des experts du travail des métaux et des pierres précieuses. Ceux sont eux qui ont créé le célèbre marteau de Thor et les très beaux bijoux de Freyja. Ils sont donc presque vénérés par les vikings et tout au moins respectés par les Dieux eux-mêmes. Les nains sont très similaires aux elfes et s'entendent très bien entre eux (ça nous change!), mais haïssent les trolls (ils ont bien raison). Ils ne combattent que très rarement et s'ils le font, seulement avec leurs outils (puissance:+1, Précision:-1).

Les géants

FO6 VO2 AG3 PR2 PE3 AP2 PP10

Talents (Feu): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Feu): Force (351), Combat (346), Feu+1 (121), Feu+2 (253), Immunité au feu (213).

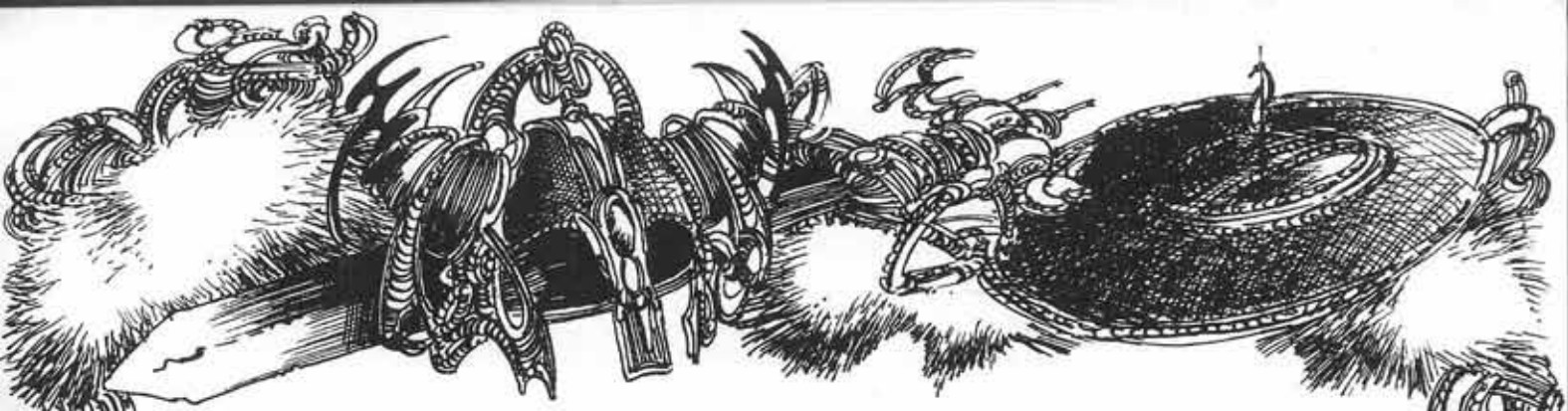
Talents (Froid): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Froid): Force (351), Combat (346), Glace+1 (122), Glace+1 (252), Immunité au froid (214), Froid+0 (Spécial).

Talents (Mers): Corps à corps+2, Arme de contact lourde+3, Esquive+0.

Pouvoirs (Mers): Force (351), Combat (346), Vie sub-aquatique (Spécial), Queue+2 (115, Barbelée), Griffes+1 (113, Grandes).

Description: Ces créatures très célèbres dans la mythologie viking ne sont autres que des Démons de combat. Les plus célèbres sont les géants de feu, de froid et des mers et sont respectivement sous les ordres de Belial, Crocell et Vephar. Quelque soit leur type, ils se battent tous à l'aide d'épées à deux mains.



Notes au sujet des Démons de combat: Les créatures maléfiques qui souhaitent utiliser au mieux leurs capacités de combat et qui n'essaient même pas de passer inaperçues, peuvent utiliser les quelques options suivantes. Note: Malgré le titre du chapitre, les mort-vivants et les familiers peuvent aussi utiliser ces options.

Force: Un personnage ayant une force surhumaine (4 ou plus) pourra augmenter sa taille, et donc en conséquence, ses bonus de dommages au corps à corps (qui sont normalement de +1 par point de Force au dessus de 3).

Force	Taille	Bonus aux dommages
4	2m50	+2
5	4m	+4
6	6m	+6

Attaques corporelles: Tous ces pouvoirs peuvent être rendus visibles en permanence. Le modificateur de dommages est alors majoré de 1 (Exemple: Des cornes visibles en permanence ont une puissance de +4).

Armure corporelle: Elle peut aussi être rendue visible. La protection est alors majorée de 50%. Ce qui nous donne:

Niveau	Type	Protection
+0	Chitine	3
+1	Ecailles	4
+2	Carapace	6
+3	Pierre	9

Annexe II: Liste des pouvoirs

		Att.	Def.	Coût
1-	**Pouvoir offensif**			
11-	Mur d'acier			1
12-	Signe du marteau	FO	FO	1
13-	Destruction			1
14-	Visée ultime	PR		1
15-	Poing d'acier	FO		1
16-	Coup de bouclier	FO		1
2-	**Pouvoir défensif**			
21-	Armure			1
22-	Guérison			1
23-	Régénération			1
24-	Esquive acrobatique			1/att. (2+)
25-	Invisibilité			1/trois sec.
26-	Fanatisme			1/minute
3-	**Pouvoir utilitaire**			
31-	*Talent*			
32-	Transformation (Loup)			1
33-	Transformation (Aigle)			1
34-	Divination	VO		3
35-	Trompe			2
36-	Marche sur l'eau			1
4-	**Objet magique**			
41-	Arme de contact			
42-	Arme de jet			
43-	Arme à distance			
44-	Armure			
45-	Bouclier			
46-	*Autre objet*			
5-	***Serviteur***			
51-	*Aigle*			
52-	*Loup*			
53-	*Guerriers (D6)*			
54-	*Guerriers (2D6)*			
55-	*Berserker (1)*			
56-	*Valkyrie (1)*			
6-	***Limitation***			
61-	*Folie meurtrière*			
62-	*Mauvais caractère*			
63-	*Alcoolique*			
64-	*Agressif*			
65-	*Intolérance*			
66-	*Restriction vestimentaire*			

X-	**Pouvoir spécial**		
	Eclair divin	PR/PE	1/2/3 /att.
	Berserker		2
	Valkyrie		
	Message de la terre		Variable
	Orientation		1
	Oeil perçant		
	Justice viking		4
	Cible		2

Annexe III: Quelques personnages vikings

Nom: Charles Levis

Dieu: Thor, Dieu des Tempêtes

Couverture: Ingénieur EDF

Force	**4**	**Agilité**	**3**
Précision	**2**	**Perception**	**3**
Apparence	**1**	**Volonté**	**2**

Points de pouvoir **8**

Talents	Niveau
Electronique	+2
Arme de contact	+2
Electricité	+1
Bouclier	+1
Lancer	+1
Norvégien	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Signe du marteau	FO	+1	12	1PP par attaque
Armure	-	+0	21	1PP par heure
Arme de jet magique	-	+0	42	Permanent
Eclair divin	PR/PE	+0	Sp.	1/2/3 par attaque
Mauvais caractère	-	-	62	Permanent

Description: Charles a 29 ans. Il a été possédé par un guerrier viking lors de travaux qu'il a effectué en Norvège. Il est devenu coléreux et impulsif mais n'a rien perdu de ses connaissances techniques.

Equipement: Charles est, la plupart du temps, en "civil". Lorsque ses instincts vikings prennent le dessus, il brandit son marteau mais se contente, comme protection, d'une combinaison en cuir.

Caractère: Comme il a déjà été dit plus haut, Charles est coléreux. A un point tel que peu de ses collègues le supportent. Il vit seul mais a tout de même une vie sentimentale bien remplie (même si les femmes qu'il rencontre ne restent souvent avec lui pas plus de quinze jours).

Hobbies: Charles est devenu un passionné des armes de collection. C'est d'ailleurs dans cette riche collection (plus de 300 armes) qu'il cache son marteau magique.

Nom: Pascal Grandchais

Dieu: Odin, Dieu de la Guerre

Couverture: Explorateur en retraite

Force	5	**Agilité**	4
Précision	3	**Perception**	1
Apparence	2	**Volonté**	1

Points de pouvoir 9

Talents	Niveau
Arme de contact lourde	+2
Esquive	+2
Magie runique	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Mur d'acier	-	+1	11	1PP par attaque
Arme de contact magique	-	+0	41	Permanent
Armure magique	-	+0	44	Permament
Berserker	-	+0	Sp.	2PP par combat
Restriction vestimentaire	-	-	66	Permanent

Description: Pascal est un vieil homme de 65 ans. Il en parait bien plus (environ 75). Il est cependant très robuste et se trouver devant lui, en plein combat, n'est pas de tout repos. Le fait qu'il ne quitte jamais son armure de viking et son épée à deux mains l'oblige à vivre dans les Alpes, au delà des regards des autochtones. Il se nourrit de baies et de chasse.

Equipement: Son armure de viking est couverte de 3 runes d'Algir. son épée comporte une rune d'Odala et deux runes d'Urur. Il vit dans une petite caverne protégée de trois runes d'Odala.

Caractère: Pascal est calme (sauf lorsqu'il utilise son pouvoir de berserk), réservé et très instinctif. Dans son milieu naturel, il vit comme une bête et connait parfaitement les techniques de combat au contact.

Hobbies: Le seul Hobby de Pascal est de survivre. Il n'a pas le temps de faire autre chose.

Nom: Emilie Dantet

Dieu: Freyja, Déesse de l'Amour

Couverture: Professeur d'histoire

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

Points de pouvoir **10**

Talents	Niveau
Séduction	+2
Baratin	+2
Histoire	+2
Discussion	+1
Norvégien	+0
Médecine	+0

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Armure	-	+0	21	1PP par heure
Invisibilité	-	+1	25	1PP par trois secondes
Divination	VO	+1	34	3PP
Intolérance	-	-	65	Permanent

Description: Emilie a 21 ans et toutes ses dents. Elle n'est pas du tout l'archétype du guerrier viking, ni d'ailleurs de sa compagne soumise. C'est une femme libérée et qui compte bien le rester (libre!). Elle est professeur d'histoire remplaçante dans la région parisienne.

Equipement: Emilie ne possède aucun équipement viking. Elle vit dans un petit appartement à Marne La Vallée.

Caractère: Emilie semble très gentille et très douce mais ne supporte pas que l'on se moque de son "origine" viking (qu'elle ne cesse de clamer).

Hobbies: Sans être une mangeuse d'homme, Emilie adore collectionner les aventures amoureuses. C'est une sorte de passe-temps qui lui en prend d'ailleurs pas mal.

Nom: Julie Bernard

Dieu: Frigg, Déesse de la Terre

Couverture: Médecin du monde

Force	**2**	**Agilité**	**2**
Précision	**2**	**Perception**	**1**
Apparence	**3**	**Volonté**	**5**

Points de pouvoir **11**

Talents	Niveau
Médecine	+3
Course	+2
Esquive	+2
Baratin	+1
Anglais	+1
Magie runique	+0

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Guérison	-	+1	22	1PP pour 2 points de Force
Invisibilité	-	+0	25	1PP par trois secondes
Talent	-	-	31	Permanent
Message de la terre	-	+0	Sp.	6PP par personne
Alcoolique	-	-	63	Permanent

Description: A 31 ans, Julie est médecin du monde depuis 10 ans. Elle soigne et étudie les lapons. Elle vit 10 mois par an dans ce pays et ne revient que pour donner de nombreuses conférences dans tous les pays du monde sur la vie de ces gens.

Equipement: Julie possède tout un kit de sculpture, à l'aide duquel elle grave les runes dont elle a besoin pour aider les lapons.

Caractère: Julie est sympathique et très douce. Son penchant pour l'alcool est son seul défaut, ce qui, pour un viking, n'en est pas vraiment un.

Hobbies: Julie est passionnée par l'art viking.

Nom: Jorg Nordling

Dieu: Njord, Dieu des Voyages

Couverture: Marin-pécheur

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

Points de pouvoir **8**

Talents	Niveau
Bateau à rames	+2
Bateau à voiles	+2
Astronomie	+2
Magie runique	+0

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Destruction	-	+0	13	1PP par attaque
Divination	VO	+0	34	3PP
Marche sur l'eau	-	+0	36	1PP par deux secondes
Orientation	-	+1	Sp.	1PP
Agressif	-	-	64	Permanent

Description: Jorg, de son vrai nom "Marcel Branchu" est devenu, après avoir changé de nom, un marin-pêcheur très connu en Bretagne. Il est prêt à tout pour se faire remarquer et son bateau (le Messager de Njord) est le plus connu de toute la côte Bretonne.

Equipement: Jorg possède un superbe bateau de pêche gravé de nombreuses runes (trois de Lagur, deux d'Odala et une de Raidu).

Caractère: Marcel est très fier d'être viking. Il ne supporte pas que l'on se moque de lui et ses colères sont souvent bien plus graves que celles des tempêtes de l'Atlantique nord.

Hobbies: Jorg est passionné par les runes et est d'ailleurs très doué dans leurs réalisations.

Nom: Fabrice Levant

Dieu: Heimdall, Gardien du pont Arc-En-Ciel

Couverture: Gardien de phare

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

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Astronomie	+2
Histoire	+2
Arme de contact	+1
Bouclier	+1
Course	+1
Discrétion	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Divination	VO	+1	34	3PP
Trompe	-	+0	35	2PP
Oeil perçant	-	+1	Sp.	Permanent
Alcoolique	-	-	63	Permament

Description: Fabrice a 35 ans. Il est gardien de phare (le même) depuis 15 ans. Ce n'est pas vraiment une vocation, c'est plutôt une façon de rester à l'écart de la société française qu'il n'apprécie pas vraiment.

Equipement: Fabrice possède deux cornes vikings (une très ouvragée et une autre, plus utilitaire). Son phare regorge de documents sur l'astronomie et pas moins de trois téléscopes.

Caractère: Fabrice est calme et réfléchi. Il n'élève jamais la voix et est très loyal vis à vis de ses amis.

Hobbies: Fabrice est passionné par l'astronomie.

Nom: Jacques Marfus

Dieu: Tyr, Dieu de la justice

Couverture: Avocat

Force	**3**	**Agilité**	**3**
Précision	**1**	**Perception**	**1**
Apparence	**2**	**Volonté**	**5**

Points de pouvoir **11**

Talents	Niveau
Discussion	+3
Baratin	+2
Savoir-faire	+2
Séduction	+2
Arme de contact	+1
Esquive	+1

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Poing d'acier	FO	+0	15	1PP par attaque
Talent	-	-	31	Permanent
Divination	VO	+0	34	3PP
Justice viking	-	+1	Sp.	4PP
Folie meurtrière	-	-	61	Permanent

Description: On peut réellement se demander, en voyant Jacques dans un tribunal, quel peut être son rapport avec les vikings. En fait, il n'apprécie pas outre mesure les exactions guerrières et les prouesses alcooliques de ses petits camarades. Il vénère son dieu mais à sa façon, c'est à dire en costume-cravate.

Equipement: Jacques ne possède aucun équipement viking.

Caractère: Jacques est de très bonne composition et ne combat presque jamais. Malheureusement, sa limitation (folie meurtrière) peut lui causer bien des désagréments dans ces conditions.

Hobbies: La seule passion de Jacques, c'est de rendre la justice. Il essaie aussi de rétablir la peine de mort.

Nom: Maxime Renaud

Dieu: Ullr, Dieu de la Chasse

Couverture: Bûcheron

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

Points de pouvoir **8**

Talents	Niveau
Discrétion	+2
Arc	+2
Esquive	+2
Course	+2

Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Invisibilité	-	+0	25	1 par trois secondes
Transformation (Loup)	-	+0	32	1 par trois heures
Arme à distance magique	-	+1	43	Permanent
Cible	-	+0	Sp.	2PP par cible
Restriction vestimentaire	-	-	66	Permanent

Description: Maxime a 25 ans. Il est bûcheron parce que cela le rapproche de la nature. Il n'aime pas particulièrement ce travail et reste souvent de longs jours à déambuler en pleine forêt, rêvant au futur avènement de son Dieu sur la terre des hommes.

Equipement: Maxime possède un grand arc viking gravé d'une rune d'Odala, une armure de viking (qui peut très bien passer pour un vieux costume de sécurité) et tout l'équipement du parfait petit bûcheron.

Caractère: Il est apparemment assez renfermé sur lui même et ne parle jamais sans avoir une bonne raison. Il est très sympathique avec les gens qu'il connait (d'autres vikings) et possède même un humour pince-sans-rire.

Hobbies: Maxime n'a aucune passion.

LES SORCIERS

Historique

> N'y aurait-il, parmi le ramas de sottises ou de tricheries où semble présentement se réduire la métaphysique qu'un atome de vérité, il serait, cet atome, d'un tel prix et de nature à entraîner une si profonde révision de nos valeurs intellectuelles qu'on ne peut louer assez ceux qui s'efforcent de l'extraire.
>
> Jean Rostand

Au commencement

Depuis la nuit des temps, les hommes ont toujours tenté de comprendre tout ce qui leur semblait paranormal ou "magique". Certains se sont contentés de l'explication du Dieu (ou des Dieux). D'autres plus méfiants ont préféré comprendre par eux mêmes et ne pas être des moutons, conduits par un berger qui marche sur l'eau et multiplie les pains et les poissons. Ils ont donc tenté de manipuler les forces occultes qui essayaient de prendre le contrôle de la plupart des êtres humains. Les sorciers sont de ceux-ci: Ils essaient de contrôler les êtres divins et maléfiques pour leur propre compte. Cette mauvaise habitude tend à mettre les forces divines et maléfiques de très mauvaise humeur. Les sorciers sont donc les êtres humains les plus courageux et les plus intelligents que la terre puisse porter. Malheureusement pour eux, le métier de sorcier est très dangereux et il est rare que leurs carrières soient longue. Attention cependant, si un sorcier est expérimenté c'est qu'il a pu survivre à tout ce que les forces du bien ou du mal ont pu mettre sur sa route: C'est donc un être à éviter ou à compter parmi ses amis.

Vie quotidienne

La vie quotidienne d'un sorcier n'est apparemment pas très différente de celle de Monsieur tout le monde. En regardant d'un peu plus près, il est évident que le personnage passe de longs moments (trop longs ?) à étudier, à se rendre chez les bouquinistes ou à la bibliothèque nationale. On peut estimer qu'un sorcier moyen passe au minimum huit heures par jour à lire (ou à étudier et traduire). Les sorciers doivent aussi passer du temps à préparer leurs composantes et il peut sembler bizarre qu'un simple professeur d'histoire remplisse une piscine de crème chantilly! A part cela, un sorcier n'est souvent démasqué que lorsqu'il dépasse une dernière fois les bornes et y laisse sa vie.

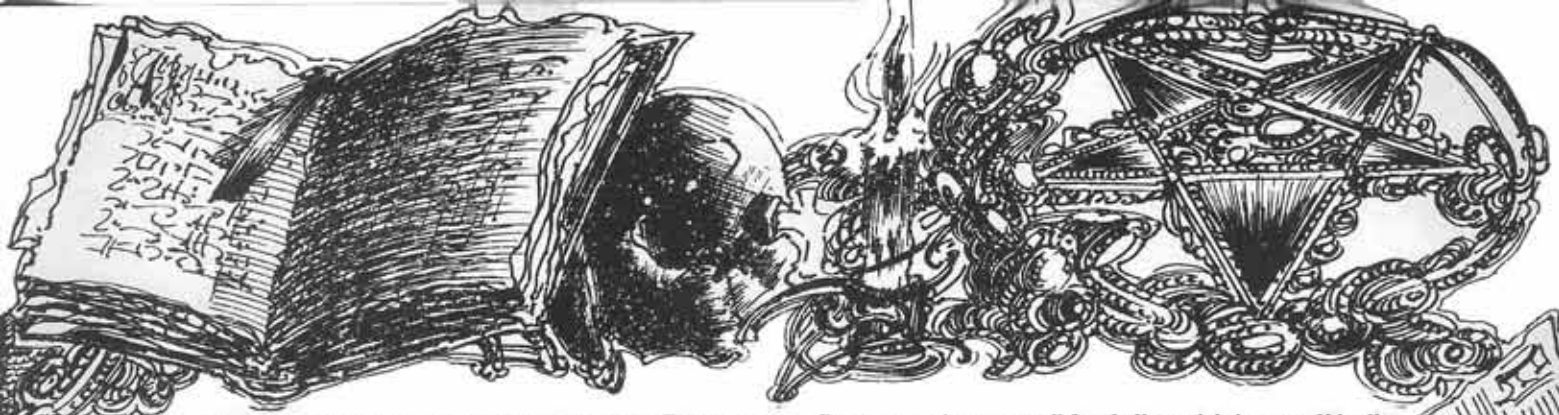
Les ennemis

Tout Ange (ou Démon) qui a, un jour, été invoqué et qui a du suivre les ordres d'un simple mortel ne serait-ce qu'une seconde a une sainte horreur des sorciers. Il ne cherchera pas obligatoirement à les démasquer et à les détruire mais il n'hésitera pas à le faire si l'un d'entre eux lui tombe sous la main. Les Anges de Walther et de Joseph forment quelquefois des missions spéciales qui doivent servir d'exemples pour les autres humains (la chasse aux sorcières, ça vous dit quelque chose?) qui souhaitent ainsi jouer avec le feu.

Théorie

> Car tous métaux de soulphre sont,
> Formez et vif argent qu'ils ont.
> Ce sont deux spermes des métaux,
> Quelz qu'ils soient tant froids que chauds.
> L'un est masle, l'autre femelle,
> Et leur complexion est telle...
> Dont plusieurs hommes de sciences,
> Ces deux spermes la sans doubtance,
> Ont figurez par deux dragons,
> Ou serpents pires se dict-on.
> L'un ayant des ailes terribles,
> L'autre sans ailes, fort horrible...
> La prime congélation,
> Du mercure est mine de plomb.
>
> Nicolas Flamel

Le sorcier, en lançant un sort, tente de faire apparaître un être surnaturel dans un pentacle et l'obliger à le servir pour une durée plus ou moins longue. La procédure est risquée car l'être magique peut se libérer, ne pas respecter les conditions du contrat ou modifier les ordres donnés par le jeteur de sort. Les gains sont donc importants mais les risques ne le sont pas moins. La procédure qui permet de lancer un sort et



d'invoquer une créature n'est pas chose aisée. Elle ne peut donc pas faire partie d'une aventure à part entière. La vie d'un sorcier est tellement difficile qu'il n'est pas conseillé à un joueur d'en incarner un. Les règles qui suivent sont surtout destinées à être utilisées par le maître de jeu lors de ses scénarios et non pas par les joueurs.

Pratique

> C'est de l'observation exacte des faits inexpliqués que sont nées les principales découvertes.

Invoquer un être maléfique ou divin n'est pas simple, ni sans danger. Les règles ci-dessous vous permettront de résoudre facilement toute tentative (qu'elle provienne d'un personnage-joueur ou d'un autre, contrôlé par le maître de jeu). Conventions: Dans les règles ci-dessous, le nom d'un talent est indiqué en *italique* et le nom d'un sort est souligné.

Qui de l'oeuf ou de la poule? Nul ne saurait donner la réponse. Le fait est que les sorciers apprennent leurs sorts dans des livres que d'autres ont écrit avant eux. Nous commencerons donc par étudier la façon dont sont rédigés les divers sortilèges utilisés par les jeteurs de sorts.

Ecriture

Ce talent permet de transcrire, d'une manière écrite, toutes les données nécessaires à la création d'un pentacle, à l'invocation d'un être surnaturel ou à la formulation d'une demande précise dans le langage de la dite créature. On utilise le niveau du talent *Ecriture* avec la caractéristique de Volonté. (7-Résultat des unités) donne la Difficulté de Lecture du Sort (Minimum 0). L'écriture prend 1 jour (et une page manuscrite) par niveau de Difficulté du Sort. Dès qu'un sorcier débutant (muni des talents requis) souhaite entrer dans le cercle fermé des jeteurs de sorts, il doit les apprendre à l'aide d'un manuscrit.

Lecture

> Tout le monde sait qu'on fait venir le diable en lisant le grimoire; mais il faut avoir soin, dès qu'il paraît, de lui jeter quelque chose à la tête, une savate, une souris, un chiffon; autrement on risque d'avoir le cou tordu. Le terrible petit volume, connu sous le nom de grimoire, autrefois tenu secret, était brûlé très justement dès qu'il était saisi.

Pour apprendre un sort, il faut le lire précisément et l'étudier pendant un nombre de jours dépendant de la Difficulté de Lecture du Sort multipliée par la difficulté du sort lui même. Il faut ensuite réussir un jet de *Lecture* (caractéristique utilisée: Volonté) avec un malus égal à la Difficulté de Lecture du Sort. Un jet réussi indique que le sort est appris. Un jet raté oblige le personnage à tout étudier de nouveau, avec un malus supplémentaire de 2 colonnes par essai raté. Si le maître de jeu n'a pas indiqué la Difficulté de Lecture du Sort, on estime qu'elle est égale à la Difficulté du Sort.

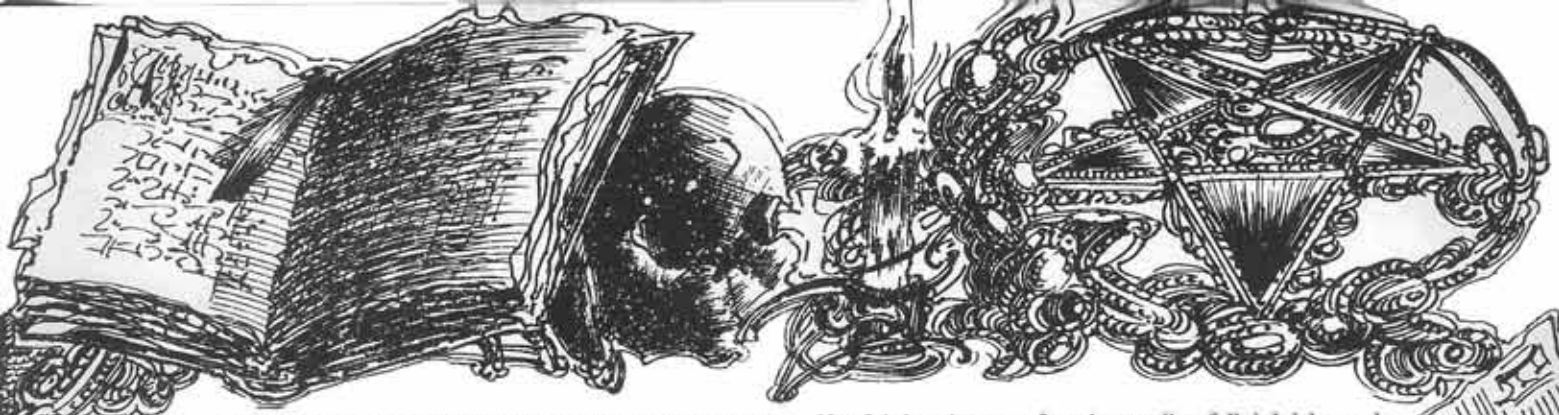
Les sorts sont de trois types et ont tous un rapport avec l'invocation d'un être surnaturel. Il en existe 5 sortes: Les Anges, les Démons, les Familiers, les Archanges et les Prince-Démons. Chaque sorte comprend trois sorts: Le Pentacle, l'Invocation et la Demande. Ce qui nous donne au total 15 sortilèges différents. En voici la liste:

Nom	Difficulté du Sort
Pentacle pour un Familier	1
Invocation d'un Familier	1
Demande à un Familier	1
Pentacle pour un Démon	2
Invocation d'un Démon	2
Demande à un Démon	2
Pentacle pour un Ange	3
Invocation d'Ange	3
Demande à un Ange	3
Pentacle pour un Prince-Démon	4
Invocation d'un Prince-Démon	4
Demande à un Prince-Démon	4
Pentacle pour un Archange	5
Invocation d'un Archange	5
Demande à un Archange	5

Pour lançer un sort, il faut tracer un pentacle, invoquer l'être surnaturel et lui faire une demande en bonne et due forme. Evidemment, seul le sort d'Invocation est obligatoire (et encore!), le Pentacle et la Demande étant, si l'on peut dire, facultatifs (voir à ce sujet le paragraphe "Sans filet").

Création du pentacle

Le personnage devra tracer un grand cercle (d'un diamètre d'au moins 1m par niveau de Difficulté du Sort). La réussite dépendra d'un jet de *Pentacle* (avec comme caractéristique la Précision). Le jet doit être lancé par le maître de jeu car le joueur ne doit en aucun cas savoir si l'être invoqué sera ou non affecté par le cercle de protection. Tracer un pentacle prend 1 heure par niveau de Difficulté du Sort.



Une fois le pentacle tracé (comme une patate ou avec une précision digne du plus fervent joueur d'ASL), il suffit d'invoquer l'être surnaturel voulu (avec un sortilège ou une bonne dose d'espoir). Mais avant cela, le personnage devra avoir préparé de petits cadeaux pour son invité. Nous les appelerons composantes.

Les composantes

Il existe 6 types de composantes par Prince-Démon ou Archange (donc 288 en tout). Elles sont plus ou moins difficiles à obtenir selon le niveau (1= Facile, 6= Très difficile). Vous en trouverez une liste type dans l'annexe. Le niveau de ces composantes sera utilisé comme une caractéristique pour les jets d'*Invocation* et de *Demande*. Notez aussi que, quelque soit la créature invoquée, il faut lui fournir un corps (humain ou animal) pour qu'elle s'incarne.

Une fois ces éléments réunis, il ne vous reste plus qu'à lancer votre sortilège d'invocation et l'être recherché apparaîtra. A moins que...

Invocation

> Aggripa dit que, pour invoquer le diable et l'obliger à paraître on se sert des paroles magiques: Dies mies, fesquet benedo efet douvemn enitemaüs! Mais Pierre Leloyer dit que ceux qui ont des rousseurs au visage ne peuvent faire venir les démons quoiqu'ils les invoquent.

Le jet d'invocation dépend du niveau du talent d'*Invocation* du sorcier (avec la valeur de la composante utilisée comme caractéristique). Un jet réussi indique qu'une créature invoquée du type exact apparait 1D6 minutes plus tard. Un jet raté indique que rien ne se passe.

Une fois la créature en face de vous il va falloir lui demander un service (et un seul). Il faut pour cela utiliser le sortilège de Demande et le talent qui lui correspond.

Demande

La créature doit recevoir un ordre exprimé avec le talent *Demande* (et le sortilège correspondant) avec comme caractéristique la valeur de la composante. Un jet réussi l'oblige à tenter d'appliquer l'ordre qui lui a été donné. Un jet raté pourra avoir deux effets (au choix de la créature):

1) La créature retourne sur son plan d'existence (Le Paradis ou l'Enfer).
2) La créature remplit la mission qui lui a été confiée mais en la modifiant.

Tout semble bien simple mais il suffit qu'un seul jet soit raté, qu'un seul sortilège ne corresponde pas et c'est la catastrophe...

Sans filet

Quand le personnage qui prépare l'invocation ne dispose pas exactement des talents et sortilèges nécessaires, ou s'il rate un jet, il est de bon ton de consulter les quelques paragraphes suivants (tous les malus sont cumulables):

Ecrire un sort sans talent d'*Ecriture*: Impossible.

Lire un sort sans talent de *Lecture*: Malus de -6 colonnes... bonne chance!

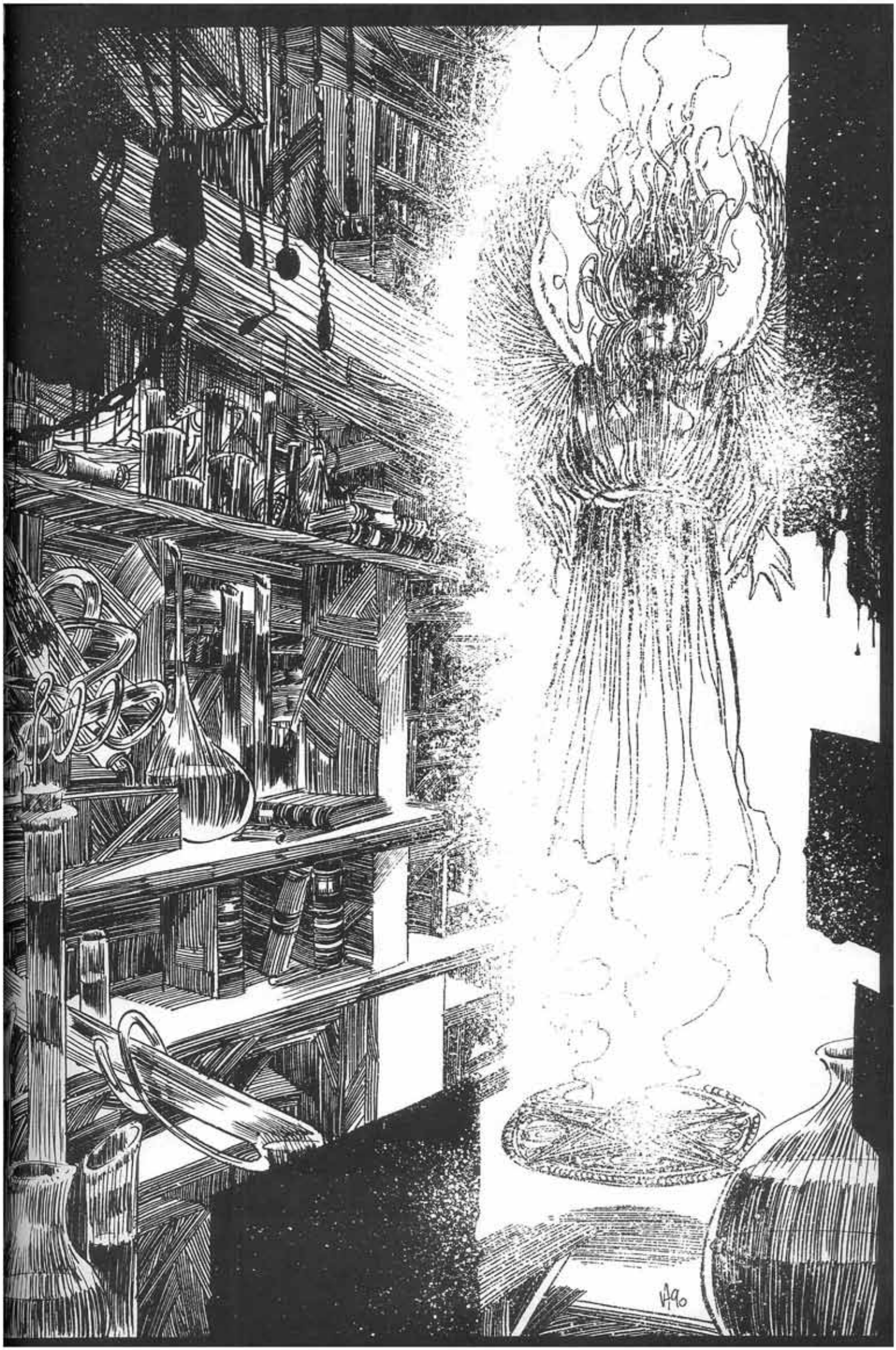
Tracer un pentacle sans le talent *Pentacle*: Malus de -3 colonnes.

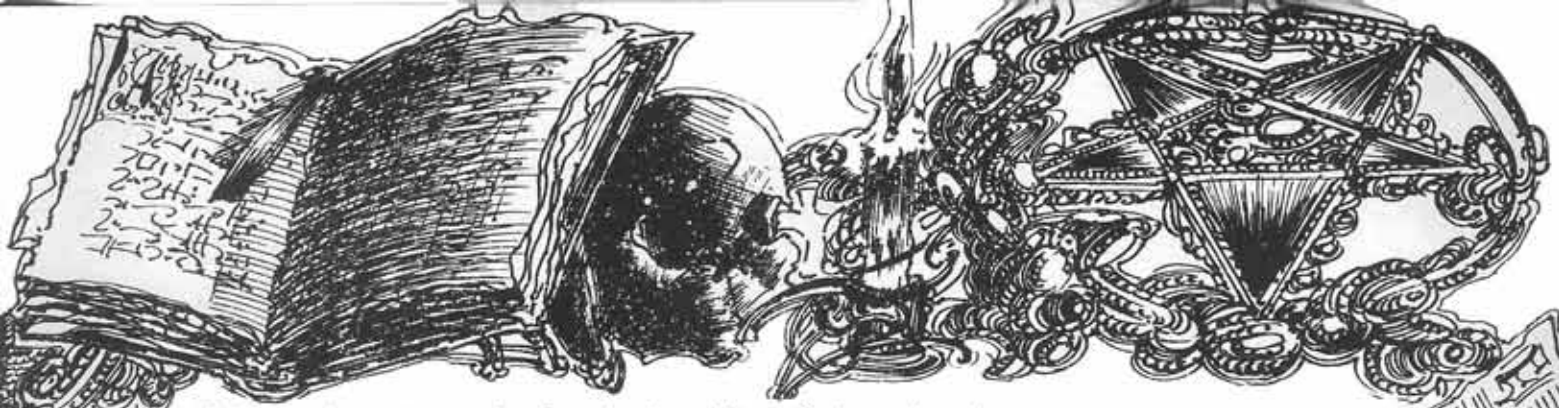
Tracer un pentacle sans le sort de Pentacle: Malus de -6 colonnes.

Tracer un pentacle avec un sort de Pentacle différent: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

	Pentacle disponible				
Créature invoquée	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet de *Pentacle* (en nombre de colonnes).





Jeter un sort sans composantes: Jet sur la colonne (1) avec 3 colonnes de malus.

Tenter d'invoquer une créature sans le talent *Invocation*: Malus de -6 colonnes.

Tenter d'invoquer une créature sans aucun sort d'Invocation: Impossible.

Tenter d'invoquer une créature avec un sort d'Invocation différent: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

	Invocation disponible				
Créature invoquée	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet d'*Invocation* (en nombre de colonnes).

Demande à une créature sans le talent *Demande*: Malus de -3 colonnes.

Demande à une créature sans aucun sort de Demande: Malus de -6 colonnes.

Demande à une créature avec un sort de Demande différent: Le malus est déterminé en consultant la table suivante:

	Demande disponible				
Créature invoquée	Familier	Démon	Ange	Prince-Démon	Archange
Familier	OK	-1	-6	-1	-6
Démon	-3	OK	-6	-1	-6
Ange	-6	-6	OK	-6	-1
Prince-Démon	-6	-3	-6	OK	-6
Archange	-6	-6	-3	-6	OK

Le chiffre indiqué représente le malus au jet de *Demande* (en nombre de colonnes).

Demande si le jet de *pentacle* est raté: Impossible. La créature peut attaquer le sorcier, retourner sur son plan ou fuir.

Invoquer un Ange ou un Démon est comme vous venez de vous en rendre compte, une pratique quasi-suicidaire. Etudions donc maintenant les caractéristiques de ces êtres humains qui passent leur temps à jouer à la roulette russe avec l'au-delà.

La création d'un sorcier

Les talents nécessaires à une bonne pratique de la magie sont au nombre de six. Le coût de chaque niveau est indiqué dans la table ci-dessous:

Talent/Niveau	+0	+1	+2
Ecriture	2	4	8
Lecture	1	2	4
Pentacle	2	4	8
Invocation	3	6	12
Demande	1	2	4
Sort annexe	2	4	8

Un sorcier est (la plupart du temps) créé en suivant les quelques principes énoncés ci-dessous (utilisés comme dans les règles du jeu):

Type	Caractéristiques	Talents	Sorts*
Sorcier débutant	10(3)	8(+2)	4
Sorcier moyen	11(3)	10(+2)	9
Sorcier puissant	12(4)	14(+2)	18

*: Le personnage achète ses sorts avec les points indiqués en suivant ce barème: Chaque sort coûte un nombre de points égal au niveau de Difficulté du Sort.

Il est quelquefois difficile de savoir ce qui peut faire plaisir à un Démon fraîchement incarné. La liste d'objets ci-dessous n'a pour but que de fournir au maître de jeu un guide dont il devra user avec la discrétion qui le caractérise.

Annexe I: Les composantes d'invocation

Instrument magique en bois, pierre, papier, bronze, etc... qui détourne les mauvaises intentions des démons et de leurs suppôts. En voici un exemple. Il s'agit d'une amulette très ancienne découverte à Assour. C'est une plaque de bronze qu'on appelle Plaque des Enfers. Sur le revers, le démon Pazuzu est représenté à quatre pattes, mi lion, mi oiseau. Sur la face sont gravées des emblèmes divins, sept démons à tête d'animal, un homme couché (symbolisant celui que les démons ont rendu malade) assisté de deux exorcistes habillés de peau de poisson. Enfin, en pied une démone en action, avec ses attributs.

Abalam: (1) Une brosse à dents, (2) Un entonnoir, (3) Une camisole de force, (4) Un éléphant rose, (5) Un hôpital psychiatrique, (6) Deux cents aliénés (graves).

Andrealphus: (1) Une bite dessinée sur un mur, (2) Un numéro de Play-Boy, (3) Un être humain (normal), (4) Un être humain (très beau), (5) Dix êtres humains, (6) Cent êtres humains.

Andromalius: (1) Faire des remontrances à un enfant, (2) Assister à un procès important, (3) Apporter des preuves accablantes lors d'un procès, (4) Juger un innocent et le faire condamner, (5) Défendre un grand criminel et le faire acquitter, (6) Innocenter Klaus Barbie.

Asmodée: (1) Un Pile ou Face, (2) Une partie du "Jeu du drapeau", (3) Une partie de Car Wars©, (4) Regarder le Juste Prix pendant 6 heures, (5) Une partie d'In Nomine Satanis de 24 heures, (6) Un Advanced Squad Leader avec 20 cartes et 2500 pions.

Baal: (1) Un poing américain, (2) Un revolver, (3) Un fusil-mitrailleur, (4) Un canon de 20mm, (5) Un char lourd, (6) Un destroyer.

Baalberith: (1) Un timbre-poste, (2) Un téléphone, (3) Un camion des postes, (4) Cent kilomètres de lignes téléphoniques, (5) La poste d'une grande ville, (6) Un satellite de communications.

Beleth: (1) Une nouvelle de Stephen King, (2) Un film d'horreur en grand écran, (3) Une dose de LSD, (4) Faire peur à plus de 20 personnes, (5) Une personne confrontée à sa phobie, (6) 50 personnes confrontées à leurs phobies en plein cauchemar.

Belial: (1) Une allumette, (2) Un briquet, (3) 50 litres d'essence, (4) Du napalm, (5) Une forêt en feu, (6) Un gratte-ciel en feu.

Bifrons: (1) Un os humain, (2) Un crâne humain, (3) Un cadavre d'être humain, (4) 10 cadavres d'êtres humains, (5) 100 cadavres d'êtres humains, (6) 500 cadavres d'êtres humains.

Blandine: (1) Un tube de somnifère, (2) Un conte pour enfants, (3) Un recueil de berceuses, (4) Un lit et sa literie, (5) Une personne en train de dormir, (6) 100 personnes dormant sans faire de cauchemars.

Caym: (1) Un cafard écrasé, (2) Un rat passé dans un presse-purée, (3) Un chat dépecé vivant, (4) Un cheval avec les quatre pattes coupées, (5) 300 kilos de limaces jetées d'un avion, (6) Un panda crucifié (ou tout autre animal très rare).

Christophe: (1) Un sourire, (2) Une bille, (3) Un circuit 24, (4) Toutes les boites de mécanos, (5) 500 Micro-Machines, (6) Pendant un spectacle de Dorothée.

Crocell: (1) Un glaçon, (2) Une glace vanille-chocolat, (3) Dans une chambre froide, (4) Dans la neige, (5) En haute montagne, (6) Sur la banquise.

Daniel: (1) Un caillou, (2) Une pierre taillée, (3) Une statue en marbre d'un combattant, (4) 50 skinheads, (5) Un autel de pierre d'au moins 1500 ans, (6) Stonehenge.

Didier: (1) Interpeller quelqu'un dans la rue, (2) Téléphoner à un inconnu et converser avec lui pendant 10 minutes, (3) Tenir une discussion philosophique à un clochard pendant une heure, (4) Offrir à un skin une place pour un concert contre l'Apartheid, (5) Discuter de Comics avec Croc pendant huit heures, (6) Faire changer Croc d'avis.

Dominique: (1) Dénoncer un voleur à la tire, (2) Arrêter un dealer dans le métro, (3) Mettre fin à un hold-up, (4) Faire Condamner la chanteuse "Yazz" pour pollution auditive, (5) Faire arrêter et juger Pinochet, (6) Capturer et juger Pablo Escobar.

Francis: (1) Etre poli pendant les 24 heures précédentes, (2) Réconcilier deux divorcés, (3) Se faire nommer ambassadeur, (4) Convertir un intégriste, (5) Organiser des négociations entre l'OLP et le gouvernement israélien, (6) Se faire élire président de l'ONU.

Furfur: (1) Crier les paroles d'une chanson, (2) Un album, une K7 ou un CD, (3) Un Import rare, (4) Un petit concert (trash-death-speed uniquement, plus de 50 personnes), (5) Un grand concert (+10.000 personnes), (6) Un méga-concert (+100.000 personnes).

Gaziel: (1) Dans le noir, (2) dans une cave, (3) dans une caverne, (4) Cent chauve-souris (vivantes), (5) Dans une caverne (minimum 1 kilomètre de profondeur), (6) Dans une caverne (minimum 10 kilomètres).

Guy: (1) Un pansement Urgo, (2) Soigner une blessure bénigne, (3) Exécuter une opération chirurgicale, (4) Organiser et accompagner une campagne de vaccination d'un mois dans un pays du tiers monde, (5) Réussir une greffe d'organes importante, (6) Soigner un malade du cancer.

Haagenti: (1) Un bonbon, (2) Un Big Mac, (3) Un repas (normal), (4) Un repas luxueux (foie gras, champagne etc...), (5) 1 tonne de frites, (6) Une piscine de crème chantilly.

Janus: (1) Un billet de cent Francs, (2) Dix billets de 100 Francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette Inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.

Jean-Luc: (1) Donner de l'argent à un mendiant, (2) Donner un chèque de mille francs au secours catholique, (3) Donner le coucher et le manger à un clochard, (4) Trouver du travail à un chômeur de plus de 50 ans, (5) Organiser et accompagner une mission humanitaire d'au moins un mois, (6) Construire un abri anti-atomique pour 2000 personnes.

Jean: (1) Une formule scientifique, (2) Une démonstration mathématique, (3) Un microscope, (4) Un laboratoire complet, (5) Un établissement scientifique de pointe, (6) Un scanner.

Jordi: (1) Une souris, (2) Un chat, (3) Un cheval, (4) Un éléphant, (5) Un gorille de montagne, (6) Un panda.

Joseph: (1) Un tire-bouchon, (2) Une paire de ciseaux, (3) Une baignoire, (4) Un générateur électrique, (5) Une vierge de fer, (6) Une salle de torture d'époque (inquisition).

Kobal: (1) Une blague, (2) Un sketch (de cinq minutes), (3) Une rue couverte de peaux de bananes, (4) Un spectacle humoristique de 2 heures (devant un public), (5) Faire sourire Kobal, (6) Faire rire Kobal.

Kronos: (1) Une montre à quartz, (2) Une montre mécanique, (3) Un gros réveil, (4) Une horloge normande, (5) Une très grosse horloge (Big-Ben), (6) Donner l'heure à la seconde près (sans regarder une montre).

Laurent: (1) Un recueil de préceptes militaires, (2) Une épée (d'entraînement), (3) Une épée de très bonne qualité, (4) Commander un groupe de combat, (5) Une épée (antique), (6) Une épée bénie par le Pape.

Malphas: (1) Donner de faux renseignements à un étranger dans le métro, (2) Faire traverser la place de l'étoile à un aveugle et le laisser au milieu, (3) Pousser quelqu'un à tromper son conjoint, (4) Gruger la sécurité sociale d'au moins cent mille francs, (5) Vendre pour 10 millions de francs d'armes à un pays du tiers monde, (6) Déclencher un conflit grave englobant au moins cent mille personnes..

Malthus: (1) Un crachat, (2) Une puce, (3) Un rat porteur de la peste, (4) Le virus d'une maladie grave, (5) Un malade du cancer (incurable), (6) Un malade du Sida.

Mammon: (1) Un Franc, (2) Mille Francs, (3) Cinquante mille Francs, (4) Cinq cent mille Francs, (5) Un million de Francs, (6) Dix millions de Francs.

Marc: (1) Vendre une cigarette, (2) Vendre une voiture usagée, (3) Vendre une maison située à 100 mètres d'un aéroport, (4) Acheter les droits de Space-Hulk pour 500 Francs, (5) Vendre un jeu sur Star-Wars sans payer de droits à Lucasfilm, (6) Signer un contrat de 100.000 Francs avec TSR.

Mathias: (1) Un nez postiche, (2) Une trousse maquillage d'acteur, (3) Se faire passer pour un inspecteur de police dans un commissariat, (4) Assister à une cérémonie maçonnique sans l'être soi même, (5) Se faire passer pour un Ange auprès d'Anges, (6) Se faire passer pour le messie d'une religion.

Michel: (1) Hurler un slogan guerrier, (2) Un couteau, (3) Une hache de bataille, (4) Une hache de bataille (de fabrication antique), (5) Un château moyenâgeux, (6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille.

Morax: (1) Un graffiti de Boxer, (2) Une diapo de Kiki Picasso, (3) Un dessin de Var Anda, (4) Un sac amoureusement peint par Urbano, (5) Une porcelaine trempée dans du goudron par Salvador Dali, (6) La Joconde.

Nisroch: (1) Une boite de calamars cuisinés à l'américaine, (2) De l'herbe, (3) Dix grammes de coke, (4) Dix centilitres de PCP, (5) Un litre de LSD, (6) Une tonne de coke.

Novalis: (1) Le signe "Peace & Love", (2) Un badge "Nucléaire Non Merci", (3) Un gros bouquet de fleurs, (4) Au milieu d'un troupeau de moutons, (5) Au Népal, (6) Au milieu d'une grande manifestation humanitaire (Woodstock, Band-Aid).

Nybbas: (1) Une question facile, (2) Une télévision couleur, (3) Cinq mille Francs, (4) Une Fiat Panda, (5) Un voyage au club med., (6) La vitrine en entier.

Samigina: (1) Une cape noire et rouge, (2) Un rat, (3) Un Cercueil, (4) Un loup, (5) Dix litres de sang humain, (6) Cent litres de sang humain.

Scox: (1) Un carnet d'adresses, (2) Un minitel, (3) Un être humain, (4) 10 êtres humains, (5) 100 êtres humains, (6) 1000 êtres humains.

Shaytan: (1) Un bouton d'acné, (2) Une bouche sans dents, (3) Un acarien en gros plan, (4) Un malade victime d'une gangrène faciale, (5) Un monstre de cirque (style Elephant Man), (6) Dix monstres de cirque.

Uphir: (1) Une dose de minidoux, (2) Un berlingot d'eau de javel, (3) cent barils de lessive sans phosphate, (4) Dix litres de strychnine, (5) Un transformateur au pyralène, (6) Un obus contenant du gaz toxique de combat.

Valefor: (1) Un billet de cent Francs, (2) Dix billets de 100 Francs, (3) Un vase chinois, (4) Une statuette Inca, (5) Une toile de maître, (6) La Joconde.

Vapula: (1) Un petit suisse dont le papier ne veut pas se décoller, (2) Un jouet hors-normes françaises, (3) Un obus de la deuxième guerre mondiale n'ayant pas explosé, (4) Une machine-outil responsable d'un accident (amputation etc...), (5) Un four crématoire, (6) Une bombe thermo-nucléaire.

Vephar: (1) Un verre d'eau, (2) Un poisson rouge dans un bocal, (3) Une centaine de poissons dans un aquarium, (4) Un requin vivant, (5) Sous l'eau (dans un bateau coulé), (6) Sous l'eau (minimum 1 kilomètre).

Walther: (1) Faire le signe de croix , (2) Un crucifix, (3) Un crucifix en or, (4) Dans une église antique, (5) Avec un prêtre exorciste, (6) Avec un être humain possédé.

Yves: (1) Un plan de Paris, (2) L'encyclopédie Universalis, (3) Résoudre toutes les énigmes d'un numéro de Jeux et Stratégies, (4) Réussir le concours d'entrée d'une grande école, (5) Lire dix langues, (6) Réciter la bible par coeur.

Annexe II: Quelques sorts utilitaires

Le talent nécessaire pour jeter les sorts suivants est "Sort annexe". Il n'y a besoin d'aucune composante ni d'autres sorts (demande, invocation etc...).

> Je dis que le tombeau, qui sur les morts se ferme,
> Ouvre le firmament.
> Et que ce qu'ici-bas nous prenons pour le terme,
> Est le commencement.
>
> Victor Hugo

Créer un zombi
Niveau de difficulté: 1
Description: Ce sort permet de redonner la vie à un corps à demi-décomposé. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le zombi sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le zombi est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).

Vrai nom
Niveau de Difficulté: 2
Description: Ce sort permet de découvrir le vrai nom d'un Familier, Démon, Ange, Archange ou Prince-Démon que le joueur a vu au moins une fois. Il peut aussi servir à connaître le nom d'une telle créature qu'il n'a jamais vu (pour ensuite l'invoquer), mais sans être sûr du type de créature qui correspond au nom trouvé. Connaître le vrai nom d'une créature accorde un bonus de 2 colonnes pour tous les sorts y ayant trait. Il faut vingt quatre heures pour jeter ce sort. On ne

peut lancer ce sort qu'une seule fois par Démon (on peut recommencer un an après si le premier jet est raté).

Créer un squelette
Niveau de difficulté: 2
Description: Ce sort permet de redonner la vie à un squelette. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le squelette sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le squelette est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).

Rituel de localisation
Niveau De Difficulté: 3
Description: Ce sort permet de localiser un Familier, Démon, Ange, Archange ou Prince-Démon où qu'il soit sur terre, si l'utilisateur du pouvoir en connait le "vrai nom". Il faut dix minutes pour jeter ce sort.

Créer un goule
Niveau de difficulté: 3
Description: Ce sort permet de redonner la vie à un corps à demi-décomposé. La créature prendra vie 1D6 heures après que le sort soit jeté. Le goule sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le goule est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette ou goule).

Protection contre le mal
Niveau de Difficulté: 4
Description: Ce sort permet de se protéger contre toutes les créatures maléfiques pour une durée de (Résultat des unités) minutes. Une créature maléfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions qui pourraient affecter le personnage (aussi bien psychiques que physiques). Si le jet est raté, les créatures maléfiques auront alors 1 colonne de bonus pour toutes leurs actions vis à vis du personnage. Jeter ce sort prend 1 minute.

Protection contre le bien
Niveau de Difficulté: 5
Description: Ce sort permet de se protéger contre toutes les créatures bénéfiques pour une durée de (Résultat des unités) minutes. Une créature bénéfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions qui pourraient affecter le personnage (aussi bien psychiques que physiques). Si le jet est raté, les créatures bénéfiques auront alors 1 colonne de bonus pour toutes leurs actions vis à vis du personnage. Jeter ce sort prend 1 minute.

Point faible
Niveau de difficulté: 3
Description: Ce sort permet à un sorcier de connaître toutes les limitations possédées par l'être surnaturel (bon ou mauvais) qu'il vient d'invoquer. Il pourra ensuite se servir de ce (ou ces) défaut(s) pour mettre en place un chantage visant à obtenir ce qu'il désire de la créature prisonnière. Jeter ce sort prend une minute. Notez bien qu'il n'est pas obligatoire d'avoir réussi son pentacle pour lancer le sort, bien qu'il soit improbable que l'être invoqué laisse le sorcier gesticuler une minute devant lui sans intervenir. Si le sort est raté le maître de jeu devra donner de fausses informations.

Puissance
Niveau de difficulté: 2
Description: Ce sort permet à un sorcier de connaître le nombre de points de pouvoirs possédé par l'être surnaturel (bon ou mauvais) qu'il vient d'invoquer, ainsi que son grade. Jeter ce sort prend une minute. Notez bien qu'il n'est pas obligatoire d'avoir réussi son pentacle pour lancer le sort, bien qu'il soit improbable que l'être invoqué laisse le sorcier gesticuler une minute devant lui sans intervenir. Si le sort est raté le maître de jeu devra donner de fausses informations.

Intervention divine
Niveau de difficulté: 4
Description: Ce sort permet à un sorcier de bénéficier de l'intervention de Dieu chaque fois qu'il réussira un jet d'un D666 égal à 111 et ceci pur une durée d'un an. Si, durant ce laps de temps, le sorcier réussi un ou plusieurs 111, Dieu l'aidera comme il l'aurait fait avec l'un de ses serviteurs. Jeter ce sort prend une journée (24 heures). Si le sort est raté, Dieu intervient à chaque 111 mais comme il l'aurait fait avec un être maléfique (ce qui se solde presque toujours par la mort du sorcier).

Pacte avec Satan
Niveau de difficulté: 4
Description: Ce sort permet à un sorcier de bénéficier de l'intervention de Satan chaque fois qu'il réussira un jet d'un D666 égal à 666 et ceci pur une durée d'un an. Si, durant ce laps de temps, le sorcier réussi un ou plusieurs 666, Satan l'aidera comme il l'aurait fait avec l'un de ses serviteurs. Jeter ce sort prend une journée (24 heures). Si le sort est raté, Satan intervient à chaque 666 mais comme il l'aurait fait avec un être bénéfique (ce qui se solde presque toujours par la mort du sorcier).

Annexe III: Quelques sorciers

Nom: Igor Tovniak

Couverture: Chômeur

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

Talents	Niveau
Lecture	+0
Demande	+0
Pentacle	+0
Invocation	+0
Baratin	+0

Sorts	Difficulté
Pentacle pour familier	1
Invocation pour familier	1
Demande pour Démon	2

Description: Igor est, de prime abord, un chômeur comme les autres (taille moyenne, environ 30 ans). Il est assez sympathique et est un peu l'équivalent de l'apprenti sorcier de Walt-Disney. Sa figure est constellée de crevasses et de boutons d'origines diverses, souvenirs de l'invocation ratée d'un familier de Malthus. Il n'a, pour l'instant, pas réussi à contrôler réellement un être Démoniaque mais ne perd pas espoir. Originaire d'une famille chrétienne, il n'a pas du tout l'intention d'invoquer une créature bénéfique.

Equipement: Igor souhaite invoquer un familier de Belial et amasse donc depuis quelques mois une réserve d'explosifs et de grandes quantités d'essence. Il compte bien faire flamber la tour Montparnasse un jour où l'autre. Il disposera alors d'une grande chance d'invoquer un être maléfique réellement puissant.

Caractère: Igor est mégalomane et inconscient (encore plus que la plupart des sorciers). Il est prêt à tout pour obtenir le contrôle de créatures maléfiques puissantes. Il n'y arrivera surement pas... Tout du moins pas tant qu'il aura la folie des grandeurs.

Hobbies: Igor, n'étant pas très doué, n'a pas le temps de s'occuper de ses loisirs.

Nom: Hector Taillevand

Couverture: Dilettante

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

Talents	Niveau
Lecture	+0
Pentacle	+0
Invocation	+0
Demande	+1
Savoir-faire	+0
Séduction	+0

Sorts	Difficulté
Pentacle pour familier	1
Invocation pour familier	1
Demande pour familier	1
Pentacle pour Démon	2
Invocation pour Démon	2
Demande pour Démon	2

Description: Hector est un grand jeune homme de 25 ans environ. Il est beau, mais n'apprécie pas la compagnie des femmes "humaines". Il est passionné par les Démons d'Andrealphus et en a déjà invoqué un grand nombre.

Equipement: Hector dispose d'un grand appartement dans le seizième arrondissement. Il a aménagé tout l'appartement pour plaire au Démon d'Andrealphus qu'il a invoqué. Celui-ci a la forme d'un jeune fille d'environ 20 ans. Ce qu'il ne sait pas, c'est que la procédure exacte n'a pas été respectée et que la jeune fille n'est pas obligée de rester sur terre, ni de laisser le sorcier en vie d'ailleurs... Mais elle l'apprécie et s'amuse beaucoup avec lui. Elle est même prête à l'aider au mieux de ses possibilités, sans pour autant y laisser la vie.

Caractère: Hector est réellement sympathique. Il est beau parleur, charmant mais cache difficilement sa haine pour les personnes du sexe féminin (sauf sa protégée). Il n'est pas mégalo et utilise plus la magie pour s'amuser que pour dominer le monde.

Hobbies: Hector adore sortir en boite et s'afficher où il le peut avec son familier-garde du corps. Il est très sympathique avec tous ceux qui apprécient sa compagne (il en est fier). Il est même prêt, moyennant finances, à accorder à n'importe qui une petite entrevue en tête à tête avec elle. On peut donc estimer que le proxénétisme est, pour lui, un hobby.

Nom: Karl Sturmberg

Couverture: Professeur de latin

Force	**1**	**Agilité**	**1**
Précision	**3**	**Perception**	**1**
Apparence	**2**	**Volonté**	**4**

Talents	Niveau
Lecture	+1
Pentacle	+0
Invocation	+1
Demande	+1
Latin	+1

Sorts	Difficulté
Pentacle pour familier	1
Invocation pour familier	1
Demande pour familier	1
Pentacle pour Démon	2
Invocation pour Démon	2
Demande pour Démon	2
Pentacle pour Prince-Démon	4
Invocation pour Archange	5

Description: Karl est un vieil homme de... 130 ans. Mais rassurez vous, il en parait 60 (merci Kronos!). Il est toujours habillé de la même façon (style 1900) et est professeur de Latin à la Sorbonne. Il est aussi sévère avec lui même qu'avec ses élèves et est considéré par tous comme un bon professeur.

Equipement: Son petit appartement du Marais contient des milliers de livres mais, paradoxalement, aucun composants. Il ne se les procure qu'au moment de tenter une invocation et ne garde jamais aucun être invoqué plus de quelques jours (il estime que c'est trop dangereux et il a bien raison).

Caractère: Karl est très professionnel. Il ne laisse aucune place au risque ou à la chance, ce qui est un peu paradoxal vu le danger que représente l'invocation d'êtres surnaturels. Il pratique la magie plus par intérêt scientifique que par cupidité. Il a cependant très peur de vieillir (à 130 ans on le comprend).

Hobbies: Karl n'a aucune passion. Il est bien trop occupé par ses travaux occultes.

Pour qui sonne le gland ?

Scénario pour In Nomine Satanis / Magna Veritas / Berserker

Introduction pour le maître de jeu

> En réalité, l'avènement définitf et irréversible de la démocratie en Occident remonte à 1945, et coïncide exactement avec la fin de l'amitié franco-allemande. Cette année-là, le 30 avril 1945 précisément, le chancelier Hitler, légèrement déçu par la vague d'antinazisme primaire qu'il sentait déferler autour de lui, se donnait la mort dans son loft souterrain de la balieue berlinoise
>
> Pierre Desproges

Ce scénario amènera les joueurs dans la partie la plus chaotique de la deuxième guerre mondiale: La bataille de Berlin et la mort d'Adolf Hitler. Ils joueront le rôle d'Anges, de Démons ou de guerriers vikings et tenteront de mener à bien la mission que leur aura confié leurs supérieurs. Le scénario pouvant être joué de trois façons différentes (au moins), je me bornerai à vous donner les caractéristiques (et les motivations) des personnages principaux, de nombreux événements annexes, la description précise des lieux charnières de l'histoire et les tactiques employées par les trois armées en présence.

Attention: Ce scénario est très violent et principalement basé sur le combat. Le maître de jeu devra donc le modifier quelque peu si les joueurs n'apprécient pas vraiment les combats intensifs à l'arme automatique (et les explosions diverses).

Introduction pour les Anges

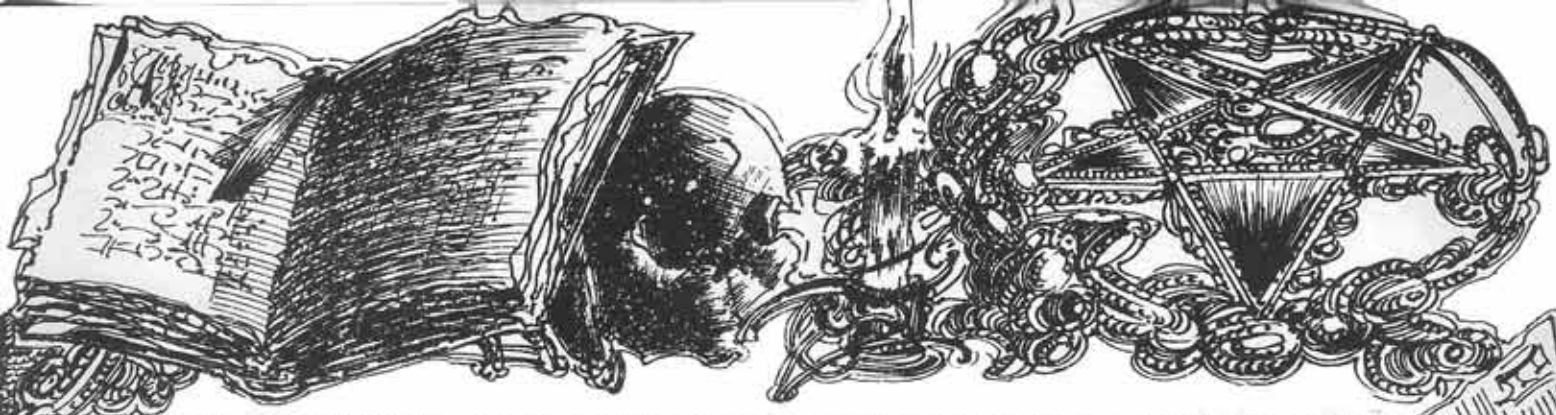
Les personnages sont convoqués par leur supérieur direct pour une mission très spéciale. Ils se retrouvent tous dans un hôtel particulier dans la banlieue ouest parisienne. Alors qu'ils attendent impatiemment (je suppose) leur interlocuteur, la pièce dans laquelle ils se trouvent change de forme. Tout devient blanc, laqué et les portes et fenêtres disparaissent. Au même moment, un Ange apparait devant eux, en toge, et se présente comme un Ange d'Yves. Il leur explique la mission en ces mots:

"Bonjour mes enfants, la mission que je me vois obligé de vous confier est très délicate. En effet, vous devrez quitter votre corps d'accueil pour cette mission et être transporté dans le temps:
La date ? Le 27 Avril 1945.
Le lieu ? Berlin.
Votre couverture ? Des éléments parachutés de 82nd Airborne.
Votre mission ? Tuer Adolf Hitler.
Vous serez incarnés dans les corps de jeunes soldats américains. J'espère que vous possédez quelques talents de combat. Sinon, essayez de vous faire tout petit. Je ne vous cache pas que les forces du mal doivent être sur place mais nous ne savons pas sous quelle forme. Ne vous inquiétez pas d'un éventuel paradoxe temporel. Quoi qu'il se passe, Hitler mourra. Il faut simplement que ce soit vous qui le fassiez taire. Pour votre gouverne, sachez qu'il s'est suicidé dans l'après-midi du 30 Avril."

Note au sujet des corps d'accueil: Pour les joueurs qui ne connaissent pas trop la deuxième guerre mondiale, n'oubliez pas que le corps d'accueil peut leur donner divers renseignements sur la situation militaire, et les talents suivants: Arme d'épaule+0, Esquive+0. (Voir page 53 d'Intervention Divine).

Les raisons de la mission: Il est évident que les agissements des forces du Troisième Reich ne plaisent pas aux forces du Bien. Les Archanges "militaires" n'ont pas tout de suite vu le danger que représentait cet humain de base et ils se sont fait un peu dépasser par les événements. Les Anges ont aidé les militaires américains à concevoir des armes très efficaces et à établir une tactique sérieuse. La plupart des grands généraux de Laurent et de Michel se sont incarnés dans des corps humains pour coordonner la chute du 3ème Reich. La fin est proche car même les Démons tentent aussi d'éliminer ce sinistre individu. Il est cependant primordial (pour une question de prestige) que ce soient les Anges qui tuent le chef des forces de l'axe.

L'Ange d'Yves indiquera alors aux joueurs une trappe qui s'ouvre dans le sol et leur donnera l'ordre (gentiment) de sauter. Ils n'ont plus qu'à s'exécuter. Ils seront donc immédiatement incarnés dans le corps de parachutistes, en plein saut. La chute sera assez facile (même si un Ange tombe



mal, il ne prendra aucun dommage, mais faites le quand même jeter un D666, pour l'ambiance). Une rapide inspection indiquera qu'ils sont équipés comme tout soldat de l'armée américaine (voir "L'armée américaine") et qu'ils se trouvent à environ 15 kilomètres à l'ouest de Berlin. Il est six heures du matin. Ils ont trois jours pour réussir (au maximum).

Introduction pour les Démons

Les personnages sont convoqués par leur supérieur direct pour une mission très spéciale. Ils se retrouvent tous dans une cave du sixième arrondissement. Un Démon apparait devant eux, en costume trois-pièces, et se présente comme un Démon de Kronos. Il leur explique la mission en ces mots:

"Bonjour, la mission que je me vois obligé de vous confier est très délicate. En effet, vous devrez quitter votre corps d'accueil pour cette mission et être transporté dans le temps:
La date ? Le 27 Avril 1945.
Le lieu ? Berlin.
Votre couverture ? Le 756th Rifle Regiment de l'armée soviétique.
Votre mission ? Tuer Adolf Hitler.
Vous serez incarnés dans les corps de jeunes soldats russes. J'espère que vous possédez quelques talents de combat. Sinon, essayez de vous faire tout petit. Je ne vous cache pas que les forces du bien doivent être sur place mais nous ne savons pas sous quelle forme. Attention aussi à d'éventuels sorciers ou Démons renégats car quelques êtres maléfiques manquent à l'appel (je n'ai pas assez de renseignements pour vous donner leurs caractéristiques ou leur apparence). Ne vous inquiétez pas d'un éventuel paradoxe temporel. Quoi qu'il se passe, Hitler mourra. Il faut simplement que ce soit vous qui le fassiez taire. Pour votre gouverne, sachez qu'il s'est suicidé dans l'après-midi du 30 Avril."

Note au sujet des corps d'accueil: Pour les joueurs qui ne connaissent pas trop la deuxième guerre mondiale, n'oubliez pas que le corps d'accueil peut leur donner divers renseignements sur la situation militaire et les talents suivants: Arme d'épaule+0, Survie en milieu arctique+0. (Voir page 53 d'Intervention Divine).

Les raisons de la mission: Bien que l'idée d'un royaume omnipotent et tyrannique plaise bien à Satan, il n'est pas du tout question que ce soit un humain de base qui en soit le chef et même qui en ait eu l'idée. Satan a bien essayé de noyauter le 3ème Reich mais les puissance utilisées par Hitler (la sorcellerie) lui semblent très dangereuses. De plus, Satan n'a pas l'intention qu'Hitler élimine tous les ennemis de son "Reich millénaire" en les faisant passer au four. Si Hitler mène son projet dément à exécution, il ne restera bientôt plus beaucoup d'humains à martyriser. Les Démons ont aidé les dignitaires russe à préparer la guerre et à établir une tactique sérieuse. La plupart des grands généraux de Baal et de Crocell (pour entraîner les soldats à combattre dans la neige) se sont incarnés dans des corps humains pour coordonner la chute du 3ème Reich. La fin est proche car même les Anges tentent aussi d'éliminer ce sinistre individu. Il est cependant primordial (pour une question de prestige) que ce soient les Démons qui tuent le chef des forces de l'axe.

Le Démon de Kronos utilisera alors son pouvoir de Projection temporelle et, en un clin d'oeil, les joueurs se retrouveront la tronche dans la neige, dans les faubourg de Berlin. Une rapide inspection indiquera qu'ils sont équipés comme tout soldat de l'armée russe (Régiment de la Garde, voir "L'armée russe") et qu'ils ne sont entourés que de morts. Leur régiment semble entièrement décimé. Il est six heures du matin. Ils ont trois jours pour réussir (au maximum).

Introduction pour les Vikings

Alors qu'ils dorment dans leur petit lit douillet, les joueurs se réveillent tout d'un coup au Valhalla. Ils sont conviés à une grande fête. Après plus de trois heures de beuverie, le grand homme qui trône à l'autre bout de la table prend la parole et s'adresse à eux:

"Guerriers, j'ai une mission à vous confier. Les forces du bien et du mal se battent depuis plus de six ans en Europe. La guerre touche à sa fin et il est temps pour nous d'intervenir et de montrer aux Anges et aux Démons qu'il faut compter avec nous:
La date ? Le 27 Avril 1945.
Le lieu ? Berlin.
Votre mission ? Tuer Adolf Hitler.
Je ne sais pas vraiment dans quel corps vous allez être incarné mais vous devrez vous séparer de celui là durant quelques jours. Thor a spécialement choisi vos corps d'accueil mais je ne sais pas sur quels critères. Bonne chance!"

Note au sujet des corps d'accueil: Pour les joueurs qui ne connaissent pas trop la deuxième guerre mondiale, n'oubliez pas que le corps d'accueil peut leur donner divers renseignements sur la situation militaire et les talents suivants: Arme d'épaule+0, Panzerfaust+0. (Voir page 53 d'Intervention Divine).

Les raisons de la mission: Odin a passé un marché avec Hitler. Il lui a prêté quelques-uns de ses meilleurs guerriers et lui a permis de mettre en place les troupes d'élite que l'on connait (les divisions SS et en particulier la division blindée "Wiking"). Malheureusement, les ordres débiles donnés par Hitler pendant la campagne de russie ont fait que nombres

d'entre eux y ont laissé leur peau. Pire que cela, Hitler a utilisé les troupes restantes pour déclencher l'offensive des Ardennes. Un tel échec n'a pas du tout plu à Odin et il compte bien lui rendre la monnaie de sa pièce. Tyr l'a jugé. La sentence est la mort.

Les personnages s'évanouiront alors, comme sous l'effet combiné d'une massue et de dix litres de bière. Ils se réveilleront après un long sommeil et se rendront tout de suite compte qu'ils sont dans une forêt, au nord de Berlin (ça ils ne le savent pas). Ils sont en uniforme allemand (de la division SS "Wiking") et sont entièrement équipés (comme une escouade SS) mais ne possèdent aucun de leurs objets magiques (ou autres).

L'armée russe

Bien que noyautée par les forces du mal, l'armée russe n'est pas vraiment une force Démoniaque. Staline a donné l'ordre de prendre Berlin avant les américains et les généraux russes font tout pour y parvenir. Les vagues d'assauts d'infanterie et les blindés lourds entrent déjà dans Berlin. Les combats feront rage pendant plusieurs jours. C'est dans ce décor apocalyptique que les joueurs devront mener à bien leur mission meurtrière. Etudions en détail les caractéristiques, l'équipement et les véhicules utilisés par l'armée russe durant cette période:

Escouade (12 hommes) d'infanterie russe
FO2 VO1 AG2 PR2 PE3 AP1
Talents: Arme de contact+1, Arme d'épaule+0, Arme lourde+0, Survie en milieu arctique+0.
Equipement: Casque (Protection:1), PPSh41 (x11), Degtyarev DP (x1), RGD-5 (x12), Couteau, Uniforme.

Escouade (9 hommes) d'infanterie de la Garde russe
FO3 VO1 AG2 PR2 PE3 AP1
Talents: Arme de contact+2, Arme d'épaule+1, Arme lourde+1, Survie en milieu arctique+0.
Equipement: Casque (Protection:1), PPSh41 (x8), Degtyarev DP (x1), RGD-5 (x18), Couteau, Uniforme.

Les armes

Les fanatiques des armes trouvent toujours que les caractéristiques de ces dernières ne sont jamais assez précises ni assez nombreuses. Voici donc quelques nouvelles machines à viander qui sont omniprésentes durant les derniers jours de la bataille de Berlin.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
PPSh41	+1(+5)	-	35	70(5)	Arme d'épaule	a
Degtyarev DP	(+6)	-	200	50(5)	Arme lourde	b
RGD-5	+3	-2	4	1	Lancer	c

a: En rafale, cette arme peut toucher huit cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2 ou quatre cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1.
b: En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2.
c: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres avec une puissance de +3.

Les véhicules

Important: Comme vous pouvez le voir, les caractéristiques des véhicules blindés ci dessous sont très différentes (surtout la protection) de celles données dans les règles de base. Suivant ces règles (les anciennes), on pouvait traverser leur blindage avec une simple épée... Ca faisait désordre! Les vrais valeurs sont donc celles données dans le texte qui suit:

SU-122
Vitesse de pointe: 60kph — Force: 50/-12 — Protection: 30
Armement: Canon — Occupants: 4 — Talent: Char
Ce char est en fait un canon motorisé (pas de tourelle) de très gros calibre (122mm). Il ne tire pas d'obus anti-chars, mais seulement des projectiles à charge creuse (Puissance: +15 pour toutes les cibles se trouvant à moins de 6 mètres du point d'impact). Il fut principalement utilisé en tant que soutien d'artillerie pour les régiments de la Garde durant la bataille de Berlin.

T-34/85

Vitesse de pointe: 70kph | Force: 45/-12 | Protection: 30
Armement: Canon, Mitrailleuse x2 | Occupants: 5 | Talent: Char

Ce char est le modèle le plus évolué de la très célèbre série des T-34. Son canon à une puissance de +25 et ses mitrailleuses sont placées respectivement à côté du canon et sur la coque. Durant les derniers combats de la deuxième guerre mondiale, ce char fut assez rare.

KV-1S

Vitesse de pointe: 60kph | Force: 40/-10 | Protection: 25
Armement: Canon, Mitrailleuse x2 | Occupants: | Talent: Char

Ce char, surnommé le "bunker-buster" est en fait le prolongement direct du KV-2 (en plus mobile). Son canon a une puissance de +25 et les deux mitrailleuses sont placées sur la tourelle (une devant et, assez bizarrement, une à l'arrière).

L'armée américaine

L'armée américaine est bien plus noyautée par les forces du bien que ne l'est l'armée russe par les forces du mal. Malheureusement pour les joueurs, les éléments de reconnaissance des divisions blindées américaines sont encore loin de Berlin. Ils n'arriveront d'ailleurs pas avant les russes. Les joueurs n'auront donc aucune aide à attendre des alliés. Ils seront livrés à eux mêmes, sans équipement lourd mais heureusement... Ce sont des Anges.

Les armes

Les joueurs disposeront de 4 grenades offensives (Mk2) par personne, des fusils (M1 Garand) et un fusil-mitrailleur (Bar .30-06). Chaque arme disposera de 5 chargeurs supplémentaires.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Mk2	+0	-2	4	1	Lancer	a
M1 Garand	+1	+1	120	8	Arme d'épaule	
Bar .30-06	(+5)	-	200	20(3)	Arme lourde	b

a: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres avec une puissance de +0.
b: En rafale, cette arme peut toucher 4 cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2.

L'armée allemande

C'est jamais facile d'être du côté de ceux qui perdent. La meilleur armée du monde (de l'époque) vit ici ses dernières heures. Les troupes sont à bout de souffle, les munitions et le carburant manquent. Pris en sandwich entre les américains et les russes, fanatisés à l'extrême, les derniers nazis résisteront jusqu'au bout. Les caractéristiques et talents des personnages décrits ci-dessous prennent en compte la situation présente (surtout pour la Volonté).

Escouade (7 hommes) d'élite "Division SS Charlemagne"

FO2 VO3 AG2 PR3 PE3 AP2
Talents: Corps à corps+0, Arme d'épaule+2, Esquive+0, Panzerfaust+0, Arme lourde+1.
Equipement: Casque (Protection:1), Uniforme, MP40 (x4), MG42 (x2), Panzerfaust (x4) et Potato Masher (x7).

Escouade (9 hommes) de soldats allemands

FO2 VO2 AG1 PR2 PE2 AP1
Talents: Arme d'épaule+1, Esquive+0, Panzerfaust+0, Arme lourde+0.
Equipement: Casque (Protection:1), Uniforme, Mauser (x6), MP40 (x2), MG42 (x1), Panzerfaust (x2) et Potato Masher (x4).

Escouade (8 hommes) "Volksturm" (Milice)

FO1 VO3 AG2 PR2 PE3 AP2
Talents: Arme d'épaule+2, Esquive+0, Panzerfaust+0, Arme lourde+1.
Equipement: Casque (Protection:1), Uniforme, Mauser (x7), MP40 (x1), Panzerfaust (x3) et Potato Masher (x8).

Les armes

Tout le matériel possédé par les soldats allemands est en très mauvais état. Les armes manquent de munitions, de pièces de rechange. Aucun milicien ou soldat de base ne disposera de plus de deux chargeurs d'avance.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Potato Masher	+0	-2	4	1	Lancer	a
MP40	+1(+2)	-	35	32(4)	Arme d'épaule	b
MG42	(+6)	-	200	(4)	Arme lourde	c
Mauser	+1	+1	120	5	Arme d'épaule	
Luger	+1	-	6	8	Arme de poing	
Panzerfaust	+8	-1	10	1	Panzerfaust	d

a: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres avec une puissance de +0.
b: En rafale, cette arme peut toucher 3 cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1.
c: En rafale, cette arme peut toucher six cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2 ou trois cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1.
d: Attaque toutes les cibles dans un rayon d'un mètre avec une puissance de +1.

Les véhicules

Tous les blindés décrits ci-dessous furent très rarement utilisés lors de la bataille finale. Manquant cruellement de munitions et de carburant, ces véhicules servaient plus souvent de bunkers et/ou de barricades improvisées.

PzKpfw VG (Panther)

Vitesse de pointe: 60kph | Force: 50/-12 | Protection: 40
Armement: Canon, Mitrailleuse x3 | Occupants: 5 | Talent: Char

Le panther est un blindé très puissant et particulièrement blindé. Malheureusement pour les défenseurs de Berlin, il fut assez rare durant les derniers jours de la guerre. Même ceux qui disposaient d'assez de munitions pour combattre étaient souvent forcés de rester immobiles par manque de carburant. Les mitrailleuses sont placées sur la coque, à côté du canon et sur le dessus (anti-aérien). Le canon a une puissance de +30.

SdKfz 7

Vitesse de pointe: 70kph | Force: 25/-6 | Protection: 5
Armement: - | Occupants: 12 | Talent: Half-Track

Ce véhicule est le plus célèbre half-track de l'armée allemande et a été utilisé durant toute la guerre. Il sert de transport de troupes et n'est pas armé. Son blindage est suffisant pour arrêter les armes personnelles mais n'est d'aucune utilité contre les armes lourdes (mitrailleuses et canons).

StuG IIIG (Sturmgeschuetz)

Vitesse de pointe: 50kph | Force: 40/-12 | Protection: 20
Armement: Canon, Mitrailleuse | Occupants: 4 | Talent: Char

Ce canon auto-tracté (sans tourelle) est équipé d'un canon de 75mm (puissance: +25) et est un chasseur de char. Sa mitrailleuse est placée sur le dessus (anti-aérien). Il fut souvent utilisé comme "bunker mobile" lors des derniers jours du Troisième Reich.

Evénements: Pour les Anges

Les Anges se retrouvent donc parachutés à 15 kilomètres à l'ouest de Berlin. Il est six heures du matin. Notez bien que tous les êtres humains qui les rencontreront seront très étonnés. En effet, ils sont en plein dans les lignes allemandes et le gros de l'armée américaine piétine encore à plus de cent kilomètres de là. Le but des Anges est de pénétrer discrètement dans Berlin, d'atteindre le centre de la ville, d'entrer dans le bunker d'Hitler et enfin de le tuer. Ca vous semble difficile ? Ca l'est! D'autant que les vikings et les Démons sont aussi sur l'affaire.

Patrouille allemande

Une fois les personnages en route pour Berlin, le premier risque est qu'ils tombent dans une embuscade tendue par une patrouille allemande. S'ils sont assez malins, on peut même imaginer que ce soit eux qui surprennent la patrouille. Les personnages devront donc faire preuve de discrétion s'ils ne veulent pas avoir sur le dos tout le troisième Reich. Le maître de jeu devra déterminer la fréquence de ces rencontres et la façon dont elle seront résolues en utilisant la table et les conseils suivants:

Table de rencontres
(à utiliser une fois toutes les quatre heures)

D66	Type de rencontre
11-46	Aucune
51-53	Escouade allemande
54-63	Escouade de milice allemande
64-66	Escouade d'élite allemande

Les personnages devront tous réussir un jet de discrétion (avec un modificateur déterminé par le maître de jeu, dépendant de la façon dont ils se déplacent). Si un seul personnage rate son jet de discrétion, la patrouille allemande surprend les personnages. Si tous les personnages réussissent, c'est le contraire. Si le maître de jeu souhaite introduire la possibilité d'une surprise mutuelle, il doit simplement jeter 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la surprise est mutuelle. Un groupe surprit ne peut esquiver aucune attaque, ni agir avant que tous les autres personnages l'aient fait. Les pouvoirs mentaux sont, quant à eux, normalement utilisables.

Une boulangerie trop loin

Les Anges arrivent sans trop d'encombres dans les faubourgs de Berlin. Il est alors très difficile pour eux d'entrer dans Berlin s'ils sont encore habillés avec les fringues de parachutistes américains. De toute façon, il semble très improbable qu'ils aient encore leur matériel au grand complet. Une fois vêtu d'une façon moins reconnaissable, ils peuvent tenter d'entrer dans le vif du sujet et, en l'occurrence, dans le centre ville. Les russes ne sont pas loin et l'on murmure qu'ils ne font aucun prisonnier. tous les civils reçoivent l'ordre de défendre chèrement leur vie, celle du Führer et leur pâté de maison. Ils reçoivent pour cela un Panzerfaust chacun et ont le droit d'utiliser toutes les armes qu'ils peuvent trouver dans leur grenier. Inutile de préciser que la plupart des combattants restants sont des femmes, des vieillards et des adolescents.

Histoire d'ajouter un peu de chaos à tout cela, un des joueurs (le maître de jeu devra déterminer lequel) aura un "flash-back" et reconnaîtra un visage parmi une foule compacte. Au même moment et avant que le personnage puisse faire quoi que ce soit, l'humain qu'il venait de reconnaître prend la fuite, poursuivi par quatre hommes en cache-poussières noirs (des hommes de la Gestapo). L'humain est un mitrailleur de B-17 qui a sauté en parachute au dessus de Berlin alors que son avion bombardait la ville et venait d'être touché par un obus de Flak. On peut imaginer alors que les joueurs tenteront d'aider cet être humain. S'ils ne le font pas, le mitrailleur sera capturé et, sous la torture, avouera avoir reconnu un groupe d'américains. Les joueurs seront alors pris à partie par un groupe de civils (une dizaine) avec, à leur tête, le chef de la Gestapo. Le mitrailleur sera emmené à la Kommandantur locale où il sera interrogé au moins pendant deux heures (il craquera à la fin de la deuxième heure). Les personnages auront donc largement une heure et demi pour le libérer. La kommandantur est gardée par environ trois escouades allemandes (de base)

Hans Scklebert, Chef de la Gestapo,
Ange (Grade 1) de Joseph (contrôlé)

FO5 VO5 AG2 PR3 PE3 AP2 PP12

Talents: Baratin+1, Discussion+3, Arme de poing+0, Discrétion+1.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+1 (115), Charme+1 (161), Communication (344), Jugement+1 (Spécial).

Equipement: Uniforme de la Gestapo (protection:1), Luger.

Apparence et comportement: N'oubliez pas que, malgré que ce personnage soit un Ange, il est sous le contrôle de Bormann et n'hésitera pas à les éliminer. Son pouvoir de Jugement ne fonctionnera sur les personnages que s'ils ont quelque chose à se reprocher (ce qui est très improbable) mais cela ne veut pas dire qu'il ne tentera pas de l'utiliser (lorsqu'ils sont contrôlés, les Anges et les Démons agissent un peu moins intelligemment qu'à l'ordinaire). Hans sera très méfiant s'il voit les joueurs utiliser leurs pouvoirs. S'ils sont trop difficiles à éliminer, il en référera à Bormann qui enverra ensuite Krebbs régler le compte des personnages.

Membres de la Gestapo (3)
FO1 VO3 AG1 PR1 PE2 AP2
Talents: Baratin+1, Discussion+1, Arme de poing+1.
Equipement: Uniforme de la Gestapo (protection:1), Luger.
Apparence et comportement: Ces fanatiques suivent aveuglément les ordres de Hans et ils combattront même si les personnages utilisent des pouvoirs magiques. Cependant, dès que Hans sera hors-combat (ou éliminé), ils fuiront sans demander leur reste. Ils sont très perspicaces et méfiants.

Milice locale (10)
FO1 VO2 AG2 PR1 PE2 AP2
Talents: Panzerfaust+0, Discrétion+0, Arme d'épaule+0.
Equipement: Panzerfaust (x10), Fusil (x2), Revolver (x1), Costume de ville.
Apparence et comportement: Les miliciens sont peureux et n'ont pas envie de se battre, mais ils craignent encore plus les membres de la Gestapo que les soldats américains ou russes (normaux).

Pris entre deux feux
Arrivés à quelques centaines de mètres du bunker, les personnages seront tout d'un coup pris dans un maelström de feu et d'acier. Les forces soviétiques viennent d'entrer dans le centre-ville de Berlin et foncent, coûte que coûte, à travers les rues qui mènent au bunker d'Hitler. Les allemands se défendent, le dos au mur et préfèrent mourir que de céder un pouce de terrain. Les combats font rage et je conseille au maître de jeu d'utiliser la règle optionnelle "Le syndrome de la balle perdue". Le but de cette partie est de faire peur aux joueurs et de leur montrer qu'ils ne sont pas si puissants que ça (surtout lorsque les obus d'une puissance de +25 tombent autour d'eux). Cela permettra aussi de les affaiblir un peu avant le combat final.

Evénements: Pour les Démons

La mission, pour les Démons, peut sembler assez facile. Ils sont aidés par une armée puissante et qui va, dans quelques jours, prendre la totalité de Berlin. Malheureusement pour eux, la recrudescence de troupes russes risque de leur causer plus de problèmes que d'avantages... Comme vous allez pouvoir le constater.

Berserk!
Arrivés dans les faubourgs de Berlin, les personnages tomberont sur un colonne de la garde qui monte à l'attaque. Ils se retrouveront embrigadés avec les autres soldats par un commissaire politique particulièrement zélé. S'ils résistent ouvertement, ils risquent d'être pris pour cible par les soldats soviétiques, fanatisés qu'ils sont par leur leader. S'ils se laissent faire jusqu'au bout, ils seront les premier clients à la "Boucherie-Berlin", ouverte tous les jours depuis quelques temps et pendant encore deux ou trois jours. Le but de la manoeuvre sera donc de prendre discrètement la tangente sans que le commissaire ne s'en aperçoive. Bon courage!

Lionel Starkov, Commissaire politique
FO1 VO3 AG1 PR1 PE3 AP2
Talents: Course+0, Baratin+1, Discussion+2, Arme de poing+0.
Equipement: Uniforme de conseiller politique, PPSh41 et deux grenades (RGD-5).
Apparence et comportement: Complètement fou, Lionel risque de mener toute sa section au massacre (et les joueurs avec s'ils le suivent dans son entreprise suicidaire). Le maître de jeu devra le décrire comme un homme d'aspect sympathique mais dont les sautes d'humeur sont terribles. En combat, le seul mot qu'il semble connaître c'est "Chhaarrggeeee!!!", un peu à l'image du célèbre Colonel Stark dans les bandes dessinées des tuniques bleues.

Borkossiurnik, Démon de combat
Dès qu'ils auront réussi à échapper à la poigne de fer de Lionel, ils devront tenter de s'approcher du centre ville de Berlin, encore tenu par les nazis. Cependant, après une heure de recherche, les personnages trouveront ce qui ressemble à un trou dans les défenses allemandes. Les barricades placées par la milice sont détruites et les joueurs peuvent dénombrer au moins 20 cadavres. Alors qu'ils entrent dans cette brèche, le sol se met à trembler et Petit Pimousse apparait. C'est un Démon de combat de Bifrons. Il a été invoqué par Bormann mais le pentacle n'était pas au point et il s'est échappé (sans même s'aperçevoir qu'il venait d'être invoqué). Il attaque donc tout ce qui bouge depuis plus de huit heures et compte bien mettre les joueurs sur son tableau de chasse. S'ils arrivent à lui prouver qu'ils sont des Démons, il tiendra absolument à les aider et attirera toutes les troupes allemandes environnantes. il se peut très bien que les joueurs soient massacrés alors que Petit Pimousse ne sera même pas inquiété (merci l'armure). Les règles concernant les Démons de combat sont données dans le scénario "Ca se passe comme ça..." qui se trouve dans l'écran de jeu.

Petit Pimousse, Démon de combat (Grade 2) au service de Bifrons
FO6 VO1 AG3 PR4 PE4 AP1 PP21
Talents: Corps à corps+2, Arme de contact lourde+2, Esquive+1, Humour noir+1.
Pouvoirs: Griffes+3 (113, 15 cm), Cornes+3 (116), Onde de choc+2 (124), Armure+3 (211), Force+2 (241), Force (351), Arme de contact maudite (411, Epée à deux mains).
Equipement: Aucun (à part l'épée à deux mains maudite).
Apparence et comportement: Imaginez un enfant de quatre

ans dans le corps d'un monstre de combat et vous aurez une idée de ce que peut donner Petit Pimousse dans le berlin d'Avril 1945.

Les rues de feu
Une fois en vue du bunker, les joueurs doivent essuyer une contre-attaque allemande. Le fer de lance est composé de trois escouades d'élite de la division SS "Charlemagne" et autant dire que ça va décoiffer! Ils sont aidés par cinq escouades de milice "Volksturm". Si les joueurs sont toujours accompagnés par Petit Pimousse, ils auront surement plus de facilité à repousser l'attaque allemande. Sinon, ils devront redoubler de discrétion et se faire aussi petits que possible. Une fois l'attaque passée, ils pourront rejoindre l'endroit où ils espèrent trouver le Führer: Son bunker.

Evénements: Pour les Vikings

Pour les vikings, la route est plus longue que celle des autres joueurs mais ils ont un sacré avantage: Ils sont vêtus comme des allemands. Leur rôle sera donc plus simple une fois arrivés dans le bunker. Malheureusement pour eux, leur mission sera très vite ralentie par la présence de géants qui leur ont volé leurs armes magiques (et tout leur équipement d'ailleurs). En effet, lors de leur transfert, les personnages n'ont pas emmené leur équipement. Trois nains sont donc dépêchés pour l'occasion et doivent retrouver les joueurs. Ils sont malheureusement interceptés par Quatre géants du froid qui comptent bien s'approprier des armes à bas prix.

Tom, Tim et Tam
Malgré la puissance que leur accordent leurs runes, les nains ne peuvent lutter contre les géants lancés à leur poursuite. Ils ne trouvent refuge qu'à l'intérieur de leur coffre qui contient tout l'équipement des joueurs. Tom profite d'un moment d'hésitation et prévient les joueurs. Ces derniers devront donc délivrer Tim et Tam s'ils veulent récupérer leur matos. Inutile de préciser que sans celui-ci, ils risquent d'avoir beaucoup de mal. Les statistiques des nains et des géants (du froid) sont données dans la partie consacrée aux vikings de ce supplément. Les nains possèdent pour seule richesse une arme gravée de 5 runes d'Odala et de 15 runes d'Algir. Le coffre, tracté par un poney dressé mais têtu, pèse plus de 100 kilos, fait 3 mètres sur 3 et est protégé par 5 runes d'Odala (sculptées par Tom) et 20 runes d'Algir. Notez que la présence de ces créatures mythiques n'est due qu'au chaos créé par l'arrivée des joueurs. Ainsi, six heures après leur arrivée, les géants, le poney, les nains, leur chariot et son contenu retournent au Valhalla (ou en enfer pour les géants). Les joueurs doivent donc agir vite!

La mort rouge
Arrivés en périphérie de berlin, les joueurs s'apercevront qu'ils sont en fait de l'autre côté des lignes russes et qu'ils devront les traverser pour pouvoir atteindre Berlin. Les russes sont excités à l'idée de mettre définitivement fin à la guerre et ne remarqueront pas les joueurs s'ils sont assez discrets (et pas en uniforme allemand, bien sur). Dans le cas contraire, ils subiront l'assaut de nombreuses escouades russes (de base). Le maître de jeu devra bien faire sentir aux joueurs qu'ils marchent dans un champ de mines et que la moindre erreur peut leur coûter la vie. En dernier recours, s'ils sont pourchassés de toute part, le plus simple pour eux sera de fuir en direction de Berlin en espérant que les russes arrêteront la poursuite une fois arrivés dans les faubourgs (ce qu'ils feront d'ailleurs).

L'entrée dans Berlin
Une fois les derniers poursuivants éliminés ou semés, les personnages n'auront plus qu'à tenter d'atteindre le centre de Berlin sans être réquisitionnés. En effet, toutes les troupes doivent prendre place dans les faubourgs de la ville et division SS ou pas, il ne leur sera fait aucun cadeau. Un Colonel leur indiquera le pâté de maison qui leur est attitré et ils recevront pour tout ordre de tenir coûte que coûte contre "la vermine communiste". Après de nombreuses tractations (ou quelques combats), les personnages pourront enfin atteindre le coeur du troisième Reich mourant.

Le bunker

Description
Le bunker où se cache Hitler est défendu par 5 escouades de la division SS "Charlemagne". Ils comptent tenir coûte que coûte et il sera très difficile d'entrer dans le bâtiment en combattant. Déguisés en soldats allemands, un groupe de personnages particulièrement malins pourront sûrement y entrer sans encombres mais il leur sera impossible de rencontrer Hitler sans y être préalablement invités par Krebbs ou Goebbels. Dans tous les cas, Bormann ne sera jamais visible, préférant tirer les ficelles de tout cela de très loin (c'est d'ailleurs surement pour cela qu'il s'en est sorti).

Réaction devant les Anges
Les Anges ne pourront absolument pas entrer en uniforme américain. S'ils sont proprement déguisés et s'ils réussissent à rencontrer Goebbels, ce dernier tentera une détection du bien. Si elle se révèle positive, Goebbels les fera entrer dans une salle de rendez-vous, les fera tuer par des escouades SS et même par Krebbs si besoin est. Les Anges devront donc agir vite et surprendre les Hitler, Bormann et ses serviteurs démoniaques. Dans tous les cas, Hitler ne recevra personne tant que Bormann ne l'aura pas conseillé de le faire (il est vraiment fou).

Réaction devant les Démons
S'ils sont assez discrets, les Démons pourront entrer sans encombres dans le bunker. Hitler refusera de les voir sans bonne raison et Goebbels, méfiant, tentera une détection du bien. Comme cela n'aura aucun effet, il suivra les joueurs, prétextant les servir, et tentera de détecter une éventuelle utilisation d'un pouvoir. Si l'excuse donnée par les joueurs lui semble trop bizarre, il tentera une détection du mensonge. Si tout cela échoue, il se résignera et les joueurs pourront agir. S'il les repère, il tentera de leur proposer une alliance et en référera à Bormann qui acceptera même de les rencontrer. C'est là qu'ils devront agir s'ils veulent réussir leur mission. Dans tous les cas, Hitler ne recevra personne tant que Bormann ne l'aura pas conseillé de le faire (il est vraiment fou).

Réaction devant les Vikings
S'ils sont assez discrets, les vikings pourront entrer sans encombres dans le bunker. Hitler refusera de les voir sans bonne raison et Goebbels, méfiant, tentera une détection du bien. Comme cela n'aura aucun effet, il suivra les joueurs, prétextant les servir, et tentera de détecter une éventuelle utilisation d'un pouvoir. Si l'excuse donnée par les joueurs lui semble trop bizarre, il tentera une détection du mensonge. Si tout cela échoue, il se résignera et les joueurs pourront agir. S'il les repère, il tentera de les éliminer (voir ci-dessus). Dans tous les cas, Hitler ne recevra personne tant que Bormann ne l'aura pas conseillé de le faire (il est vraiment fou).

Adolf Hitler, Humain de base (hum!)
FO1 VO3 AG1 PR2 PE2 AP1
Talents: Tactique+0, Stratégie+1, Peinture+1, Loi+1, Savoir-faire+2, Diplomatie+2, Discussion+3 (!), Baratin+1.
Equipement: Uniforme.
Apparence et comportement: Inutile de résumer les agissements de ce petit bonhomme à moustache. Pour ce scénario, il vous suffit de savoir que la défaite l'a rendu complètement fou et qu'il a du mal à tenir une conversation cohérente. Le Reich est, depuis quelques semaines, entièrement contrôlé par Bormann et non par le malade mental qu'Hitler est devenu.

Eva Braun, Humaine de base
FO1 VO1 AG2 PR1 PE1 AP2
Talents: Esquive+0.
Equipement: Costume civil.
Apparence et comportement: Toujours aussi réservée qu'à l'ordinaire, la femme du Führer ne comprend pas bien ce qui se passe et ne réagit même plus à toutes les informations qu'on lui donne. Elle n'a aucun intérêt dans ce scénario mais ne peut pas être écartée: Elle est en effet morte au côté de son mari le 30 Avril 1945.

Goebbels, Démon (Grade 2) de Malphas (contrôlé)
FO2 VO5 AG2 PR3 PE2 AP4 PP20
Talents: Baratin+1, Discussion+3, Esquive+0, Stratégie+2, Savoir-faire+1.
Pouvoirs: Charme+2 (131), Peur+1 (134), Phobie+1 (155), Détection du bien+0 (311), Détection de la vérité+2 (316), Communication (344), Discorde+2 (Spécial).
Equipement: Uniforme.
Apparence et comportement: Responsable de la propagande depuis de nombreuses années, le Démon qu'il contient ne s'est incarné que depuis peu. Bormann va tenter de fuir avec lui lorsque tout sera réellement perdu. Seul Bormann réussira (dans la réalité, on ne sait pas ce qu'est devenu Bormann).

Martin Bormann, Sorcier expérimenté
FO1 VO4 AG1 PR3 PE2 AP1
Talents: Lecture+2, Pentacle+1, Invocation+1, Demande+0, Esquive+1, Course+1, Arme de poing+1.
Sorts: Pentacle pour un Démon, Invocation d'un Démon, Demande à un Démon, Pentacle pour un Ange, Invocation d'Ange, Demande à un Ange.
Equipement: Uniforme, Luger.
Apparence et comportement: Martin est presque le responsable de toute cela. C'est lui qui a invoqué les Démons et les Anges qui servent Hitler et il est évident que le tuer détruit immédiatement une grande partie du dispositif de défense d'Hitler. Notez que Bormann contrôle, en ce moment, Goebbels, Krebbs et le chef de la Gestapo.

Général Krebbs, Démon (Grade 1) de Baal (contrôlé)
FO5 VO2 AG4 PR2 PE3 AP2 PP13
Talents: Tactique+3, Stratégie+3, Corps à corps+1, Esquive+1, Course+1, Lancer+2.
Pouvoirs: Dents+1 (111, vampire), Feu+2 (121), Feu+3 (253), Communication (344), Communication (344).
Equipement: Uniforme, Potato Masher (x2).
Apparence et comportement: Tacticien et stratège émérite, le général Krebbs est surtout un puissant combattant qui sert de garde du corps à Bormann. Contrôlé, il a du mal à réagir rapidement aux ordres qu'on lui donne sauf lorsque cela concerne le combat.

Epilogue

Les joueurs seront "récupérés" par leurs supérieurs comme ils sont venus et cela le 1er Mai à 12 heures. Il faut, bien sur, qu'ils arrivent à survivre jusque là. Les récompenses dont les personnages pourront bénéficier dépendent du nombre d'ennemis tués. Il vous suffit de consulter les deux tables suivantes:

Evénement	Points
Hitler est tué par les joueurs	+50
Bormann est tué par les joueurs	+20
Goebbels est tué par les joueurs	+10
Krebbs est tué par les joueurs	+10

Total	Type de victoire
Moins de 50 points	Echec
50 à 59	Victoire marginale
60 à 70	Victoire normale
71 et plus	Victoire totale

Et comme si ça ne suffisait pas...

Si les personnages sont un peu trop puissants où s'ils estiment que lutter contre des humains n'est pas assez valorisant, le maître de jeu peut faire intervenir d'autres groupes d'êtres surnaturels. Au contraire, si les joueurs ne sont pas assez puissants, on peut imaginer qu'un (ou deux) autres groupes arrivent en même temps au bunker et montent un assaut combiné (ce qui risque d'être chaud, c'est le duo Démons-Anges ou celui Démons-Vikings, une fois Hitler tué).

Groupe de vikings
Les vikings sont au nombre de quatre: Trois sont déguisés en soldats allemands et le quatrième (ou plutôt la quatrième) est vêtue comme une civile de la milice locale. Ils ne sont pas très discrets et leurs longs cheveux (et leurs barbes) risqueront bien de causer leurs pertes. Ils sont tout prêts à accepter une alliance mais resteront méfiants envers ceux qu'ils estimeront être des géants (à part la taille, ils n'ont aucune idée de ce que peuvent être les géants).

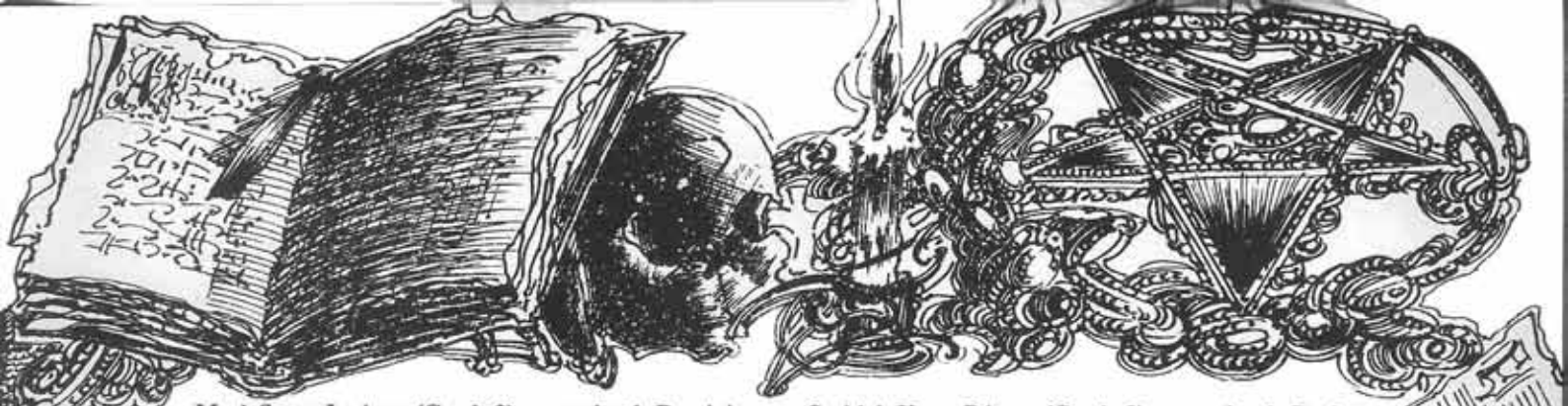
Hans Tiergson, Viking (Jarl) au service d'Odin
FO4 VO2 AG3 PR2 PE3 AP1 PP10
Talents: Arme de contact+2, Esquive+2, Bouclier+2, Arme de jet+2, Tactique+2, Stratégie+1.
Pouvoirs: Armure+1 (21), Arme de jet+1 (42, Marteau), Arme de contact+0 (41, Epée), Berserker+2 (Spécial).
Equipement: Uniforme allemand, Casque (Protection:1), Potato Masher (x2), Marteau magique, Epée magique, Bouclier.
Apparence et comportement: Hans est un grand guerrier mais aussi un leader et un tacticien hors-paire. Il arrive, en quelques instants, à établir une tactique efficace pour son petit groupe d'hommes. Ces derniers le respectent et ne contredisent jamais ses ordres.

Torwald Faerliss, Viking (Carl) au service de Tyr
FO5 VO1 AG5 PR1 PE1 AP2 PP8
Talents: Esquive+3, Arme de contact lourde+3, Course+2, Discrétion+2, Arme de contact+2, Arme d'épaule+2, Corps à corps+2.
Pouvoirs: Armure+1 (21), Talent (31), Talent (31), Arme de contact+2 (41, Hache de bataille).
Equipement: Uniforme allemand, Casque (Protection:1), Potato Masher (x2), Hache de bataille magique.
Apparence et comportement: Bien que son Dieu soi Tyr, Torwald est un simple combattant, borné et efficace. Il suit aveuglément les ordres de Hans et serait bien incapable de rendre justice. Il estime que la présence de Tania est inutile et ne sera jamais à court de remarques désobligeantes à son sujet.

Peter Gounder, Viking (Carl) au service de Tyr
FO5 VO4 AG2 PR1 PE1 AP2 PP15
Talents: Arme de contact lourde+2, Esquive+2, Bouclier+1, Course+2, Discrétion+2, Loi+2.
Pouvoirs: Mur d'acier+2 (11), Armure+2 (21), Arme de contact+1 (41, Epée à deux mains), Justice viking+2 (Spécial).
Equipement: Uniforme allemand, Casque (Protection:1), Potato Masher (x2), Epée à deux mains magique.
Apparence et comportement: Réservé et humble, Peter n'est pas vraiment ce que l'on pourrait appeler un monstre de combat. Cependant, s'il estime que ses adversaires sont des géants (ou leurs alliés), il n'hésitera pas à se sacrifier et à agir (même inconsidérément) contre eux au mieux de ses possibilités et sans s'occuper de sa sécurité.

Tania Swansong, Viking (Carl) au service de Frigg
FO1 VO4 AG2 PR2 PE3 AP3 PP10
Talents: Médecine+2, Esquive+2, Discrétion+2.
Pouvoirs: Armure+0 (21), Guérison+1 (22), Message de la terre+2 (Spécial).
Equipement: Costume civil, Panzerfaust (x2).
Apparence et comportement: Tania n'est pas là pour se battre. Elle à pour seul rôle de soigner les guerriers blessés au combat (ainsi que tout autre être vivant qui le mérite vraiment).

Groupe d'Anges
Ces Anges sont habillés avec l'uniforme standard des forces parachutistes de l'armée américaine. Un des leur a été tué dans une embuscade et ils sont très nerveux. Ils n'espèrent plus atteindre leur but mais comptent bien essayer et vendre chèrement leur peau. Une alliance avec d'autres créatures surnaturelles les arrangerait bien mais ils ne comptent laisser aucun témoin de cette arrangement.



Mark Senzo Jr, Ange (Grade 2) au service de Dominique
FO3 VO5 AG2 PR2 PE5 AP3 PP21
Talents: Discussion+2, Allemand+1, Loi+1, Arme d'épaule+1.
Pouvoirs: Faiblesse+2 (162), Armure+1 (211), Champ de force+2 (251), Détection du mal+0 (311), Détection du mensonge+2 (316), Vol+1 (332), Jugement+1 (Spécial).
Equipement: Uniforme américain, Casque (Protection:1), M1 Garand.
Apparence et comportement: Courageux mais intelligent, il préférera utiliser ses pouvoirs défensifs avant les autres et évitera le contact avec des adversaires trop puissants.

Ricky Mitchell, Ange (Grade 1) au service de Laurent
FO2 VO3 AG3 PR5 PE5 AP2 PP11
Talents: Arc+3, Discrétion+2, Course+0, Esquive+1.
Pouvoirs: Armure+2 (211), Vitesse+2 (334), Combat (346), Arme à distance bénite (412, Arc).
Equipement: Uniforme américain, Casque (Protection:1), M1 Garand, Arc magique.
Apparence et comportement: Ricky n'est pas lâche mais refuse totalement de combattre au contact. Il préfère se planquer, loin du combat, et décocher ses traits avec une puissance et une précision meurtrière. Ses collègues ne lui en veulent pas car il est toujours là quand il le faut.

Ronald Stimler, Ange (Grade 1) au service de Laurent
FO5 VO2 AG4 PR2 PE4 AP3 PP11
Talents: Esquive+2, Arme de contact+2, Course+1.
Pouvoirs: Esquive acrobatique+1 (115), Armure+1 (211), Invisibilité+2 (261), Arme de contact bénite (411, Epée), Arme à distance mobile (416, Fusil à pompe).
Equipement: Uniforme américain, Casque (Protection:1), M1 Garand.
Apparence et comportement: A la différence de ses deux collègues, Ronald est un passionné des combats à l'arme blanche. Il n'hésite jamais à combattre de cette façon, aidé en cela par ses deux armes magiques qu'il utilise avec subtilité.

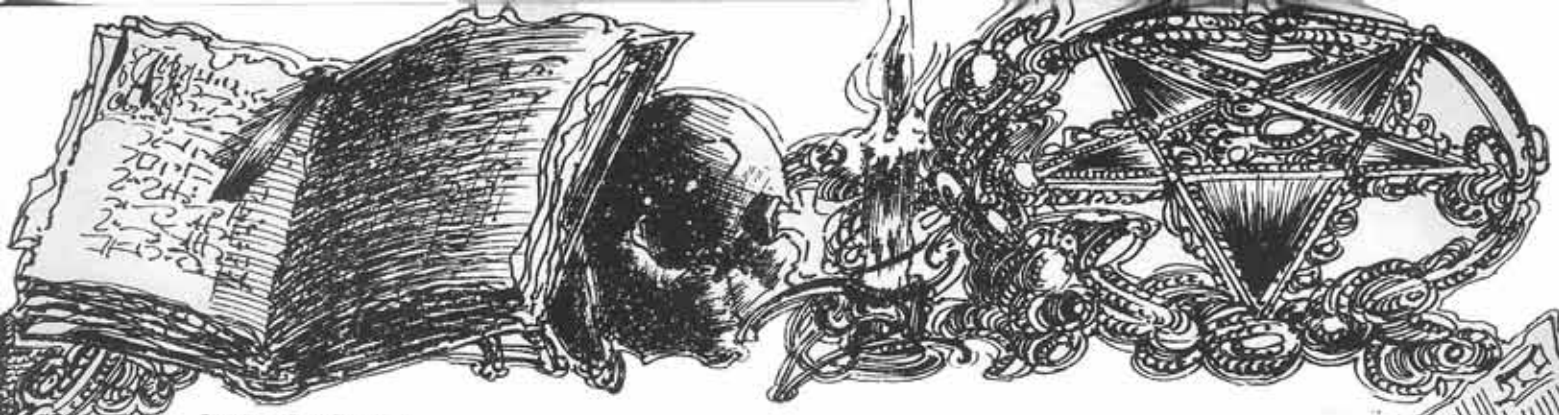
Groupe de Démons
Vêtus de l'uniforme standard d'un des régiments de la garde, ces Démons ont le vent en poupe. Ils ont très bien commencé leur mission et n'ont pas du tout opté pour la discrétion. Ils combattent tous les êtres humains qu'ils rencontrent et comptent bien faire ainsi jusqu'au bunker. Si un des leur est tué, ils risquent de tomber de haut et, peut être, se mettre à raser les murs (on peut même imaginer qu'ils acceptent une alliance). De toute façon, s'ils ne s'y résignent pas, ils mourront avant d'atteindre leur but (aussi fort qu'ils soient, ils ne peuvent pas résister à un obus de 88mm).

Sarklok-Vran, Démon (Grade 2) au service de Baal
FO4 VO3 AG4 PR2 PE4 AP1 PP20
Talents: Esquive+2, Course+0, Corps à corps+2.
Pouvoirs: Griffes+2 (113, 15cm), Feu+2 (121), Energie+1 (123), Maladie+1 (151), Armure+1 (211), Arme à distance maudite (Fusil à pompe), Art de combat+3 (Spécial).
Equipement: Uniforme soviétique, Casque (Protection:1), PPSh41.
Apparence et comportement: Ce Démon est une vrai bête de combat. Il ne sait faire que ça et n'a pas vraiment l'intention d'agir intelligemment avant d'avoir vraiment du fil à retordre. N'oubliez pas que les Démons de Baal regagnent leurs points de pouvoir en tuant des adversaires... Ce qui ne devrait pas manquer.

Ssu'rni'fny, Démon (Grade 1) au service de Baal
FO3 VO2 AG2 PR4 PE5 AP2 PP8
Talents: Course+1, Esquive+1, Arme d'épaule+2, Discrétion+1.
Pouvoirs: Griffes+1 (113, 5cm), Feu+1 (121), Feu+1 (253).
Equipement: Uniforme soviétique, Casque (Protection:1), PPSh41.
Apparence et comportement: Ce Démon est très puissant mais un peu (j'ai dit: un peu) plus subtil que ses camarades de jeu. Il préfère largement combattre à distance que se jeter dans la mêlée, toutes griffes dehors.

Mokla, Démon (Grade 1) au service de Crocell
FO5 VO1 AG1 PR5 PE5 AP1 PP9
Talents: Course+0, Survie en milieu arctique+2, Corps à corps+0, Arme d'épaule+1.
Pouvoirs: Glace+2 (122), Glace+2 (252), Télépathie+1 (321).
Equipement: Uniforme soviétique, Casque (Protection:1), PPSh41.
Apparence et comportement: Mokla a été désigné pour cette mission car il connait bien les combats en milieu arctique et donc dans la neige de l'URSS. Il est aussi très puissant bien que la façon dont il récupère ses points de pouvoir soit très difficile à mettre en place dans Berlin.

Le syndrome de la balle perdue
Partant du principe qu'une balle perdue n'est pas perdue pour tout le monde, étudions le cas du personnage qui tente (vainement) de rester planqué alors que les balles volent de tous côtés. Chaque fois qu'un tir d'arme automatique est dirigé dans la direction du personnage caché, il peut être touché. Le maître de jeu doit jeter un D666. Si le résultat est inférieur ou égal à 13, le personnage prend un nombre de points de dommages correspondant au résultat des unités (cela représente un éclat ou une blessure légère).



Les bombardements

Berlin est pilonnée par les forces soviétiques (à l'aide d'obusiers et des célèbres "Orgues de Staline") durant tout le temps où le personnages s'y trouveront. S'ils sortent durant une alerte (où s'ils sont surpris par un tel événement), ils risquent d'être touchés par un obus (qui ne leur était pas obligatoirement destiné). Il suffit donc de jeter un D66 toutes les dix minutes:

Table de bombardements errants

D66	Résultat	Dommages
11-46	Raté (de peu)	Aucun
51-56	L'obus tombe sur un bâtiment et projette des éclats	D6+4
61-65	L'obus tombe en pleine rue et projette des éclats	D6+10
66	Idem ci dessus mais un personnage est touché de plein fouet	D6+20*

*: Seulement +10 pour les autres personnages.

Les dommages peuvent être réduits par un jet d'esquive réussi (2 colonnes de malus si le personnage ne voit pas venir l'attaque (impossible s'il ne l'entend pas), ce qui est presque toujours le cas).

Armes anti-char et combats entre chars

Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué qu'il est très difficile pour les canons et autres bazookas de causer des dommages aux véhicules blindés. La raison en est simple: La puissance indiquée pour ces armes représente plutôt les dommages explosifs de l'arme et non son potentiel pénétrant. Dans le même ordre d'idée, la protection des chars est surtout valable contre les armes individuelles. Il faut aussi signaler que le principe de "points de force" lors de combats entre chars n'est pas vraiment approprié: Il suffit souvent d'un seul coup pour immobiliser ou détruire un char. Dès qu'une arme anti-char touche sa cible (n'oubliez pas le bonus de 2 colonnes pour la taille de la cible), il suffit de consulter la table ci-dessous:

	Cible			
Arme	StuG IIIG	KV-1S	SU-122, T34/85	Panther
Canon (+15)	5(7)	6(8)	8(10)	10(12)
Canon (+25)	4(6)	5(7)	6(8)	8(10)
Canon (+30)	3(5)	4(6)	5(7)	6(8)
Panzerfaust	5(7)	5(7)	6(8)	9(11)
Feu, Energie, Lumière	5(5)	5(5)	6(6)	6(6)
Acide	2(7)	3(8)	4(9)	5(10)
Eclair	4(6)	4(6)	4(6)	4(6)
Eau du robinet	5(9)	6(10)	7(11)	8(12)

Le premier chiffre indique le résultat des unités nécessaire pour considérer le char comme détruit (tous les occupants d'un char détruit subissent 1D6-3 points de dommages). Si le résultat des unités est supérieur ou égal au chiffre entre parenthèses, le véhicule brûle et tous les occupants subissent 1D6+1 points de dommages avant de pouvoir en sortir.

Glossaire

Bar .30-06: Fusil mitrailleur américain utilisé comme arme de soutien pendant toute la deuxième guerre mondiale.
Degtyarev DP: Mitrailleuse russe.
Division SS "Charlemagne": Division d'élite allemande composée essentiellement de volontaires français. C'est elle qui a défendu le bunker d'Hitler durant les demiers combats dans Berlin.
Division SS "Wiking": Division blindée d'élite allemande composée essentiellement de volontaires danois, norvégiens et finlandais.
Volksturm: Milice allemande utilisée dans les dernières semaines du conflit. Elle est composée essentiellement de très jeunes soldats (environ 16 ans) et de quelques très vieux.
Infanterie de la Garde: Elite russe.
KV-1S: Char russe.
Luger: Pistolet allemand.
M1 Garand: Fusil semi-automatique américain.
Mauser: Fusil allemand.
MG42: Mitrailleuse légère allemande.
Mk2: Grenade américaine.
MP40: Pistolet-mitrailleur allemand.
Panzerfaust: Arme anti-char à un coup (style LAW).
Potato Masher: Grenade allemande.
PPSh41: Fusil-mitrailleur russe.
PzKpfw VG: Blindé allemand.
RGD-5: Grenade russe.
SdKfz 7: Half-Track allemand.
StuG IIIG: Canon auto-tracté allemand.
SU-122: Canon auto-tracté russe.
T-34/85: Blindé russe.

Qui veut la bite de Roger Rapeau ?

Ce scénario est utilisable à la fois avec In Nomine Satanis et Magna Veritas. En effet, il met les joueurs aux prises avec un représentant de la troisième force: un viking. Un adolescent perturbé a découvert dans une vieille tombe normande un antique médaillon dont il ne contrôle pas vraiment les pouvoirs, malheureusement pour son entourage. Cette aventure est une enquête demandant de la subtilité et qui peut être résolue sans violence. A noter qu'elle peut se passer en partie dans le monde des rêves.

Le pourquoi du parce que

Voici une chronologie détaillée des événements précédant l'arrivée des joueurs.

21 mars: Début des fouilles dans le château d'Argentan. Les fouilles sont effectuées par le professeur Robert et ses élèves.

12 avril: 23h30 Roger Rapeau, un jeune adolescent passionné par les Normands découvre une tombe Viking dans le parc du château et y dérobe un médaillon (voir l'histoire de Skall Grimsson et de son médaillon en annexe).

13 avril: 9h30 Le professeur Robert s'aperçoit du vol et va porter plainte au commissariat d'Argentan. La police vient au château, constate le vol et mène une enquête de pure forme. L'affaire est classée dans la soirée.

17 avril: 15h30 Robert Alphonse, professeur d'histoire et géographie au lycée Léon Blum d'Argentan rend les copies de la dernière interrogation écrite à la 4ème A. Il colle un zéro à Roger Rapeau et le ridiculise devant toute la classe pour la nullité de son travail.

22h30 Robert Alphonse se rend en voiture au "Boy", la boite d'homosexuels d'Argentan. Là il retrouve son petit ami, Paul Lescure. Il se dispute à propos des infidélités de Paul. Robert excédé, gifle Paul et quitte la boite.

23h00 Robert rumine dans sa voiture sur le parking proche du "Boy", sachant que son petit ami viendra le rejoindre pour s'excuser. Il est déchiqueté par le rêve de Roger Rapeau qui se matérialise dans sa voiture. Le rêve disparait une fois sa besogne accomplie.

23h15 Paul Lescure, tout penaud, se décide à rejoindre son petit ami. Il sort de la boite et va sur le parking, là, il constate le meurtre, pousse un grand cri et se précipite chez lui où il se terre, terrorisé. Les clients du "Boy", alertés par le cri se rendent sur le parking et découvrent eux aussi le cadavre. Ils alertent la police qui intervient immédiatement. Le corps et la voiture sont évacués. Les forces de l'ordre, après avoir interrogé sommairement les clients, se rendent chez Paul Lescure et l'arrêtent.

18 avril: 5h15 Après une nuit d'interrogatoire musclé, Paul Lescure, à bout de force, avoue le crime et signe une déposition dans ce sens. Il est immédiatement incarcéré. Le commissaire Chobout fait une conférence de presse où il explique pourquoi Paul Lescure a découpé son petit ami à coup de rasoir et où il se félicite de la conclusion rapide et heureuse de l'enquête.

22 avril: 17h30 A la sortie des cours, Roger Rapeau se fait sévèrement frappé par les trois caïds du lycée: Albert "bebert" Lery, Mohamed "momo" Salah et Loïc Plouguinec. Arrivé chez lui, il déclare à sa mère qu'il est tombé en cours de gymnastique.

23h00 Mohamed Salah zonant dans la cité des "Gauguettes" avec ses copains, a une altercation avec Raoul Petitpas, le chef de la milice de protection de la cité. Raoul et Mohamed s'échangent des propos "fleuris" où Raoul déclare, je cite, "que le jour où on rallumera les fours, lui et tous les autres bougnoules serviront au préchauffage". En conclusion, Raoul lâche Pétain, son fidèle dogue allemand, dispersant le groupe de jeunes maghrébins.

23h30 Mohamed Salah, alors seul chez lui, se fait déchiqueter par le rêve de Roger Rapeau, alors qu'il écoutait son Walkman sur son lit.

0h30 Les parents Salah, de retour de chez leurs amis, les Rodriguez, découvrent le corps de leur fils, répandu sur les murs de sa chambre. Ils préviennent immédiatement la police et une ambulance. La police évacue le corps immédiatement.

23 avril 9h00 La police mène l'enquête, elle interroge les copains de Salah qui rapportent l'altercation avec Raoul Petitpas. Celui-ci est promptement interrogé, ayant passé la nuit "en patrouille" seul dans la cité, il est immédiatement inculpé du meurtre de Salah.

14h00 SOS Racisme, choquée par ce crime raciste, appele à

une manifestation anti-raciste le lendemain à Argentan même.

16h00 Paul Lescure est libéré, et Raoul Petitpas est inculpé du meurtre de Robert Alphonse.

24 Avril 8h30 les pJs sont conviés de toute urgence dans le bureau de leur supérieur direct. Là, on leur explique la situation brièvement et on leur demande de localiser le meurtrier.

INS: Les autorités supérieures veulent savoir ce qui est capable de tuer de la sorte. Dès que le ou les meurtriers seront localisés, il faudra les faire venir de gré ou de force au service de l'enfer.

MV: Les autorités supérieures pensent qu'il y a de la sorcellerie ou du Démon la dessous, et veulent que le problème soit réglé promptement.

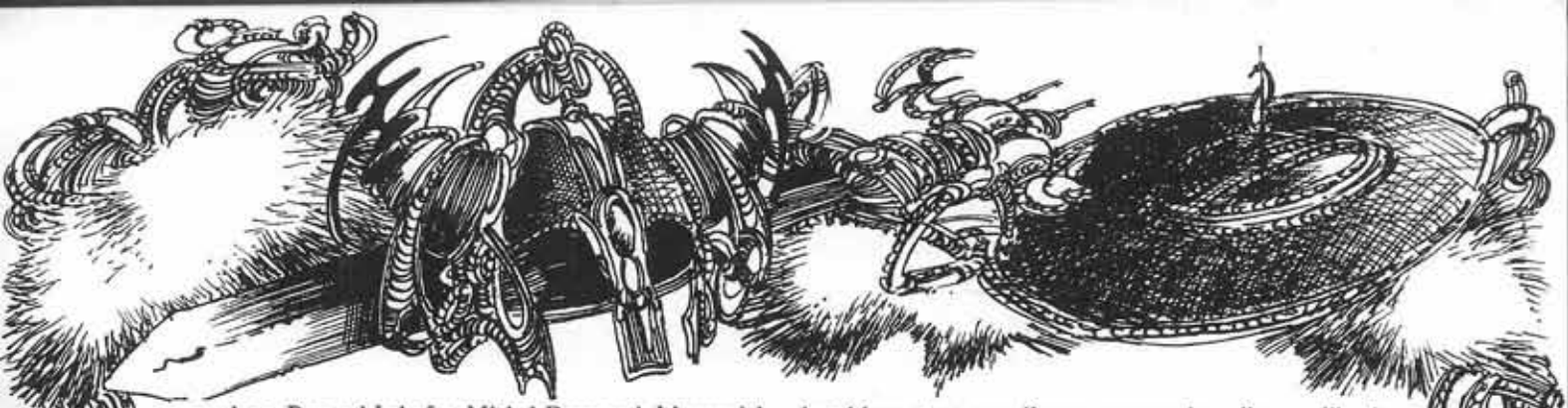
Argentan

Argentan étant à moins de 200 km de Paris, les PJs devraient y arriver aux alentours de midi. C'est une sympathique bourgade de 12500 habitants, située en pleine Normandie. Elle est d'une banalité toute provinciale et ne possède rien de particulier qui ne vaille la peine de se déplacer, mis à part son château du XIe siècle, son dolmen et son arbre au pendu (voir ci dessous). Les lieux utiles pour l'enquête sont décrits ci-dessus. En raison du manque de place, les renseignements fournis sont loin d'être absolument complets. De plus les moyens nécessaires pour y accéder sont succinctement décrits. Le maître de jeu devra "habiller" les renseignements et ne les fournir aux joueurs que s'ils font preuve d'esprit d'initiative, de réflexion et de bon "role-playing". Les pouvoirs de relations peuvent s'avérer extrêmement utiles de même qu'une bonne couverture. De plus certains renseignements sont accessibles en d'autres endroits que là où ils sont décrits. Exemple: les informations disponibles à "la comète" sont disponibles auprès de la plupart des lycéens. N'oubliez pas de vous reporter à la description des PNJs en fin de scénario afin de pouvoir mieux les interpréter.

Le café de la gare et le café des joueurs: ces deux cafés sont les seuls sur la place principale de la vieille ville, la place du débarquement, et sont les plus importants. Ils se font une concurrence de pure forme, attirant à eux deux les trois quarts des alcooliques de la ville. Vu leur importance sociale, les joueurs seront certainement amenés à y pénétrer afin de discuter avec les autochtones. Le café de la gare, qui n'est d'ailleurs pas du tout situé près de la gare, puisque celle-ci se trouve près de la cité des gauguettes, est le café le moins accueillant. Un portrait de Jean Marie Le Pen trônant au dessus du comptoir annonce clairement la couleur des opinions des patrons et des clients les plus assidus, dont Raoul Petitpas et ses deux collègues de la milice faisaient partie. Le café sera le bastion des opposants à la manifestation durant celle-ci. Pour arriver à tirer quelque chose d'une des personnes présentes, il faudra être "propre sur soi, signifier de quelque façon que ce soit sa sympathie ou son respect pour les "pensées" réactionnaires et xénophobes du borgne, et payer la tournée. Les langues se délieront alors, se réjouissant de la mort de ce "bougnoule" et de ce "pédé". Si les questions se portent sur Raoul et sa culpabilité, les avis seront partagés, mais la majorité des clients admettront que Raoul n'aurait pas pu faire de mal à une mouche et que son chien, tout comme lui ne savait qu'aboyer. Pour eux Raoul est innocent, mais il admire la personne qui a réglé leur compte à ces deux représentants de "l'anti-france". Le café des joueurs est le rendez-vous des habitants "normaux" d'Argentan. Comme les nombreux posters de foot le laissent penser, le Café est aussi le rendez-vous de tous les amateurs de foot, et la grosse majorité des conversations n'a pour unique sujet que les derniers résultats des soubresauts frénétiques de telle ou telle "équipe" de mongoliens en short. Le Loto Sportif est élevé au rang de culte et juste avant la date limite de validation des bulletins, le café résonne des borborygmes incertains et éthyliques des sacs à vins normands donnant leur avis sur les matchs à venir sans avoir jamais toucher un ballon de leur vie. A part cela, le café est tout ce qu'il y a de normal et les PJs pourront à loisir discuter avec la populace locale afin de se renseigner. La majorité des clients ne connaissant Raoul que de réputation (sa participation active dans la collaboration pendant l'occupation n'est pas restée secrète), pensent tout à fait que c'est lui le coupable. Certains vont même jusqu'à demander la peine de mort pour ce genre d'individus.

> Les bougnoules c'est comme les chauves-souris. Ca dort le jour et ça vole la nuit.
>
> Raoul Petipas

Le quartier des Gauguettes: ce quartier est en fait une cité HLM en bordure de la ville, à la population pour le moins cosmopolite. Si les PJs s'y rendent ils pourront voir des bandes de jeunes, dont une majorité d'origine maghrébine, errant dans la cité sans but précis. Ce sont pour la plupart de petits délinquants sans grande importance, néanmoins ils pourraient venir agresser des PJs par trop imprudents. Si les PJs les abordent de manière subtile, ce qui est dur, ils pourront apprendre les renseignements suivants: Raoul Petitpas est le chef de la milice de protection qui comprend deux autres



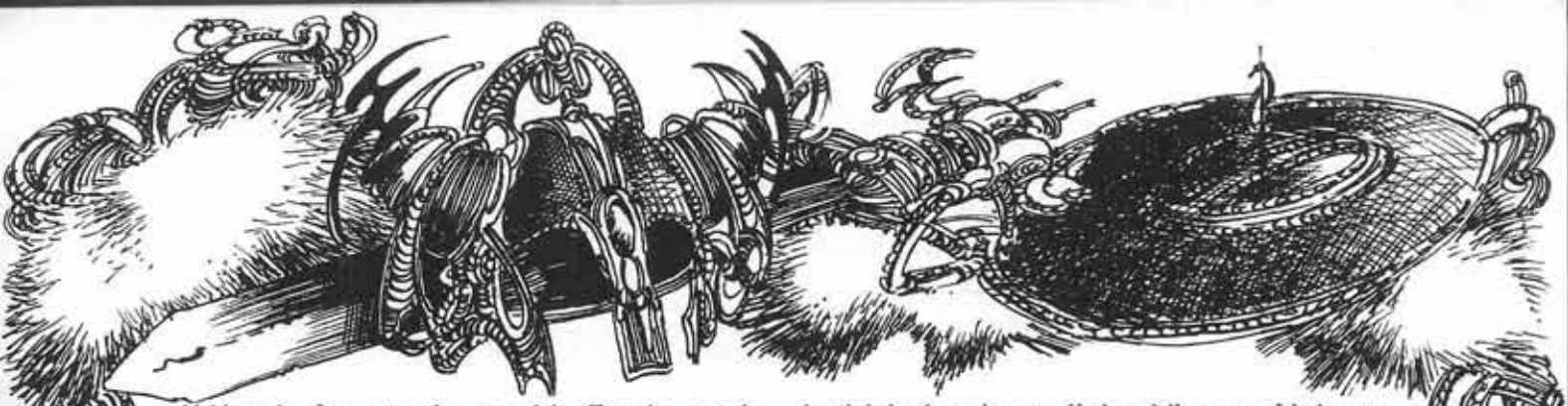
membres, Bernard Lebof et Michel Duconard. L'essentiel des activités de ses trois nostalgiques du Maréchal consiste à patrouiller la nuit dans la cité pour casser du bougnoule. Même si les heurts verbaux sont plus que fréquents, ils n'en sont jamais venus aux mains. Inutile de dire que les jeunes de la cité les détestent et sont persuadés que Raoul est le coupable. Les deux autres "miliciens" restent terrés dans leurs appartements respectifs et refusent de voir quiconque. Si les PJs arrivent à prendre contact avec eux et à les faire parler, soit en les menaçant, soit en leur prouvant leur amour du Maréchal, les deux miliciens avoueront qu'ils ne pensent pas que "Pétain" le chien de Raoul ait pu faire ça, ni même que Raoul l'ait laissé le faire. Le soir du meurtre de Robert Alphonse, Raoul était seul en patrouille de même que le soir du meurtre de Mohamed Salah. Raoul patrouille souvent en solitaire, étant de loin le plus hystérique des trois miliciens.

Le Boy: Cette boite de nuit pour homosexuels est située dans la ville nouvelle près de la gare. Elle est ouverte tous les soirs de 22 h à 4 h et compte en moyenne une vingtaine de clients, tous des habitués ou presque. Tous se connaissent et se retrouvent entre "hommes" régulièrement. Tous sont choqués par ce qui est arrivé à Robert Alphonse. Si les PJs entrent au Boy un soir, ils seront littéralement assaillis par les clients qui n'hésiteront pas à les toucher de manière très particulière. Si les PJs ne paniquent pas et serrent les fesses ils pourront, s'ils ne se montrent pas agressifs, discuter avec les clients. Ceux-ci leur raconteront ce qui s'est passé le 17 Avril. Robert Alphonse était un habitué depuis 7 ans et était avec Paul depuis plus d'un an. Ils se félicitent de la libération de Paul, tout en insultant les policiers qui l'ont passé à tabac pour lui extirper de faux aveux, et sont persuadés que Raoul est le coupable. En effet Raoul et ses amis sont déjà venus plusieurs fois dans la boite avec leur chien afin de casser du pédé. Ils n'ont bien sur jamais rien fait si ce n'est insulter copieusement les clients avant d'être éconduits. Si les PJs demandent à voir Paul, il leur sera répondu que celui-ci se remet dans son appartement, tendrement veillé par Pedro, son nouveau petit ami.

Chez Paul Lescure: Si les PJs arrivent à se procurer l'adresse de Paul, au Boy, au commissariat ou par minitel, ils pourront se rendre chez lui. Il habite un paisible studio dans la vieille ville, et passe son temps dans son lit à se remettre de ses émotions. Il est gardé et pouponné par Pedro Lopez, son nouveau petit ami qui veille sur lui. C'est Pedro qui répondra si les PJs téléphonent ou sonnent à la porte, et il refusera catégoriquement à quiconque de déranger son Paul adoré. Il faudra que les PJs fassent preuve de ruse ou de force pour arriver jusqu'à Paul. Celui ci passe son temps au lit, la tête enrobée de bandages le faisant ressembler à l'homme invisible. Si les PJs le bousculent un peu, il deviendra hystérique et ne sera d'aucun secours jusqu'à ce qu'il soit calmé. Si les PJs se montrent conciliants et ne font que demander poliment ce qui s'est passé, Paul se mettra à table après avoir demandé à Pedro de se calmer. Il racontera exactement ce qui s'est passé (voir le 17 avril) et comment les policiers l'ont arrêté et sauvagement tabassé afin de lui arracher de faux aveux. Il est persuadé que Raoul Petitpas est innocent car, à son avis, aucun chien n'a pu mettre son Robert dans cet état.

A la comète: La comète est le bar à la mode d'Argentan. Situé près du Lycée de la ville, le lycée Léon Blum, il est le lieu de rendez-vous de toutes les chères têtes blondes de la ville, venant après les cours faire baisser le pouvoir d'achat de leurs parents à grand coup de lait grenadine. Le bar ne désemplit pas, surtout après les cours et c'est là que les PJs pourront à coup sûr glaner des renseignements à propos de Robert Alphonse. Tous les lycéens connaissaient "MichouBidou" (c'est ainsi que l'on surnommait Robert Alphonse). Son homosexualité n'avait en effet pas échappé aux yeux experts des lycéens, qui le voyaient souvent traîner près du Boy. Il n'était pas apprécié du tout en raison de son très mauvais caractère. Ses très mauvaises relations avec le surveillant général étaient proverbiales, de même que ses deux souffre-douleurs: Roger "binoclard" Rapeau et Johanna "miss monde" Sarf. Ces deux élèves passaient en effet leur temps à se faire insulter par MichouBidou; Roger, en raison de ses perpétuelles oppositions aux cours, que sa grande connaissance de l'histoire poussait à faire, et Johanna en raison de sa très grande beauté. Si les PJs demandent des renseignements sur Mohammed Salah, leurs interlocuteurs se renfrogneront, et les PJs devront vraiment les mettre en confiance avant que ceux ci ne se mettent à parler. Mohammed était en effet le chef de la bande des terreurs du lycée. Aidé par ses fidèles comparses Loïc Plouguinec et Albert "Bebert" Leroy, il terrorisait le Lycée. Là encore, les Lycéens sont bien contents de sa disparition même s'ils sont très choqués par ce qui s'est passé. Si on questionne les lycéens sur les agissements exacts des trois terreurs, ceux-ci commenceront à décrire une foule de petits méfaits propres au lycée (faites preuve d'imagination ou rappelez vous votre scolarité). Si on demande des renseignements plus précis sur leurs victimes habituelles, les lycéens citeront Roger "Binoclard" Rapeau et quelques autres victimes sans importance.

L'hôpital d'Argentan: C'est dans cet hôpital que se trouve la morgue dans laquelle sont entreposés les corps des victimes du rêve de Roger Rapeau. Pour réussir à accéder aux corps, les PJs devront disposer de relations puissantes ou d'une solide couverture officielle ou médicale. Les corps sont dans des sacs plastiques façon puzzle. Ils ont été littéralement



déchiquetés. Les autopsies ont été effectuées par le Professeur Vocate. Lui seul est habilité à autoriser des visites et à fournir les rapports d'autopsie qu'il a effectué, pour cela les PJs devront le convaincrent, ce qui ne sera pas facile. S'ils lui demandent juste des renseignements sur les meurtres et qu'ils se montrent suffisamment persuasifs, il leur dira que seul un fauve enragé est capable de déchiqueter quelqu'un de la sorte. Hors c'est lui qui a piqué Pétain, le chien de Raoul Petitpas, et il est certain que cette bête n'a pu commettre les meurtres. Malheureusement le Commissaire Chobout refuse de l'écouter et reste persuadé de la culpabilité de Raoul Petitpas.

Au commissariat de police: Le commissaire Chobout en personne s'occupe de l'affaire. Il est persuadé de la culpabilité de Raoul Petitpas surtout parce qu'il veut un coupable le plus vite possible. Sa carrière étant déjà tellement compromise, il ne pourrait supporter de rater cette affaire car il serait à coup sur muté dans un endroit encore pire qu'Argentan (la Bretagne peut être ?). Il fera tout pour que cette histoire fasse le moins de vagues possibles. Il affirmera à qui veut bien l'entendre que l'affaire est réglée et qu'il est parfaitement maître de la situation. Il refusera de fournir aucun document mais laissera les PJs inspecter la carcasse de la voiture de Robert Alphonse. Si les PJs ont de puissantes relations, il pourra les laisser voir Raoul Petipas, et leur laissera voir tous les documents qu'ils désirent, non sans rechigner, mais refusera tout de même de les aider. Raoul Petitpas est incarcéré à la maison d'arrêt de Rennes. Il est surexcité et criera son innocence en mettant cela sur le compte du "complot judéo-maçonnique qui veut l'empêcher de nettoyer la France". C'est à peu près tout ce qu'on peut tirer de lui. Il affirmera, et à raison, qu'il n'a fait que se balader seul dans la cité avec son chien les nuits des 17 et 22 avril. Il n'a aucune idée de l'auteur de ces meurtres mais qui que ce soit il aimerait bien lui serrer la main. La voiture est inintéressante car elle a été entièrement nettoyée par les policiers afin de récupérer les bouts de Robert Alphonse. Elle est parquée dans l'arrière cour du commissariat en attendant le procès. Les documents fournis par le commissaire sont les rapports d'autopsie (voir "l'hôpital") et la "fausse" déposition de Paul Lescure.

L'arbre au pendu: Une des particularités folkloriques d'Argentan est son arbre au pendu. Connu dans toute la région, l'arbre est une des principales attractions touristiques avec le château et le dolmen. Si les PJs se renseignent sur les lieux inhabituels ou bizarres de la région, tout le monde leur parlera de l'arbre au pendu. Un superbe fascicule est d'ailleurs en vente au syndicat d'initiative. Il raconte l'histoire de Marc Mallus le meurtrier, pendu en 1860 après un procès plus que sommaire et dont la légende dit qu'il hante depuis la lande environnant l'arbre où il est mort. L'arbre est un chêne bicentenaire à l'aspect glauque, perdu dans la lande à 7 km de la ville. Il ne recèle rien d'intéressant, si ce n'est que c'est dans l'arbre que Roger Rapeau passe ses heures perdues à lire ses livres sur les vikings. Les PJs risquent donc de l'y rencontrer surtout s'ils visitent l'arbre le week-end ou le mercredi.

Le château du XVe siècle: Le château du XVe siècle est lui un véritable monument historique. Cela est tellement vrai qu'une équipe d'étudiants de l'université de Paris I sont en train d'effectuer des fouilles. Le château en lui même date du XVe, mais il a été établi sur l'emplacement d'un donjon plus ancien datant du XIe siècle. Tous les renseignements concernants le château sont disponibles au syndicat d'initiative ou à la bibliothèque d'Argentan. Le château est interdit au public en raison des fouilles. De plus depuis le 13 avril, le professeur Robert a installé des tours de garde effectués par ses élèves afin d'empêcher que de nouveau vols ne se produisent. Néanmoins, les élèves n'effectuent pas leur travail avec une rigueur extrême, après tout, ils sont en vacances. Le château, en relativement bon état, se trouve en bordure de la vieille ville, à l'opposée de la cité des Gauguettes. Sa cour est encombrée par les fouilles et les tentes des étudiants. Le professeur Robert dort à l'hôtel de la Place. Les fouilles sont des grands trous à l'air libre quadrillés par des fils et où les élèves prélèvent des restes normands. Un peu à l'extrémité de la cour se trouve une légère dépression de terrain dont une partie est recouverte de toile, c'est le tertre. Durant la journée, tous les visiteurs seront fermement mais poliment éconduits par les élèves sous l'oeil sévère du professeur Robert. Si les PJs insistent lourdement ou trouvent un moyen de faire parler le professeur Robert, celui-ci parlera sommairement du vol, précisant qu'heureusement peu de choses ont été dérobées. Il pense que les seuls choses manquantes sont les bijoux qui se trouvaient sur le mort, colliers ou bracelets. D'après lui, seul un très grand connaisseur de l'histoire Normande a pu découvrir l'existence de la tombe sous le tertre mais il ignore totalement qui a pu le faire. La nuit, les élèves passant leur temps à boire et à fumer du haschich, les PJs n'auront pas grand mal à pénétrer à l'intérieur du château et même du tertre. Si les PJs arrivent à lier d'amitié avec les jeunes, ceux ci pourront leur raconter l'histoire du vol, et la découverte du tertre grâce à ce vol. Le professeur Robert est le seul qui ait le droit d'y effectuer des fouilles.

Le tertre: Le tertre en question ressemble, après 900 ans d'érosion et de travaux, à une vague dépression couverte d'herbe et d'arbustes. C'est Roger Rapeau qui a découvert l'entrée de ce tertre grâce à sa connaissance de l'histoire Normande et à un gros coup de bol. L'entrée du tertre est un

tunnel de 50 cm de diamètre et de 1 mètre de long débouchant dans la tombe d'Egil Skallgrimsson. Celle ci n'est qu'une caverne de 2m de côté sur 1m de haut renfermant les restes de Skallgrimsson ainsi que certains des effets avec lesquels il a été enterré. On y trouve donc des armes, des bijoux etc... dont la plupart ont d'ailleurs été enlevés par le professeur Robert. Si jamais un personnage reste seul dans le tertre sans effectuer d'activité physique très soutenue, ou si des PJs dorment dans le tertre, ils seront victime des pouvoirs d'Egil Skallgrimsson. Là, les personnes seront victimes d'un véritable cauchemar. Ils se verront nus, seuls, quelque soit le nombre de PJs dans le tertre, errant dans une forêt en automne. Ils seront extrêmement effrayés par quelque chose qu'ils ne verront pas. Après une course poursuite avec la chose invisible au milieu de la forêt, le PJ verra son champ de vision se réduire jusqu'à s'obscurcir totalement. Dans ce noir total il verra alors deux immenses yeux rouges le regarder, tel un remake grandeur nature de Wolfen. L'image est tellement effrayante que le joueur devra réussir un jet de volonté facile avec 5 colonnes de bonus pour ne pas mourir d'une crise cardiaque. Si jamais les PJs sommeillent dans le tertre alors que Roger Rapeau est en train de tuer quelqu'un (voir chronologie) il ne se passera absolument rien. Si un ange de Blandine ou un démon de Beleth reste dans le tertre pendant plusieurs minutes sans rien faire, il se verra automatiquement aspiré dans le monde des rêves. Il pourra éventuellement emmener avec lui une ou plusieurs personnes qui se trouvent avec lui dans le tertre, mais selon la procédure habituelle. Arrivés dans le monde des rêves, les joueurs seront dans une forêt en automne et ils découvriront devant eux un énorme loup aux yeux rouges qui les attaquera sans réfléchir. Le combat se fera suivant les règles du Maleficarum Daemonis, mais l'ange de Blandine / Démon de Beleth est considéré comme ayant été introduit par le pouvoir cauchemar mortel, c'est à dire que s'il meurt dans le rêve, il mourra réellement.. Si les PJs gagnent le combat, l'ange de Blandine ou le Démon de Beleth pourra, en réussissant un jet de Volonté difficile, localiser le médaillon d'Egil. Une fois le médaillon localisé dans les rêves, le joueur n'aura aucune difficulté à le retrouver physiquement. En se concentrant il pourra connaitre automatiquement la direction dans laquelle se trouve le médaillon.

Le dolmen: Le dolmen est lui aussi une des attractions touristiques d'Argentan. Il s'agit d'une grosse pierre de 10 tonnes en porte à faux sur deux autres à moitié enterrées dans le sol. Tout cela a été mis en place en 1983 par la municipalité, mais tout le monde se garde bien de le dire.

La bibliothèque municipale d'Argentan: Si l'on questionne la responsable du secteur histoire de la bibliothèque, Mme Leglidou, à propos des amateurs d'histoire normande empruntant des livres sur ce sujet spécifique, celle-ci partira dans une longue visite guidée de la bibliothèque et simultanément dans un exposé sur le château d'Argentan. Si le joueur l'interrompt gentiment en montrant de l'intérêt pour ce qu'elle dit, elle daignera sortir de son nuage et répondre aux questions des PJs. Elle citera Robert Alphonse et le Professeur Robert comme amateurs les plus assidus d'histoire Normande. Si on lui demande si ceux-ci sont vraiments les seuls, elle parlera du petit Roger Rapeau qui vient souvent pour se distraire en regardant les images dans les livres.

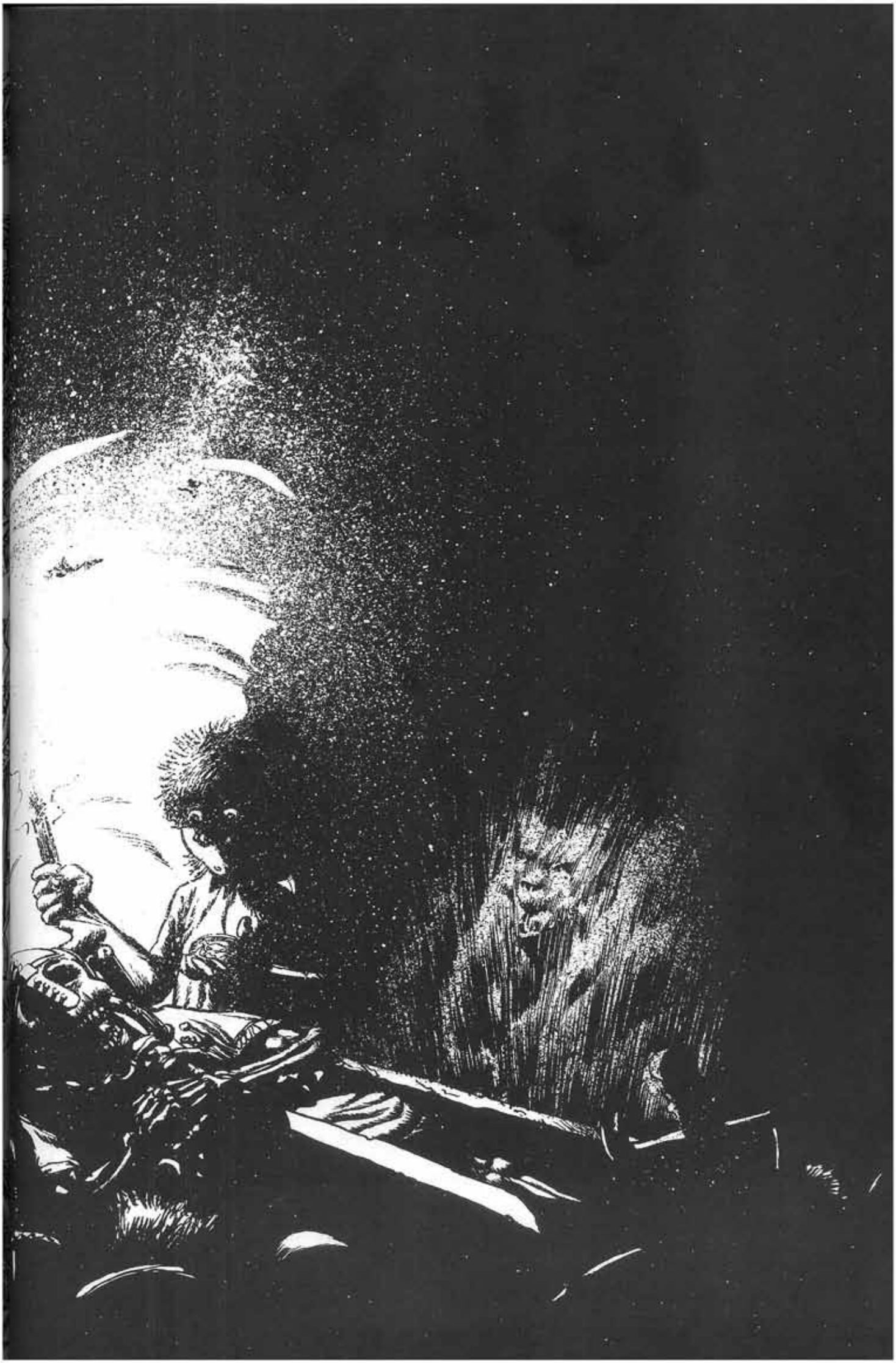
Chez Roger Rapeau: Roger habite seul avec sa mère. Celle-ci le couve, et l'empêche de vivre normalement. Elle est constamment en train de faire des remarques à Roger à propos de sa sécurité et de sa santé, si bien qu'il ne peut rien faire comme les autres enfants. La seule chose qu'elle lui laisse faire, c'est de lire ses livres d'histoire. Elle empêchera quiconque de rentrer pour déranger son petit bout de chou. Les PJs devront ruser à pleins tubes pour pénétrer dans le minuscule appartement. La chambre de Roger est pleine de bouquins d'histoire, surtout sur les Vikings.

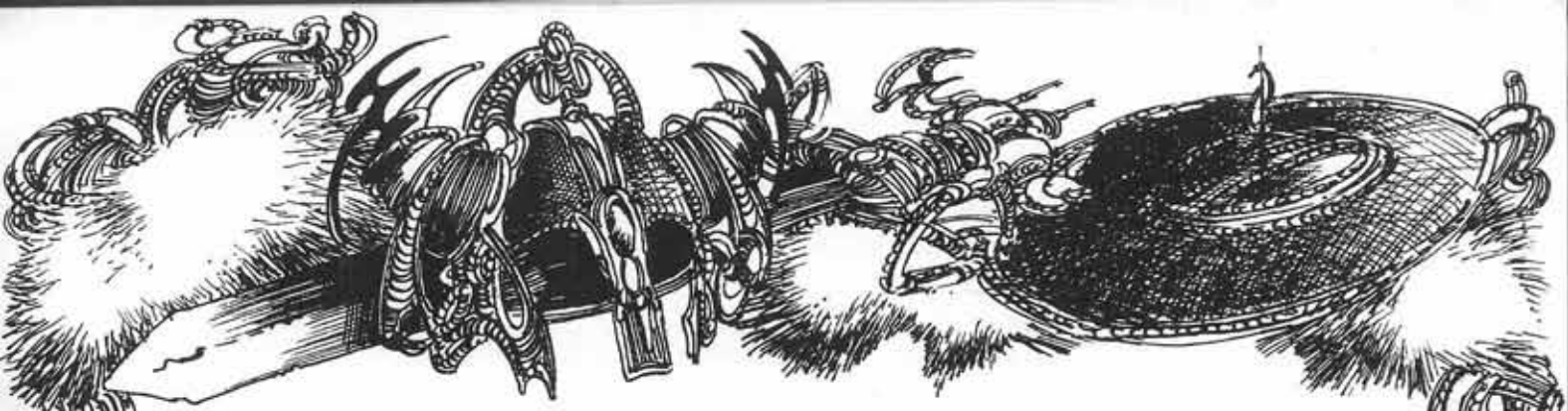
La suite des événements

A partir de maintenant, les événements décrits sont "facultatifs", car ils peuvent très bien ne pas avoir lieu si les PJs agissent en ce sens. Il n'est donc nul besoin de suivre très précisément cette chronologie. De plus il vous faudra improviser d'après le peu qui est décrit et surtout adapter en fonction des actions des PJs.

24 Avril: 14 heures, début de la manifestation de SOS racisme. La "place du débarquement" (la place principale d'Argentan) est occupée par une estrade dans un coin, et par plusieurs stands de nourriture, de boisson et de groupes anti-racistes. L'atmosphère est bon enfant et la sono diffuse les dernières nouveautés en matière de non-création musicale sur lesquelles les masses admiratives, pour tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la merde, se trémoussent en des parodies de myopathes sortit du sable, sans Alain Delon.

Sur l'estrade, la foule béate peut admirer tous les représentants locaux de la république ayant mis leur plus beau costume et leur tête d'honnêtes hommes. Dans un coin, se trouve le héros de cette manif, Franck Thomas le représentant de SOS Racisme, spécialement envoyé de Paris afin de représenter Harlem Désir, retenu par une partie de golf avec Bernard Tapie. Vers 16 heures les différentes personnalités feront tour à tour des discours suintants d'hypocrisie rancie où ils feront part de leur "plus profond dégoût du racisme" et où ils lanceront "un vibrant appel à l'amitié entre les peuples"





Une fois tous les discours terminés un cortège se constituera mené par Franck Thomas, et défilera dans les rues de la ville jusqu'à 21h pour ensuite revenir à la place.

Si les joueurs ne restent pas béatement à admirer ce superbe exemple de démocratie populaire, mais errent de par la ville ou vers la gare, ils pourront rencontrer une bande de Skinheads fraîchement débarquée de Brest avec armes et bagages. Toutes tentatives de discussion risquent de se terminer en pugilat façon Le Pen vs Tapie. Ces "sympathiques" représentants de l'extrême droite étant venus de loin pour casser du Bougnoule-Pédé-Gauchiste, ils se reposeront au café de la Gare en attendant la dispersion de la manifestation, moment propice où ils pourront se jeter à 12 avec leurs battes de base ball sur un pauvre maghrébin isolé.

21h: Revenue à la place du débarquement, la manifestation se transforme en bal. A mesure que la soirée s'avance seul les jeunes resteront. Puis vers minuit, les skinheads se placeront en embuscade.

0h15: les douze skins attaquent sauvagement 4 jeunes errants dans les ruelles de la vieille ville. Ils en mettent hors combat 3 en quelques secondes; apeuré Albert Leroy, le survivant, détale à toute vitesse dans les ruelles, talonné par les mongoliens nationalistes (excusez le pléonasme).

Albert Leroy courant sans réfléchir se retrouve coincé dans un cul de sac. Il y est massacré par le Loup qui disparaît avant l'arrivée des Skins. Ceux ci découvrent un cadavre atrocement mutilé. Le temps de se remettre de leurs émotions, ils sont arrêtés par la police alertée par les cris. Ils sont immédiatement interrogés mais nient tout en bloc. Après une nuit blanche, le commissaire Chobout les inculpe d'homicide volontaire, et les laisse "réfléchir" au trou.

Si les PJs se dépêchent, ils pourront voir le cadavre d'Albert avant que celui-ci ne soit enlevé par les policiers. Il a été littéralement déchiqueté, comme mâchouillé par une énorme bête. Toute personne habituée aux meurtres ou ayant de bonnes connaissances en zoologie pourra affirmer que rien dans la faune de normandie n'est capable d'un tel travail. S'ils effectuent des recherches sur les lieux du crime, avant que la police n'arrive ou avec son autorisation si elle est là, ils ne découvriront absolument rien, le loup étant apparu directement sur Albert. S'ils interrogent les voisins, ceux-ci déclareront avoir entendu une cavalcade puis un grand cri et comme des grognements.

25 Avril: Si les Pjs arrivent à forcer Chobout à leur laisser voir les skins, ceux-ci clameront leur innocence. Ils décrieront en détail ce qu'ils ont vus, insistant même sur la façon dont ils ont "explosés les ratons". L'autopsie sera effectuée vers 14h (voir l'Hôpital d'Argentan) et ne révélera rien de plus que les autres.

17h: Maurice Marie arrive en ville pour récupérer ses skins. Il errera dans la ville en posant maintes questions stupides sur ses "p'tits gars". Ce serait bien le diable si les PJs ne le remarquent pas.

23h: Loïc Plouguinec, en train de copuler avec sa copine du moment, la grosse Mathilde Legal, se fait déchiqueter par le loup dans le lit et les bras de Mathilde. Les parents Legal, alertés par les cris se précipitent dans la chambre et découvrent leur fille hystérique, nue, baignant dans les restes de son ami répandus sur plusieurs mètres carrés. La police emmenera la mère et la fille à l'hôpital psychiatrique du Val de Grâce et ramasseront les restes de Loïc avec un aspirateur.

0h00: Le commissaire Chobout, se donnera la mort en avalant deux litres de "Préfontaine" saturés de mort aux rats, après avoir fait libéré les skins.

00h30: Maurice Marie pénètre dans les cellules du commissariat grâce à son pouvoir de passe muraille. Ne trouvant pas ses "P'tits gars", qui fêtent leur libération au café de la Gare, il erre dans le sous-sol du commissariat avant de tomber sur l'agent 212. Un violent combat s'en suit durant lequel l'agent 212 est tué, mais où un feu est déclenché dans le commissariat. Maurice Marie, n'ayant plus assez de points de pouvoir pour utiliser ses pouvoirs et notamment passe muraille se rue vers la sortie. Les policiers, encore sous le choc du suicide de leur commissaire, et alertés par les bruits de baston ripostent et tuent Maurice, déjà sérieusement blessé par le premier combat. Les policiers éteignent le feu, et mettent sur le compte de l'incendie la disparition du corps.

26 Avril: Si les PJs demandent à voir la famille Legal, ils ne trouveront que le père encore sous le choc. Celui-ci acceptera de répondre à toutes les questions, mais de manière zombiesque. Il racontera que sa fille était avec son petit ami dans sa chambre quand ils ont entendus un grand cri etc... Il ne sait rien d'autre, si ce n'est qu'il est sûr d'avoir entendu comme des grognements. Si on lui demande où est sa famille, il répondra qu'elle est en observation à l'hôpital psychiatrique du Val de Grace.

L'hôpital Psychiatrique du Val de Grâce: L'hôpital est situé à une dizaine de kilomètres d'Argentan, en pleine campagne. Pour avoir accès aux malades, les PJs devront, comme d'habitude, faire preuve de ruse ou disposer d'une solide couverture médicale. S'ils demandent à voir le médecin où, s'ils arrivent à accéder aux dossiers de

mesdames Legal mère et fille, voici ce qu'ils apprendront: La mère est sous le choc de la vision d'horreur dont elle a été victime, mais devrait se remettre rapidement. Elle est sous calmants et dort en permanence ou presque. La fille quant à elle est manifestement gravement traumatisée par ce qu'elle a vue. Elle reste prostrée en chien de fusil et refuse de dormir malgré tous les sédatifs qu'on lui a injecté. Elle semble souffrir de graves troubles du sommeil. Si jamais un des joueurs arrive à pénétrer dans les rêves de la petite, grâce à l'un de ses pouvoirs, il se trouvera dans la même situation que s'il avait agit de la sorte dans le tertre, à ceci près que s'il tue le loup, la petite mourra vraiment.

20h: Roger Rapeau se fait vertement engueuler par sa mère qui l'expédie au lit sans manger après l'avoir fessé devant tous les invités.

23h: Mr et Mme Rapeau se font déchiqueter par le rêve de Roger. Au petit matin, celui-ci découvre ses parents étalés dans tout l'appartement et sous le choc devient fou. Il devient hystérique et la voisine, alertée par ses cris appelle la police. Il est rapidement emmené à l'hôpital du Val de Grâce où il terminera sa vie comme un légume, l'esprit consumé par le médaillon que les infirmières lui auront préalablement retirées pour éviter qu'il ne se blesse. Si les PJs n'ont rien trouvé à cet instant, le scénario est fini et ils rentreront bredouilles. Les crimes d'Argentan entreront alors dans la légende au même titre que ceux de Jacques l'Eventreur.

Dénouements possibles

Si les joueurs ne découvrent pas le coupable, ils auront magnifiquement échoué et devront en subir les conséquences.

S'ils découvrent le coupable, plusieurs cas de figures peuvent se présenter:

Soit ils tuent Roger et récupèrent le médaillon: c'est une victoire totale si les joueurs sont des démons, sinon c'est une victoire marginale.

Soit ils discutent avec Roger en lui proposant de récupérer le médaillon en échange de quelque chose (un voyage, ou de changer d'air, ou de se faire adopter par un des joueurs etc...) et c'est une victoire totale si Roger accepte.

L'histoire d'Egil Skallgrimsson, le "changeling"

Fils de Skall Grim, un "fils de Troll" réputé, Egil était en raison du sang troll qui coulait dans ses veines le plus grand "changeling" Viking. Un changeling est une personne dont l'esprit sort du corps sous forme lupine lors du sommeil. Cet animal est l'incarnation terrestre du "rêve" du changeling et seuls les plus puissants changeling peuvent contrôler leurs rêves. Egil était le plus puissant, à la fois grâce à son sang Troll, mais aussi grâce au médaillon que les nains avaient forgés pour son père. La réputation de sa puissance arriva jusqu'aux oreilles d'Eirik Bloodax, roi de Norvège.

Eirik convoqua Egil afin de vérifier s'il possédait un sujet aussi puissant. Egil vint, car c'était son roi qui le lui demandait. Egil demanda à Egil de lui faire la preuve de ses pouvoirs en tuant un de ses ennemis sous sa forme animale. Egil, que son sang troll rendait différent des hommes et donc insolent, répondit que seul les Trolls et les Shamans tuent les gens lâchement avec leur magie, et que lui Grand Berserker ne s'abaisserait pas à tuer un homme autrement que l'épée au poing.

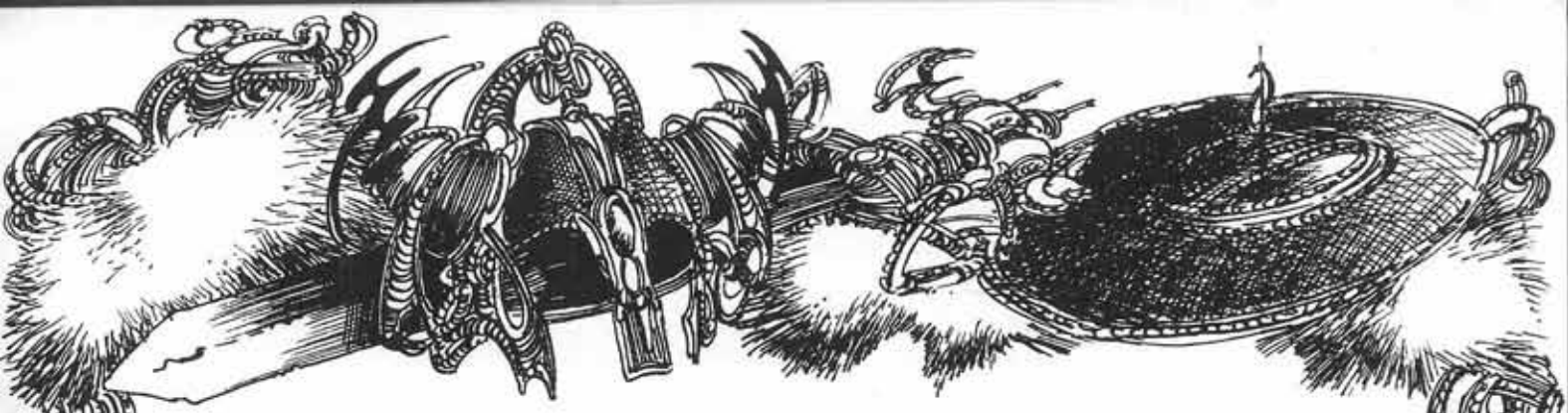
Devant l'affront d'Egil, Eirik pensa un moment à le tuer comme les usages lui conseillaient, mais Egil était un héros dans sa région, le Trondheim. Aussi Eirik convoqua t'il la Thing, l'assemblée des Jarls, et fit exiler Eirik et toute sa famille vers l'Iceland et le Greenland.

Egil fit ainsi et partit avec tous ses compagnons vers l'Iceland où il fondit Borg, la plus prospère des villes d'Iceland. Mais la tranquillité de l'Iceland finit par lui peser, et il partit pour la France afin d'y combattre, il devint l'ami du puissant maître de la Normandie, Guillaume le Bâtard, qui en récompense de son dévouement lui donna un fief à administrer, celui d'Argentan.

C'est là qu'Egil passa le restant de ses jours. Voyant que ses enfants ne possédaient pas suffisamment de sang Troll pour contrôler le médaillon, Egil le garda pour lui et se fit enterrer à côté de sa tour de bois, en l'an 1052.

Le médaillon d'Egil Skallgrimsson

Le médaillon d'Egil se présente sous la forme d'une tête de loup stylisée, attachée à une lourde chaîne en or. La tête est en argent et les yeux sont en rubis rouges qui semblent briller. Le possesseur du médaillon détient le pouvoir de voir s'incarner son esprit dans le monde des rêves, et de faire agir ce rêve dans le monde réel. L'explication des pouvoirs donnés ici est valable pour tout le monde, y compris les anges et les démons, sauf ceux vénérant Blandine et Beleth. Pour ceux ci, qui savent contrôler leurs rêves, le médaillon est une arme formidable décuplant littéralement leurs pouvoirs. Mais pour le commun des mortels et des immortels, dont Roger Rapeau fait partie, il génère bien des soucis.



En effet, étant issue de la magie Naine et Troll, il est entièrement contrôlé par la haine. Ainsi lorsque son porteur haït quelqu'un, le Loup obéit aux flots de haine et va tuer la personne détestée dès que le porteur ne se contrôle plus (quand il dort). C'est ainsi que Robert Alphonse et Mohammed Salah sont morts, et que d'autres peut-être mourront.

Le Loup (Lorsqu'il est rencontré dans les rêves, seuls la volonté et les talents comptent, voir Maleficarum Daemonis)
FO4 VO5 AG5 AP1 PR2 PE1 PP25
Les points de pouvoir ne servent que dans le rêve pour calculer le potentiel de création. Le loup ne connait qu'un seul paysage: une sombre forêt en automne.
Talents: Griffes+2 (Puissance:+1), Dents+2 (Précision:+1, Puissance:+2). Le loup peut attaquer trois fois par seconde (deux fois avec les griffes et une fois avec les dents).

Caractéristiques des PNJs

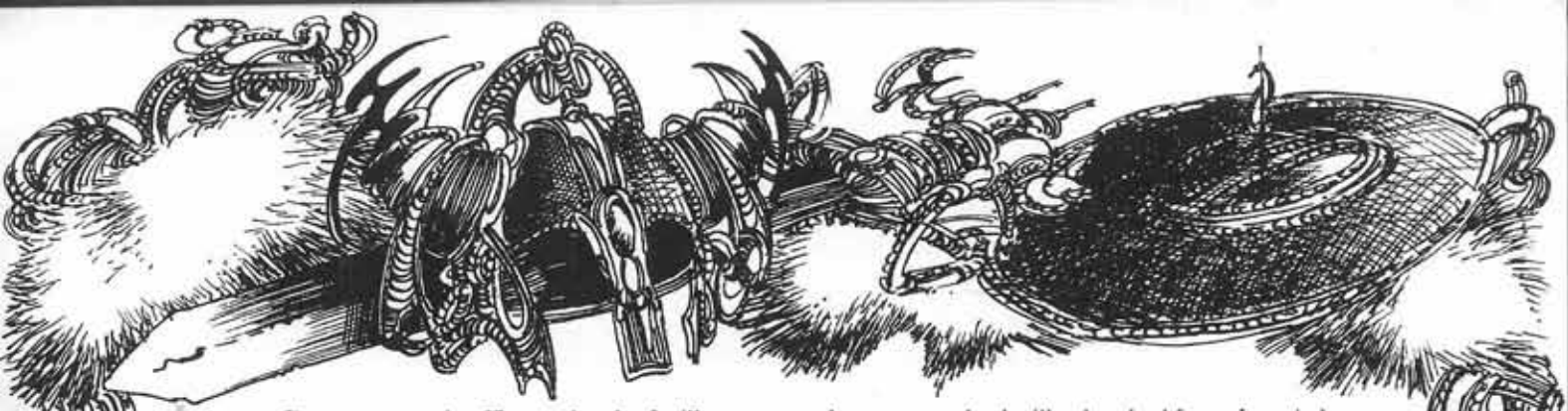
Pedro Lopez. 26 ans, vendeur dans une parfumerie. 192cm. 87 Kg.
FO3 AG2 VO2 AP3 PR1 PE1
Talents: FistFucking+1 (Agilité), Fouet+1 (Agilité), Parfumerie+0 (Volonté), Espagnol+1, Français+0, Rasoir+1 (Agilité).
Emigré Espagnol depuis trois ans, Pedro s'est très rapidement intégré à Argentan grâce à ses amis homosexuels qui lui ont tout de suite trouvé un logement et du travail. Il est le videur officieux du "Boy" et a eu souvent maille à partir avec Raoul et ses amis.

Paul Lescure. 27 ans, journaliste à "Sphère". 175cm. 56 Kg.
FO1 AG2 VO3 AP3 PR2 PE1
Talents: Ecriture+1, Voiture+1, Rasoir+1, Espagnol+0.
Ancien petit ami de Robert, il a été extrêmement choqué par la mort de son ami et par le traitement que les policiers d'Argentan lui ont infligés. Dès sa sortie de prison il s'est cloîtré chez lui afin d'oublier et de se remettre lentement. Si les PJs arrivent à entrer chez lui, il demandera à Pedro de se calmer et leur demandera de partir. S'ils font mine de ne vouloir partir qu'après l'avoir interrogé, il répondra aux questions le plus vite possible afin qu'ils partent au plus vite. En aucun cas, même si les PJs le frappent, il ne préviendra la Police.

Commissaire Chobout. 33 ans, commissaire d'Argentan. 172cm. 89 Kg.
FO2 AG1 VO2 AP1 PR1 PE2
Talents: Revolver+1, Droit+1, Oenologie+1.
Flic raté dont la carrière a été brisée par l'alcool, il doit à son incompétence surhumaine d'être commissaire dans un trou comme Argentan. Il prend perpétuellement des grands airs de politicien en train de prononcer un discours. Il ne supportera pas que des Parisiens fouille-merdes viennent mettre leur nez dans ses petites magouilles foireuses. Il fera donc tout pour ne pas leur rendre service. Son obstination à trouver des coupables dans l'heure, l'amène à quelques excès, surtout lorsque les dits coupables refusent d'avouer et de signer ce qu'on leur demande. Ses échecs successifs dans l'affaire de "la bête d'Argentan" le pousseront à se pendre après avoir ingurgité une forte dose de gros-rouge empoisonné, ce qui le fera bander comme jamais.

Le professeur Robert. 53 ans, professeur d'histoire à la Sorbonne. 165cm. 69 Kg.
FO1 AG2 VO3 AP1 PR2 PE3
Talents: Fouille+1 (Perception), Histoire médiévale+2, Voiture+1, Latin+2, Grec+1.
Brillant professeur d'histoire, il passe des vacances utiles en fouillant le château d'Argentan. Il a amené quelques uns de ses élèves, et pas les plus zélés, afin de l'aider. Il est vexé que quelqu'un ait trouvé le tombeau d'Egil avant lui, c'est pourquoi il n'en parla pas beaucoup et qu'il n'a pas poussé la police à faire des vagues. Il compte bien étouffer l'affaire afin de tirer la couverture à lui dès son retour à Paris.

Les étudiants de la Sorbonne. 20-24 ans.
FO2 AG3 VO2 AP2 PR2 PE2
Talents: Archéologie+0, Guitare+1, Rouler un joint+1 (Précision).
Etudiants en archéologie a la Sorbonne, ils ont profités de l'offre du Professeur Robert afin de passer quelques semaines de



vacances. Ils ne sont pas très efficaces dans les fouilles et passent leur temps a glandouiller dans le château. La nuit, lorsque le Professeur est parti, ils font la fête, fument du hasch etc...

Les jeunes de la cité des Gauguettes. 12-18 ans.
FO2 AG3 VO1 AP2 PR2 PE1
Talents: Mobylette+1, Corps a corps+0, Manipulation+1, Esquive+1.
Jeunes gens désoeuvrés de la cité HLM, mal intégrés dans la population, ils passent leur temps à errer dans la ville et la cité en mobylette. Ils se heurtent souvent aux policiers et à la milice de Petitpas. Ils sont difficiles à approcher et discutent très peu. La majorité s'est regroupée en petites bandes aux doux noms de "Big Boum Dance Band" ou encore "Rap Freaks Breakers". Ceux là sont habillés en survêtement et passent leur temps à recouvrir toutes les surfaces de la région de signes cabalistiques rappelant à tous qu'ils ont appris à écrire avec la méthode globale, et à écouter du Rap. Ceux-ci sont les plus dangereux surtout lorsque des étrangers pénètrent dans leur territoire. La bande des caïds du Lycée Léon Blum fait partie des Big Boum Dance Band.

Maurice Marie. 42 ans, Maçon. 157cm. 89 Kg. Ange de Daniel de Grade 1.
FO5 AG5 VO1 AP1 PR4 PE4 PP8
Talents: Corps a corps+2, Camion+1, Maçonnerie+1, Terrassement+1, Loto Sportif+1 (Volonté !!!).
Pouvoirs: Coup de poing+1 (112), Armure+1 (211), Passe muraille+0 (335), Skinheads (553), Restriction vestimentaire (615).
Alerté par les journaux que ses "p'tits gars" sont en prison, il est venu de son plein gré les rechercher. Etant là illégalement et n'ayant pas d'ordre précis, il essayera d'être discret. Il errera donc dans Argentan avec son camion de chantier, à la recherche d'un moyen de libérer ses "p'tits gars". Il est constamment habillé en bleu de travail plein de ciment et porte en permanence ses gros gants de chantier plombés (considérés comme des poings américains). Il essayera de s'allier avec quiconque est près à l'aider, même des Démons s'ils ont l'air, à ses yeux, dignes de confiance.

Les skinheads de Maurice Marie. 18-25 ans.
FO3 AG3 VO1 AP1 PR2 PE3
Talents: Arme de contact+1. Corps a corps+1, Esquive+1, Ouvrir les canettes avec les dents+1 (Force), Chants Nazis+1 (Volonté !!!).
Jeunes skinheads venus en vacances pour "casser du bougnoule et du pédé", ils sont là afin de se changer de la monotonie de Brest. D'abord difficiles, ils n'hésitent maintenant pas à frapper tout ce qui bouge. Ils ne comprennent que la violence ou l'amitié virile des sirozés. Ils ne quittent jamais leur uniforme de Skin ainsi que leurs sacs de sports remplis de battes de Base Ball (comme une matraque avec une puissance de +2).

L'Agent 212. 45 ans. Agent de police. 170cm. 75 Kg. Démon de Belial de grade 1.
FO4 AG5 VO3 AP4 PR3 PE2 PP12
Talents: Régler la circulation+1 (Agilité), Arme de contact+1, Verbaliser+1.
Pouvoirs: Griffes+1 (113), Feu+1 (121), Immunité au feu (213), Anaérobiose (216), Feu+2 (253).
Rendu amnésique lors de sa dernière mission il y a 16 ans en normandie, l'agent 212 s'est engagé dans la police comme un simple humain qu'il croit être. Il est toujours affable et prêt à rendre service à ses concitoyens. Il est tellement gentil qu'il est un peu le souffre douleur du commissariat, notamment du commissaire. Il reprendra brutalement ses esprits s'il assiste à l'utilisation d'un pouvoir (comme l'armure corporelle de Maurice dans le commissariat le dernier jour) et prendra alors part aux événements en choisissant son côté.

Roger Rapeau. 14 ans. Lycéen. 157 cm, 45 Kg.
FO1 AG1 VO3 AP3 PR2 PE2
Talents: Histoire+2.
Enfant surprotégé par une mère plus que possessive, Roger est un enfant mal dans sa peau. Solitaire, taciturne, il est rejeté voir même brimé par les enfants de son âge. C'est pourquoi il passe son temps à lire des livres d'histoire. Il a découvert le tombeau grâce à ses recherches minutieuses et y a dérober le médaillon. Depuis, toutes les personnes qu'il déteste meurent à sa plus grande surprise. Il pense qu'il est en partie responsable de tout cela mais n'en est pas suffisamment convaincu pour agir. Si les joueurs lui prennent la tête, le menacent, lui font des reproches, ils seront attaqués par le loup la nuit suivante.

Crédits

Dessins et couverture: Varanda
Création: Croc
Corrections: Jérôme
Scénario "Qui veut la bite de Roger Rapeau ?": Mathias Twardowski
Tests (scénarios): Croc, Yves, Guillaume, Jean-Nicolas, Zlika, Mathias

Rectificatif

221- Volonté supra-normale
Le possesseur de ce pouvoir gagne un bonus à tous ses jets de Volonté lors d'une défense psychique (voir les cas suscités). Ce pouvoir dépense un PP par attaque. Le bonus dépend du niveau possédé:

Niveau dans ce pouvoir	Niveau utilisé pour le jet de volonté
Aucun	+0 (procédure normale)
+0	+0 avec un bonus de 4 colonnes
+1	+1
+2	+2
+3	+3

Ne ratez pas la cinquième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas

BARON SAMEDI

Sous ce nom ridicule (comme la plupart des bons scénarios d'INS/MV) se cache une campagne de 6 scénarios où les joueurs (aussi bien Anges, Démons ou Vikings) seront confrontés au culte Vaudou. La chaleur moite des jungles tropicales, l'eau verte des lagons et les arrières salles enfumées des cafés deviendront peut être vos tombes. Ce supplément comprendra aussi tout ce qu'un joueur d'INS/MV doit savoir pour incarner ou mettre en scène un sorcier Vaudou. Cette extension est entièrement conçue et réalisée par Mathias Twardowski.

Nom

Nom d'emprunt

Supérieur

Couverture

Caractère

Description

Force

Agilité

Perception

Précision

Volonté

Apparence

Equipement

Talent	Nv	Caractéristique	Réussite

Points de pouvoir

Points de vie

Titres

Facultées

Pouvoir	Nv	Caractéristique	Réussite	Effet(s)

La guerre des Dieux est commencée

Ce supplément pour In Nomine Satanis / Magna Veritas permet à la troisième force d'entrer dans le conflit par la grande porte. Qu'ils soient vikings ou sorciers, ces nouveaux héros donneront bien du fil à retordre aux joueurs qui n'ont pourtant pas besoin de cela.

Vous trouverez aussi deux scénarios dont l'un vous transportera le 30 Avril 1945, à Berlin, où vous irez rendre une petite visite à Adolf, histoire de lui apprendre à vivre (ou plutôt à mourir). Notez que les deux scénarios sont jouables aussi bien par des Anges que par des Démons.

Les systèmes de jeu ne sont pas absents: Les combats entre blindés y côtoient les rituels d'invocations d'Anges et de Démons ainsi que tous les nouveaux talents nécessaires aux vikings (bouclier, arc, magie runique, etc...).

Par CROC, Edité par Idéojeux, 58 Rue Pottier, 78150 Le Chesnay

I.S.B.N. 2.908 765.06.3

Prix : 126 F