Extension N° 5 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

Baron Samedi

Par
Mathias
WARDOWSKI

SIROS

Baron Samedi

Don't need no blind belief
Don't need no comic relief
Don't need to see the scars
Don't need Jesus Christ Superstar
Don't need no Sunday Television
Bet your life you don't need religion

Don't need no time for prayer
Don't save no knee pads for me up there
If your head's alright, you don't need binoculars to see the light
You don't need no miracle vision
Bet your life you don't need religion

I don't need no Santa Claus
Don't believe in fairies no more
Don't need to go to confession
I'm already trying to fight depression
Don't need no exorcism
Bet your life you don't need religion

Motörhead

Sommaire

Introduction 2
Premier scénario: Brunasse pétasse 6
Deuxième scénario: Ca bourre à Cabourg 19
Troisième scénario: Agadou, dou, dou, pousse l'ananas et mouds l'café 31
Quatrième scénario: Matelas Matelas Epéda multi-spears 38
Cinquième scénario: Roger! Un petit blanc sec 49
Sixième scénario: Oh, moi vous savez je les préfère sans sucre 58
Ange, Archange des Convertis 66
Ange, Prince des Renégats 67
Le Vaudou 68
Crédits 77
Remerciements 78

Introduction

Baron Samedi est une campagne pour In Nomine Satanis / Magna Veritas. Elle est prévue pour un groupe de 3-6 Anges ou Démons débutants, mais peut être facilement adaptée pour être jouée par des Vikings.

Cette campagne mènera les joueurs sous les tropiques afin de résoudre une sombre histoire d'enfant prodige. Ils seront confrontés au culte Vaudou, dont les règles se trouvent à la fin de ce livret. Réussir demande de la réflexion, mais l'action est loin d'être absente, aussi quelques adorateurs de Michel, Bifrons, Laurent, Belial, Baal etc... ne seront pas de trop.

Pour des raisons de clarté et de jouabilité la campagne est séparée en six épisodes qui se suivent. Lorsque dans les textes il est fait référence à "ceux d'en face" ou "les autres", il s'agit bien sur du camp opposé à celui des joueurs (les Démons s'ils sont Anges et vice versa). De plus, les annotations précédées par ✪ ou † correspondent respectivement aux modifications apportées aux scénarios suivant que les joueurs jouent à In Nomine Satanis ou à Magna Veritas.

La petite histoire

Tout commence le 17 Juillet 1988, à Port au Prince à Haïti. Drina, un Démon d'Andrealphus, enquête alors avec des amis Démons sur une sombre affaire de trafic d'armes. Au cours de cette investigation, il est mis en présence de Marthin Luther, un industriel allemand qui semble être au coeur de tout le trafic. Il entreprend donc de le séduire afin de mieux le contrôler. Il se métamorphose en femme et lui fait une cour effrénée.

On ne sait trop comment, les deux êtres deviennent éperdument amoureux l'un de l'autre. Drina, ne pouvant garder sa forme féminine en permanence, doit se résoudre à avouer la vérité à son aimé. Celui-ci, loin de s'effrayer, lui avoue qu'il est un Ange de Michel. Les deux êtres ne peuvent se résoudre à se séparer tant leur amour est fort, aussi décident-ils de vivre ensemble. Il désertent de leurs services respectifs et s'installent dans un petit village de la jungle d'Haïti, Léwé.

Malheureusement, leur amour est fortement perturbé par le fait que Drina n'est femme que quelques heures par jour. Ils entreprennent de trouver une solution à ce problème. Après plusieurs mois de recherches ils trouvent la solution à leurs malheurs.

Une secte Vaudou de la région où ils habitent, les Frères de Baron Samedi, possède un objet de culte bien particulier: un vieux berceau de bois grâce auquel ils recueillent les âmes des gens qu'ils sacrifient. Les âmes stockées leur permettent alors de se lancer dans des rituels demandant beaucoup d'énergie mentale. Pour plus de renseignements sur le Berceau, voir les annexes.

Intéressés par cet objet, Drina et Marthin entrent dans la secte pour pouvoir approcher l'objet de leur convoitise. Après deux mois passés dans la secte, ils peuvent examiner à loisir le berceau, et déterminent avec précision tous ses pouvoirs. Conscients que c'est l'objet qui satisfait à leurs désirs, ils s'en emparent, non sans quelques difficultés. Ils doivent en effet faire feu de tous bois et tuent une douzaine de membres de la secte. Ils s'enfuient alors avec leur précieux butin, et s'installent aux Comores, endroit perdu et discret s'il en est. Il y arrivent le 7 Octobre 1988.

Là, Marthin entre au service de Bob Denard et grimpe rapidement les échelons hiérarchiques au sein des mercenaires français (voir "les Comores"). Il devient le bras droit de Bob Denard le 23 Février 1989, sous le nom de commandant Marques. Grâce aux services qu'il rend il peut sans problèmes agir à sa guise, Bob Denard le protégeant. Il kidnappe donc d'innocentes victimes, prises dans la rue ou dans les prisons, et en sacrifie une toutes les semaines au berceau lors d'une cérémonie Vaudou. Les âmes des sacrifiés permettent à Drina d'assumer sa forme féminine en permanence.

Grâce à ce subterfuge, les deux amoureux peuvent vivre tranquillement dans le plus parfait bonheur, même s'il ne s'obtient que par le massacre d'innocents. Le 29 Mars 1989, Drina annonce à Marthin qu'elle sera bientôt mère. Une fois la joie de cette nouvelle passée,

Marthin déchante vite lorsqu'il s'aperçoit que l'enfant, même s'il n'est pas encore né, consomme déjà des victimes. Marthin doit donc, afin d'assurer l'approvisionnement en âmes, sacrifier de plus en plus de victimes. Le rythme s'accélère tellement, que la disparition des victimes devient trop importante. Le gouvernement commence à s'apercevoir du trafic et Bob Denard a bien du mal à calmer le jeu.

A partir du mois de Novembre, Marthin doit sacrifier, chaque semaine, deux personnes au berceau afin d'assurer la vie de son bébé et de sa femme. Le débit est alors tellement important que le président des Comores lui même convoque Bob Denard pour l'entretenir sur le sujet. Le 26 au soir, le colonel Denard, le commandant Marques et le capitaine Siam se rendent au palais présidentiel. La conversation tourne court et le président Abdallah menace de saisir la justice française afin de mettre fin à ces meurtres inhumains. Pris de panique à l'annonce d'une telle éventualité, Marthin saisie l'AK-47 du garde le plus proche et tue le président. Bob Denard, appelle alors les 64 autres mercenaires, qui s'emparent du palais présidentiel, et effacent toutes les preuves. Ils inventent alors leur version des faits. Malheureusement, celle-ci ne tient pas debout et les mercenaires doivent alors quitter le pays en emportant tout leur butin vers l'Afrique du sud.

Marthin, sachant très bien que Drina est intransportable et qu'il ne pourra pas aussi facilement se procurer la matière première pour ses sacrifices dans un pays comme l'Afrique du sud, il décide de rester. Il quitte quand même Moroni, la capitale, le 3 Décembre, et s'établit à Mohéli, la plus petite île de l'archipel. Là, grâce aux richesses qu'il a volées durant son mandat en tant que commandant Marques, il s'installe dans une superbe propriété et se met personnellement à la chasse aux victimes. Heureusement pour lui, Drina accouche le 5 au soir, réduisant ainsi considérablement sa consommation d'âmes. L'enfant est une superbe fille, qu'ils appellent Ange par dérision. Les premiers mois se passent merveilleusement bien pour la petite famille. Grâce aux richesses accumulées, ils mènent une vie de pachas. Drina n'étant plus enceinte, ils n'ont plus besoin que d'un sacrifice hebdomadaire, comme au bon vieux temps.

Mais très vite, les deux parents doivent déchanter. Leur enfant, né de l'union doublement contre nature (de deux personnes de sexe masculin, les deux étants Anges, mais l'une du paradis et l'autre de l'enfer) est loin d'être un bambin normal. Il s'agit à la fois d'une Succube et d'une Fille de Dieu. De plus, les âmes des dizaines de victimes sacrifiées pour assurer sa croissance, l'ont dotées de pouvoirs bien particuliers. Dès le mois de Janvier, Ange présente des troubles de la croissance et du comportement. Elle est trop intelligente et elle grandit trop vite. D'autre part, elle semble souffrir de maux de tête effroyables. Paniqués, ses parents décident donc de veiller à sa bonne santé en utilisant le berceau Vaudou.

Dès les premiers sacrifices, les résultats se font sentir, Ange grandit à une vitesse effrayante et retrouve une santé de fer. Mais elle demande de plus en plus de victimes, jusqu'à quatre par jours lors de certaines crises de maux de tête, et ses parents doivent se consacrer entièrement à son approvisionnement.

Lors d'un de ses repérages de kidnappeur, Marthin tombe sur une superbe créature, en train de bronzer tranquillement sur une plage privée. Etant très loin d'être de bois, Marthin décide de venir la kidnapper le soir même, afin de lui apprendre à le narguer en string. Il s'est d'abord renseigné sur son identité, et voyant qu'elle est Colombienne donc droguée (il raisonne parfois de manière simpliste) cela l'a convaincu qu'il nettoyerait la planète en la sacrifiant (vieux réflexe d'Ange). Malheureusement pour lui cette fille est Maria Varguez Goncha, la fille d'un parrain colombien de la drogue, venue en vacances dans les iles. Une sanglante bataille a lieue entre les gardes du corps et Marthin, sur la plage privée, dans la nuit du 16 juillet. Grâce à l'inexpérience des "Sicarios", l'effet de surprise et leur trop faible nombre, Marthin réussit à s'en sortir vivant, en emportant Maria, non sans avoir tué quelques gardes du corps.

Cette tuerie, qui fait plus de 20 morts dans d'étranges conditions, attire l'attention des supérieurs des joueurs, de même que des Frères de Baron Samedi. L'affaire est étouffée mais les joueurs de même que les Frères seront lâchés sur la piste. Les joueurs presque par hasard, les Frères pour une tout autre raison.

Grâce à son pouvoir de Divination, Gaston Mèhouloko, le G'and Bèké des Frères de Baron Samedi, a appris que leur berceau, celui-là même de Baron Samedi, allait enfin porter leur messie. En effet, la légende liée au berceau veut que ce puissant objet de culte, ne soit pleinement utilisé que pour protéger l'élu de Baron Samedi. Or c'est la première fois dans l'histoire du Vaudou, que ce puissant artefact est utilisé comme un berceau en même temps que comme objet de sacrifice. Les Frères de Baron Samedi décident donc de rechercher à tout prix leur messie. La fusillade de Mohéli présentant de singulières similitudes avec celle qu'ils avaient subie lors du vol du Berceau, ils se rendent sur place et enquêtent discrètement. C'est le début de leur longue quête qui leur fera croiser la route des joueurs.

Synopsis détaillé de la campagne

Brunasse pétasse: Ce scénario constitue l'introduction proprement dite. Les joueurs pensent enquêter sur les actions un peu extrémistes d'un Ange intégriste, et ils se trouvent mêlé à une intrigue beaucoup plus compliquée. Ils seront confrontés au berceau, aux sacrifices et aux Vaudouisants, mais sans savoir le pourquoi de tout cela. Drina et Ange arriveront à s'échapper vers la France, abandonnant le berceau et Marthin derrière elles.

Ca bourre à Cabourg: Drina, sous forme d'homme vit avec Ange à Cabourg, profitant de la fortune amassée aux Comores. Malheureusement, la paisible station balnéaire sera plongée dans l'horreur la plus totale, par Ange qui, pour soulager ses effroyables maux de tête, est obligée de manger des âmes. Ce scénario éclaircira les idées des joueurs sur une grande partie de l'intrigue. Ils apprendront qui est Ange et comment elle a été conçue.

Agadou, dou, dou, pousse l'ananas et mouds l'café: Les joueurs vivent une semaine avec Ange. Ils doivent satisfaire sa curiosité et régler les problèmes de la vie courante. Une attaque des "autres", aussi inefficace que désopilante vient détendre l'atmosphère.

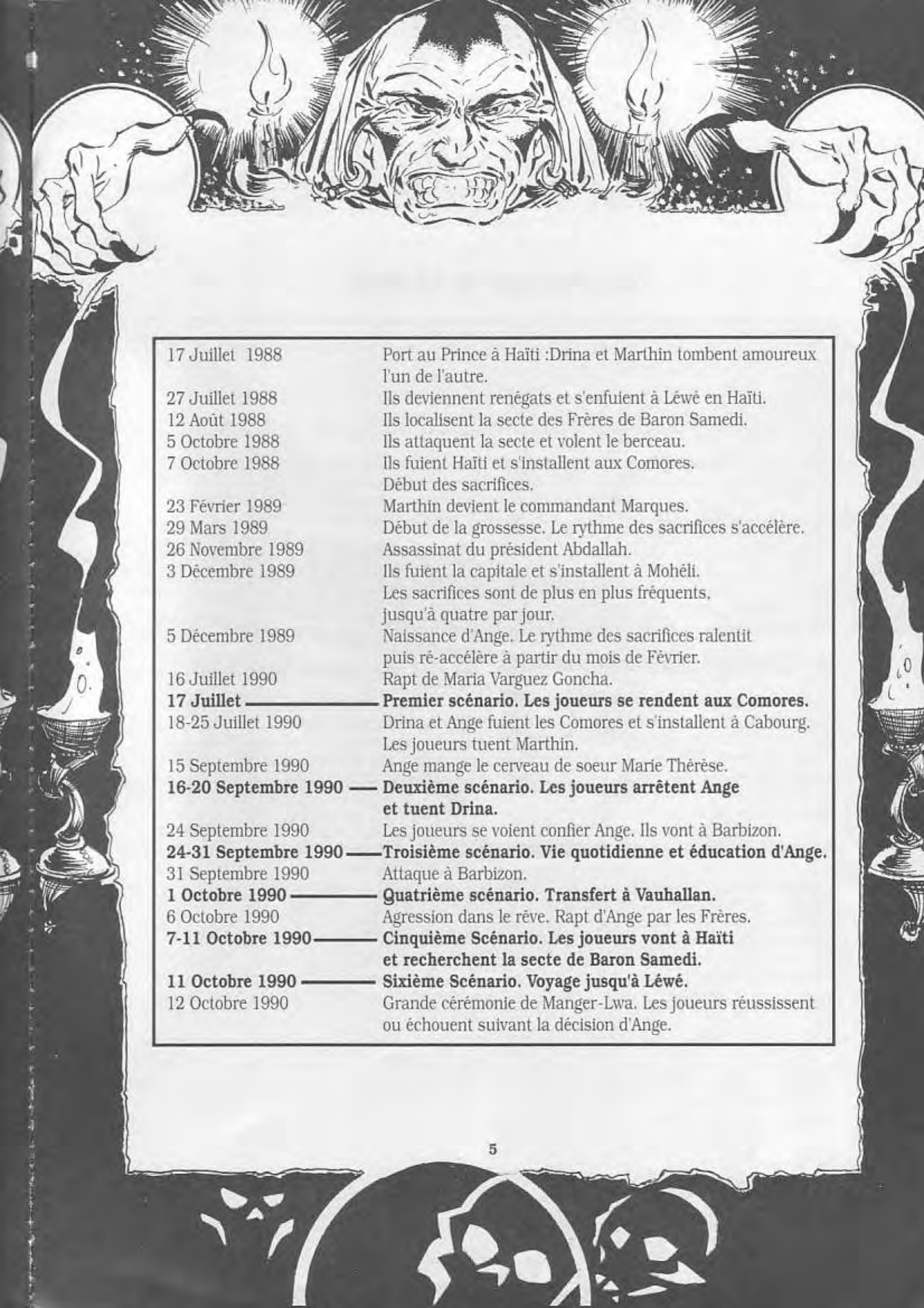
Matelas Epéda multi-spears: On peut passer une bonne nuit sans réveiller l'autre... ou presque: Suite à l'attaque physique ratée, les "autres" attaquent dans le monde des rêves. Après une furieuse course contre la mort dans les songes, les Vaudous kidnappent Ange. Les "autres" abandonnent le rêve, tout le monde rentre chez soi.

Roger ! Un petit blanc sec: Les joueurs vont en Haïti afin de retrouver Ange. Les Frères de Baron Samedi les attaquent afin de les empêcher de localiser Ange. Les "autres" sont eux aussi sur place.

Oh, moi vous savez je les préfère sans sucre: Après un périlleux voyage au coeur de la jungle, les joueurs arrivent à la grande cérémonie. Les "autres" y sont aussi: Grande baston générale (et finale). Ange l'interrompt en se mettant du côté de son choix.

Calendrier général de la campagne

Ce calendrier aidera le maître de jeu à mieux gérer la campagne, et à équilibrer l'action avec les temps morts. Il n'est en aucune façon exhaustif et figé. Nombres d'actions ne sont pas indiquées, ou le sont mais à des dates approximatives, car elles dépendent pour la plupart des actions des joueurs.



17 Juillet 1988	Port au Prince à Haïti :Drina et Marthin tombent amoureux l'un de l'autre.
27 Juillet 1988	Ils deviennent renégats et s'enfuient à Léwé en Haïti.
12 Août 1988	Ils localisent la secte des Frères de Baron Samedi.
5 Octobre 1988	Ils attaquent la secte et volent le berceau.
7 Octobre 1988	Ils fuient Haïti et s'installent aux Comores. Début des sacrifices.
23 Février 1989	Marthin devient le commandant Marques.
29 Mars 1989	Début de la grossesse. Le rythme des sacrifices s'accélère.
26 Novembre 1989	Assassinat du président Abdallah.
3 Décembre 1989	Ils fuient la capitale et s'installent à Mohéli. Les sacrifices sont de plus en plus fréquents, jusqu'à quatre par jour.
5 Décembre 1989	Naissance d'Ange. Le rythme des sacrifices ralentit puis ré-accélère à partir du mois de Février.
16 Juillet 1990	Rapt de Maria Varguez Goncha.
17 Juillet	**Premier scénario. Les joueurs se rendent aux Comores.**
18-25 Juillet 1990	Drina et Ange fuient les Comores et s'installent à Cabourg. Les joueurs tuent Marthin.
15 Septembre 1990	Ange mange le cerveau de soeur Marie Thérèse.
16-20 Septembre 1990	**Deuxième scénario. Les joueurs arrêtent Ange et tuent Drina.**
24 Septembre 1990	Les joueurs se voient confier Ange. Ils vont à Barbizon.
24-31 Septembre 1990	**Troisième scénario. Vie quotidienne et éducation d'Ange.**
31 Septembre 1990	Attaque à Barbizon.
1 Octobre 1990	**Quatrième scénario. Transfert à Vauhallan.**
6 Octobre 1990	Agression dans le rêve. Rapt d'Ange par les Frères.
7-11 Octobre 1990	**Cinquième Scénario. Les joueurs vont à Haïti et recherchent la secte de Baron Samedi.**
11 Octobre 1990	**Sixième Scénario. Voyage jusqu'à Léwé.**
12 Octobre 1990	Grande cérémonie de Manger-Lwa. Les joueurs réussissent ou échouent suivant la décision d'Ange.

Brunasse pétasse

> Le 15 Août, fête de l'Assomption, est le jour où la Sainte Vierge monte au ciel. Quand le temps est clair, nous dit l'Evangile, on y voit sa culotte.
>
> Pierre Desproges

Les joueurs sont convoqués d'urgence, le 17 juillet au matin par leur supérieur habituel. Celui-ci leur explique que des événements troublants ont eu lieu aux Comores. Ils doivent donc s'y rendre, pour une durée indéterminée afin d'enquêter. Il n'a aucune idée de ce qui s'est passé, mais on lui a laissé entendre que ceux d'en face y étaient pour quelque chose. Il leur donne le nom de leur correspondant permanent dans l'île de la grande Comore, Ahmed Youssef, ainsi que son adresse à Moroni.

Les Comores

Aucun vol direct n'existe pour cet archipel, aussi les joueurs devront-ils passer par Tannanarive et y louer un avion qui les amènera sur le minuscule aéroport de Moroni, la capitale, située sur l'île de la grande Comore. Le voyage devrait, en tout, prendre une trentaine d'heures. Pour plus de renseignements sur les Comores, voir les annexes.

Ahmed Youssef

Contrairement à l'immense majorité des arabes des Comores, Ahmed n'est pas commerçant. Il est journaliste, correspondant permanent pour plusieurs journaux et organes de presse. Cela lui assure ainsi une couverture sérieuse tout en lui permettant de saisir tous les évènements se déroulant dans l'archipel.

Il recevra les joueurs dans son petit appartement du centre de Moroni. Après leur avoir offert des rafraichissements, il passera aux choses sérieuses. Il leur remettra donc le rapport qu'il a envoyé à ses supérieurs, et après que les joueurs se soient bien pénétrés du contenu, il répondra à toutes leurs questions avec une affabilité et une gentillesse frôlant l'obséquiosité. Il ne sait pas grand chose de plus que ce que son rapport stipule, si ce n'est que la Marina del Sol a été louée à un homme d'affaires Colombien et que de nombreux hommes y sont arrivés le 17 au soir.

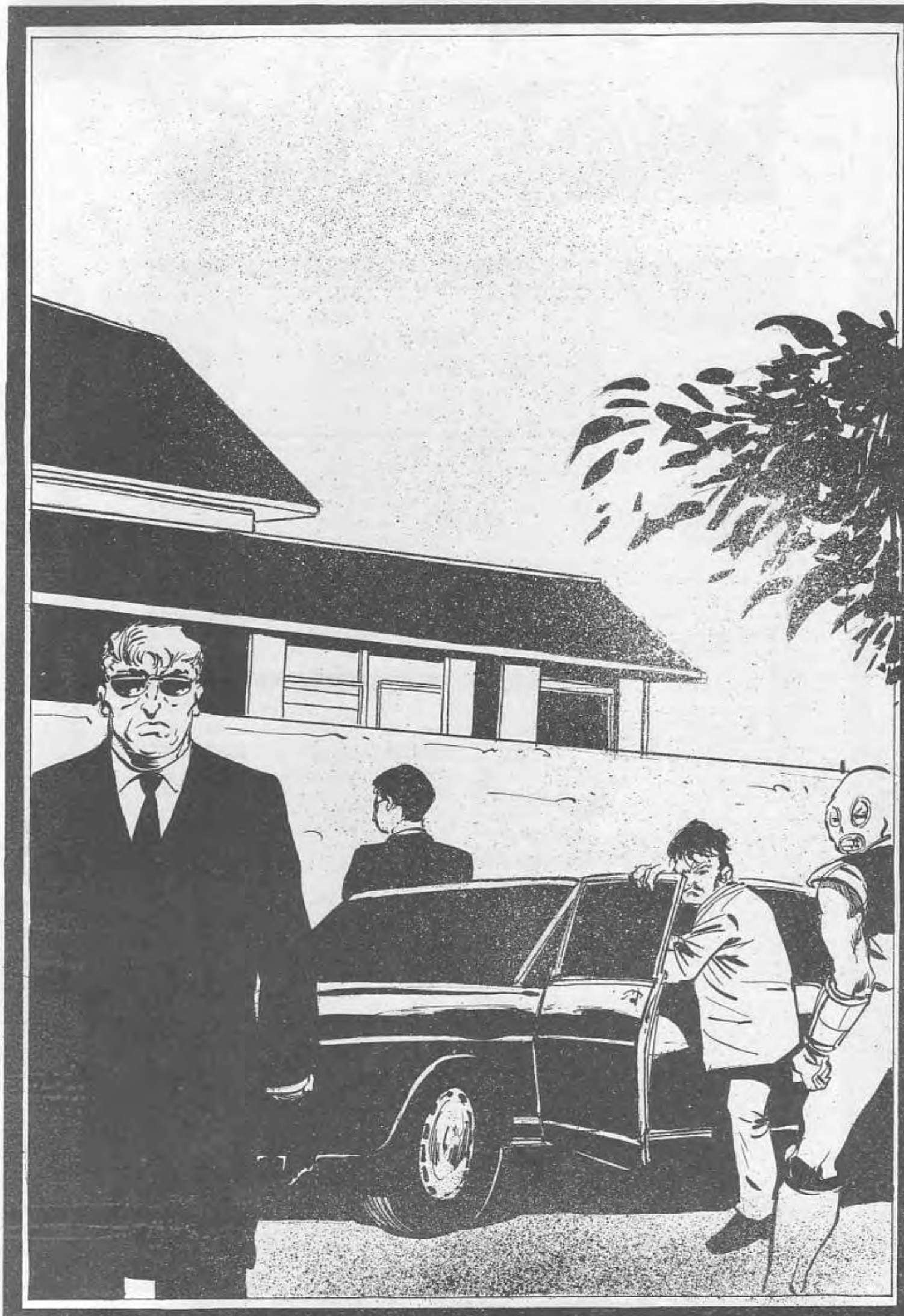
L'île de Mohéli

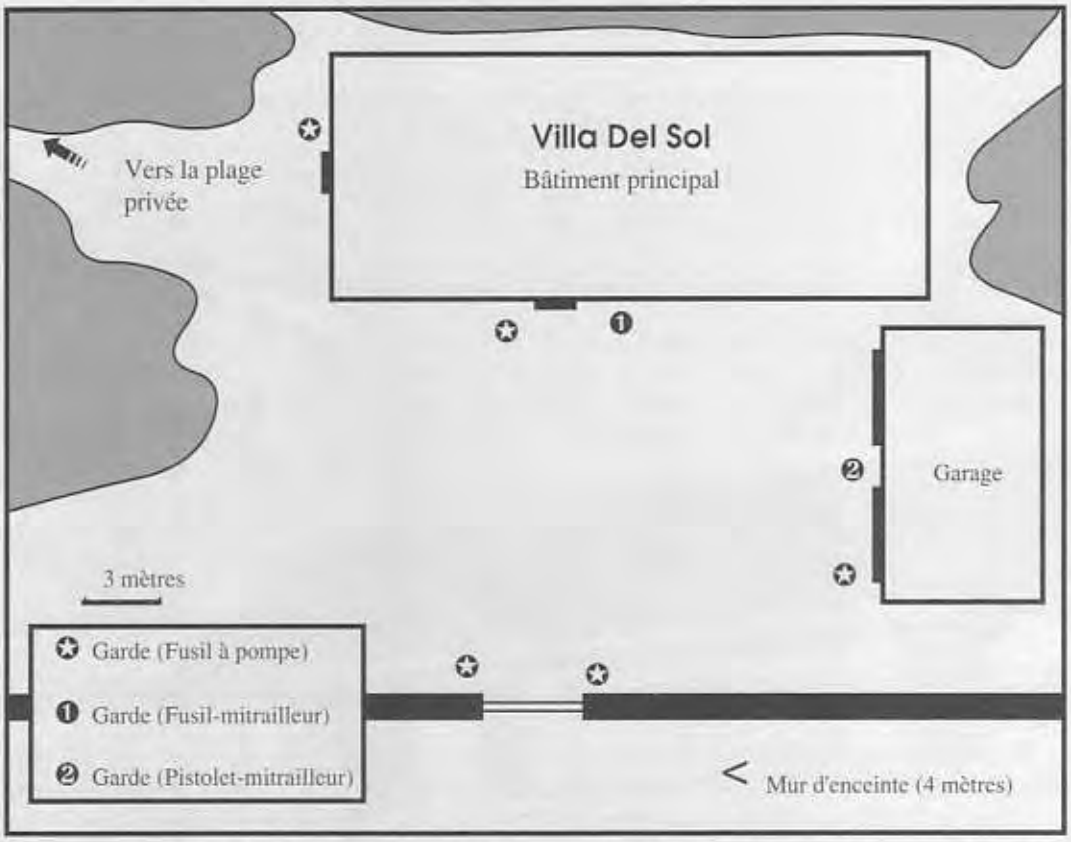
Pour se rendre sur l'île de Mohéli, voisine, les joueurs ont le choix entre l'avion taxi, rapide mais cher, ou le bateau, lent mais bon marché.

La Marina Del Sol

Véritable palace, la Marina del Sol est une gigantesque villa ultra-moderne, équipée du dernier cri en matière d'aménagement club-med. Elle est entourée d'un jardin touffu de 4 hectares et d'une plage de 500 mètres de long, le tout ceinturé d'un mur de 4 mètres (barbelés en option standard). C'est d'ailleurs sur la plage privée qu'a eu lieu la baston, comme tous les témoins pourront le certifier. De l'extérieur on peut facilement apercevoir des hommes, manifestement sud américains, en costume léger et armés, protéger et couvrir tous les alentours de la villa. En regardant la grille, les joueurs pourront remarquer le nom de l'agence de location de l'édifice, inscrit en petit sous le nom de la villa: Agence Centrale de Mohéli.

L'entrée est surveillée par une caméra, et un interphone intimera, dans un français hésitant, à tout visiteur l'ordre de déguerpir. Le préposé à l'interphone ne parlant que l'espagnol et ayant des ordres stricts, toutes tentatives de dialogue risquent fort de tourner court. Néanmoins si les joueurs font mine d'être des agents officiels et paraissent suffisamment convaincants, ils seront autorisés à pénétrer dans la villa, mais sous haute surveillance. José Manuel les





recevra, accompagné d'Olaf, et les renverra rapidement mais poliment après leur avoir remis 1000 dollars à chacun. Il ne répondra à aucune question, affirmant que les coups de feu du 16 sont dus à un exercice de tir pour les armes dont ils ont les permis.

Si les joueurs insistent, ils seront reconduits sous la menace d'un véritable arsenal. José voulant éviter à tout prix d'autres effusions de sang dans sa Villa, il ne donnera l'ordre de tirer que si les joueurs attaquent les premiers. S'ils menacent José de poursuites officielles, celui-ci leur offrira le double en dollars accompagnés de cocaïne pour qu'ils laissent tomber. S'ils refusent encore et lui tiennent tête intelligemment, il acceptera à contre coeur de leur laisser voir le lieu de la bataille. Si à un moment les joueurs montrent de façon évidente leur appartenance aux forces du Mal, José fera comme s'il ne comprenait pas. Il est ici incognito, et surtout, n'a pas encore avoué à son maitre (Nisroch) qu'il avait failli dans sa mission.

Si on parle de Maria Varguez Goncha à José Manuel, il ne pourra cacher sa surprise, et fera tout pour acheter le silence des joueurs. Il leur racontera alors ce qui s'est passé; c'est à dire qu'un véritable Rambo en uniforme des FARC (Forces Armées Comoriennes) a enlevé sa protégée non sans avoir tué plus de 25 de ses hommes. En raison des conditions du combat, il est incapable de donner une description de l'homme en question, si ce n'est qu'il se battait aussi bien à l'épée qu'à l'arme à feu. A aucun moment José ne mentionnera les éclairs.

La plage n'étant pas protégée la nuit, depuis l'enlèvement de la petite, les joueurs, s'ils sont un tant soit peu courageux, pourront s'y rendre discrètement par la mer ou en escaladant le mur d'enceinte de la propriété. Néanmoins ils devront être extrêmement discrets car même si les Sicarios ne patrouillent que les abords de la maison, ils ont une très bonne vue sur la plage, et les nuits sont claires sous les tropiques. Les

Sicarios,n'ont même pas pris la peine de cacher proprement les traces, il reste une quantité astronomique de douilles de tous calibres et le sable est gorgé de sang en de nombreux endroits.

Si les joueurs examinent de plus près la plage, ils décèleront, avec un jet de perception moyen, que le sable a été creusé très récemment en bordure du jardin à une extrémité de la propriété. S'ils creusent, ce qui se révèlera facile et relativement rapide vu l'état du sol, ils tomberont sur une fosse commune contenant 28 cadavres de sud américains. La moitié a été tuée par armes tranchantes, l'autre moitié par armes à feu (à part trois qui portent des brûlures très profondes mais extrêmement localisées). Un des cadavres porte encore en lui la dague qui l'a tué. Il s'agit d'une baïonnette de l'armée française neuve, gravé des initiales GP.

Si les joueurs font le tour de la propriété, ils localiseront, avec un jet de perception moyen, un trou dans les barbelés caché par la végétation. En bas du mur, à l'extérieur, se trouvent un couteau scie à la Rambo ainsi qu'un sac à dos contenant des munitions et une gourde de l'armée française. Le sac porte l'inscription Garde Présidentielle.

La Résidence Multiroyal

Il s'agit d'un immeuble de grand luxe, possédant jardin et piscine privée, et dont les appartements sont en location pour une durée de quelques mois. L'entrée est gardée par un autochtone assez sympathique et grand amateur de Ganja (haschich local), nommé Prosper Tahit. Il répondra très volontiers à toutes les questions, mais le problème est qu'il n'a rien vu, étant de garde dans sa loge ce soir là. Il a néanmoins tout entendu et a suffisamment discuté avec les locataires pour savoir ce qui s'est passé. Il y a eu une grande bataille avec plein de morts sur la plage, certainement un règlement de compte entre trafiquants de drogue.

Interrogé sur les locataires de la maison, il dira que ce sont certainement des Colombiens trafiquants de drogue (il a acheté du haschich à l'un des anciens gardes) et qu'il trouve dommage qu'une aussi jolie femme soit avec ces gens là. Il n'a en effet pas remarqué que Maria avait disparue. Si les joueurs semblent sympathiques, et posent des questions sur Maria ou sur des gars bizarres qu'il aurait vu, Prosper parlera d'un grand blanc blond, qu'il a vu roder dans une mercédès du corps diplomatique dans le journée du 15.

Il est venu jusque sur la terrasse de la piscine et y a observé la villa à la jumelle. Prosper ne sait pas comment il est rentré, mais il l'a promptement viré. Ca, c'est la version de Prosper, tout locataire donnera la vraie version, à savoir que Prosper a tranquillement signifié à l'individu de partir, mais que celui-ci est resté encore un quart d'heure à observer avant de partir.

Il laissera les joueurs pénétrer dans la résidence s'ils ont une tenue correcte et s'ils se montrent sympathiques. A l'intérieur les joueurs pourront sans problème rencontrer les locataires, principalement au bord de la piscine. Ce sont tous de riches français en vacances. Il ne répondront qu'à des gens sachant se tenir correctement. Ils ne feront que répéter ce qu'ils ont dit à Prosper, mais rajouteront l'histoire des éclairs miniatures qu'ils ont vus. Ils parleront aussi de la superbe jeune femme qui habite là bas, même si personne ne l'a revue. Questionnés précisément, ils parleront du grand blond en vêtements chauds qui est venu dans l'après midi du 15. Personne ne sait qui il est, mais certaines jeunes filles en parleront avec une lueur concupiscente dans le regard, et diront qu'il a passé autant de temps à observer la villa qu'à reluquer les baigneuses de la résidence.

Du jardin, on a une vue plongeante sur la propriété del Sol, et les joueurs pourront donc l'observer à loisir. Ils verront les Sicarios garder la maison, et quelques uns sortir en voiture pour revenir bien plus tard. Ils ne verront bien sur aucune jeune fille, quelque soit le temps qu'ils resteront à regarder.

L'Agence Centrale de Mohéli

L'agence est située dans le centre de Lahba, la plus grande ville de l'île. Elle s'occupe de toutes les transactions immobilières importantes, et surtout de la location d'habitations de luxe à de riches étrangers intéressés par le climat. Comme beaucoup d'endroit où l'on brasse de l'argent en grandes quantités, la discrétion est de mise, et les joueurs auront bien du mal à obtenir les renseignements qu'ils désirent. S'ils

se font passer pour des agents officiels, des journalistes où s'ils donnent discrètement plus de 1000 dollars, ils pourront néanmoins apprendre les choses suivantes:

La Villa del Sol a été louée par un certain José Manuel, pour le compte du sieur Varguez Goncha, tous deux citoyens Colombiens. Le sieur José est d'ailleurs venu en personne payer la location. Le préposé s'en souvient très bien car il était accompagné d'un grand type en cagoule et gants et d'une superbe jeune femme habillée de façon extrêmement provocante. Le préposé dira aussi qu'un membre des forces armées comoriennes a déjà posé ces questions dans l'après midi du 15. Si on lui demande plus de détails, il dira qu'il s'agit d'un grand blond, venu en mercédès du corps diplomatique, chaudement vêtu et portant un nom hispanisant comme Marques ou Ramirez.

Chez Ahmed Youssef

Si les joueurs veulent des renseignements sur le mystérieux individu dont ils ont entendu parler, ils n'ont qu'à demander à "Youssef les bons tuyaux". Son délai de réponse dépendra des renseignements des joueurs. S'ils lui disent seulement qu'il s'agit d'un grand blond, membre de la GP et en mercédès du corps diplomatique, il mettra deux jours à trouver la résidence de Marques et les renseignements sur le coup d'état. S'ils lui apportent tous les renseignements disponibles sur Marques (voir Multiroyal et Agence centrale), il mettra douze heures pour trouver.

Il donnera donc les deux adresses du commandant Michel Marques (voir la villa Papete et la villa de Moroni), ainsi que les renseignements sur le coup d'état (voir annexes). Il indiquera aussi que grâce à ses contacts dans les administrations, il a pu déterminer que Michel Marques s'appelle en fait Marthin Luther, citoyen ouest-allemand et qu'il est arrivé aux Comores le 7 Octobre 1988, en provenance d'Haïti. Il est devenu Commandant le 23 Février, et était très apprécié de Bob Denard dont il était le bras droit.

Il est marié et a une fille. Il n'est pas parti avec ses confrères après le coup d'état manqué, auquel il semble qu'il ait activement participé. Il est de notoriété publique dans toute la classe politique qu'il était détesté par le président. Il semblait en effet mêlé aux étranges disparitions qui ont lieu dans l'archipel depuis quelques temps (voir annexes). En remettant les renseignements, il dira aux joueurs que des noirs métis, l'ont précédé auprès de ses contacts à-la présidence, et qu'ils ont posé exactement les mêmes questions que lui.

Les Vaudouisants

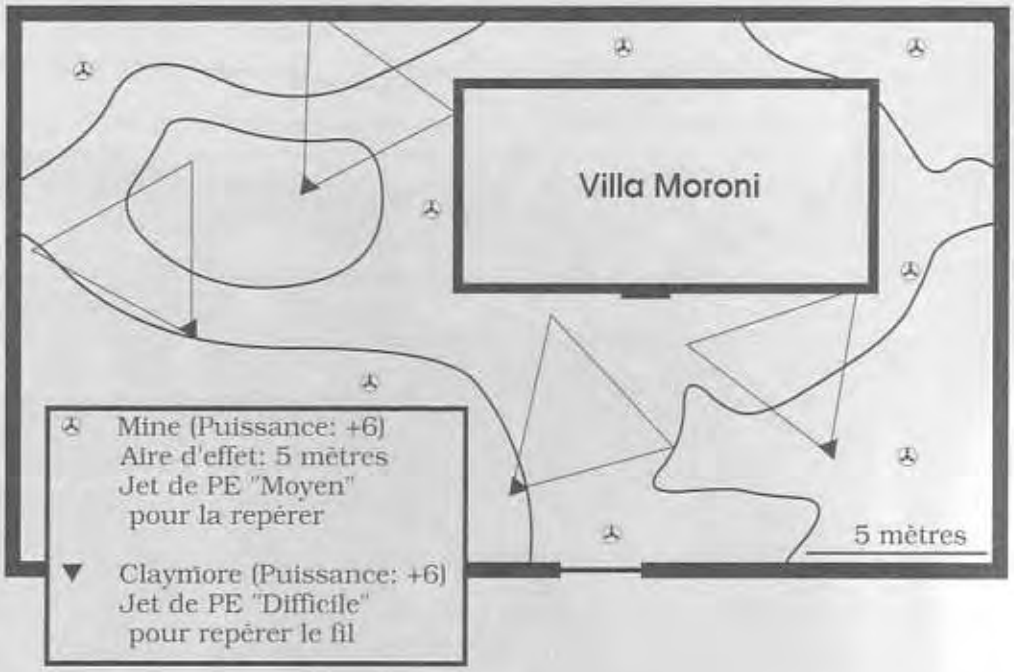
Les Frères de Baron Samedi sont arrivés un peu avant les joueurs et ont interrogé Prosper Tahit avec beaucoup de succès, le Ganja aidant. Ils se sont rendus dans les administrations où ils ont obtenu les mêmes renseignements qu'Ahmed. Ayant l'adresse du propriétaire du berceau et de leur messie, ils ont décidé de passer à l'attaque, de nuit. Ils se sont donc infiltrés dans la villa Papete afin de tuer ses occupants et de récupérer le messie et le berceau. Mais, Marthin, sachant que son erreur de la Villa del Sol allait le faire repérer, était sur ses gardes.

Une violente bataille à l'arme blanche a alors eu lieu. Les Tontons Macoutes, dépassés, ont rapidement quitté les lieux, en laissant trois des leurs sur le carreau. Définitivement grillé, Marthin et sa petite famille se sont enfuis, emportant le strict nécessaire (et le berceau).

Ils ont pris un avion taxi pour Moroni, et là, Drina et Ange sont parties à destination de la France, afin de se mettre à l'abri. Marthin est resté derrière pour garder le berceau. Il est donc dans sa propriété de Moroni, où il s'emploie à organiser le rapatriement de son berceau par l'avion.

Pour des commodités de jeu, cette attaque a eu lieue la nuit précédant la visite des joueurs à la Villa Papete. De même, Marthin ne quittera pas son domicile de Moroni avant quelques jours en raison des difficultés à assurer le rapatriement du berceau, et surtout afin que les joueurs puissent l'intercepter. Néanmoins si les joueurs piétinent pendant trop longtemps, Marthin arrivera à rentrer en France. Les Frères de Baron Samedi sont rentrés directement en Haïti afin de rendre compte à leur Béké de l'échec de leur mission.

JAR
- ANDRA 90 -



La villa Papete

La villa qu'habite Marthin et sa famille est une superbe propriété, dans le plus pur style hollywoodien, située dans les collines. La villa est isolée dans la végétation, et entourée d'un solide mur. Tout semble silencieux. De l'extérieur les joueurs verront que la maison semble habitée: un tricycle gît dans le jardin, la piscine est remplie et un matelas pneumatique flotte à côté d'un téléphone sur boudin.

La villa étant vide, sonner n'apportera aucune réponse. Le portail étant ouvert, et même grand ouvert ainsi que le garage, y entrer est des plus facile. Dès que les joueurs pénétreront dans la maison, ils seront assaillis par de grosses mouches noires et une odeur de pourriture quasi insoutenable. Ils découvriront gisant de ci de là dans la maison trois métis noirs, presque coupés en deux, et recouverts de mouches. Un examen rendu désagréable à cause des mouches et de l'odeur, révèlera que les hommes sont morts d'un seul coup d'arme tranchante. Des machettes gisent à côté d'eux, et ils possèdent tous un gris-gris (porte bonheur africain) autour du cou.

La maison donne l'air d'avoir été abandonnée précipitamment: la quasi totalité des vêtements de la famille y est encore, et des affaires traînent un peu partout. Une inspection générale des pièces permettra de déterminer que les habitants étaient trois: un couple avec un enfant en bas âge. La cave révèlera des indices plus intéressants. Une des pièces du sous-sol, comporte encore un pentacle, ainsi que des instruments de sorcellerie (couteau, robe, encens, myrrhe). Un examen minutieux révèlera que le centre du pentacle, comporte les traces d'un meuble qui a du s'y trouver pendant longtemps. Il s'agit bien sur du berceau. A l'entrée de cette pièce se trouvent une pelle et une pioche, qui ont manifestement servies il n'y a pas bien longtemps.

Une autre pièce du sous-sol se révèlera extrêmement intéressante, il s'agit d'un réduit comportant des râteliers pour y entreposer des armes et dont une demi douzaine subsistent encore. D'après la taille de la pièce et du nombre de râtelier, n'importe qui s'y connaissant (jet d'arme de poing ou d'épaule avec la Volonté) pourra déterminer qu'il y avait au

moins deux cent armes, du pistolet au bazooka, en passant par la mitrailleuse lourde.

Un examen même superficiel du jardin révèlera une centaine de tombes renfermant en tout deux cent personnes dont Maria Varguez Goncha. Toutes les victimes ont été égorgées et portent des peintures rituelles sur le front. La plupart sont des femmes. Si le maître de jeu le souhaite, les Sicarios de Médellin peuvent tout à fait investir la villa, pensant y retrouver Maria, et ce pile au moment où les joueurs s'y trouvent.

L'aéroport de Mohéli

La petite piste en terre battue, entourée d'un vieux hangar en bois, est le seul aéroport de Mohéli. Une magnifique mercédès immatriculée "corps diplomatique", est soigneusement garée devant la buvette-tour de contrôle-salle d'attente. Franck Prouteau, en est le propriétaire et le seul pilote à plein temps. Il dira que la voiture est à lui. Questionné sur sa provenance, il rira à gorge déployée, montrant ainsi ses chicots noirâtres, et après avoir craché un molard digne d'un cowboy de western spaghetti, il répondra qu'un grand européen la lui a donnée la veille pour qu'il les transporte toutes affaires cessantes à Moroni, ce qu'il a bien sur fait. Il ne dira rien de plus, sauf si on le menace ou qu'on lui donne de l'argent. Il dira alors qu'il a transporté d'énormes malles, ainsi qu'un gros berceau en bois. Il acceptera moyennant finance de transporter promptement les joueurs à Moroni. Mais si les joueurs l'ont menacé, le prix sera doublé (500 dollars par personne).

L'aéroport de Moroni

Les hôtesses d'accueil de l'aéroport se rappeleront parfaitement de monsieur Marques, venu accompagner sa femme et sa fille. Si les joueurs se montrent sympathiques, elles pourront même leur dire que Mme Marques et sa fille sont parties pour Tannanarive.

Tannanarive

Là, les joueurs pourront, s'ils arrivent à se faire passer pour des officiels, consulter la liste des passagers. Ils apprendront alors que Mme Marques et sa fille ont pris l'avion pour Paris. Arrivé à Paris, il n'existe aucun moyen de retrouver Drina et Ange.

La Villa Moroni

Cette villa ressemble à peu près à celle de Papete, à ceci près qu'elle est située dans les faubourgs de la ville, et que son jardin est plus petit. C'est là que Marthin loge, en essayant discrètement de faire transporter le Berceau par avion. Il ne sort jamais de chez lui et passe de rares coups de fil, uniquement à des agences de voyages et des sociétés de transports. Il est aigri, furieux et rumine sa vengeance en astiquant ses armes. Il est d'une méfiance paranoïaque, et s'est retranché dans la maison, la transformant en un petit Bunker.

Il a même miné le terrain et piégé les issues. Il reste en permanence au sous-sol sur une paillasse, près de ses armes et du berceau qu'il a emballé. S'il entend le moindre bruit, il deviendra totalement fou, et ivre de haine, exterminera tout ce qu'il verra dans un assaut aussi meurtrier que suicidaire. Il se suicidera d'ailleurs plutôt que de se faire prendre, en essayant d'emporter le plus de monde avec lui dans la mort.

Libre au maître de jeu de mettre en scène cette partie du scénario, mais il devra tout faire pour montrer le désespoir et l'armement titanesque de Marthin. Une fois Marthin éliminé, les joueurs pourront inspecter la maison (attention aux pièges). Elle est totalement vide à part la petite pièce ou Marthin dort, et qui contient le berceau (voir annexes), une paillasse, des conserves, et toutes les armes de Marthin. Si les joueurs fouillent le jardin, ils y découvriront une série de fosses communes contenant environ trois cents corps. Ils ont tous eu la gorge tranchée et portent tous des peintures rituelles sur le front. La moitié sont des femmes, et l'autre moitié sont des hommes portant l'uniforme des locataires de la prison locale.

Epilogue

Une fois Marthin éliminé, les joueurs n'auront plus qu'à rentrer tranquillement en France, fiers d'avoir réussis une telle mission, même si de sérieuses zones d'ombres subsistent. Ils auront certainement rapporté

le berceau en France, et celui-ci sera pris en charge par leurs services. Ils n'auront qu'à le confier à leurs supérieurs qui s'occuperont de sa sécurité. Après un break de quelques semaines, ils seront contactés pour d'autres aventures, but *this is another story*. Vous devez maintenant vous reporter au deuxième scénario de la campagne.

Récompenses

Les personnages seront récompensés comme il se doit par leurs supérieurs. Le maître de jeu dispose d'ailleurs pour ce faire des deux tables ci-dessous.

Evénement	✪	†
Marthin tué	+20	+20
Récupérer le berceau	+30*	+30*
Dénoncer José Manuel à Nisroch	+10	?
José Manuel tué	-10	+10
Olaf tué	-5	+5
Par Sicarios tué	+0.5	+1

*: -10 s'ils le récupèrent et qu'ils le gardent pour eux.

Total ✪	Total †	Niveau de victoire
Moins de 10	Moins de 50	Echec
10-49	50-69	Marginale
50-69	70-79	Normale
70 et plus	80 et plus	Totale

Les joyeux acteurs de ce drame de la vie moderne

Ahmed Youssef. 47 ans. Journaliste. 161 cm, 55 Kg. petit barbu brun de type maghrébin (vous remarquerez que je n'ai pas dit arabe).

✪: Démon de Baalberith (Grade 1).
FO2 VO4 PE5 AG3 AP3 PR1 PP8
Talents: Arabe+1, Français+1, Anglais+1, Voiture+1, Connaissance des Comores+1 (Volonté), Politique+1 (Volonté).
Pouvoirs: Forme Gazeuse+1 (263), Télépathie+0 (321), Message Officiel+0 (Spécial).

†: Ange de Didier (Grade 1).
FO2 VO5 PE5 AG3 AP4 PR1 PP9
Talents: Arabe+1, Français+1, Voiture+1, Connaissance des Comores+1 (Volonté).
Pouvoirs: Forme Gazeuse+1 (263), Télépathie+0 (321), Message Officiel+0 (Spécial).

Ahmed Youssef est d'une discrétion à toute épreuve, ce qui lui permet de ne jamais se faire remarquer lorsqu'il enquête. Il déteste agir autrement que tout seul, et n'acceptera donc pas que les joueurs l'accompagnent dans ses pérégrinations. Néanmoins, il sera extrêmement content de renseigner les joueurs sur les Comores.

José Manuel. 45 ans. Garde du corps de Maria Varguez Goncha. 182 cm, 71 Kg. Démon de Nisroch (Grade 2). Grand brun très stricte, parlant peu mais réfléchissant vite.

FO2 VO5 PE4 AG2 AP3 PR2 PP22
Talents: Espagnol+1, Français+1, Anglais+1, Economie+1, Marchandage+1, Arme de poing+1, Esquive+1, Voiture+0.
Pouvoirs: Poison+2 (161), Paralysie+2 (163), Douleur+1 (166), Téléportation+1 (331), Lire les sentiments+2 (324), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Tueur Psychopathe (545), Accoutumance+1 (Spécial).
Matériel: Voiture blindée de location, drogue, machine à calculer, mallette, Revolver cal .44.

José est un Démon de Nisroch au service de Manuel Goncha, un des parrains du cartel de Médellin. Il passe en fait son temps à éviter que Goncha ne commette des boulettes et à prévenir Nisroch de toutes ses actions. Envoyé aux Comores pour escorter la fille de son patron, il a lamentablement échoué en se faisant piquer sa protégée. D'après les témoignages des survivants à l'attaque, il sait que le responsable est un Ange. Mais n'osant pas avouer que Maria s'est fait kidnappée, il n'a rien dit à personne et a juste demandé des renforts pour mieux protéger la fille des troubles politiques qui secouent les Comores. Il reste très calme en toutes situations, jouant les caïds alors qu'il est dans la merde la plus noire. Il parle peu et lentement, ce qui ne facilite pas les discussions. Il veut absolument éviter les ennuis supplémentaires, mais n'hésitera pas à utiliser la violence en cas de problèmes.

Olaf Torgul. 25 ans, Garde du corps de Manuel. 189 cm, 113 Kg. Familier aux ordres de José Manuel.
FO3 VO2 PE4 AG2 AP1 PR2 PP11
Talents: Arme de poing+2, Corps à corps+2, Arme d'épaule+1, Esquive+1, Voiture+1.
Pouvoirs: Cornes+1 (116), Armure+2 (211), Rebond+0 (255, balles), Force (351), Perception (356), Paranoïa (631).
Matériel: Cagoule, gants, gilet en kevlar, sac à dos contenant: revolver cal .44, fusil à pompe, matraque, pistolet-mitrailleur, dague, baïonnette, et munitions diverses.

Totalement fou et ivre de violence, Olaf pense que tous les gens sont des ennemis de son maître et veulent intenter à sa vie. Il a donc son armure en permanence sur lui, mais afin de ne pas se faire remarquer, il porte toujours une cagoule et des gants. Dans un combat il

essaiera de mettre hors combat le plus d'adversaires possible avant de les achever. Il a une peur bleue qu'on le prenne pour un familier, c'est pourquoi il n'utilise jamais ses pouvoirs de façon visible, et n'hésite pas à jouer le mort lorsqu'il a reçu une blessure "humainement" mortelle.

Les Sicarios de Médellin (25)
FO2 VO3 PE3 AG2 AP1 PR1
Talents: Voiture+0, Moto+1, Arme de Poing+2, Arme d'épaule+2.
Matériel: Grosse voiture (x4), grosse moto (x4), fusil à pompe (x5), revolver cal.44 (x5), pistolet-mitrailleur (x10), fusil-mitrailleur (x5) et les munitions idoines.

Originaires de Colombie, il doivent à leur manque de scrupule et à leur habileté à tuer, d'être sortis de la misère. Ils sont jeunes, camés jusqu'à l'os et ultra-violents. Deux d'entre eux seulement sont des rescapés de la fusillade, les autres viennent d'arriver de Colombie.

Prosper Tahit, 35 ans, Gardien d'immeuble, 172 cm, 67 Kg. Autochtone (vous remarquerez que je n'ai pas dit noir).
FO2 VO2 PE3 AG1 AP1 PR1
Talents: Balai+1 (Précision), Rouler un joint+2 (Précision), Français +1, Anglais +0.

Toujours jovial et souriant, Prosper doit au Ganja d'être toujours aussi calme et primesautier. Il ne s'énerve jamais et prend tous les problèmes à la cool. Il n'hésitera pas à proposer du Ganja à des étrangers sympathiques, d'autant plus que cela est autorisé.

Franck Prouteau, 40 ans, Pilote d'avion. 172 cm, 98 Kg.
FO2 VO1 PE3 AG1 AP2 PR2
Talents: Pilotage+1, Français +1, Anglais +0, Arme d'épaule +1.

Bien qu'étant un gros tas de lard suant et puant, Franck ne s'en prend pas moins pour le John Wayne de l'aviation. Raciste et misogyne comme seul un breton peut l'être, il est "proprement" insupportable.

Marthin Luther, 37 ans, Commandant José Marques, 185 cm, 85 Kg. Ange renégat de Michel (Grade 1).
FO4 VO3 PE5 AG6 AP2 PR1 PP17
Talents: Arme de contact+1, Arme de contact lourde+2, Arme de poing+2, Arme d'épaule+1, Arme lourde+1, Lance Flammes+0, Stratégie+2, Tactique+3, Anglais+1, Allemand+0, Français+1, Voiture+1, Rituel Vaudou+2 (Volonté).
Pouvoirs: Coup de poing+1 (112), Esquive acrobatique+1 (115), Eclair+0 (121), Armure corporelle+2 (211), Force+0 (241), Communication (344), Agilité (355), Luxure (663), Maîtrise+1 (Spécial, Epée à deux mains).
Matériel: habits légers, Armes diverses et variées mais toujours assorties à sa tenue et à la situation.

Time melts away in the living inferno,
Trapped by a cause that I once understood,
Feeling a sickness building inside of me,
Who will I really have to answer to.
Forced to fight behind
The Christian Cross.

Do only what is expected of me,
With no emotions my feelings supressed.
Blind obedience carries me through all.
Conscience a word I learned to forget.
Forced to fight behind
The Christian Cross.

Araya

Fou des femmes, et surtout de la sienne, sa concupiscence a été la cause de sa déchéance. Non content de coucher avec un Démon, il s'est abaissé à massacrer des centaines d'innocents pour sauver sa famille. Toute cette horreur l'a totalement coupé du monde réel, et il se prend pour un Adam des temps modernes, voué à créer la future race des seigneurs. Il a un mépris total pour les humains et une haine farouche pour les Anges et les Démons. La bataille avec les Vaudouisants et la séparation d'avec sa femme, auront raison de lui, le poussant à la dernière extrémité: Overkill. En tant qu'Ange renégat, Marthin ne récupère ses points de pouvoir qu'à raison d'un par semaine.

Le berceau

Offert aux mortels par Baron Samedi, d'après la légende, le berceau du même nom est un très puissant artefact. Il se présente comme un berceau en bois à l'ancienne, large et profond, pouvant servir de lit à un enfant de 5 ans. Il est relativement brut et solide, à part quelques petites décorations quasi-enfantines, gravées sur ses côtés. La seule chose étrange dans ce berceau, et elle est de taille, est l'armature en bois qui supporte le petit voile pare-soleil. Cette armature est en effet un chef d'oeuvre de sculpture.

De plus, elle est taillée pour représenter un crâne humain dont on aurait enlevé la partie supérieure, soutenue par des ossements. Cette armature contraste énormément avec le reste et donne au berceau un délicieux air morbide. Le berceau porte de nombreuses croix de Baron Samedi, peintes sur ses flancs. Cette armature, et surtout le crâne, ont une raison d'être. Le berceau est en effet magique et a deux fonctions ou pouvoirs en plus d'être immunisé à tout pouvoir psychique (Psychométrie, Détection du mal, etc...).

La première, la seule utilisée pour l'instant, est celle d'emmagasiner les âmes des victimes qu'on lui sacrifie. Au cours d'une cérémonie, extrêmement simple, et que n'importe qui peut apprendre en une heure, l'opérateur doit tracer un signe cabalistique (une croix de Baron Samedi) sur le front de la victime, et lui trancher la gorge. Le sang s'écoulant de la blessure doit être directement recueilli par le crâne dont la forme particulière fait de lui une coupe. L'âme de la victime est alors enfermée avec son sang. L'opérateur n'a plus qu'à boire ce liquide pour recueillir l'énergie vitale de la victime. En terme de jeu, la somme des caractéristiques de la victime deviennent autant de points de pouvoir utilisables par l'opérateur. Ces points de pouvoir supplémentaires doivent obligatoirement être utilisés avant la prochaine aube ou être perdus. On ne peut procéder qu'à un maximum de quatre sacrifices au berceau par jour.

La deuxième fonction, encore inutilisée à ce jour, et de créer le messie de Baron Samedi. Celui dont la destinée sera de devenir le G'and Béké, et, au diable la modestie, de gouverner le monde, l'univers, le cosmos, et, pourquoi pas, mon cousin Albert. Le premier enfant qui utilisera le berceau normalement (c'est à dire pour y dormir) et à qui l'on sacrifiera des points de pouvoir sera le dit messie, et le futur maître de mon cousin Albert. Ange Luther est bien sûr la dite messie, mais contrairement au plan normal, elle est à la fois Fille de Dieu et Succube. C'est pourquoi au lieu de tomber tout de suite sous la domination de Baron Samedi, elle est tiraillée entre le Vaudou, le Bien et le Mal.

République fédérale et islamique des Comores

Archipel situé entre l'Afrique et Madagascar, constitué de quatres îles principales: Mohéli, Grande Comore, Anjouan et Mayotte, cette dernière étant une dépendance française. 1797 km2, 252 000 habitants. Ancien territoire français, les Comores sont depuis le coup d'état de 1978 une république indépendante, à part l'île de Mayotte, restée française. L'archipel vit principalement de l'agriculture, surtout du clou de girofle (si ! si !). Comme beaucoup d'îles des tropiques, le niveau de vie est bas, et le luxe le plus outrancier cotoie la misère la plus noire. Le dernier président, Abdallah, a été assassiné en novembre 89 par les mercenaires français chargés de sa protection. Un nouveau président a été élu peu après.

Rapport sur la fusillade du 16 juillet 1990

Etabli par Ahmed Youssef

Dans la nuit du 16 au 17 juillet, une violente altercation a eu lieu sur la plage privée de la résidence "Marina del Sol", sur l'île de Mohéli. Les voisins ont entendu des détonations rapides et répétées aux alentours de 23h55. La fusillade a durée moins d'une minute, mais semble avoir engagé plusieurs dizaines d'armes automatiques. Des locataires de l'immeuble Multiroyal, situé légèrement en retrait et au dessus, affirment avoir aperçu des lueurs d'armes à feu, ainsi que des éclairs "électriques" par instant. Une fois les détonations terminées, les témoins ont tous nettement distingué des cris humains très aigus, suivis de détonations sporadiques. Tout est redevenu calme aux alentours de minuit et demi. La Police, arrivée sur les lieux après votre serviteur, aux alentours de 11h30 le lendemain matin, est rapidement retournée à d'autres occupations (corruption quand tu nous tiens). Fait le 17 juillet 1990 à 23h45.

Extrait de "Libération" du 8 juin 1990

Le coup d'état manqué des Comores

Dans la nuit du 26 au 27 novembre 1989, les trois plus importants officiers de la garde présidentielle, le Colonel Denard, le Commandant Marques et le Capitaine Siam, ont été convoqués d'urgence par le président Abdallah. Les gardes du corps ont entendu des tirs venant de la suite du président, et ont découvert, en arrivant sur les lieux, le président abattu d'une rafale d'AK-47, ainsi que son garde du corps personnel. Les trois mercenaires français présents sur les lieux ont immédiatement appelé leur 64 "confrères" et ont bloqué les accès de la présidence. Au bout de trois jours, ils ont enfin accepté que des membres des forces armées Comoriennes viennent sur les lieux. Denard et ses hommes ont alors expliqué qu'ils s'étaient rendus au palais afin de le protéger d'un coup d'état. Après plusieurs mois d'enquête, il semble que cette thèse soit irrecevable, en raison des témoignages recueillis sur place. Bob Denard et ses Mercenaires ont quitté l'archipel en avion cargo, emportant tout leur butin vers l'Afrique du sud où ils résident toujours.

Extrait de "La gazette de Moroni" daté du 25 novembre 1989

Mystérieuses disparitions

Depuis quelques temps, de mystérieuses disparitions ont lieu dans notre ville. Il apparait, d'après les déclarations des forces de police, que plusieurs dizaines de personnes de toutes races, mais principalement des femmes, aient disparu. Les services de police affirment faire le maximum, mais peut-on se fier à ces incompétents corrompus. Il s'agit certainement d'un réseau de traite des femmes, et tous les honnêtes citoyens sont priés de faire attention au moindre détail et de prévenir le journal de tous renseignements qui pourraient être utiles au démantèlement de ce réseau.

Ca bourre à Cabourg

> Le 14 juillet 1789, une poignée d'agités enfonce la porte d'une prison désaffectée. Grâce à quoi les bourgeois prennent le pouvoir. Deux cent ans après, ils y sont toujours.
>
> Pierre Desproges.

Introduction (Non ! Pas si fort, tu me fais mal !)

Drina et Ange se sont réfugiées en Normandie, à Cabourg, et coulent des jours heureux avec l'argent accumulé aux Comores. Tout irait bien si Ange n'avait ses maudites crises de maux de tête. N'ayant plus de berceau, Ange n'a à priori aucun moyen de se libérer de ses tourments et d'assouvir son appétit débordant pour les âmes, symptôme principal de sa crise de croissance. Elle a néanmoins réussi à trouver un remède à son appétit: elle absorbe directement les âmes de passants en mangeant leur cerveau. Cela fait environ deux mois (cela dépendra du temps que les joueurs auront mis pour résoudre la première aventure) que Drina et Ange sont arrivées des Comores et Ange a juste découvert ce nouveau mode d'alimentation. Le 15 Septembre au soir, elle a mangé le cerveau de soeur Marie Thérèse.

Elle l'a d'abord rouée de coups, lui a ouvert la calotte crânienne et a mangé son cerveau. Sous la douleur, soeur Marie Thérèse a hurlé, provoquant l'arrivée des voisins. Ange s'est alors promptement éclipsée du bac à sable ou l'agression venait d'avoir lieu, sa faim à peine entamée. Sa mère l'a bien sur vu rentrer avec de la cervelle et du sang autour de la bouche. Elle l'a sévèrement grondé pour avoir si mal agit: elle lui a montré comment tuer quelqu'un en lui cassant les vertèbres, et comment se laver les doigts et la bouche pour nettoyer les traces de cervelle. Puis toute heureuse que sa fille n'ait plus mal à la tête, elle lui a payé le cinéma. Malheureusement, cette thérapie, n'est pas passée inaperçue, et la presse, la police et les joueurs vont rivaliser d'intelligence et d'esprit de déduction pour trouver le coupable. Ange quant à elle va continuer tranquillement à chercher à manger.

Le début

Le 16 Septembre à deux heures du matin, les joueurs sont réveillés par un coup de téléphone et sommés de se rendre immédiatement à Cabourg afin d'enquêter sur le tueur psychopathe, certainement d'inspiration Démoniaque, qui semble agir dans cette bonne ville Normande.

✪: Les joueurs sont priés de découvrir le coupable et de le remettre à leurs supérieurs.

†: Les joueurs sont priés de découvrir le coupable et de le mettre hors d'état de nuire.

Cabourg

Bastion de la bourgeoisie, Cabourg pue l'argent et la mentalité mesquine. Les vieilles maisons très 19ème qui la composent lui donnent un air de décor de film ou de partie de jeu de rôle se déroulant dans les années 20. Le qu'en-dira-t'on règne en maître, et le passe temps favori consiste à baver sur ses voisins et ses amis. Le désordre y est abhorré, et les beatniks et autres voyous-pédés-drogués-bougnoules-gauchistes sont extrêmement mal vus par la population. Les joueurs auront donc intérêt à se fondre dans la masse, et à adopter un look et une attitude de bon ton.

Les lieux du crime

Le jardin d'enfant Philippe Pétain où a eu lieu l'agression, sera ceinturé par les forces de l'ordre. Les journalistes fouille-merde, privés de sang et de foutre à montrer à la télé ou dans leurs torchons à sensations en seront donc réduits à écouter une conférence de presse de Maurice Papon, le député maire de la ville.

Celui-ci se montrera rassurant au possible, déclarant que le meurtrier anarchiste qui a horriblement agressé une religieuse dans l'exercice de ses fonctions sera bientôt sous les verrous et que la piste privilégiée est celle des extrémistes de gauche. Le jardin d'enfant ne sera "libéré" qu'en fin d'après midi, et toutes les traces auront été soigneusement effacées ou prélevées par la police. Les joueurs devront donc attendre la publication dans la presse le lendemain matin de la conférence que le Commissaire Touvier effectuera vers 21h le 16 dans son hôtel de ville. Le Commissaire Touvier, totalement aux ordres du maire, refusera de communiquer à qui que ce soit les résultats de l'enquête.

Quant aux deux inspecteurs chargés de l'enquête, Brossdure et Leglanec, ils sont à Sherlock Holmes ce que Jean Michel Jarre est aux Pink Floyd. Autant dire que les conclusions de leur rapport sont aussi édifiantes et intéressantes que l'annuaire du Lot et Garonne. Néanmoins si les joueurs assurent vraiment un max et arrivent à embrouiller Brossdure et Leglanec (ce qui n'est pas dur) ils pourront avoir accès à leur rapport. Les seuls renseignements vraiment intéressants sont disponibles à la morgue et auprès des gardiens de la paix qui ont aidé les inspecteurs. Les gardiens de la paix sont bien sur en patrouille ou de garde au commissariat. Les aborder est facile si les joueurs sont propres sur eux. La réaction desdits policiers variera suivant l'humeur du maître de jeu et l'angle d'approche, néanmoins un joueur un tant soit peu subtil devrait facilement obtenir ce qu'il veut. Les gardiens de la paix savent seulement que Soeur Marie Thérèse a été retrouvée la boite crânienne ouverte et qu'une partie de la cervelle manquait. Ils ne savent pas à quand remonte la mort. Elle a due horriblement souffrir car elle avait un rictus horrible sur le visage, de plus il semble que le meurtre ait été effectué par un amateur, comme l'indiquent les nombreuses ecchymoses dont elle était couverte. Si l'atmosphère tourne à la plaisanterie, ou au minimum à la bonne humeur, un des policiers laissera tomber qu'il a retrouvé une sucette à côté de la vieille.

A la morgue

Pour accéder au cadavre ou au rapport du médecin légiste, les joueurs devront appartenir, ou faire croire à leur appartenance au corps médical. Le docteur Réthéraire sera enchanté de discuter avec un collègue de Paris. Il laissera voir son rapport d'autopsie si le collègue lui assure qu'il le gardera pour lui. Il lui dira aussi que l'agression est l'oeuvre d'un dément. Le corps ayant été tout de suite transféré dans le couvent des Batignolles en bordure de la ville pour y être inhumé rapidement, les joueurs ne pourront y avoir accès, sauf s'ils font un casse dans le couvent, mais cela ne leur apprendra rien de plus que le rapport.

Les voisins du Square

Les habitants des superbes propriétés jouxtant le square refuseront de répondre à des inconnus. Néanmoins, là encore, si vos joueurs font preuve d'un brio hors du commun, ils arriveront certainement à pouvoir s'entretenir quelques cours instants avec l'un des voisins. Celui-ci racontera qu'il a entendu un cri perçant vers 21h30. Il s'est immédiatement précipité vers le square où il a découvert la religieuse dans l'état que l'on sait. Si les joueurs se montrent compatissants et sympathiques il leur racontera même un détail qu'il n'a pas oser révéler à la police par peur du ridicule: il est certain d'avoir entendu la balançoire fonctionner juste avant le cri.

Le deuxième meurtre

Le 17 à 8h00, alors que les journaux relatant la conférence de presse de monsieur le maire venaient à peine d'arriver dans les kiosques, et que Cabourg s'éveillait lentement, Ange se promenait seul sur son tricycle. Raymond Mongin, se rendait avec son tricycle frigorifique sur la plage afin d'y vendre ses esquimaux glacés et autres confiseries.

C'est dans une petite ruelle près de la plage que les deux êtres se rencontrèrent. Ange fut tout de suite saisie d'une envie inextinguible de sucette, aussi se dirigea t'elle vers le glacier avec un grand sourire. Celui-ci s'arrêta et demanda à la charmante enfant ce qu'elle désirait.

Ange fut alors prise d'une seconde envie, cette fois beaucoup plus difficile à assouvir. Son mal de crâne la reprit, son cerveau entra en ébullition, sa tête fut sur le point d'exploser: Elle avait besoin de cervelle fraîche. Elle grimpa sur le caisson à glace et sans écouter les

protestations de Raymond, lui saisi la tête et lui brisa les cervicales d'un seul geste. Raymond s'écroula au milieu de ses Extrêmes de Gervais et de ses malabars.

Ange, affamée lui décalotta le crâne sur le bord du caisson frigorifique et se mit à savourer la délicieuse cervelle. Une fois rassasiée, elle se nettoya les mains et la bouche avec une serviette en papier, saisi une sucette et s'en alla tranquillement sur son petit tricycle. Le crime ne sera pas découvert avant 9h30, sauf si les joueurs se baladent en ville après 8 heures, auquel cas, ils le découvriront par le plus grand des hasards. Les joueurs auront quand même l'occasion d'arriver avant la police, s'ils font un tant soit peu attention à ce qui se passe en ville. En effet les forces de l'ordre, prévenues par un passant (ou par les joueurs), n'arriveront pas avant 10h30, pour cause de belote.

Les joueurs pourront tout à fait être attirés sur les lieux par l'attroupement. S'ils arrivent avant tout le monde, ils n'auront aucun problème pour examiner à loisir les lieux. S'ils arrivent en même temps ou après les badauds, ils auront un peu plus de mal, mais tout sera néanmoins en place. Raymond git donc sur son tricycle, le crâne ouvert, la cervelle ayant totalement disparue. Une cuillère pleine de sang et de cervelle, ainsi qu'une serviette en papier maculée des mêmes déchets, laissent imaginer l'ignoble drame qui s'est déroulé là. Un jet réussi de perception permettra de localiser des traces de tricycle d'enfant, ainsi qu'un papier d'emballage de sucette.

Dès son arrivée, la police ceinturera les lieux, interrogera tous les témoins et enlevera le corps. Celui-ci sera tout de suite examiné par le docteur Réthéraire. Son rapport sera prêt aux alentours de 13h30. Le maire et le commissaire feront une déclaration commune à la presse depuis l'hôtel de ville, au cours de laquelle ils réitéreront leur confiance dans la justice, la sagesse des Cabourgeois, la république, le gros rouge, la mère Denis, bref toutes ces merveilleuses choses qui donnent son charme à notre beau pays. Ils éluderont toutes les questions sur le meurtrier, répétant inlassablement que la justice suit sa lente mais patiente et inéluctable route. Ils lanceront ensuite un vibrant appel à la solidarité communale et à la confiance dans les forces de l'ordre.

Monstre errant

Si à un moment donné l'ambiance semble retomber tel un soufflé aux pruneaux raté, le maitre de jeu pourra subtilement faire redémarrer la partie en introduisant ce sympathique monstre errant: La Comtesse Irma de Larvoire. Celle-ci sera entourée de sa cour de frigides aigries, hurlant à qui mieux mieux que la police est incompétente, que l'on devrait interdire les arabes sans laisses etc... Elles prendront la tête aux joueurs en leur demandant de signer une pétition contre le laxisme ambiant, la mixité à l'école, l'IVG, le tueur du square, la détention abusive de K. Barbie etc...

A ce stade de l'aventure, les joueurs risquent de penser que le meurtrier n'est autre qu'un enfant en tricycle, mangeant des sucettes. Ce portrait robot est relativement précis, mais il a malheureusement le défaut de convenir à des dizaines de personnes à Cabourg.

Il y a en effet des dizaines d'enfants en tricycle qui mangent des sucettes. Interroger tous les enfants en tricycle mangeant des sucettes peut paraitre long et emmerdant, mais c'est encore la meilleure piste que les joueurs auront; après tout, qu'est ce que quelques dizaines de suspects potentiels au lieu de tout une ville de la taille de Cabourg.

Le maitre de jeu devra veiller à rendre l'entreprise fastidieuse (les réponses des enfants sont très particulières) voir dangereuse (interroger des enfants dans la rue peut provoquer la fureur des passants ou des parents, effrayés à l'idée qu'un pédophile puisse sévir à Cabourg. La Comtesse Irma fera d'ailleurs une excellente hystérique satyrophobe).

De plus, Ange, menant une vie très particulière étant donné le laxisme de son père, se baladera dans les rues jusqu'à des heures peu communes pour une enfant de son âge. Les joueurs pourront donc la rencontrer au hasard d'une de leurs pérégrinations nocturnes. Peut-être même qu'Ange sera en train d'être sermonnée par la Comtesse Irma pour se balader à des heures aussi tardives, les joueurs ne pourront donc pas rater les cris de la Comtesse.

Si les joueurs piétinent

A partir du deuxième meurtre, les joueurs devraient raisonnablement trouver Ange. Néanmoins si les joueurs piétinent (par exemple s'ils restent enfermés dans leur chambre d'hôtel à essayer de comprendre le symbolisme de la sucette) le maître de jeu a le choix entre deux solutions:

- Le troisième meurtre, suivi du quatrième...
Si le maître de jeu a le temps, il peut tout à fait improviser des meurtres en mettant des indices de plus en plus énormes sur les lieux des crimes, jusqu'à ce que les joueurs soient obligés de trouver Ange. Cela lui demandera du travail, mais risque d'être très amusant. Mais attention, la répétition des meurtres dans des conditions toujours similaires risque de lasser les joueurs.

-La solution rapide et facile (comme Zip l'allume barbecue)
Les joueurs assisteront presque à un des meurtres. En se baladant dans les rues de Cabourg, ils entendront des cris étouffés au détour d'une ruelle déserte de Cabourg et ils verront, une fois les quelques mètres franchis, Ange en train de manger la cervelle d'un quelconque Français de base, voir d'une française si vous ne craignez pas qu'on vous traite de misogyne. Ils n'auront qu'à se jeter sur la pauvre Ange, qui bien innocemment répondra à toutes leurs questions, y compris l'endroit où elle habite. Néanmoins cette bouée de sauvetage ne doit être utilisée qu'en dernier recours, et vraiment parce que c'est une campagne et que ce serait bête que les joueurs s'arrêtent là alors que vous avez payé pour tous les scénarios restants.

Ange

Comme il est dit en annexe Ange n'a absolument pas conscience de ce qu'elle fait, aussi répondra t'elle très franchement à toutes les questions que les joueurs risquent de lui poser. Elle avouera même son ou ses crimes, en évoquant sa faim et ses maux de tête, si la question des meurtres est évoquée devant elle. Le maître de jeu doit veiller à la rendre la plus innocente et la plus mignonne possible afin qu'ils ne la tuent pas mais qu'au contraire ils la confient à leur supérieurs.

Elle mènera sans difficulté les joueurs chez elle, trop contente d'avoir enfin des amis. Questionnée sur ses parents elle dira que sa maman est son papa et que son papa est absent etc... Elle ne comprend en effet pas tout ce qui se passe autour d'elle. De l'interprétation d'Ange par le maître de jeu dépend une grande partie de la réussite de la campagne. Aussi pour plus de renseignements sur Ange, reportez vous aux annexes.

Chez Drina Luther

Les voisins de Drina parleront avec mépris de cette catin qui passe son temps en tenue provocante, qui invite des hommes chez elle et devant sa fille de surcroit. La maison que Drina loue est une sympathique propriété entourée d'un beau jardin au charme rétro. Drina ne sort jamais sous forme masculine et fait livrer toutes les courses chez elle. Quand elle n'est pas à la plage en train de draguer, elle passe son temps à lire des romans à l'eau de rose en écoutant de l'opéra à plein volume. Elle ne s'occupe que très peu d'Ange, la laissant faire ce qu'elle veut. Les joueurs ne devraient avoir aucun mal, vu le vacarme, à pénétrer discrètement dans la maison, qui est d'ailleurs tout le temps fermée.

Pour connaître la réaction de Drina face à l'intrusion des joueurs, voir sa description. En fouillant la maison, les joueurs pourront découvrir plusieurs indices intéressants: La chambre principale contient les affaires de Drina, mais aussi d'un homme, et notamment d'un uniforme des Forces Armées Comoriennes. Il y a plein de souvenirs des Comores et d'Haïti. La cave est pleine d'instruments de culte Vaudou, nécessaires à la bonne conduite de la cérémonie du berceau. Mais les joueurs n'ont aucune chance de déterminer leur utilité exacte. Sur une carte d'Haïti accrochée au mur, un village du centre est entouré au crayon, il s'agit de Léwé (jet de Perception facile pour le repérer).

Conclusion

Les joueurs doivent donc mieux comprendre la trame générale, sans toutefois tout saisir. L'élément le plus important du scénario est bien sur leur rencontre avec Ange. De ce premier contact, dépendra une partie de la suite. En aucun cas, sauf si vos joueurs sont

mongoliens, Ange ne doit être tuée. Drina, quant à elle, doit être rapidement abattue, afin d'éviter qu'elle ne parle. Néanmoins, vu son état mental, ses propos seraient pour la plupart incohérents dans le cas, improbable, où les joueurs arriveraient à l'interroger. Pour savoir ce qu'Ange sait à propos de son passé, reportez vous à l'annexe.

Lors d'un éventuel combat avec Ange, celle-ci se montrera extrêmement effrayée par la violence et par la douleur, et fera tout pour que le combat s'arrête. Néanmoins, si un ou plusieurs de vos joueurs décident; pour on ne sait quelle raison de la descendre, elle se défendra en les traitants de méchants, et ira certainement jusqu'à les tuer s'ils sont vraiment trop lourds. Etant gentille et naïve, elle n'en voudra absolument pas aux autres joueurs. Lors du débriefing les joueurs parleront à coup sûr des étranges pouvoirs d'Ange. Il leur sera alors instamment demandé de confier Ange à leur supérieur direct. Les joueurs penseront donc être débarrassés de cette petite pisseuse, erreur !

Récompenses

Les personnages seront récompensés comme il se doit par leurs supérieurs. Le maître de jeu dispose d'ailleurs pour ce faire des deux tables ci-dessous.

Evènement	✪	†
Drina tuée	+20	+20
Ange recueillie	+20	+20
Ange maltraitée	+0	-10
Plus de deux crimes	-10	-10
Faire le rapprochement avec le premier scénar	+10	+10

Total ✪	Total †	Niveau de victoire
Moins de 1	Moins de 1	Echec
1-20	1-20	Marginale
21-40	21-40	Normale
41 et plus	41 et plus	Totale

Casting by order of appearance on stage

Les Inspecteur Brossdure et Leglanec. 27 et 29 ans. Inspecteurs de police.
FO2 VO1 AG2 PR1 PE2 AP1
Talents: Voiture+1, Matraque+1, Lire et écrire+0, Loto sportif+1 (Volonté).

Pauvres crétins incompétents, ils abusent d'un bien faible pouvoir qu'une administration mal renseignée leur a confié.

Commissaire Touvier. 52 ans. Commissaire. 155cm, 45 Kg.
FO1 VO3 AG2 PR2 PE1 AP2
Talents: Droit+1, Pêche aux moules+1 (Précision), Les chiffres et les lettres+2 (Volonté).

Intelligent mais sans aucune volonté, ce commissaire, qui vit encore chez sa mère, est totalement dominé par le maire qui fait de lui ce qu'il veut. Il ne parle quasiment pas et laisse ses subordonnés agir comme ils le veulent. Il n'a que deux passions: La pêche aux moules et "Les chiffres et les lettres".

Député Maire Papon. 75 ans, 172 cm, 75 Kg.
FO1 VO2 AG3 PR1 PE2 AP1
Talents: Discussion+1, Baratin+1, Connaissance de la politique+1 (Volonté).

Politicard pourri jusqu'à la moelle, il a toujours écrasé ses rivaux, piétiné ses subordonnés et léché le cul de ses supérieurs pour pouvoir poser son gros cul mou bordé d'hémorroïdes sur les sièges de l'assemblée nationale, où il serait entouré d'autres grabataires suintant d'hypocrisie.

Il est prêt à toutes les bassesses et tous les chantages pour arriver à ses fins, et sa mesquinerie n'a d'égale que son manque total de scrupules. Bref c'est un politicien bien de chez nous, toujours prêt à décorer les anciens combattants alors qu'il fut d'une discrétion proverbiale durant l'occupation. L'affaire du tueur du Square ne le gêne pas outre mesure, car cela lui donne l'occasion de passer à la télé aux informations de 20 heures.

Docteur Réthéraire. 47 ans. Médecin légiste.
173 cm 88 Kg.
FO1 VO2 AG2 PR2 PE1 AP2
Talents: Médecine+2, Voile+1.

Sympathique médecin, il est tellement naïf et gentil qu'il arrive même à croire au serment d'hippocrate.

Comtesse Irma De Larvoire. 67 ans, Rentière.
155cm, 45 Kg.
FO1 VO1 AG3 PR1 PE3 AP1
Talents: Savoir-Faire+1, Potin+2, Parapluie+1 (Agilité).

Veuve et rentière, Irma ne trouve rien de mieux à faire pour occuper ses longues journées que de s'élever contre la décadence des moeurs, de l'occident chrétien, des ventes de Points de Vue Images du Monde et de combattre farouchement la cosmopolisation de la France, la montée du communisme et du prix de l'essence. Elle possède tout un fan club, constitué de toutes les mégères de Cabourg, trop heureuses de pouvoir côtoyer une authentique aristocrate. L'affaire du tueur du Square constitue pour elle une excellente occasion de faire chier le monde et de se faire mousser.

Drina Luther. 27 ans. Rentier. 178cm 56 Kg. Démon d'Andrealphus (Grade 1). Grand brun athlétique.
FO1 VO4 AG3 PR3 PE2 AP5 PP13
Talents: Maquillage+1 (Précision), Voiture+1, Savoir-Faire+2, Séduction+2.
Pouvoirs: Charme+1 (131), Absorption d'énergie sexuelle+1 (143), Polymorphe+1 (266), Orgasme Mortel +2 (Spécial).
Matériel: Minijupe, string, sac de plage, T shirt, revolver cal .44.

Extrêmement touché par tous les évènements dont il a été témoin, Drina ne doit qu'à l'amour qu'il porte à sa fille et à Marthin de ne pas s'être suicidé. Il attend donc le retour de son mari, profitant du magot ramené des Comores. Il s'occupe beaucoup de sa fille, essayant de lui donner une éducation Démoniaque. Il est extrêmement inquiété par les crises d'Ange, mais constate avec bonheur qu'elles sont de moins en moins fréquentes et qu'Ange a trouvé la solution. Il ne sort jamais de la maison, sauf sous forme féminine, pour aller draguer et bronzer sur la plage.

Il a d'ailleurs son agenda remplit de beaux amants crédules toujours prêt à venir lui redonner des points de pouvoir. Lorsqu'il se verra démasqué, il perdra tout sens commun et se mettra à tirer dans le tas, totalement mort de trouille, et craignant pour la vie d'Ange. Etant un Démon rebelle, il sera presque plus effrayé d'être découvert par des Démons que par des Anges et ne récupérera ses points de pouvoirs qu'à raison d'un par semaine (ou avec son pouvoir d'absorption d'énergie sexuelle).

Ange. 1 an, future maitresse du monde, 95 cm, 22 Kg. Blonde aux yeux bleus.
FO4 VO6 AG5 AP4 PR2 PE4 PP51
Talents: Connaissance des dessins animés+0 (volonté), esquive+0, lire et écrire+1, corps à corps+1.
Pouvoirs: Coup de poing+3 (112), Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+3 (166), Armure+3 (211 invisible), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Non détection (222), Absorption (224),

Régénération+3 (226), Champ magnétique+3 (251, invisible), Champ de force+3 (254, invisible), Invisibilité+3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353). Tous ces pouvoirs sont utilisés inconsciemment par Ange (tout du moins tant qu'elle n'aura pas appris à les maitriser totalement). De plus, Ange encaisse les points de dégâts comme un Archange (divisés par quatre).

Née le 5 Décembre 1989, Ange a moins d'un an et en parait 5. Ses pouvoirs mentaux ont en effet développé son corps plus vite que la nature n'aurait pu le faire. Nourrie par les âmes de centaines de personnes, elle est une sorte de parasite psychique, obligée, pour nourrir son esprit et son corps toujours en pleine croissance, de prélever directement sa nourriture sur de pauvres innocents. Lorsqu'elle sera avec les joueurs, elle aura de temps en temps des crises (environ une tous les deux ou trois jours). Elle se mettra alors à hurler de douleur en se tenant la tête, rendant la vie impossible à tous ses voisins. Il existe trois moyens de la calmer:

(1) Lui faire des sacrifices avec le berceau. Il faut pour cela, posséder le berceau et qu'Ange apprenne la cérémonie à un des joueurs pour qu'il l'effectue. Il faudra de plus, des sacrifiés (pour un sacrifice ça aide), aux joueurs d'en trouver. Autant dire tout de suite, qu'ils auront des problèmes s'ils sont des Anges. Un seul sacrifice arrêtera la crise.

(2) Lui laisser bouffer le cerveau d'êtres humains. C'est plus sale, mais cela prend moins de temps. Là encore les joueurs auront du mal à l'accepter s'ils sont Anges. Un seul repas comblera ses besoins pour une crise.

(3) Lui sacrifier des points de pouvoir, il suffit de se laisser sucer le sang par Ange (1 point de force), et lui sacrifier au moins 3 points de pouvoir. Cela la calmera le temps d'une crise.

Si les joueurs la laissent gueuler, elle sera aigrie et bougonne, ne grandira plus et sera malade. Cela influera nettement sur l'opinion qu'elle se fait des joueurs. Etant à la fois Fille de Dieu, Succube et Messie Vaudou, Ange n'a aucune idée du bien et du mal, ses instincts de Fille de Dieu annulant ses instincts de Succube. Elle a donc une morale Vaudou, à savoir que le Mal comme le Bien sont deux éléments indissociables du monde.

Sa naïveté enfantine (elle n'a que 5 ans d'âge mental) fait qu'elle ne se rend absolument pas compte de ce qu'elle fait. Elle est certes extrêmement polie, mais elle n'hésitera pas à tuer d'innocentes personnes pour leur bouffer le cerveau, lors d'une de ses crises.

A part son absence totale de préjugés et de morale, Ange agit exactement comme une enfant de 5 ans. Elle boude, pleurniche, joue à la poupée et fait des caprices comme vous lorsque vous étiez petits. Ce caractère, ajouté à sa très courte expérience de la vie et à l'éducation particulière que lui ont donnée ses parents, font qu'elle est d'une curiosité quasi-pathologique.

Elle passera donc tout son temps à interroger les joueurs sur leurs actions, le temps qu'il fait, la crise du logement et la couleur de leurs chaussettes. Jouez-là extrêmement embêtante et curieuse, à la limite de la chieuse mais toujours gentille et naïve.

Les réactions des joueurs à son égard sont extrêmement importantes pour le déroulement de la campagne, même s'ils ne doivent pas le savoir avant la fin. Ce sont en effet les joueurs qui par leurs réponses et leurs actes vont faire une partie importante de son éducation, et donc déterminer le côté qu'elle choisira lors de la cérémonie finale, à savoir le Bien, le Mal ou le Vaudou. Un système de notation, ainsi que votre impartialité et votre sens du jugement légendaire, vous permettront donc de déterminer le camp vers lequel elle penchera.

Questionnée sur son passé, Ange ne pourra pas répondre grand chose. Elle sait qu'elle est née et a vécu aux Comores. Sa mère, Drina était un homme-femme, mais elle ne sait pas pourquoi. Son père Marthin, la mettait souvent dans un drôle de berceau et tuait des gens pour la soulager de ses maux de têtes. Il parlait alors une langue étrange, et répétait tout le temps Baron Samedi. Son père a fait une grosse bêtise aux Comores, et c'est pourquoi il a changé de travail. Ils se sont fait attaquer par des méchants noirs avec des machettes un soir aux Comores. Mais Papa les a tous tués. Ils ont alors fui à Cabourg, en laissant Papa pour qu'il ramène le berceau. Après ça les joueurs sont arrivés. Pour réussir à lui extirper tous ces renseignements les joueurs devront acquérir sa confiance, ce qui demandera de la patience et de la gentillesse.

Barème

In my hour of need
You were not there,
And though I reached out for you
Wouldn't lend me a hand.

Through the darkest hour
Grace did not shine on me.
It feels so cold, very cold,
No one cares for me.

Did you ever think I get lonely,
Did you ever think that I needed love.

Megadeth

Ce barème permettra au maître de jeu de décider, pas trop arbitrairement, si Ange va se ranger du côté des joueurs à la fin du dernier scénario. Ce barème fonctionne aussi bien pour ✪ que pour †, en effet, il ne s'agit pas de savoir si les joueurs ont agit suivant leur personnage, mais s'ils ont paru sympathiques à Ange.

Des Anges peuvent tout à fait sacrifier des innocents pour la soigner, cela ne fera absolument pas baisser l'estime qu'Ange leur porte, bien au contraire, mais ils risquent d'avoir de sérieux problèmes avec Dominique.

Au maître de jeu d'agir en conséquence. Ce barème sert aussi à se rendre compte de la réaction d'Ange vis à vis des joueurs, durant la campagne. En effet, si leur note est négative à un moment donné, Ange sera aigrie, boudera et sera méchante avec eux. Les joueurs risquent alors d'être méchants avec elle, accentuant le phénomène et les menant à leur perte.

Le maître de jeu devra donc tenir à jour ce barème, et surtout ne pas hésiter à faire varier la note dans un cas qui n'est pas explicité en détail.

Toutes les situations ne sont pas traitées (loin de là), néanmoins le maître de jeu pourra se faire une idée de la "note" d'une action non traitée dans le barème en étudiant toutes celles qui le sont.

Utilisation du barème

Après le quatrième scénario, les joueurs n'auront plus aucun contact avec Ange, jusqu'à l'assaut final du dernier scénario. Le maître de jeu devra donc faire le total des points que les joueurs ont accumulés lors des trois scénarios au cours desquels ils ont été en contact avec Ange. Si leur score est inférieure à -50, Ange est dégoutée des joueurs et passera au Vaudou lors de l'assaut final.

Si leur score est compris entre -1 et -49, Ange ne les aime pas, mais s'ils se montrent d'un héroïsme hors du commun lors de l'assaut final, Ange daignera peut-être passer de leur coté. Si leur score est positif, Ange les aime bien et passera de leur côté lors de l'assaut final.

Attitude d'Ange envers les joueurs

Evénement non spécifique à un scénario	Note
Les joueurs frappent Ange	-20
Les joueurs causent des dégâts à Ange	-40
Les joueurs sont tous adorables avec Ange	+50
La majorité des joueurs est adorable avec Ange	+30
Une minorité de joueurs est adorable avec Ange	+10
Une minorité de joueurs est froide ou méchante avec Ange	-10
La majorité des joueurs est méchante ou froide avec Ange	-20
Tous les joueurs sont froids ou méchants avec Ange	-40
Par crise de maux de tête guérie	+20
Par crise de maux de tête non guérie	-30
Par action méchante ou traumatisante pour Ange	-10 à -100
Par action sympathique et gentille	+5 à +50
2ème Scénario	
Les joueurs tuent Drina sans explication	-100
Les joueurs tuent Drina en justifiant leur action	-50
Les joueurs laissent Drina vivre	+0
Les joueurs engueulent Ange sans explication	-20
Les joueurs sermonnent Ange intelligemment	+0
Les joueurs justifient le meurtre de Marthin	+20
Les joueurs ne justifient pas le meurtre de Marthin	-20 à -100
3ème Scénario	
Justification plausible d'un événement	+20
Justification boiteuse d'un événement	-5
Aucune justification d'un événement	-10
Violence gratuite pendant l'assaut final	-20
Ange se fait violer ou exorciser ou torturer etc...	-50 (chaque)
Les joueurs sont ignobles avec les "autres"	-20
4ème Scénario	
Les joueurs sont méchants sans raison avec des personnages non-joueurs	-10 à -100
Ils se conduisent de façon irrespectueuse avec les habitants du monde d'Alice	-20 à -50
Ils font tout leur possible pour la sauver des Vaudous	+20 à +50

Rapport d'autopsie de Soeur Marie Thérèse

Rapport effectué par: le Docteur Raymond Réthéraire, médecin légiste à l'hôpital Notre Dame du Perpétuel Secours de Cabourg.

Sur: Marie Thérèse Labite, religieuse au couvent des Batignolles à Cabourg, née le 14 Août 1932 à Lilles (Nord).

Le: 16 septembre 1990 à 11h45.

Observations: La victime présente, sur l'ensemble de l'abdomen et des bras, une série d'ecchymoses très marquées, ayant probablement été effectuées par des coups portés par une personne extrêmement forte. Le crâne de la victime a été fracassé au dessus des arcades sourcilières, et toute la calotte crânienne a été retirée. Cela n'a pu être effectué que par une personne déterminée, possédant une importante force musculaire et ne connaissant rien à l'anatomie. Le cerveau a été retiré à 65% environ, certainement avec les doigts. D'après la face de la victime, celle-ci devait être encore vivante au début de la trépanation. La cause de la mort est donc la trépanation elle même, associée aux dégâts causés aux tissus céphaliques, celle-ci a eu lieu entre 21h30 et 22h00.

Extrait de "La Gazette de Normandie" sur la conférence de presse du Maire
Daté du 17 septembre

Un anarchiste anticlérical sévit à Cabourg:
Méfiez vous des étrangers

Mr le député maire, Maurice Papon a bien voulu effectuer une conférence de presse hier, à l'hôtel de ville, afin d'entretenir ses administrés de la situation dans laquelle se trouve plongée notre douce ville. L'agression lâchement perpétrée en nos murs dans la nuit du 15 au 16 Septembre, semble le fait d'un voyou anarchiste, proche des milieux d'extrême gauche. La piste d'un des membres du camp de vacances de Sarcelles, se trouvant à quelques kilomètres de notre agglomération semble retenue par le Commissaire Touvier. Le député maire n'a pas répondu aux questions indiscrètes et déplacées de journalistes parisiens, avides de sensations fortes. Le maire a conclu la conférence de presse en précisant que l'enquête suivait son chemin et que lumière serait bientôt faite sur ce crime horrible.

Rapport des inspecteurs Brossdure et Leglanec

La victime, la religieuse Monique Thérèse a été retrouvé morte dans le suare Phillipe Pétain. La vistime présentait de multiples contussions, et la partie supérieur du crane avait été enlXXXX prélvé. De la cervelle et du sang etait répandue sur unmètre carré environ. L'interrogatoire des voisins, rélèvent que l'aggression a eu lieue vers 21H37. Ils ont en effet tous entendu un cri persan à cette heure la. Ils sont arrivés précipitement sur les lieux ou ils ont décou vert la cadavre et appelé la police et les forces de l'ordre.

Fait le 16/09/90

Agadou, dou, dou, pousse l'ananas et mouds l'café

> Savoir vivre: Bien que la coutume en soit follement désopilante, il est très mal élevé d'accrocher des poissons d'avril dans le dos des petits myopathes.
>
> Pierre Desproges.

Lors du débriefing du précédent scénario, les joueurs ont à coup sûr parlé de l'étrange attitude d'Ange. En découvrant que sa mère était un Démon, ils en ont certainement conclu qu'elle était une succube. Peut être ont-ils cherché à la tuer, auquel cas ils ont pu s'apercevoir des pouvoirs extrêmement puissants d'Ange.

Toujours est-il que les supérieurs des joueurs se doutent qu'Ange est autre chose qu'une simple mortelle, et qu'elle mérite un tant soit peu d'attention. Après une semaine de repos, les joueurs seront convoqués de toute urgence dans les bureaux d'une très grande société à la Défense.

✪: Les joueurs sont convoqués au siège social de la société Vibraflex.

†: Les joueurs sont convoqués au siège social de la société Armes et Munitions Inc.

Le siège de la société en question occupe tout un étage d'une des grandes tours phalliques de ce quartier, capitale Française du capitalisme triomphant. L'accès est sévèrement contrôlé par des gardes armés qui ne feront rien pour mettre les joueurs à l'aise.

✪: Il s'agit de Démons de Baal.

†: Il s'agit d'Anges de Laurent.

Après avoir été dûment vérifiés, fouillés, palpés, contrôlés et étiquetés à l'aide de badges magnétiques, les joueurs seront autorisés à pénétrer dans l'antre du grand patron de l'endroit. Celui-ci est assis derrière un superbe bureau encadré par deux gardes. Un autre homme est assis dans la vaste pièce donnant sur Paris by night.

✪: Le grand Patron est Dominique.

†: Le grand Patron est Andromalius.

Après s'être présenté, le grand patron expliquera aux joueurs qu'en raison de leurs brillants états de services et de leur très bonne connaissance du sujet, ils sont chargés de la protection d'Ange. Cette mission est d'une importance capitale. Afin d'en assurer le succès, le lieu où se trouvera Ange sera tenu secret, et les joueurs devront veiller à se conduire normalement afin de ne pas éveiller les soupçons du voisinage. Afin d'éviter tous les problèmes ils seront conseillés par Albert Maudoy, le personnage qui était assis en face du bureau lorsque les joueurs sont entrés. Sur ce, Albert se levera et serrera la main aux joueurs.

Ange apparaitra alors par une porte du bureau et s'avancera timidement vers les joueurs. Le grand patron les renverra alors en leur souhaitant sèchement bonne chance. Ange, Albert et les joueurs seront escortés jusque dans le parking souterrain de la tour où deux voitures les attendent. Il s'agit d'une 405 et d'une R18 d'apparence tout à fait ordinaire. Elles sont en fait entièrement blindées (Protection: 8) et possèdent chacune une CB et le téléphone. Albert se placera dans la voiture de tête, sortira une carte Michelin, et fera le copilote lors du voyage jusqu'à Barbizon.

Barbizon

Située en bordure de la magnifique forêt de Fontainebleau, Barbizon est une sorte de Cabourg forestier. Appelée pompeusement "ville de peintres", le niveau de vie moyen est en effet extrêmement élevé, comme en témoigne le nombre absolument affolant de galeries de peinture abritées par ce petit village. L'essentiel de l'activité économique consiste en ces dites galeries, et des hôtels-restaurants aux prix dignes de Paris.

Autant dire que dans ce microcosme bourgeois, toute personne un tant soit peu originale est immédiatement repérée, et grâce au téléphone arabe, son signalement fait immédiatement le tour de la ville. C'est pour ces diverses caractéristiques que les supérieurs des joueurs ont choisi cette petite ville, en effet il semble peu probable que les "autres" puissent intervenir aussi bien en force que subtilement. Barbizon est organisée autour de deux rues principales se coupant perpendiculairement. Il y a très peu de commerces et les prix sont pour le moins élevés.

La maison Van Hoorf

Comme quasiment tous les bâtiments de Barbizon, la maison Van Hoorf tient son nom d'un insignifiant barbouilleur de toiles qui, à un moment ou à un autre de sa misérable vie de parasite social, a élu domicile dans la dite demeure. Elle est située en plein centre ville, mais possède un petit jardinet. Elle donne directement sur la rue, comme presque toutes les maisons de Barbizon d'ailleurs. Elle est très loin d'être fortifiée, ou même un tout petit peu renforcée. Les portes ne sont pas blindées, et les fenêtres ne possèdent aucun barreau. Il y a 3 étages, et 8 chambres, ce qui devrait combler d'aise tout le monde. Toutes les pièces sont meublées mais les armoires sont vides et il n'y a aucune provision. Heureusement Albert possède un chéquier et un compte parfaitement approvisionné.

La vie de tous les jours

L'essentiel du scénario va consister en cette chose tragiquement banale, aussi fade et commune qu'un artichaut breton ou une chanson du Top-50, j'ai nommé la vie quotidienne. En effet les joueurs sont là pour protéger Ange, mais il faut bien vivre, et ils devront faire les courses, acheter des jouets, sortir Ange, jouer avec elle etc... Durant toute cette partie du scénario, les joueurs seront confrontés à des problèmes absolument trépidants comme une fuite de robinet, ou faire prendre un bain à Ange. Le maître de jeu devra veiller à rendre cette partie aussi réaliste et vivante que possible, en misant beaucoup sur l'humour. En effet voir un Démon de Baal ou un Ange de Daniel en train de faire une omelette ou réparer la poupée d'Ange peut être absolument tordant (pour tout le monde sauf pour lui).

Tout cela doit dépayser les joueurs, et les faire tomber dans la routine la plus banale. Cela a pour but de procurer des situations nouvelles à vos joueurs, et surtout entrer en interaction avec Ange. En effet, chacune de leurs réactions face aux événements de la vie, aura une immense répercution sur l'éducation d'Ange, et donc sur la campagne elle même. Pour bien réussir cette partie, il faudra rendre Ange extrêmement vivante, lui donner une réelle épaisseur. Ses questions incessantes doivent pousser les joueurs dans leurs retranchements, les forçant à expliquer et à justifier chacun de leurs actes. Pour plus de renseignements sur Ange, et donc sur cette partie du scénario, voir Ange en annexe.

Albert

Tout au long du séjour à Barbizon, Albert sera d'une discrétion maladive. Il s'occupera néanmoins de faire les courses, de la vaisselle, et de toutes les taches dont les joueurs ne manqueront pas de l'accabler. Il fera tout sans rechigner, émettant une opinion uniquement lorsque les joueurs abusent, ce qui ne manquera pas de provoquer une avalanche de question de la part d'Ange quant à la méchanceté des joueurs et leur vision bien particulière de la répartition du travail. Une fois par jour, en général tôt le matin, il partira seul pour aller aux nouvelles.

Si les joueurs le suivent, ils le verront prendre l'autoroute et aller à la Défense dans la tour de la société. Néanmoins, une fois sur trois, il se rendra aussi chez les "autres" afin de les tenir au courant, ces jours là il mettra un peu plus de temps pour rentrer.

accusant un problème de circulation. Afin de vous aider à bien rendre l'atmosphère fabuleusement originale et étrange de cette partie, voici quelques exemples de situations toutes plus fabuleuses les unes que les autres, quasiment surgies d'une autre planète, auxquelles les joueurs seront confrontés. A chaque fois Ange demandera le pourquoi de la situation et demandera aux joueurs de justifier leurs réactions et actions.

Description des événements

Fuite d'eau
Une superbe fuite de robinet dans la salle de bain, ou de canalisations dans la cave, inondera toute la maison et obligera les joueurs à mettre la main à la pâte en attendant un plombier qui, comme les garagistes, à autre chose à faire.

Information télévisées graves
Réutilisable souvent en variant le thème. Ange regarde la télé et apprend des choses malheureuses dont notre quotidien est plein (invasion du Koweit, hommage à Tino Rossi, concert de House-Music ou de Jean Michel Jarre, montée de l'intégrisme catholique ou musulman).

Drogués dans la forêt
En se promenant dans la forêt avoisinante, Ange aperçoit deux jeunes en train de se piquer. Les joueurs réagiront certainement face à ces deux jeunes.

Rencontre avec des scouts
Toujours dans la forêt, Ange apercevra des jeunes en uniforme en train de lever le drapeau et de prier. Il s'agit de scouts St George (intégristes).

Dispute pour une place de Parking
Deux Français moyens s'engueulent pour une place de parking. Après quelques mots fleuris, d'une lourdeur à la Michel Leeb, ils en viendront aux mains.

Pique nique de beaufs
Ange aperçoit une famille de beaufs "king size" en train d'ingurgiter des quantités astronomiques de nourriture et de vin, alors qu'à côté des clodos font la manche.

Mariage à l'église
Ange assiste à un luxueux mariage de bourgeois à l'église.

Repas au restaurant
Banquet pantagruélique dans un superbe restaurant de Barbizon, le champagne et l'argent coulent à flot.

Engueulade de couple
Un couple s'engueule devant leurs enfants qui hurlent et qui pleurent.

Table d'événements banals errants

11-15	Fuite d'eau.
16-21	Informations télévisées graves.
22-26	Drogués dans la forêt.
27-32	Rencontre avec des scouts.
33-41	Dispute pour une place de parking.
42-46	Pique nique de beaufs.
51-55	Mariage à l'église.
55-62	Repas au restaurant.
63-66	Engueulade de couple.

La conversation avec Albert

Au bout d'une dizaine de jours de vie quotidienne d'une banalité torride (ou dès que vous sentez que vos joueurs craquent), Albert engagera la conversation avec les joueurs, un soir, après avoir couché Ange. Contrairement à d'habitude, il parlera à n'en plus finir. Ils révélera aux joueurs qu'il a appris que les "autres" sont au courant et qu'il se préparent à attaquer demain après-midi en brouillant la télé et en se faisant passer pour des réparateurs. Albert attendra alors la réaction des joueurs et cherchera à apprendre qu'elle sera leur riposte contre l'embuscade. Si les joueurs veulent évacuer Ange, Albert refusera catégoriquement en disant que ce sont les joueurs qui sont responsables de la sécurité, et que le grand patron a décrété qu'elle devait être protégée dans cette maison et pas ailleurs.

L'embuscade

Si les joueurs n'ont pas dit de façon précise quelle va être leur réaction ou leurs préparatifs face à l'embuscade, elle se passera comme suit. Sinon elle se déroulera de façon à contrer la contre-embuscade des joueurs. Vers 20h, la télé se brouillera brutalement. Si

les joueurs n'appellent pas de réparateurs, il en viendra quand même vers 21h. Ils seront deux et déclareront qu'il ont reçu des plaintes de voisins concernant le poste de télévision des joueurs qui brouillerait le voisinage. Ils sont là pour vérifier. Ils entreront dans la pièce, ouvriront l'arrière du poste et commenceront à trifouiller tous les deux dedans. Ils placeront une charge explosive directionnelle dans le poste, et la feront exploser si Ange n'est pas dans la pièce.

Sinon ils commenceront à tirer avec leurs armes pourvus de silencieux, non sans avoir préalablement désembrouillé le son du poste et avoir monté le volume presque à fond pour couvrir les bruits. Tous leurs petits camarades attaqueront à ce signal en entrant pas les fenêtres et le jardin. Ils se retireront s'ils perdent la moitié de leurs force, mais essayeront à tout prix de kidnapper Ange qui, dépassée par les événements ne ripostera pas (autrement qu'en self-défense). Dès le début de l'attaque, Albert combattra du coté des joueurs avec ses pouvoirs d'Ange, puis après quelques rounds, il passera de l'autre côté et agressera sauvagement les joueurs avec ses pouvoirs de Démon en hurlant en langage Démoniaque. Puis il passera à nouveau de l'autre côté etc... Après deux changements de camps les "autres" se mettront aussi à lui taper dessus.

Si des bruits suspects sont émis avec suffisamment d'intensité pour être audibles malgré la télé, la police arrivera 10 minutes plus tard. Il s'agira de 3 policiers de patrouille, pas du tout préparés à se retrouver au milieu d'un règlement de compte entre créatures surhumaines. Les joueurs devraient normalement gagner le combat. Ange suggérera alors de se rendre le plus vite possible chez le grand patron. L'embuscade doit être avant tout une formidable partie de rire, même si les joueurs courent un réel danger. Le maitre de jeu devra la jouer sans temps morts, avec des situations les plus abracadabrantes possibles, presque comme dans un cartoon.

Les personnages non-joueurs sont suffisamment typés pour que leurs agissements et leurs dialogues soient désopilants. De plus, même s'il peut y avoir des morts du côté des joueurs, ils devraient néanmoins sauver Ange. Si jamais les "autres" se saisissent d'Ange et que les joueurs ne peuvent pas la récupérer, déclenchez une engueulade entre deux des ravisseurs, entre Pédo et Sado par exemple.

Conclusion (Oh ! Déjà ?!)

A la fin de ce scénario, les joueurs devraient se rendre à toute vitesse chez le grand patron. Ils n'ont strictement rien appris sur la trame principale mais leur attitude vis à vis d'Ange est déterminante pour la campagne, même s'ils sont loin de s'en douter.

Récompenses

Les personnages seront récompensés comme il se doit par leurs supérieurs. Le maitre de jeu dispose d'ailleurs pour ce faire des deux tables ci-dessous.

Evénement	✪	†
Ange enlevée	-50	-50
Ange est amie avec les joueurs*	+20	+20
Albert tué	+10	+10
Par Ange tué (autre qu'Albert)	+5	?
Par Démon tué	?	+3

*: Si le barème d'Ange est positif à la fin du scénario

Total ✪	Total †	Niveau de victoire
Moins de 5	Moins de 5	Echec
5-20	5-20	Marginale
21 et plus	21 et plus	Normale

Les mecs qui sont là pendant l'scénar. Le Castinge, quoi !!

Albert Maudoy, 32 ans, Cadre dynamique, 167cm. 65 Kg. Ange de Mathias (grade 3).
FO3 VO6 PE4 AG4 AP2 PR1 PP25
Talents: Français+1, Anglais+1, Allemand+1, Esquive+1, Arme de poing+2, Arme de contact+1, Discrétion+3, Crochetage+3, Informatique+2, Voiture+1, Course+1, Baratin+1, Discussion+1.
Pouvoirs: Cornes+0 (Démon, 116), Lumière+2 (122), Acide+1 (Démon, 126), Non-détection (222), Détection

du bien+0 (311), Détection du danger+0 (315) Lire les pensées+2 (323), Ruse (345), Ruse (345), Schizophrénie (635), Apparence démoniaque+3 (Spécial).

Albert Maudoy est un véritable fou. A force de se faire passer pour un Démon qui se fait passer pour un Ange qui lui même à des attitudes de Démon, Albert a craqué. Il ne sait plus qui il est. Il se prend à la fois pour un Ange et pour un Démon. Il parle en effet le langage Paradisiaque et Infernal, possède une aura Démoniaque et Angélique et possède des pouvoirs d'Anges et de Démons. Bref il ne sait plus s'il est un Ange incrusté chez les Démons ou un Démon incrusté chez les Anges.

Il a réussi à berner Andromalius lui même, il est même devenu un des ses Démons attitrés et possède le grade de Chevalier. Il ne possède pas réellement deux personnalités, mais plutôt une fusion entre deux personnalités. Contrairement aux autres schizophrènes, ses changements de personnalité ne sont donc pas facilement discernables.

Le seul détail véritablement décelable, est qu'il se frotte toujours les mains l'une contre l'autre lorsqu'il est du côté des Démons. Néanmoins, comme au cours d'une conversation il peut très bien passer brusquement d'un côté à l'autre si les sujet de la conversation change du tout au tout, cette manie ne sera pas évidente à détecter par les joueurs.

Il passe donc son temps à incruster alternativement les deux camps en jouant l'agent multiple, ne sachant même plus qui il sert. Lorsqu'il est au courant d'une affaire ultra-secrète d'un des camps, il va tout de suite le répéter à l'autre camp, qui lui dit quelle sera sa riposte.

Il retourne alors dans le premier camp, et les informe de la riposte, il apprend alors le plan concernant l'anti-riposte, qu'il court répéter à l'autre camp etc... Autant dire qu'il ne sait même plus qui il trahit. Cela le rend extrêmement mal à l'aise, et c'est pourquoi, il parle peu, préférant écouter, ce qui le fait souvent passer pour un timide. Dans le scénario il préviendra le camp adverse de la retraite des joueurs, mais préviendra les joueurs du plan d'attaque de ceux de "Jules de chez schmitt en face".

Les Anges de l'embuscade

Paul, 35 ans, 179cm, 76 Kg.
Ange de Novalis (grade 1).

FO1 VO5 PE3 AG4 AP3 PR4 PP13
Talents: Discussion+1, Séduction+1, Savoir-faire+1, Esquive+1, Lancer+1
Pouvoirs: Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+2 (166), Pollen+0 (Spécial).
Matériel: Vêtements de réparateur télé.

Paul est contre la violence à tout prix. Il fera tout pour discuter avec les joueurs, même au milieu des combats.

Il veut absolument retrouver Ange et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le faire sans heurts. Il sera habillé en réparateur télé et discutera paisiblement avec les joueurs pendant que Pierre piégera la télé sans lui dire.

Pierre, 31 ans, 169 cm, 70 Kg.
Ange de Joseph (grade 1).

FO3 VO5 PE2 AG4 AP2 PR4 PP11
Talents: Interrogation+1, Démolition+1, Discussion+1.
Pouvoirs: Peur+2 (164), Torture+2 (Spécial).
Matériel: Vêtement de réparateur télé, caisse à outils avec mine Claymore (Attaque à +6 pour toute personne dans la pièce et se trouvant ailleurs que derrière la télé).

Pierre est là pour prendre Ange et la torturer afin de s'assurer qu'elle n'a pas été souillée par les Démons. Il fera tout son possible pour tuer les joueurs ou les mettre hors d'état de nuire.

Simone, 27 ans, 175 cm, 59 Kg.
Ange de Janus (grade 1).

FO2 VO4 PE5 AG5 AP3 PR1 PP10
Talents: Discrétion+2, Esquive+1, voiture+1, Grimpé+2.
Pouvoirs: Charme+2 (131), Non détection (222), Passe muraille+1 (334).
Matériel: Habits noirs, lampe-torche.

Simone est là pour s'emparer discrètement d'Ange. Elle compte bien que ses lourdauds de partenaires fassent une diversion suffisante pour lui permettre de mener à bien sa mission. Elle refuse la violence, préférant mettre hors d'état de nuire ses adversaires grâce à ses pouvoirs psychiques.

Ginette, 33 ans, 165 cm 63 Kg.
Ange de Walther (grade 1).

FO6 VO4 PE1 AG4 AP1 PR2 PP12
Talents: Esquive+1, Loi+1, Discussion+2.
Pouvoirs: Coup de poing+0 (112), Membre blindé (114), Eau bénite+2 (124), Force (351), Exorcisme+1 (Spécial).
Matériel: Habits de ville, paire de menottes.

Ginette veut à tout prix exorciser tous les habitants de la maison, et tout particulièrement Ange. Elle déteste la violence, mais n'hésite absolument pas à arroser tout ce qui bouge à l'eau bénite, au cas où.

Les Démons de l'embuscade

Pipo, 34 ans, 181 cm, 76 Kg.
Démon de Nybbas (grade 1).

FO1 VO5 PE2 AG5 AP4 PR1 PP14 9
Talents: Baratin+1, Discussion+1, Voiture+1, Esquive+1, Garder son sourire niais en toutes circonstances+2 (Volonté).
Pouvoirs: Sommeil+1 (132), Coma+1 (136), Boomerang+2 (224), Vérité+1 (316).
Matériel: Vêtements de réparateur télé.

Pipo est le chef de la bande, et surtout le porte parole. Il adore parler, débitant des stupidités à la pelle, comme un Sabatier de base. Il se comporte en permanence comme s'il était à la télé, et que des millions de gens le regardent.

Il sera un des réparateur télé, et assommera les joueurs avec ses flots d'inepties à propos de la redevance, de la hausse du thermomètre, de l'invasion du Koweit et les nouveaux caleçons à pinces. Il ne commettra aucune violence, préférant neutraliser les joueurs pour s'emparer le plus vite possible d'Ange. Il est de loin le plus subtil du groupe, et le plus raisonnable.

Aldo, 42 ans, 166cm, 72 Kg.
Démon de Baal (grade 1).

FO4 VO1 PE6 AG3 AP2 PR2 PP10 8 5
Talents: Esquive+2, Arme de poing+2, Corps à corps+1, Arme d'épaule+1, Démolition+1, Imiter l'accent italien+2 (Apparence).
Pouvoirs: Griffes+0 (113), Feu+1 (121), Armure+1 (211), Perception (356), Art de combat+2 (spécial).
Matériel: Vêtement de réparateur télé, trousse à outils avec revolver, uzi, mine claymore.

Aldo se prend pour un véritable mafiosi. Il porte en permanence ses lunettes de soleil et son borsalino, parle lentement avec un accent italien et mange des spaghettis. Il a un sens de l'honneur très développé, et entrera dans une rage folle dès que l'on insultera sa famille, bien qu'il n'en ait pas.

Il adore la violence, mais se croit toujours obligé de prendre des poses cinématographiques et débiter une réplique bien classique avant de tirer ou de frapper. Il sera avec Pipo, habillé en réparateur télé. Il placera la mine dans la télé et la fera exploser si Ange n'est pas devant, ou pour couvrir sa fuite (Attaque à +6 pour toute personne dans la pièce et se trouvant ailleurs que derrière la télé).

Sado, 55 ans, 156 cm, 98 Kg.
Démon de Caym (grade 1).

FO5 VO2 PE2 AG4 AP1 PR4 PP12
Talents: Esquive+1, Corps à corps+2, Voiture+1, Discrétion+1, Aboyer+1(Force).
Pouvoirs: Griffes+2 (113), Poison+2 (161), Vol+1 (332), Transformation+1 (Spécial).
Matériel: Aucun.

Sado est une véritable ordure. Il est petit, gras comme une loche, repoussant et sale. Il passe son temps à martyriser les animaux et accessoirement les humains. Il adore se changer en animal répugnant pour faire peur aux gens, surtout aux petites filles. Il attaquera la maison en se transformant en moustique. Ainsi il pourra s'installer discrètement dans un endroit stratégique afin de cartonner. Si Ange est seul à un moment donné, il se transformera en Loup et emportera ainsi la pauvre enfant terrorisée par l'animal.

Pédo, 65 ans, 167 cm, 82 Kg.
Démon de Shaytan (grade 1).

FO4 VO2 PE5 AG4 AP1 PR2 PP9
Talents: Chimie+1, Lancer+1, Corps à corps+1, Grimpé+2, Arme de contact+2.
Pouvoirs: Acide+1 (126), Douleur+1 (166), Armure+1 (211), Décrépitude+0 (Spécial).
Matériel: Flacons d'acide, rasoir, épingle à nourrice, petit chalumeau à gaz, scalpel, couteau Rambo, cocktail molotov.

Pédo adore abimer les gens et les choses, surtout les petits garçons et les petites filles. Il a donc toujours sur lui les accessoires indispensables à ce qu'il appelle ses oeuvres d'art. Bien que les autres le lui aient interdit, il compte bien mettre la main sur Ange afin de la rendre plus présentable. Cela risque d'ailleurs de provoquer quelques dissensions au sein du groupe. Il attaquera par le toit, en entrant par un des vasistas.

Salo, 25 ans, 187 cm, 88 Kg.
Démon d'Abalam (grade 1).

FO3 VO1 PE5 AG4 AP4 PR1 PP8
Talents: Discrétion+1, Oenologie+1, Corps à corps+0, Hélicoptère+1, Chanter du Dalida+1 (Apparence), Esquive+1, Arme de poing+2.
Pouvoirs: Folie+1 (154), Vol+0 (332), Sexe (651), Camisole+2 (Spécial).
Matériel: Revolver, entonnoir, Mein Kampft, langue de belle mère, pistolet à eau.

Salo est un fou furieux, mais dont l'unique but dans la vie est la fesse. Il cherche en effet à sodomiser tout ce qui bouge, du moment que ce n'est pas trop laid. Il attaquera par le jardin, en action commando, mais en changeant de voix pour faire croire qu'il est plusieurs. Il se prendra tour à tour pour Patton, Aldo Maccione, Dalida et Adolf Hitler. Bien que les autres le lui aient interdit, il espère bien mettre la main, ou plutôt la bite, sur Ange le premier.

Maso, 19 ans, 195 cm, 100 Kg.
Démon de furfur (grade 1).

FO6 VO1 PE3 AG5 AP2 PR1 PP8
Talents: Slam-diving+1, Esquive+1, Corps à corps+1, Hurler comme Tarzan+1 (Force).
Pouvoirs: Griffes+2 (113), Bond+2 (333), Suicide +0 (Spécial).
Matériel: Walkman, habits de hard-rockers, revolver, matraque, M-60 en plastique.

Maso est totalement suicidaire, mais n'arrive jamais à mourir tellement il est résistant. Il se met donc tout le temps dans les situations les plus invraisemblables, afin de disparaître en beauté. Durant l'attaque, il sera dans la maison d'en face, et franchira toute la rue, accroché au fil du téléphone tel un tarzan urbain, pour venir défoncer la fenêtre du salon. Gageons qu'il réussira pour une fois, à mourir (et, de plus, en beauté).

Epéda multi-spears

On peut passer une bonne nuit sans réveiller l'autre... ou presque!

> Incroyable mais vrai: le jour de pâques, dans les familles catholiques, les enfants croient vraiment que les poules pondent des oeufs en chocolat, et les parents croient vraiment que le Christ est ressuscité!
>
> Pierre Desproges

Avertissement

Ce scénario est très particulier. En effet, il se passe dans le monde des rêves, et en présence de Beleth ou de Blandine. Le décor sera donc complètement différent de tout ce à quoi les joueurs sont habitués. Les règles concernant le rêve peuvent être consultées, mais elles seront peu utiles ici, en raison de la nature très particulière de ce rêve. Etant donné que Beleth ou Blandine contrôlent le rêve, les joueurs ne pourront absolument pas l'influencer, ils ne pourront que subir, de même que les "autres" présents dans le rêve. Tous les belligérants étant considérés comme étant là à la suite d'un cauchemar mortel (pour ce qui est de Beleth) les dégâts subis dans le rêve sont donc réels, et les morts itou.

Dans le cas de Blandine seules les pertes de PP sont réels (cependant un personnage mort ou emprisonné à vie ne pourra pas être réveillé avant 1D6 jours). N'oubliez pas que seule la caractéristique de Volonté est utilisée dans le monde des rêves et que le modificateur des joueurs est 0.5 (2 colonnes de malus pour toutes leurs actions) alors qu'il est de 2 (1 colonne de bonus) pour les habitants du rêve de Beleth et de 3 (2 colonnes de bonus) pour ceux de Blandine. Pour plus de détails, voir P15 du livret de scénarios de la boite de base.

Le début

Suite à l'attaque de ceux d'en face, les joueurs ont trouvé refuge chez le grand patron. S'ils ne l'ont fait, les hommes du "boss" arriveront peu après la fin de la baston, prévenus par un voisin qu'ils ont payé pour surveiller les joueurs. La réaction du grand patron dépendra grandement de la réussite de la précédente aventure (voir barème précédent), mais toujours est il que si les joueurs ont toujours Ange, il ne sera pas trop dur avec eux.

Après tout, c'est le grand patron lui même qui a foiré en confiant la protection des joueurs à un traitre. Afin d'assurer une sécurité plus importante à Ange, puisque les "Abrutis" sont au courant, il ordonnera aux joueurs de se rendre, sous bonne escorte, dans une cache secrète et blindée. Après un voyage en fourgon du même métal, entourés de nombreux gardes, les joueurs et Ange sont amenés dans l'abri anti-atomique du Château de Vauhallan (Yvelines).

Le Château de Vauhallan

Les joueurs et Ange seront les seuls à entrer dans le grand abri souterrain, dont l'unique entrée se trouve dans les caves du château. Ce dernier étant lui même protégé par des hommes en armes et un système de sécurité redoutable, les joueurs n'auront donc rien à craindre. D'autant plus qu'eux seuls peuvent ouvrir le sas d'entrée blindé, une fois celui-ci refermé. L'abri occupe deux cent mètres carré au sol, dont 5 chambres, une grande salle commune, une salle de Gym, une cuisine et deux salles de bain. Les joueurs y seront donc à l'aise. Là encore Ange demandera des explications et les réponses des joueurs auront de l'importance.

L'attaque

Après six jours tranquilles à passer le temps dans l'abri anti-atomique, "les autres" attaqueront psychiquement. A 4 heures du matin, alors que tout le monde dort,

tous les joueurs et Ange sont aspirés dans le monde des rêves par Beleth ou Blandine. Le but avoué des "autres" est de mettre les joueurs hors circuit, afin de venir prendre tranquillement Ange lors d'une opération commando menée contre les malheureux gardes humains.

> Welcome to my nightmare.
>
> Alice Cooper

La suite du scénario va se dérouler dans le rêve. En effet Blandine ou Beleth, ont décidé, afin de montrer aux autres Archanges ou Princes Démons leur utilité, de prendre les choses en main. Il/elle a donc attiré les joueurs dans le rêve afin de les faire craquer et de les mettre sur la touche. Beleth va essayer de les tuer, alors que Blandine va essayer de les agresser psychiquement ou de les emprisonner dans le rêve. A aucun moment Blandine ou Beleth ne toucheront à un cheveu d'Ange.

Le Rêve spécialement créé pour l'occasion est une série d'univers particuliers, où les joueurs seront confrontés à des dangers visant à les éliminer (†) ou à les emprisonner (✪). Le but étant d'arriver à virer du monde physique tous les gardes du corps d'Ange. Chacun des quatre univers que les joueurs vont affronter sont décrits ci-après.

Le maître de jeu devra profiter de l'occasion qui lui est donnée pour créer ses propres univers, issus de ses fantasmes les plus refoulés, et surtout dépayser au maximum les joueurs.

Il est conseillé de jouer le rêve comme un jeu vidéo, avec une série de stages à parcourir en se sortant de pièges grand-guignolesques. Le maître de jeu devra donc essayer de recréer l'atmosphère speedée de ces jeux en poussant les joueurs dans leurs retranchements et en ne leur laissant que quelques secondes pour réagir aux situations présentées. Les pièges ne sont pas décrits en détail, afin de laisser libre cours à l'imagination du maître (et pas parce que ça me fait chier de les écrire).

Absorption dans le rêve

Les joueurs dormiront tous très mal, et feront un cauchemar particulièrement prenant. Après quelques minutes, ils se sentiront aspirés dans un grand tourbillon et déboucheront tous ensemble avec Ange dans le premier stage. Ils sont habillés de leurs costumes de nuit et n'ont pas d'armes, à moins qu'ils ne dorment avec, ou qu'elles soient bénites ou maudites. Ils peuvent par contre ramasser les objets qu'ils trouveront dans le rêve et qui passeront avec eux dans les stages suivants.

†: Beleth s'en donne à coeur joie, voyant là une occasion en or de s'amuser. Satan lui a en effet donné tous les moyens nécessaires pour mettre en oeuvre ce gigantesque traquenard onirique (ta mère).

✪: Blandine a concocté un plan quasi "diabolique" afin de récupérer Ange sans violence. Le rêve est mortel, mais Blandine fera tout pour emprisonner les joueurs ou les immobiliser les uns après les autres afin qu'a la fin il ne reste plus qu'Ange.

> - Mais ?... Mais ? Qui êtes vous ?
> - Ton pire cauchemar...
>
> Sylvestre "Crétin" Stallone.

Jungle bells

Le décor est celui de la jungle dans toute son horreur. Tous les poncifs de Tarzan, d'Apocalypse Now et d'Indiana Jones y sont, du pont de lianes aux pièges du Temple. Les joueurs seront poursuivis pendant tout le stage par des centaines de Papous armés et sanguinaires. Il s'agit d'illusions, mais les joueurs ne sont pas censés le savoir. Ils devront escalader des rochers, traverser des ponts de lianes surplombants des rapides, affronter des bêtes sauvages et pénétrer dans un temple mystérieux où de sombres dangers les guettent. Là, ils pourront s'emparer de la statue d'or et ils se retrouveront instantanément dans le stage II.

†: Les joueurs seront attaqués principalement par les pièges (à vous de les concevoir) et par des Démons de

Caym sous forme animale. En voici quelques exemples:

Alligator, Démon de Caym (grade 1)
FO5 VO3 PE2 AG3 AP1 PR5 PP10
Talents: Nage+2.
Pouvoirs: Griffes+1 (113), Queue+1 (115, barbelée), Armure+1 (211), Transformation+0 (Spécial).

Lion, Démon de Caym (grade 1)
FO4 VO3 PE3 AG5 AP1 PR3 PP10
Talents: Grimpé+1, Course+1, Rugir+1, Esquive+1.
Pouvoirs: Dents+1 (111), Griffes+1 (113), Onde de choc+1 (124), Transformation+0 (Spécial).

D'autres créatures-Démons pourront être facilement improvisées sur le même modèle. Voici maintenant deux exemples de pièges:

Fosse avec pieux: Le personnage de tête devra réussir un jet de survie en jungle avec 3 colonnes de malus (ou une détection du danger) ou tomber dans cette fosse dont le fond est entièrement couvert de pieux. Le résultat des unités du jet de survie raté donne les dommages (Puissance: +6). Option optionnelle: Crocodiles à la place des pieux.

Grosse boule: Dès que les joueurs entrent dans le temple, ils s'aperçoivent qu'il sont suivis par une grosse boule qui tente de les écraser. Elle avance 8 mètres par seconde et cause 1D6+10 points de dommages à tout personnage qu'elle renverse. Consultez les règles page 15 du livret de scénario des règles de base pour connaître la vitesse de déplacement des personnages dans le rêve.

Pont de lianes qui se casse à un bout: Jet de Volonté (difficile) pour rester accroché, puis jet de Grimpé pour remonter de l'autre côté.

✪: Les joueurs n'auront à affronter que des pièges qui les bloqueront et ne prendront que rarement des dégâts (un peu à la Fort Boyard).

Fosse sans pieux: Le personnage de tête devra réussir un jet de survie en jungle avec 3 colonnes de malus (ou une détection du danger) ou tomber dans cette fosse dont les parois sont glissantes à l'extrême (on ne peut pas remonter sans aide extérieure ou pouvoir spécifique (vol, passe muraille). Le résultat des unités du jet de survie raté donne les dommages (Puissance: +0).

Paroi pivotante: Le personnage de tête devra réussir un jet de survie en caverne avec 2 colonnes de malus (ou une détection du danger) ou être séparé du reste du groupe par une paroi pivotante qui l'amène directement dans un labyrinthe (2D6-VO heures pour en sortir sans utiliser de pouvoirs).

Carcasse de l'espace

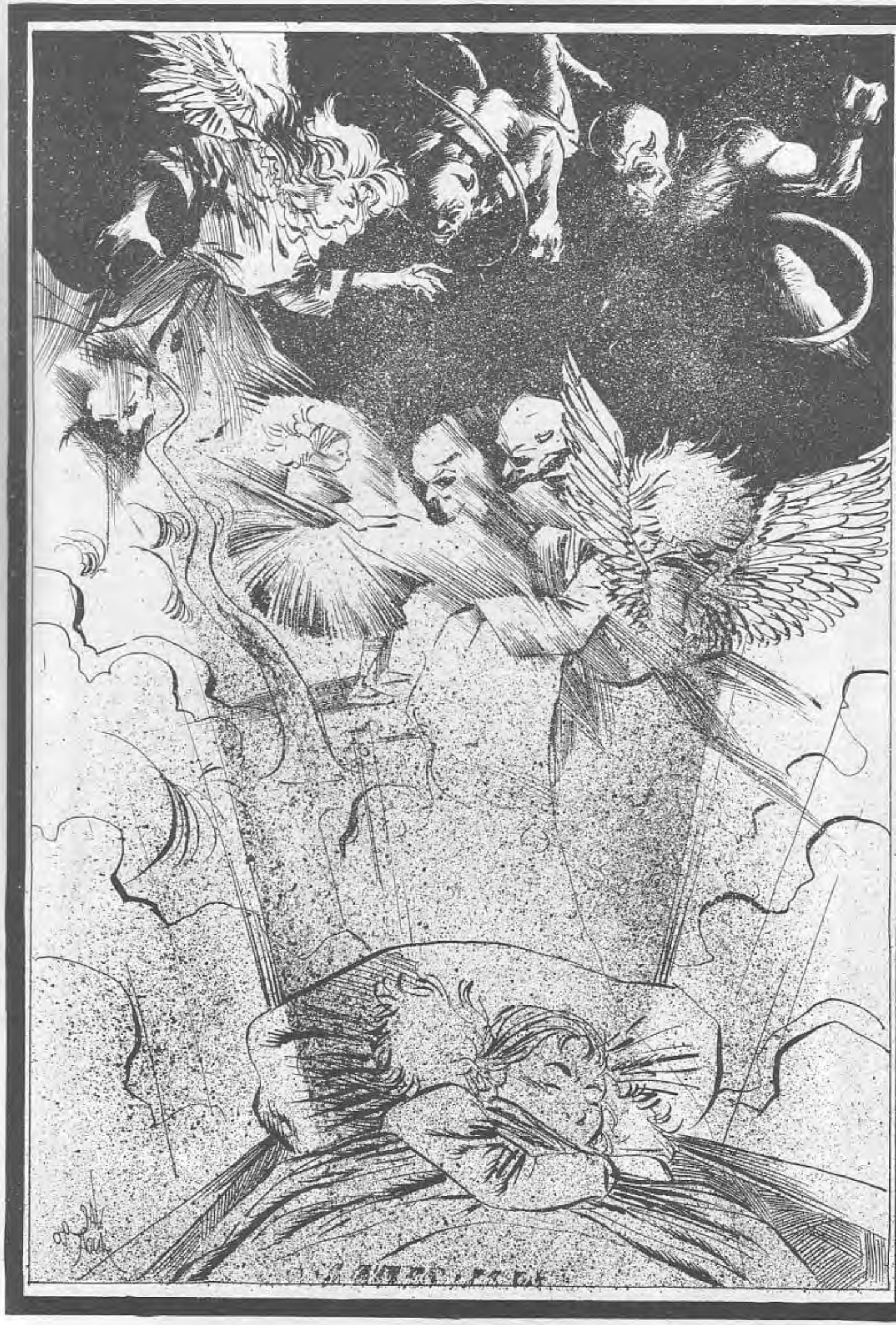
Les joueurs sont dans les couloirs d'un gigantesque vaisseau abandonné. Abandonné mais pas désert puisque de sombres créatures y sont tapies (merci Bernard!), et que les systèmes de sécurité défectueux du vaisseau fonctionnent encore par à coups. Arrivés dans le poste de commandement. Après avoir traversé la salle des machines aux réacteurs projetant des matières en fusion etc.... les personnages devront soutenir un assaut furieux des ignobles créatures. Au moment où celles-ci semblent submerger les joueurs, ils seront transportés dans le stage III.

Trappe d'égout: Jet de Volonté (Difficile) pour la repérer, sinon Jet de Volonté (Difficile) pour ne pas tomber dedans (seulement le premier), la victime aboutit après une glissade dans un égout dont les parois se referment (Puissance: +2 après dix secondes, +1 pour chaque seconde suivante).

Porte défectueuse: Une porte se referme brusquement et se bloque, emprisonnant le premier joueur, à moins qu'il ne réussisse un jet d'Acrobatie (3 colonnes de malus) pour esquiver la porte. Les joueurs peuvent essayer de le libérer, mais cela prendra du temps et les habitants de la carcasse ne sont pas toujours d'accord.

Salle des réacteurs: Des flots de plasma (du vrai, pas le journal qui rend fou de joie) est éjecté sporadiquement des réacteurs défectueux, un jet de Volonté (Difficile) est nécessaire pour ne pas subir 1D6+15 points de dommages.

✪: Les ignobles créatures ne sont autres que des soldats de Dieu de Laurent, et plus particulièrement des Storm-Troopers of God. Ils sont revêtus d'exo-



squelettes et d'armures, et possèdent des lance-flammes et des mitrailleuses ainsi que des détecteurs de vie. Ils ne sont pas chargés de tuer les joueurs (Blandine l'a interdit), mais de les harceler, de les blesser et de leur faire dépenser leur points de pouvoir. Ils utiliseront la tactique du rouleau compresseur, dégageant tout sur leur passage et repoussant les joueurs dans un cul de sac.

Les Storm-Troopers of God, Soldats de Dieu
FO3 VO3 PE3 AG3 AP1 PR2 PP6
Talents: Arme lourde+2, Lance-flammes+2, Corps à corps+2.
Pouvoirs: Coup de poing+2 (112), Volonté supra-normale+1 (Spécial).
Ils sont équipés d'exo-squelettes qui augmentent leur force (jusqu'à 5), et qui leur confèrent 4 points d'armure. Ils sont armés de M-60, à part 1 sur 5 qui est armé d'un lance-flammes. Ils possèdent des détecteurs de vie et des radios. Pour plus de renseignements sur les SOG, voir le scénario du même nom dans le Maleficarum Daemonis.

†: Les joueurs seront attaqués par des "Etrangers" qui sont des Démons de Baal déguisés avec des costumes effrayants et grotesques. Ils sont repoussants et attaqueront par surprise, en se ruant sur les joueurs, leur but est d'affaiblir les joueurs, et si possible de les tuer. Les robots de la sécurité ne sont, comme les pièges, que des éléments du décor.

Etranger type, Démons de Baal (grade 1)
FO2 VO5 PE2 AG5 AP1 PR4 PP10
Talents: Corps à corps+1, Imiter les créatures extraterrestres+1 (Agilité).
Pouvoirs: Griffes+0 (113), Armure+1 (211), Art de combat+1 (Spécial).

Alice aux pays des merveilles

Les joueurs se retrouveront dans un monde féerique dont les habitants sont aussi vicieux que mignons ou grotesques. Après avoir échappé à bon nombres de ces Lièvre de Mars, Pixies et autres Lapins Blancs, les joueurs devront s'enfuir dans le Labyrinthe de la reine de coeur poursuivis par ses Gardes-Cartes. Une fois le coeur du labyrinthe atteint, ils seront téléportés dans le stage IV.

†: Voici quelques uns des sympathiques habitants de ce monde plein de gentillesse et de beauté dont la tendre naïveté nous rappelle le temps, pas si lointain, de notre jeunesse où le bucolique se mêlait au merveilleux dans les doux fantasmes de cette époque.

Lièvre de mars, Démon d'Haagenti (grade 1).
FO5 VO4 PE1 AG4 AP2 PR1 PP8
Talents: acrobatie+1, Esquive+1, Corps à corps+1, Humour+2.
Pouvoirs: Dents+1 (111), Rebond+0 (255), Goinfrerie+0 (Spécial).

Totalement loufoque, le lièvre passe son temps à absorber des quantités astronomiques de nourritures et des litres de thé.

Lapin blanc, Démon de Kronos (grade 1)
FO1 VO5 PE1 AG5 AP3 PR4 PP11
Talents: Acrobatie+2, Esquive+2, Baratin+2, Course+2.
Pouvoirs: Futur Proche+2 (314), Déplacement temporel (336), Projection Temporelle+1 (Spécial).

Le pouvoir de Projection temporelle est modifié dans ce rêve. La personne projetée est ramenée dans la réalité et drainée de tous ses PP, et le pouvoir ne coûte que 3PP. Le lapin blanc court partout en criant qu'il perd son temps. Il cherchera à entrainer Ange dans les méandres du rêve, en Projetant Temporellement les importuns.

Chapelier fou, Démon d'Abalam (grade 1)
FO1 VO5 PE1 AG5 AP2 PR4 PP9
Talents: Esquive+1, Faire le thé+2 (Précision).
Pouvoirs: Peur+0 (134), Camisole+2 (Spécial).

Le chapelier fou passe son temps à délirer en buvant du thé. Il cherchera à discuter avec les joueurs pour les retarder.

Les Garde-Cartes, Zombis de Bifrons.
FO3 VO2 PE1 AG1 AP1 PR1
Talents: Corps à corps+2.

Leurs griffes ont une puissance de +2. Ils sont habillés en cartes et cherchent à repousser les joueurs dans le fond du labyrinthe.

Le labyrinthe: Il faut 2D6-VO heures pour sortir du labyrinthe. Si les personnages ne se séparent pas, on considère que la durée de l'exploration est la plus courte de toutes celles déterminées ci-dessus (chaque joueur jette les deux dés et le maître ne prend en compte que la durée la plus courte).

✪: Là, c'est au tour de Blandine de s'en donner à coeur joie, mettant sur le plateau ses meilleurs éléments de rêve, afin de toucher la corde sensible des Démons. Elle cherchera surtout à séduire Ange afin de la faire s'éloigner des joueurs, pour cela elle utilisera tous les habitants du monde merveilleux. Leurs caractéristiques ne sont pas nécessaires en détail, car ils ne combattront pas. Certains pièges viendront agrémenter le tout, toujours afin de piéger les joueurs et de les séparer (un joueur piégé dans un stage ne peut plus rejoindre ses camarades s'ils sont dans un autre stage), le labyrinthe lui servira tout spécialement à ça. Des soldats de Dieu viendront cependant piétiner les plates bandes bucoliques de Blandine.

Les créatures bucoliques, Créations de Blandine
FO1 VO5 PE3 AG5 AP4 PR1 PP8
Talents: Baratin+1, Rire+1.
Pouvoirs: Esquive acrobatique+0 (115), Téléportation+1 (331).

Ces créatures, dont l'apparence et le caractère varient, sont là pour amuser Ange et énerver les joueurs. Ils jouent des tours et s'amusent à faire des pitreries. Ils chercheront surtout à semer la pagaille dans le groupe pour faciliter le travail des pièges et des gardes-cartes.

Les Gardes-Cartes, Soldats de Dieu
FO3 VO3 PE3 AG3 AP2 PR2 PP5
Talents: Corps à corps+1, Arme de contact+2, Esquive+1.
Pouvoirs: Esquive acrobatique+1 (115), Volonté supra-normale+1 (spécial).

Ces soldats de Dieu sont habillés en cartes à jouer et armés de pics. Ils sont chargés de chasser les joueurs et de les repousser dans le fond du labyrinthe.

Le labyrinthe: Il faut 2D6-VO heures pour sortir du labyrinthe. Si les personnages ne se séparent pas, on considère que la durée de l'exploration est la plus courte de toutes celles déterminées ci-dessus (chaque joueur jette les deux dés et le maître ne prend en compte que la durée la plus courte).

Délirium très gros

Cette univers est le plus fou de tous ceux présentés jusqu'ici, il consiste en un assortiment de planétoïdes et d'étoiles reliés entre eux par des toboggans , des escaliers etc... Le tout échappant totalement aux lois de la physique en ce qui concerne la gravité. Là, les joueurs seront confrontés à un groupe d'ennemis qui chercheront à les détruire ou à les immobiliser. Pour ce faire, ils chercheront avant tout à séparer les joueurs sur différents astéroïdes afin de les prendre un par un.

†: Là, fini de jouer, les joueurs sont attendus de pied ferme par un groupe de Démons spécialement entraîné. Ils se jeteront sur les joueurs en faisant feu de tous bois, au milieu des explosions de super nova et des comètes hurlantes.

Poubelle-Man, Démon d'Uphir (grade 1)
FO4 VO3 AG3 PE3 PR4 AP1 PP11
Talents: Vider les poubelles+1 (Force), Esquive+1, Corps à corps+2, Arme de contact+1, Lancer+2.
Pouvoirs: Acide+2 (126), Acide+1 (165), Immunité aux maladies (212), Vengeance toxique+1 (Spécial).
Equipement: Uniforme d'éboueur, balai à manche plombé (même effets qu'une matraque) et poubelle de 20 litres.

Poubelle-man s'est incarné dans le corps d'un éboueur et c'est très bien comme ça. Il est sale, repoussant et ne pourra pas s'empêcher de faire des grimaces ignobles à Ange. Sa poubelle est recouverte d'une couche de verre qui résiste à son acide. Sa tactique de base est de cracher dans la poubelle deux fois de suite et ensuite de lancer le contenu sur un adversaire proche (dommages doublés).

Cosmic-Devastator, Démon de Baal (grade 1)
FO3 VO5 AG3 PE3 PR3 AP1 PP18
Talents: Stratégie+1, Tactique+1, Donner des ordres+2 (Volonté), Esquive+1.
Pouvoirs: Feu+2 (121), Energie+2 (123), Onde de choc+1 (124), Télékinésie+0 (125), Mégalomanie (633),

Art de combat+2 (Spécial).
Equipement: Tenue de combat en cosmic-métal (Protection: 2).

Cosmic-devastator aime à se faire mousser et utiliser ses super-pouvoirs. Il utilise le mot "cosmic" comme d'autres utilisent "bat" (Exemple: Je vais tous vous détruire à l'aide de mon cosmic-rayon de cosmic-énergie et vos attaques ne peuvent pas passer ma cosmic-armure taillée dans un pur morceau de cosmic-métal). Quels que soient les résultats de ses attaques, il en sera très content et n'arrêtera d'haranguer ses adversaires que lorsqu'il disparaitra (il ne pourra pas s'empêcher de prononcer une dernière phrase: "A moi la cosmic-énergie régénératrice").

Power-Boy, Démon de Vapula (grade 1)
FO2 VO5 AG4 PE2 PR3 AP2 PP14
Talents: Electronique+1, Physique nucléaire+1, Mécanique+1, Fabriquer des bombes à eau+2.
Pouvoirs: Energie+1 (123), Champ de force+0 (251), Invisibilité+1 (261), Vol+2 (332), Invention (Spécial).
Equipement: Costume de Power-Boy (rose et vert) avec champ magnétique+0 (invention), détection de l'invisible+0 (invention) et une protection de 1.

Power-boy est assez timide et restera toujours en arrière (ou plutôt en l'air) et attaquera obligatoirement le personnage le plus faible ou tout du moins celui qui semble le moins fort (sauf Ange). il prendra des poses "à la bio-man" ce qui devrait faire mourir de rire les personnages (et peut être pas que de rire).

Super-Bizu, Démon de Baalberith (grade 1)
FO2 VO2 AG5 PE2 PR2 AP5 PP7
Talents: Trier les lettres+1 (Perception), Baratin+1, Discussion+2.
Pouvoirs: Télékinésie+0 (125), Vol+2 (332), Message officiel (Spécial).
Equipement: Costume de postier, vélo, sacoche avec lettres.

Super-Bizu n'est pas là de son plein gré. Il doit y avoir une erreur. Ne sachant que faire, il aidera au mieux de ses possibilités les autres Démons mais n'hésitera pas à fuir si cela tourne mal (Il ajoutera d'ailleurs: Il faut que je finisse ma tournée). Il ponctue ses attaques de phrases bien senties, comme par exemple "Tourniquet" lorsqu'il utilise sa télékinésie ou "Hélicoptère" lorsqu'il s'envole en faisant tourner sa sacoche autour de lui.

Maxi-Bourses, Démon d'Andrealphus (grade 1)

> Macho, macho man,
> I wanna be a macho man.
>
> Village people

FO3 VO4 AG2 PE2 PR2 AP5 PP13
Talents: Fist-Fucking+0, Fellation+2, Esquive+1.
Pouvoirs: Charme+2 (131), Absorption d'énergie sexuelle+2 (143), Orgasme mortel+2 (Spécial).
Equipement: Uniforme de "pédé cuir", fouet, Harley Davidson.

Maxi-Bourses, comme son nom ne l'indique pas obligatoirement (encore que...) est un homosexuel. Il adore les beaux garçons musclés et se refusera d'ailleurs à les attaquer. Il préférera de loin les jolies filles et les petites filles (il n'attaquera pas Ange). Il n'a pas les manies de "Rénato" dans la cage aux folles mais pratique autant la sodomie que le mammifère marin bien connu.

Docteur-Rock, Démon de Morax (grade 1)
FO2 VO4 AG5 PE3 PR3 AP1 PP12
Talents: Rap+3, Scratch+3, Tag+1, Esquive+2, Corps à corps+1.
Pouvoirs: Onde de choc+2 (124), Télépathie+2 (321), Artistique (342), Artistique (342).
Equipement: Survêtement, Chaine en or avec insigne VW, Baskets, Casquette et mini-platine disque.

Docteur-Rock est un rapper. Il a d'ailleurs tout l'équipement de ce gallinacé (y compris la couleur sombre). Il restera tout d'abord assez loin du combat et fera un peu de scratch histoire de mettre un peu d'ambiance.

Après quelques "Say Yeahhh, Cool les frères et soeurs, On se, on se, on se calme", il se jettera à l'assaut avec ses petits camarades.

✪: L'univers est tout aussi impressionnant mais absolument pas mortel. L'assortiment d'Anges que Blandine a été obligée d'accepter l'est beaucoup moins.

Kennie le survivant, Ange de Daniel (grade 1)
FO4 VO5 AG3 PE3 PR4 AP1 PP18
Talents: Corps à corps+2, Survie en milieu désertique+1, Esquive+1.
Pouvoirs: Coup de poing+3 (112), Membre blindé (114), Esquive acrobatique+2 (115), Assommer+1 (116), Armure+2 (211).
Equipement: Vêtements déchirés.

Kennie le survivant est un croisement (contre nature) entre mad-max et Bruce-lee. Il combat uniquement avec ses poings et n'hésitera pas à entrer au contact avec tout Démon même (et surtout) si ce dernier possède des griffes, langue barbelée et autre queue...

Dragon Balls, Ange de Christophe (grade 1)
FO4 VO4 AG5 PE3 PR2 AP2 PP12
Talents: Acrobatie+2, Esquive+2, Course+1, Arme de contact+1, Corps à corps+0.
Pouvoirs: Réduction+2 (265), Bond+2 (333), Arme de contact bénite (411, Bâton plombé), Chance (Spécial).
Equipement: Costume de judoka, Bâton (Puissance: +6, bonus comptabilisés, même effets qu'une matraque).

Dragon Balls se présente sous la forme d'un petit bonhomme rebondissant et criard. Il combat au bâton ou à coups de poing (Puissance: -2). Il tentera d'attirer Ange vers le bon côté de la force en la faisant rire et en étant gentil avec elle.

Denver, Ange de Jordi (grade 1)
FO6 VO5 AG1 PE2 PR2 AP4 PP13
Talents: Corps à corps+2, Esquive+0, Raconter des histoires drôles+1 (Apparence).
Pouvoirs: Coup de poing+2 (112), Force+3 (241), Force (351).
Equipement: Poing (puissance: +9).

Denver se présente, dans le rêve, comme un gros dinosaure vert et jaune rigolard et même, n'ayons pas peur des mots, marrant à s'en rouler par terre. Il est néanmoins très fort et gageons que les Démons cessent de rire bêtement avant qu'il ne soit trop tard.

Muscle-Girl, Ange de Michel (grade 1)
FO4 VO4 AG4 PE2 PR2 AP4 PP12
Talents: Course+2, Séduction+2, Body-building+1 (Force).
Pouvoirs: Armure+3 (211), Arme de contact bénite (411, Epée longue), Maîtrise+2 (spécial).
Equipement: Bikini en cotte de maille (protection: 2) et épée bénite.

Muscle-Girl ressemble à la première Red-Sonja venue (à part peut être ses cheveux qui sont blonds). Elle est là pour casser du Démon et n'a pas du tout l'intention d'en laisser partir un seul vivant.

L'intermède

Au plus fort de la baston finale, alors que les joueurs sont aux prises avec le dernier carré des ennemis pour la possession d'Ange. Des silhouettes apparaissent comme par magie, il s'agit de Méhouloko et 5 de ses Tontons Macoutes. Ils apparaissent juste à côté d'Ange et se jettent sur toute personne faisant mine de la défendre. Méhouloko la prend dans ses bras dès qu'il peut et disparait avec son fardeau, pendant que ses hommes le couvrent. Ceux-ci ne tardent pas non plus à disparaitre. Aussitôt les ennemis cessent le combat et se mettent à demander des explications aux joueurs, après quelques minutes de discussion, voyant que les joueurs n'y sont pour rien, ils arrêtent le rêve, et les joueurs se réveillent dans leur abri.

Explication: Les Vaudouisants peuvent, grâce à leurs pouvoirs de discorporation, sortir de leur enveloppe charnelle, et se balader sous forme éthérale sur terre comme dans les rêves. Méhouloko et ses hommes se sont donc discorporés, et ont rejoint le rêve.

Là ils se sont emparés d'Ange en arrêtant subitement leur discorporation, leur permettant de regagner immédiatement leur corps, avec Ange sous forme physique; le tout au nez et à la barbe des uns et des autres. Nota Bene: Si jamais le rêve est trop puissant pour les joueurs, et que les "salauds" mettent la main sur Ange, les Vaudouisants attaqueront avec un peu d'avance.

The end

Les joueurs ne se feront pas engueuler, le grand patron comprenant qu'ils n'aient rien pu faire. Néanmoins il leur ordonnera de retrouver au plus vite Ange, s'ils ne veulent pas avoir de ses nouvelles. Les joueurs devraient donc se rendre au plus vite à Haïti pour y vivre de nouvelles aventures palpitantes, dans la suite de cette campagne qui n'a décidément pas fini de vous étonner et que vous ne regrettez absolument pas d'avoir acheté.

Récompenses

Les personnages seront récompensés comme il se doit par leurs supérieurs. Le maître de jeu dispose d'ailleurs pour ce faire des deux tables ci-dessous.

Evénement	✪	†
Par stage terminé	+5	+5

Total ✪	Total †	Niveau de victoire
Moins de 10	Moins de 10	Echec
10 et plus	10 et plus	Marginale

Annexes

Les Frères de Baron Samedi

Gaston Méhouloko est le grand Béké des Frères de Baron Samedi, une secte Vaudou, presque exclusivement consacrée au dieu des zombies. Elle regroupe 3 Békés, dont Gaston, qui est le plus puissant, 76 Tontons Macoutes, et plus de 500 Vaudouisants de base. Ils vivent tous normalement dans leurs villages de jungle, dont Léwé, le plus grand, travaillant la terre, élevant leurs enfants et allant à la messe le Dimanche.

Ils assistent bien sur régulièrement aux offices Vaudous. Les 500 Vaudouisants ne sont absolument pas des fanatiques, mais leur antipathie certaine pour les blancs et leurs moeurs assez frustres pourront les amener à des extrémités regrettables.

Les Tontons Macoutes obéissent aveuglément aux Békés, qui eux même écoutent Gaston. Ce dernier sait que le berceau a été utilisé comme tel pour un enfant, et que cet enfant est celui de Baron Samedi. Il va donc tout faire pour l'amener à Léwé et le faire participer à la cérémonie du "manger-Lwa" afin qu'il devienne un vrai Béké et qu'il puisse être au service de Baron Samedi... pour toujours.

VAR
ANDA 90

Gaston Méhouloko, grand Béké

FO1 VO5 AG1 PE2 PR2 AP1 PP21
Talents: Arme de contact+1, Discussion+2, Théologie Vaudou+2 (Volonté), Esquive+0, Américain+0, Baratin+0, Discrétion+1.
Pouvoirs: Malédiction de Baron Samedi+0 (13), Mort douloureuse+1 (16), Statuette de maladie+0 (41), Discorporation+2 (45), Manger l'âme+2 (46), Enfants de Baron Samedi+2 (54), Vision de mort+1 (56) Tatouage rituel (65, Croix de Baron Samedi sur le front), Fils de Baron Samedi (66).
Equipement: Costume de cérémonie, Amulette de protection, Poignard de sacrifice, Philtre d'amour (1), Poudre de vie (2), Fétiche sacré.

Ferfinand Joyeux, Béké

FO1 VO5 AG1 PE1 PR1 AP3 PP10
Talents: Manipulation+2, Discrétion+1, Artisanat local+2, Baratin+1.
Pouvoirs: Statuette de maladie+1 (41), Statuette de malheur+0 (42), Statuette de handicap+0 (43), Discorporation+0 (45)
Equipement: Costume de cérémonie, Amulette de protection, Fétiche sacré.

Maxime Fêt'nat, Béké

FO1 VO3 AG1 PE1 PR5 AP1 PP10
Talents: Esquive+2, Arme de contact+2, Arme de poing+1, Arme d'épaule+1.
Pouvoirs: Amulette de protection+1 (21), Philtre d'amour+1 (22), Poudre de vie+1 (23), Fétiche sacré+0 (24).
Equipement: Costume de cérémonie, Fusil à pompe, Revolver cal.44, Amulette de protection, Philtre d'amour (2), Poudre de vie (2), Fétiche sacré.

Les Tontons Macoutes (12)

FO4 VO2 AG4 PE2 PR1 AP1 PP5
Talents: Arme de contact+2, Esquive+2, Discrétion+2.
Pouvoirs: Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris+0 (1), Arme de mort+0 (3), Protection de Papa Legba+0 (4).
Equipement: Costume de ville, Machette (considérée comme une épée large).
Note(s): Les plus observateurs d'entre vous (il en a au moins un qui suit...) auront remarqué qu'il en manque 64. Ils sont décrits dans le Cinquième et le Sixième scénario.

Les Vaudouisants (500)

FO2 VO1 AG2 PE2 PR2 AP1
Talents: Métier+1 (Divers), Discrétion+1, Arme de contact+1 (ou Arme de poing+1).
Equipement: Costume de ville, Armes diverses (Poignard x250, Machette x100, Hache x50, Fusil de chasse x100).

Roger! Un p'tit blanc sec

> Par un décret de la cour suprême des Etats Unis d'Amérique, les nègres ont le droit de monter dans les autobus. Accessoirement, les autobus n'ont plus le droit de monter sur les nègres.
>
> Pierres Desproges

El Béginning

Les joueurs, utilisant les quelques éléments qu'ils ont en main, vont se rendre à Haïti, afin d'y retrouver ces mystérieux noirs qui détiennent Ange. Le grand patron leur explique bien qu'Ange est manifestement très importante et qu'il est absolument hors de question qu'elle passe à l'ennemi, quel qu'il soit. Haïti, bien qu'étant un pays du tiers monde, possède un aéroport, par lequel les joueurs arriveront, à moins qu'ils ne veuillent prendre le bateau, auquel cas ils auraient mieux fait de commencer la campagne il y a dix ans.

Haïti, proprement dit

Haïti occupe la partie occidentale de l'île du même nom. Colonisée par les espagnols, elle a été évangélisée par les Dominicains. Elle a été peuplée par les blancs venus d'Europe , puis par des noirs importés d'Afrique. Le métissage a rapidement produit une population mulâtre. Séparée de l'est de l'île depuis 1844, sa population s'élève a 4.550.000 habitants.

Extrêmement pauvre et ruiné par des années de totalitarisme, Haïti vit principalement de l'agriculture, notamment du Cacao et du riz. Le régime de Duvalier, récemment déchu et en exil dans ce magnifique pays des droits de l'homme et paradis des dictateurs qu'est la France, fut l'un des plus durs de la région, si bien que des observateurs étrangers n'ont pas hésité à le qualifier de Satan incarné sur terre et de république du cauchemar.

Duvalier est parti, mais les institutions qu'il avait installé sont loin d'être démantelées, et les fameux Tontons Macoutes (à ne pas confondre avec les vrais du Vaudou), sa garde d'élite, sont encore bien en vie et font toujours régner la terreur. On recense plusieurs centaines de morts par an. De plus le pays est toujours dans la confusion politique la plus totale. Haïti est, comme tous les pays du tiers monde, un pays pauvre, où la corruption, le clientélisme et la justice expéditive règnent en maître. La police, ainsi que toutes les autorités ou représentants du gouvernement, peut tout à fait s'acheter, même (et surtout) pour les délits les plus graves.

Intermède

Si les joueurs ont emporté le berceau avec eux, à leur retour des Comores, ils l'ont confié à leurs supérieurs qui en ont pris soin. Il seront alors avertis par un message officiel que le dépôt du Berceau a été dévalisé durant la nuit, et que le berceau a disparu. S'ils l'ont laissé aux Comores, les Frères de Baron Samedi l'ont récupéré depuis longtemps.

L'enquête (de veau)

Les joueurs possèdent, nous vous l'avons déjà dit, bien peu de renseignements. Néanmoins, par la magie des scénarios de jeu de rôle, que Carpentras nous envie, ils devraient quand même trouver la solution. S'ils ne trouvent pas, changez de joueurs, car sinon vous aurez acheté les deux derniers scénarios pour rien. A ce propos, afin de rentabiliser au mieux votre investissement, faites jouer plusieurs fois cette

campagne, en changeant de joueurs à chaque fois, car sinon, ils en retirent une certaine sensation de déjà-vu bien compréhensible. Ainsi vous multiplierez votre plaisir de jeu d'autant sans multiplier le prix du scénario, astucieux non ? Pour me remercier de cette bonne idée, je suis prêt à recevoir vos chèques à mon ordre, envoyez les à Siroz qui fera suivre.

L'enquête est présentée comme suit: les lieux où les joueurs peuvent apprendre des renseignements, suivis de la manière d'apprendre les dits renseignements, avec les éventuels jets à effectuer, eux même suivis du contenu des fameux renseignements, le tout enrobé d'une note sur le rôle playing intense que le maitre de jeu devra effectuer afin de donner vie à ses PPJ (Personnages Pas Joués). Un même lieu peut contenir plusieurs renseignements différents, et il faudra les demander un par un, on fait pas de prix de gros. De plus les renseignements donnés ici sont uniquement ceux indispensables à la réussite du scénario, le maître de jeu pourra tout à fait indiquer d'autres renseignements aux joueurs, notamment sur le Vaudou.

Bibliothèque de Port au Prince ou, si les joueurs y pensent avant de partir, n'importe quelle bibliothèque civilisée, celles de Paris feront très bien l'affaire.

Moyens: Demander des renseignements sur la croix du Berceau.
Contenu: Cette croix, peu commune (à part pour les fans de Blue Öyster Cult) est le signe de reconnaissance des Frères de Baron Samedi, une secte Vaudou d'Haïti.

Moyens: Demander des renseignements sur les Frères de Baron Samedi.
Contenu: Bon nombre de recueils ésotériques parlent de Baron Samedi. Il y est dit que Baron Samedi est le dieu Vaudou des Zombis, et que ses adeptes font parler les morts pour connaître l'avenir, et qu'ils arrivent même à les faire marcher, d'où la légende des zombis. Baron Samedi est représenté par une croix recouverte d'un vieux manteau et coiffée d'un chapeau mité.

Role Playing: Les fonctionnaires donneraient des leçons de fainéantise et de bureaucratie à votre préposé de la poste. Aussi les joueurs devront-ils rester calme et prendre leur mal en patience.

Bâtiment administratif de Port Au prince

Moyens: Etre patient, et corrompre les bons fonctionnaires. Demander des renseignements sur Marthin Luther, citoyen allemand, au service d'immigration, puis aux services de police.
Contenu: Marthin Luther est arrivé en Haïti le 11 mai 1985, avec les personnes suivantes : Hans Ruhe, Dieter Kleine et Aaron Shamir. Il est soupçonné de trafic d'armes, ainsi que ses amis. Ses amis sont partis d'Haïti vers Francfort le 27 juillet 1988. Il a quitté Haïti le 6 octobre en compagnie de sa femme Drina Luther.

Moyens: Etre patient et corrompre les bons fonctionnaires. Demander des renseignements sur Drina Luther.
Contenu: Drina Luther est arrivée à Haïti le 1er juillet 1988, sous le nom de Drina Vasquez, citoyenne américaine. Elle en est repartie le 6 octobre 1988, avec son mari Marthin Luther.

Role Playing: Idem que ci-dessus, si ce n'est que les horaires d'ouverture des administrations varient suivant l'humeur des préposés, et que cela risque de faire perdre patience et temps à nos joueurs préférés.

Musée Ethnographique de Port-au-Prince

Moyens: Visiter le musée.
Contenu: Une des vitrines du musée montre une statuette de bois représentant le Berceau de Baron Samedi.

Moyens: Demander à un des restaurateurs des renseignements sur le Berceau. Celui-ci sera enchanté de discuter Vaudou avec des personnes cultivées.
Contenu: Le restaurateur parlera de Baron Samedi et de la prophétie du Berceau. Pour plus de renseignements sur la prophétie, il les laissera consulter quelques ouvrages très précieux de la bibliothèque privé du Musée.

Role Playing: Les fonctionnaire du musée sont, oh miracle, intéressés par leur travail et seront même

enchantés de discourir sur tel ou tel sujet. Ils seront d'ailleurs tellement contents de discuter avec des civilisés qui les écoutent qu'ils deviendront insupportables de miévrerie et de blah blah, devenant de véritables Frédéric Mitterand ethnologues.

Bibliothèque privée du Musée

Moyens: Y avoir été introduit (à sec) par un des restaurateurs, ou se faire passer avec succès pour un scientifique. La corruption est étonnamment inefficace ici. Demander des renseignements sur la prophétie ou plus généralement sur le berceau de Baron Samedi.
Contenu: Voir La Prophétie, en annexes.

Moyens: Idem que ci-dessus, plus demander des renseignements sur les Frères de Baron Samedi.
Contenu: Voir le fabuleux voyage de Ricardo, en annexes.

Moyens: Re-idem plus demander des renseignements sur la cérémonie du Manger-Lwa.
Contenu: Voir Manger-Lwa en annexes.

Echoppe Vaudou, ou un prêtre Vaudou dans Port-au-Prince? Certains exercent en effet ouvertement. Il s'agit pour la plupart de petit Békés. D'ou l'expression: "T'es vraiment qu'un p'tit Béké."

Moyens: Parler de la cérémonie dont Ange a parlé. Si Ange n'a fait que la raconter, les joueurs devront réussir un jet de Volonté (Difficile) pour s'en rappeler en détail. Si elle l'a exécuté devant eux, un jet de Volonté (Facile) est nécessaire. Si le jet est raté, les joueurs ne peuvent obtenir les renseignements, le Béké ne comprenant pas de quelle cérémonie il s'agit. Ils peuvent néanmoins réessayer dans une autre échoppe ou avec un autre Béké.
Contenu: Le béké sera très mal à l'aise, mais parlera aux joueurs de la Prophétie, leur lira alors le contenu en annexes, mais sans le leur donner et sans répéter (et uniquement s'ils le payent très cher et qu'ils lui jurent de ne pas en parler). Si les joueurs reviennent ultérieurement, le Béké sera mort, empoisonné par un serpent (en pleine ville, oui ! oui!), et ils seront repérés par les Frères, voir plus loin.

Role Playing: Les Békés se prennent vraiment au sérieux, et s'entourent d'un cérémonial pompeux et chiant au possible. De plus, ils demandent beaucoup d'argent et exigent le respect le plus absolu.

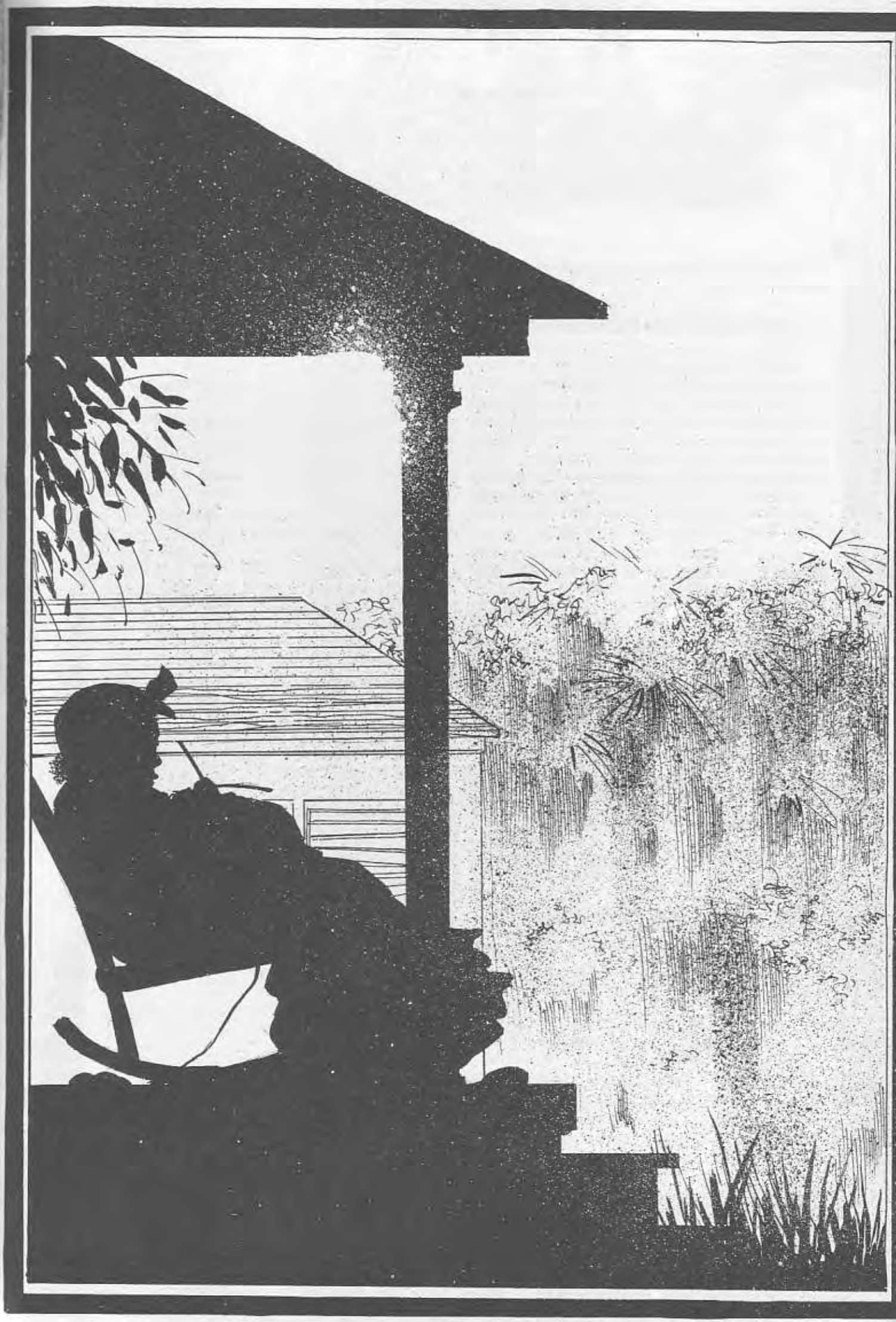
Mama Bankoulé, dans les faubourgs de Port-au-Prince. Si les joueurs demandent subtilement ou moyennant une grosse somme d'argent, des renseignements sur le Vaudou, ils seront certainement aiguillés sur Mama Bankoulé.

Moyens: Mama Bankoulé est très connue dans tout Port-au-Prince comme étant une grande Béké gauchère (c'est à dire du bien). Pour bien la jouer, se reporter à la section "Personnages Pas Joués".
Contenu: "Les Frères de Baron Samedi sont des Droitiers. Ils sont au service du côté noir de Baron Samedi, surtout depuis l'avènement de leur nouveau Béké. Ils attendent leur messie qui naîtra près du berceau de leur dieu. Ils vivent à Léwé, mais c'est une région dangereuse, surtout pour des blancs. N'y allez pas, des choses bien pires que la mort y rodent." Si les joueurs parlent d'Ange et de ses étranges pouvoirs, Mama sera effondrée et dira, en substance: "Alors, ils l'ont leur messie, et dès qu'elle aura Manger-Lwa, elle sera leur G'ande Béké, et plus rien ne pourra les arrêter. Malheur à nous, et que Maîtresse Alizée nous protège."

Institut géographique, ou administration quelconque.

Moyens: Comme toujours Brouzouf is king, plus demander des renseignements sur Léwé.
Contenu: Voir Léwé en annexes. Si les joueurs comparent une carte d'Haïti avec celle qu'ils ont trouvée chez Drina (s'ils l'ont encore), ils verront que l'endroit entouré correspond à Léwé.

Une fois les renseignements trouvés, les joueurs devront se hâter de se rendre à Léwé afin d'empêcher Ange de se retrouver du côté des Vaudous. Si jamais ils n'ont pas trouvé les renseignements indispensables à temps, aidez-les, mais tenez en compte dans la réussite de la mission. S'ils ne se pressent pas suffisamment alors qu'ils ont tous les éléments, agissez à l'aide de vos Tontons Macoutes, et s'ils persistent dans leur lenteur,



le cérémonie se passera sans eux et ils auront l'air très cons.

Action!

A moins d'être d'une discrétion absolue et de se teindre en noir, les joueurs seront repérés. Les Frères de Baron Samedi possèdent un réseau très performant d'informateurs, et tous les faits et gestes de joueurs seront connus. Les Frères procéderont à quelques petites actions aussi stressantes que gênantes. Leurs actions iront crescendo, car ils espèrent faire partir les joueurs en les menaçant, et ce n'est que vers la fin après maints avertissements et envois de croix de Baron Samedi, que les joueurs seront agressés.

Toutes les actions des Frères portent leur signature, c'est à dire la croix de Baron Samedi. Ceci a pour effet de rendre les policiers particulièrement peu enthousiastes dans leurs enquêtes. En effet tous les habitants d'Haïti ont une peur bleue de la croix de Baron Samedi. Voici une petite liste des désagréments qui relanceront subtilement l'action de cette décidément pittoresque campagne, tout en lui donnant cette petite pointe d'horreur, d'angoisse et de peur que la table de monstres errants du troisième niveau ne possède décidément pas.

- Fouille de leurs chambres d'hôtel.

- Crevaison de leurs pneus de voitures.

- Des serpents ou des araignées Vaudous sont envoyés dans leurs chambres.

- Ils reçoivent des petites croix de bois de Baron Samedi.

- Des Tontons Macoutes les suivront en les menaçant.

- Des Tontons Macoutes les agresseront au fusil à pompe et à la machette, pour leur faire peur.

- Les mêmes Tontons Macoutes les attaquent de nuit avec leurs pouvoirs, leurs zombis, leurs animaux et leurs machettes. Ils le feront même si les joueurs dorment à l'hôtel, ils sont discrets et les autorités refuseront d'enquêter sur une affaire touchant le Vaudou et plus particulièrement les Frères de Baron Samedi.

Epilogue

La fin de ce scénario a lieu, arbitrairement, lorsque les joueurs font les premières démarches afin de se rendre à Léwé. Il vous suffit afin d'avoir tous les précieux renseignements concernant le voyage dans le scénario suivant. Nota Bene: Ce scénario doit être extrêmement frustrant pour les joueurs. Il faudra bien leur faire sentir l'antipathie, la lenteur, l'immobilisme qui les entourent. Tous les personnages non-joueurs doivent être insupportables, et les tracasseries effectuées par les Tontons Macoutes (dans la plus grande indifférence des autorités) ne feront qu'énerver encore plus les joueurs. Inutile de dire qu'ils seront stressés, et qu'ils se sentiront totalement étrangers dans ce pays qui ne veut pas d'eux.

Voila ! voila..... je sais, c'est un peu court comme épilogue, mais.... que voulez vous, je ne vais pas rajouter des paraphrases oiseuses uniquement pour que ça fasse plus gros.... non ! ce n'est pas mon genre de meubler. Je m'y refuse.... Enfin sur ce à la prochaine. Oh! et puis histoire de détendre l'atmosphère après ce scénario intellectuel, voici une petite histoire de Desproges.... comme ça, entre amis.

> Les Noirs ont le rythme dans la peau, la peau sur les os et les os dans le nez. Peu doués pour la planche à voile, le ski de fond, le merchandising et la bourrée poitevine, le Noir moyen, à sa naissance, présente peu de chances de devenir un jour président des Etats Unis. Pour l'y aider néanmoins, l'homme blanc, reprenant à son compte une vieille coutume appelée esclavage, l'envoya gratuitement en Amérique où il fit merveille dans les plantations de coton. Au début, les Américains ne virent dans l'homme noir qu'un grand enfant, mais, peu à peu, ils durent se rendre à l'évidence: c'était également un excellent appât pour la chasse à l'alligator.
>
> Pierre Desproges

Récompenses

Les personnages ne seront pas récompensés dans ce scénario car ils n'auront pas de contact avec leurs supérieurs et n'ont de toute façon pas vraiment fait grand chose de constructif.

Personnage Pas Joués , mais pas perdus pour tout le monde

Les Tontons Macoutes

Modèle de route (10) (livrés avec système ABS. Autoradio en option)
FO2 VO1 PE3 AG4 AP1 PR3 PP4
Talents: Arme de contact+2, Esquive+1, Créole+1, Théologie Vaudou+1 (volonté), Arme d'épaule+1, Français+0.
Pouvoirs: Arme de mort +0 (3), Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris +1 (1).
Matériel: Machette, fusil à pompe, croix de Baron Samedi, vêtements crades couleur locale.

Modèle de luxe (6) (avec vitres teintées)
FO2 VO4 PE1 AG2 AP1 PR4 PP8
Talents: Esquive+1, Arme de contact+1, Arme d'épaule+1, Théologie Vaudou+2 (Volonté), Voiture+1, Français +1.
Pouvoirs: Appel de la jungle+1 (2), Enfants de Baron Samedi+1 (6).
Matériel: Fusil à pompe, machette, composants de rituel, croix de Baron Samedi, lunettes de soleil (les vitres teintées).

Lors d'une intimidation, les Tontons Macoutes ne feront que montrer leurs armes. Lors d'une véritable attaque (de nuit), ils auront utilisé leurs pouvoirs (Guerrier Sanglant de..., Arme de mort, Appel de la jungle et Enfants de Baron Samedi).

Ils seront donc à moitié nus et couverts de symboles ésotériques, dont la croix de Baron Samedi, et accompagnés par des zombis et des animaux mortels.

Serpent venimeux

FO1 VO1 PE1 AG5 AP1 PR1
Talents: Morsure+1, Esquive+1, Discrétion+2.
Attaque: Leur morsure ne cause pas de dégâts réels, mais si un point de dégât passe à travers l'armure, la victime est empoisonnée. Elle subit alors un nombre de points de dégâts égal au double du résultat des unités d'un jet de Force réalisé par le serpent (Jet de résistance possible avec la Force du personnage mordu).

Serpent constrictor (mais non c'est pas le dernier film de Schwarzenegger)

FO5 VO1 PE1 AG3 AP1 PR1
Talents: Constriction+2, Discrétion+1.
Attaque: La constriction a une puissance de +2 (bonus comptabilisés) mais ne compte l'armure que le premier tour (après, on considère que les dommages causés passent entièrement l'armure).

Les araignées

FO1 VO1 PE1 AG4 AP1 PR1
Talents: Discrétion+1, Grimper au plafond +1, Morsure+1.
Leur morsure ne cause pas de dégâts réels, mais si un point de dégât passe à travers l'armure, la victime est empoisonnée. Elle subit alors un nombre de points de dégâts égal au résultat des unités d'un jet de Force réalisé par l'araignée (Jet de résistance possible avec la Force du personnage mordu).

Les Escadrons de la mort, Police locale de Haïti (faux tontons macoutes)

FO2 VO1 PE3 AG2 AP1 PR1
Talents: Arme de poing+1, arme d'épaul +1, Corps à corps+1.
Matériel: Fusil-mitrailleurs, revolver Cal.44.

Les escadrons de la mort, baptisés à tort Tontons Macoutes, sont les anciennes troupes de choc de Duvalier, une sorte de "sécuritate" personnelle. Ils n'ont officiellement aucun pouvoir, mais ils profitent de la confusion générale et de la peur qu'ils inspirent à la population pour semer la terreur. Les joueurs ne pourront manquer de les voir en action, en train de tuer, de piller ou de violer.

Mama Bankoulé, 65 ans, Béké gauchère.
151 cm, 51 Kg.
FO1 VO5 PE1 AG1 AP1 PR3 PP19
Talents: Théologie Vaudou+2 (Volonté), Français +1.
Pouvoirs: Poudre de vie+0 (23), Fétiche sacré+0 (24), Pardon de Frère Jésus+1 (25), Message du Grand Maître+0 (26), Guérison des maladies+1 (31), Guérison des blessures+1 (32), Bénédiction de Maîtresse Alizée+0 (33), Désenvoûtement+1 (35), Bénédiction nuptiale+1 (36).
Equipement: Costume de Béké gauchère, Fétiche sacré, Poudre de vie (3).

Mama Bankoulé est une rebelle parmi les Békés. Elle a quitté la jungle et sa loi, dégoûtée par la méchanceté et la stupidité des autres Békés. C'est une Béké gauchère, c'est à dire qu'elle utilise le Vaudou pour faire le bien.

C'est pourquoi elle est protégée par ses voisins et que les autres Békés n'osent y toucher. Elle n'acceptera de parler aux joueurs que si ceux-ci se montrent intelligents et dignes de confiance et qu'ils lui semblent honnêtes.

Annexes

La prophétie

Extrait de "Ma vie chez les nègres" par Jean-Marie Lepenovitch, aux Edition du Four, 1912

Il semble que parmi les tribus primitive des îles des Caraïbes, la superstition soit de mise. Je ne résiste pas au plaisir de vous en donner ici quelques exemples, prélevés parmi les peuplades négroïdes, et dont le ridicule et le crétinisme ne peut que nous conforter dans notre foi en Dieu et en l'homme blanc. En voici une particulièrement grotesque, ici des jungles Haïtiennes, elle s'intitule, et j'en pouffe encore, "Le g'and Béké de Baron Samedi". Baron Samedi a donné aux mortels, alors que les blancs déferlaient sur les îles et emprisonnaient les nègres, un outil précieux pour les Vaudouisants. Il s'agit du berceau où son fils légitime sera posé. Ce fils sera le G'and Béké de Baron Samedi, et il chassera les blancs, en donnant la terre aux nègres. Comme vous pouvez le constater, le ridicule ne tue plus et....

Le fabuleux voyage de Ricardo

Extrait du "Voyage de Ricardo le Bienheureux", par Ricardo Benito, parchemin daté du 19e siècle

Une des tribus les plus farouches que je fus amené à rencontrer, fut celle de Léwé, dans les collines du centre d'Haïti. Ces farouches peuplades, vivaient totalement en autarcie, étant principalement constituées d'esclaves renégats ayant fui les blancs. Leurs moeurs dissolues, ajoutées à leurs rites païens et leur haine des blancs en faisaient de farouches guerriers, et on ne compte plus le nombre de morts dans ces collines. Leur lieu d'habitation est maudit par les autres tribus, et il existerait en leur sein un culte particulièrement sanglant et immonde appelé Confrérie de Baron Samedi, du nom de ce maléfique Dieu des zombis.

Manger-Lwa

Extrait de "Magie noire et Panthéisme" par Juliette Geutaime, aux éditions de la porte, 1956

Dans toutes les religions on trouve une série de cérémonies marquant pour l'adolescent, l'entrée dans le culte en tant qu'initié à part entière et dans la vie quotidienne en tant qu'adulte. Les religions dites primitives n'échappent pas à cette règle et toutes ont leur "communion". Une des plus intéressantes est celle du Vaudou, où les initiés les plus prometteurs sont autorisés à passer une cérémonie encore bien inconnue, appelée Manger-Lwa. Cette cérémonie permet à l'initié de devenir Lwa-mèt-tèt, premier pas vers la fonction de Béké, ou grand sorcier. Au cours de cette cérémonie, extrêmement dangereuse puisque nombre de participants y meurent, le candidat doit affronter un Lwa, c'est à dire un esprit de Dieu, et le vaincre. S'il réussit, il fait partie de la hiérarchie Vaudou. Cette cérémonie a traditionnellement lieu en présence du Béké de la tribu, et le 12 Octobre. Caractéristique étonnante de cette religion noire, et donc traditionnellement machiste, les femmes sont autorisées à devenir Béké.

Léwé, terre sauvage

Extrait du "Petit Guide Pratique d'Haïti" par les éditions Time-Death, 1985

Léwé est une région sauvage des collines du centre d'Haïti. Aucune route n'y mène et seules quelques pistes perdues dans la jungle la sillonnent. Les voyageurs désireux de s'y rendre malgré les nombreuses disparitions qui ont lieu régulièrement dans cette région, devront payer grassement un guide et se munir de tout leur courage. Ils ne seront pas déçus du voyage, car les collines de Léwé sont d'une beauté légendaire. Léwé est aussi le nom du village principal de la région, seul havre de civilisation relative dans cet univers sauvage.

Oh moi vous savez, j'les préfèrent sans sucre

> Quand un Blanc dit qu'un Noir est un con, on dit que le Blanc est raciste. Quand un Noir dit qu'un Blanc est un con, on dit que le Blanc est un con. Ce en quoi on a tort. On peut très bien être noir et con. Sauf en Afrique du Sud où seuls les Blancs sont cons. A part Ted.
>
> Pierre Desproges

Le voyage jusqu'à Léwé

Le village de Léwé se trouve à environ 200 Km par la piste. Pour s'y rendre, les joueurs devront louer un 4x4 et un guide. Il est en effet impossible de s'y rendre lorsque l'on ne connait pas les pistes à prendre. Des guides compétents sont disponibles près de l'agence de location de voitures de Port au Prince. Le voyage devrait se passer sans grande difficulté, à part bien sur quelques petits désagréments très Camel Trophy:

Traversée de rivière en crue, arbres au milieu de la piste etc... Si les joueurs réagissent bien à chaque incident, ils pourront faire le voyage en moins de 12 heures. Le paysage est sauvage à l'extrême et les joueurs ne rencontreront quasiment aucune habitation et de toute façon très peu de gens. Si les joueurs interrogent les habitants le long de la piste, ils apprendront qu'un 4x4 est passé peu avant eux à toute allure. S'ils inspectent le sol et réussissent un jet de Perception difficile, ils verront les traces d'un 4x4.

Léwé

Plus les joueurs approcheront de Léwé, et plus le pays sera accidenté et la jungle dense. Enfin, ils arriveront à Léwé proprement (!??!) dit.

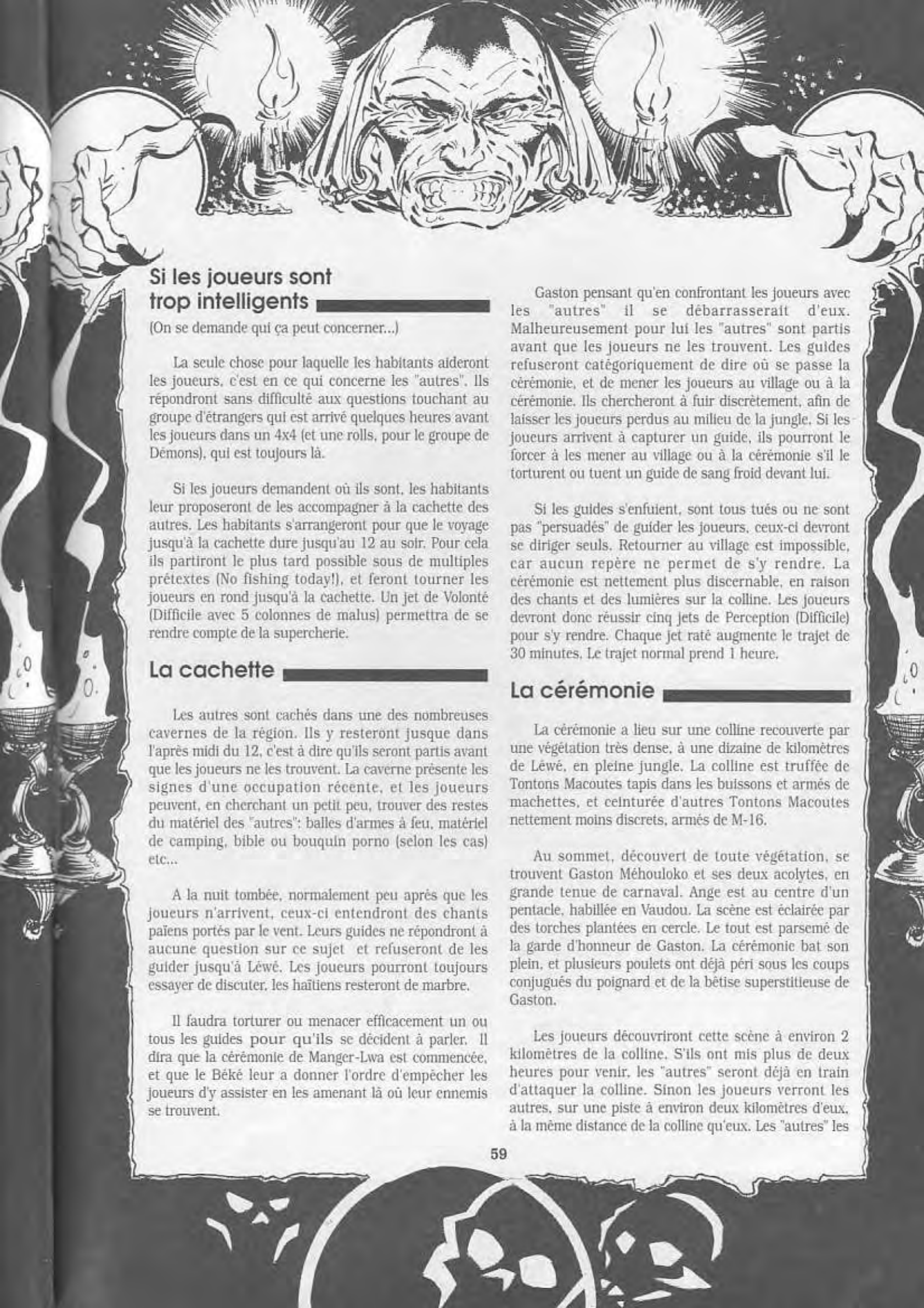
Le village est un ensemble de casemates décrépites, perdues au milieu de la brousse sous un soleil de plomb et séparées par des allées en terre poussiéreuse. La population est exclusivement noire, et étant entièrement dévouée à Baron Samedi, ne sera pas enthousiasmée par l'arrivée des joueurs.

La ville ne comporte aucun aménagement moderne et ne compte aucun véhicule à moteur, à part le 4x4 des "autres" (et la Rolls des Démons si les joueurs sont des Anges). Par contre, le nombre d'armes à feu et de machettes en acier inoxydable est absolument effrayant.

Dès que les joueurs essayeront d'établir le contact avec qui que ce soit, ils seront confrontés, dans le meilleur des cas au mutisme le plus total. Les habitants feront tout pour les inciter à partir au plus vite, allant même jusqu'à réparer secrètement leur voiture et y faire le plein.

Les joueurs devront dormir dans leur voiture ou à la belle étoile, et seront au régime s'ils n'ont pas apporté de provisions. Les habitants les empêcheront fermement de toucher à leurs vivres si les joueurs essayent. Ils auront néanmoins la solution de chasser. Les joueurs devront très bien sentir l'atmosphère explosive qui règne à Léwé, et que la situation peut dégénérer à tout moment.

Les habitants ne sont en effet pas assez fanatiques pour s'attaquer à ce que Méhouloko appelle des Lwas. Si le maître de jeu le veut, les joueurs pourront quand même apprendre quelques petites choses, mais les habitants seront de marbre pour tout ce qui concerne Baron Samedi.



Si les joueurs sont trop intelligents

(On se demande qui ça peut concerner...)

La seule chose pour laquelle les habitants aideront les joueurs, c'est en ce qui concerne les "autres". Ils répondront sans difficulté aux questions touchant au groupe d'étrangers qui est arrivé quelques heures avant les joueurs dans un 4x4 (et une rolls, pour le groupe de Démons), qui est toujours là.

Si les joueurs demandent où ils sont, les habitants leur proposeront de les accompagner à la cachette des autres. Les habitants s'arrangeront pour que le voyage jusqu'à la cachette dure jusqu'au 12 au soir. Pour cela ils partiront le plus tard possible sous de multiples prétextes (No fishing today!), et feront tourner les joueurs en rond jusqu'à la cachette. Un jet de Volonté (Difficile avec 5 colonnes de malus) permettra de se rendre compte de la supercherie.

La cachette

Les autres sont cachés dans une des nombreuses cavernes de la région. Ils y resteront jusque dans l'après midi du 12, c'est à dire qu'ils seront partis avant que les joueurs ne les trouvent. La caverne présente les signes d'une occupation récente, et les joueurs peuvent, en cherchant un petit peu, trouver des restes du matériel des "autres": balles d'armes à feu, matériel de camping, bible ou bouquin porno (selon les cas) etc...

A la nuit tombée, normalement peu après que les joueurs n'arrivent, ceux-ci entendront des chants païens portés par le vent. Leurs guides ne répondront à aucune question sur ce sujet et refuseront de les guider jusqu'à Léwé. Les joueurs pourront toujours essayer de discuter, les haïtiens resteront de marbre.

Il faudra torturer ou menacer efficacement un ou tous les guides pour qu'ils se décident à parler. Il dira que la cérémonie de Manger-Lwa est commencée, et que le Béké leur a donner l'ordre d'empêcher les joueurs d'y assister en les amenant là où leur ennemis se trouvent.

Gaston pensant qu'en confrontant les joueurs avec les "autres" il se débarrasserait d'eux. Malheureusement pour lui les "autres" sont partis avant que les joueurs ne les trouvent. Les guides refuseront catégoriquement de dire où se passe la cérémonie, et de mener les joueurs au village ou à la cérémonie. Ils chercheront à fuir discrètement, afin de laisser les joueurs perdus au milieu de la jungle. Si les joueurs arrivent à capturer un guide, ils pourront le forcer à les mener au village ou à la cérémonie s'il le torturent ou tuent un guide de sang froid devant lui.

Si les guides s'enfuient, sont tous tués ou ne sont pas "persuadés" de guider les joueurs, ceux-ci devront se diriger seuls. Retourner au village est impossible, car aucun repère ne permet de s'y rendre. La cérémonie est nettement plus discernable, en raison des chants et des lumières sur la colline. Les joueurs devront donc réussir cinq jets de Perception (Difficile) pour s'y rendre. Chaque jet raté augmente le trajet de 30 minutes. Le trajet normal prend 1 heure.

La cérémonie

La cérémonie a lieu sur une colline recouverte par une végétation très dense, à une dizaine de kilomètres de Léwé, en pleine jungle. La colline est truffée de Tontons Macoutes tapis dans les buissons et armés de machettes, et ceinturée d'autres Tontons Macoutes nettement moins discrets, armés de M-16.

Au sommet, découvert de toute végétation, se trouvent Gaston Méhouloko et ses deux acolytes, en grande tenue de carnaval. Ange est au centre d'un pentacle, habillée en Vaudou. La scène est éclairée par des torches plantées en cercle. Le tout est parsemé de la garde d'honneur de Gaston. La cérémonie bat son plein, et plusieurs poulets ont déjà péri sous les coups conjugués du poignard et de la bêtise superstitieuse de Gaston.

Les joueurs découvriront cette scène à environ 2 kilomètres de la colline. S'ils ont mis plus de deux heures pour venir, les "autres" seront déjà en train d'attaquer la colline. Sinon les joueurs verront les autres, sur une piste à environ deux kilomètres d'eux, à la même distance de la colline qu'eux. Les "autres" les

auront bien sûr repéré, à moins que les joueurs n'avancent dans le noir, ce qui est proprement impossible dans une pareille jungle, et se mettront donc à foncer à toute allure vers la colline, espérant arriver avant les joueurs. Ces derniers devraient faire de même de peur de rater la fête.

Run to the hills

Les joueurs devront courir à pleine vitesse vers le centre de la cérémonie et passer à travers les défenses formées par les Tontons Macoutes "bourrins". S'ils mettent trop de temps à parvenir au centre, le cercle des 1500 zombis se resserrera inexorablement. Ces créatures ne se déplacent pas tout bêtement à la surface mais rampent sous terre et tentent d'y attirer les retardataires. Pour connaître les effets exacts des dizaines de mains qui tenteront de bloquer et d'étouffer les personnages, il suffit de consulter la table suivante:

Seconde: Nombre de secondes que le joueur passe sans courir vers le centre de la cérémonie.
Chute: Le personnage tombe à terre et ne peut plus se relever tant qu'il n'a pas réussi un jet de Force (Difficile, -5 colonnes de malus). Tant qu'il est à terre, il reçoit des dommages dus aux zombis agglutinés sous lui (voir ci-dessous).
Dommages: Le personnage reçoit (Nombre de mains divisé par deux) points de dommages par seconde. A partir de la 7ème seconde, le personnage prendra les dommages indiqués même s'il n'est pas encore tombé à terre. Un personnage possédant le pouvoir "Anaérobiose" (216) ne se prendra que la moitié des dommages.

Méhouloko's Last Stand

Une fois les bourrins éliminés, les joueurs devront se battre contre les "autres" et les Tontons Macoutes

Seconde	Evénement	Jet à réussir	Sinon...
1-2	La terre remue...	Aucun	-
3-4	1D6 mains sortent de terre	Agilité (Difficile)	Chute
5-6	3D6 mains sortent de terre	Force (Difficile)	Chute
7	5D6 mains sortent de terre	Force (Difficile, -2 colonnes)	Chute + Dommages
8+	10D6 mains sortent de terre	Force (Difficile, -5 colonnes)	Chute + Dommages

espiègles qui en profiteront pour attaquer ceux qui semblent en mauvaise posture ou qui sont séparés du reste du groupe. Si un joueur malin tente de tuer Gaston et qu'Ange est du côté du vaudou, elle s'interpose et élimine le joueur en question (voir "Une grosse colère" ci-dessous).

S'il est tué quand même c'est un des autres Béké qui fait la cérémonie. Elle débute 2 secondes après que les derniers bourrins aient été tués et se déroule comme suit: Le Béké récite simplement ces quelques mots et faisant la croix de Baron Samedi sur le front de la petite fille: "Dormi parfume Baron Samedi, dormi parfume. Accepte cet être comme Béké." Cela prend simplement 3 secondes, après quoi Ange peut utiliser consciemment tous ses pouvoirs et surtout en acquérir un nouveau "Attaque mentale", avant que la cérémonie ne touche à sa fin et seulement si le score d'Ange est positif envers les joueurs, elle se téléportera dans les bras de l'un d'entre eux (plutôt dans ceux du personnages qu'elle préfère) et demandera à être baptisée.

Cette cérémonie est simple, dure 3 secondes et ne nécessite qu'un jet de Volonté "Facile" (malus de 4 colonnes pour les serviteurs de Daniel, Crocell, Furfur et Michel, bonus de 2 colonnes pour les serviteurs de Walther, de Dominique, de Kronos, d'Andromalius et d'Yves). Si le jet est raté, on peut tout de même recommencer (3 secondes de plus). Voici la procédure officielle:

Pour le Bien: Faire le signe de croix sur le front en prononçant ces mots: "Au nom du père du fils et du saint esprit, Je te déclare enfant de Dieu et t'accueille dans la famille du Seigneur tout puissant, Amen".

Pour le Mal: Faire le signe de la croix retournée sur le front. "Au nom des sept enfers, Je te déclare esclave du maître de ténèbres pour l'éternité, Ave satanis".

Dès qu'elle est baptisée, elle se range du côté des joueurs et...

Une grosse colère

Elle utilise son pouvoir d'attaque mentale pour exterminer tous ses ennemis (les "autres" et les non-vaudous), aidée par les joueurs. Si Ange se met du coté du Vaudou, elle utilise son pouvoir de d'attaque mentale sur tout les non-Vaudous (plus particulièrement les joueurs). Elle massacre ensuite les joueurs et "les autres", aidée par les Tontons Macoutes, les Békés et les Zombis qui bloqueront toute issue.

Les joueurs et les "autres" auront bien du mal à s'en sortir, sauf peut être à l'aide de quelques pouvoirs bien sentis tels que "Téléportation" ou "Passe muraille". Ils risquent simplement d'être un peu difficiles à utiliser sans PP... La description exacte du pouvoir d'attaque mentale se trouve dans les fiches d'Ange, une fois qu'elle est devenue Archange ou Prince-Démon (c'est d'ailleurs son pouvoir spécifique).

Epilogue

Comme vous pouvez le voir, cette campagne peut très mal se terminer pour les joueurs, même s'ils ont réussi la plupart ou la totalité des scénarios. Si les joueurs arrivent à faire passer Ange de leur côté, ils recevront la reconnaissance éternelle du Grand Patron, ainsi que d'Ange qui sera devenu Archange ou Prince-Démon (il pourront d'ailleurs se mettre sous ses ordres s'ils le désirent et ce, sans perdre leurs anciens grades et/ou pouvoirs spécifiques). Par contre, s'ils ont raté, et qu'Ange et passée au Vaudou, ils seront la risée de l'enfer ou du paradis, et le grand patron s'occupera personnellement d'eux.

Récompenses

Pour cette sixième et dernière partie, le barème est bien inutile. Si Ange passe de leur côté, ils recevront un pouvoir supplémentaire au choix et pourront passer aux ordres du nouvel Archange (voir ci-dessus). Si Ange est du côté du Vaudou, les survivants (s'il y en a) recevront comme pénitence (en plus d'une limitation supplémentaire) de rester 100 ans au guichet "Réclamations" du bureau de Sainte Pierre (pour les Anges) ou être transformés en familiers pour cette même durée (pour les Démons). Ils auront donc tout intérêt à changer de personnage pour les aventures suivantes...

"Oh moi, vous savez je les préfère sans sucre" starring

Les guides (5)

FO2 VO1 PE3 AG2 AP1 PR1
Talents: Connaissance de la région de Lèwé+1 (Volonté), Discrétion+1, Armes de contact+0.
Matériel: Machette, habits très légers, gourde, et torche.

Simples vaudouisants, ils ont reçu l'insigne honneur d'essayer de détourner l'attention des joueurs et de les perdre dans la jungle.

Les Tontons Macoutes espiègles (10)

FO4 VO1 PE3 AG4 AP1 PR1 PP4
Talents: Arme de contact+2, Discrétion+1, Camouflage+2 (Perception), Esquive+2.
Pouvoirs: Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris+1 (1), Arme de mort+0 (3).
Matériel: Machette, pagne noir.

Ils ont le corps recouvert de peintures vaudous, et ont utilisé tous leurs pouvoirs avant que la cérémonie ne commence. Ils sont tapis dans toute la colline prêts à bondir sur les imprudents isolés. Note au sujet des Tontons Macoutes: En raison de l'attention toute particulière que leur accorde leur Dieu en cette occasion, et grâce à la puissance conjuguée d'Ange et de Gaston, les Tontons Macoutes sont considérés comme ayant réussi tous leurs pouvoirs avant le début de la cérémonie sans aucune dépense de PP.

Les Tontons Macoutes bourrins (25)

FO3 VO1 PE4 AG4 AP1 PR1 PP4
Talents: Arme d'épaule+2, Arme de poing+0, Esquive+1, Corps à corps+2, Arme de contact+1.

Pouvoirs: Crochet de Damballa Ouedo+0 (5), Protection de Papa Legba+1 (4).
Matériel: M-16 (x20), machette (x25), M60 (x5), Revolver (x25), treillis.

Ils ceinturent la colline, tirant sur tout ce qui bouge. Les servants de M60, sont installés à intervalles réguliers dans de petits abris en sacs de sable leur donnant une protection de 4. Note au sujet des Tontons Macoutes: En raison de l'attention toute particulière que leur accorde leur Dieu en cette occasion, et grâce à la puissance conjuguée d'Ange et de Gaston, les Tontons Macoutes sont considérés comme ayant réussi tous leurs pouvoirs avant le début de la cérémonie sans aucune dépense de PP.

La garde d'élite de Gaston (13)

FO3 VO1 PE4 AG4 AP1 PR1 PP7
Talents: Arme d'épaule+2, Arme de poing+1, Arme de contact+2, Esquive+2, Corps à corps+2.
Pouvoirs: Crochet de Damballa Ouedo+1 (5), Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris+1 (1), Arme de mort+1 (3).
Matériel: M-16, revolver, machette, pagne noir, torche.

> You can look to the left and
> Look to the right,
> But you will live in danger tonite.
> When the enemy come he will
> Never be heard.
> He'll blow your mind and not say a word.
> If the Man with the power
> Can't keep her under control,
> Some heads are gonna roll.
>
> The power mad freaks who are
> Ruling the earth
> Will show how little they think you're worth
> With animal lust they'll
> Devour your life.
> One last day burning hell fire
> You're blown away.
> If the man with the power
> Can't keep her under control,
> Some heads are gonna roll.
>
> Downing/Tipton/Alford

Recouverts de peintures Vaudous, les armes à la main, ils gardent leur maître. Ils sont la garde d'élite de Gaston, et sont prêts aux sacrifices les plus fous. Note au sujet des Tontons Macoutes: En raison de l'attention toute particulière que leur accorde leur Dieu en cette occasion, et grâce à la puissance conjuguée d'Ange et de Gaston, les Tontons Macoutes sont considérés comme ayant réussi tous leurs pouvoirs avant le début de la cérémonie sans aucune dépense de PP.

Les Zombis (1500)

FO5 VO1 PR1 AP1 PE2 AG2
Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).

Groupe de Démons (pour †)

Elmer, Démon de Baal (Grade 2)

FO5 AG3 VO3 PE3 PR3 AP1 PP20
Talents: Minigun+3, Esquive+2, Discrétion+0, Arme de poing+1, Arme d'épaule+2.
Pouvoirs: Feu+3 (121), Glace+0 (122), Armure+3 (211), Champ de force+2 (251), Combat (346), Arme à distance maudite (412, Minigun), Art de combat+2 (spécial).
Equipement: Uniforme américain, Minigun (Puissance: +11, bonus magique comptabilisé).

Elmer est, comme tous les Démons de Baal, assez ultra-violent (et cruel). Il fait office de soutien pour l'attaque que vont mener les autres Démons. Comme il est assez lourdement chargé et pas trop pressé d'arriver au contact, il va surement être éliminé par les zombis. Mais gageons qu'il ne sera pas le premier mort du combat...

Elwood, Démon de Baal (Grade 2)

FO6 AG5 VO3 PE2 PR2 AP1 PP20
Talents: Esquive+3, Corps à corps+2, Discrétion+2, Arme de poing+1.
Pouvoirs: Dents+2 (111), Langue+1 (112, barbelée), Griffes+2 (113, grandes), Force+3 (241), Physique (341), Force (351), Art de combat+2 (Spécial).
Equipement: Costume noir (style "ninja"), Uzi.

Elwood, à la différence de son acolyte de Baal, préférera largement le combat au contact à l'arrosage de loin. Il tentera donc de se rapprocher le plus possible

du G'and Béké et d'Ange sans se faire voir des autres protagonistes du scénario. Il tuera néanmoins tout Ange ou Vaudou qui se mettrait sur sa route.

Miaou-Mix, Démon de Caym (Grade 2)

FO6 AG1 VO4 PE4 PR3 AP1 PP20
Talents: Barrir+2, Corps à corps+2, Esquive+1, Discrétion+0.
Pouvoirs: Pattes+3 (114), Cornes+2 (116), Onde de choc+1 (124), Force+3 (241), Force (351), transformation+1 (Spécial).
Equipement: Aucun.

Malgré son nom, ce Démon se transformera en éléphant à la première occasion (c'est d'ailleurs sous cette forme que les joueurs le verront au début de l'attaque. Il compte courir à toute vitesse à travers les lignes ennemies et écraser les Békés de sa masse imposante.

San-Andréas, Démon de Gaziel (Grade 2)

FO4 AG4 VO4 PE4 PR1 AP1 PP20
Talents: Géologie+1, Esquive+1, Discrétion+2.
Pouvoirs: Onde de choc+3 (124), Armure+3 (211), Anaérobiose (216), Téléportation+2 (331), Tremblement de terre+3 (Spécial).
Equipement: Fusil de chasse, Costume de ville.

Ce Démon tentera d'abord de détruire les défenses des Tontons Macoutes bourrins à coup de tremblement de terre puis laissera passer ses copains devant. Il risque donc de se faire attraper par les Zombis. Néanmoins, son pouvoir d'anaérobiose et de téléportation lui permettra de s'échapper sans problèmes. Vous pourrez donc le garder au frais pour une autre aventure...

Tirlipapon, Démon d'Abalam (Grade 2)

FO2 AG4 VO5 PE2 PR2 AP3 PP20
Talents: Chanter+2, Regarder "Tournez manège"+2 (Volonté), Esquive+2.
Pouvoirs: Invisibilité+3 (261), Vol+3 (332), Vitesse+3 (334), Déplacement temporel (336), Camisole+1 (spécial).
Equipement: Robe de chambre, bonnet de nuit, hochet.

Tirlipapon ne sait pas pourquoi il est là (en fait, il a oublié). Il se promène donc invisible, en vol et avec vitesse et ne cessera d'hurler à tue-tête son très célèbre chant de guerre (je cite): "Tirlipapon sur le chiouahouah, Tirlipapon avec la tête avec les doigts...".

Comte Rodolf Einsburg, Démon de Samigina (Grade 2)

FO4 AG3 VO4 PE1 PR1 AP5 PP20
Talents: Parler avec l'accent allemand+2, Esquive+1, Savoir-Faire+3, Séduction+3.
Pouvoirs: Dents+2 (111), Acide+0 (126), Charme+3 (131), Forme gazeuse+2 (335), Communication (344), Communication (344), Baiser vampirique+2 (Spécial).
Equipement: Smoking, fume-cigarette.

Le Comte Einsburg est un vampire de la pire espèce. Il ne supporte pas que l'on le tutoie et ne voudra en aucun cas sortir de sa voiture. Si le combat tourne mal, il n'hésitera pas à fuir sans demander son reste.

James, Rolls-Familier aux ordres du Comte Einsburg
FO4 AG2 VO2 PE3 PR1 AP2 PP5
Talents: Conduite+2.
Pouvoirs: Armure+0 (211), Vol+1 (332).
Equipement: Rolls-Royce (Force:12/-4, Protection:3).

James a été incarné dans une voiture et il ne s'en plaint pas. Il critique par contre beaucoup cette mission. Il se salit et risque de rouiller, sans parler d'un éventuel combat...

Groupe d'Anges (pour ✪)

Maxime de St. Germain

Ange de Michel (Grade 2)

FO3 AG5 VO4 PE2 PR2 AP4 PP20
Talents: Séduction+1, Savoir-Faire+2, Baratin+1, Esquive+3, Arme de contact+3.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+2 (115), Charme+2 (161), armure+2 (211), Physique (341), Combat (346), arme de contact bénite (412, fleuret), Maitrise+3 (Spécial).
Equipement: Costume "classe", trois boites de cirage, peigne, briquet Cartier, Etui à cigarettes et or, fleuret béni (Puissance:+3, Précision:+1, bonus magique comptabilisé).

Maxime est Ange de Michel bien malgré lui. Il n'aime pas la façon brutale dont il règle ses affaires et brille plus souvent en société que dans la jungle d'Haïti. Il est néanmoins un adversaire très dangereux même si, dans ce scénario, il n'est pas très motivé.

Jean Stahler

Ange de Laurent (Grade 2)

FO4 AG4 VO4 PE4 PR2 AP2 PP20
Talents: Esquive+2, Discrétion+2, Acrobatie+1, Tactique+3, Stratégie+3, Survie en jungle+2.
Pouvoirs: Eclair+1 (121), Lumière+2 (122), Armure+2 (211), Régénération+1 (226), Invisibilité+3 (261), Communication (344), Communication (344).
Equipement: Uniforme américain, M-16 avec M203 (Lance-grenades).

Jean est un Ange de Laurent de base. Il connait par coeur les tactiques de combat en jungle et compte bien les appliquer avec sa section lourde. Il combat pour Dieu, le monde et les Etats-Unis d'Amérique.

3/187th

Section lourde de Soldats de Dieu (5)

FO2 AG2 VO2 PE3 PR2 AP1 PP4
Talents: Esquive+2, Arme d'épaule+2 ou M60+2, Discrétion+0, Survie en jungle+0
Pouvoirs: Armure+1 (211), Volonté supra-normale+1 (Spécial).
Equipement: M-16 (x4), M60 (x1), Uniforme américain, Casque lourd (Protection: 1).

Ces soldats sont les participants de la bataille qui prendra bientôt pour nom "Zombi Hill" dans les annales des Forces combattantes du bien. Reste à savoir s'ils seront encore là à la fin pour la raconter.

Père Dimitri Dupont

Ange de Joseph (Grade 2)

FO2 AG2 VO5 PE5 PR2 AP4 PP20
Talents: Chant+3, Discrétion+3,
Pouvoirs: Eau bénite+2 (124), Détection du mal+2 (311), Psychométrie+1 (312), Artistique (342), Ruse (345), Lâcheté (662), Torture+3 (Spécial).
Equipement: Vêtements de prêtres, Lampe-torche, Carnet de chants, Porte-voix.

Le Père Dimitri est un grand lâche. Il se cachera dans un buisson et, avec l'aide de sa lampe torche et de son porte-voix, se mettra à lire des chants de guerre (Voir "Intervention Divine") pour donner du courage à ses collègues. Il sera surement l'une des premières victimes des zombis.

Popples

Ange de Daniel (Grade 2)

FO6 AG6 VO2 PE3 PR3 AP2 PP20
Talents: Chants nationalistes+2, Esquive+1, Corps à corps+3.
Pouvoirs: Peur+0 (164), Armure+2 (211), Force+3 (241), Réduction+1 (265), Bond+3 (333), Combat (346), Force (351), Agilité (355), Arme de contact bénite (411, Doc martens).
Equipement: Uniforme skin, Doc martens bénites (Puissance: +5).

Voir un skinhead de 40cm vous rebondir dessus avec des docs bénites en chantant "Si t'es fier d'être du PSG, tape dans tes mains" est une vision de cauchemar que je ne souhaite à personne. Popples (c'est un surnom, il se nomme en fait Karl) utilisera la célèbre tactique du "Hit and Run" et combattra d'abord les Vaudous avant de s'attaquer aux joueurs.

Ange

Prince des Renégats

FO4 VO6 AG5 AP4 PR2 PE4 PP55
Talents: Lire et écrire+1, Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+2.
Pouvoirs: Dents+3 (111), Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+3 (166), Armure+3 (211, invisible), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Non détection (222), Boomerang+0 (224), Régénération+3 (226), Champ magnétique+3 (251), Champ de force+3 (254), Invisibilité+3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353), Attaque mentale+3 (Spécial).

Récupération:
Par point de pouvoir qu'un Démon vous offre* +1
*: Cela nécessité un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Dents	112
2	Volonté supra-normale	221
3	Non-détection	222
4	Régénération	226
5	Déplacement temporel	336
6	Attaque mentale	Spécial

Attaque mentale (Volonté)
Ce pouvoir permet d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, le résultat des unités doublé donne le nombre de PP enlevés à la victime et transformés en points de dommages (l'armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1+ Niveau dans ce pouvoir) attaque mentales par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Apparence et comportement: Ange a rejoint les forces du mal bien que ses parents aient été tués par des Démons. Elle a compris leur point de vue et préfère largement être en Enfer que dans le royaume des morts de Baron Samedi. Satan est neutre envers elle mais ne demande qu'à l'accepter en tant que proche collaboratrice. Elle doit faire ses preuves.

Rôle: Satan lui a confié la difficile mission de faire venir aux forces du mal tous les êtres qui n'ont pas choisi la vrai voie. Elle doit leur montrer la puissance du mal et les guider vers leur nouveau maître. Le but de tous ses serviteurs est de trouver les bons éléments susceptibles de venir grossir les rangs des armées Démoniaques.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ange de...
Les êtres humains: Les humains normaux n'ont aucun intérêt.
Les animaux: Ils ne m'intéressent pas.
La violence: Elle est quelquefois obligatoire.
La politique: Ce n'est pas mon problème.
L'ordre et la discipline: Primordial. On ne doit accepter aucune lâcheté ou erreur de la part d'un être inférieur.
Les Prince-Démons: Je ne les connait que depuis peu. Andromalius et Kronos sont OK.
Les serviteurs: Ils sont parfaits. J'élimine personnellement ceux qui ne suivent pas mes préceptes à la lettre.

Distinctions accordées par Ange
Chevalier des traîtres: Tout Démon de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être qu'il observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).
Capitaine des transfuges: Tout Démon de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être vivant qu'il observe possède des points de pouvoir ou non.
Baron des Renégats: Tout Démon de ce grade peut convertir au culte du mal un être volontaire possédant des points de pouvoir. Il devient alors un Démon (ou un familier s'il est trop faible). Cette procédure prend 6 heures et coûte 5PP au futur converti.

Relations avec les autres Prince-Démons
Ennemi: Aucun.
Hostile: Aucun.
Neutre: Tous les autres.
Associé: Kronos, Andromalius.
Allié: Aucun.

Tous les Prince-Démons sont neutres envers elle sauf Andromalius qui est Hostile (jaloux?).

Ange

Archange des Convertis

FO4 VO6 AG5 AP4 PR2 PE4 PP55
Talents: Lire et écrire+1, Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+2.
Pouvoirs: Coup de poing+3 (112), Faiblesse+1 (133), Paralysie+1 (135), Calme+3 (166), Armure+3 (211 invisible), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale+3 (221), Non détection (222), Absorption (224), Régénération+3 (226), Champ magnétique+3 (251), Champ de force+3 (254), Invisibilité+3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353), Attaque mentale+3 (Spécial).

Récupération:
Par point de pouvoir qu'un Ange vous offre* +1

*: Cela nécessité un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Coup de poing	112
2	Volonté supra-normale	221
3	Non-détection	222
4	Régénération	226
5	Déplacement temporel	336
6	Attaque mentale	Spécial

Attaque mentale (Volonté)
Ce pouvoir permet d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance pour la victime). S'il est réussi, le résultat des unités doublé donne le nombre de PP enlevés à la victime et transformés en points de dommages (armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utile (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1+ Niveau dans ce pouvoir) attaque mentales par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Apparence et comportement: Ange a rejoint les forces du bien bien que ses parents aient été tués par des Anges. Elle a compris leur point de vue et préfère largement être au Paradis que dans le royaume des morts de Baron Samedi. Dieu est neutre envers elle mais ne demande qu'à l'accepter en tant que proche collaboratrice. Elle doit faire ses preuves.

Rôle: Dieu lui a confié la difficile mission de faire venir aux forces du bien tous les êtres qui n'ont pas choisi la vraie voie. Elle doit leur montrer la puissance du bien et les guider vers leur nouveau maître. Le but de tous ses serviteurs est de trouver les bons éléments susceptibles de venir grossir les rangs des armées Divines.

Possibilités d'intervention: 2

Ce que pense Ange de...
Les êtres humains: Nous sommes les seuls à pouvoir les aider contre le malin.
Les animaux: Nous devons les protéger comme les humains.
La violence: Quelquefois utile mais jamais obligatoire.
La politique: Sans intérêt.
L'ordre et la discipline: Inutile.
Les Archanges: Janus et Mathias sont cools, les autres se prennent un peu au sérieux.
Les serviteurs: Ils sont mes messagers sur terre et apportent partout la parole divine.

Distinctions accordées par Ange
Serviteur des pécheurs: Tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être qu'il observe est plutôt maléfique ou plutôt bénéfique (en sachant que le neutre absolu est très rare).
Ami des fidèles: Tout Ange de ce grade peut, à tout moment, savoir si l'être vivant qu'il observe possède des points de pouvoir ou non.
Maître des Convertis: Tout Ange de ce grade peut convertir à la religion chrétienne un être volontaire possédant des points de pouvoir. Il devient alors un Ange. Cette procédure prend 6 heures et coûte 5PP aussi bien à l'Ange qu'au futur converti.

Relations avec les autres Archanges
Hostile: Dominique, Joseph.
Neutre: Tous les autres.
Associé: Novalis, Jordi.
Allié: Janus, Mathias.

Dominique et Joseph sont hostiles envers elle. Mathias est associé et Janus est allié. Tous les autres sont neutres.

Le Vaudou

Dormi Par'fume, baron samedi, Dormi Par'fume.
Je t'asperge d'encens et de myrrh comme est parfumé la tombe d'astaroth.
Retourne d'où tu viens, de la poussière tu as été créé, à la poussière tu retournes.
Amen.

Prière à Baron Samedi

Le Vaudou est une religion panthéiste créée au XVIe siècle par les esclaves noirs importés de force en Haïti par les colons français. Dépossédés de leurs racines et de leur culture, les noirs réagirent en créant une nouvelle langue, le créole et une nouvelle religion, le Vaudou. Le baptême et les convictions catholiques leur étant imposés par leurs maîtres, les noirs assimilèrent les croyances catholiques, en les mêlant aux leurs, issues des traditions ancestrales de l'Afrique noire.

Le Vaudou est donc une religion panthéiste comprenant des dieux anciens (antérieurs à Jésus Christ) et le seul et unique dieu: Dieu. Bien que vénérant et respectant les croyances catholiques, les adeptes du Vaudou, les Vaudouisants, y sont opposés. En effet, ils ne voient dans les divinités que des moyens d'acquérir de la puissance et de s'échapper de la domination des blancs. Ils utilisent avec la même facilité les forces bénéfiques et maléfiques, s'attirant ainsi la haine et le ressentiment à la fois des Anges et des Démons.

Contrairement aux idées reçues, et colportées par les romans et les films, le Vaudou n'est pas une religion du mal. Bien sur les prêtres Vaudou utilisent les morts, envoûtent les gens ou invoquent des animaux dangereux, mais ils utilisent aussi leur magie pour guérir ou pour assurer la prospérité.

En fait, le Vaudou est neutre, c'est à dire qu'il s'agit aussi bien de magie noire que de magie blanche. Comme disent les haïtiens: un béké a deux mains, signifiant par cette expression que les deux voies sont ouvertes aux Vaudouisants. Il ne faut pas oublier que la quasi totalité du Vaudou connu au grand jour consiste à aller à la messe, à se faire baptiser et à adorer Dieu et ses saints. Seuls quelques initiés possèdent véritablement des pouvoirs et sont en contradiction flagrante avec le catholicisme.

Le panthéon

En Haïti, les gens sont à 85% catholiques et à 110% vaudous.

Serpent & The Rainbow

Le Grand Maître: Créateur de toutes choses, il se tient en retrait ne participant pas activement à la vie des hommes, ne faisant que contrôler les Lwas, les esprits. Aucun culte ne lui est rendu même s'il est invoqué lors de la vie quotidienne. C'est à lui que l'on s'adresse lorsque l'on veut s'attirer les services d'un Lwa (c'est à dire d'un Ange ou d'un Démon). Il s'agit bien sur de la version Vaudou du Dieu des catholiques.

Frère Jésus: Fils du Grand Maître, il est souvent invoqué dans la vie quotidienne et des offrandes lui sont souvent faites afin d'attirer ses faveurs. Il est en effet plus intéressé que son père par les affaires des hommes. Il s'agit de Jésus Christ.

Maîtresse Alizée: Mère du Frère Jésus, elle est révérée et très souvent invoquée pour obtenir sa protection. Il s'agit de la Vierge Marie.

Damballa Ouedo: Le Grand Serpent. Il est l'esprit de la forêt, le maître des animaux, il est invoqué uniquement au cours de cérémonies de vénérations des animaux et de la nature.

Papa Legba: Gardien des morts et du savoir, protecteur de l'inconnu. Il est invoqué pour tout ce qui a trait à la mort et à la divination.

Ogoun Badagris: le Guerrier Sanglant. Il est l'insufflateur de la folie guerrière, le protecteur des combattants. Il est la source de toute puissance physique.

Baron Samedi: Dieu des Zombis. Il est le gardien des cimetières. C'est lui qu'on invoque lorsque l'on veut s'attirer les faveurs des morts.

Les Lwas: Les esprits. Ceux sont les envoyés du Grand Maître, c'est à dire les anges et les démons.

Comme on peut le voir, seules les divinités catholiques sont évoquées ouvertement dans la vie de tous les jours. Les dieux Vaudous restent secrets et ne sont évoqués que lors des cérémonies précises visant à s'attirer leur faveurs.

Les Adeptes du Vaudou

> Il existe ici des secrets que l'on n'ose même pas s'avouer à nous même.
>
> Serpent & The Rainbow

Les Vaudouisants sont dans leur écrasante majorité des êtres humains comme tout le monde. Ils ne possèdent aucun pouvoir, sont baptisés et vont à la messe. La seule différence avec un catholique de base est qu'ils vénèrent d'autres divinités que le seul et unique Dieu (bien que discrètement). Les Vaudouisants de base ont les mêmes caractéristiques qu'un humain normal. Seuls les initiés Vaudous possèdent des pouvoirs les plaçant au dessus du commun des mortels. Il en existe deux types:

- Les Lwa-mèt-tèt, ou Tontons macoutes, sont les initiés combattants. Ce sont des Vaudouisants qui ont réussi à passer une série d'épreuves dangereuses, appelées Manger-Lwa, au cours desquelles ils sont censés vaincre physiquement un Lwa. Ils en tirent des pouvoirs surhumains, et constituent les gardiens sacrés du Vaudou. Ils sont aux ordres des Békés. Ils ont 14 points à répartir dans leurs caractéristiques, aucune d'elle ne pouvant excéder 4. Ils ont 12 points de talents et possèdent au départ trois pouvoirs à tirer dans leur table privilégiée. Ils récupèrent 1 points de pouvoirs toutes les six heures.

- Les Békés, ou prêtres Vaudou. Ils ont réussi à force d'études et de pratique à maitriser la magie Vaudou. Cette charge est en général héréditaire, un Béké enseignant la magie à son enfant le plus doué. Un Béké homme s'appelles un Uga, alors qu'un Béké femme s'appelle une Mambo. Ce sont eux les véritables maîtres de la religion Vaudou, et sont bien plus respectés que les prêtres Catholiques des églises Haïtiennes. Ils ont 12 points à répartir entre leurs caractéristiques, aucune d'elles ne pouvant dépasser 5. Ils possèdent 12 points de talents et 5 pouvoirs à tirer dans leur table privilégiée. Ils récupèrent un point de pouvoir toutes les six heures.

Type	Caractéristiques	Talents
Vaudouisants	10 (3)	6 (+2)
Tontons Macoutes	14 (4)	12 (+2)
Békés	12 (5)	12 (+2)

Type	Pouvoirs	Récupération
Vaudouisants	-	-
Tontons Macoutes	3(+2)a	1/6 heures
Békés	5(+2)b	1/6 heures

Caractéristiques: nombres de points à partager (maximum).
Talents: nombres de points à partager, voir barème (maximum).
Pouvoirs :Nombres de pouvoirs (maximum).
a: dans la table des Tontons Macoutes.

b: dans la table des Békés.
Récupération: Des points de pouvoirs.

Notes au sujet de l'utilisation de tous les pouvoirs: Dès que le Béké ou que le Tonton Macoute quitte la sphère d'influence Vaudou (caraïbes, sud des Etats-unis et nord de l'Amérique du sud), le coût de tous ses pouvoirs est majoré de 50% (arrondi à l'entier supérieur). Exemple: Un rituel d'arme de mort coûte 3PP s'il est tenté à Cabourg. Les objets magiques ont 1 chance sur 6 (résultat de 1 sur un D6) de perdre tout pouvoir. Les malédictions, quant à elles gardent toute leur puissance où que se trouve la victime (You can run but you can't hide!). Le monde des rêves est considéré comme faisant parti de la sphère Vaudou.

La table des pouvoirs des Tontons Macoutes

Chaque tonton Macoute lance 1D6 pour chaque pouvoir. Ces six pouvoirs possèdent des niveaux, on peut donc les tirer au sort plusieurs fois chacun.

1- Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris (Précision)
Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute se peint des symboles vaudous sur le corps et s'asperge avec le sang d'un créature spécialement sacrifiée. Il possède pour (résultat de unités) heures les capacités suivantes: Il voit son niveau de maîtrise dans l'arme de son choix augmenter d'un niveau (maximum+3) et peut attaquer deux fois par seconde avec cette même arme. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

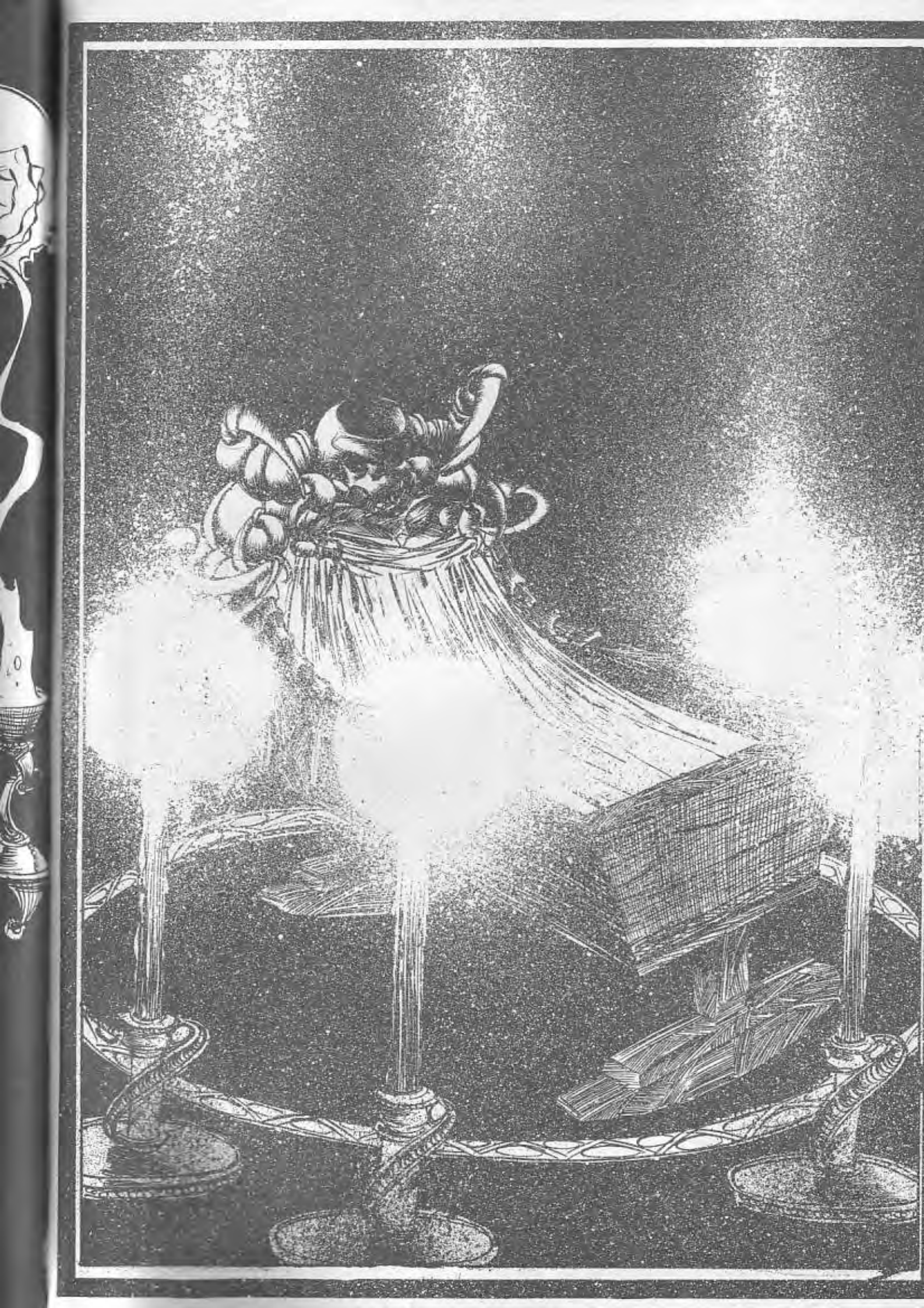
2- Appel de la jungle (Précision)
Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Tonton Macoute doit sacrifier un animal d'une taille supérieure ou égale à celle d'un chat au pied d'un arbre en bordure d'une étendue sauvage. Un animal de la jungle de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir pour (résultat des unités) heures. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. L'animal invoqué doit bien sur être présent dans l'étendue sauvage. Les animaux les plus souvent invoqués sont les serpents (plus particulièrement les venimeux), les fauves et les grosses araignées.

	Coût	Caractéristique	Rituel
1- Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris	2	PR	Une heure
2- Appel de la jungle	1	PR	Une heure
3- Arme de mort	2	VO	Variable (minutes)
4- Protection de Papa Legba	2	VO	Une minute
5- Crochet de Damballa Ouedo	1	PR	10 minutes
6- Enfants de Baron Samedi	3	VO	Une heure

3- Arme de mort (Volonté)
Au cours d'un rituel dédié à Ogoun Badagris qui dure (7-résultats des unités) minutes, le Tonton Macoute béni son arme blanche. Celle-ci voit alors sa puissance augmenter de (résultat des unités) points pour une heure. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de pouvoir.

4- Protection de Papa Legba (Volonté)
Au cours d'une prière à Papa Legba, le Tonton Macoute doit donner un animal vivant en pâture à un serpent dangereux pour l'homme. il obtient alors un "pool" de points de vie supplémentaires équivalent au résultat des unités (les dégâts sont d'abord retranchés à ce total avant d'affecter le personnage). Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine aube ou aurore, et coûte 2 points de pouvoir à chaque utilisation.

5- Crochet de Damballa Ouedo (Précision)
Le Tonton Macoute doit, après avoir adressé une prière à Damballa Ouedo pendant plusieurs minutes, se faire mordre par un serpent venimeux mortel. S'il rate son jet de pouvoir, il se prend les points de dégâts correspondants au poison du serpent (et, le plus souvent, meurt). S'il réussit son pouvoir, il ne prend aucun dégât et possède pour (résultat des unités) heures, la faculté d'injecter du venin. S'il cause un point de dégât à sa victime avec ses poings (plutôt ses



ongles) ou ses dents, il lui inflige (résultat des unités) points de dégâts en plus. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir.

6- Enfants de Baron Samedi (Volonté)

> Death walks inside you,
> Smell death around you,
> Vaudou spell takes a soul.
> Laughing as you eternally rot.
> Searching for human flesh
> And life's blood.
> Live Undead.
>
> Araya

Le Tonton Macoute possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leur tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leur tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 3 points de pouvoir. Les Zombis Vaudous ont tous les caractéristiques suivantes:

FO5 VO1 PR1 AP1 PE2 AG2
Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).
Ils sont inintelligents et sont très lents (ils se déplacent d'un mètre par seconde et attaquent toujours en dernier).

Les pouvoirs des Békés

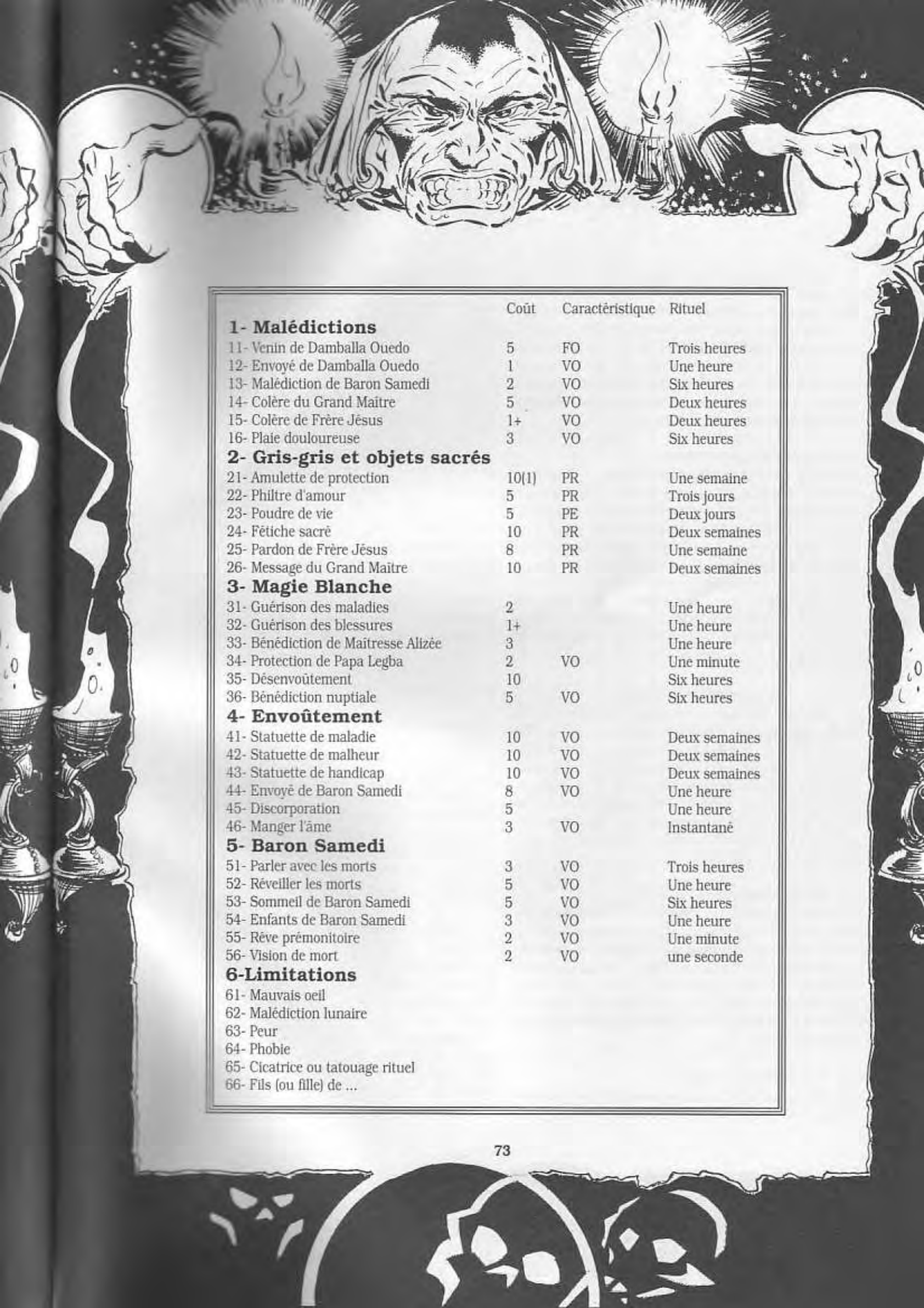
Les Békés sont des prêtres de la religion Vaudou, c'est à dire qu'il tirent leur puissance de divinités ayant existées. C'est pourquoi contrairement aux sorciers, ils n'utilisent pas de talents spéciaux, mais des pouvoirs comme les Vikings, les Anges et les Démons. Pour déterminer ces pouvoirs il suffit de jeter un D66 et consulter les tables suivantes:

11- Venin de Damballa Ouedo (Force)
Au cours d'un rituel de trois heures, le Béké doit absorber une grande quantité de venin de serpent. S'il rate son pouvoir, il est malade (Résultat des unités pair) ce qui provoque un malus de 5 colonnes pour toutes ses actions pour une journée ou meurt dans d'atroces souffrances (Résultat des unités impair). S'il réussit, la victime (dont il doit posséder une mèche de cheveux, un ongle, etc...) subit immédiatement (résultat des unités) points de dégâts (l'armure ne compte pas). Même si elle survit, elle est malade (5 colonnes de malus pour toutes ses actions) pendant (résultat des unités) jours. L'utilisation de ce pouvoir coûte 5PP.

12- Envoyé de Damballa Ouedo (Volonté)
Au cours d'une cérémonie d'une heure, le Béké doit sacrifier un animal d'une taille inférieure ou égale à celle d'un lapin au pied d'un arbre en bordure d'une étendue sauvage. Un serpent de son choix arrivera alors à la fin de la cérémonie et dévorera le sacrifice. Il sera alors totalement au service de l'utilisateur du pouvoir jusqu'à la prochaine aurore. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de pouvoir. Le sorcier voit à travers les yeux du serpent.

13- Malédiction de Baron Samedi (Volonté)
Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 2PP ainsi qu'un point de volonté pour rendre stérile la semence d'un homme dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc...). Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la semence de la victime est de nouveau fertile et le sorcier récupère son point de volonté perdu.

14- Colère du Grand Maître (Volonté)
Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une maison (ou autre édifice) dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gris-gris quelconque. Après une dépense de 5PP, et si le pouvoir est réussi, bien sur, l'édifice sera détruit au maximum (7-résultat des unités semaines) après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, etc...).



	Coût	Caractéristique	Rituel
1- Malédictions			
11- Venin de Damballa Ouedo	5	FO	Trois heures
12- Envoyé de Damballa Ouedo	1	VO	Une heure
13- Malédiction de Baron Samedi	2	VO	Six heures
14- Colère du Grand Maître	5	VO	Deux heures
15- Colère de Frère Jésus	1+	VO	Deux heures
16- Plaie douloureuse	3	VO	Six heures
2- Gris-gris et objets sacrés			
21- Amulette de protection	10(1)	PR	Une semaine
22- Philtre d'amour	5	PR	Trois jours
23- Poudre de vie	5	PE	Deux jours
24- Fétiche sacré	10	PR	Deux semaines
25- Pardon de Frère Jésus	8	PR	Une semaine
26- Message du Grand Maître	10	PR	Deux semaines
3- Magie Blanche			
31- Guérison des maladies	2		Une heure
32- Guérison des blessures	1+		Une heure
33- Bénédiction de Maîtresse Alizée	3		Une heure
34- Protection de Papa Legba	2	VO	Une minute
35- Désenvoûtement	10		Six heures
36- Bénédiction nuptiale	5	VO	Six heures
4- Envoûtement			
41- Statuette de maladie	10	VO	Deux semaines
42- Statuette de malheur	10	VO	Deux semaines
43- Statuette de handicap	10	VO	Deux semaines
44- Envoyé de Baron Samedi	8	VO	Une heure
45- Discorporation	5		Une heure
46- Manger l'âme	3	VO	Instantané
5- Baron Samedi			
51- Parler avec les morts	3	VO	Trois heures
52- Réveiller les morts	5	VO	Une heure
53- Sommeil de Baron Samedi	5	VO	Six heures
54- Enfants de Baron Samedi	3	VO	Une heure
55- Rêve prémonitoire	2	VO	Une minute
56- Vision de mort	2	VO	une seconde
6-Limitations			
61- Mauvais oeil			
62- Malédiction lunaire			
63- Peur			
64- Phobie			
65- Cicatrice ou tatouage rituel			
66- Fils (ou fille) de ...			

15- Colère de Frère Jésus (Volonté)
Au cours d'un rituel de deux heures, le Béké maudit une étendue cultivée dans laquelle il aura préalablement placé un fétiche ou un gris-gris quelconque. Après une dépense de 1PP par hectare, et si le pouvoir est réussi, bien sur, les cultures seront détruites au maximum (7-résultat des unités semaines) après le rituel par une catastrophe naturelle (incendie, inondation, tornade, maladie, etc...).

16- Plaie douloureuse (Volonté)
Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 3PP ainsi qu'un point de volonté pour blesser un être humain dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc...). Une plaie (d'environ 5 centimètres de long) très douloureuse apparait alors sur la victime. La douleur est lancinante (5 colonnes de malus), ne peut pas être guérie ni cicatrisée mais ne cause aucun point de dommage. Dès que le Béké souhaite arrêter la malédiction ou dès sa mort, la douleur s'arrête, la plaie se cicatrise et le sorcier récupère son point de volonté perdu.

21- Amulette de protection (Précision)
Ce pouvoir permet la création d'amulettes de protection. Chaque tentative de création d'une amulette coûte 10PP et prend une semaine. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. L'amulette accorde un bonus de 4 colonnes pour toute attaque mentale dont pourrait être victime le porteur de l'objet. Chaque fois qu'il est attaqué, le béké (ou le porteur de l'objet) doit dépenser 1PP pour faire fonctionner l'amulette.

22- Philtre d'amour (Précision)
Ce pouvoir permet la création de philtres d'amour. Chaque tentative de création d'une potion coûte 5PP et prend trois jours. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Dès qu'une autre personne (du sexe opposé) boit la potion, elle tombe immédiatement amoureuse de l'être pour lequel la potion a été fabriquée. Cette passion dure (résultat des unités) semaines.

23- Poudre de vie (Perception)
Ce pouvoir permet la création de poudre anti-poisons. Chaque tentative de création d'une dose de poudre coûte 5PP et prend deux jours. C'est le maître de jeu qui détermine secrètement si la potion est réussie ou non. Lorsqu'un personnage prend des dégâts à cause d'un poison (naturel ou non) il doit boire une mixture composée d'eau et de la poudre de vie avant que le poison ait définitivement causé des dommages irréversibles (5 minutes). Si la potion est réussie, le personnage est guéri et récupère tous les points perdus. Si la potion est ratée, rien ne se passe et le personnage n'a plus le temps d'en boire une autre ou de tenter un jet de premiers-soins. On peut faire absorber la potion même à un personnage que le poison a normalement tué.

24- Fétiche sacré (Précision)
Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est immunisé contre toutes les malédictions (pouvoirs 11, 12, 13 et 16) pour (résultat des unités) semaines. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont le porteur serait déjà victime.

25- Pardon de Frère Jésus (Précision)
Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre le mauvais oeil. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 8PP et prend une semaine. Le sorcier doit placer lui même le fétiche dans l'édifice ou l'étendue à protéger. L'édifice ou l'étendue est alors immunisée contre les malédictions (pouvoirs 11 à 16) pour (résultat des unités) mois. Note: le port du fétiche n'arrête pas les effets d'une malédiction dont l'emplacement serait déjà la victime.

26- Message du Grand Maître (Précision)
Ce pouvoir permet la création de fétiches sacrés qui protègent contre les ennemis de toutes sortes. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. Le porteur est alors possesseur de l'équivalent du pouvoir d'Ange numéro 315 (Détection du danger) au niveau +0 et avec une perception de 5. Le fétiche fonctionne pendant (résultat des unités) jours.

31- Guérison des maladies
Ce rituel dure une heure et coûte 2PP. La "victime" est alors entièrement guérie de toutes les maladies dont il pourrait être porteur. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

32- Guérison des blessures
Ce rituel dure une heure et coûte 1PP par point de vie récupéré. La "victime" retrouve alors tous les points de dommages qu'elle aurait perdus. Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

33- Bénédiction de Maîtresse Alizée
Ce rituel dure une heure et coûte 3PP. La "victime" est alors libérée de toutes les malédictions dont elle pourrait être victime (pouvoirs 11, 12, 13 et 16). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

34- Protection de Papa Legba (Volonté)
Au cours d'une prière à Papa Legba, le Béké doit donner un animal vivant en pâture à un serpent dangereux pour l'homme. Il obtient alors un "pool" de points de vie supplémentaires équivalant au résultat des unités (les dégâts sont d'abord retranchés à ce total avant d'affecter le personnage). Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine aube ou aurore, et coûte 2 points de pouvoir à chaque utilisation.

35- Désenvoûtement
Ce rituel dure six heures et coûte 10PP. La "victime" est alors libérée de tous les envoûtements dont elle pourrait être victime (pouvoirs 41 à 44). Le Béké peut guérir un maximum de (1+Niveau dans ce pouvoir) personnes par jour de cette façon.

36- Bénédiction nuptiale (Volonté)
Ce rituel dure six heures, annule la malédiction de Baron Samedi et coûte 5PP. Les deux "victimes" (obligatoirement un couple marié) doivent concevoir alors un enfant sain et bien portant avant (7-résultat des unités) semaines (encore faut-il qu'ils y mettent un peu du leur...).

41- Statuette de maladie (Volonté)
Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui rendent malades les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement malade (2 colonnes de malus pour toutes ses actions) et meure au bout de (7-résultat des unités) mois si rien n'est fait pour arrêter le mauvais sort. Cette maladie ne peut être guérie que magiquement (ou si la statuette est détruite).

42- Statuette de malheur (Volonté)
Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui rendent tristes les êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime tombe alors immédiatement dans un état de lassitude chronique (10 colonnes de malus à toutes ses actions). On doit la nourrir de force. L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).

43- Statuette de handicap (Volonté)
Ce pouvoir permet la création de petites statuettes qui paralysent un membre des êtres qu'elles sont censées représenter. Chaque tentative de création d'un fétiche coûte 10PP et prend deux semaines. Le sorcier doit posséder une partie de la personne à qui est destiné l'objet. La victime perd alors l'utilisation d'un de ses membres (Bras, jambe ou sexe). L'effet est permanent à moins d'être guéri magiquement (ou si la statuette est détruite).

44- Envoyé de Baron Samedi (Volonté)
Ce pouvoir permet, après un rituel d'une heure et la dépense de 8PP, d'hypnotiser un être humain et lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant de l'exécuter. La victime peut tenter de résister avec un jet de résistance normal (Volonté) et le résultat des unités donne le nombre maximum de jours entre l'hypnose et l'ordre implanté. La durée de résolution de l'ordre ne doit pas dépasser dix minutes.

45- Discorporation
Le Béké, en dépensant 5PP et après un rituel d'une heure, peut entrer sur le plan des esprits. Il est alors considéré comme étant en forme gazeuse (pouvoir 263 de MV) et peut entrer dans le monde du rêve, comme avec un pouvoir de rêve normal (pouvoir 325 de MV). Pour 1PP par personne supplémentaire, le Béké peut faire entrer dans le rêve d'autres participants au rituel (mais uniquement s'ils sont volontaires).

46- Manger l'âme (Volonté)
Sous ce nom étrange se cache exactement le même pouvoir que celui de Beleth intitulé "Cauchemar mortel". Il ne peut donc être utilisé qu'avec celui ci-dessus. Rappelons simplement qu'il coûte 3PP et que se description se trouve en page 62 des règles d'INS.

51- Parler avec les morts (Volonté)
Au cours d'une cérémonie de trois heures, le Béké doit dépenser 3PP pour faire parler un humain mort dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveu, ongle, etc...). Il peut lui poser toutes sortes de questions mais le mort ne répondra sans mentir que si le pouvoir est réussi. Le nombre de questions est limité à (2+ Niveau dans ce pouvoir) par essai.

52- Réveiller les morts (Volonté)
Le Béké possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leur tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leur tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 5 points de pouvoir. Les Zombis Vaudou ont tous les caractéristiques suivantes:

FO5 VO2 PR1 AP1 PE2 AG2
Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).
Ils sont intelligents et mais assez lents (ils de déplacent de trois mètres par seconde).

53- Sommeil de Baron Samedi (Volonté)
Au cours d'une cérémonie de six heures, le Béké doit dépenser 5PP ainsi qu'un point de volonté pour faire tomber dans un coma profond un être vivant dont il possède au moins une petite partie du corps (mèche de cheveux, ongle, etc...). Dès que le Béké souhaite arrêter ce coma ou dès sa mort, la semence de la victime se réveille et le sorcier récupère son point de volonté perdu. Ce coma a totalement l'apparence de la mort (Jet de médecine avec 8 colonnes de malus pour se rendre compte de la méprise) et sert le plus souvent à faire enterrer quelqu'un vivant.

54- Enfants de Baron Samedi (Volonté)
Le Béké possède le pouvoir de réveiller les morts. Pour ce faire il doit effectuer, de nuit, une cérémonie d'une heure dédiée à Baron Samedi dans un cimetière. Il verra alors (résultat des unités) zombis sortir de leurs tombes et le suivre aveuglément. Ces Zombis rentreront d'eux mêmes vers leur cimetière afin de réintégrer leur tombes avant l'aube. Pour devenir Zombi, un cadavre doit avoir été enterré depuis moins d'un an. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 3 points de pouvoir. Les Zombis Vaudous ont tous les caractéristiques suivantes:

FO5 VO1 PR1 AP1 PE2 AG2
Talents: Corps à corps+2 (puissance: +2, bonus de force comptabilisés).
Ils sont inintelligents et sont très lents (ils se déplacent d'un mètre par seconde et attaquent toujours en dernier).

55- Rêve prémonitoire (Volonté)
Le Béké peut, en se concentrant une minute et en dépensant 2PP visualiser la mort probable qui l'attend dans les (résultat des unités) heures prochaines. il est évident que cette mort peut être évitée (c'est d'ailleurs le but du pouvoir).

56- Vision de mort (Volonté)
Ce pouvoir est immédiat (une seconde), coûte 2PP et permet de montrer une mort horrible (et probable) à un être humain de son choix (et qui est en vue). Il a le droit à un jet de résistance normal (avec la volonté). Si le pouvoir est réussi, la victime prend peur et doit fuir pendant (résultat des unités) minutes. Si elle ne le peut pas, elle subit 3 colonnes de malus à toutes ses actions.

61- Mauvais oeil
Le personnage est maudit (pour on ne sait quelle raison) par le Grand Maître lui même. Il subit 3 colonnes de malus chaque fois qu'il tente d'utiliser un de ses pouvoirs.

62- Malédiction lunaire
Le personnage est très sensible aux phases de la lune. Il subit, la nuit, des malus à toutes ses actions selon le barème suivant:

Phase de la lune	Malus
Pleine lune	Aucun
Pas de lune	-6 colonnes
Autre	-3 colonnes

63- Peur
Le personnage doit choisir une phobie (animaux, nuit, espaces fermés, etc...) dont il est victime. Voir à ce sujet les pouvoirs (64-) des règles d'INS/MV.

64- Folie
Le personnage doit choisir une folie (paranoïa, xénophobie, etc...) dont il est victime. Voir à ce sujet les pouvoirs (63-) des règles d'INS/MV.

65- Cicatrice ou tatouage rituel
Le personnage est couvert de cicatrices et/ou de tatouages qui donnent une idée de son rang, de ses hauts faits et dont il est très fier. Evidemment, son charme en prend un coup (AP-1 envers tous les non-Vaudouisants). Inutile de préciser que tous ces "ajouts" sont entièrement volontaires.

66- Fils (ou fille) de ...
Le personnage se prend pour l'envoyé direct d'un Dieu Vaudou (au choix). Les effets sur le personnage sont un compromis entre la mégalomanie (633 dans MV) et l'intégrisme (656).

Crédits

Réalisation: Mathias Twardowski
Mise en page: Croc
Dessins et couverture: Var Anda
Sources: Angel Heart, Serpent & The Rainbow (l'emprise des ténèbres)

Rectificatif

Ca devient une habitude... Cette fois-ci nous jeterons notre dévolu sur le pourvoir 115 d'Ange (Esquive Acrobatique). La description du pouvoir dans les règles de base de Magna Veritas le rend bien trop puissant. Ce pouvoir coûte désormais 1PP par attaque esquivée.

Clarifions aussi un autre point imprécis des règles du jeu (aussi bien dans Magna Veritas que dans In Nomine Satanis): On peut invoquer son Archange ou son Prince-Démon une fois par seconde et ce dans n'importe quelle situation du moment que le personnage peut penser (donc impossible s'il est dans le coma ou assommé et possible s'il est paralysé ou changé en pierre). Si l'invocation rate on peut réessayer dès la seconde suivante avec un malus supplémentaire de 4 colonnes. Ce malus est cumulatif avec tous les autres modificateurs et s'annule dès que le supérieur est invoqué ou une heure après la dernière tentative.

Notons aussi que le talent de "Sort annexe" est à utiliser avec la caractéristique de Volonté. C'est logique mais il fallait que ce soit précisé.

Le pouvoir de Télépathie (321) a une portée de (1+Niveau) fois 100 kilomètres. Ceci permet de le rendre un peu plus puissant puisqu'il coûte aussi cher que Dialogue mental et qu'il était très nettement inférieur.

Remerciements

Où l'auteur dans sa divine mansuétude, daigne se pencher sur ses prochains et leur adresser un chaleureux hommage, mais de loin parce qu'avec les maladies maintenant, on ne sait plus où on va.

Voici donc la liste, non exhaustive (pour faire rêver ceux qui n'y sont pas) mais pas suffisamment tout de même pour y mettre Jean-Marie Le Pen, Jean-Michel Jarre ou Bernard-Henri Lévy, des personnes, qui, volontairement ou non, de près ou de loin, ont inspiré ce chef d'oeuvre:

Croc, pour toutes les choses qu'il m'a fait découvrir et dont la liste serait trop longue à énumérer.
Nancy, pour toutes les choses qu'elle m'a fait découvrir et que la pudeur m'interdit d'énumérer.

Et, dans le désordre le plus total:

Agnès "Lus de Saint Phalle" Pernelle, Aliens, André "Car Wars" Foussat, Animonde, Bitume, Black Sabbath, Blue Öyster Cult, Butterfly-Ball, Call of Ktulu, Car Wars, Christophe "Zen" Guerin, Conan Doyle, Conan le barbare, Fabien "Sekouyan" Deleval, Fabienne "EDF" Maignan, Fabrice "Biotech" Lamidey, Fred "Jude" Weil, Fred "Micromole" Humbert, Greg "Godfather" Stafford, Guillaume "Cartes" Fournier, Guillaume "Micro-micro-micromole" Humbert, Guillaume "Staline" Rousseau, Guillaume "WH40K" Gillenaves, Hawkwind, Iron Maiden, Isaac Asimov, Jack Vance, Janik "Video Games" Marnet, Jean Marie "Marcellin Morgont" Noel, Judge Dredd, Laurent "Grossbite" Sarfati, Lynyrd Skynyrd, Mad-Max, Manowar, Manu "Zlika" Zlika, Metallica, Mikael "Storm-punk" Jasmin, Motörhead, Olivier "Assass" Zamora, Pierre Desproges, Pierre "Macintosh" Rosenthal, Pink Floyd, Robert Howard, Runequest, Sophie "Design" Noel, Space Hulk, The Beatles, The Blues Brothers, Tom "Vous n'auriez pas un poussin ?" Ménage, Valérie "Micro-micromole" Rousseau, Yves "Spock" Bougiasca.

Je vous conseille amicalement, mais fermement d'écouter "Imaginos" de Blue Öyster Cult, album qui a servi de base à cette campagne.

Et très bientôt: La sixième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas

MORS ULTIMA RATIO

Paris, 1924. Cette extension vous permet de reproduire l'ambiance "Gothic-Horror" des années 20 et comprend 7 scénarios reliés entre eux ou jouables indépendamments les uns des autres. Le système de jeu est légèrement modifié pour que les pouvoirs des Anges et des Démons soient bien en harmonie avec ce type d'aventures. Que vous soyez anarchistes, journalistes, truands ou tueurs à gages, une indicible présence maléfique vous fera regretter d'être venu la déranger...

Le Royaume des Morts vous tend les bras

Baron Samedi

Baron Samedi est le Dieu des morts-vivants du panthéon Vaudou. Cette cinquième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas n'est autre qu'une suite de six scénarios reliés entre eux et qui vous plongeront dans le terrible royaume des morts. Les joueurs seront confrontés à un ennemi dont ils ne soupçonnent même pas l'existence et dont les agissements dérangent aussi bien Dieu que Satan. Etes-vous prêt à affronter ce nouveau péril?

Cette campagne est prévue pour être jouée par 3 à 6 Anges ou Démons débutants et peut même être adaptée pour des Vikings. Bien que l'esprit de déduction, le bon sens et la discrétion soient de mise, une force de frappe conséquente n'est pas à négliger et les adeptes de Furfur, Crocell, Baal, Belial, Daniel et Michel seront les bienvenus.

Edité par Idéojeux, 7 Rue Jean Mermoz, 78000 Versailles - ISBN 2-908765-07-1