

Il était une fois...

Extension n°8 pour In Nomine Satanis/Magna Veritas



Par

Mathias TWARDOWSKI





Il était une fois

Sommaire

<i>Introduction.....</i>	<i>II</i>
<i>Alouette, gentille Alouette</i> <i>Magna Veritas</i>	<i>VI</i>
<i>Accroche toi aux clous, j'enlève l'échelle</i> <i>Magna Veritas</i>	<i>XXVIII</i>
<i>Reviens Georges, j'ai les mêmes à la maison</i> <i>In Nomine Satanis et Berserker</i>	<i>XLIII</i>
<i>Le pouvoir derrière la croix</i> <i>In Nomine Satanis</i>	<i>LIX</i>
<i>Annexes</i> <i>In Nomine Satanis, Magna Veritas et Berserker.....</i>	<i>LXXV</i>
<i>Crédits</i>	<i>LXXX</i>

Il était une

Make you an offer you can't refuse
You've only got your soul for lease
Eternally, just let yourself go

Iron Maiden, Somewhere in Time

Introduction

Cette toute attendue extension d'un Nomine Satanis et de Magna Veritas vous dévoile tous les dossiers brûlants de la chrétienté : de l'Incarné d'Arc à la Crucifixion en passant par l'Inquisition, pour n'en citer que quelques uns. Afin de vous permettre de jouer et d'influer sur les événements sus-cités, ces différents scénarios vous emmèneront à travers le temps et l'espace, procurant ainsi à vos joueurs et à vous mêmes un soin dépayssément jusqu'ici à peine effleuré dans les autres extensions d'INS/MV.

Mais avant de vous plonger dans la lecture de ces sublimes aventures au charme si pittoresque, quelques petites précisions sur le temps, l'espace, les paradaires et toutes ces sortes de choses, s'imposent.

Le voyage dans le temps

Certains d'entre vous, pour ne pas dire la grande majorité, sont déjà familiarisés avec le voyage dans le temps dans INS. La possibilité pour les Démon de voyager à travers les âges a en effet déjà été évoquée dans un des nombreux scénarios de la boîte de base "Stormtroopers of God", ainsi que dans un des scénarios de Berserker "Pour qui sonne le gland ?".

Dans "Stormtroopers of God", les Démon retournaient au moyen-âge grâce au pouvoir de Projection Temporelle de Kronos afin d'empêcher un événement véritablement insignifiant ou presque pour l'histoire de l'humanité. Toutes les données contenues dans ce scénario sont tout à fait exactes et ne seront que développées dans ce qui suit. Vous

ne pouvez qu'admirer la cohésion totale des extensions les unes avec les autres, et surtout la richesse des thèmes d'un Nomine Satanis/Magna Veritas et des scénarios de la boîte de base. Cette richesse a permis à nombre d'entre vous d'écrire et de vivre des aventures aux thèmes variés, comme en témoigne le nombre de scénarios originaux que nous recevons.

In Nomine Satanis

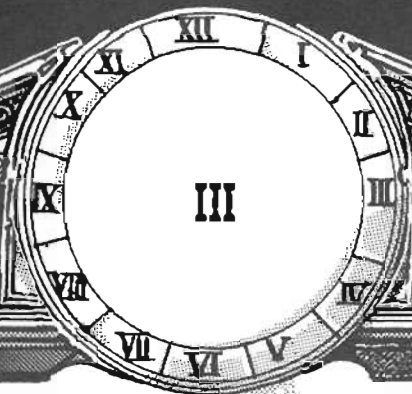
Let's do the Timewarp again !
It's a jump to the left,
Then a jump to the right,
Put your hands on your hips,
And bring your knees in tight,
But it's the pelvis thrust,
That really drives you in-a-a-a-ane,
Let's do the Timewarp again !

Rocky Horror Picture Show

Pour la hiérarchie Satanique et ses joyeux membres, le voyage dans le temps est un fait établi, et bien que très rarement utilisé, est accepté par tous comme un moyen intéressant d'ennuyer le monde. Tous les Démon au service de Kronos peuvent envoyer des gens dans le temps de manière totalement délicate, mais seul Kronos lui-même possède suffisamment de contrôle pour projeter quelqu'un au lieu et à l'heure diles.

Il faut donc l'autorisation expresse, et même la présence de ce Prince-Démon pour pouvoir voyager. Celui-ci ayant besoin de l'autorisation de Satan himself pour effectuer un voyage, il est bien rare que des Démon puissent ainsi faire le mal à toutes les époques, bondissant et rebondissant à travers les Bous les des chiens de l'Indes enragés et shootés aux amphétamines.

Dans le cas où toutes les autorisations sont obtenues et que des volontaires désignés d'office sont réunis, le voyage peut avoir lieu. La cérémonie débute, Kronos ayant besoin, afin de réussir le plus précisément possible un saut, d'un niveau de concentration qu'il ne peut obtenir qu'à la suite d'un long rituel.



A la fin de cette cérémonie, qui ressemble à un mélange de concert silencieux d'Hawkwind et de séance de yoga Zen (tendance secte Ishido), tous les voyageurs pénètrent à l'intérieur d'un pentacle et disparaissent dans le continuum espace-temps.

Le voyage en lui-même est instantané, et les Démons se retrouvent alors, à quelques imprécisions près, à l'endroit et à l'heure de leur destination préalablement établie.

Pour le retour, les joueurs doivent à tout prix se retrouver à l'endroit exact de leur arrivée, à un moment précis, choisi par Kronos lui-même. Si les Démons ne sont pas précisément à l'endroit et au moment prévu pour leur retour, la projection temporelle inverse fonctionnera sans eux, et ils se retrouveront prisonniers de l'époque (lost in time, lost in space). Il est très fortement conseillé aux Démons de marquer d'une manière très exacte leur endroit d'atterrissage, et de s'enquérir avec précision de l'instant d'arrivée. Combien de fois des Démons ont-ils cru arriver pile à l'heure prévue, et étant à des époques ne connaissant pas les horloges à quartz, ont raté le retour. Kronos effectue en effet les projections inverses à l'heure qu'il a établi, et à la seconde près, ne souffrant aucun retard. En procédant à ces menues opérations les voyageurs limitent considérablement les risques de non retour et évitent de rejoindre la déjà longue liste des Démons MIA (Missing In Action). Un Démon d'un Prince-Démon très précis et calme, comme Andromalius (si ! si !), Kronos ou Barlberith est en général présent dans tous les voyages, presque exclusivement pour effectuer ces toutes petites opérations qui sont pourtant tellement importantes.

Le délai entre l'arrivée et le départ est normalement prévu pour laisser le temps de mener à bien la mission mais il arrive qu'à cause d'un retard à l'arrivée il ne reste qu'un temps très court, et même que les voyageurs attendent après la date de leur départ. Tous ces risques, bien négligeables d'après Chronos, font que l'on trouve bien peu de volontaires pour les voyages dans le temps. Heureusement ceux-ci sont extrêmement rares et la demande de Démons voyageurs est faible dans les mêmes proportions.

Magna Veritas

If you had the time to lose
An open mind and time to choose
Would you care to take a look
Or can you read me like a book

Iron Malden, Somewhere In Time

Du côté du Bien, le voyage temporel n'existe officiellement pas. Seuls les plus hauts gradés savent que cette possibilité est offerte aux légions du Sei-

gneur afin de contrer les voyages temporels sataniques. Il n'y a aucun Archange susceptible d'utiliser un quelconque pouvoir similaire à celui de Kronos. Néanmoins, face aux premiers voyages temporels Sataniques, le Grand Conseil a sommé Jean de mettre au point une machine capable d'effectuer les mêmes voyages que Kronos, mais en mieux parce que "tout pas déconner, on va leur montrer ce qu'on sait faire", pour citer Michel.

Aussitôt dit, (presque) aussitôt fait, et après de nombreuses années de recherches intensives, Jean et tous ses plus proches collaborateurs ont été extrêmement fiers de présenter le Cyclotron.

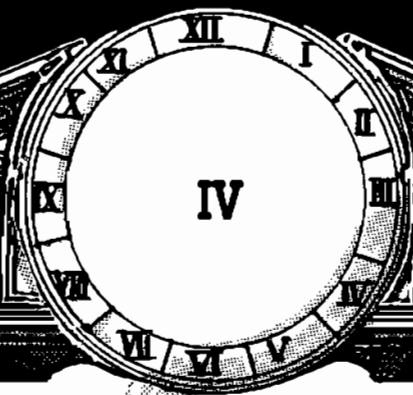
Cette machine a l'apparence d'une pyramide métallique de trois mètres de haut et de quatre mètres de côté à la base. Elle est noire, brillante et possède un seul accès: un petit hublot de quarante centimètres de large. Son intérieur est rempli de composants électroniques et il y a de la place pour seulement une demi-douzaine de personnes dans des positions particulièrement inconfortables.

Lors de la présentation du Cyclotron, Jean eut beau expliquer que les contraintes des ondes cosmo-telluriques et du continuum spatio-temporel imposaient une telle forme, le look de la machine souleva les plus vives contestations, surtout de la part de Dominique, qui alla jusqu'à insinuer que Jean était passé à la troisième force depuis son voyage en Egypte. Toujours est-il que les premiers essais dissipèrent tous les ragots, et les Archanges furent particulièrement contents de pouvoir enfin contrer les forces du Mal sur un terrain qui leur était jusqu'alors réservé.

Le Cyclotron est d'une utilisation extrêmement complexe, mais d'une précision faisant la sordomie d'hélioptères. Bien programmé, il transporte ses passagers à l'heure et à l'endroit indiqués sur ses ordrons, dans le plus total confort, mais sans risque de la plus petite erreur. Les voyages sont garantis au centième de seconde et au dixième de millimètres près, inutile de dire que tout cela n'a rien à voir avec le joyeux bordel Satanique. De plus, son utilisation est particulièrement aisée, grâce à son interface d'utilisation informatique que Jean a réutilisée dans le Macintosh (il n'y a pas de petit profil).

Pour le voyage, les passagers doivent se serrer comme des sardines dans la machine, et y entasser le peu de matériel qui passe par le hublot. Ensuite, il ne reste plus qu'à programmer l'ordinateur central et à enclencher la mise en marche.

Le programme de fonctionnement du Cyclotron ayant été conçu à partir de celui d'une machine à laver, il passe par plusieurs phases bien définies, comme le préchauffage, l'essorage



tellurique, l'adoucisseur de continuum etc... Tout cela prend environ 1 heure par siècle de voyage. Inutile de dire que les passagers arrivent complètement ankylosés, suants et puants à leur destination.

Une fois sur place, il leur reste la délicate tâche de camoufler la machine qui ne correspond pas vraiment au paysage de la plupart des époques visitées. C'est le seul véritable problème de cette machine. Les Anges doivent donc se débrouiller pour ne pas effaroucher les sensibilités des autochtones et mettre leur machine à un endroit idéal où ils sont assurés de la retrouver. Le gros avantage de la machine est qu'ils peuvent rentrer quand ils le veulent et qu'il sont ainsi certains d'avoir tout le temps pour mener à bien leur mission.

De l'utilisation du voyage temporel

Le voyage temporel est, à cause des risques de paradoxes temporels (voir plus loin), assez risqué à utiliser. C'est pourquoi, avant que Kronos ne se mette à utiliser son pouvoir d'attaque pour transporter des Démons dans le temps, nul n'avait la possibilité de le pratiquer. Dieu n'ayant donné ce pouvoir à personne. C'est en trichant avec son pouvoir que Kronos a développé le voyage dans le temps.

La Cour Démoniaque, découvrant cette nouvelle utilisation du pouvoir de Kronos et consciente de sa supériorité en la matière, y vit là une occasion unique de pouvoir contrer les forces du Bien: impossible de rater les missions réellement importantes si vous pouvez les refaire indéfiniment en vous adaptant à chaque nouvel essai.

Une fois Kronos bien au point, cette technique fut employée à outrance, mettant dans une rage folle toute la hiérarchie divine. Celle-ci réagit, on l'a vu plus haut, en inventant un procédé technique de voyage temporel. Dès que le Cyclotron fut opérationnel, des commandos spécialement entraînés pendant les longues années de mise au point de la machine furent envoyés partout où les Démons avaient changé l'histoire. De violents affrontements eurent lieu, mais grâce à la bonne préparation et à l'effet de surprise, la quasi totalité des dérapages historiques effectués par les Démons furent réparés. Les forces du Bien ne changèrent pas, même lorsqu'elles en eurent la possibilité, l'histoire à leur avantage: elles ne firent que la rétablir dans son intégralité.

Simultanément Dominique demanda audience auprès d'Andromalius. Lors de leur entretien, l'Archange expliqua à

son contraire Démoniaque, mais néanmoins ennemi, que si l'Entier continuait à aller dans le temps comme le PDG va au bois, le Paradis ferait de même, entraînant une guerre stupide et auto-destructrice, puisque chaque camp renverrait des serveurs aux endroits critiques afin de changer le cours de événements et ceci jusqu'à épuisement complet des combattants ou rupture du continuum spatio-temporel. Cela provoquerait un véritable capharnaüm spatio-temporel sans commune mesure avec ce qu'on avait vu jusqu'alors. Conscient de la gravité de la situation, Andromalius accepta d'en parler le soir même à la Cour Démoniaque.

Après de nombreuses tractations entre les deux camps, un traité fut signé, interdisant à chacun des deux partis de voyager dans le temps sans l'accord express de l'autre parti. Ainsi est-il écrit et ainsi est-il fait.

Contrairement à ce que tout laissait présager, il y eut, et il y a encore des voyages. En effet chaque camp doit ponctuellement effectuer afin de résoudre certains petits problèmes assez délicats. Aussi l'usage est-il d'accepter un voyage ennemi par voyage que l'on effectue soi-même, assurant un équilibre et une auto-restriction du nombre de voyages. Néanmoins, à aucun moment un voyage temporel n'a lieu si son but annoncé est de contrer de manière directe et évidente ceux d'en face. Tous les voyages n'ont pour but que de rétablir des bavures spatio-temporelles ou d'aller casser de la troisième force. Cette règle est scrupuleusement respectée par les deux partis.

De plus, Dieu, furieux d'avoir laissé la possibilité à des inférieurs de voyager dans le temps alors que ce n'était pas prévu, imposa des Verrous Divins sur certaines époques bien précises. Il n'avait en effet aucune confiance dans ses subordonnés et, afin d'éviter une trop grande usure du continuum spatio-temporel (voir plus loin pour les détails techniques), il préféra bloquer certains événements véritablement importants et susceptibles d'être modifiés par les Anges et les Démons. La liste des Verrous divins serait trop longue à énumérer et chaque maître de jeu peut décider en écrivant ses scénarios quels événements sont verrouillés, tout en sachant que les plus importants pour la chrétienté le sont effectivement (à quelques exceptions près comme les scénarios suivants vont vous le montrer).

Les voyages temporels sont donc extrêmement rares depuis la signature du traité et le verrouillage Divin de certaines époques, et les joueurs auront donc de bien rares occasions de s'y aventurer. A mission exceptionnelle, événements exceptionnels, et les Anges et les Démons participant aux scénarios doivent impérativement être de Grade 2. Ceci limite théoriquement les chances de succès.

Les scénarios suivants sont des exemples de scénarios exceptionnels.

diales qui limitent le voyage temporel, il est possible, comme les scénarios vous le montreront, que des petites bavures et autres plantages aient lieu.

Les paradoxes temporels

La possibilité de voyage dans le temps est le résultat d'une ruse assez vicieuse de l'enfer. En accordant lors de la création, le pouvoir de projection temporelle à l'Ange Kronos, Dieu ne se doutait pas que celui-ci pourrait l'utiliser d'une toute autre manière. Quand il s'en aperçut, Dieu fut bien obligé, devant la puissance du voyage temporel, de l'accorder au Paradis afin de rétablir l'équilibre. L'explication d'une rupture aussi évidente de la neutralité (Satan parle de sérénité) Divine tient au fait que le voyage dans le temps est dangereux pour l'occident chrétien, le rêve américain, la terre, l'univers et la mère Denis. Il n'est pas difficile d'imaginer, et de nombreux films, séries télé et romans l'ont déjà démontré en long en large et en travers, les énormes problèmes qu'une "mauvaise" utilisation peut provoquer. Quelqu'un tuant Adolf Hitler, Jeanne d'Arc, Croc ou De Gaulle, changerait considérablement l'histoire. De même que si l'on faisait gagner Napoléon à Waterloo, ou bien perdre les Italiens dans le Golfe (comment ça ils ont perdu, mais batte à la désinformation que diable, écoutez radio Bagdad!), cela provoquerait ce que Jean appelle une torsion du continuum spatio-temporel.

A force de trop tarder le-dit Continuum, on risque de le casser, provoquant quelque chose que même Dieu n'ose pas imaginer. Heureusement que le Continuum est élastique (il serait même mou, si l'on en croit Jean) et qu'il a tendance à toujours reprendre sa forme initiale.

Cette assurance a failli arriver lors de la grande campagne de voyages intempêtes organisée par l'Enfer. Seule une campagne exactement inverse a permis de tordre le continuum spatio-temporel dans le sens opposé et donc de le remettre presque dans son état d'origine. Depuis l'accord entre Dominique et Andromalius le continuum se repose tranquillement, refroidissant petit à petit tel une saucisse de Francfort mise sur le rebord d'une fenêtre

après avoir été ébouillantée et sauvagement secouée.

Tout cela étant, nous conseillons vivement aux maîtres de jeu de ne pas se laisser emporter par les possibilités offertes par les voyages dans le temps, et de ne s'y aventurer qu'avec la plus extrême prudence. Les joueurs ne doivent en aucun cas se balader comme bon leur semble à travers les siècles, tordant et retordant le continuum spatio-temporel comme un macaroni flasque. Ils ne doivent y voyager que lors de missions bien précises, aux conséquences possibles bien définies et avec l'aval et l'assentiment complet des autorités compétentes, c'est à dire la Cour Démoniaque et le Grand Conseil du grand complet. Tous les scénarios de "Il était une fois" ont été réalisés avec la plus grande rigueur, dans un

souci d'équilibre subtil entre le Robusta et l'Arabica, afin de procurer un maximum de plaisir sans risques pour le cours de l'histoire humaine.

Les scénarios de *Il était une fois*

Afin d'éviter que le continuum spatio-temporel soit trop tordu, c'est à dire que le cours historique des événements soit par trop perturbé, la grande majorité des scénarios de cette extension ont soit pour sujet principal un événement mineur et portant peu à conséquence, soit se terminent toujours par une solution acceptable historiquement. Mais plutôt que de continuer de faire des généralités vaseuses et contradictoires sur cinq scénarios, nous vous conseillons plutôt de les lire afin de vous faire une idée par vous mêmes.

Alain Deux Clônes raconte

Ce qui suit s'adresse aux fanatiques d'histoire, aux sodomiseurs d'hélioptères encyclopédiques, et ils sont nombreux, qui risqueraient de pousser des hurlements, en appelant au Jihad académique, à la lecture des versions

INS/MV de l'Histoire avec un grand H. Siroz productions n'a absolument rien contre ces personnes au savoir si étendu et c'est pourquoi ce chapitre leur est consacré, afin de ménager leur susceptibilité. In Nomine Satanis et Magna Veritas ne sont pas des jeux historiques, leurs scénarios ne le sont pas non plus et ce pour trois raisons:

-INS/MV se déroule, on vous l'a déjà dit et répété, sur une terre alternative. C'est pourquoi, d'ailleurs, il y a des Anges, des Démon, des Zombis, des Vikings, des Sorciers et du Vodou. Et c'est aussi pourquoi tout ce qui s'y passe n'obéit pas forcément aux règles de notre Terre.

-INS/MV est un jeu en grande partie basé sur l'humour et la dérision. Lorsque quelque chose doit être faux pour être fun, nous préférons légèrement (ou même grossièrement) trafiquer la réalité pour nous satisfaire.

-Il n'y a pas de troisième raison, contrairement à ce qui est dit plus haut.

Les scénarios de cette extension sont donc basés sur des faits historiques, mais si vous trouvez quelque chose qui ne correspond pas avec vos bouquins d'histoire, faites avec, ou changez le scénario.



Alouette, Gentille Alouette

L'histoire

Il y a dans l'histoire un certain nombre de moments glorieux pour la Chrétienté. La vie de Jésus Christ, Sainte Blandine dévorée par les lions, Saint François d'Assise et ses écu-reuils, et j'en passe, font partie de l'imagerie clas-sique des chrétiens fervents.

Ces épisodes sont les titres de gloire de tous les croyants en général et de Didier, Archange de la Communication, en particulier. Il est bien sûr hors de question qu'ils puissent être remis en cause par d'éventuels voyages dans le temps. En plus de l'accord tacite existant entre Dieu et Satan pour limi-ter au maximum les voyages temporels, de manière à ce que l'histoire ne soit pas éternellement remise en question, Dieu lui même a mis une sorte de Verrou Divin rendant impossible l'accès, par d'éventuels déplacements temporels, à certaines périodes parti-culièrement importantes de l'histoire. Ce verrou ne marche malheureusement pas toujours, ou peut être Dieu veut il lui même tester ses créatures. Quoi qu'il en soit, une brèche de 11 jours s'est ouverte dans un Verrou Divin particulièrement important, celui de 1412-1431, correspondant à la vie de Jeanne d'Arc. Onze jours, pendant lesquels, théoriquement, tout Ange ou tout Démon ayant les moyens de remonter le temps peut s'amuser à aller tout changer...

Cette brèche, qui vient de se créer, inquiète donc particulièrement les instances supérieures qui ne peu-vent pas "refermer" sans avoir vérifié que d'éventuels Démons ne se sont pas déjà introduits par le trou et ne sont pas déjà en train de faire on ne sait quelles déchi-

tures dans le "continuum spatio-temporel", comme dit l'Archange Jean pour frimer au Conseil. Ces fameuses instances ont donc décidé d'envoyer une équipe d'Ange pour boucler ces fameux onze jours, vérifier que tout se passe bien, et reverrouiller derrière eux aus-sitôt que leur inspection serait finie.

Historique

Que se passe-t-il donc en France en 1412-1431 ?
Peut-être un léger rappel est il nécessaire.

Depuis 1329, la guerre de Cent ans fait rage, et elle durera encore jusqu'en 1475. En 1429, date de la brèche temporelle, le pays est divisé en trois parties. La partie Bourguignonne, diri-gée par le Duc Philippe le Bon, comprenant la Bour-gogne et la Franche Comté; la partie Anglaise, dirigée par le Duc Bedford, régent d'Angleterre, comprenant au Nord de la Loire la Normandie, la Champagne et l'Île de France, au Sud, la Guyenne, avec Bordeaux, Libourne et Bayonne; et la partie du Roi de Bourges, dirigée plus ou moins fermement par le Dauphin Charles, le futur Charles VII, comprenant le reste, c'est à dire pas grand chose.

La guerre vient ni plus ni moins d'une querelle généalogique. Pour simplifier, les rois Anglais, dont le dernier descendant est l'enfant Henri VI, dirigé jusqu'à sa majorité par le Duc Bedford, pensent, en s'appuyant sur des arguments juridiques tout à fait valables, que le royaume de France leur revient. Les rois Français, dont le dernier descendant est le Dau-phin Charles, appelé assez ironiquement le Roi de

Bourges puisque Paris est aux mains des Anglais, pensent, en s'appuyant sur des arguments juridiques mais tout aussi valables, que le royaume de France leur revient. Les Ducs Bourguignons, dont le dernier descendant est le vaniteux Philippe le Bon, ne pensent pas que le royaume de France leur revient, ce qui est déjà ça, mais ne pouvant pas saquer le Dauphin Charles, ils sont plutôt du côté des Anglais, prenant ainsi le Dauphin Charles en tenaille. Cela dit, Philippe le Bon poursuit ses propres intérêts, et ses alliances évoluent selon ses besoins.

Au moment de la brèche de 11 jours, qui s'étend du 13 février 1429 à 12 h 01 au 23 février 1429 à 12 h 24, la situation est en train de devenir critique pour le Dauphin Charles. Les Anglais assiègent en effet depuis le 12 Octobre 1428 la ville d'Orléans, forteresse et clé de voûte du petit "royaume" du Dauphin Charles. La plupart des experts de l'époque s'accordent à dire que si Orléans tombe, tout le royaume s'écroulera et la France, ou du moins ce qu'il en reste, tombera entièrement aux mains des Anglais.

Jeannette

En 1429, Jeanne d'Arc, quatrième enfant d'Isabelle Romée et de Jacques d'Arc, deux "manants-laboureurs" possédant une ferme honorable dans le petit village de Domrémy, a 17 ans. Depuis sa tendre enfance, elle est très chrétienne, et depuis l'âge de treize ans, elle entend des voix, selon l'expression consacrée. Ces voix se manifestent près de l'église du village ou près de l'arbre aux fées, le vieil hêtre sacré à la lisière de Domrémy, et d'après Jeanne, viennent de trois saints : Saint Michel, Sainte Catherine et Sainte Marguerite. Les voix lui ont d'abord dit d'être sage, de bien aller à la messe et autres bondieuseries du genre, puis ce sont faites peu à peu plus politiques, lui disant qu'il fallait qu'elle sauve le royaume de France, qui était dans l'esprit des voix celui du Dauphin Charles, et, plus récemment, qu'elle parte délivrer Orléans. Jeannette, qui était, bien que pieuse, une fille active et entreprenante, a commencé à se démenier pour arriver à son but. Se disant que le plus logique pour réussir sa mission était de le faire avec une armée derrière elle, Jeannette en a conclu qu'il fallait, tout simplement, qu'elle réussisse à convaincre le Dauphin Charles de

lui en confier une. Comme vous imaginez, ce n'est pas une chose facile à faire pour une jeune paysanne de 17 ans. Jeanne essaya donc de convaincre Robert de Baudricourt, le chevalier qui dirigeait la forteresse de Vaucouleurs, la ville importante du coin, de la faire emmener au roi. Elle essuya de nombreuses rebuffades, mais sa réputation commençait à grandir et les rumeurs commençaient à courir autour de la "Pucelle" qui voulait sauver la France. Finalement Robert de Baudricourt, qui voyait des nouvelles de plus en plus catastrophiques arriver d'Orléans, écoeuré de voir le Dauphin Charles sans réaction efficace, se dit que pourquoi pas ça plutôt qu'autre chose... Il confia donc Jeanne à une petite escorte, avec un messenger qui devait la présenter au Dauphin. Charles tenait sa cour à Chinon, et de Vaucouleurs à Chinon il fallait traverser du pays Bourguignon, donc ennemi, sans compter les brigands, pillards, déserteurs, et loups qui infestaient le territoire dévasté par la guerre. Le voyage devait durer 11 jours, du 13 au 23 février 1429... Moment, vous l'avez compris, de la brèche dans le verrou temporel, et où donc tout peut arriver.

Introduction

Les joueurs sont convoqués à Notre Dame, dans l'aumônerie de l'église. Ils sont accueillis par le père Hervé, un jeune barbu en jean, aimable et inquiet. Il les introduit dans son bureau, transformé pour l'occasion en salle de réunion improvisée. En plus du père Hervé, humain "au courant" et des joueurs, sont réunis là Jean Raiser, spécialiste du moyen âge et des questions religieuses, Ange au service d'Yves; Simon Julien, spécialiste de la recherche sur le continuum spatio-temporel, Ange au service de Jean; Laurent Hémon, Ange au service de Dominique, Archange de la Justice, qui visiblement est à la tête de cette mission, et une jeune femme un peu énervée, Yvonne Dutrain, Ange au service de Didier.

L'ambiance est studieuse, concentrée, mais sans inquiétude majeure. Laurent Hémon expose tranquillement le problème, demandant de temps en temps quelques détails historiques à Jean Raiser. Il explique aux joueurs que leur mission est de suivre pas à pas Jeanne d'Arc durant les onze jours de la brèche, onze



jours, qui, historiquement, correspondent à son voyage de Vaucouleurs à Chinon. Il faut bien entendu la protéger, quoique, bien sûr, il ne devrait normalement rien lui arriver... les livres d'histoire en sont la preuve ! Le danger, s'il existe, pourrait venir d'éventuels voyageurs temporels, démoniaques ou autres, et non des ennemis de l'époque, puisque la mort de Jeanne d'Arc n'est pas prévue avant 1431. Mais, comme explique Simon Julien, personne ne sait encore trop bien comment marchent tous ces paradoxes, aussi, dans le doute, que les joueurs protègent à tous prix la vie de Jeanne... et sa virginité, qui a tant d'importance dans sa légende. Yvonne Dutrain sera là pour vérifier que tout se passe bien d'un point de vue médiatique, c'est à dire pour s'assurer que les actions des joueurs et de Jeanne colleront bien à la "légende de Jeanne d'Arc" telle qu'elle doit se créer.

Le nom de code de la mission est "Opération Alouette", code que Jean Raiser a choisi en souvenir de la pièce d'Anouilh "L'Alouette", sur Jeanne d'Arc. De toute manière, ajoute Laurent Hémon, avant de mettre fin à la réunion, l'accord entre Dieu et Satan sur les voyages temporels devrait normalement empêcher une intervention de Démons. L'opération devrait être, non de routine, car l'enjeu est important, mais au moins sans grand danger.

C'est même pas vrai, na na nère

Ce que ne sait pas Laurent Hémon, ni aucun autre Ange d'ailleurs, c'est que certains Démons n'apprécient pas du tout l'attitude de Kronos, le Prince Démon du temps, qui veut respecter la trêve temporelle et ne pas toucher à la brèche. Un des Démons à son service, qui répond aux Enfers au doux nom de Kalashnicoffe, au Grade 3, aux dents longues et qui a assimilé la technique de Kronos pour remonter dans le temps, trouve l'occasion trop belle et se dit qu'il va essayer de se faire son petit paradoxe à lui, avec l'aide d'une petite équipe sous ses ordres. S'il réussit à changer le passé, et que, comme ça devrait être le cas, les conséquences en soient désastreuses pour la Chrétienté, il ira lui même porter son dossier avec ses magnifiques résultats devant les yeux de Satan, sans passer par la case Kronos, en espérant un avancement, et pourquoi pas la place de son patron (En ce qui il rêve, mais bon...). Il y a deux méthodes pour changer le passé.

La première est de tuer purement et simplement Jeanne, la seconde, plus subtile mais plus gratifiante, est de faire en sorte que sa réputation soit tellement changée que "la légende de Jeanne d'Arc" devienne une chose risible et vaguement inquiétante, faisant plus l'apologie des forces du mal que celle des forces du bien. La solution à laquelle, après un long "brainstorming", ont pensé Kalashnicoffe et les autres, est de remplacer Jeanne par un Démon lui ressemblant trait pour trait. Ce Démon prendrait la place de la vraie Jeanne, délivrerait Orléans et jouerait son rôle dans un premier temps. Une fois que sa réputation en tant que "Pucelle, Fille de Dieu" serait assurée, le Démon commencerait à montrer sa vraie nature... Meurtres, stupre, luxure et sadisme, tout ce qu'il faut. Opération médiatique pour le Mal réussie et retentissement assuré.

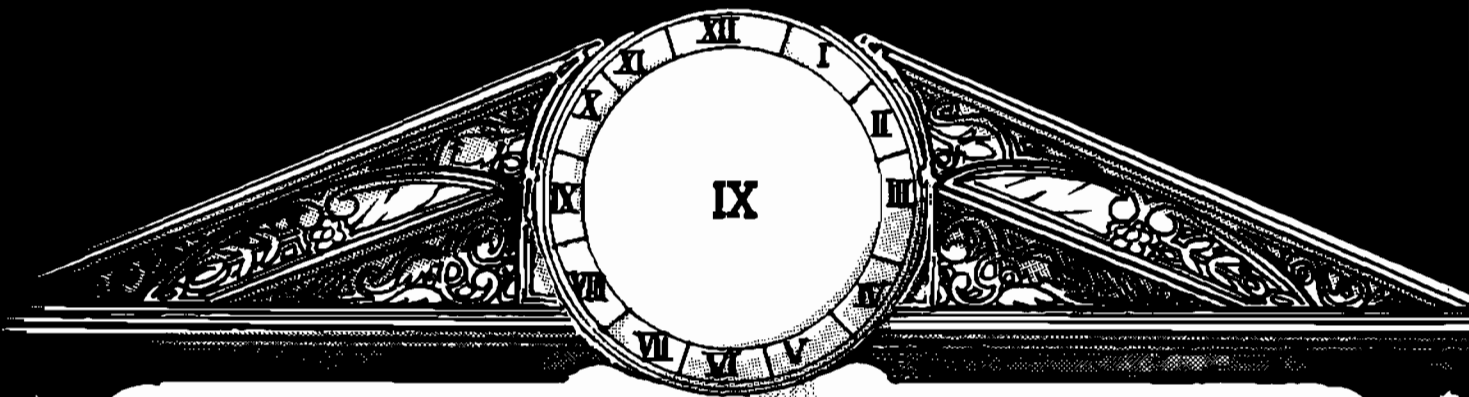
Le transfert

Seront fournis aux joueurs, avant de partir :
- Des costumes de l'époque. Les femmes seront habillées en costumes masculins, plus pratiques pour le cheval. Des épées (Ou haches, ou poignards, ou halberdars, arbalètes, etc...) seront fournies à ceux qui le demandent.

- Le compte rendu de ce fameux voyage dans un bouquin spécialisé sur Jeanne d'Arc. Ainsi les joueurs pourront voir si tout se passe comme écrit... Sauf que le compte rendu n'est pas très détaillé, comme les joueurs peuvent s'en apercevoir, et qu'une erreur historique est toujours possible.

Jeanne et sa petite escorte quittèrent Vaucouleurs le dimanche des "Bures", premier Dimanche du Carême. Jean de Metz et Bernard de Poulengy emmenaient avec eux deux de leurs serviteurs: Jean de Honnecourt et Julien; un certain Richard l'Archer (ou Larcher) devait chevaucher botte à botte avec eux. "Nous fîmes onze jours en chemin" rapporta Bertrand de Poulengy dans sa déclaration. "Nous survécûmes grâce à l'aide de Dieu à de nombreux dangers. Des ruffians nous tendirent une embuscade, mais ils se sentirent cloués au sol lorsqu'ils aperçurent la Pucelle et n'eurent pas la force d'achever leur forfait. Vers l'heure de midi, le 24 Février, les tours de l'énorme château de Chinon se dressèrent devant nous."

Extrait de "Jeanne, sa vie, son oeuvre", 1990, par Thérèse Duchemin, aux Editions Idéohistoire.



Les joueurs sont ensuite emmenés jusqu'en dans la crypte de la machine. Ils n'auront plus qu'à faire leurs adieux, à se glisser par le hublot dans la pyramide noire et à s'entasser joyeusement dans l'espace exigu. Etant donné l'importance de la mission, un Ange de Jean est présent pour s'occuper de la machine. Il la programmera et une fois arrivée à Vaucouleurs, le 13 février 1429 vers 10h00, après un long et douloureux voyage, il repartira avec, sans les joueurs, leur donnant rendez vous à Chinon le 23 février à 12h23 précise.

Les joueurs sont donc libres d'agir à leur guise, sans se soucier de leur retour ou de cacher la machine.

Quand toutes les questions auront été posées, Laurent Hémon et Simon Julien amèneront les joueurs, accompagnés d'Yvonne, à la machine à remonter le temps. Leur destination : La nef de l'église de Vaucouleurs, le 13 février 1429 à 12h 01.

L'arrivée

Vaucouleurs en 1429 est une ville importante de la région. L'église donne sur la place principale. Il est midi, et les cloches sonnent à pleine volée. Il n'y a personne dans l'église... Et pour cause, une bonne partie de la population est réunie sur la place, devant l'église, près d'une des portes de la ville, "La porte de France".

Il y règne un joyeux bordel. Des badauds de toutes sortes sont rassemblés, et il est difficile de distinguer ceux qui vont partir des autres. Certains se moquent d'Yvonne, ainsi que d'autres femmes si il y en a, à cause de leurs habits d'hommes. Yvonne répond vertement, et aux premiers mots qu'elle prononce, en bon français XXème siècle, les gens commencent à la regarder bizarrement. Il en sera de même pour tout joueur, tout au long de l'aventure. Sans même parler du vocabulaire, l'accent du XXème siècle n'est pas du tout le même que celui du moyen-âge. Sans s'occuper de ce genre de détails, Yvonne fend la foule, et se dirige vers la seule personne qu'elle pense être Jeanne (Tous les personnages suivis d'une * à leur première mention ont une fiche à la fin du scénario), c'est à dire la seule femme qui soit, elle aussi, en habit d'homme. Jeanne se tient parmi les badauds, qui l'entourent curieusement, et est en train de préparer son cheval. Jean *

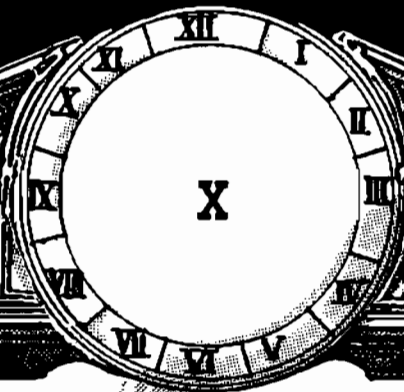
et Julien * de Honnecourt l'entourent. La foule est plutôt favorable à Jeanne, et en tendant l'oreille les joueurs peuvent capter des bouts de phrase tels que "Elle verra le Roi, si Dieu le veut..." ou "Merlin l'avait prédit, le royaume de France sera perdu par une femme et sauvé par une pucelle. Pourquoi pas elle?". Il y a quand même quelques fortes têtes, et les joueurs n'auront aucun mal à entendre un cynique "Je ne sais pas si elle est encore pucelle, mais ce que je peux dire, c'est qu'avec les rôdeurs et les Anglais qui traînent elle ne le sera sûrement plus en arrivant à Chinon..."

Yvonne explique à Jeanne qu'elle et ses compagnons sont d'origine écossaise. (Les Ecossais étaient connus pour être très anti-anglais, et donc, forcément, très pro-Dauphin Charles. De plus, cela explique l'accent et les "bugs" de langage.) Devant se rendre à Chinon, elle lui propose de faire le chemin ensemble. Jeanne accepte avec beaucoup d'amabilité - plus ils seront, plus ils auront de chances d'atteindre Chinon sains et saufs. Pendant qu'Yvonne envoie Julien de Honnecourt acheter des chevaux, avec de la monnaie de l'époque que Laurent Hémon lui a confié, les autres membres du groupe arrivent et Bernard de Poulengy* fait les présentations. Doivent partir avec Jeanne : Bernard de Poulengy, Jean et Julien de Honnecourt, Richard Larcher*, Durant Laxar*, et bien sur, les joueurs et Yvonne.

Julien de Honnecourt revient avec des chevaux - pour les joueurs qui n'ont pas le talent équitation, c'est là que les jets d'Agilité vont servir... Robert de Baudricourt, un grand homme solide et à l'air fatigué, vient lui même souhaiter bonne chance à Jeanne. Pendant qu'il leur dit adieu "Allez, allez et adienne que pourra... (Historique)", Yvonne prendra un des joueurs à part pour leur dire qu'elle a déjà noté deux différences avec le compte rendu du livre d'Idéohistoire : l'absence de Jean de Metz et la présence de Durant Laxar dans l'expédition.

Et Hop Hop Crac Crac

Tous les soupçons des joueurs devraient normalement se porter sur Durant Laxar, alors qu'il s'agit en fait d'une bête erreur historique. Durant Laxar est un cousin de Jeanne et faisait



réellement partie de l'expédition. Pourtant, à l'insu des joueurs, l'ennemi intérieur est déjà là : Julien de Honnecourt, en allant acheter les chevaux, s'est fait attaquer et tuer par Khiol*, Démon de son état, qui vient juste d'arriver. Khiol travaille bien entendu pour Kalashnicoffe.

Khiol est apparu à 100 m derrière l'église, son plan bien en tête, a attrapé Julien de Honnecourt alors que celui-ci longeait un muret, et lui a cogné la tête un grand coup sur le mur. Hop hop crac crac, un beau coup du lapin, Julien est mort sur le coup et a aussitôt été remplacé par Tsien*, Démon de Baalberith. Tsien est alors tranquillement allé acheter les chevaux, et est revenu se fondre dans le petit groupe.

Cette introduction de la cinquième colonne démoniaque devrait normalement se passer sans problèmes, ni témoins, ni soupçons. Mais, si, dans un éclair de génie, un des joueurs (Vérifiez qu'il n'a pas l'extension dans son sac) décide d'accompagner Julien acheter les chevaux, Khiol, qui ne peut bien entendu pas encore connaître la tête des Anges, croira avoir affaire à un bête PNJ et attaquera.

- Si Khiol arrive à tuer l'Ange et Tsien à incarner Julien, le faux Julien reviendra en courant et dira que son compagnon s'est fait attaquer et enlever...

La foule hurlera "Les Anglais !". Il y aura du chahut, mais le départ ne sera pas annulé, car Jeanne voudra partir quand même.

- Si le combat tourne mal, Khiol essaiera de fuir, et s'il réussit, il se mettra à suivre l'expédition pour tenter de recommencer dès la première occasion.

- Si Khiol est tué, l'opération "Dossier de Presse" (Voir détails un petit peu plus loin) sera annulée, et il y aura un Démon de moins pour l'assaut final; mais cela ne fera pas renoncer Kalashnicoffe à son véritable but, c'est à dire la substitution de Jeanne.

- Si l'incarnation de Julien se passe sans problème, l'opération "Dossier de Presse" sera lancée...

Le départ

Après le discours de Robert de Baudricourt, sous les applaudissements de 80 % de la foule et les sourires un peu ironiques de 20% des autres, la petite troupe se met en marche vers Chinon. Au bout de 200 mètres à peine, deux cavaliers arrivent à leur rencontre. Ils sont jeunes, beaux, bien habillés. Le plus blond se dirige vers Jeanne et la salue. "Mes hommages, Damoiselle. Vous êtes bien Jeanne la Pucelle, et vous voulez voir le Dauphin Charles ? Nous nous dirigeons vers Chinon, et allons faire route avec vous. Mon compagnon se nomme Louis d'Aymon. Quant à moi, mon nom est De Retz. Gilles de Retz." Yvonne pourra confirmer que cet ajout à la compagnie n'est pas du tout historique...

Et c'est là que le maître de jeu s'aperçoit qu'il est en plein Tex Avery

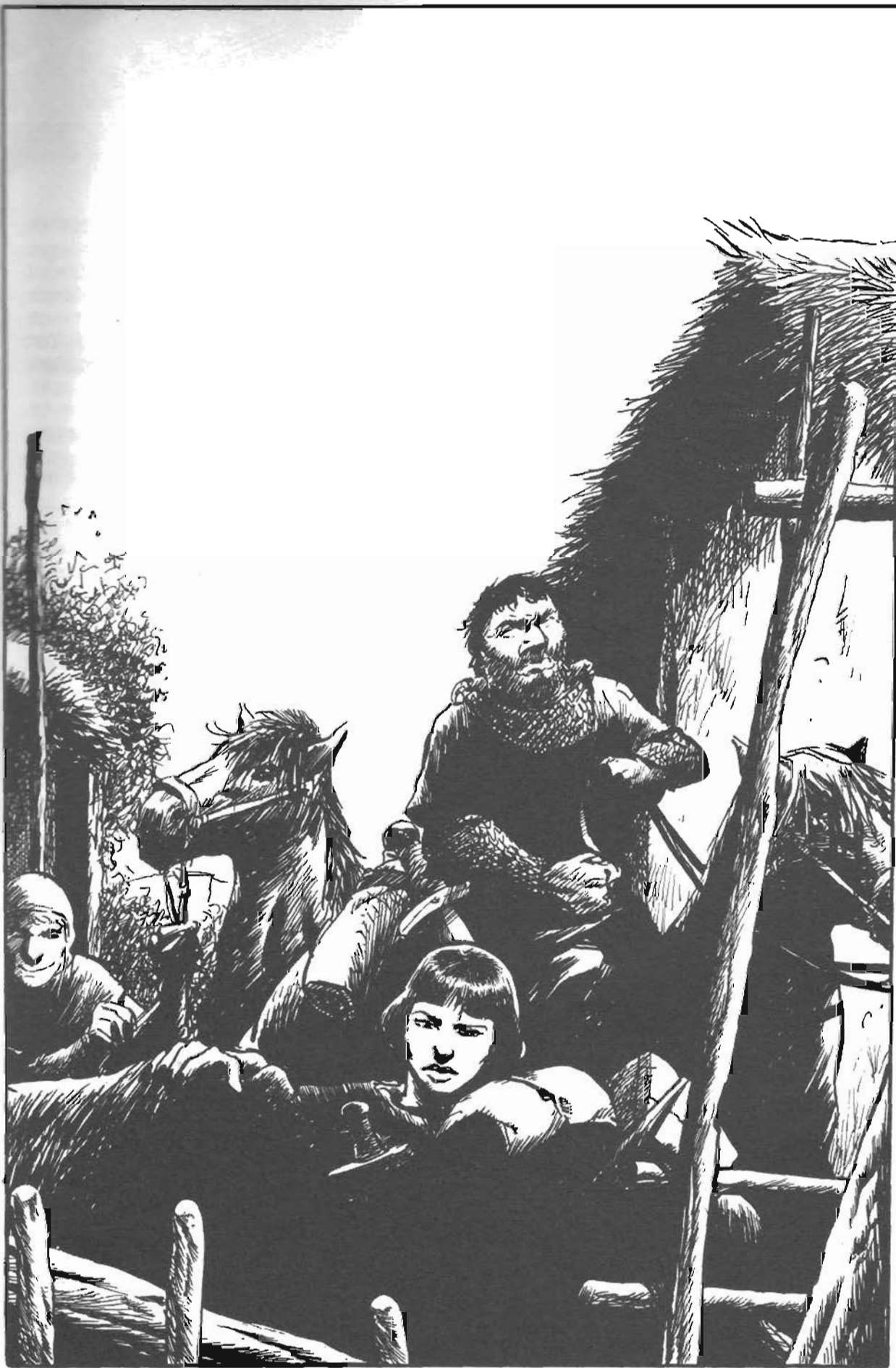
Avant de donner jour par jour les événements du voyage, nous allons essayer de préciser les partis en lice, leurs motivations, ainsi que les quelques fausses pistes que nous jetons en pâture aux joueurs... Essayez, avant de lire ce chapitre, de jeter un coup d'oeil sur les fiches de personnages, de manière à comprendre de quoi et surtout de qui on parle.

Clan n°1

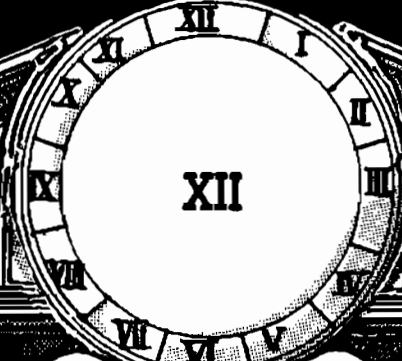
Les Anges venant du 20ème siècle. Ce sont les joueurs plus Yvonne. Leurs motivations sont claires et non, il n'y a pas de traître dans l'équipe. Yvonne est chargée, en plus de la couverture médiatique de l'affaire, de surveiller très attentivement la vie de Jeanne d'Arc. Voir à ce sujet : "Et si Jeanne d'Arc meurt?"

Clan n°2

Les Anges de l'époque. Eh oui, il y en a. Et comme Dieu ne raconte pas ses motivations à tout le monde, ils aimeraient bien savoir qu'est ce qui se cache derrière cette histoire de Jeanne d'Arc, "fille de Dieu". Richard Larcher est un Ange au service de Walther, Archange des Exorcistes. Il s'est joint à la troupe pour se faire une opinion sur Jeanne, en l'observant et en la testant.



VAR
10/11/91



Clan n°3

Les Démons venant du 20ème siècle. Il s'agit de l'équipe réunie par Kalashnicoffe. Elle est composée de Khioi, Démon aux ordres de Baal, incarné dans une solide femme d'une cinquantaine d'années, qui est le gros bras de l'équipe; de Tsien, Démon aux ordres de Baalberith, incarné selon toute probabilité dans Julien de Honnecourt; de Kimberley, le Démon qui est censé remplacer Jeanne, Démon aux ordres de Scax; et de Petit Lapin Bleu, second Démon aux ordres de Baal, qui fait le gros de la troupe à lui tout seul.

Leur but principal est bien entendu de tuer Jeanne pour qu'elle soit incarnée par un Démon. Cela peut paraître facile, mais Kalashnicoffe se doute bien qu'il n'y a pas que lui qui s'est aperçu de l'existence de la brèche, et en a très logiquement déduit qu'un ou plusieurs Anges devaient traîner dans le coin pour éviter toute tentative malencontreuse. Il sait donc qu'il lui faut agir non seulement efficacement, mais aussi discrètement: si lui et son groupe réussissaient à remplacer Jeanne par un Démon mais que les Anges s'en apercevaient, ces mauvais joueurs essaieraient sûrement bêtement de tuer le Démon, gâchant par là tout le reste de l'histoire... Il faut que la substitution reste secrète jusqu'à ce que les Anges repartent et que la brèche temporelle soit refermée, de manière à ce que le mal soit irréversible. Les Démons ont donc décidé d'opérer assez près de la fin du voyage, au moment de l'arrêt de Jeanne dans une chapelle dédiée à Sainte Catherine. Kalashnicoffe a en effet fouillé dans les bibliothèques et a déniché une description plus détaillée du voyage de Jeanne que celle que possèdent les Anges. Dans ce vieux bouquin de Michelet, il est précisé que Jeanne s'arrêtera le 10ème jour du voyage dans l'église de Sainte Catherine de Fierbois, et y fera ses prières seule. Kalashnicoffe compte opérer alors.

Il est bien évident que ce qui est prévu (voir le déroulé des 11 jours) peut être changé par les actions des joueurs. Les Démons ne renonceront pas pour autant à leur plan. Au maître de jeu de rattrapper les choses: Jeanne, quels que soient les événements, voudra absolument se recueillir dans une église, et le faire seule. Si il y a eu des changements, improvisez: mettez l'église ailleurs, faites apparaître une chapelle au milieu des bois... Si les joueurs ne veulent pas laisser Jeanne seule, même au sein d'une église, les

Démons attaqueront quand même, et essaieront de les tuer tous pour qu'il n'y ait aucun témoin.

Cependant, Kalashnicoffe sait qu'il contrevient aux ordres directs de son supérieur, le Prince Démon Kronos. Il est conscient qu'il lui faudra des arguments en béton pour prouver à Satan qu'il a bien fait. C'est à cela que sert le timide Tsien, le Démon de Baalberith, qu'on suppose s'être incarné dans Julien. Tsien est là non pas pour aider à l'opération, mais pour en faire la couverture médiatique (De la même manière qu'Yvonne, mais pour le camp opposé...), pour prendre des photos, pour raconter: comment tout c'est bien passé et comment Kalashnicoffe avait tout bien organisé et comment il est intelligent, fin et rusé et digne d'avoir une meilleure place... bref Tsien est là pour - comme on dit vulgairement - monter un dossier 'd'enfer' sur l'opération, qui sera mis sur le bureau de Satan pour appuyer les dires de Kalashnicoffe. C'est l'opération 'Dossier de Presse'.

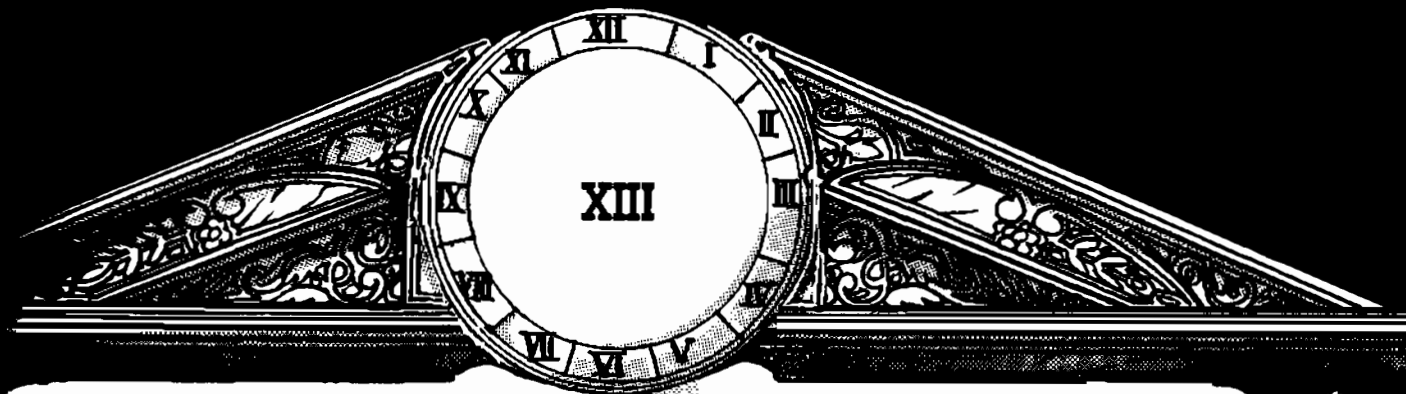
Tsien a obtenu grâce à un Démon de Vapula, ami de Kalashnicoffe, un objet unique: un Nikkon autofocus intelligent. Que ferait on sans Vapula, la, la... Tsien peut donc invoquer et révoquer son appareil photo en une seconde. Considérant que Tsien prend une photo en une à deux secondes, les joueurs vont entendre, pendant tout le voyage, des petits 'Clic!' caractéristiques d'un objet technologique. Quand ils se retourneront, ils n'y aura évidemment rien... Tsien aura eu le temps de révoquer l'appareil. Tsien prendra beaucoup de photos, aussi bien pour le dossier que pour ses archives personnelles, aussi n'hésitez pas à énerver les joueurs... Clic!

Clan n°4

Les Démons de l'époque... Mais non, c'est une blague. Ils ne prennent pour l'instant pas la menace au sérieux, et n'interviendront que plus tard dans la vie de Jeanne. Cependant, un hasard peut se produire... Voir à ce sujet, dans les fausses pistes, le cas de Gilles de Retz.

Clan n°5

Les Anglais. La prise d'Orléans apporterait la victoire sur un plateau à l'intelligent Duc Bedford, le régent d'Angleterre. Mais justement, si près du but, le régent redouble d'attention. L'histoire de Jeanne d'Arc ne lui plaît pas vraiment. Il suffit parfois d'une illuminée qui



profiterait de la fameuse prophétie pour ameuter le peuple. (On parle toujours de la même prophétie : "Le Royaume de France sera perdu par une femme et sauvé par une pucelle". La femme en question, d'ailleurs, est la reine Isabeau de Bavière, la propre mère de Charles VII, qui a joyeusement vendu Paris aux Anglais.) Bref, pour ne pas prendre de risque, le Duc a ordonné à Sir Mark Hetford, un militaire Anglais se trouvant dans les parages, de se débrouiller pour tuer ou faire tuer Jeanne.

Sir Mark Hetford, qui n'a pas envie de se décarcasser pour une donzelle, a engagé une petite bande de "vaillans", selon le terme de l'époque, pour qu'ils l'en débarrassent.

Clan n°6

Les Bourguignons. Philippe le Bon, Duc de Bourgogne, se fiche royalement de la petite Jeannette, et n'a rien prévu contre elle. Louis d'Aymon, le compagnon de Gilles de Retz, est, par contre, bourguignon. C'est tout à fait par hasard qu'il s'est joint à la petite troupe, et n'a pas de mauvaises intentions. Il va écouter, d'abord amusé et sceptique, puis légèrement impressionné malgré lui, les paroles de Jeanne. Il va en déduire, au bout de quelques jours, qu'il s'agit d'une jeune fille intelligente, décidée, pleine de charme, mais tout de même un peu illuminée et surtout, ne sachant pas de quoi elle parle politiquement parlant. Bref, du gachis... une jeune femme intelligente est une bonne chose, quand elle met ses qualités au service de son mari et de son foyer. Il a donc fermement l'intention de remettre bon ordre dans tout cela en embarquant Jeanne en travers de la selle de son cheval comme dans les meilleures histoires de chevalerie, et de l'épouser, avec ou non son assentiment. Ce sera d'ailleurs un grand honneur qu'il fera à une petite paysanne. Faut-il qu'il soit mordu.

Les fausses pistes

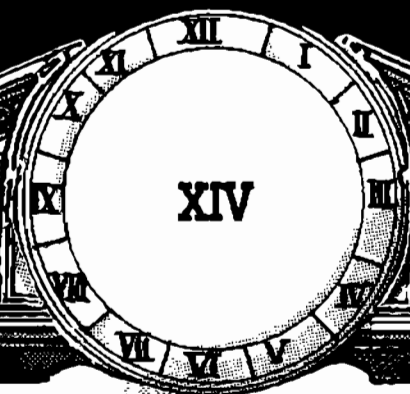
Durant Laxar. Comme il a été dit plus haut, Durant Laxar est un cousin paternel de Jeanne. C'est lui qui l'a présentée à Robert de Baudricourt, et les livres d'histoire l'ont simplement oublié.

- Gilles de Retz. Non, ce n'est pas d'un homonyme... Il s'agit bien du véritable Gilles de Retz, l'assas-

sin d'enfants, un de ceux qui servit de modèle à Barbe Bleue. Même si, historiquement, Gilles de Retz ne faisait pas partie de ce voyage de Vaucouleurs à Chinon, il a en effet combattu aux côtés de Jeanne d'Arc à Orléans et après. Son arrivée et celle de Louis d'Aymon dans l'équipée font partie des grands mystères des paradoxes temporels : selon la fameuse théorie des dominos, un changement dans le continuum en entraîne des milliers d'autres... L'arrivée des Anges et des Démons du 20ème siècle ont déjà causé des multitudes de petits changements dans l'histoire de l'époque, qui sont pour la plupart sans importance. La rencontre de Gilles de Retz si "tôt" par Jeanne en est un.

Les livres d'histoire relatent que Gilles de Retz était à l'époque un jeune homme très enthousiaste et qui avait une grande considération pour la pucelle, et que ce n'est qu'après que ses "penchants" se sont révélés. Vous, fidèles lecteurs de Magna Veritas, allez cependant savoir en direct et en exclusivité la vérité sur Gilles de Retz : celui-ci, jeune homme tout à fait normal même s'il avait une tendance un peu prononcée pour la gente féminine, est mort en mai 1429 (donc trois mois après les événements relatés ici) pendant le siège d'Orléans et a alors été remplacé par un Démon d'Andréalaphus. D'où les meurtres et autres joyeusetés commises plus tard. Mais tout ceci n'est pas encore arrivé, et pour l'instant Gilles n'est qu'un homme comme les autres, plutôt aimable, charmeur et bien élevé. Cela dit, une pincée de paradoxe ne fait jamais de mal, et si il arrive malencontreusement que Gilles de Retz meure pendant un combat durant ce voyage (ou si vous, puissant MJ, décidez de le tuer pour mettre du piment à l'histoire), il sera aussitôt remplacé par le Démon, un peu plus tôt que prévu. Au maître de jeu de s'en servir pour foutre la merde au bon moment... en le faisant pincer toutes les fesses qui passent et en essayant de violer le reste, dont Jeanne, évidemment, ce qui risque de mettre de l'ambiance. S'il devient trop insupportable, Louis d'Aymon peut le provoquer en duel. De plus, n'oubliez pas que Richard Larcher est un Ange, et que c'est son travail de rechercher et d'exterminer les Démons. Dès qu'il aura un doute, il essaiera de l'éliminer.





Un deux trois quatre onze

A la sortie de Vaucouleurs, le groupe se compose donc de : Jeanne (pucelle protégée par Dieu), Yvonne et les joueurs (Ange), Bernard de Poulengy, Jean de Honnecourt, Julien de Honnecourt (Démon), Richard Larcher (Ange), Durand Laxart, Gilles de Retz (Démon en puissance) et Louis d'Aymon (Bourguignon). Restez calme.

N'oubliez pas que les événements qui suivent peuvent bien entendu être modifiés par les actions des joueurs ou par les conséquences de celles-ci.

Les actions encadrées correspondent à des événements qui peuvent donner lieu à des combats ou à des interactions dont les conséquences dépendent des réactions des joueurs, mais qui ne sont pas essentiels au scénario principal et que le maître de jeu peut donc faire sauter si il le désire. Si il les garde, le scénario deviendra une petite campagne jouable en 3 à 4 soirées.

Le premier jour

Météo : Il fait beau.

Départ de Vaucouleurs vers Midi. Arrivée de Gilles de Retz et de Louis d'Aymon. La petite troupe décide d'éviter les gros bourgs (ils sont en plein pays bourguignon) et suit un chemin de terre, en direction de Urbain les Joinville. Les chevaux vont au pas, tout le monde devise gaiement. Profitez-en pour que les joueurs fassent connaissance avec les personnages. Louis d'Aymon parle avec Jeanne, et lui fait raconter sa mission. Il n'avait que vaguement entendu parler d'elle auparavant. Les seules rencontres sont celles de quelques paysans.

A un carrefour, la troupe passe devant sept hommes, mal habillés, épée au côté. Ce sont des déserteurs de l'armée bourguignonne. Ils regardent passer Jeanne et Yvonne d'un air goguenard et les réflexions malséantes fusent. Jeanne répond vertement. Les déserteurs commencent à s'énervier. Louis d'Aymon veut s'interposer. En cas d'opposition décidée, les déserteurs céderont le pas en grognant. (Déserteurs : trois arbalétriers et quatre hommes d'épée).

Le camp pour la nuit est monté aux abords d'une forêt. Les provisions sont fraîches et délicieuses, et un grand feu réjouit tous les cœurs. Les personnages font plus intimement connaissance. Beaucoup de questions sont posées à Jeanne sur sa mission et sur ses voix, spécialement par Richard Larcher. Jeanne explique ses intentions, précise qu'elle sait que le chemin sera dur, mais qu'elle n'a pas le droit de renoncer car Saint Michel, Sainte Catherine et Sainte Marguerite (a) lui parlent, lui disant qu'elle a été choisie par Dieu pour sauver la France. Richard Larcher n'a pas l'air très convaincu.

Vers la fin de la soirée, Gilles de Retz et Jean de Honnecourt sortent une bouteille de vin et commentent à jouer aux dés. Jeanne leur fait un sermon bien senti. En plein milieu du discours, alors que Jeanne est, les mains sur les hanches, en train d'engueuler Gilles et Jean qui ont l'air vaguement contrits et surtout très étonnés, on entend le premier "Clic !" Ce sera le premier d'une longue série, à vous de les placer aux meilleurs moments...

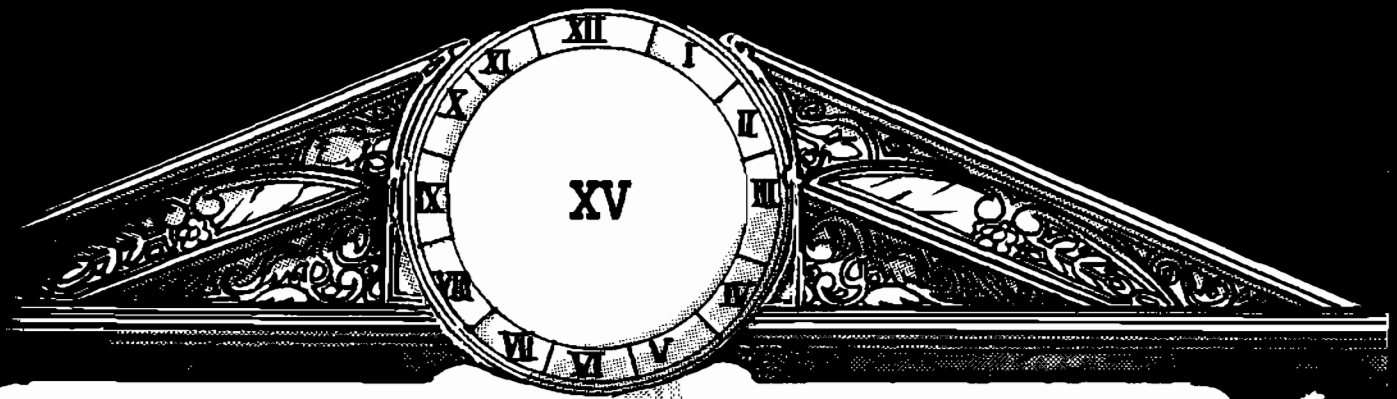
Tout ceci ne gâche cependant pas la bonne humeur ambiante, et Louis d'Aymon chante avant que tout le monde se couche de longues et ennuyeuses chansons de chevalerie que tout le monde semble beaucoup apprécier.

Le deuxième jour

Météo : Ça se gâte.

Sur le chemin, les voyageurs croisent de petits villages mais aussi des fermes pillées et brûlées, sans doute mises à sac par les bandits et déserteurs qui pullulent dans la région.

Les sept déserteurs, qui ont tué un paysan la veille pour voler sa carriole et ses deux chevaux, ont pris de l'avance pendant la nuit. Ils sont maintenant installés dans les ruines d'une ferme, au bord du chemin. Leurs trois arbalétriers bien installés derrière les murets, ils considèrent que le moment est venu pour les voyageurs de se débarrasser de leur or et les femmes de leur vertu.



Le déjeuner sera obligeamment offert par Gilles de Retz à l'auberge d'un petit village. Les paysans préviendront les joueurs que des loups traînent dans le coin. Au fond de la salle, une grosse femme de cinquante ans fume la pipe. Julien de Honnecourt se lève, prétextant que la fumée importune Jeanne, et se dirige vers elle. Ils parlent un instant - ils sont trop loin pour que les joueurs puissent entendre leurs paroles - Julien désigne le groupe et la femme éteint sa pipe. "Le jeune coq frime devant sa belle", souffle Yvonne qui croit Julien amoureux de Jeanne.

En fait, la femme de cinquante ans est le Démon Khial, auquel Tsien est allé faire son rapport. Tsien était chargé de repérer le squad d'Ange attribués à la protection de Jeanne. Vu l'accent, ce n'a pas été très difficile. Khial compte maintenant les éliminer un par un pour que Kalashnicoffe en aie le moins possible sur le dos au moment de la substitution.

Le temps se gâte dans l'après midi, et à six heures, il fait si sombre que la troupe est obligée de s'arrêter. Depuis le milieu de l'après midi, ils avancent maintenant en pleine forêt. Bertrand de Poulengy fait faire un grand feu de camp.

Vers minuit, les voyageurs sont réveillés par des hurlements de loups. Il pleut, et le feu s'est éteint.

Une heure se passe, les hurlements s'éteignent au loin. Il pleut toujours. Julien proposera de prendre le tour de garde. Si réussit à monter la garde seul, Khial essaiera de s'introduire dans le camp pour en égorgier un ou deux. (Jet de perception pour un homme - ou un Ange endormi : trois colonnes de malus.) Khial a ordre de ne rien tenter sur Jeanne tout de suite, une tentative ratée éveillerait les soupçons.

Si Khial se fait repérer, il essaiera de s'enfuir pour recommencer plus tard. En cas de capture et de torture physique ou mentale pour le faire parler, il fera le coup de la dent creuse et remplie de cyanure.

Et dic... Une photo.

Le troisième jour

Météo : Temps franchement dégueulasse.

L Il fait uniformément gris. Au bout de quelques heures de marche, les loups attaqueront. (Voir caractéristique : meute de loups.)

En cas de forte résistance ou de "pouvoirs" impressionnants (attention à la réaction des PNJ), les loups s'enfuient. Quels que soient leurs pertes cependant,

les survivants affamés reviendront quelques heures plus tard à l'attaque, sans arrêt jusqu'à qu'ils soient tous morts ou que les voyageurs soient sortis de la forêt. Ça qui arrivera vers 16 heures.

Sortant de la forêt, après une série de petites collines les joueurs pourront apercevoir avec joie la civilisation, en l'occurrence la ville de Saint-Urbain-les-Joinvilles. Il s'agit d'une petite bourgade, que la misère a touché comme le reste du pays, mais dans laquelle il y a des auberges, des lits chauds, et ô joie pour Jeanne, une église.

Pendant que Jeanne, qui en plein pays bourguignon doit garder l'anonymat, est à l'auberge, les joueurs assistent à la mise au bûcher de Mara, une soi-disant sorcière, en fait une jeune fille de dix sept ans qui était plus ou moins rebouteuse. Si ils interviennent, la foule se retournera contre eux.

Quartier libre le soir. Juste pour rigoler, Khial essaiera de tuer un ou deux Anges pendant la nuit, dans leur chambre.

Le quatrième jour

Météo : Tiens, le soleil revient...

L es voyageurs reprennent leur chemin après que Jeanne ait assisté à la messe et prié - seule sinon elle fait un scandale et dit que ses voix ne viennent pas - à la petite chapelle d'à côté. La troupe se dirige maintenant vers Auxerre.

Il ne se passe rien de spécial. Faites donc interagir un peu les personnages. Le camp est installé vers 19 heures et la nuit se passe bien.

Le cinquième jour

Météo : Ça se maintient.

L ouis d'Aymon passe la journée près de Jeanne. Au déjeuner, il prend Jeanne à part pour lui parler. (Il fait une déclaration, lui demande de renoncer à ses bêtises et de l'épouser. Jeanne refuse gentiment.). Louis revient vexé et

fait la gueule pendant le reste de l'après midi.

La route qui mène à Auxerre est un peu plus grande et légèrement plus fréquentée.

Les voyageurs sont pris à parti par une patrouille bourguignonne, qui leur demande de décliner leurs identités et leurs buts. Si quoi que ce soit est louche ou si les joueurs ont l'air inquiets, les soldats leur demanderont de les suivre, et les emmèneront s'ils acceptent dans une petite forteresse du coin, la forteresse d'Ainigueure. Après que Louis d'Aymon ait discuté avec Robert d'Ainigueure, le châtelain, ils les laisseront partir. Si les voyageurs refusent de se laisser emmener, il peut y avoir combat. En cas de fuite, les voyageurs devront alors éviter pendant les deux jours suivants les patrouilles bourguignonnes. Une patrouille bourguignonne est composée de cinq hommes d'épée et de trois arbalétriers.

Au soir, les voyageurs montent le camp dans un petit vallon. Louis d'Aymon boit pas mal et regarde Jeanne d'un air énervé. Clic.

Julien de Honnecourt dira qu'il n'est pas fatigué et proposera de monter la garde seul pendant une partie de la nuit. Il s'agit pour lui ou de donner une autre chance à Khio si celui-ci est encore vivant, ou, dans le second cas, de pouvoir faire de gros plans des voyageurs endormis pour ses archives personnelles (Moi, j'ai une photo de Jeanne d'Arc dans mon bureau, la la la la lère). Richard Larcher se lèvera alors et dira d'une voix forte en regardant Julien dans les yeux : "Si ça ne te fait rien, je vais monter la garde avec toi." Richard Larcher commence en effet à avoir de nets soupçons en ce qui concerne Julien. Ils se regarderont les yeux dans les yeux pendant toute la nuit, et rien n'arrivera.

A partir de ce jour, si Khio est encore vivant, il arrêtera son petit jeu de guérilla et partira rejoindre Kalashnicoff pour préparer la substitution le mieux possible.

Le sixième jour

Météo : Ma petite dame, ça sent la neige.

C'est ce que dit Jean de Honnecourt à Yvonne en se réveillant le matin et en levant le nez vers les lourds nuages gris et menaçants... Heureusement qu'Auxerre n'est plus très loin.

La troupe arrive à Auxerre en début d'après midi. Jeanne, qui veut assister à la messe du lendemain matin, demande qu'on y passe la nuit. Ils s'installent donc à l'Auberge du Duc Philippe.

Les emplois du temps des divers personnages sont :

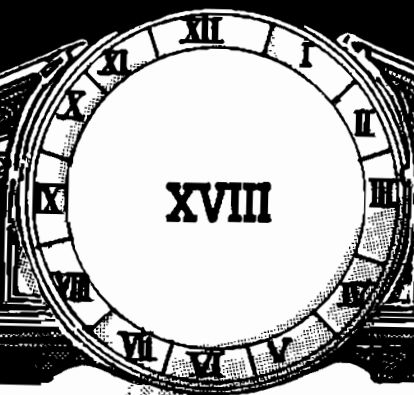
- Jeanne reste dans sa chambre à prier.
- Richard Larcher va à l'église d'Auxerre, parler au prêtre (de Dominique) pour y chercher un flacon d'eau bénite.
- Gilles de Retz va se trouver une maison close. Il essaye d'inciter Louis à venir avec lui, mais Louis refuse.
- Julien de Honnecourt va dans l'auberge du Cheval à l'Amble où il a rendez vous avec Petit Lapin Bleu qui lui donne les derniers détails du plan de Kalashnicoff. Si ils sont suivis et repérés, Petit Lapin Bleu se téléportera loin de là et s'enfuira dans la nature, abandonnant lâchement Julien derrière lui. Celui-ci essaiera de baratiner ("Ce mec là, je ne le connaissais que très peu", comme disait un beau jour de printemps Samigina à Beleth à propos d'Horneth (b)), mais si les joueurs ne le croient pas, il fera aussi le coup de la dent creuse remplie de cyanure.
- Si personne ne suit Julien, tout se passera parfaitement bien... pour lui.
- Les autres resteront à l'auberge pour se reposer et regarderont Louis d'Aymon se soûler.

Le soir, le dîner à l'auberge est servi par une charmante soubrette, la fille de l'aubergiste, dont le nom est Marie. Jeanne sera très aimable avec elle, comme elle l'est d'ailleurs avec tout le monde, et la défendra contre des soudards de la table d'à côté qui voulaient la violenter. Marie sera très reconnaissante, et paraîtra curieusement gênée. Un peu plus tard, elle pleurera toute seule dans un coin de l'auberge.

Si quelqu'un s'occupe un peu d'elle, et seulement dans ce cas Marie ne sera pas beaucoup de manières pour avouer qu'elle est bourelée de remords... Elle a en effet été payée par des "rufians" pour les prévenir quand Jeanne arriverait à Auxerre. Et la damoiselle qui s'est montrée si gentille avec elle... snif snif... Bref, elle sait que les rufians veulent monter une embuscade au "bosquet aux dames", à quelques lieux d'Auxerre. Que la damoiselle prenne garde à sa vie...

Elle sait seulement que les bandits sont français, et qu'ils n'ont pas l'air commode.





Le septième jour

Météo : Quand je vous disais, ma petite dame, que ça allait neiger.

La neige. C'est très joli sur la belle église d'Auxerre, très joli sur la petite chapelle où Jeanne décide d'aller prier seule, moins joli sur la route quand il fait froid et que cela fait de la boue. C'est donc reparti, direction Gien.

Le petit bosquet des dames, en fait un bois de taille tout à fait honnête par lequel passe le chemin, est à cinq lieues d'Auxerre. La neige a découragé les éventuels voyageurs, et la petite troupe est seule dans ces grandes étendues blanches.

L'embuscade est dressée à la sortie du bois. Les arbalétriers sont cachés dans les arbres. Un faux mort (un des ruffians allongé) est étendu sur la route. Dès que les voyageurs descendront de cheval pour l'ausculter, les arbalétriers tireront et le reste des bandits attaqueront. Bien sûr, si les joueurs sont au courant de l'embuscade, ils essaieront sans doute de monter un piège pour piéger les piégeurs... Le but des ruffians est de tuer tout le monde en général et Jeanne en particulier. Si la bataille tourne mal pour eux, les ruffians prendront la fuite et éviteront d'aller prévenir Sir Mark Hetford, de peur des représailles. La troupe est composée de 15 hommes d'épée et de 5 arbalétriers.

Le dernier bandit mort ou en fuite, Louis d'Aymon, (sauf bien sûr si il s'est fait tuer), aura une très curieuse réaction. Il se retournera vers Jeanne, furieux, et dira "Ca suffit ! Vous vous mettez en danger par votre seule folie, et ce n'est que miracle si vous n'avez pas encore trépassé. Je déclare cette folle équipée terminée. Vous allez venir avec moi, je vous épouserai et je vous ferai passer mes idées saugrenues de gré ou de force !" Et sur ces mots, il s'approchera de Jeanne avec la ferme intention de l'emmener avec lui sur le dos de son cheval.

Il provoquera en duel tous ceux qui voudront essayer de l'empêcher, et rien ne le fera changer d'avis.

Une fois ce petit problème réglé, le voyage pourra reprendre.

Le soir, après de nombreuses difficultés pour allumer le feu, le moral des troupes ne sera pas excellent. Si l'attention des joueurs est portée

ailleurs, ils ne verront pas Richard Larcher verser le flacon d'eau bénite dans l'outre de Julien de Honnecourt. Un petit peu après le dîner, celui-ci prendra son outre, boira un grand coup... Et commencera à s'étouffer devant les yeux ébahis de l'assemblée et le regard brûlant de Richard Larcher. Après un grand effort de volonté, Julien reprendra ses esprits, et hurlera "Qui a empoisonné mon eau ?". Bernard de Poulengy en léchera une goutte sur son doigt... "Elle me paraît tout à fait normale, cette eau..." Et l'incident sera clos. Sauf pour Julien, qui deviendra à partir de ce moment totalement paranoïaque, et bien évidemment pour Richard Larcher, qui sera maintenant fixé.

Durant la nuit, Richard Larcher s'approchera de Julien de Honnecourt, et lui annoncera qu'il a deux mots à lui dire, et qu'il a intérêt à venir, car sinon il aura une révélation à faire au groupe et qu'il n'a peut-être pas envie d'être brûlé vif... Les deux "hommes" s'éloigneront silencieusement de quelques centaines de mètres, pour mieux discuter. Richard annoncera à Julien qu'il sait qu'il est un Démon, et qu'il lui laissera la vie sauve si il lui dit ce qu'il est venu faire là et ce qu'il sait sur Jeanne. (Précisons que Richard Larcher n'a pas du tout l'intention de tenir sa promesse). Julien se mettra à rigoler, et sautera littéralement au cou de Richard Larcher, les dents (pouvoir "Dents", d'ailleurs, d'où le nom) en avant. Richard Larcher, surpris, réagira un instant trop tard... Et ce sera sa fin.

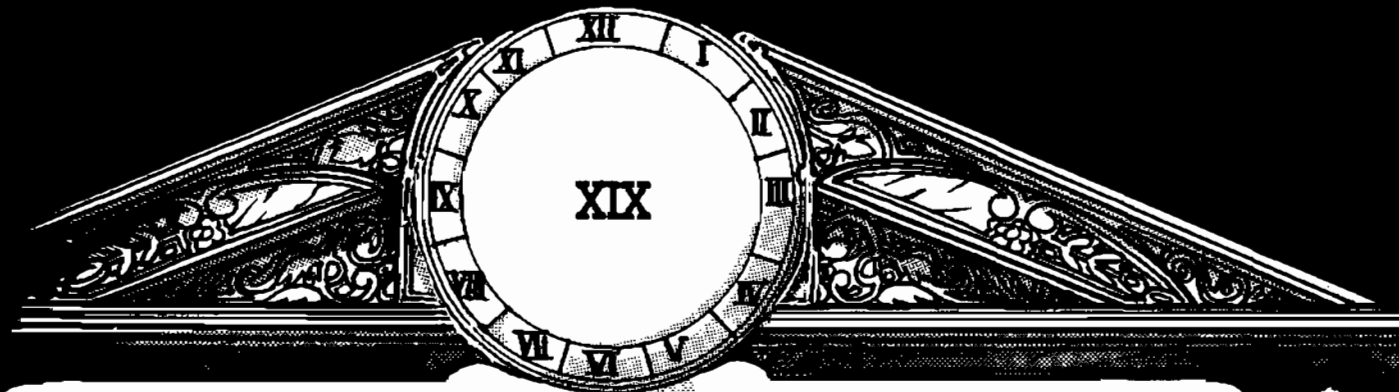
Les actions des joueurs, que ce soit dans la soirée en remarquant leur départ, pendant le combat, ou, bien évidemment, en ayant éliminé Julien de Honnecourt avant, peuvent par leurs actions changer ce triste dénouement, de qui leur permettrait d'avoir un Ange de plus et un Démon de moins pour la bataille finale.

Sinon, Julien attendra que la neige, qui continue à tomber, ait effacé leurs traces, puis réveillera tout le monde en criant : "Richard Larcher a disparu !"

Le huitième jour

Météo : Il neigeait, il neigeait toujours...

La Loire est maintenant toute proche et les voyageurs, du moins ce qu'il en reste, devraient y parvenir en fin de matinée. Une



ans le fleuve traversé, la petite troupe parviendra dans les territoires contrôlés par le Dauphin Charles, ce qui permettra d'éviter au moins le péril bourguignon. Le pont mène directement à Gien, et n'est pas gardé.

C'est le moment où, si le maître de jeu le désire, il peut faire intervenir de nouveau une patrouille bourguignonne. Si les joueurs sont recherchés, la patrouille attaquera tout de suite. S'ils ne le sont pas, la patrouille voudra faire un million de vérifications et se mettra en tête de les ramener à Auxerre "pour contrôle". Il faudra aux joueurs beaucoup de diplomatie pour se tirer de ce guépard.

A Gien, un accueil enthousiaste de la population attend Jeanne. A son grand étonnement, les rumeurs l'ont précédée. Les habitants de Gien ne demandent qu'à rêver, car les nouvelles d'Orléans ne sont pas bonnes.

Les armées du Dauphin Charles qui "assiégeaient les assiégeants" sont en train de battre en retraite et on dit qu'Orléans n'en a plus pour longtemps. Or si Orléans tombe, tout le pays, et Gien avec, risque d'être mis en danger. Bref n'importe quel espoir est bon à prendre, et pourquoi pas celui de Jeanne la Pucelle? Jeanne et ses compagnons sont conduits dans la meilleure auberge de la ville. Le moral de Jeanne est remonté en flèche depuis qu'elle est en pays français, et les tours de Chinon ne sont plus très loin... A l'auberge, "le Batard Jean" lui-même, qui dirige la ville, vient les voir officiellement pour leur souhaiter bonne chance. Le reste de la journée se passe pour Jeanne en discours et en acclamations.

Pendant un bain de foule, un religieux illuminé essaye de poignarder Jeanne. Il est convaincu qu'elle est l'Antechrist parce qu'elle porte des pantalons. Enquête effectuée, il n'est ni possédé ni rien : juste fou.

La nuit leur est offerte à l'auberge, et Chinon n'est plus maintenant qu'à deux journées de voyage.

Le neuvième jour

Météo : Il pleut.

Jeanne va prier à l'église avant de partir, et la troupe se remet en route sous les acclamations. La ferveur de la population à son sujet n'ira quand même pas jusqu'à l'accompagner sous la pluie. Les voyageurs se remettent donc en route.

La route est une ancienne voie romaine, mal entretenue mais encore tout à fait praticable. Il ne se passe rien ce jour-là.

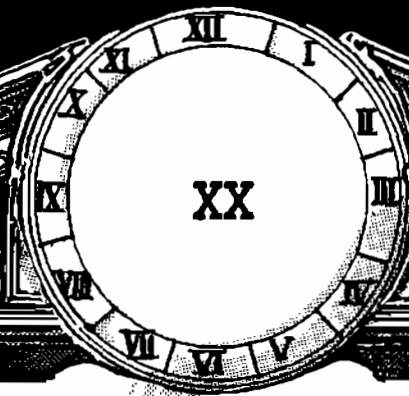
Le dixième jour

Météo : Here comes the sun, la la la la.

La pluie s'est arrêtée pendant la nuit et le soleil brille. Jeanne, même si elle le cache, est très nerveuse - tellement de choses dépendent de cette entrevue avec le roi. Le chemin est sans danger, le pays est plus riche que les régions qu'ils viennent de traverser. Le déjeuner est pris dans une auberge sur la route, et en milieu d'après-midi, les voyageurs arrivent à Sainte Catherine de Sierbois, où se trouve un sanctuaire des pèlerinages dédié à Sainte Catherine, la même Sainte Catherine dont Jeanne entend régulièrement les voix. Jeanne prend cela comme un signe et décide de s'arrêter pour la nuit, exactement Kalashnikoffe l'avait prévu. Pendant que Bernard de Poulengy et Jean de Honne-court vont parler aux pèlerins pour essayer d'obtenir un abri pour la nuit, Jeanne s'approche à grands pas de la chapelle pour aller y prier, seule, comme à son habitude.

Vous vous en doutez, c'est là que ça se corse. Aussi, sans avoir l'air d'y toucher, écoutez bien ce que disent les joueurs, de manière à repérer exactement leurs positions dans les quelques secondes qui suivent.

Jeanne entre dans la chapelle, où trône une magnifique statue de Sainte Catherine. Elle a bien sûr laissé son épée à l'extérieur. Par habitude, elle tire la lourde porte de chêne derrière elle. A l'extérieur, un des moines sort du sanctuaire et commence à discuter avec Bernard et Jean. Kalashnikoffe et Petit Lapin Bleu ont choisi cet endroit et cette minute pour



remonter dans le temps. Ils commencent donc à se matérialiser à l'intérieur de la chapelle, habillés en costumes du XXème siècle et armés de matriques pour pouvoir tuer Jeanne sans abimer trop son corps. Jeanne hurle en les voyant, mais la lourde porte en chêne étouffe tous les bruits. (Jets de perception à 4 colonnes de malus).

Mais les Démons ont oublié un détail: la chapelle. (Voir à ce sujet les règles avancées sur les églises, "Advanced Clochers et Cathédrales", dans l'extension n°7 de INS/MV) Pour une chapelle dédiée à Sainte Catherine, c'est un véritable cauchemar de voir apparaître des Démons (La chapelle a détection automatique du Mal dans son enceinte) qui en plus veulent tuer Jeanne d'Arc, la protégée de Sainte Catherine. La chapelle est assez neuve, et n'a que très peu de puissance, mais elle se sert aussitôt de tous ses pouvoirs pour essayer d'avertir l'extérieur, c'est à dire le son et la télékinésie.

A l'extérieur donc, alors que tout est calme, les cloches de la chapelle se mettent soudain à sonner avec un bruit assourdissant. Le pèlerin qui était sorti pour parler avec Bernard se retourne, ébahi, et dit : "Mais il n'y a personne pour sonner les cloches!" A ce moment là, les cloches s'arrêtent tout d'un coup, et on entend un grand "CRASH!". C'est la chapelle qui a fait tomber la lourde statue de Sainte Catherine par terre, manquant de peu Petit Lapin Bleu..

A ce moment là, les joueurs ont exactement 40 secondes (donc 40 rounds) pour intervenir. Au bout de 40 secondes, Jeanne sera morte, au bout de 41, Kimberley s'incarnera, et au bout de cinquante secondes, Kalashnikoff et Petit Lapin Bleu repartiront au XXème siècle. La raison pour laquelle le délai est si long est que Petit Lapin Bleu, dont le rêve a toujours été de se taper Jeanne d'Arc, a commencé à la déshabiller pour la violer au lieu de la tuer tout de suite. Kalashnikoff lui a paternellement donné une grande tarte dans la gueule pour le rappeler à ses devoirs, pendant que Jeanne se débattait comme une diablesse et hurlait. Tout cela a pris quelques secondes, et c'est maintenant aux joueurs d'intervenir le plus rapidement possible.

Quelques précisions :

- Si Julien de Honnecourt est vivant, il attaquera qui il pourra pour empêcher quiconque d'entrer dans la chapelle.

- Si Richard Larcher est vivant, il foncera dans la chapelle pour aider Jeanne.

- Si Khiol est vivant, il sera caché à quelques dizaines de mètres de la chapelle, prêt à intervenir pour empêcher quiconque d'y entrer.

- Si Gilles de Retz est incarné par son Démon, il sera plié en Dieu de rire pendant toute l'attaque mais n'interviendra pas.

- Yvonne est malheureusement trop loin - elle est parti faire le tour du sanctuaire - pour intervenir avant au moins deux minutes, donc trop tard.

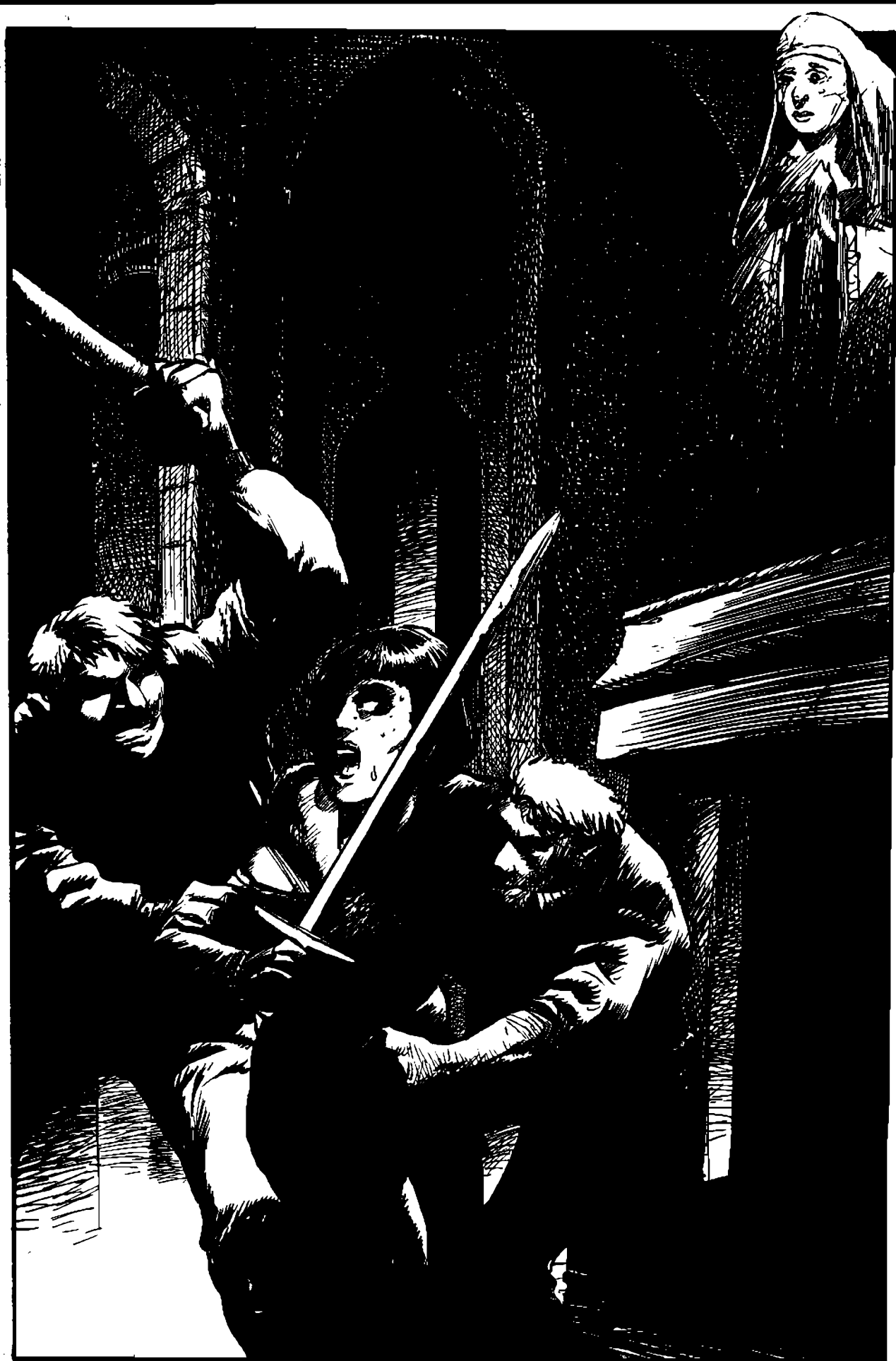
- Si les joueurs arrivent trop tard, Kimberley, le Démon de Baalberith, incarnée dans le corps de Jeanne, jouera parfaitement son rôle. Au bout d'une seconde, le temps de retrouver ses esprits, Kimberley recommencera à crier et à se battre, comme si Jeanne n'avait été assommée qu'un court instant. Elle fera semblant de fuir, sortant le plus rapidement possible de la chapelle... qui forcément, puisqu'elle a détection du mal, n'est pas dupe. La chapelle recommencera donc à faire sonner les cloches, désespérément, pour essayer de faire comprendre que quelque chose ne va pas.

Trois résultats de cette attaque sont possibles :

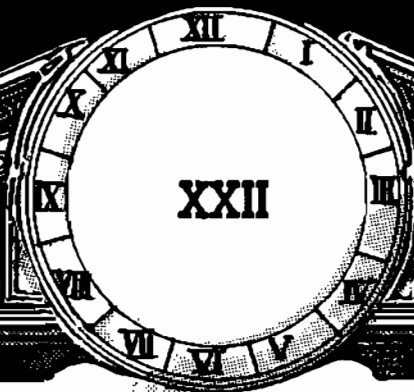
- 1: Les joueurs ont réussi à sauver Jeanne. Tout va bien. Elle est juste un peu choquée par tout ce qu'elle a vu, et est persuadée que c'est un miracle de Dieu qui l'a sauvée... Ce qui est techniquement vrai.

- 2: Jeanne s'est fait incarner par Kimberley, et les joueurs ne s'en sont pas aperçus. Comme on dit communément, c'est la baise.

- 3: Jeanne s'est faite incarner par Kimberley mais les joueurs s'en sont aperçus... c'est une catastrophe,



VAR
AUG 91



mais pour ne pas que ça soit pire, Yvonne confirmera qu'il n'y a qu'une seule solution... tuer Kimberley, et renoncer pour toujours à la merveilleuse histoire de Jeanne d'Arc. Une fois que les joueurs auront accompli leur triste besogne, Yvonne contactera "là haut" et les voyageurs n'auront qu'à être présents à leur rendez-vous de Chinon.

Le 11ème jour

Météo : Il fait beau.

En cas de résultat 1 ou 2, le voyage va se continuer, pour arriver d'ailleurs rapidement à son terme. Un petit peu avant midi, les voyageurs verront en effet, comme marqué dans l'extrait qu'ils ont en leur possession, les hautes tours de Chinon se profiler devant eux. Vers midi exactement, la petite troupe fera son entrée dans la ville, sous les applaudissements de la foule... Yvonne surveille sur sa montre. La brèche temporelle finit à 12h24, et les joueurs doivent être revenus au XXème siècle à ce moment là, sinon ils seront coincés à l'époque. Jusqu'à la dernière minute, Yvonne, échaudée (mais trop tard) par l'histoire de la chapelle ne voudra pas quitter Jeanne des yeux. A 12h23, Yvonne et les joueurs se retireront dans une vaste cour déserte où se tient la machine et l'Ange de Jean. A 12h23 et 59 secondes, une fois que tout le monde est rentré dans la machine qui se trouve dans l'église de Chinon, ils décollent. En cas de résultat n°1, la dernière vision qu'ils emporteront avec eux sera celle de Jeanne d'Arc de dos, acclamée par la foule.

En cas de résultat n°2, leur dernière vision sera un cauchemar... Ils auront pendant un instant l'impression que Jeanne d'Arc s'est retournée, les a regardé droit dans les yeux avec un sourire démoniaque, et leur a fait un geste obscène.

Fondu enchaîné, retour à Notre Dame et Fin.

Et si Jeanne d'Arc meurt ?

C'est une bonne question, n'est ce pas... Eh bien sachez qu'Yvonne n'est pas là pour rien. Elle est en liaison mentale permanente avec... avec "là haut". Suivez moi bien, "là haut" c'est plus haut que les Archanges. Là haut c'est Dieu.

Jeanne d'Arc est en effet sous protection très particulière. Sachez donc que pendant un combat, à partir du moment où Yvonne le voit (ce qui ne sera bien sûr pas le cas dans la chapelle, car Yvonne est trop éloignée et ne voit pas ce qui se passe), si Jeanne d'Arc meurt, le temps s'arrêtera. Tous les personnages se figeront dans leurs positions, sauf les Anges et Yvonne. On entendra alors une voix d'homme dire "Elle est pas bonne, on la refait..." puis "Rewind..." et toutes les actions se dérouleront alors extrêmement vite à l'envers, et le temps reprendra tout à fait normalement quelques rounds auparavant, à un moment où Jeanne était encore vivante - et pas en danger de mort immédiat. Personne, sauf les joueurs et Yvonne, n'auront aucun souvenir de ce qui s'est passé.

Yvonne est au courant de ce pouvoir (elle est là pour ça), mais elle n'a pas prévenu les joueurs pour que ceux ci fassent de leur mieux.

Les récompenses

Jeanne d'Arc est vivante (résultat n°1): Victoire totale

Jeanne d'Arc a été remplacée et les joueurs ne s'en sont pas aperçus (résultat n°2): 10000 ans là haut en salle d'attente. Les joueurs peuvent changer de personnages.

Jeanne d'Arc a été remplacée mais les joueurs s'en sont aperçus et l'ont tuée (résultat n°3): Limitation.

Les bons et les méchants

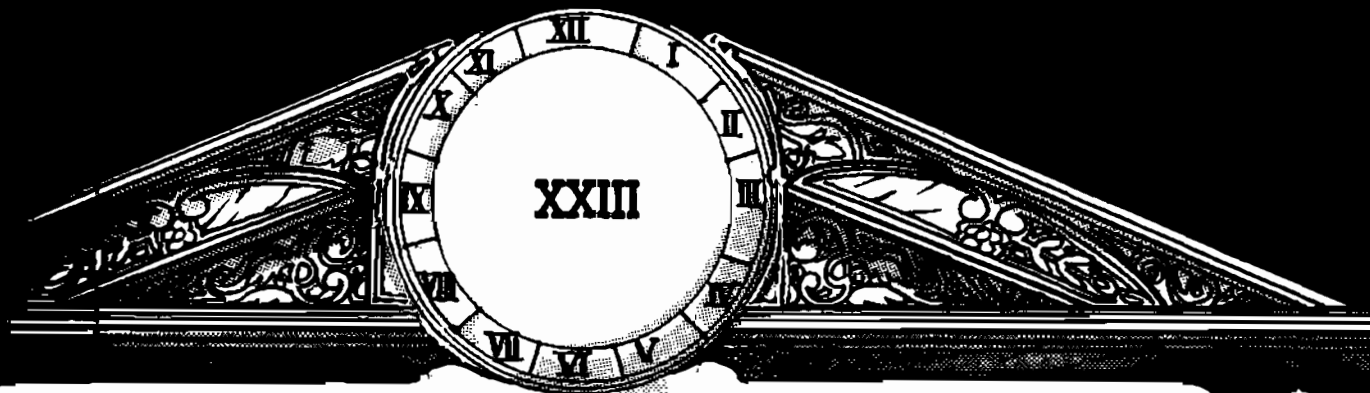
I Le Team de Jeanne

(C'est tout un feeling)

Jeanne d'Arc, humaine.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	2	2	2	4	-

Talents : Baratin +1, Discussion +2, Parler en public +2 (Volonté), Trouver la bonne réplique + 2 (Volonté), Corps à corps +1, Arme de Contact +1, Monter à cheval +1 (Agilité).



Équipement : Épée offerte par Robert de Baudricourt, vêtements d'homme, foi en Dieu.

Jeanne d'Arc, en 1429, est une jeune fille de dix-sept ans qui a encore gardé tous neufs son optimisme et sa foi en l'être humain. Elle est énergique, enthousiaste, très sensible, excessive dans toutes ses émotions. Elle est aussi capable de se battre courageusement toute seule contre vingt hommes que d'éclater en sanglots à la première blessure. Elle est prompte à se lier d'amitié, prompte à se mettre en colère et capable de se réconcilier quelques minutes plus tard en pleurant à chaudes larmes. Elle a un don pour la réplique et le discours, et sait parfaitement manier l'ironie. Malgré les moments de doute qu'au fond d'elle elle doit sûrement avoir, elle sait que sa voie est toute tracée. Sa foi la rend souvent inconsciente des risques qu'elle prend : de toute manière, dit elle, Dieu me protège. Et le pire c'est que c'est vrai.

Ses caractéristiques de 4 pour la Volonté et l'Apparence, normalement impossibles pour les êtres humains, ne sont que le reflet du charisme surhumain que lui donne la protection de Dieu.

Cette protection lui accorde aussi l'avantage d'être totalement immune à toute attaque psychique, quelle qu'elle soit. Elle réagit par contre normalement aux détectations (détection du mal, du mensonge, etc...).

Si tout se passe mal, Jeanne peut être remplacée par :

Kimberley, Démon au service de Scax (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	2	4	15

Talents : Baratin +1, Discussion +2, Parler en public +2 (Volonté), Trouver la bonne réplique +2 (Volonté), Corps à corps +1, Arme de Contact +1, Monter à cheval +1 (Agilité)... et Hypocrisie +2 (Volonté).

Équipement : Idem, sauf la foi.

Pouvoirs : Charme +1 (131), Régénération +0 (226), Détection du Danger +1 (315), Contrôle des humains +1 (361), Possession +2 (Spécial).

Malgré qu'elle soit le pivot de ce scénario, Kimberley n'aura finalement pas un grand rôle à y jouer... Précisons seulement qu'elle est très habile et jouera son jeu parfaitement. En cas d'attaque, et même si elle n'est pas très puissante, ses pouvoirs mentaux donneront sans doute du fil à retordre aux joueurs.

Bernard de Poulengy, soldat.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	1	1	2	1	-

Talents : Corps à corps +2, Arme de Contact +2, Monter à cheval +2 (Agilité), Esquive +2, Course +1.

Équipement : Épée longue, cotte de maille.

Bernard est un noble de campagne, solide, silencieux et loyal. Il guerroyait aux côtés de Robert de Baudricourt, et a été rapidement frappé puis convaincu par Jeanne, et a été un de ses premiers supporters. Robert de Baudricourt a tout naturellement pensé à lui pour protéger Jeanne pendant ce périlleux voyage. Bernard est totalement dévoué et le restera quoi qu'il arrive.

Jean de Honnecourt, soldat.

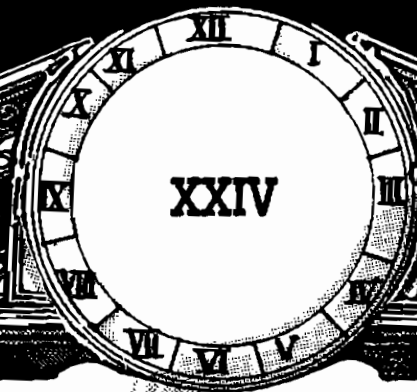
FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	3	1	2	1	-

Talents : Corps à corps +1, Arme de Contact +2, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2.

Équipement : Épée longue, cotte de maille.

Jean, noble d'une origine plus obscure, est un jeune homme de 20 ans à peine. Lui et son frère Julien, se retrouvant sans argent, se sont mis au service de Bernard de Poulengy pour apprendre le métier des armes.

Jean est cependant très admiratif de Jeanne, et mourrait comme un loyal chevalier à ses côtés s'il s'agissait de la protéger. Il aime beaucoup celui qu'il croit être son frère (Julien) et ne pourra en aucun cas combattre contre lui.



Julien de Honnecourt, page.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	3	1	1	2	-



Talents : Arme de Contact +1, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2.

Equipement : Epée longue.

Ce pauvre Julien risque de ne pas trainer longtemps dans l'aventure. Au cas où, sachez seulement que c'était un adolescent de quinze ans, joyeux et plein de bonne volonté.

Qui risque fortement d'être remplacé par :

Tsien, Démon au service de Baalberith (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	17

Talents : Arme de Contact +1, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2, Baratin +2, Séduction +2, Arts de la Communication et de la Pub +1 (Volonté), Photo +2 (Précision).

Equipement : Idem.

Pouvoirs : Dents +2 (111), Poison +1 (161), Volonté supra normale +1 (221), Détection de la vérité +1 (316), Vitesse +1 (334), Nikon Autofocus intelligent (Très Spécial).

Tsien a gardé le corps de Julien : celui d'un adolescent de 15 ans aux grands yeux et au regard de fille, assez beau pour faire pâmer les dames. Durant tout le voyage, il jouera le rôle de l'amoureux transi de Jeanne. En vérité il est hargneux, vindicatif et plutôt lâche. Il est excellent dans son domaine, c'est à dire la pub : il montera un excellent dossier si on le laisse faire. Un détail qui peut avoir son importance : Julien s'est exercé à avoir l'accent moyen-âgeux et les expressions de l'époque. Mais, faute de temps, sa couverture ne sera pas parfaite : faites lui donc lâcher de temps en temps quelques expressions contemporaines... N'oubliez pas non plus qu'il ne rentrera en aucun cas dans une église.

Richard Larcher, Ange au service de Walther (Grade 2).

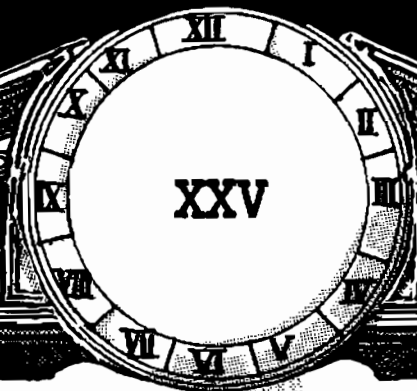
FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	4	3	2	21

Talents : Arme de Contact Lourde +2, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2, Psychologie +1 (Volonté).

Equipement : Cotte de maille, épée à deux mains.

Pouvoirs : Paralyse +2 (163), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supra normale +2 (221), Régénération +2 (226), Détection du mensonge +1 (316), Lire les sentiments +1 (324), Acte sexuel (651), Exorcisme +1 (Spécial).

Pour cerner le personnage, imaginez un Humphrey Bogart moyen-âgeux. Richard ne parle que peu, et c'est toujours pour dire quelque chose d'intelligent. Par contre il écoute et il observe beaucoup les autres. Il est



très opiniâtre, et gare au Démon qui tombe sous sa griffe. Si Jeanne a été remplacée par Kimberley, le MJ peut décider que Richard aura des soupçons... ce qui permettra d'en donner aux joueurs.

Gilles de Retz, humain.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	1	1	3	.



Talents : Arme de Contact +2, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2, Séduction +2, Baratin +1, Savoir-faire +1.

Équipement : Cotte de maille, belle épée, beaux habits.

Gilles est un beau jeune homme de 23 ans, blonds aux yeux bleus, précieux et séducteur. Il aime le jeu, l'alcool et les femmes, il aime parler, pour séduire ou

pour ne rien dire, mais cela ne l'empêche pas d'être un homme fin et intelligent. Il est normalement courageux, normalement batailleur, sans excès, mais il admire ceux qui le sont plus que lui, comme Jeanne. S'il n'est pas remplacé par Gilou le Démon, il ne causera aucun problème aux aventuriers, bien au contraire.

Il peut être remplacé par :

Gilou, Démon au service d'Andrealphus (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	4	3	3	3	10

Talents : Arme de Contact +1, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +1, Baratin +2, Séduction +2, Savoir-faire +1, Torture +1 (Précision), Sado Masochisme +1 (Précision).

Équipement : Idem.

Pouvoirs : Charme +1 (131), Absorption d'énergie sexuelle +1 (143), Stérilité +0 (152), Tueur psychopathe (635), Orgasme mortel +1 (Spécial).

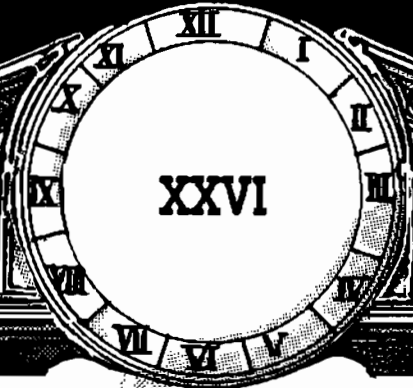
Gilou est grave: il est la caricature du Démon d'Andrealphus, soulevant les jupes, pinçant les fesses, faisant des blagues vulgaires, et dès qu'il le peut sans danger, violant les femmes, les jeunes hommes et les enfants, si possible avec sadisme et toujours en les tuant après. L'arrivée d'un tel personnage dans la compagnie risque de poser des problèmes: Gilou se retiendra de tuer et de violer devant eux, de peur de se faire brûler, mais pour les réflexions et les fesses pincées, il ne se retiendra pas. Belles soirées en perspective. Gilou n'est absolument pas au courant de toutes les machinations autour de Jeanne et s'en fout complètement.

Durant Lazzar, humain.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	1	2	1	1	.

Talents : Arme de Contact lourde +1, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +1.

Équipement : Hache.



Durant Laxar est le cousin paternel de Jeanne, un ancien soldat reconverti en marchand. Il est le seul de la famille de Jeanne à avoir cru en elle, et il la soutiendra moralement et de sa hache pendant tout le voyage. C'est un homme jovial et sympathique, dont la plus grande caractéristique est de surprotéger Jeanne et de l'appeler Jeannette aux moments les plus incongrus : Jeannette, mets ta capé, tu vas prendre froid ! Jeannette, mange un peu plus, tu auras besoin de toutes tes forces ! Jeannette, on ne parle pas comme cela aux gens, ce n'est pas ainsi que ton père t'a élevée... etc.

Louis d'Aymon, humain.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	1	1	2	-

Talents : Arme de Contact lourde +2, Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +1, Séduction +0, Baratin +1, Savoir faire +1, Chant +2.

Equipement : Cotte de maille, hallebarde, beaux habits.

Louis, malgré qu'il soit bourguignon, est un homme sincère et passionné. Il vit un peu dans le passé, rêvant de romans de chevalerie, de Lancelot du Lac et d'exploits fabuleux, mais à condition que ce soit lui le héros et non pas une petite paysanne, certes charmante, mais un peu déplacée. Il est d'ailleurs tombé très amoureux de cette petite paysanne, plus qu'il ne s'en rend compte lui-même. Mais c'est à lui d'avoir le premier rôle dans l'histoire, pas à elle. Bah... Une fois qu'elle aura une ribambelle d'enfants accrochés à ses jupes, elle ne pensera plus à toutes ces bêtises...

Yvonne Dubain, Ange au service de Didier (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	4	2	3	18

Talents : Monter à cheval +1 (Agilité), Esquive +2, Arts de la Communication et de la Pub +2 (Volonté), Baratin +1, Discussion +1, Sens de l'organisation +1 (Volonté).

Equipement : Habits d'homme, montre à quartz.

Pouvoirs : Invisibilité +2 (261), Psychométrie +2 (312), Télépathie +2 (321), Dialogue mental +1 (322), Rêve +1 (325), Message officiel (Spécial).

Yvonne est consciencieuse, motivée et intelligente. Son seul défaut est qu'elle est épouvantablement crispante. Elle a trop navigué dans le milieu de la pub et elle ne peut s'empêcher d'utiliser tout le temps le vocabulaire qui y est lié, même en plein milieu du Moyen-âge. Ses phrases sont remplies de : briefing, brainstorming, challenge, team angélique, team démoniaque, feeling etc... Tout cela dit avec un accent vaguement américain épouvantable. Quand elle sort une énormité pareille devant des gens de l'époque, ceux-ci la regardent avec de grands yeux, et elle est obligée de raconter qu'elle utilise un dialecte écossais...

Yvonne est non violente, mais a un caractère assez dur, et refuse de s'attacher à qui que ce soit. Sa réflexion favorite, en parlant de Jeanne, est : "De toute manière, elle meurt à la fin".

II Le Team Démoniaque

(C'est tout un challenge)

Tsien, Kimberley et Gilou sont déjà décrits ci-dessus. Il reste donc :

Kalashnicoffe, Démon au service de Kronos (Grade 3).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	2	4	32

Talents : Histoire +2 (Volonté), Philosophie +2 (Volonté), Baratin +2, Discussion +2, Arme de Contact +2, Esquive +2, Corps à corps +2.

Equipement : Habits du XXème siècle, matraque, farouche détermination.

Pouvoirs : Coma +2 (136), Vieillessement +2 (153), Pas de nourriture (215), Volonté supra normale +2 (221), Boomerang +2 (224), Invisibilité +1 (261), Détection des ennemis +1 (312), Dialogue mental +1 (322), Téléportation +2 (331), Mégatomie (633), Projection temporelle +3 (Spécial).

Encore un qui veut devenir calife à la place du calife. Il est très intelligent, très efficace et bourné de bonnes idées, mais il y a quelque chose qu'il ne réalise pas : c'est que quelques soient ses qualités, jamais Satan ne remplacera Kronos. Cela dit, même si son but final est voué à l'échec, cela ne l'empêchera pas d'être un adversaire terrible pour les joueurs... Et par son intelligence, et par ses pouvoirs. (Celui de "Comar" est particulièrement meurtrier.)

Khoul, Démon au service de Baal (Grade 1).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	5	2	2	2	13

Talents : Arme de Contact +2, Esquive +2, Corps à corps +2, Discrétion +1.

Equipement : Epée, cotte de maille.

Pouvoirs : Langue +1 (112), Griffes +1 (113), Cornes +1 (116), Armure +2 (211), Art de Combat +1 (Spécial).

Khoul est incarné dans le corps d'une solide femme d'une cinquantaine d'années. Résumons son caractère en un mot : Hounga.

Petit Lapin Bleu, Démon au service de Baal (Grade 2).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	6	2	3	2	29

Talents : Arme de Contact +2, Esquive +2, Corps à corps +2.

Equipement : Matraque, gilet en kevlar.

Pouvoirs : Griffes +2 (113), Queue +2 (115), Feu +2 (121), Onde de Choc +0 (124), Armure +2 (211), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra normale +2 (221), Régénération +1 (226), Rebond +1 (255), Téléportation +0 (331), Agilité (355), Art de Combat +2 (Spécial).

Petit Lapin bleu est un grand homme brun et lourd, d'une agilité fantastique. Il a des instincts sexuels très développés et n'est pas très intelligent, mais souhaitons tout de même bon courage au joueur qui se le prendra sur la tronche. Résumons son caractère en deux mots : Hounga Hounga.

III Les Extras offerts par la maison

Homme d'arme

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	2	1	2	1	-

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

Equipement : Cotte de maille, épée.

Arbalétrier

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	1	1	-

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

Equipement : Cotte de maille, arbalète.

Religieux fou

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1	-

Talents : Arme de contact +1, Hurler hystériquement +2 (Force).

Equipement : Dague.

Les caractéristiques ci dessus sont valables pour tous les PNJ humains rencontrés : aussi bien bourgeois que ruffians.

Loup de base (une meute en compte 25)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	3	4	2	2	-

Talents : Courir +2, Houhouer d'un air sinistre +2 (Force), Mordre +2 (Agilité) (Puissance +3).

(a) Il s'agit de l'Archange Michel, de l'Archange Catherine (plus de détails sur ce nouvel Archange dans la présente extension), et de Marguerite, Ange au service de Catherine.

(b) Lisez donc Mars Ultima Ratio, la 6ème extension d'INS/MV.

Accroche toi aux clous, J'enlève l'échelle

Ce scénario pour Magna Veritas ramènera les joueurs à l'époque d'un des événements les plus connus dans l'Occident Chrétien: la Crucifixion de Jésus. Cet événement est tellement important, et donc tor-drait tellement le continuum espace temps, que Dieu n'a même pas jugé bon d'y placer un verrou, sachant que nul dans aucun des deux camps n'oserait y interférer.

C'est malheureusement ce qui va se passer, puisqu'un Ange de Laurent, un de Daniel et quatre Skins particulièrement cons et bourrés, chargés de garder la machine à voyager dans le temps, ont décidé, au summum de leur éthyliisme, d'aller empêcher le Fils du patron de se faire clouer au mur. Aussitôt dit aussitôt fait, et voilà notre quintette de Soldats du Paradis qui monte dans la machine: direction le Golgotha.

Le moins défectueux des six active alors l'engin et le groupe se retrouve pas loin de Jérusalem, en l'an 33 de notre ère, peu avant la crucifixion. Ils dissimulent tant bien que mal leur engin, et après avoir maudit la région pour son manque de débits de boissons ouverts la nuit et s'être emparés de vêtements couleur locale, ils se mettent en route pour le centre ville, afin de libérer le Christ.

A peine ont-ils quitté les sous-sols de Notre Dame que la hiérarchie Angélique se rend compte de la bavure et convoque immédiatement une équipe d'AnGES top niveau; leur mission: crucifier Jésus.

Introduction pour les joueurs

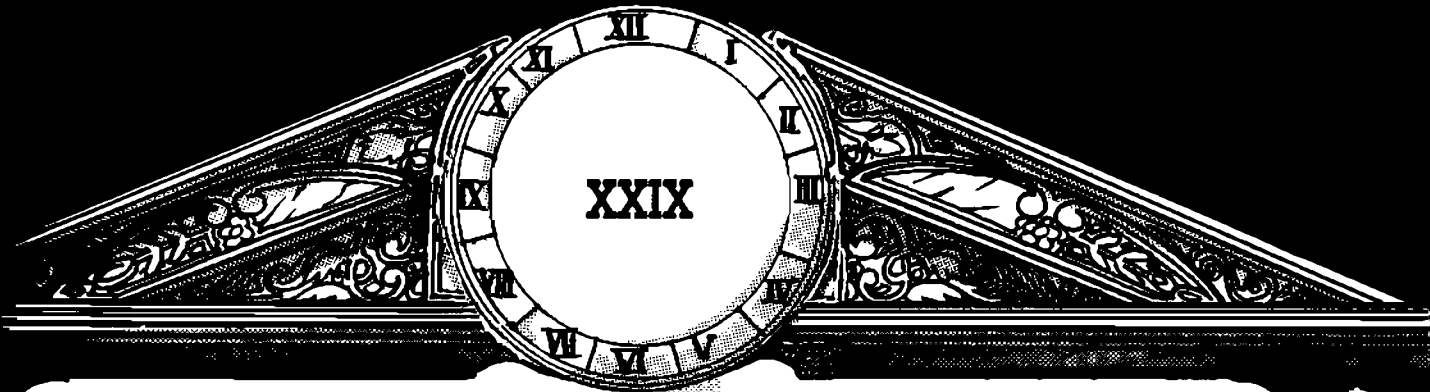
En vérité, en vérité, je vous le dis,
avant qu'Abraham fût, je suis.
Jean 8:58

Les joueurs sont convoqués de toute urgence à Notre Dame de Paris. Sitôt leur arrivée, ils sont introduits dans un bureau dans lequel se trouvent Jean-François, le directeur du service de sécurité de la Cathédrale (Ange de Laurent), et Dominique lui même. Ce dernier est furieux et ne supportera aucune remarque d'aucune sorte, n'hésitant pas à donner une limitation si un joueur est vraiment lourd.

Il leur explique que deux AnGES de grade 2, chargés de protéger la machine à remonter dans le temps, s'en sont emparés. Ils l'ont utilisée manifestement pour empêcher la Crucifixion. D'après le témoignage de certains de leurs compagnons de chambrée, leur chef était particulièrement révolté par le mauvais exemple que donnait Jésus en se laissant ainsi martyriser.

Les joueurs vont utiliser la machine de secours pour les empêcher de commettre trop de conneries (ce sont les propres termes de Dominique) et surtout pour s'assurer que la crucifixion ait bien lieu. Elle est en effet indispensable pour le bien de l'humanité et pour la santé du continuum spatio-temporel.

Les joueurs doivent immédiatement partir et n'ont donc le temps de ne rien faire d'autre. Après



ce très bref briefing, Dominique les amène jusqu'à une des cryptes blindées de la Cathédrale où une équipe d'Ange sous la direction de Jean termine les derniers préparatifs pour le voyage. Ils s'affairent tous sur une machine en tous points semblable à celle que les Anges de Laurent et Daniel ont utilisés. L'atmosphère est extrêmement tendue, chacun s'énervant et s'affairant dans la précipitation et la confusion la plus totale.

On remet aux joueurs un tas d'habits plus ou moins d'époque ainsi qu'un petit appareil par personne (un traducteur), et on les fait immédiatement monter dans la machine. Un Ange explique au plus intelligent d'entre eux comment s'en servir pendant que la machine commence son cycle de préchauffage. Puis, sans autre forme de procès, le hublot est verrouillé et les joueurs se retrouvent seuls. Seuls dans le temps.

Jerusalem

Nous entrons dans une logique de guerre.
François 3:4

La machine étant déjà réglée pour l'an 33 et Jérusalem, les joueurs n'ont qu'à se laisser porter en attendant que ça se passe. Ils vont passer 20 heures absolument abominables, pressés, coincés, écrasés les uns contre les autres dans une chaleur étouffante et rendus sourds par les vomissements irréguliers de la machine.

C'est donc exténués, sales et ankylosés que nos héros se matérialisent avec leur machine en l'an 33 de notre ère, par une soirée riieuse, perchés sur le toit d'une bergerie abandonnée. Il était prévu que les joueurs arrivent une semaine avant les Skins, mais la machine qu'ils utilisent étant celle de rechange et donc n'ayant jamais été testée, ils arrivent en retard: les Skins sont déjà là depuis le matin.

Les joueurs doivent donc cacher leur machine, s'habiller avec les costumes d'époque qu'on leur a remis et se mettre en quête des Skins trop zélés.

Cacher la machine n'est pas très compliqué, il suffit de la mettre dans la bergerie et de la recouvrir de foin, le seul problème étant qu'elle pèse

environ 500 kg. Les joueurs vont peiner pour la faire rentrer dans la cachette, où se trouve déjà la machine des Skins.

Pour ce qui est des vêtements, ils sont en effet d'époque: peut-être même un peu trop pour certains comme le laisse présager leur odeur, mais sont tous de la même taille: 1m75, carrure moyenne. Les joueurs ne correspondant pas à ce patron seront pour le moins ridicules. Heureusement que le temps est clair et que le fond de l'air est frais, ainsi personne ne risque de rhume à cause de vêtements trop petits.

En chasse

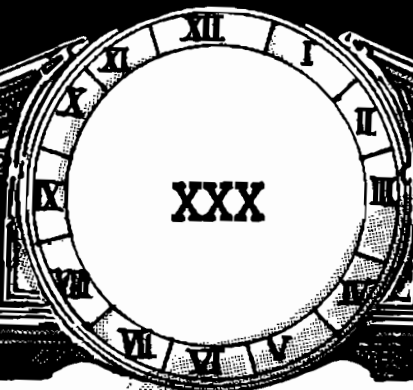
Tout pouvoir m'a été donné dans le ciel et sur la terre.
Matthieu 28:18

A cause du manque d'informations à leur disposition (à moins qu'ils n'aient pensé à se munir d'une bible), les joueurs vont devoir agir au feeling. La seule chose dont ils sont sûrs c'est qu'il leur faut être sur le mont du Crâne au moment de la Crucifixion (ou de la noyade, mais ils ignorent cette alternative).

D'ici là ils auront certainement l'occasion de rétablir un peu les actions des rebelles. Ils vont en effet être confrontés à des situations historiques ayant été déformées par les Skins, et ils devront tout faire pour les remettre dans l'état Biblique du terme. D'où l'expression "vous êtes priés de laisser la Bible en l'état dans lequel vous auriez aimé la trouver en entrant".

Ce scénario va vous permettre de vérifier les connaissances Bibliques de vos joueurs: ils auront beaucoup de mal à rétablir la vérité historique s'ils ne la connaissent pas eux-mêmes. Il se présente donc sous la forme, inhabituelle pour un scénario d'*In Nomine Satanis* et de *Magna Veritas*, d'une suite de rencontres (appelons les choses par leur nom) fixes (c'est à dire qui n'errent pas). Les joueurs risquent tout à fait de ne pas toutes les voir, et même d'en rater une bonne partie s'ils jouent mal.

Pour ce qui est de discuter avec les autochtones, le petit appareil dont est pourvu chaque joueur lui permet de s'exprimer aussi bien dans



le patois local qu'en Latin.

Mais avant de vous présenter ce qui est le plat de résistance de ce scénario, il me faut introduire l'accompagnement, que l'on appelle *background* historique. En raison du peu de connaissances historiques de l'auteur, cette version du *background* est totalement personnelle, subjective et absolument pas historique.

Les académiciens nous excuseront.

Sinon qu'ils aillent se faire enculer. Soit dit sans aucune animosité. Ni même de préjugés contre les homosexuels.

L'exhaustif arrière-plan historique

Je suis la lumière du monde,
celui qui me suit ne marchera pas dans les ténèbres,
mais il aura la lumière de la vie.

Jean 8:12

Jérusalem en l'an 33 est sous le joug Romain. C'est une immense ville de plusieurs dizaines de milliers d'habitants, gouvernée par les institutions juives. Les juifs, majoritaires, sont divisés en trois sectes intégristes: les Pharisiens Romanophobes, les Sadducéens collaborateurs avec l'occupant Romain et les Zélotes détachés des problèmes de ce monde. Ces différentes sectes s'affrontent en ville, et ces divergences religieuses ajoutées aux multiples Messies auto-proclamés et à la révolte qui gronde, expliquent les difficultés que Jésus rencontre. Bien que les juifs régissent tout au niveau local, toute la région est occupée par les Romains dont le gouverneur est le célèbre Ponce Pilate, qui doit approuver toutes les décisions importantes pour qu'elles soient exécutoires.

C'est une région chaude et belle, en bordure de mer, où le juif aime à se reproduire dans l'herbe tendre, au milieu des effluves odorantes chargées de pollen.

Une petite colline s'appelle le mont des oliviers, et est couverte d'oliviers. D'où son nom.

Une petite butte à l'aspect sinistre s'appelle le mont du Crâne, ou "Golgotha" en patois.

Voilà, voilà !

C'est tout...

Pour vous faire une meilleure idée de Jérusalem à cette époque, regardez les vieux films Hollywoodiens sur le sujet comme les nombreux et divers péplums, ainsi que "La dernière tentation du Christ". C'est à peu près aussi scrupuleusement historique que ce scénario.

Les rencontres non errantes

Je suis la porte. Si quelqu'un entre par moi, il sera sauvé...
Jean 10:9

Toutes ces rencontres ont lieu à l'intérieur ou dans la proximité immédiate de Jérusalem. Elles sont présentées suivant le même schéma que, pour des raisons de clarté, nous allons vous expliquer en détail.

Moment: A cet endroit, vous trouverez la date et l'heure auxquelles cet événement a lieu, ou la période de temps pendant laquelle il est accessible.

Lieu: Indique le ou les endroits où a lieu le dit événement.

Moyen: Indique, s'il y a lieu, ce que les joueurs doivent faire pour pouvoir assister à l'événement.

Contenu: Décrit de manière claire, précise et totalement exhaustive l'événement proprement dit.

Explication: Donne le pourquoi du-dit événement, en général ce que les Skins ont fait pour que cela arrive.

Solution: Explique l'un ou plusieurs des moyens que les joueurs peuvent utiliser pour rétablir l'ordre Biblique.

Avant cette liste, nous vous présentons une très succincte chronologie des principaux événements. Cette chronologie considère que les joueurs ne font strictement rien. Comme vous pouvez le voir, la mort de Jésus a de toutes façon lieu même si tout le nouveau testament est à refaire.

Ce parti pris peut sembler un peu tiré par les



cheveux, mais il faut bien se rendre compte de l'effet très négatif sur les populations que la noyade de Jésus aura. En effet la croix, de même que la façon d'être tué sont extrêmement importantes pour des raisons de marketing, et si Jésus devait mourir crucifié, c'est que cette mort était celle qui provoquerait le plus de réactions dans le public, d'après une étude réalisée par Didier sur demande expresse de Dieu. De plus, si les joueurs n'arrangent pas les délires des Skins, le continuum espace temps va salement morfler, ce qui n'est pas du tout du goût des supérieurs des joueurs. Aussi ont-ils intérêt à assurer pour que Jésus soit bien cloué au poteau.

Les rues ne sont plus sûres de nos jours

Je suis la résurrection et la vie.
Celui qui croit en moi vivra, même s'il meurt;
et quiconque vit et croit en moi ne mourra jamais.
Jean 11:25

Moment: Après J+1, 2h30

Lieu: Dans Jérusalem, près des portes ou auprès des Légionnaires Romains.

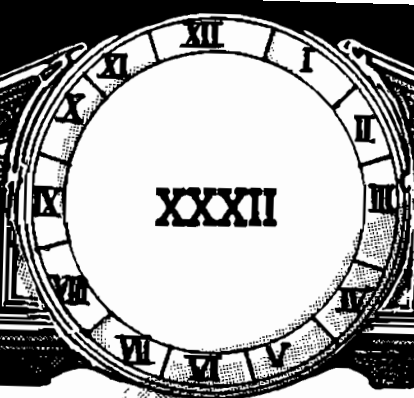
Chronologie par défaut

Jour Heure Événement

- J 10h45 Arrivée des Skinheads
- J 18h30 Arrivée des joueurs
- J+1 02h30 Les Skins pénètrent dans Jérusalem après avoir agressé les Légionnaires de garde.
- J+1 11h30 Déguisés en Légionnaires, les Skins localisent Jésus et ses disciples.
- J+1 13h30 Ils éclatent la tête de Judas dans une ruelle sombre et lui interdisent de dénoncer Jésus.
- J+1 17h00 Le rabbin des Pharisiens est sauvagement agressé par les Skins, qui le traitent de "sale juif".
- J+1 19h00 Les Skins se bourrent la gueule dans une étable.
- J+2 05h00 Des Légionnaires arrêtent les Skins qui, trop bourrés, ne peuvent se défendre.
- J+2 08h00 Apprenant la nouvelle de l'arrestation des Skins, Judas dénonce Jésus et le livre aux Pharisiens. Ceux-ci viennent l'arrêter à son domicile et le remettent aux Légionnaires Romains.
- J+2 12h00 Les Pharisiens réunis sur la place centrale demandent faiblement de tuer Jésus. Ponce Pilate trouvant l'idée plaisante, accepte, et, se sentant d'humeur badine, décide de noyer Jésus.
- J+2 15h00 Les Skins, totalement réveillés, s'évadent et se déguisent en simples passants.

Jour Heure Événement

- J+2 15h15 Les Skins passent par hasard devant la maison de Judas, qui prend l'apéro sur sa terrasse en se félicitant de sa dénonciation. Les Skins le chopent et le pendent dans son jardin. C'est le seul moment où les Skins respectent la vérité Historique et Biblique.
- J+2 16h00 Jésus est humilié par des Légionnaires au début de sa marche vers le lieu de son exécution. Les Skins interviennent, tuent les gardes et sauvent Jésus. Celui-ci refuse et commence à les embrouiller en leur parlant d'amour et de petits oiseaux. Les Skins furieux de voir que le fils du patron n'est qu'un sale baba chevelu, sale et sobre, l'escortent en le martyrisant.
- J+2 18h00 Arrivés au mont Golgotha, les Skins noient Jésus dans le baquet d'eau réservé à cet effet, le trouvant vraiment trop con. Puis, dégoutés, ils vont se taper une bonne mousse avant de repartir.
- J+2 22h00 Les Skins retrouvent leur machine, cassent la gueule au marchand arabe qui s'en était emparé et rentrent au 20ème siècle. Ils y sont froidement accueillis par Dominique qui les envoie pour 5000 ans au rayon lingerie du paradis, au pain sec et à l'eau.



Moyen: Discuter avec des autochtones ou s'enquérir des derniers événements.

Contenu: Toute la ville en parle, les légionnaires en poste à la porte sud ont été lâchement agressés cette nuit par des inconnus. Ils ont été dépouillés de leurs uniformes. Une récompense est offerte à toute personne susceptible de fournir des indices, mais personne n'aide les Romains, car tout le monde est trop content qu'ils se soient faits dérouler. Habilement questionnés, les habitants du quartier près de la porte sud diront avoir entendu des coups ainsi que de drôles de cris. Si un joueur crie "Sieg!", le témoin reconnaîtra le cri.

Explication: Il s'agit bien sûr des Skins qui n'ont pas hésité à pénétrer de force dans la ville en explosant les gardes. Ils en ont d'ailleurs profité pour s'emparer des uniformes et les revêtir.

Une personne d'origine Israélite battue par des Skinheads

Je suis le chemin, la vérité et la vie.
Nul ne vient au Père que par moi.
Jean 14:16

Moment: Après J+1 à 13h30

Lieu: Chez Judas, dans la maison pas loin de là où Jésus erre le plus souvent.

Moyen: Approcher Judas avec calme et intelligence, le mettre en confiance (le soigner arrangerait les choses) et lui demander très doucement ce qui s'est passé. Lui parler comme à un ami, ce qui pour des Anges peut s'avérer assez difficile; il s'agit tout de même de l'homme qui va dénoncer Jésus, le fils du Grand Patron.

Contenu: Judas est recroquevillé chez lui, refusant de voir quoi que ce soit. Il est effondré à la fois physiquement et moralement. Des Légionnaires l'ont passé à tabac, ce qui l'a mis dans un état physique assez piteux, et le centurion lui a fait comprendre en un Latin approximatif qu'il ne

devait pas dénoncer Jésus. Judas est totalement traumatisé que des gens, étrangers, soient au courant de sa volonté de le dénoncer. Il est en effet extrêmement troublé, car il hésitait, et hésite toujours à le faire, et il ne comprend pas comment les Légionnaires sont au courant.

Explication: Les Skins, déguisés, l'ont sauvagement agressé afin de lui expliquer qu'il n'est absolument pas question qu'il touche ne serait-ce qu'à un cheveu de Jésus. Ils ont bien sûr illustré clairement leur point de vue, et montré un échantillon des éventuelles représailles.

Solution: Les joueurs doivent convaincre Judas que Jésus est un véritable enculé, un traître, et qu'il ne risque rien à le dénoncer, bien au contraire. Ils doivent le convaincre que les Légionnaires qui l'ont agressé sont des imposteurs et donc qu'il n'a rien à craindre en donnant Jésus à Ponce Pilate. S'ils n'y arrivent pas, il se décidera quand même à le dénoncer une fois que les Légionnaires seront emprisonnés.

Agression raciste contre un Rabbín

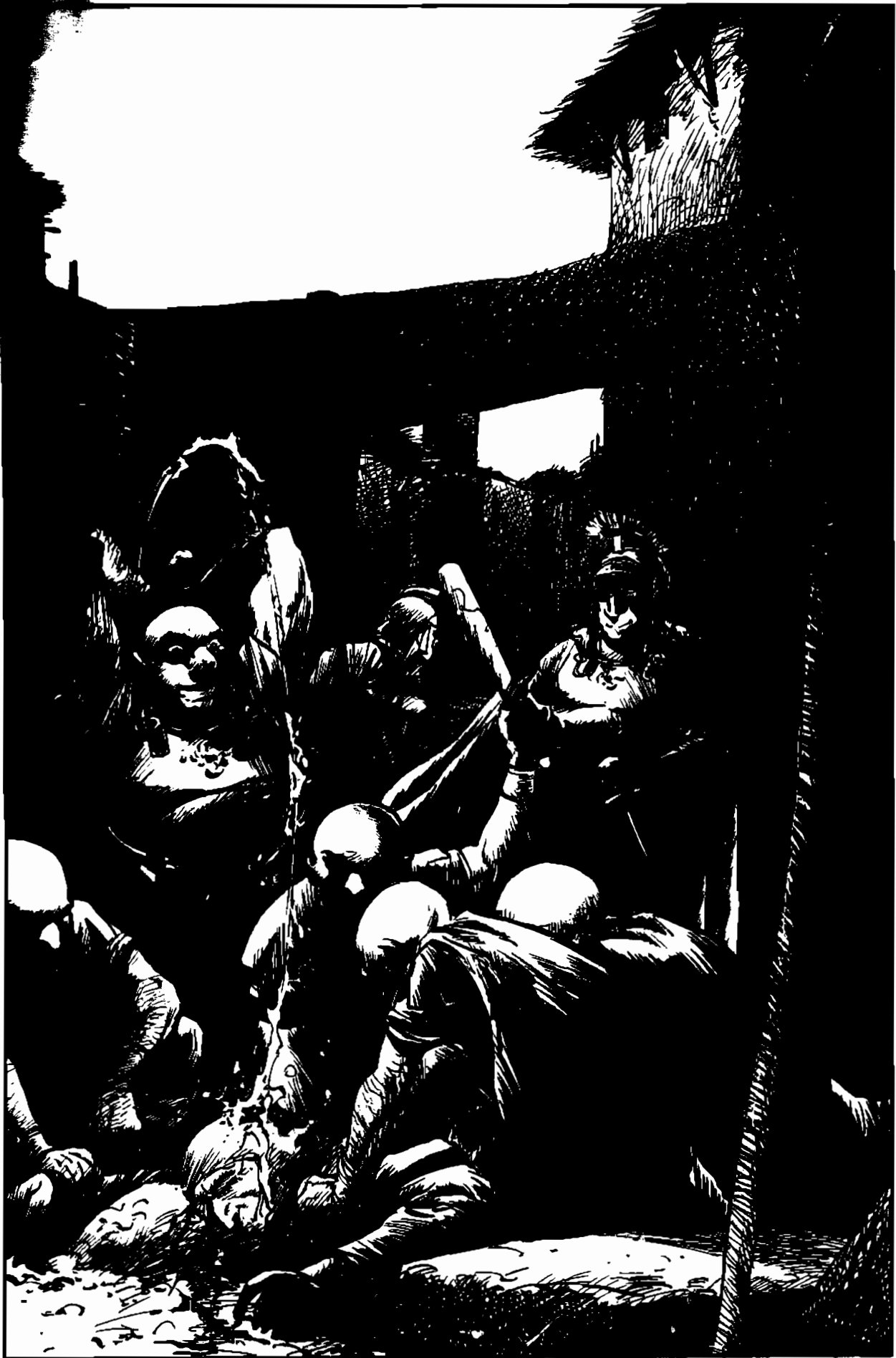
Je suis le bon berger.
Le bon berger donne sa vie pour ses brebis.
Jean 10:11

Moment: Après J+1, 17h00

Lieu: Dans la synagogue des Pharisiens, ou au domicile du grand Rabbín.

Moyen: Se montrer bon juif et cracher sur Jésus en se présentant.

Contenu: Le grand Rabbín a lui aussi (décidément c'est une manie, mais les Skins savent ils s'exprimer autrement ?) été sauvagement bousculé par des Légionnaires Romains qui ne parlaient pas un mot de Latin. Le Rabbín n'a pas trop souffert, car les fidèles présents dans la synagogue les ont fait fuir en les insultant et en appelant la garde. Le Rabbín a beau être fanatiquement contre



Jésus, il semble beaucoup moins véhément à son égard depuis son agression, allant même jusqu'à décourager ses fidèles de le lyncher.

Explication: Ce sont nos joyeux compères qui continuent leur croisade pro-Jésus en faisant de la légitime défense anticipée contre les futurs délateurs du fils du Patron.

Solution: Pour pousser les Pharisiens à arrêter Jésus, les joueurs doivent d'abord se faire passer pour des juifs orthodoxes et gerber allègrement sur le Messie. Une fois qu'ils seront acceptés par l'assemblée, il serait intelligent de faire doucement changer le Rabbín d'avis en flattant son orgueil. Lui expliquer qu'un docteur de la Torah n'a rien à craindre d'un imposteur, d'un charlatan et d'un blasphémateur tainéant qui fait croire aux masses ébahies et superstitieuses qu'il peut guérir tous les maux et qu'il est le fils du Dieu tout puissant. La démonstration de la nullité de Jésus n'a pas besoin d'être logique, il suffit qu'elle soit extrêmement acerbe et destructrice, tout en flattant l'égo des Pharisiens et de leur orthodoxie.

Des imposteurs interpellés par les forces de l'ordre

Celui qui n'est pas avec moi est contre moi.
Luc 11:23

Moment: Après J+2 à 8h00

Lieu: Partout dans la ville.

Moyen: Discuter avec n'importe qui.

Contenu: Tout le monde est au courant de l'arrestation des dangereux espions étrangers, qui sous couvert d'uniformes de la Légion ont commis nombre de forfaits.

Explication: Ponce Pilate, vexé que des Légionnaires aient été tués, a fait fouiller toute la ville durant la nuit. Les Skins ont été arrêtés alors qu'ils cuvaient dans une grange.

Solution: Il n'existe pas de solution à cet événement, mais il peut permettre de bien préparer le terrain pour la crucifixion. Il suffit en effet de laisser entendre que les faux Légionnaires sont certainement au service de Jésus, puisqu'ils sont étrangers tout comme lui, et qu'il agresse tous les ennemis de celui-ci. Si les joueurs ont l'intelligence de laisser courir cette rumeur et surtout de la propager dans la synagogue des Pharisiens, ils sont assurés du soutien quasi total de ceux-ci pour arrêter Jésus et pour l'accabler lors du procès.

Arrestation d'un terroriste blasphémateur

En vérité, en vérité, je vous le dis,
celui qui écoute ma parole,
et qui croit à celui qui m'a envoyé, à la vie éternelle,
ne vient point en jugement,
mais il est passé de la mort à la vie.
Jean 5:24

Moment: J+2 à 8h00

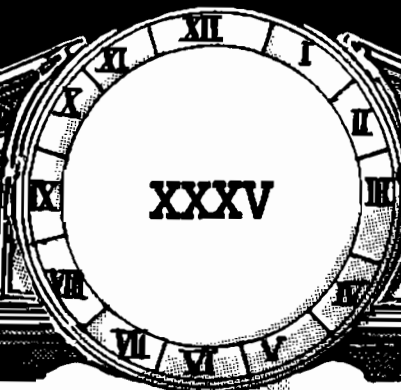
Lieu: A la maison de Jésus et des apôtres

Moyen: Etre présent sur les lieux

Contenu: Tous les Pharisiens, menés par le Rabbín et Judas, se rendent chez Jésus, bâtons et pierres en main, pour l'arrêter. Celui-ci se laisse faire, sortant métaphore vaseuse sur parabole approximative, ce qui énerve de plus en plus les Pharisiens. Ils se saisissent de lui devant ses apôtres terrorisés et le mènent jusqu'à la Légion Romaine. Pierre, interrogé sur ses relations avec Jésus, déclare ne pas le connaître afin de sauver sa peau.

Explication: Gonflés par les perfides conseils des joueurs ou par l'arrestation des Skins, tous les adversaires de Jésus décident de se venger tout en lui apprenant à se prendre pour le Messie.

Solution: Cet événement n'a lieu que si les Skins sont emprisonnés, morts ou que les joueurs ont suffisamment convaincu tout le monde de l'ignominie de Jésus.



Procès de Jésus sur la grand-place

Venez à moi, vous tous qui êtes fatigués et chargés,
et je vous donnerai du repos.
Matthieu 11:28

Moment: J+2 à 12h00

Lieu: Sur la grand-place de Jerusalem.

Moyen: Être tout bêtement présent sur les lieux,
ce qui n'est pas dur puisque la moitié de la ville y
est rassemblée.

Contenu: Ponce Pilate demande à la foule ce
qu'elle doit faire de Jésus, leur Roi.

Si les joueurs haranguent la foule, Ponce Pilate,
sous la pression de l'opinion publique, condamne Jésus à mort par crucifixion.

Si les joueurs ne font rien ou ne sont pas là,
Ponce Pilate devant le peu de réactions de la foule, condamne Jésus à mort car il trouve qu'il
est trop prétentieux et hautain. Il le condamne à
la noyade en raison de sa crasse et de sa terrible
odeur de chèvre.

Explication: Trop effrayés par les agressions
Skins, et par la menace d'éléments étrangers
infiltrés, les habitants de Jérusalem n'osent pas
trop s'activer contre celui qui a l'air d'être le chef
des espions.

Ils veulent en laisser la responsabilité aux
Romains. Néanmoins, un discours bien senti sur
les blasphèmes incessants de Jésus et son attitude
insultante vis à vis de la Torah dissipera vite
leurs appréhensions.

Solution: Si les joueurs sont là, faites leur cracher
leur tripes, qu'ils montent sur la table et
qu'ils haranguent la foule, poussez les à devenir
de vrais meneurs ou des rock stars menant leur
public.

Que ça chauffe et que ça pète, les joueurs
doivent vraiment suer pour faire crucifier Jésus.

Un héros de la Torah, ignominieusement assassiné à son domicile

Jésus t'invite mais c'est toi qui paye ta part
Croc 11:23

Moment: Après J+2, 15h15

Lieu: Au domicile de Judas

Moyen: Rentrer dans le jardin

Contenu: Judas est pendu à un olivier dans
son jardin. Aussi mort qu'un rat.

Explication: Les Skins, après s'être évadés discrètement
du Palais de Ponce Pilate, voient Judas prendre l'apéro sur sa terrasse, tout content de ce
qu'il a fait. Ne faisant ni une ni deux, nos justiciers
temporels se saisissent de lui, et, dans une
lueur de lucidité Biblique, le pendent.

Solution: Si jamais les Skins ne peuvent tuer
Judas (parce qu'ils sont morts ou encore en prison)
les joueurs devraient essayer de le traumatiser
pour le pousser au suicide, uniquement pour
conserver la vérité Biblique. Cela risque d'être difficile,
surtout s'ils ont été convainçants en disant
exactement le contraire la veille.

Un hippie vertement tancé par les forces de l'ordre

Si quelqu'un veut venir avec moi,
qu'il renonce à lui-même,
qu'il se charge de sa croix et qu'il me suive.
Marc 8:34

Moment: J+2 à 16h00

Lieu: Près du palais de Ponce Pilate, à côté des
prisons.

Moyen: Surveiller la sortie de la prison ou
suivre les Skins

XXXVI

Contenu et explication: Les Légionnaires Romains chargés de convoier Jésus jusqu'au Golgotha s'amuse un peu avant de commencer le voyage. Ils le mettent à poil puis l'habillent d'un long manteau rouge et d'une couronne d'épines. Ils lui crachent ensuite dessus en l'insultant, en le frappant et se gaussent de son titre de roi des juifs.

Les Skins, cachés dans une charrette de foin près de la prison, interviennent après maintes tergiversations et engueulades. Ils tuent les Légionnaires et aident Jésus, lui proposant de les suivre jusqu'à la machine. Celui-ci refuse et les embrouille en leur parlant d'amour, de destin, de prophétie Biblique, le tout enrubanné d'une foule de métaphores oiseuses. Les Skins restent hébétés et pour se calmer lui proposent une de leurs dernières bières. Jésus refuse, faisant craquer les Skins. Ils se mettent à le cogner, et à l'insulter, le traitant, je cite: "de baba cool, de beatnik, de fils à papa et de Messie de pédés".

Puis furieux d'avoir tant galéré pour un minable comme ça, ils prennent la place de ses tortionnaires et le traînent jusqu'au Golgotha en l'obligeant à porter la barrique d'eau qui servira à le noyer.

Solution: La meilleure solution pour que cet événement n'arrive pas, est que les joueurs interceptent une bonne fois pour toutes les Skins. Ceux-ci ne se rendront pas, persuadés d'être dans leur bon droit et d'agir pour le bien de la chrétienté.

Baignade tragique au mont Golgotha: un mort

En vérité, en vérité, je vous le dis, on est déjà jeudi.
Matthias 12:3

Moment: J+2 à 18h00

Lieu: Sur le mont Golgotha.

Moyen: Suivre le cortège ou être déjà sur les lieux.

Contenu et explication: Les Skins furieux et

complètement bourrés noient violemment Jésus et les deux malfrats condamnés avec lui, sans aucun respect du cérémonial. Ceci fait, ils repartent vers leur machine, contents d'avoir cassé du juif et du baba cool.

Solution: Attaquer les Skins est une des approches les plus efficaces, même si les dénoncer comme étrangers et faux Légionnaires est beaucoup plus intelligent. Une fois que les joueurs ont la situation bien en main, ils peuvent toujours essayer de crucifier Jésus avec des matériaux de récupération et des moyens de fortune. Demander l'aide des Phariséens pour construire en 4ème vitesse une croix digne de ce nom peut sauver une partie de la grandeur de cette scène grandiose. S'arranger ensuite avec les autorités pour avoir désobéi et molesté des Légionnaires est une autre histoire que chaque maître de jeu développera lui-même, les possibilités étant trop nombreuses pour être toutes passées en revue.

Le développement de ce scénario

Je ne me suls jamais aussi bien entendu
qu'avec personne.
Serge 3:4

Les événements présentés tiennent tous compte du fait que les joueurs n'agissent pas ou très peu. Ils sont donc la version par défaut du déroulement du scénario, mais grâce à la clarté limpide des motifs et des différentes possibilités, chaque maître pourra à tout moment savoir où les PNJ en sont. Une des variables les plus aléatoires de ce scénario est la réaction des joueurs envers les Skins. Ils peuvent, et c'est même conseillé, ne jamais les voir pendant la quasi totalité du scénario, mais n'être au courant de leur présence que par les retombées de leur agissements.

Il est conseillé de mener cette aventure tambour battant sans laisser trop de temps de réflexion aux joueurs, en insistant surtout sur l'ombre planante des Skins, et la montée de l'angoisse chez la plupart des PNJ. Il est absolu-



VAR
JUN 91

ment impossible de décrire en détail toutes les possibilités offertes aux joueurs mais il y a tout ce qu'il faut dans le scénario pour pouvoir faire face à toutes les actions susceptibles d'être effectuées.

Par exemple si les joueurs se mettent sérieusement en quête des Skins dans la nuit de J+1 à J+2, le maître de jeu devra déterminer d'après l'intelligence de leurs démarches s'ils les localisent en train de dormir dans l'étable.

Caractéristiques techniques des différents personnages

C'est la mère des batailles qui commence.
Saddam 11:22

Jésus de Nazareth, Archange de Dieu



Pour les caractéristiques de ce PNJ extrêmement important, reportez vous aux annexes, où vous trouverez tous les renseignements, présentés de manière claire et précise.

Jésus' Fan Club

Pierre, André, Jacques n°1, Jean, Philippe, Barthélémy, Mathieu, Jacques n°2, Simon, Thadée, Thomas, et Judas.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	1	1	2	.

Talents: Fainéanter +2 (Volonté), Se tourner les pouces +2 (Précision), Discussion stérile +1 (Volonté), Faire des compliments à Jésus +1 (Volonté), Hébreu +1, Latin +1.

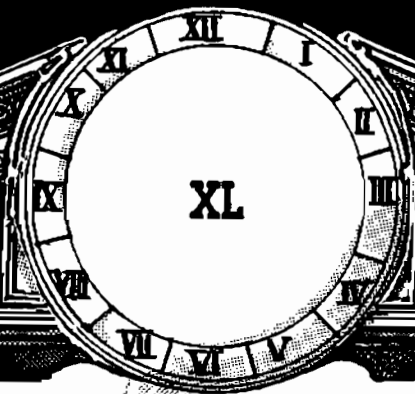
Les douze Apôtres sont tous de pauvres hères, rejetés par la société, et ayant trouvé en Jésus un gourou leur passant toutes leurs originalités. Ils sont pour la plupart ébahis par les miracles accomplis par Jésus et sont donc inconditionnellement de son côté.

Seuls Judas et Jean sont peu convaincus de ses pouvoirs et ne sont là que par fainéantise et arrivisme purs. Ils cherchent tous à ressembler à leur maître, aussi bien physiquement qu'intellectuellement: ils sont tous chevelus, barbus et sales, traînant leurs guêtres de ci de là en sermonnant les gens de discours hermétiques. Lorsqu'ils sont tous ensemble, vagabondant dans les rues de Jérusalem sans jamais travailler, on dirait vraiment une bande de clochards hippies sur le retour.

C'est pourquoi les Pharisiens, très conservateurs, ont refusé catégoriquement de voir en ces fainéants poilus les envoyés du tout puissant.

Judas et Jean sont bien moins assurés de leur invincibilité, et écouteront avec intérêt toutes les révélations et les mises en garde dont les joueurs pourront leur faire part. C'est donc avec eux que les joueurs pourront traiter de manière constructive. Malheureusement, Jésus est ininfluçable et tous les conseils que les Apôtres pourront lui transmettre resteront lettre morte.





Pharisiens

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	1	2	1	-

Talents: Commerce +2 (Volonté), Baratin +1, Connaissance de la Torah +1 (Volonté), Hébreu.

Les Pharisiens sont des habitants ordinaires de Jerusalem, avec la seule particularité d'appartenir à une secte juive orthodoxe, dont ils tirent leur nom. Ils sont violemment hostiles à Jésus, ne se reconnaissant pas du tout dans ce gauchiste branleur et j'men-foutiste. Ce ne sont que de simples citoyens, et étant juifs (donc habitués aux pogroms) ne sont pas d'une témérité délirante, ce qui explique leur peur des Skinheads et des représailles Romaines. Seule la religion leur permet de sortir de leurs gonds et d'avoir du courage, et c'est là dessus que les joueurs devront jouer pour les faire agir comme ils l'entendent.

Ponce Pilate

45 ans, 1m48, 96 kg, bruns aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	1	1	-

Talents: Participer aux orgies +2 (Force), Latin +1, Magouilles politiques +1 (Volonté), Sodomiser les jeunes éphèbes +1 (Force), Applaudir lors des jeux +0 (Force).

Devenu gouverneur de Jérusalem par piston, Ponce Pilate n'aime pas du tout voir ses vacances permanentes au soleil gâchées par des olibrius excités. Il cherche avant tout la tranquillité et le plaisir, et est très contrarié de la mort de ses Légionnaires ainsi que des troubles de l'ordre public causés par ce clochard juif. C'est par goût de la fantaisie et pour se changer les idées qu'il condamnera Jésus à mort, lui imposant un supplice simple mais de bon goût.

C'est un gros porc lubrique, vicieux et cruel, véritable concentré de la future (?) décadence de Rome.

Légionnaires Romains

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	2	2	1	1	-

Talents: Arme de contact +1, Esquive +1, Latin +0, Corps à corps +1.

Matériel: Armure Romaine (Protection: 2), Glaive Romain (comme épée normale).

Vétérans de nombreuses batailles, affectés en Judée pour se reposer, les Légionnaires ne sont pas du tout contents de se retrouver dans la même situation que sur le front de l'Est. Ils vont donc tout faire pour ramener l'ordre et étant le bras armé de la plus imposante puissance du monde connu et inconnu, ils n'hésiteront pas sur les moyens.

Ils sont disciplinés, expérimentés, et la vie d'un étranger, surtout d'un juif, n'a absolument aucune importance pour eux.

Les rebelles du temps

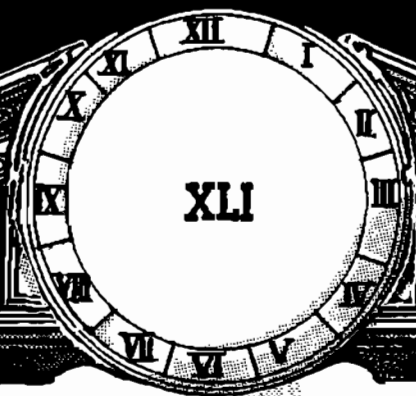
Ces deux Anges de combats sont des vétérans du paradis, à qui l'on a confié la garde de la machine pour les récompenser de leurs hauts faits d'armes. Ils sont complètement fanatiques et bourrés, considérant que la violence est l'unique solution à tous leur problèmes. Le voyage dans le temps et la bière leur ont un peu fait lâcher leur tête, c'est pourquoi ils se permettront quelques petites réflexions bien peu chrétiennes, comme "Sieg !", "Sale juif !" et autres "A la douche tout le monde". Ils ont emmené leurs meilleurs Skins avec eux, afin d'avoir un peu de main d'oeuvre.

Raymond "Neurone" Pignol,

Ange de Daniel de Grade 2

1m85, 95 Kg, blond aux yeux bleus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	5	4	4	1	21



Pouvoirs: Coup de poing +2 (112), Membre blindé (114), Assommer +1 (116), Peur +1 (134), Armure +3 (211), Régénération +0 (226), Champ magnétique +1 (254), Talent de combat (346), Arme de contact bénite (Batte de base-ball) (411), Salle de concert (446), Skinheads (553), Mythomane (632).

Talents: Corps à corps +3, Esquive +1, Chants Skins +1 (Volonté), Insultes racistes +1 (Volonté), Regarder les matchs à la télé +1 (Volonté), Arme de contact +2.

Équipement: Armure de Légionnaire Romain (Protection: 2), Glaive Romain (comme épée normale), écharpe du PSG, décapsuleur, croix celtique.

Frère de sang de Hubert, Raymond ne pense et ne vit qu'à travers la déification de la violence sous toutes ses formes. Il collectionne les trophées des armées et des soldats d'élite ayant lutté plus ou moins pour l'idéal Chrétien.

Ces recherches de la meilleure armée blanche l'ont amené à choisir la Wehrmacht comme force armée fétiche. De l'admiration des Armées du Reich à l'anti-sémitisme, il n'y avait qu'un pas que Raymond a franchi depuis longtemps. C'est pourquoi, lorsque Hubert lui a proposé d'aller casser du youpin tueur de Jésus, il a sauté sur l'occasion tel un para sur Kolvési et a même été chercher ses Skins les plus doués.

Les 4 Skins

Fred "51" Marcellin, Franc "Tod" Prouteau, Roger "Anti-Lu" Blanc sec, Mohamed "Bougnoule" El Kadir.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	3	1	1	1	-

Talents: Corps à corp +2, Esquive +1, Chants Skins+1 (Volonté), Insultes racistes +1 (Volonté), Regarder les matchs à la télé +1 (Volonté), Arme de contact +1.

Équipement: Armure Romaine (Protection: 2), Glaive Romain (comme épée normale), Sac rempli de pack de Kro, Ghetto Blaster avec cassettes

de chants Skins.

Ces 4 garçons dans le vent sont les Skins d'élite de Raymond. Ils sont d'une bêtise à toute épreuve et obéissent aveuglément à tout les ordres tant qu'il s'agit de cogner.

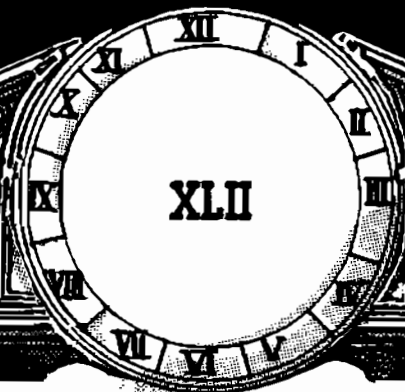
Ils ne se rendent pas vraiment compte qu'il ont voyagé dans le temps, et pensent qu'ils sont en train de faire une ratonnade derrière les lignes ennemies.

Hubert de Quentin Latrrique,
Ange de Laurent de grade 2

42 ans, 1m78, 79 kg, blond aux yeux bleus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	2	5	3	3	2	20





Pouvoirs: Attaques multiples +2 (113), Eclair +2 (121), Fertilité +1 (152), Pas de nourriture (215), Détection du Mal +0 (311), Talent Artistique (342 (Oenologie)), Augmentation de Force (351), Contrôle des batraciens +0 (362), Château (431), Intégrisme (656), Juste-Lame de Laurent +2 (Spécial)

Talents: Oenologie +3 (Volonté), Arme de contact +2, Latin +1, Héraldique +2 (Volonté), Esquive +2, Arme à distance +1, Savoir faire +2, Tactique +1.

Équipement: Armure de Légionnaire Romain (Protection: 2), Glaive Romain (comme épée normale), Bible, Médailles militaires, Relique familiale, Armoirie

Hubert de Quentin Latrèque est un véritable chevalier, dernier héritier mâle des fameux Quentin Latrèque. Il est particulièrement fier de son ascendance et des hauts faits d'armes que

sa famille a accomplis pour la Chrétienté et l'Occident, notamment lors des croisades.

Il est d'un racisme et d'une étroitesse d'esprit qui le rapprochent de ses compagnons d'armes, mais contrairement à eux, il est intelligent. Intégriste et pétainiste, il méprise toutes les races "inférieures" et surtout les juifs qui sont, d'après lui, responsables de la mort de Jésus.

C'est son antisémitisme et sa volonté d'égaliser les faits d'armes de ses ancêtres qui l'ont poussé à revenir sauver Jésus. Il ne supportera pas qu'on le gêne dans son Jihad et méprise les "Faux Anges" qui ont, je cite, "des couilles au cul mais pas souvent les leurs".

Il aime la belle vie et le luxe, et les conditions matérielles du voyage et de Jérusalem lui déplaisent fortement, le rendant de mauvaise humeur.

Il est le chef de la section et la mène au doigt et à l'oeil, donnant ses ordres sèchement et avec efficacité.

Récompense

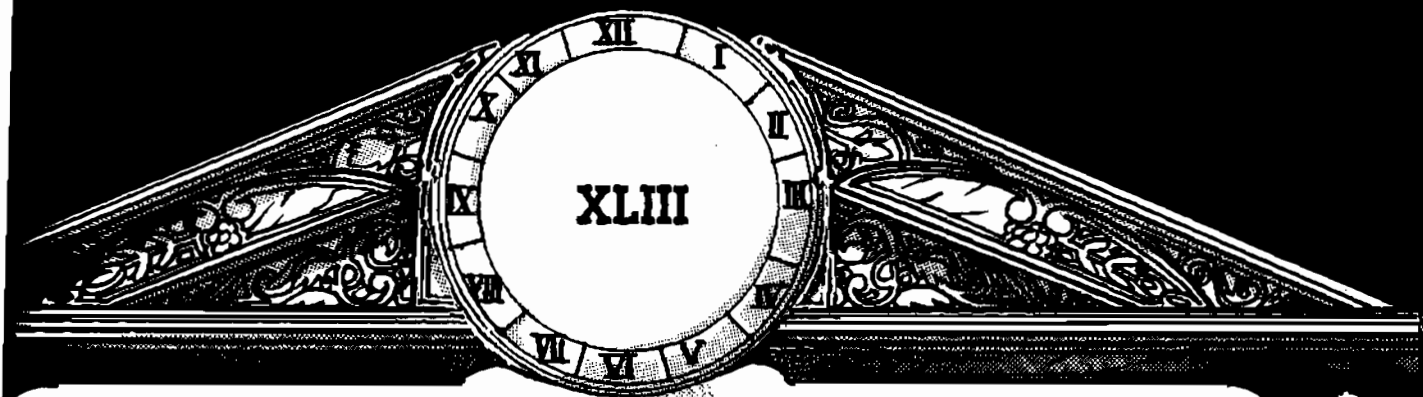
Et bien, un barème un peu particulier cette semaine, puisque les joueurs ont du, s'ils ont réussi, copieusement insulter et dénigrer le fils du patron. Pour chaque événement important du scénario, vous trouverez donc deux chiffres. Le premier correspond aux points de victoire habituels et le deuxième correspond aux points de blasphème. Ces derniers ne doivent être comptabilisés que si les joueurs ont insulté Jésus pour résoudre l'événement en question.

Événement	Pts de Victoire	Pts de Blasphème
Convaincre Judas de dénoncer Jésus	20	30
Convaincre le Grand Rabbín de livrer Jésus à Ponce Pilate	15	25
Haranguer les Pharisiens pour qu'ils hurlent leur haine à Jésus	30	20
Faire crucifier Jésus	40	0
Jésus noyé	-50	0

Barème de victoire

0 à 60:	Echec
61 à 99:	Victoire Marginale
100 et plus:	Victoire Totale

De plus, si les joueurs ont plus de points de blasphème que de points de victoire, ils gagnent une limitation supplémentaire, spéciale Dominique.



Reviens Georges, j'ai les mêmes à la maison

Ce scénario pour In Nomine Satanis permet au maître de jeu de faire vivre un des moments les plus importants, et pourtant complètement inconnu, de l'histoire de l'humanité: la dernière bataille entre les Anges et le peuple féérique, à Durancum. L'issue de cette bataille, et donc du scénario, déterminera si le peuple Fée survit, bien qu'extrêmement affaibli, ou s'il a été totalement et définitivement génocidé. De plus, dans le deuxième cas, le maître de jeu pourra savoir si certaines créatures du peuple Fée sont passées du côté de l'enfer pour s'appeler gobelins, kobolds et autres.

Il est prévu pour 4 à 6 joueurs, Vikings (au moins Jarl) ou Démon de Grade 2 et quelque soit le camp qu'incarne vos joueurs, leur but est de sauver tout ou une partie du peuple Fée.

Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, tel la bite turgescente d'un pédé new-yorkais dans l'anus dilaté de son boy-friend, un peu d'histoire s'impose.

À la création du monde, Dieu laisse libre cours à son imagination et se montre particulièrement tolérant, ce qui donne naissance aux sous-dieux des différents panthéons non chrétiens, et à certaines créatures "folkloriques". Lorsqu'il décide d'imposer sa puissance au monde et

de faire le ménage, il envoie en mission nombre d'Anges et d'Archanges. Le plus connu de tous, et dont l'arrivée marque le début de la reprise en main de la Terre par Dieu, est son fils préféré: Jésus. Mais il en existe bien d'autres, dont les noms sont moins légendaires, et parfois même ignorés, dont un qui nous intéresse particulièrement, à savoir Georges, Archange de la purification.

Dieu ne voyant aucune place pour les créatures folkloriques et monstrueuses dans la Terre de l'Ordre Nouveau dépêche un Archange spécialement entraîné pour massacrer toutes ces créatures. L'Histoire et la Chrétienté en ont fait un Saint (merci Didier): Saint Georges. Durant des siècles, Saint Georges et ses fidèles Anges écument la Terre, massacrant, génocidant et détruisant toutes les traces des créatures indésirables dans l'Ordre Nouveau du Seigneur Tout-Puissant. Ce long génocide dure 5 siècles, au bout desquels la quasi totalité des races ont disparues.

Quasi totalité seulement, car, dans des cavernes de Nains situées sous le Massif Central Français près du village Gallo-romain de Durancum, se sont réfugiées des centaines de créatures indésirables, fuyant les armées Divines. Elles se terraient là depuis déjà 50 ans

en espérant ne jamais être découvertes, lorsque Georges et ses troupes, renseignés par un elfe rejeté par sa tribu, arrivent devant les grottes, en font le siège et préparent l'assaut final. Cela se passe en 527 de notre ère, et nul ne se souvient de cette bataille pourtant si importante.

Si les créatures gagnent ou parviennent à s'échapper, le peuple Fée pourra continuer de vivre, caché parmi les hommes. Si Georges gagne et les tue tous, il tournera pour toujours cette page de l'histoire, rejetant définitivement dans le folklore naif l'existence même de ces créatures et, n'ayant plus rien à massacrer, prendra une retraite bien méritée.

Le cadre

Tout ce scénario se déroule dans le réseau de cavernes souterrain du Roi des nains Tart Tatin, où se sont réfugiés tous les survivants du peuple Fée du bassin Méditerranéen, c'est à dire 90% de la population totale. Les cavernes sont bloquées par les Soldats de Dieu et tous les occupants attendent avec impatience et angoisse le dénouement de la situation, à savoir la fuite ou l'assaut des troupes de Georges. De nombreuses factions divisent les habitants, suivant leurs caractères et les différentes options choisies pour se sortir de cette impasse. Tout cela est détaillé plus loin dans le scénario.

Le Massif Central du 6ème siècle est un paysage verdoyant et encaissé, où chaque parcelle de terrain est recouverte d'arbres. Les vallées y sont profondes et sombres, et la neige et le froid n'arrangent pas les conditions de vie. L'armée de Georges campe tout autour de la colline sous laquelle se trouvent les cavernes, et des gardes patrouillent en permanence afin de ne laisser s'échapper personne. Ceux sont tous des "gallos-romains" convertis et fanatisés, et ils ressemblent bien plus à des barbares christianisés qu'à des légionnaires Romains. Ils sont vêtus de fourrure et armés d'épées aussi efficaces que dépour-

vues d'apparat. Pour vous faire une idée de la horde de Georges, elle ressemble dans ses grandes lignes à l'armée de Thulsa Doom dans le film "Conan" de John Millus. Tout le massif central ressemble d'ailleurs à la Cimmérie dans le film.

Les cavernes des Nains sont décrites plus loin dans le scénario.

Le but

Berserker

Alors qu'ils sont au Valhalla, les joueurs sont convoqués par Thor lui même. Il les reçoit dans un coin de la gigantesque salle de banquet où il festoie éternellement, entouré de tous ses guerriers. Il annonce aux joueurs qu'ils vont être incessamment réincarnés, ayant passé suffisamment de temps au Valhalla. Eut égard à leur valeur, ils se voient confier une mission historique, voire, pour citer Thor, mythique. Il s'agit de rassembler et de défendre les derniers Nains et Elfes vivant sur Terre, en retour des innombrables services qu'ils ont rendu au peuple Viking. Tous les survivants sont cachés dans des cavernes dans le centre de la France, et sont assiégés par une armée gigantesque.

Cette mission est réservée aux plus braves, et conviendrait même à des Dieux, s'ils pouvaient se réincarner sur Terre. Thor insiste lourdement sur l'importance de la mission, et, tout en parlant, étreint convulsivement le manche de son marteau. Il a presque les larmes aux yeux lorsqu'il évoque les terribles batailles auxquelles les joueurs vont participer, et tout le Valhalla s'arrête pour l'écouter raconter de sa puissante voix ce qu'il imagine que les joueurs vont vivre.

C'est donc sous des hurlements de joie et de fureur que les joueurs quittent le Valhalla et s'engagent sur le Pont Arc-en-Ciel. Le grondement de leurs frères ivres (un peu de joie), s'éteint peu à peu, lorsqu'arrivés au bout du Pont, ils sautent dans le vide et, à mesure de



leur chute, sombrent dans l'inconscience.

Ils se réveillent dans les corps d'une patrouille de soldats de Georges (le 22 février au soir), au creux d'une vallée encaissée et enneigée. La patrouille est constituée de dix membres, et les soldats non possédés par les joueurs seront pour le moins interloqués par le brusque changement d'attitude chez leur collègues. Les soldats parlant Latin, il vas y avoir des problèmes de communication et tout cela risque fort de dégénérer en baston. A moins que les joueurs n'acceptent d'obéir aux ordres du sergent d'armes et donc de retourner au camp, c'est à dire en plein coeur de l'Armée ennemie.

Une fois libérés de l'encombrante compagnie des soldats chrétiens, les joueurs peuvent se consacrer à la recherche des cavernes. Ils ont droit à un jet de Perception difficile par heure pour localiser une des entrées. L'atteindre demande un jet d'Agilité moyen, mais y pénétrer n'est pas aussi évident.

Chaque issue du réseau est bien sûr fermée et gardée par des Nains. Ils tireront à l'arbalète sur tout ce qui bouge, surtout si cela porte un uniforme chrétien. Les joueurs devront donc réussir un jet de baratin difficile pour les faire arrêter de tirer, et la même chose pour pouvoir approcher impunément. Le chef des Nains gardant l'entrée écoutera leur histoire (qui, espérons le, est crédible et en Norvégien), et ira chercher Tart Tatin si les joueurs se débrouillent bien.

Tart Tatin posera pleins de questions aux joueurs sur la mythologie Viking (nom du marteau de Thor, nom du loup géant etc...) afin de s'assurer qu'il n'a pas affaire à des escrocs. Alors, et seulement alors, autorisera-t-il les joueurs à pénétrer dans le complexe, en les remerciant même chaudement d'être venus.

Le scénario peut commencer.

In Nomine Satanis

Tout commence avec une jolie convocation de la part du contact habituel des joueurs. Voilà nos chers héros,

réunis dans le club de jeux de rôle "le Chaudron des Nécromants de la Mort", à Louveciennes. L'ambiance est studieuse, les joueurs sont tranquillement assis à leur table et explorent sans lassitude les méandres moites et étroits de leurs donjons pour pallier à une sexualité d'escargot mononucléosé.

Le président du club, Marc Durand, les convie dans son bureau, rempli de posters de reptiles phalliques et colorés, de figurines de myopathes peintes au rouleau et de règles de jeux tissées d'incohérences. Marc est très content de recevoir des collègues, car en tant que Démon de Soox, il n'a pas souvent l'occasion de voir autre chose que des crétins boutonneux. Un grand maigre à lunettes épaisses est en train de jouer tranquillement à Advanced Squad Leader le scénario "Mad Minute". Il s'agit de Kronos, qui passe le temps en attendant les joueurs.

Marc Durand commence son briefing sans même présenter Kronos. Les joueurs vont être envoyés dans le temps afin d'accomplir une mission de la plus haute importance. Elle consiste à unifier les dernières créatures féériques réfugiées dans un réseau de cavernes, afin de les faire survivre aux armées de Georges, Archange de la purification. Pourquoi aider ainsi des créatures qui sont ouvertement contre l'enfer ? Et bien justement pour qu'elles passent du côté de l'Enfer et qu'elles fassent le Mal. Etant menacées d'extinction à cause des Anges, elles devraient être particulièrement opposées à tout ce qui est Angélique. De la haine des Anges à l'amour pour les Démon, il n'y a qu'un pas que les joueurs devront leur faire franchir.

Pour cette mission, les joueurs vont être envoyés dans le temps et l'espace à l'endroit et au moment de la bataille, en l'an 527, dans le Massif Central. Comme il est interdit qu'un voyage temporel aie lieu sans l'accord des autres et qu'il est impossible que ceux ci donnent leur assentiment pour une mission qui va à l'encontre direct de leurs intérêts, le voyage semble difficile.

Néanmoins comme le massacre de la Troi-

sième Force concerne aussi bien les Anges que les Démons, les Prince-Démons, surtout Malphas, ont argué que l'Enfer devait avoir un droit de regard sur la phase finale de cette opération, en échange de la non intervention des Démons. Les Archanges, trop heureux que l'Enfer ne leur mette pas de bâtons dans les roues et les laisse génocider en paix, ont accepté qu'une délégation de Démons soit présente sur les lieux, à titre purement informatif. Cette délégation sera bien sûr constituée des joueurs.

Ils vont donc être officiellement en mission d'observation, c'est à dire qu'un Ange de Dominique va les accompagner durant tout leur voyage. Il veillera à ce que les joueurs n'interviennent pas mais ne fassent que se renseigner sur la bataille et sur la façon dont elle est menée par les Anges.

Afin de les aider dans leur mission, les joueurs reçoivent chacun une boucle d'oreille de femme qui, leur explique-t-on, sert à traduire toutes les langues dans les deux sens.

A ce moment de la conversation, une petite porte dérobée s'ouvrira et un petit homme malingre, aux yeux hargneux derrière ses lunettes à l'épaisseur de hublots entrera en serrant convulsivement un attaché case dans ses bras. Il a l'air franchement sur ses gardes et tire une tronche de trois pieds de long. Marc le présente comme étant Siegfried, Ange de Dominique chargé de la surveillance des Démons lors de la mission. Il demande ensuite aux joueurs, avec un grand sourire ironique, de s'occuper avec honneur et dignité de leur invité de marque et de ne pas rompre l'union

sacrée face à la Troisième Force.

Kronos se lève ensuite et commence à tracer une sorte de pentacle, et, toujours sans parler, s'assoit par terre en fleur de Lotus, ferme les yeux et entre en transe. Il leur explique qu'ils vont être téléportés dans le Massif Central le 22 février 527 à 17h00 et qu'ils devront être à leur endroit d'arrivée le 25 février à 18h00.

Deux heures plus tard, il fait signe aux joueurs de pénétrer à l'intérieur du pentacle. A peine sont ils rentrés dans le pentacle qu'ils se retrouvent dans le continuum spatio-temporel

dont nous laissons l'entière description au maître de jeu. Ils se réveillent alors immédiatement avec une gueule de bois carabinée, dans la neige, au milieu d'un bois.

Siegfried pense que les joueurs vont se rendre dans le camp des soldats de Georges, attendre la bataille, puis rentrer chez eux pour faire leur rapport. Il va donc être très surpris lorsque les joueurs vont lui annoncer leur intention d'aller assister à la bataille du côté de la Troisième Force. Ils ont intérêt à lui présenter cela d'une manière intelligente, en lui servant un

grand et gros mensonge crédible, et à continuer de justifier toutes leurs actions étranges pendant le scénario s'ils n'ont pas envie que leur stratagème soit éventé. C'est d'ailleurs une des difficultés du scénario, et vous devez tout faire pour que les joueurs soient conscients de ce problème et qu'ils agissent en conséquence.

Une fois remis de leurs émotions du voyage et Siegfried mis au courant de leurs projets, les joueurs peuvent se consacrer à la recherche des cavernes. Ils ont droit à un jet de Perception difficile par heure pour localiser une des entrées. L'atteindre demande un jet d'Agilité

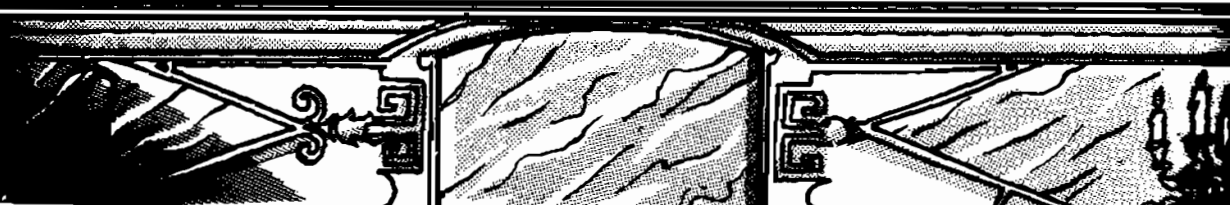
Note bassement technique

Avant de faire un jet de baratin, il faut déterminer si le traducteur fourni par Varpula à chaque joueur fonctionne. Chaque joueur lance un dé et consulte la petite table suivante :

1 à 4 Le traducteur fonctionne parfaitement, le joueur comprend et se fait comprendre.

5 Le traducteur fonctionne mal, le joueur doit parler avec un défaut de prononciation pendant tout le scénario. Néanmoins le joueur comprend et se fait comprendre.

6 Le traducteur fonctionne très mal, le joueur doit prendre une voix haut perchée pendant tout le scénario. Le joueur comprend mais se fait très mal comprendre.



moyen, mais y pénétrer n'est pas aussi évident.

Chaque issue du réseau est bien sur fermée et gardée par des Nains. Ils tireront à l'arbalète sur tout ce qui bouge, surtout si cela porte un habit étrange du XXème siècle. Les joueurs devront donc réussir un jet de baratin difficile pour les faire arrêter de tirer, et la même chose pour pouvoir approcher impunément.

Le chef des Nains gardant l'entrée écouterait leur histoire, et ira chercher Tart Tatin si les joueurs se débrouillent bien.

Tart Tatin posera pleins de questions aux joueurs et leur demandera de prouver qu'ils sont bien des Démons. Alors, et seulement alors, autorisera-t-il les joueurs à pénétrer dans le complexe, en les remerciant même chaudement d'être venu les aider. Siegfried, furieux de ce changement de programme qui n'est pas interdit par les accords passés, ne parlera pas aux habitants du complexe et restera en retrait pendant tout le scénario, se contentant de prendre des notes et de menacer tous les joueurs de représailles sévères si il remarque la moindre preuve de la violation de leur neutralité.

Le scénario peut commencer.

Le scénario commence

Tout ce scénario va se dérouler à partir de l'arrivée des joueurs, le 22 février au soir, jusqu'à la bataille de Durancum, au plus tard le 25 février à l'aube, où les dés seront jetés et où les joueurs n'auront plus aucune occasion d'influer sur le destin du peuple Fée.

Le but des joueurs est de réunifier toutes les factions qui se sont créées au sein du peuple Fée, ou au moins suffisamment pour résister à l'armée de Georges. Les quelques jours qu'ils ont à leur disposition vont donc être occupés à de la diplomatie de haute voltige et les joueurs bourrins et bastonneurs, seront donc déçus (bien que faire montre subtilement de leur puissance est une des meilleures solutions pour rallier certains membres du peuple Fée).

Les factions

Les différentes factions vont vous être présentées les unes après les autres en précisant leurs motivations, leurs inimités et leurs amitiés, les moyens de les soumettre ou d'attirer leurs bonnes grâces, le tout suivi d'un descriptif du réseau de cavernes. Aussi n'attendez plus et jetez vous, tel la vérole sur le bas clergé breton, sur ce qui constitue le plat de résistance de ce scénario.

Loyalistes

Chef

Tart Tatin, le roi des Nains et le chef du réseau souterrain

Membres

250 Nains, 350 Elfes, 50 Gnomes, 130 Lutins, Gar-niuk le Dragon.

Motivations

Les loyalistes à Tart Tatin sont les fidèles serviteurs de ce souverain, ceux qui le reconnaissent comme le leader incontesté du peuple Fée. Ils sont pour la survie de leur peuple, mais dans l'honneur et la dignité, sans aucune concession ni changement dans leurs habitudes. En résumé, mieux vaut mourir debout que vivre à genoux. Ils sont les derniers gardiens de la pureté Féerique.

Moyens de pression

Ils sont tout à fait prêt à s'allier aux autres factions, ils recherchent même activement l'union, mais veulent que tout le monde reconnaisse la souveraineté de Tart Tatin. Autant dire qu'ils ne sont pas prêts de faire des concessions.

Relations

Les loyalistes sont méfiants envers les Traîtres pro-Anges et les Traîtres.

Puissance militaire

$250 \times 3,3 + 350 \times 2,3 + 50 \times 1,3 + 130 \times 0,8 + 14,8 = 1813,8$

Militaristes

Chef

Garglinor le Dragon

Membres

250 Nains, 1 Dragon, 25 Gnomes.

Motivations

Garglinor est un jeune Dragon impétueux qui a rassemblé sous lui les plus belliqueux des habitants des cavernes. Leur but est de tenter une sortie et de casser la gueule aux Anges. Ils sont persuadés que le peuple Fée a été décimé à cause de sa passivité, et qu'il est temps de montrer la puissance du folklore.

Moyens de pression

Ils sont prêt à s'allier avec n'importe qui du moment que tout le monde est d'accord pour aller se battre. La seule concession qu'ils sont prêts à faire et d'attendre l'assaut plutôt que d'effectuer une sortie. En aucun cas ils ne fuiront.

Relations

Les militaristes sont méprisants envers les Peureux et carrément opposés aux Traîtres pro-Anges et aux Traîtres.

Puissance militaire

$250 \times 3,3 + 14,8 + 25 \times 1,3 = 872,3$

Peureux

Chef

Fodronou l'elfe

Membres

200 Elfes, 150 Gnomes, 270 Lutins

Motivations

Fodronou est le maître à penser officieux de tous les peureux du réseau, ceux que le combat effraie. Sa femme a été massacrée devant ses yeux (les soldats de Dieu lui ont arraché les ailes une à une avant de l'empaler sur

une pique) et la violence le dégoûte au plus haut point. Il est contre toute forme de violence et la fuite lui semble la meilleure solution. Malheureusement il refuse d'abandonner ses compatriotes et veut les convaincre de partir avec lui.

Moyens de pression

Leur but est de partir sans livrer bataille et de se disperser sur la surface de la terre, hors d'attente des Anges. La discrétion est pour eux la meilleure solution face à la crise actuelle, et ils refuseront catégoriquement de participer au combat. Par contre, si les joueurs assurent, ils pourront lui faire croire que la bataille sera gagnée, par le peuple Fée et donc le convaincre de rester en attendant la fin de la bataille. Des joueurs particulièrement (mais alors particulièrement) charismatiques pourront même, en faisant jouer la corde sensible de la sauvegarde de la race, de l'union sacrée face à l'adversité et de la vengeance contre les oppresseurs, les rallier sous la bannière de Tart Tatin.

Relations

Ils sont neutres avec tout le monde sauf avec les Traîtres.

Puissance militaire

$200 \times 2,3 + 150 \times 1,3 + 270 \times 0,8 = 871$

Traîtres pro-Anges

Chef

Hisid le Gnome

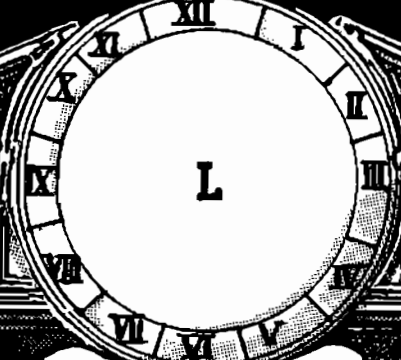
Membres

175 Gnomes, 135 Elfes, 25 Lutins

Motivations

Hisid pense que le temps est venu de faire un pacte avec les Anges qui ont montré leur puissance. Il crie bien haut son envie d'envoyer des émissaires et refuse l'appellation de traître. Pour lui une reddition est une





sortie honorable qui mettra fin à une guerre perdue d'avance.

Moyens de pression

Les convaincre de la faiblesse des Anges est un véritable "Challenge" mais constitue le seul moyen de le faire revenir sur sa décision. Il ne tentera de toute façon rien sans l'accord du conseil des six factions. Si les joueurs le persuadent de la puissance du peuple Fée en flattant son ego, il acceptera de rejoindre le camp de Tart Tatin.

Relations

Ils sont méfiants avec les Traîtres et assez opposés aux militaristes.

Puissance militaire

$175 \times 1,3 + 135 \times 2,3 + 25 \times 0,8 = 558$

Traîtres tout court

Chef

Goble le Lutin

Membres

50 Lutins, 10 Gnomes

Motivations

Ce petit groupe de faux culs est dirigé par un Lutin particulièrement mesquin. Il est presque mauvais, trouve que les autres membres du peuple Fée ne sont que des larves et que le génocide des Anges est une bonne chose car il a permis d'éliminer les mauvais êtres du peuple Fée. Il se prend un peu pour le nouveau guide du peuple des seigneurs et voit dans cette guerre un moyen de rallier plein de monde. Moyens de pression: Etant particulièrement vaniteux, les joueurs ne devraient pas avoir de mal à le faire passer de leur côté en lui promettant monts et merveilles par la suite. Ils sont prêts à faire n'importe quoi du moment qu'ils sont convaincus que c'est dans leur intérêt.

Relations

Ils sont méprisants avec les tout le monde.

Puissance militaire

$50 \times 0,8 + 10 \times 1,3 = 53$

Le réseau de caverne

Les grottes de Tart Tatin constituent un vaste réseau réparti sur 5 hectares et 5 niveaux. Il y a des appartements privés, des dortoirs, des salles communes, le tout dans un style somme toute assez frustre sauf dans la partie vraiment Naine. Les réfugiés (c'est à dire tous les non Nains) ont aménagé leur quartier à leur image et vivent maintenant quasiment dans le confort. Toutes les issues sont verrouillées et gardées par des Nains et nul ne peut entrer sans leur autorisation. L'ensemble du réseau est éclairé par des lampes à huiles et alimenté en eau courante par des torrents résurgents. La nourriture est rationnée depuis le début du siège, et il ne reste que deux semaines de bouffe.

Le peuple Fée et ses différents membres

Le peuple Fée regroupe toutes les créatures non humaines que Dieu a créé on ne sait trop pourquoi et dont il ne veut plus. Il s'agit des Nains, des Elfes, des Gnomes, des Lutins, et des Dragons. Ces créatures sont de la Troisième Force car officiellement non alignées, mais depuis l'an 0 et le début du massacre systématique par Georges et ses troupes, elles sont franchement hostiles aux Anges. Les Nains et les Elfes sont très proches des Vikings à qui ils ont rendus nombres de services. Voici les caractéristiques de ces charmantes créatures, avec à chaque fois leur puissance militaire personnelle. Celles ci peuvent paraître faibles pour certaines créatures, mais n'oubliez pas que le peuple Fée est particulièrement peu belliqueux et assez nul en combat de masse, à part les nains.

Pour plus de détails sur les Elfes et les Nains, voir l'extension Berserker.

Les Gnomes

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	4	3	4	2	-

Talents: Discrétion +1, Danse +1, Cuisine +1 (Précision), Comédie +1, Instrument de musique (au choix) +1 (Perception), Chant +1, Baratin +1, Esquive +1, Arme de contact +0, Langue Féerique +1.

Matériel: habits colorés, instrument de musique, petite dague (puissance: -2, précision: +1).

Les Gnomes sont des humanoïdes d'environ 60 cm de haut à l'aspect et au comportement burlesques. Ils adorent tout ce qui est artistique, donc non productif, et se font traiter de paresseux frivoles par les Nains, beaucoup plus travailleurs.

Puissance militaire: Gnomes 1 + arme de contact 0,3 = 1,3

Les Lutins

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	6	5	5	3	-

Talents: Esquive +3, Discrétion +2, Manipulation +2, Savoir-faire +2, Arme de contact +0, Langue Féerique +1.

Matériel: habits très bien coupés, petite dague (puissance: -2, précision: +1).

Les Lutins sont des petits humanoïdes aux traits fins et racés, d'environ 30 cm de haut. Ils sont très "smarts" et s'habillent toujours avec goût et recherche. Ce sont de véritables maîtres de la discrétion et ils n'arrêtent d'ailleurs pas d'utiliser, innocemment, leurs talents.

Puissance militaire: Lutins 0,5 + arme de contact 0,3 = 0,8

Les Dragons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	2	5	4	1	1	-

Talents: Corps à corps +3 (Puissance: +6 avec les bonus de Force), Esquive +1, Langue Féerique +1.

Les Dragons sont de grands reptiles ailés intelligents. Ils sont fourbes, rusés, cruels, vicieux et adorent le combat. Ils sèment la destruction parmi les hommes et leur quasi extinction est une des meilleures choses que Georges ait faite. Ils ne respectent rien ni personne, surtout pas ceux de leur race, et ont bien du mal à rester calmes lorsqu'ils sont contrariés.

Ils ont le pouvoir de cracher du feu un nombre de fois égal à leur Force par jour, comme le pouvoir de Démon Feu (121) au niveau +3. Ils ont des écailles qui comptent comme une armure de 4 points, et ils encaissent les coups comme un Démon. Ce sont donc des monstres de combat et Georges a bien mérité ses galons d'Archange pour les avoir tous tués, sauf deux.

Puissance militaire: Dragon 5,5 + Feu 6 + Armure corporelle 2 + Arme de contact 0,3 + Augmentation permanente de caractéristiques 1 = 14,8

Les Nains

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	2	2	5	1	-

Talents: Métallurgie +3 (Précision), Esquive +0, Discrétion +0, Magie Runique +0, Arme de contact +0, Langue Féerique +2, Norvégien +1.

Matériel: outils avec runes (puissance: +3, précision: -1), habits de travail avec runes (protection: 3).

Puissance militaire: Nains (humains entraînés) 2 + magie runique 1 + arme de contact 0,3 = 3,3

Les Elfes

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	6	4	3	4	-

Talents: Discrétion +2, Esquive +2, Poésie +3, Arme de contact +0, Parler avec les animaux +2 (Volonté), Langue Féerique +2, Norvégien +1.

Matériel: petite dague (puissance: -2, précision +1).

Les Elfes ont le pouvoir de se rendre invisibles à volonté comme le pouvoir (261) au niveau 3.

Puissance militaire: Elfe (donc peureux) 0,5 + Pouvoir d'invisibilité 1,5 + Arme de contact 0,3 = 2,3

Les événements du 22 au 25 Février

Voici, succinctement décrits, les différents événements qui risquent, ou qui vont arriver dans la semaine du 22 au 25. N'oubliez surtout pas que les Démons devront arriver à intervenir réellement sans que Siegfried n'ait de preuve tangible. Si jamais cela arrive, cela causera un très gros bordel dont les joueurs auront bien du mal à se dépêtrer.

Réunion des chefs

Une fois les premiers contacts établis avec les chefs des différentes factions, les joueurs devraient essayer (on leur soufflera l'idée s'ils ne l'ont pas) d'organiser une réunion des chefs afin de tout mettre à plat.

Tout le monde sera prêt à y participer moyennant quelques caprices et obligations que les joueurs devront résoudre.

La réunion constitue une excellente occasion de rallier une bonne fois pour toutes le peuple Fée en leur montrant une superbe démonstration. Aucun jet de dés n'est nécessaire, seul le role-playing de vos joueurs peut leur permettre de réussir cet exploit et donc de quasiment réussir l'aventure.

Si les joueurs privilégient ouvertement un côté ou en méprisent un autre, cela risque de poser des petits problèmes comme les différents événements suivants vous le montreront.

Trahison des Traîtres pro-Anges

Si les Traîtres pro-Anges sont mis sur la touche ou ouvertement méprisés par les autres factions suite aux actions des joueurs, ils attaqueront une des issues et laisseront entrer des Anges en échange de leur vie. La bataille sera alors avancée et surtout extrêmement déséquilibrée (voir Embuscade plus bas).

Enervement de Garglinor

Lors d'une entrevue avec Garglinor, celui-ci s'énervera si les joueurs lui manquent ouvertement de respect. Sa colère sera proportionnelle à l'insulte, mais étant très susceptible, son sens de la proportion est assez spécial. Nul besoin de préciser que les militaristes seront ensuite assez réticents pour écouter les joueurs et risquent fort de tenter une sortie (voir Bataille rangée plus loin).

Tentative d'assassinat sur Georges

Les Traîtres proposeront, s'ils sont ralliés à la coalition et convaincus de la possibilité d'une victoire, de faire une sorte discrète dans les rangs ennemis afin de semer la panique, de tuer quelques soldats, de recueillir des renseignements et de tenter un assassinat de



Georges. Tout fonctionnera, sauf bien sûr l'assassinat de Georges, qui le mettra tout de même dans une rage folle.

Tentative d'assassinat sur Tart Tatin

Si les Traîtres sont mis sur la touche et tenus à l'écart des négociations, ils essayeront de tuer Tart Tatin afin de prendre le pouvoir. Pour ce faire, un commando de Lutins pénétrera dans sa chambre la nuit pour essayer le tuer. Si les joueurs n'ont pris aucune précaution, il mourra et la chasse aux Traîtres sera ouverte, tout le monde cherchant à tuer les responsables. Sauf si les joueurs assurent, ce sont les Militaristes qui prendront le pouvoir, utilisant la confusion et surtout la vengeance contre les Traîtres. Une fois les Militaristes au pouvoir, ils effectueront une sortie (voir bataille rangée).

Sortie des Militaristes

Si les Militaristes sont prépondérants dans la caverne, les Militaristes effectueront une sortie avec toutes leurs forces alliées. La bataille de Durancum aura alors lieu en avance et sera une Bataille Rangée (voir MV page 42).

La bataille de Durancum

Le 25 au plus tard, les deux armées s'affronteront. Afin de simuler cette bataille, il convient d'utiliser les règles de combat de masse de la boîte de base (MV page 42 ou INS page 43). Les puissances des différentes forces sont données dans la section "personnages non joués" pour les Anges, ou dans sa description personnelle pour chaque faction.

Afin de savoir les forces en présence, le Maître de jeu doit faire le total des factions ralliées par les joueurs ou les événements et qui prennent part à la bataille. Le type de bataille dépend des événements passés.

Si tout se passe normalement, il s'agit d'un Assaut dans les cavernes par les Anges.

Si les Militaristes font une sortie, il s'agit d'une Bataille Rangée dans la vallée.

Si les Traîtres ont laissé rentrer les Anges il s'agit d'une Embuscade, avec le peuple Fée dans le rôle des baïsés.

Dans tous les cas, il convient d'utiliser les règles de bataille normales avec Georges comme général des Anges et Tart Tatin ou son remplaçant (éventuellement un joueur) comme général du peuple Fée.

Les joueurs désirant participer à la bataille devront calculer leur puissance suivant les règles normales de combat de masse, mais ce n'est pas une bonne idée s'ils sont Démons.

Le maître de jeu n'a plus qu'à faire un récit Howardien de cette terrible boucherie dans la neige, au fond d'une petite vallée perdue du Massif Central. Les morts se compteront par centaines et les vainqueurs comme les vaincus resteront à jamais anonymes.

Les personnages pas joués

Fodronou l'Elfe

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	6	4	3	4	-

Talents: Discrétion +2, Esquive +2, Poésie +2, Arme de contact +0, Parler avec les animaux +2 (Volonté), Discussion +2, Norvégien +1, Langue Féerique +2.

Fodronou est un Elfe beaucoup moins timide que la moyenne. Il a été particulièrement choqué du génocide de sa tribu et, en réaction, est hostile à toute violence.

Si l'on fait jouer en lui la corde de la vengeance, il peut assez facilement retourner sa veste et passer sous la bannière de Tart Tatin.

Bart Tatin le Nain

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	2	2	4	1	-



Talents: Métallurgie +2 (Précision), Norvégien +1, Langue Féerique +2, Stratégie +1, Esquive +1, Magie Runique +2, Discussion +2, Arme de contact lourde +2.

Équipement: Armure Naine enchantée (Protection 3), Hache enchantée (Puissance +6).

Personnalité: Bart Tatin est le dernier grand souverain du peuple Fée. Il est sage, bon et tout à fait conscient des responsabilités que son rôle lui donne. Il veut tout le bien de son peuple, mais sa vision un peu idéaliste des choses l'empêche de véritablement évoluer et donc de s'adapter pour dominer.

Garglinor le Dragon

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	2	5	4	1	1	-

Talents: Corps à corps +3 (puissance: +6 avec les bonus de Force), Esquive +1, Stratégie +2, Langue Féerique +2, Norvégien +1.

Garglinor est un jeune Dragon particulièrement impulsif et violent. Il adore le goût du sang et veut à tout prix faire cesser le génocide en se vengeant des Anges. Il est pour la guerre totale et est persuadé d'être invincible.

Goble le Lutin

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	6	5	5	3	-

Talents: Esquive +3, Discrétion +2, Manipulation +2, Savoir-faire +2, Langue Féerique +2, Discussion +1, Norvégien +1, Baratin +2, Magie Runique +0.

Goble est un vieil homme, ambitieux et mégalo-mane. Il pense que le génocide est une bonne chose et que cette situation peut faire de lui le leader incontesté du peuple Fée. Il est le plus sensible à la démagogie Démoniaque, et les joueurs ne devraient avoir aucun mal à le faire passer du côté du mal en lui bourrant le mou.

Hisid le Gnome

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	2	2	4	1	-

Talents: Discrétion +1, Danse +1, Cuisine +1 (Précision), Comédie +1, Chant +1, Baratin +1, Esquive +1, Arme de contact +0, Baratin +1, Discussion +2, Langue Féerique +1, Magie Runique +2.

Hisid le Gnome est un arriviste assez hypocrite qui trouve que le temps de la bataille est

passé et que des négociations doivent avoir lieu. Etre du côté du manche lui semble la meilleure solution à la crise actuelle et, à moins que les joueurs ne le convainquent du contraire, il pense que les Anges sont le manche.

Georges, Archange de la Purification



Tous les renseignements sur Georges sont regroupés en Annexes. Vous êtes donc priés de vous y reporter.

Puissance militaire: Archange 11 + Arme de contact lourde bénite 1 + Attaque corporelle 3 + 3 Attaques à distance 18 + Attaque non létale 4 + Défense permanente 2 + Défense temporaire 2 + 2 Détections 1 + Communication 0,2 + Déplacement 0,5 + 4 Talents 0,8 + Pouvoir Spécial 6 = 49,5

Siegfried, Ange de Dominique de Grade 1
38 ans, 1m67, 56 kg, bruns aux yeux noirs.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	3	5	2	11

Pouvoirs: Guérison des maladies +0 (151), Pas de nourriture (215), Détection du mal +1 (311), Immeuble (433), Contrôle des reptiles et batraciens +0 (362), Mégalomanie (633), Jugement +1 (spécial).

Talents: Prendre des notes inutiles en prenant un air vicieux +1 (Volonté), Jouer au tiercé +1 (Volonté), Français +1, Ramener sa fraise en citant les termes de l'accord de non ingérence +2 (Volonté).

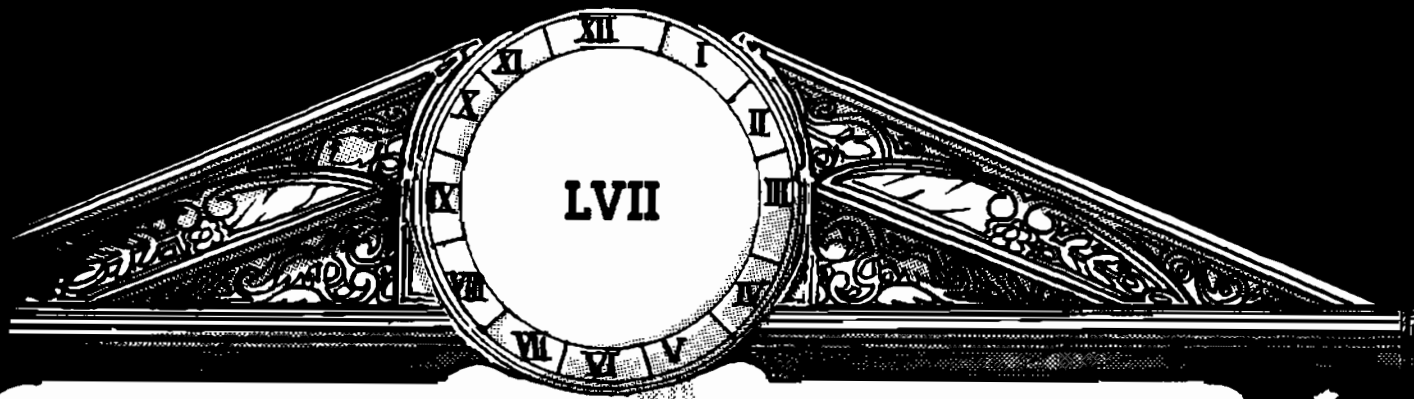
Siegfried est un Ange plein de bonne volonté mais persuadé d'être le meilleur. Il est insupportable pour ses collègues, ce qui explique qu'il ait été choisi pour cette première, la surveillance d'un groupe de Démons. Il risque de mettre des bâtons dans les roues aux joueurs sauf s'ils trouvent un moyen de le mettre dans le sable. Une bonne méthode est de le flatter et de désigner un membre du groupe pour qu'il soit en permanence en train de le faire pendant que les autres ont les mains libres.

Les 5 Anges de Georges de Grade 1

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	2	1	17

Talents: Arme de contact +2, Esquive +2, Equitation +2 (Agilité), Latin +1 (Volonté), Massacrer +1 (Force), Tactique +2, Stratégie +1.

Pouvoirs: Attaques multiples +0 (113), Eclair +0 (121), Armure corporelle +1 (211), Détection du danger +0 (315), Bond +1 (333), Soldats de Dieu (534)*3, Colère Divine +2 (Spécial).



Matériel: épée longue, armure d'époque (protection 1), cheval.

Ces 5 Anges sont les officiers supérieurs de l'armée de Georges et agissent comme tels. Ils le secondent pour toutes les décisions importantes et sont en charge chacun de l'application de ses ordres.

Puissance militaire: $17,8 \times 5 = 89$

Les 400 Soldats de Dieu

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	3	2	3	1	4

Talents: Arme de contact +2, Esquive +2, Latin +1, Massacrer +1 (Force).

Pouvoirs: Armure corporelle +1 (211).

Matériel: épée longue, armure d'époque (protection 1).

Ces Soldats de Dieu constituent le fer de lance des troupes de Georges. Ils sont utilisés pour prendre les fortifications ou pour écraser certains points de résistance. Ils sont utilisés avec intelligence et parcimonie par Georges qui connaît leur valeur.

Puissance militaire: $5,3 \times 400 = 2120$

Les 1500 Soldats Chrétiens

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	3	1	1	1	-

Talents: Arme de contact +1, Esquive +1, Latin +1, Massacrer +1 (Force).

Matériel: épée, bouclier, armure d'époque (protection 1).

Ces Soldats sont des fidèles mis dans le secret et constituant le gros des troupes de Georges.

Il les utilise d'ailleurs comme de la chair à

canon, sans vraiment se soucier de leur vie.

Puissance militaire: $2,3 \times 1500 = 3450$

Les conséquences de la mission

Si toutes les créatures des cavernes meurent, il n'y aura plus aucun être Fée sur Terre, et ils n'existeront plus que dans les légendes et le folklore. Seuls quelques centaines de Nains et d'Elves, plus quelques membres des autres races subsisteront en Scandinavie, protégés par les Vikings.

Si par contre des créatures subsistent, elles survivront et se développeront même sur Terre et notamment en France. Elles vivront cachées dans des souterrains, loin des hommes qui ont cherché à les faire disparaître. Personne ne les verra, à part quelques rares privilégiés en de très rares occasions, et leur impact dans l'inconscient collectif ne sera pas plus fort que si elles avaient totalement disparues, car elles chercheront trop à se faire oublier des humains. Seuls des êtres Fées fous ou téméraires pourront prendre contact avec des humains, principalement des enfants. L'impact sera là aussi suffisamment faible pour ne pas alerter les autorités Catholiques et éviter un second génocide.

Si certaines créatures ont été séduites par le discours des Démoniaques durant le scénario, elles changeront littéralement d'attitude et seront appelées Goblins, Kobolds etc..., par leurs frères de race. Elles seront méchantes et chercheront à se venger des humains, mais là encore, leur faible nombre et leur discrétion évitera toute fuite grave.

Le Maître de Jeu pourra donc, suivant le résultat du scénario, déterminer si le peuple Fée existe réellement ou non dans le monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. Il pourra bien sûr écrire des scénarios mettant en scène de tels êtres, mais il devra veiller à garder leur caractéristique primordiale et absolument essentielle à leur survie: la discrétion.





LVIII

Retour à la case départ, sans toucher 20 000 francs

Berserker

Une fois la bataille finie, les joueurs vont rentrer chez eux. Les Vikings risquent de partir vers les terres glacées de la Baltique, à moins que la bataille n'ait été un aller simple pour le Valhalla.

-Si au moins 5 nains ont survécu au delà du 25 février, les joueurs auront réussi leur mission et auront le droit à un pouvoir supplémentaire tiré de manière semi aléatoire.

-Si en plus ils ont participé à la bataille et qu'ils ont gagné, ils pourront choisir le pouvoir supplémentaire.

In Nomine Satanis

Les Démones quand à eux doivent retourner à notre époque. Leur réussite est calculée comme suit.

Événement	Points de Victoire
Les Anges ont été battus:	+50
Des créatures du Peuple Fée ont survécues:	+20
Des créatures du peuple Fée sont passés du côté du mal:	+100
Siegfried a des preuves de la non neutralité des joueurs:	Echec total d'office

Total des points de Victoire	Résultat de la mission
De 0 à 50:	Echec
De 51 à 70:	Victoire marginale
Plus de 71:	Victoire totale

Si jamais Siegfried a des preuves concrètes (c'est à dire qu'il a vu les joueurs en train d'interférer directement dans le cours des événements) de la rupture du pacte de non ingérence, il y aura une crise très grave entre la Cour Démocratique et le Grand Conseil. Les joueurs seront bien sûr les boucs émissaires et seront envoyés dans les escouades de nettoyages des enfers, service WC, pour au moins 5000 ans.

Le pouvoir derrière la croix

You don't need no golden cross
To tell you wrong from right
The world's worst murderers
Where those who saw the light

Motörhead, 1916

Un scénario pour In Nomine Satanis demande aux Démons de réfréner leurs instincts et surtout de faire preuve de **beaucoup** d'initiative et de rapidité de raisonne-
ment. Les joueurs vont être chargés de disculper **également** un être humain totalement quel-
conque, innocent et fondamentalement bon et **de le faire** discrètement, sans violence ni utiliza-
tion intempestive de pouvoirs. Bref, un véritable **exercice** de style pour lequel les Serviteurs de **Molphas** et d'Andromalius seront plus à l'aise **que ceux** de Belial et de Bifrons.

Ze Plot (basque)

Afin de mieux vous faire comprendre l'intrigue très riche de ce scénario, il faut remonter dans le temps et vous **parler** de voyages lointains, sur des mers plus **ignorées**.

Des Anges, dont nous taïrons les noms pour **ne pas** embrouiller le lecteur, ont effectué une **mission**, dont nous ne dirons rien toujours pour **les mêmes** raisons, en revenant en l'an de **Grâce** 1322. Suite à leurs actions, que nous ne

relaterons pas par manque de place, un simple chrétien, du nom de Thomas Einrich, n'est pas mort comme l'histoire l'aurait voulu. Sa survivance après l'an 1322 est donc un paradoxe temporel à première vue peu impor- tant. Thomas en lui même ne va rien changer à la face du monde, mais son fils risque lui de faire des dégâts assez conséquents. Nicolas Einrich, c'est son père, a en effet choisi la jolie profession d'Inquisiteur et ses actions pleines de zèle chrétien sèment le trouble dans les rangs infidèles et démoniaques.

En l'an 1360 il fait inculper et condamner à mort un simple marchand juif qui avait le mal- heur de lui déplaire. Ce sympathique commer- çant israélite, nommé Isaac Iceberg, n'a rien à voir avec les forces Démoniaques ou Angé- liques, et l'on comprend mal pourquoi sa mort gêne l'Enfer.

La raison en est pourtant toute simple, c'est qu'en 1360 Isaac est bien neutre, mais qu'à partir de 1376, il deviendra le chef d'un groupe puissant de sorciers dont les actions gêneront énormément les Catholiques. L'enfer est donc mécontent qu'un futur fouteur de merde anti- Catho de la Troisième Force soit ainsi court- circuité avant même d'être gênant pour les Cathos. La Cour Démoniaque décide donc d'envoyer une équipe de Démons chargés de tirer Isaac des griffes de l'Inquisition.

Le problème est que pour revenir dans le temps, il leur faut l'accord de ceux d'en face, et

que ceux-ci ne le donneront jamais, c'est la règle, si le but de la mission est de contrer directement ses agissements. Mais sortir quel qu'un des griffes de l'Inquisition, c'est contrarier les Plans du Saint Office et donc gêner l'Eglise. Tout voyage pour sauver Isaac est donc en théorie impossible.

En théorie seulement, car Malphas, toujours aussi vicieux, a trouvé le moyen de détourner la surveillance des Anges.

Les Démons envoyés par l'Enfer seront officiellement chargés de localiser un sorcier très puissant. Ceci est entièrement faux, mais les Anges, trop contents que l'Enfer "gâche" ainsi un voyage pour casser bêtement de la Troisième Force, ont accepté immédiatement.

Une équipe de Démons d'élite, Grade 2, est donc chargée de sauver le pauvre Isaac.

Briefing

Les Démons sont convoqués par leur contact habituel, et sommés de se rendre à la boîte de nuit d'homosexuels Parisienne: "le Boy". Là ils sont introduits dans les appartements privés du directeur, un Démon de Nisroch, qui les a gentiment prêtés à Chronos et Malphas pour la soirée.

Les joueurs pénètrent donc dans un bureau derrière lequel sont assis deux hommes très classiquement habillés: un grand maigre boutonneux à lunettes en train de regarder l'heure, et un petit gros jovial à l'air profondément mesquin. Il s'agit, vous l'avez tous compris, de Kronos et de Malphas. C'est Malphas qui parle pendant toute la durée du briefing. Après leur avoir poliment proposé de s'asseoir alors qu'il n'y a aucun siège, il entre dans le vif du sujet.

Il explique aux joueurs qu'ils vont être transportés en 1360 à Perpignan afin de tirer des griffes de l'Inquisition un pauvre homme sans défense. Toute violence est virtuellement interdite, et ce pour deux raisons:

La première c'est que la violence n'est utile que pour les myopathes du cerveau, et la

deuxième c'est que les joueurs sont officiellement en mission contre des sorciers. Ils doivent donc disculper normalement et de manière apparemment humaine, le pauvre inculpé. Toute action doit être mûrement réfléchie et il leur est violemment conseillé de se trouver de fausses identités et de fausses motivations.

L'inculpé étant juif, se faire passer pour juif peut être un bon prétexte pour vouloir le libérer et cela résoudra les problèmes de langue, mais les joueurs sont libres. Malphas leur demandera alors s'il y a des questions puis, sans y répondre ni même faire montre de les entendre, il demandera à Kronos de commencer la cérémonie. Un larbin donne aux joueurs un coffre qu'il dit être rempli d'étoffes.

Celui ci sort un attaché-case et se met à tracer un grand pentacle sur le sol avec une bombe de peinture. Il explique aux joueurs qu'ils vont être emmenés le 22 avril 1360 à 0h15 à Perpignan. Le voyage de retour aura lieu le 27 avril 1360 à 23h32 à l'endroit exact de leur arrivée qu'ils devront prendre soin de bien noter.

Il s'assoit ensuite à côté du pentacle, fait signe aux joueurs d'y entrer, et, après s'être branché un walkman et des lunettes New Age, il se concentre activement.

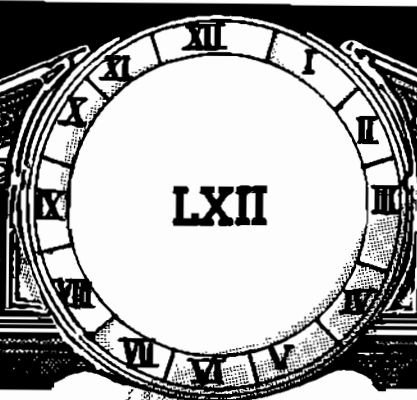
Après plusieurs faux départs, dûs à des toussotements intempestifs de Malphas, les joueurs sont brutalement projetés dans le continuum spatio temporel pendant une fraction de seconde, qui leur suffit d'ailleurs pour regretter d'y être venus, et apparaissent au milieu d'un champ de blé, en rase campagne. Les problèmes commencent alors.

Le premier qui consiste à repérer avec exactitude l'endroit d'arrivée n'est pas chose aisée, eut égard au manque de repères disponibles dans le champ. Le meilleur moyen est certainement de piétiner le foin à l'endroit d'arrivée, c'est facile et efficace mais pas très gentil pour le propriétaire du champ.

Le deuxième problème est celui des vêtements, Malphas ayant certes procuré un coffre à cet effet, mais celui ci renferme un choix assez



100
WDA 91



limité, et les joueurs vont avoir du mal à trouver leur bonheur. Il n'y a que des habits riches correspondant à la carrure de Malphas (1m65, 80kg), heureusement que les habits bouffants sont à la mode.

Ces petits détails techniques réglés, nos explorateurs du temps peuvent se mettre en route, de nuit, vers la belle ville de Perpignan dont ils aperçoivent l'imposante silhouette au loin. Le voyage prendra 4 heures, et les joueurs seront obligés de dormir dans une auberge à l'extérieur de la ville, celle-ci étant fermée la nuit. Heureusement, Malphas leur a fourni suffisamment d'argent pour vivre confortablement pendant leur voyage.

Perpignan 1360

Tous les renseignements sur cette ville et ses environs à l'époque sont disponibles dans toutes les bonnes encyclopédies et autres livres d'histoire. Suite à des accords avec les plus grosses maisons d'édition, Siroz s'est engagée, afin de ne pas leur faire de concurrence et de leur permettre de vivre, à donner le moins de renseignements possible concernant Perpignan et sa région en 1360. En conséquence de quoi, vous êtes priés de vous reporter à ces dites encyclopédies pour y apprendre les trépidants secrets de cette magnifique ville au charme si méconnu.

Néanmoins afin de vous permettre de maîtriser ce scénario, nous allons quand même vous donner le minimum de renseignements qui vous permettront de mieux sentir l'ambiance de Perpignan en cette belle époque que tous les royalistes regrettent.

Perpignan appartient, en 1360, au royaume Espagnol d'Aragon qui s'étend des frontières de la Navarre jusqu'au bord de l'Andalousie. C'est donc un royaume extrêmement Catholique et l'Inquisition Espagnole y sévit avec toute l'ardeur qui a forgée sa réputation. La langue la plus parlée est l'espagnol, mais tous les nobles et les gens instruits savent par-

ler le Français. La guerre de cent ans sévit dans toute la France, opposant Edouard III à Jean II, c'est une époque extrêmement troublée, celle du Prince Noir et de la peste du même nom, où les armées Anglaises ravagent le pays. C'est donc le moyen-âge dans toute sa joie et sa bonne humeur, et même si Perpignan, n'étant pas Français, est relativement épargné, il s'y passe quand même un paquet d'horreurs, dont celles relatées dans ce scénario. Tous les films sur le moyen-âge et la guerre de cent ans peuvent donc s'appliquer à ce scénario, mais aussi ceux n'ayant pas exactement trait à cette période mais suffisamment explicites pour vous renseigner, comme par exemple "La chair et le sang" de Verhoeven, "Les rois maudits" etc... Aussi jetez-vous dessus si vous désirez en mettre plein la vue à vos joueurs.

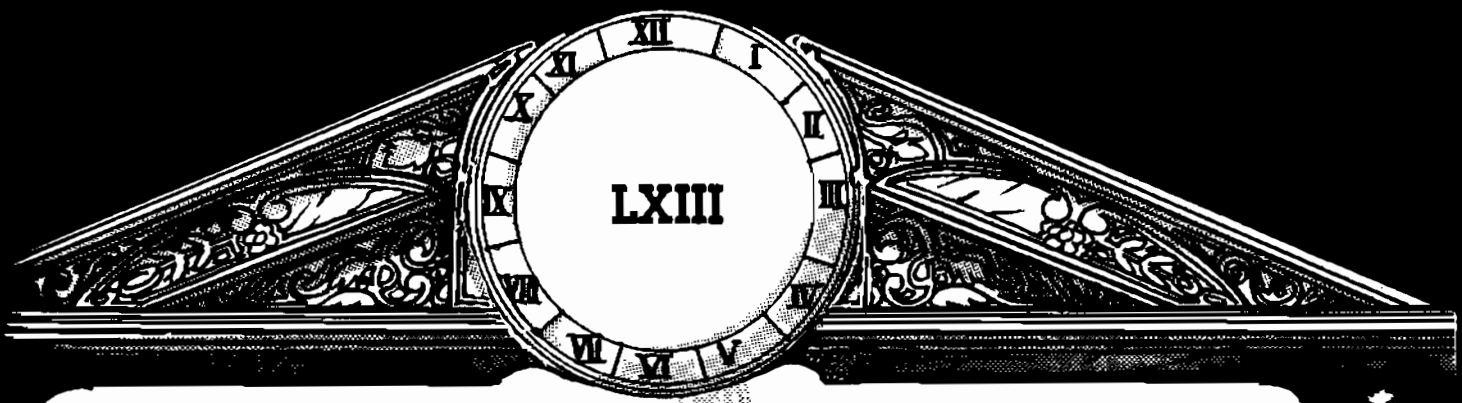
Ces petites précisions expliquées, nos valeureux Démon pénètrent par une porte traversant les murailles, à l'intérieur de cette si belle cité du non moins beau royaume d'Aragon, au matin du 23 avril 1360.

Une bien triste affaire

Nous allons maintenant expliquer plus en détail les événements responsables de la venue de nos Démon.

Nicolas Einrich, récemment promu Inquisiteur général du royaume d'Aragon, est animé d'une foi et d'un esprit de sacrifice pour la cause catholique absolument remarquable. Malheureusement cette volonté, fort louable, de brûler tous les hérétiques s'accompagne d'une méchante tendance à voir le mal partout, et notamment, c'est même notre propos, chez les juifs, qui ne l'oublions pas, n'ont pas souffert que sous le troisième Reich.

Le pauvre Isaac Iceberg, honnête et scrupuleux marchand Israélite est en effet victime d'une grossière mais implacable erreur judiciaire. Son sourire innocemment ironique a déplu à Nicolas Einrich alors que celui-ci venait acheter d'une toge neuve chez Isaac,



le 20 avril dans l'après midi.

Sentant le Démon chez ce juif, Nicolas l'a immédiatement fait arrêter, et fait passer à la question pour obtenir promptement des aveux. Il se trouve malheureusement que Isaac suite à une malformation de naissance, ne ressent pas la douleur (c'est d'ailleurs en partie pourquoi il a toujours ce sourire en coin) et n'a donc absolument rien dit malgré l'insistance et le savoir-faire de ses tortionnaires. Voyant qu'il n'arriverait à rien en le réduisant en petits morceaux et en le démaquillant avec ses semelles, Nicolas a décidé d'ouvrir une instruction.

Dès le 21, il a commencé à entendre les témoins afin de constituer, rapidement, un dossier d'accusation. Grâce à Dieu, dans la ville (tout comme dans le reste de la France), les juifs sont mal vus, et toute occasion de les enfoncer constitue une attraction plaisante. Ceci ajouté au fait que le commerce prospère d'Isaac attire bien des convoitises, explique le fait que quelques personnes très honorables sont venus déposer des faux témoignages sur l'ignominie et la nature perverse de l'ignoble juif ("c'est un pléonasme mon fils").

Les joueurs ont donc la lourde tâche de faire plier Nicolas, ce qui est difficile vu son fanatisme religieux, ou de faire revenir tous les témoins sur leurs déclarations. Cette solution est plus simple, mais demande plus de temps.

La plupart des témoins ont des faiblesses assez facilement décelables et qui peuvent être utilisées pour les soumettre, mais d'autre sont, à priori, inattaquables, et les joueurs devront inventer des moyens de pression s'ils veulent sauver Isaac.

Les témoins à charge et leurs déclarations respectives

Luis Ellie Dupin
Cardinal d'Aragon
47 ans, 1m67, 82 kg, chauve aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	-

Talents: Violer sa fille +2 (Force), Prêcher +2 (Volonté), Avoir l'air pieux +2 (Volonté), Battre sa fille +2 (Force), Savoir-faire +1.

Le Cardinal Dupin, en charge du Royaume d'Aragon, est considéré par tous comme un saint homme. Ses dévotions, son sens des valeurs chrétiennes et la justesse de ses conseils ont contribué à faire de lui un des hommes les plus populaires. Il est sans cesse en train d'aider les pauvres, de soigner les malades et de réconforter les pécheurs. Beaucoup viennent à lui pour l'écouter ou lui soumettre leur problèmes, et le Cardinal a fort à faire. Il est de notoriété publique qu'il rentre chez lui prier pour sa défunte mère tous les jours de 17h00 à 20h00.

Témoignage: le Cardinal a déclaré avoir vu Isaac Dupin cracher sur le parvis de l'Eglise de Perpignan alors que lui même y arrivait. Il prétend qu'Isaac l'a fait après avoir vérifié si personne ne regardait, mais qu'il n'a pas vu le Cardinal, en prière près de la porte de l'édifice.

Vérité: Dupin est le plus gros hypocrite de tout le royaume. Il affiche une conduite de saint homme, ce qui lui demande une très grande concentration permanente, et ce afin de s'attirer les faveurs de tous, et donc de gros revenus pour son diocèse. C'est en fait un ignoble porc lubrique rongé par le vice, et qui cache un terrible secret. Il a eu une fille avec sa bonne, heureusement pour lui morte en couche. Il a gardé cette enfant dans un placard, et elle y vit, dans le noir et la peur depuis maintenant 17 ans.

Elle est ignorante, malade et ne sait pas parler, n'étant jamais sortie de sa cellule. Son père vient tous les jours la battre et la violer, histoire de se détendre et de décompresser de l'intense concentration de la journée. C'est cela qu'il appelle prier pour sa défunte mère.

Réaction: Le Cardinal est très affable, et ce conduit toujours comme un catholique extrêmement pratiquant lorsqu'il est en public ou face à des étrangers. Il refusera catégoriquement de revenir sur son témoignage, que personne de censé à Perpignan ne songe à mettre en doute, et, bien qu'officiellement attristé du sort réservé à Isaac, il déclare que le Saint Office doit accomplir son oeuvre salvatrice.

Moyen de pression: Le seul moyen vraiment efficace de faire revenir Dupin sur ses déclarations, et bien sûr de le menacer de dénoncer son petit manège. Il en a tellement honte et, sa fille lui ressemblant malgré la crasse et les déformations dues aux coups répétés, qu'il acceptera à peu près n'importe quelles conditions, tant qu'on ne le dénonce pas. Le seul moyen de découvrir son secret est bien sûr de fouiller sa maison.

Vie matérielle: Le Cardinal vit dans une assez modeste maison pour un homme de son rang. Il n'y est que pour la prière à sa mère et la nuit, passant tout le reste du temps dans les hospices et les différents établissements religieux de la ville et de ses environs. Il n'a qu'un seul domestique, ignorant de son secret, mais en qui il a une confiance aveugle.

Jacques Marcaule

Marchand

47 ans, 1m69, 98 kg, châtain aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	1	1	2	1	-

Talents: Commerce +2 (Volonté), Baratin +2, Discussion +1, Savoir-faire +1.

Jacques le gros, comme il est surnommé dans toute la ville, est un notable important. Il est à la tête de la plus grosse fortune de Perpignan et tous les nobles le flattent et lui accordent maints privilèges et services en échange de prêts et de dons. Il est intelligent, hypocrite, avare et ambitieux, travaillant comme un âne

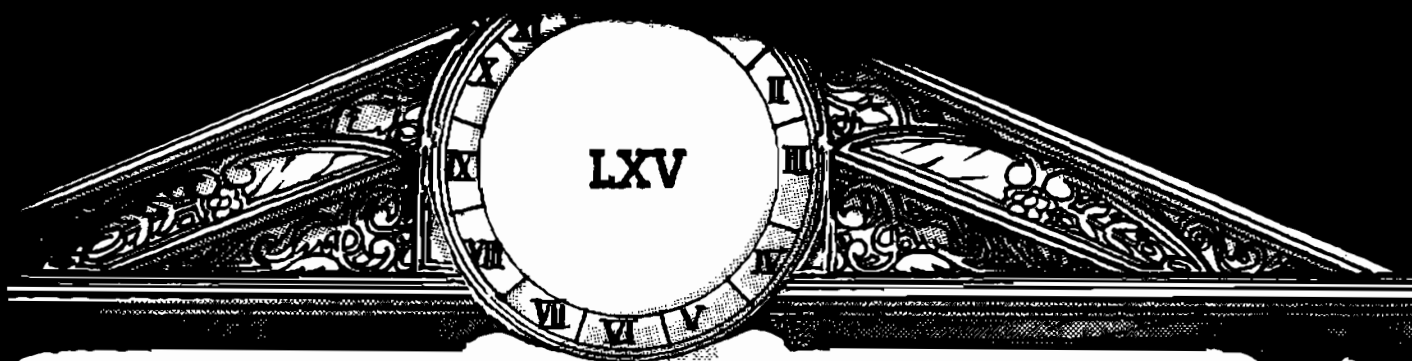
afin de faire augmenter sans cesse sa colossale fortune. Son négoce est aussi éclectique qu'illégal et il n'hésite pas à faire tuer ses adversaires par ses hommes de main.

Témoignage: Il a déclaré à Nicolas Einrich qu'Isaac lui avait proposé de lui prêter de l'argent moyennant intérêt, et que celui-ci est à la tête d'un véritable réseau d'usuriers.

Vérité: C'est bien sûr totalement faux, Jacques étant le vrai chef du réseau d'usuriers qui sévit dans tout le royaume et dont tout le monde s'arrache, discrètement, les services. Le réseau est tellement important, que bon nombre d'administrateurs du royaume commencent à s'intéresser de très près à ces sombres trafics de monnaie qui leur échappent. Conscient du danger que cette enquête comportait, Jacques a sauté sur l'accusation du juif, pour lui faire porter le chapeau (les juifs ne sont-ils pas des usuriers reconnus ?). Il compte calmer ainsi les enquêteurs du royaume et continuer son petit négoce.

Réaction: Jacques est affable avec les gens de pouvoir, mais royalement méprisant avec tous les autres. Il ne supporte pas de perdre son temps avec des mamants et n'a aucune compassion si ce n'est pour le profit. Les expulsions musclées et les saisies viriles effectuées par ses terribles hommes de main sont craintes dans tout le royaume. Il tient trop à ce que Isaac soit accusé pour revenir sur son témoignage, mais si on lui propose plusieurs milliers de livres, il le fera certainement.

Moyens de pression: Le menacer de dénoncer ses petits trafics est le meilleur moyen de lui faire faire ce que l'on veut. Malheureusement il est assez difficile de prouver quoi que ce soit. Jacques étant suffisamment intelligent pour ne pas laisser de preuves flagrantes. Il est néanmoins possible de trouver des jeunes nobles à qui il a prêté des sommes importantes, et qui afin de ne pas le rembourser sont prêts à le dénoncer. Pierre de Ledegaria (voir ci-dessous)



est un de ces nobles étouffés par les dettes, et prêt à tout, ou presque pour s'en sortir.

Vie matérielle: Le Gros Jacques vit dans une sorte de palais dans le quartier le plus riche de la ville. Etant un peu paranoïaque, il est entouré d'une domesticité nombreuse et très musclée. De plus il possède de nombreux hommes de main, allant jusqu'à tuer sur simple ordre. Il est seul, reçoit souvent mais jamais de femmes.

Yves Castelneau

Prêtre de la paroisse des Trois Soeurs.
32 ans, 1m72, 68 kg, brun aux yeux noirs.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	1	1	3	-

Talents: Savoir-faire +1, Prêcher +1 (Volonté), Scatrin +1, Séduction +1.

Le Père Castelneau est un prêtre bon vivant, à la limite de la paillardise. Il aime le vin et la bonne chère, et va même jusqu'à apprécier les femmes en privé. Il a une liaison avec la Soeur Marguerite du couvent des Hautes Terres, mais celle-ci n'est connue que des deux intéressés et de Nicolas, l'inquisiteur. Il est apprécié de ses ouailles car il est très coulant et donne très facilement son absolution. Sa vision du christianisme est d'ailleurs mal vue par le clergé local, qui le laisse faire car il ramène beaucoup de gens à la messe, qui sans lui n'iraient pas.

Témoignage: Il a déclaré avoir vu et entendu Isaac blasphémer en passant devant la vierge du carrefour des trois Soeurs un soir de pleine lune.

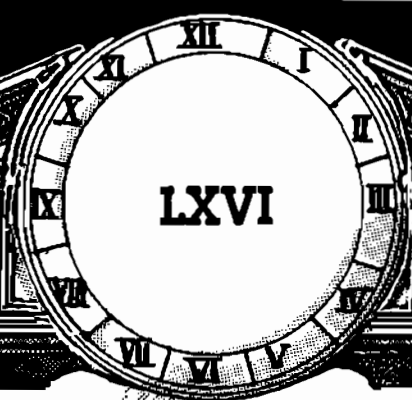
Vérité: C'est Nicolas, qui étant au courant de la liaison d'Yves avec soeur Marguerite l'a forcé à déposer ce témoignage, sous la menace d'être inculpé d'hérésie. Yves, bien qu'étant un ami d'Isaac et ne supportant pas l'Inquisition a bien été obligé de se soumettre.

Réaction: Le Père Castelneau est d'abord franc et amical, à la limite du familier, voire du vulgaire. Il est grand, beau et bien habillé, mais sa tenue n'est pas toujours très orthodoxe. C'est un homme plein de vie, s'activant, parlant, mangeant et buvant en permanence. Converser de choses et d'autres est une de ses passions, et il se rend souvent dans les tavernes afin de l'assouvir tout en pratiquant une autre passion, la boisson. Il refusera de revenir sur son témoignage, et deviendra subitement grave et plein de remords rien qu'à la mention d'Isaac. Il ne sait pas cacher ses sentiments, et les joueurs n'auront aucun mal à voir qu'il a été forcé à témoigner.

Moyens de pression: Ayant très peur de l'Inquisition, Castelneau ne veut absolument pas être dénoncé. Il préférera que les joueurs le dénoncent, ce qui ne fera que confirmer sa réputation auprès de ses ouailles, plutôt que ce soit l'Inquisition qui le fasse. Les joueurs doivent donc trouver autre chose.

Lui parler du drame que la délation de leur liaison occasionnera pour Marguerite est un excellent moyen. Yves adore Marguerite et ne veut que son bonheur. Or, si cela ne le dérange pas, ou si peu, que tout le monde sache qu'il baise, le sort de Marguerite l'inquiète. Si les joueurs arrivent à le convaincre, en jouant sur la corde sensible de son amour pour Marguerite, Yves, empli de chagrin pour celle-ci, ira retirer son témoignage, au grand dam de Nicolas, pour aller ensuite se tuer pour enfouir à jamais son secret avec lui.

Un autre moyen de pression est de tuer, par un quelconque mais discret moyen, Marguerite. Yves, ne se sentant plus tenu par ce qui pourrait arriver à la religieuse en ce qui concerne le scandale de leur relation, ira retirer sa plainte pour ensuite annoncer à tout le monde son ancienne liaison. Nicolas, ne pouvant se permettre d'inculper un curé si populaire et repentant, sera court-circuité et Yves sera libre et sauf.



Vie matérielle: Le Père Yves vit simplement dans son presbytère jouxtant son église et, vu ses nombreuses visites à droite et à gauche, il y est très peu souvent. Une bonne s'occupe de son intérieur.

Pierre de Lodegaria

Noble

1m77, 76 kg, châtain aux yeux marrons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	1	1	2	.

Talents: Savoir-faire +2, Baratin +2, Héraldique +1 (Volonté).

Pierre de Lodegaria est un jeune noble arriviste aux dents longues. Issu d'une famille ruinée, son unique but est de retrouver la place de ses ancêtres au sein de la société. Pour se faire, il cherche par tous les moyens à plaire aux puissants afin de s'attirer leurs faveurs. Il emprunte des sommes importantes pour donner l'illusion d'être riche et pour mener un train de vie digne de ses ambitions. Un de ses plans pour réussir consiste à se marier avec une riche héritière, c'est pourquoi il prospecte activement auprès de la gent féminine.

Témoignage: Dès qu'il a appris qu'Isaac était accusé, il s'est spontanément présenté pour témoigner, afin de s'attirer les bonnes grâces de l'Inquisition. Il a affirmé qu'Isaac lui avait proposé de le sodomiser alors qu'il se rendait dans sa boutique pour acheter des habits.

Vérité: La vérité est bien sûr toute autre. Pierre de Lodegaria est uniquement intéressé par son élévation sociale permanente.

Réaction: Pierre est d'abord facile tant qu'il n'a pas pleinement jugé les différentes opportunités et services que son interlocuteur peut lui apporter. S'il s'avère qu'il peut en tirer quelque chose, il reste extrêmement courtois et hypocrite, frôlant parfois l'obséquiosité. Si par contre il n'y rien à prendre chez la personne qui lui

adresse la parole, il l'envoie chier avec un dédain rarement égalé. Son faux témoignage n'est pas très important à ses yeux, car il ne lui apporte somme toute pas grand chose. Si les joueurs lui proposent quelque chose de plus gratifiant en échange de sa rétraction, il reviendra sans problèmes sur ses déclarations. Son grand plaisir, et la meilleure chose que les joueurs peuvent lui proposer, est de témoigner contre le Gros Jacques à propos de ses prêts d'usuriers.

Moyens de pression: N'ayant rien à se reprocher, Pierre est à priori inattaquable. Heureusement pour les joueurs, il est tout à fait prêt moyennant finances à revenir sur ses déclarations. Si les joueurs ne veulent pas procéder de la sorte, ils ne leur restent plus qu'à lui monter un traquenard.

Vie matérielle: Pierre loue à grands frais un hôtel particulier dans le plus beau quartier de la ville. Il y entretient une domesticité nombreuse et de goût et reçoit très souvent en grande pompe.

Don Duccio Luigeni

Noble Italien

65 ans, 1m57, 48 kg, châtain aux yeux marrons.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	1	1	1	1	.

Talents: Se masturber +1 (Agilité), Baver partout +1 (Volonté), Piquer les fesses +0 (Agilité), Faire peur +0 (Force).

Don Luigeni est un vieux noble à moitié grabataire, dont seule la méchanceté est restée intacte. Il vit seul dans son hôtel particulier du centre ville et ne sort quasiment jamais. Son âge avancé n'a fait qu'aggraver son état physique et surtout son apparence, pourtant déjà sérieusement gâtée dès la naissance. Lorsqu'il erre dans les rues de la ville, entouré de ses gardes, il fait encore plus peur que les lépreux.

LXVII

Témoignage: Il a déclaré qu'Isaac lui avait proposé de participer à une séance de magie noire camouflée en cérémonie juive.

Vérité: Tout cela est bien entendu parfaitement faux, Isaac n'étant pas plus sorcier que juif pratiquant. Don Luigeni cherche juste à faire tuer légalement Isaac afin de prendre ensuite sous son aile protectrice sa fille, Rachel, âgée de 15 ans et dont la beauté le fascine. Il compte, grâce à ses appuis politiques, obtenir la garde de la petite, qui égayera sa vieillesse comme un petit oiseau en cage, et même en mieux car Don Luigeni a beau être vieux, il n'en est pas moins....

Réaction: Don Luigeni est un vieux saligaud ignoble. Il est aussi laid que méchant et ne rate pas une occasion de faire chier le monde ou de faire le mal. Son grand plaisir est de faire peur aux gens dans la rue, ou de provoquer, grâce à sa fortune et ses relations, la faillite de tel ou tel commerce. Il n'est ami avec personne et tout le monde craint ses brusques accès de colère et sa ruse perverse. Il refusera de revenir sur ses déclarations, car il désire Rachel plus que tout. Si les joueurs lui trouvent une fille encore plus jolie et tout aussi vierge, il acceptera de laisser tomber ses déclarations.

Moyens de pression: Il est pervers et méchant, mais, étant noble et restant dans la limite de ce qui est toléré à l'époque, n'a rien à se reprocher. Les joueurs devront soit lui tendre un traquenard (en jouant sur sa méchanceté par exemple) et le faire ensuite chanter, ou tout simplement s'arranger avec lui pour lui procurer sans qu'il ait à faire d'effort une petite comme Rachel.

Vie matérielle: Don Luigeni vit retranché dans son hôtel particulier en état avancé de délabrement, seul avec ses quinze hommes d'armes qui lui servent de domestiques.

Robert Mireau

Chef de la guilde des orfèvres

42 ans, 1m 67, 69 kg, blond aux yeux marrons.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	2	1	1	2	-

Talents: Discussion +1, Baratin +1, Orfèvrerie +0 (Agilité), Commerce +2 (Volonté).

Robert Mireau est un homme affable, sympathique, aidant grâce à sa fortune et son pouvoir au sein du conseil de la ville tous les indigents et essayant, du mieux qu'il peut à réparer les injustices dont il a vent. Bien que haut placé dans les hautes sphères, il est quand même relativement populaire.

Il vit avec sa femme et ses neuf enfants dans une superbe propriété de la ville.

Témoignage: Robert a déclaré à l'Inquisition qu'Isaac était un trafiquant d'étoffes et qu'il achetait ses marchandises à des pirates arabes. Il a donné suffisamment de détails pour que son témoignage paraisse totalement crédible.

Vérité: Robert, tout gentilhomme qu'il soit, n'est pas arrivé à son niveau par la grâce de Dieu. A ses débuts, il a fait du trafic de bijoux volés avec des pirates arabes, ce qui explique sa fortune actuelle et ses grandes connaissances des détails de ce genre d'activité. Il se trouve qu'Isaac a appris par un juif d'Afrique du nord, Abraham Sarlati, que Robert avait fait du trafic, et que, bien innocemment, il a fait une bourde devant Robert. Celui-ci, paniqué que quelqu'un soit au courant de son passé peu reluisant a décidé d'éliminer le témoin gênant. Lorsque l'Inquisition a arrêté Isaac, il a en a profité pour charger à fond le petit juif afin qu'il soit tué et qu'il meure en emportant son secret.

Réaction: Robert, bien que charitable et bien élevé, n'est abordable que par des personnes de rang élevé. Il refuse de perdre son temps



avec les manants. Très calé en affaires, il n'en apprécie pas moins la culture, et lit beaucoup d'ouvrages de toutes sortes. Il est donc enchanté lorsqu'il peut discuter avec des gens cultivés.

A propos d'Isaac, il est intraitable, expliquant que de tels voleurs et malfaiteurs doivent être impitoyablement éliminés, surtout lorsqu'ils pactisent avec les infidèles.

Moyens de pression: Abraham Sarrati, actuellement en visite chez la famille d'Isaac, est au courant du passé de Robert puisque c'est lui qui l'a appris à Robert. Il est tout à fait prêt à témoigner, et même si la parole d'un juif contre celle de Robert ne vaut rien, il peut suffisamment facilement réunir des preuves contre Robert pour que celui-ci, s'il apprend qu'Abraham est au courant et que ce dernier le menace, retire sa plainte en échange du silence des deux juifs.

Vie matérielle: Robert loge dans une très jolie maison du centre ville, près du quartier des affaires. Il est marié et a neuf enfants, dont quatre encore au foyer. Étant donné ses activités et les importantes sommes d'argent transitant chez lui, sa maison est protégée par une dizaine de gardes de la ville.

Dame Huguette de Bastide

Noble

56 ans, 1m58, 63 kg, brune aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1	.

Talents: Prier +1 (Volonté), Sermonner convenablement +2 (Volonté), Savoir-faire +1.

Dame Huguette de Bastide est une riche veuve un peu simple et pas méchante qui s'est réfugiée dans la ferveur religieuse la plus totale depuis la mort de son mari, il y a sept ans. Elle est soutenue et poussée dans cette direction par le Frère Benoît, un faux dévot de la pire espèce. Ce moine raté est une véritable sangsue sociale exploitant la naïveté de Huguette pour vivre

dans le luxe et la débauche. Il loge en effet chez elle, et se fait joyeusement entretenir par sa protectrice, qui inconsciente de sa méchanceté et de son hypocrisie lui accorde tout ce qu'elle veut.

Témoignage: Dame Huguette a témoigné en disant qu'Isaac avait cherché à la violer alors qu'elle était seule dans son échoppe, il y a de cela un an.

Vérité: C'est Benoît qui a monté la tête de la pauvre Huguette, afin de voir jusqu'où cette grosse connasse irait. Elle est donc intimement persuadée qu'Isaac a vraiment voulu la violer.

Réaction: Elle est bête comme ses pieds et ne parle qu'avec les gens corrects et surtout respectueux de la religion. C'est en fait Benoît qui lui dicte subtilement tout ce qu'elle doit faire.

Moyens de pression: Il n'y a aucun moyen de pression, car elle écoute tout ce que dit Benoît. Il faut donc faire pression sur celui-ci pour la faire changer d'avis. Même si les joueurs lui présentent des preuves de la luxure de son petit moine, elle refusera de croire les preuves les plus évidentes.

Vie matérielle: Huguette vit avec une domesticité réduite mais efficace dans l'hôtel particulier de son mari. Elle y est très souvent, ne sortant que pour de rares balades en dehors de Perpignan et de pour de fréquentes messes et offices religieux.

Frère Benoît

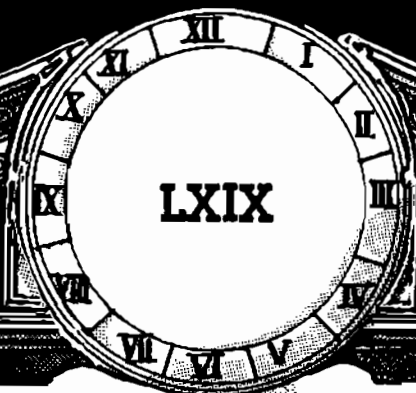
Moine à domicile

32 ans, 1m78, 77 kg, blond aux yeux bleus.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	1	1	3	.

Talents: Savoir-faire +1, Prier +2 (Volonté), Sermonner +1 (Volonté), Baratin +2, Discussion +2, Aller aux putes +2 (Force).

Né pauvre et sans aucune fortune, Benoît a décidé d'utiliser la religion pour grimper dans



l'échelle sociale, n'étant pas assez con pour choisir le métier des armes. C'est donc un religieux par intérêt, bourré d'hypocrisie et exploitant la naïveté des chrétiens. Il mène secrètement une vie de débauche en écumant, grîmé, les bordels et les tavernes de Perpignan.

Témoignage: Benoit n'a pas témoigné mais a poussé Huguette à le faire.

Vérité: Il a demandé à Huguette de témoigner uniquement par méchanceté envers le petit juif et pour voir l'étendue de son pouvoir sur la grosse.

Réaction: Benoit apparaît toujours comme un moine très austère, sermonnant en permanence et citant la Bible à tout bout de champ. La vérité est toute autre, surtout lorsqu'il est au bordel.

Moyens de pression: Le menacer de le dénoncer à Huguette sur ses sorties nocturnes est une excellente solution, car il n'ose pas prendre le risque de la voir croire les joueurs. Il est malgré tout très subtil et essaiera par tous les moyens de négocier au mieux le retrait du témoignage de Huguette, n'hésitant pas, si les joueurs le font vraiment chier, à les faire arrêter par Huguette qui possède de nombreux appuis politiques. C'est un véritable serpent et il sera encore plus dangereux lorsqu'il se sentira menacé.

Vie matérielle: Il vit dans le luxe dans l'hôtel particulier de Huguette. Il sort très souvent dès que Huguette dort, afin d'aller se dégorgner la mornifle dans les bordels de Perpignan où il est relativement connu, malgré tous ses efforts pour rester incognito.

Les deux adversaires

Nicolas Einrich

Inquisiteur Général du Royaume d'Aragon (né en Suisse allemande de l'époque)
37 ans, 1m72, 76 kg, Brun aux yeux noirs.

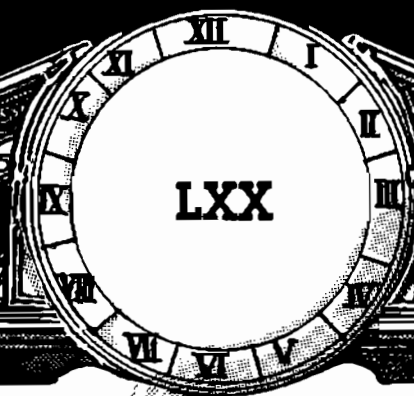
FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	1	-



Talents: Torturer +2 (Force), Interroger +1 (Volonté), Erreur judiciaire +2 (Volonté), Prier +1 (Volonté), Avoir l'air méchant +1 (Volonté).

Nicolas est un monstre de fanatisme froid. Il ne s'emporte jamais, n'élève pas le ton, mais sa voix et ses agissements démontrent toute l'inhumanité dont il est capable. Pour lui, seul la religion et la chasse aux hérétiques importent. Il traque donc sans relâche et avec une précision et une méthodicit  suisse, tout ce qui ressemble d'après lui à des blasphémateurs ou à des ennemis de la foi.

Intimement convaincu d'avoir raison, il écrase inéluctablement et sans aucune pitié,



toutes les personnes qu'il a le malheur d'inculper. L'exemple d'Isaac est le comble de ce qu'il peut faire: arriver à condamner à mort un innocent en étant persuadé de faire le bien.

Réaction: Il est tout le temps le même, froid, dur comme un roc et perpétuellement en train de reprocher à tous leur conduite, en les menaçant de la question. Si un joueur l'énervé, il le fera inculper et le fera passer à la question.

Moyens de pression: Il n'y a aucun moyen apparent ou même caché de le soumettre, et les joueurs devront lui monter un traquenard particulièrement vicieux s'ils veulent le soumettre à leur volonté. Néanmoins ils doivent être très prudent car il est Inquisiteur et a donc tout pouvoir ou peu s'en faut.

Si tous les témoins se rétractent, il relâchera Isaac, sans problèmes de conscience puisqu'il n'était qu'en train de préparer un dossier d'inculpation et n'avait donc pas vraiment accusé Isaac d'hérésie. Il sera donc beau joueur avec Isaac, mais pas avec les témoins qu'il cherchera à emmerder de toutes ses forces.

Vie matérielle: Logé au Palais du Roi, il n'en mène pas moins une vie austère. Il travaille beaucoup et avec énormément d'ardeur afin de remplir son devoir. Il est accompagné en permanence par dix gardes royaux et par son secrétaire, chargé de prendre note. Ce dernier est un Ange de Michel condamné à ce poste pour dix ans, suite à une bavure assez grave que nous ne détaillerons pas parce que je n'ai pas envie de la trouver.

Hubert Pillipot

Secrétaire de Nicolas Einrich

Ange de Laurent de Grade 2

28 ans, 1m47, 43 kg, bruns aux yeux marrons.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	5	2	3	3	21

Pouvoirs: Attaques multiples +1 (113), Esquive acrobatique +0 (115), Eclair +1 (121), Peur +1 (164), Armure corporelle +2 (211), Non détection (222), Champ de force +0 (251), Courant d'air +1 (253), Vitesse +1 (334), Arme de contact bénite (épée) (411), Juste lame de Laurent +1 (Spécial).

Talents: Prendre des notes +1 (Volonté), Corps à corps +1, Arme de contact +2, Esquive +1, Avoir l'air inoffensif +2 (Volonté).

Hubert est un pauvre Ange condamné à jouer les secrétaires suite à une triste bavure au cours de laquelle il avait insulté nommément Jean en le traitant, je cite, "d'intellectuel de mes couilles". Etant de rang trop important et eu égard à ses brillants états de service, il n'a été que condamné à cette toute petite pénitence. Il est très aigri de sa condition et ne parle pas. Rien ne laisse penser qu'il soit Ange, et encore moins de Laurent. Si jamais la vie de Nicolas est mise en danger par des moyens surnaturels, il en oubliera ses consignes et, tel Actarus avant d'entrer dans Goldorak, se métamorphosera sous les yeux ahuris de vos joueurs à qui on avait pourtant suffisamment répété que c'était un scénario pour gens subtils et intelligents.

Petites notes sur l'inquisition

Loin de nous l'idée de vous expliquer les méthodes de l'Inquisition. Nous allons quand même vous en indiquer quelques unes des grandes lignes, indispensables à la maîtrise de ce scénario.

L'Inquisition a tout pouvoir, puisqu'elle dépend du Pape, pour chasser les hérétiques. Elle ne peut condamner quelqu'un que s'il a avoué ou que plusieurs personnes honorables et pures religieusement le déclarent irrémédiablement hérétique. La question est le moyen le plus couramment employé pour obtenir les aveux, et rares sont les personnes qui n'avouent pas au moins un crime, même, et surtout, si elles sont innocentes.

Contrairement aux idées reçues, l'Inquisition condamne très rarement à mort, mais plutôt à de très fortes amendes, et elle n'exécute jamais elle-même les condamnés, préférant, pour utiliser l'hypocrite formule officielle, les confier au bras séculier de la justice.

Isaac Iceberg

Marchand d'étoffes et tailleur

43 ans, 1m48, 46 kg, bruns aux yeux bleus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	.



Talents: Commerce +2 (Volonté), Discussion +1, Baratin +1, Connaissance de la Thora +1 (Volonté), Résistance à la douleur +2 (Volonté), Couture +2 (Précision).

Isaac est un être bon, sensible, doux, calme, honnête et toutes ces sortes de choses. C'est un bon commerçant, cherchant toujours à satisfaire ses clients, et un excellent père de famille. C'est par suite d'un effroyable concours de circonstances qu'il va se retrouver accusé de tous les maux. Il est normalement inaccessible, puisque derrière les barreaux, mais des joueurs rusés devraient pouvoir discuter avec lui.

Il est effaré par ce qui lui arrive et a terriblement peur pour sa famille. Il sait seulement qu'il est innocent et que Robert est un ancien trafiquant de bijoux. Il n'est donc d'aucune utilité aux joueurs. Son avantage le plus important, mis à part son innocence, est sa résistance à la douleur. Suite à une malformation, son réseau nerveux profond est insensibilisé, et il ne ressent presque pas les douleurs profondes. Ce fait, ajouté à sa très forte croyance en son innocence, font que la question est inopérante sur lui, au grand dam de Nicolas.

Vie matérielle: Isaac vit, en temps normal, dans la maison qui lui sert de magasin et d'entrepôt. Sa femme et ses quatre enfants vivent avec lui, de même qu'en ce moment, son cousin d'Afrique du nord.

Notes sur le scénario

Ce scénario demande un effort de la part des joueurs et du maître de jeu. Il n'y a en effet aucun événement établi, et tout ce qui arrivera ne sera que le fruit des actions des joueurs. Ils doivent enquêter sur Isaac et les témoins et arriver par n'importe quel moyen à le disculper. Beaucoup des témoins sont "facilement" influençables, mais certains demandent que les joueurs créent un moyen de pression. Le maître de jeu devra improviser à la suite, d'après le plan des joueurs.

Le procès ayant lieu le 30 avril, les joueurs ne sont limités dans le temps que par leur date de retour, de plus, comme il n'y a aucun événement particulier du 22 au 27 avril, ils peuvent le résoudre dans le sens et de la

façon dont ils l'entendent.

La violence est normalement absente de ce scénario, mais il peut arriver que des joueurs même intelligents l'utilisent (notamment pour tuer Hugnette). Les joueurs et le maître de jeu doivent toujours garder à l'esprit que cette mission est vraiment secrète et que toutes bavures graves seront forcément repérées par les Anges (à cause des changements du cours historique) et que cela créera une crise très grave entre les deux camps, puisqu'il s'agit d'une rupture du traité sur les voyages spatio-temporels. Inutile de dire que si les joueurs sont à l'origine d'un tel merdier, ils peuvent foutre leurs personnages à la poubelle afin de ne pas avoir à imaginer ce qui leur arrive.

Ce scénario est aussi particulier en ce sens qu'il prend les joueurs à dépourvu (et non pas par derrière). Les Démons vont en effet sruver un homme bon et honnête des griffes de gens pourris et pervers qui ne pensent qu'à faire le mal.

Renseignements divers sur les différents belligérants

Voici maintenant les différentes informations que les joueurs peuvent apprendre sur les différents PNJ intéressants pour la résolution de l'enquête. Ils sont donnés de manière relativement technique et le maître de jeu veillera à les enrober de cette pointe de role playing qui distingue un maître de jeu d'In Nomine Satanis Magna Veritas d'un meneur de jeu de TORC.

Pour chaque PNJ (et pour le procès), vous trouverez les renseignements importants et les moyens de les obtenir. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive et le maître de jeu devra improviser d'autres renseignements anodins ainsi que des fausses pistes.

Cardinal Dupin

-Saint homme, mode de vie extrêmement chrétien et altruiste.

Moyens: Toute la ville croit que le Cardinal est un saint homme.

-Prière à sa mère de 17h00 à 20h00.

Moyens: Seul les gens relativement proches du Cardinal ou les membres du clergé connaissent cette sainte habitude.

Jacques Maraule

-Grosse fortune, avarice légendaire.

Moyens: Tout le monde à Perpignan connaît le Gros Jacques, sa fortune et son avarice à la mesure de son tour de taille.

Père Castelnau

-Ouverture d'esprit, popularité, bon vivant.

Moyens: Beaucoup de gens, surtout dans le quartier des trois soeurs connaissent le bon Père et son appétit démesuré pour la vie.

-Paillardise.

Moyens: Un nombre un peu plus réduit de gens pensent qu'il est bon vivant sur tous les plans et les rumeurs sur ses conquêtes vont bon train.

Pierre de Lodegaria

-Niveau de vie.

Moyens: Tous les gens de classe moyenne connaissent le niveau de vie faramineux de Pierre Lodegaria.

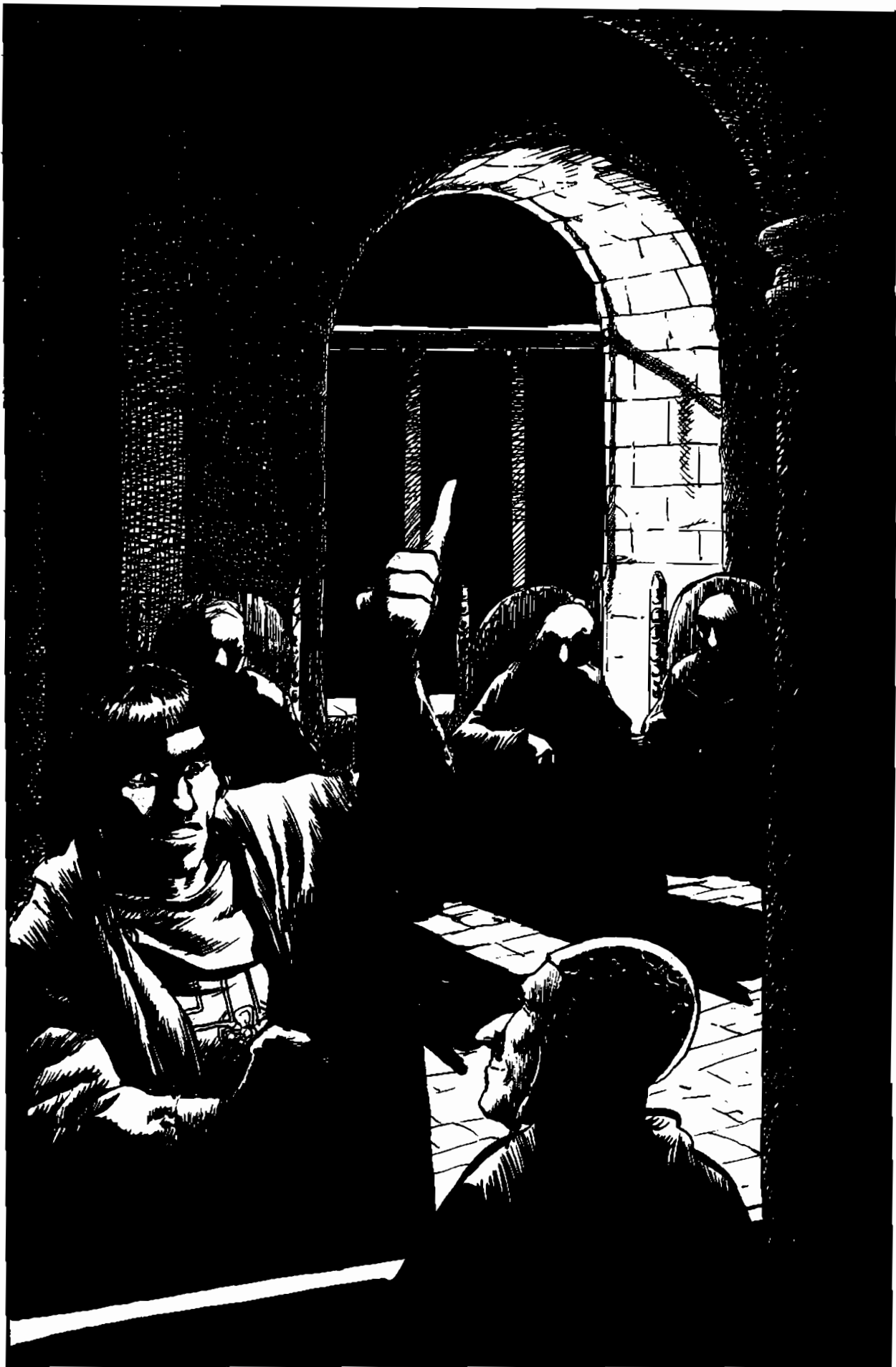
-Arrivisme.

Moyens: Seul les gens de la noblesse ou des hautes sphères connaissent son arrivisme qui fait beaucoup jaser.

Don Duccio Luigeni

-Méchanceté, perversité.

Moyens: Tous les habitants de Perpignan ont eu



1
ARC
AND A 91

moins une fois rencontré l'ogre, comme on l'appelle, errant avec ses gardes dans les rues en faisant peur aux femmes et aux enfants. Sa méchanceté est proverbiale et nombre de mères de famille menacent leurs enfants de sa venue pour les forcer à manger leur soupe.

Robert Mireau

-Fortune

Moyens: Les commerçants et les notables connaissent la fortune de Robert Mireau et sa belle réussite sociale.

Dame Hugnette de Bastide

-Connerie, pudibonderie, fanatisme religieux.

Moyens: Les gens de son quartier, les membres du clergé et les notables connaissent la pauvre grosse connasse à moitié folle, recroquevillée dans son catholicisme putride.

Frère Benoit

-Intégrisme religieux.

Moyens: Les gens de son quartier et les membres du clergé connaissent ce fou de frère Benoit, dont les prêches font mal là où on se fait du bien.

-Hypocrisie, luxure.

Moyens: Certains membres du personnel des bordels ont reconnu le brave Benoit et savent donc que c'est un sale hypocrite pervers.

Nicolas Einrich

-Fanatisme religieux.

Moyens: Nicolas est une figure de légende à Perpignan, et tout le monde vit dans la crainte d'être un jour pris pour un hérétique.

Isaac Iceberg

-Gentillesse, dévouement.

Moyens: Les commerçants et les gens de son quartier apprécient ses qualités humaines.

Procès

-Liste des témoins, date du procès.

Moyens: Tous les notables, les nobles et les membres de l'administration cléricale ou royale savent les noms des témoins à charge (voir plus haut) et la date du procès (30 avril).

To hell and back again

Q uoi qu'il arrive les joueurs doivent impérativement se retrouver dans leur champ le 27 avril à 23h32, s'ils veulent rentrer. A moins d'avoir une montre à quartz très précise, ils ont intérêt à se mettre dans leur cercle d'arrivée dès la tombée de la nuit afin de ne pas manquer le retour. S'ils ont abîmé le champ, notamment en piétinant le blé, un maître de jeu taquin pourra les emmerder avec des paysans pas contents et qui les agresseront juste au moment du retour.

Une fois revenu à notre époque, il est temps de faire les comptes suivant le barème suivant:

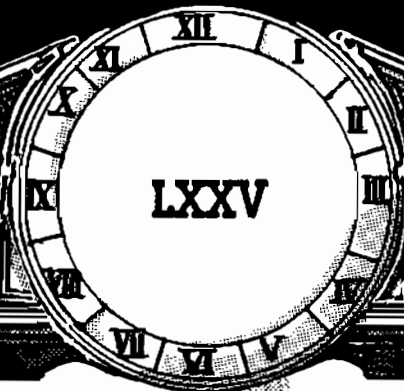
Événement	Pts de Victoire
Isaac est disculpé:	+50
Les joueurs ont utilisé directement la violence:	-30
Le cours des événements est perturbé, les Anges s'aperçoivent du voyage:	-200

-En dessous de 0: **Echec Total.**

Les Démons sont éliminés, et n'auront le droit de devenir Familiers que dans cinq mille ans.

-En dessous de 40: **Victoire marginale.**

-41 et plus: **Victoire totale.**



Annexes

Un petit peu d'histoire...

Bien qu'il soit de notoriété publique que Dieu est intemporel, il n'en est pas de même pour les Prince-Démons, Archanges et Dieux vikings. La petite liste ci-dessous vous permettra de connaître tout sur l'arrivée de vos supérieurs sur terre.

	Arrivée	Départ	Fait marquant
Abalam	1943	-	Mort de Camille Claudel
Alain	-1490	-	Sorcier Egyptien converti
Andrealphus	DD	-	-
Andromalius	DD	-	-
Ange	1990	-	Victoire sur les forces Vaudou
Asmodée	8 Av JC	-	Apogée des jeux du cirque *1
Baal	DD	-	-
Baalberith	5500 Av JC	-	Destruction de la Tour de Babel *2
Beleth	6000 Av JC	-	Cauchemars de Cain *2
Bellal	1666	-	Grand incendie de Londres
Bifrons	DD	-	-
Blandine	177	-	Martyre engrossée par un Taureau
Catherine	500	1400, D	Ancienne païenne convertie
Caym	- 6000	-	Fin de la trêve entre les animaux *3
Christophe	1908	-	Invention du Meccano
Crocell	1834	-	Invention du réfrigérateur
Daniel	XIII ème	-	Protection de Notre Dame de Paris
Didier	-1160	-	Les 10 Commandements
Dominique	DD	-	-
Francis	1681	-	Publication de "De re diplomatica libri", par Mabillon
Freyja	?	-	-
Frigg	?	-	-
Furfur	1989	-	Concert d'Ultra Violence à New York
Gaziel	1883	-	Explosion du Krakatoa
Georges	DD	527, R	-
Guy	40	-	7 ans de réflexion à ce guérisseur païen pour se convertir à la vraie Voie
Haagenti	1400 Av JC	-	Repas des Atrides *4
Heimdall	?	-	-
Janus	1000	-	Vol des vraies prédictions de Nostradamus sous le nez de Kronos *6
Jean	1690	-	Denis Papin et la machine à vapeur
Jean-Luc	451	-	Geneviève défend Paris contre les Huns
Jésus	0	33, R	Fils de Dieu
Jordi	DD	-	-
Joseph	1184	-	Création de la sainte Inquisition
Kobal	1212	-	Croisade des enfants
Kronos	DD	-	-
Laurent	527	-	Succède à Georges
Malphas	DD	-	-
Malthus	1348	-	Grande peste (tue 1/3 de la population)
Mammon	33	-	Se paye Jésus pour 30 deniers
Marc	1626	-	Ile de Manhattan achetée pour 60 Guldens par Peter Minuit
Mathias	DD	-	Agent Double envoyé par Dieu durant la chute de Lucifer
Michel	911	-	Ancien Viking, Compagnon de Rollon, se convertit en même temps que lui

Morax	1500	-	Apogée de la renaissance italienne
Nibbas	1884	-	Invention de la télévision
Nistroch	1969	-	Festival de Woodstock
Njord	?	-	
Novalls	90	-	Rédaction des Evangiles
Odin	?	20	Tuë par Baal lui même
Oulikka	21-12-1988	-	Affaire du Boeing de Lockerbie (+ de 250 morts)
Samigina	1462	-	Vlad "Empaleur" Tepes dit Dracula *5
Scor	1916	-	"Introduction à la psychanalyse" de Freud
Sharytan	2-4-1928	-	No comment...
Thor	?	110	Alors que Sharytan n'était qu'un Démon de Bifrons de Grade 2
Tyr	?	-	
Ullr	?	-	
Uphir	1984	-	Catastrophe de Bhopal
Valefor	1900	-	Vol des vraies prédictions de Nostradamus sous le nez de l'Archange Yves *6
Vapula	1866	-	Invention de la Dynamite *7
Vephar	1912	-	Le Titanic. (Plouf)
Walther	200	-	Shaman Celte converti
Yves	DD	-	

NOTICE EXPLICATIVE:

DD: "Depuis le début". Cette expression signifie que l'Archange ou le Prince Démon existe depuis le début des temps, et était aux côtés de Dieu au moment de la tentative faite par le conseil d'administration pour changer de gérant: nous entendons par là bien évidemment la révolte et la chute de Lucifer et de ses compagnons.

- 6000: Le calendrier employé ici (et dans tout INS/MV) est bien entendu le calendrier biblique officiellement établi par l'Eglise, selon lequel le temps a commencé à se dérouler à partir de la création de la terre et du ciel par Dieu, c'est à dire, comme chacun sait, en l'an 6000 avant Jésus Christ. La création du paradis terrestre, 7 jours plus tard, a donc été effectuée la même année. (Darwin, c'est quoi Darwin ? Dominique, brûlez moi tout ça !)

- (-): Toujours en activité.
- (R): Retraité.
- (M): Mort.
- (D): Disparu.

*1 Et construction du Cirque de Mérida, en Espagne.

*2 Evénement que Dieu a malhonnêtement récupéré.

*3 Après la chute du Paradis terrestre.

*4 Où Atrée servit à son frère les enfants de celui-ci comme plat de résistance.

*5 Samigina est un familier qui a réussi sa carrière. Le coup de pub qui l'a fait passer Prince-Démon est la légende qu'il a réussi à créer autour de Vlad Tepes l'empaleur (plus connu de nos jours sous le nom de Dracula), assurant ainsi pour les siècles à venir la popularité des vampires.

*6 Les véritables prophéties de Nostradamus annoncent beaucoup plus que la version censurée qui fut publiée ne le laisse entendre. On peut en effet y lire l'arrivée de l'Antéchrist, et le Stella Inquisitionis. Volé par Janus sous les yeux de Kronos, puis par Valefor sous les yeux de Yves, ce document reste un secret (Janus/Valefor n'a pas posé les yeux sur son contenu) entre Yves et Kronos.

*7 Un bel exemple de la masquinerie guerre que se livrent Enfer et Paradis. En 1866 Vapula souffle la recette de la Dynamite à Alfred Nobel. En 1896, à la mort de Nobel, Janus substitue au testament sans aucun intérêt de Nobel celui que le monde entier connaît désormais, et qui pose les bases de la Fondation Nobel.

*8 Christophe a bien failli passer Archange en 1212 lors de la croisade des enfants, mais il s'est fait blouser par Kobal, qui, lui, est passé Prince Démon. Après cet échec, Christophe fut mis au placard pendant quelques centaines d'années.

Selon votre campagne:

- **Hardcore Holocaust:** Si vos joueurs ont joué et ont réussi ce scénario contenu dans les règles de base de INS/MV, Furtur n'est pas passé Prince-Démon et on considérera tous ses serviteurs éventuels (dans d'autres scénarios) comme des serviteurs dont le patron n'est plus à son poste).

- **Baron Samedi:** Ange peut être Archange, Prince-Démon ou Vaudou selon la réussite de la campagne. Elle ne peut pas posséder de serviteurs si elle n'appartient pas au camp considéré.

- **Mors Ultima Ratio:** Selon le résultat de la campagne, certains Prince-Démons seront renégats et leurs serviteurs récupéreront donc plus difficilement leurs points de pouvoir (à ce sujet, attendez donc la prochaine extension "Mindstorm" qui contiendra tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Anges, Démons et Vikings renégats, ainsi que sur les humains dotés de pouvoirs psy). Contrairement à ce qui est écrit dans cette extension, les Démons renégats récupéreront leurs PP à raison d'un par semaine (et non pas un par jour).

Serviteur sur terre alors que le "patron" n'est plus à son poste:

- Pouvoirs normaux: Aucun changement.
- Pouvoir spécifique: Le pouvoir fonctionne normalement.
- Récupération des PP: Les serviteurs ne récupèrent leurs points de pouvoir qu'à raison d'un par jour (sauf pour les vikings qui, plus proches de la terre, récupèrent leurs PP normalement).
- Invocation de son supérieur: Impossible.

Serviteur sur terre alors que le "patron" n'est pas encore à son poste:

- Pouvoirs normaux: Aucun changement.
- Pouvoir spécifique: Le pouvoir ne fonctionne pas.
- Récupération des PP: Les serviteurs ne récupèrent leurs points de pouvoir qu'à raison d'un par semaine (comme s'ils étaient renégats).
- Invocation de son supérieur: Impossible.

LXXVII

Catherine, Archange des femmes

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	2	5	4	3	57

Talents : Baratin+1, Discussion+1, Corps à corps+2, Connaissance de l'agriculture et de la flore+2, Médecine+3, Séduction+2, Arc+3.

Pouvoirs : Assommer +1 (116), Lumière +1 (122), Charme +3 (131), Peur +2 (140), Absorption d'amour +2 (143), Guérison de maladies +1 (151), Fertilité +2 (152), Guérison de folies +2 (154), Guérison des phobies +1 (155), Sarcueil +2 (165), Calme +2 (166), Immunité aux maladies et au poisons (212), Non-détection (222), Détection de l'invisible +2 (313), Lire les sentiments +2 (324), Rêve +3 (325), Téléportation +2 (331), Talent de Combat (342) Arme à distance bénite (412, Arc), Conscience +3 (Spécial).

Récapitulation:

Par heure passée en pleine nature ou près d'un nouveau né: +1

Pouvoirs privilégiés

Pouvoir	Numéro
Lumière	122
Charme	131
Amour	143
Guérison des folies	154
Arme à distance bénite	324
Conscience	Spécial

Conscience (Volonté)

Ce pouvoir permet à l'Ange de faire prendre conscience de son véritable potentiel la personne touchée. Celle-ci, pendant quelques fractions de secondes, est débarrassée de tous les préjugés ou les complexes d'infériorité éventuellement inculqués par l'époque ou la société et comprend ce qu'elle ou il désire vraiment être. Ce pouvoir est plus dangereux qu'on ne peut le croire car nombre de personnes ont tout quitté, travail, famille, patrie après avoir été touchées. Toute influence mentale, qu'elle soit naturelle (amour, peur...) ou magique (Charme, Possession, Contrôle etc...), que pouvait avoir un être extérieur sur la personne est définitivement annulée. Ce pouvoir coûte 5 PP et nécessite un contact effectif.

Apparence et comportement : Catherine apparaît le plus souvent sous la forme d'une grande et solide femme d'une trentaine d'années, tranquille et sûre d'elle. Personne ne sait exactement d'où elle vient, sauf Dieu. La rumeur court qu'elle est une ancienne païenne, et qu'elle était déjà assez puissante dans son ancienne religion pour pouvoir, une fois sa conversion effectuée, accéder directement au grade d'Archange. Certains parlent de Déméter, déesse des moissons... Catherine, du haut de son calme légendaire, ne dément ni ne confirme ces suppositions.

Rôle : Catherine a la réputation d'être efficace et loyale envers ses subordonné(e)s. Elle s'occupe en priorité des femmes, luttant contre la grave condition dans laquelle le haut moyen-âge et (même si elle ne le dira jamais tout haut si Dominique est dans le coin) l'obscurantisme religieux les a plongées. Elle joua, entre autres, un rôle crucial dans "le lancement" de Jeanne d'Arc. Son action a commencé à porter ses fruits, et vers la fin du moyen-âge la condition féminine s'était déjà nettement améliorée.

Catherine disparut en 1400 aussi soudainement qu'elle était apparue, et la condition des femmes fut de nouveau en chute libre jusqu'au début du XXème siècle. Même si beaucoup d'anges à son service sont (étaient) de sexe féminin, Catherine ne fait aucune discrimination sexuelle chez ses serviteurs.

Possibilités d'interventions: 3

Possibilité d'intervention humaine (Spécial): Catherine est le seul Archange pouvant aussi être invoqué par des humains. Toute femme -même non chrétienne, et même absolument ignorante de l'existence de Catherine- a droit, si elle est dans une situation totalement désespérée liée directement à sa condition féminine et qu'elle invoque dans n'importe quels termes une aide "para" naturelle (Cela peut aller de : "Mon Dieu, aidez moi !" à "Mais merde, que quelqu'un fasse quelque chose !" à un jet de dé 666. Si elle fait 111, Catherine intervient, ou en personne, ou par un petit miracle bien placé. Tout cela fait assez de conditions pour que l'événement soit rare.

Ce que pense Catherine de...

Les êtres humains : Ce sont les enfants de la terre, il faut les protéger.

Les animaux : Tout être vivant doit être respecté.

La violence : Elle est parfois nécessaire.

La politique : Elle est utile, ne serait ce que pour faire bouger les préjugés.

L'ordre et la discipline : Toute discipline doit être librement consentie.

Les Archanges : Ils accordent trop d'importance à des choses qui n'en n'ont pas réellement.

Les serviteurs : Nous nous épuisons pour parvenir au même but.

Distinctions accordées par Catherine:

Serviteur du blé en herbe : Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir si une femme porte un enfant ou non.

Ami des sages-femmes : Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'engager aussitôt la conversation sur un terrain personnel et propre aux confidences avec toute femme non résolument hostile.

Maître du renouvellement : Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de sentir l'avenir très général d'un enfant (heureux ou non, mort proche ou non) en lui apposant la main sur la front. Ce pouvoir peut être brouillé en cas de futur proche incertain.

Relations avec les autres Archanges:

Hostile : Dominique, Joseph, Georges.

Neutre : Tous les autres.

Associé : Blandine, Yves, Novalis.

Allié : Guy, Jordi.

Ce que pensent les autres Archanges de Catherine:

Hostile : Michel, Laurent.

Neutre : Tous les autres.

Associé : Blandine, Yves, Novalis.

Allié : Christophe, Guy.

Jésus Christ, Archange de Dieu

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	3	6	2	6	15

Talents: Menuiserie +2 (Précision), Discussion +3, Baratin +3, Théologie +1 (Volonté), Latin +3, Hébreu +2.

Pouvoirs: Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Volonté supra normale +3 (221), Détection du mal +1 (311), Tic (Odeur caractéristique (616)), Miracle +1 (Spécial).

Récupération:

Jésus n'a pas de serviteurs

Miracle (Volonté)

Ce pouvoir, uniquement disponible pour Jésus, sert en fait à attirer l'attention de Dieu sur son fils adoré. C'est en quelque sorte le comble du fils à papa. Avec un jet réussi, qui ne lui coûte aucun point de pouvoir, Dieu accomplit tout ce que Jésus lui demande. C'est simple mais de bon goût.

Apparence, rôle et comportement: Jésus est le plus puissant des Archanges car c'est le préféré de Dieu. Le tout puissant considère Jésus comme son fils unique, alors que tout sur Terre est de lui, et le traite donc de manière privilégiée. Jésus est un Archange solitaire car aucun Archange et aucun Ange n'a été jugé digne par son père de pouvoir le fréquenter. Il n'a donc aucun pouvoir privilégié, aucun moyen de faire récupérer des points de pouvoir car il n'a personne sous ses ordres.

Jusqu'à son incarnation sur Terre, il traînait donc dans le paradis, prenant la tête à tout le monde, sans que personne ne puisse jamais rien lui dire. Son Père l'a choisi malgré les protestations véhémentes de toute la hiérarchie Angélique, comme Messie sur Terre, seule mission dont son fils, d'après lui, est digne.

Jésus est donc pour la première fois confronté à la réalité du monde, et son inexpérience est frappante. Son attitude est tellement blasphématoire que les Juifs qu'il était censé rassembler sous lui le rejettent en bloc et vont même le condamner à mort.

Devant cette catastrophe irréparable, puisque les Juifs sont désormais à jamais perdus pour le christianisme, Dieu a improvisé un plan de sauvetage en quatrième vitesse: la crucifixion, suite aux conseils de Didier soutenu par tous les Archanges. Après ce tragique épisode et ce fumble total, Jésus sera libéré de Terre par son Père, qui malgré cela ne le reniera pas. C'est beau l'amour.

Fils unique à qui son père a tout donné, Jésus est le pire enfant gâté qui puisse être. Envoyé sur Terre par son père ne sachant que faire de lui là-haut, il se sent à juste titre investi d'une mission divine. C'est la première fois qu'il a quelque chose d'intéressant à faire, et ce challenge lui paraît particulièrement approprié à ses qualités.

Il est content d'être bientôt sacrifié pour racheter les péchés de l'humanité toute entière, car les trente premières années de sa vie sur Terre, incognito ou presque, ont été particulièrement détestables: il a dû apprendre la menuiserie.

Non violent et inconscient de la réalité de la vie, il suit son idéal contre vents et marées, persuadé, grâce à son père, d'avoir raison. Il adore faire le bien et utiliser son pouvoir de miracle, car cela le conforte dans sa mégalomanie baba cool. Face à des gens ouvertement opposés à lui, il reste imperturbable, prêchant sans relâche la paix et la tolérance, sûr d'avoir toujours raison et sûr que son père est derrière lui pour le soutenir. Quoique les joueurs lui disent pour le mettre en garde, il dira que Le Seigneur est avec lui.

Il est tellement sympathique avec tout le monde que son obséquiosité dérange tous les êtres censés, ce qui a le don d'énervier les Pharisiens et Ponce Pilate. Il parle toujours par métaphores contradictoires et commence souvent ses phrases par: "En vérité, en vérité, je vous le dis".

Il répète très souvent de magnifiques affirmations de son cru, dont il est persuadé qu'elles vont révolutionner le monde, et dont nous vous livrons quelques exemples disséminés dans ce scénario pour vous aider à mieux maîtriser ce personnage si pittoresquement chiant.

Jésus est un grand maigre très charismatique, sale, chevelu et barbu, traînant derrière lui des habits usés et une méchante odeur d'étable qui ne le quitte pas depuis sa naissance.

Ce que pense Jésus de:

Les êtres humains: ce sont les plus belles créations de Père, et je suis là pour racheter leurs péchés. Ils sont bons et pleins d'amour.

Les animaux: Les oiseaux chantants dans les arbres sont très jolis. Les autres aussi.

La violence: La violence n'a pas sa place dans le monde du Tout Puissant, et je suis là pour que tout cela soit.

La politique: En tant que représentant de Dieu sur Terre, je suis le seul représentant valable.

L'ordre et la discipline: Les gens doivent vivre comme ils l'entendent suivant les préceptes du Seigneur que je suis venu apporter.

Les Archanges: Ils servent Père et moi-même avec plein de bonne volonté.

Les serviteurs: Tous les êtres vivants sont les serviteurs du Tout Puissant, et sont donc mes serviteurs.

Distinctions:

Jésus n'accorde aucune distinction puisqu'il n'a pas de vrais serviteurs.

Relations avec les autres Archanges:

Tous les Archanges sont hostiles à Jésus, alors que lui est neutre avec eux.



Georges, Archange de la Purification

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	2	4	3	1	56

Talents: Arme de contact +3, Arme à distance +3, Arme de contact lourde +3, Bouclier +3, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs: Esquive acrobatique +3 (115), Eclair +3 (121), Lumière +3 (122), Télékinésie +3 (126), Peur +3 (134), Armure corporelle +3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Champ de force +2 (251), Détection du mal +2 (311), Détection du danger +1 (315), Télépathie +1 (321), Téléportation +2 (331), Talent de combat (346, x4), Arme de contact bénite (411), Hache de bataille, Arme de contact bénite (411), Épée longue, Furie Divine +3 (Spécial).

Incorporation:

Par créature indésirable, d'après la foi catholique, tuée +1
Par ennemi de la foi catholique exterminé +1

Pouvoirs privilégiés:

D6	Pouvoir	Numéro
1	Eclair	121
2	Armure corporelle	211
3	Champ de force	251
4	Talent de combat	346
5	Arme de contact bénite	411
6	Colère Divine	Spécial

Colère Divine (Volonté)

Ce pouvoir coûte 5PP et, s'il est réussi, permet à son utilisateur d'entrer dans une transe meurtrière, qui n'est pas sans rappeler celle des berserkers, pour une durée égale au (résultat des unités) minutes. Selon le niveau possédé par l'Ange, le pouvoir accorde divers bonus aux dommages causés avec une arme de contact (normale ou lourde) et une armure invisible valable pour toutes les attaques:

Niveau	Armure	Bonus aux dommages
+0	2	+2
+1	3	+3
+2	5	+5
+3	7	+7

Apparence et comportement: Georges se présente comme un énorme guerrier, toujours engoncé dans une colossale armure à l'aspect répugnant, couverte de clous et de trophées divers. Il parle peu, mais toujours en hurlant et a très mauvais caractère. Ses sales habitudes de toujours tuer ses subordonnés incompetents et de massacrer impitoyablement tous ses ennemis l'ont fait surnommer le Statine du Paradis.

Rôle: Georges est une brute sanguinaire, un exterminateur au service du paradis. On se demande en voyant ses méthodes s'il ne serait pas mieux en enfer, et quand on lui pose la question, il ne sait pas répondre. L'extermination de toutes les créatures indésirables dans l'Ordre Nouveau lui a été confiée, et il remplit sa tâche avec zèle et efficacité, sans se soucier des méthodes. Pour lui, seuls les résultats comptent et le génocide du peuple Fée en cinq siècles est la preuve de son efficacité. C'est un véritable maître de guerre et rien ne lui fait plus plaisir que la fureur du combat, les hurlements d'agonie et l'odeur du sang. On comprend mieux pourquoi il a été mis sur la touche et foutu dans un placard juste après avoir terminé de massacrer le peuple Fée; tous les Archanges craignent qu'il ne passe à l'ennemi au que ses actions ternissent l'image nouvelle de la chrétienté.

Possibilités d'intervention:

Ce que pense Georges de:

Les êtres humains: Ils font de bons soldats. Dieu les a autorisés dans l'Ordre Nouveau alors je ne les tue que quand c'est nécessaire.
Les animaux: Des formes de vie intérieure. A part les chevaux.
La violence: C'est dans la violence illimitée que l'être conscient atteint sa vraie dimension et trouve ses limites.
La politique: La politique c'est Dieu qui la fait. Moi, j'obéis.
L'ordre et la discipline: Primordial. Ordonner la Terre, c'est la mission que Dieu m'a confiée.
Les Archanges: Ce sont tous des êtres jaloux de la confiance que Dieu m'a accordée. Ils ne savent pas se battre, à part Michel.
Les serviteurs: Ceux qui me servent bien sont récompensés. Les incompetents sont éliminés.

Distinctions accordées par Georges:

Serviteur des exterminateurs catholiques: Cette distinction permet à son possesseur de ne pas flancher lorsqu'il participe à un massacre.

Ami des purificateurs célestes: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de se faire obéir de ses hommes même lors d'actes apparemment non chrétiens (massacres, exécutions sommaires, etc.).

Maître des tueurs chrétiens: Un maître des tueurs chrétiens peut déterminer automatiquement si une créature a sa place sur Terre (si elle n'appartient pas au peuple Fée et à ses alliés).

Relations avec les autres Archanges:

Hostile: Tous sauf Dominique et Michel.
Neutre: Dominique.
Associé: Michel.
Allié: aucun.

Ce que pensent les autres Archanges de Georges:

Hostile: Novatis, Jordi, Blandine, Catherine, Christophe, Guy, Alain.
Neutre: Tous les autres.
Associé: Laurent, Michel.
Allié: Aucun.



Crédits

Dessins et couverture: Varanda

Corrections: G.E. Ranne

Création: Mathias Twardowski

Scénario "Alouette, gentille alouette": G.E. Ranne

Maquette: Mathias Twardowski

Remerciements spéciaux à Carl Sargent



Nomine Satanis

Retrouvez In Nomine Satanis et Magna Veritas, et tous les jeux Siroz, tous les deux mois, dans

PLASMA

Le magazine avec un \$

Des scénarios, des aides de jeu, des previews et des news, comme s'il en pleuvait.
Pour la modique somme de 35 Fr. tout sur les jeux Siroz et leur univers impitoyable.

Révisez votre histoire



Il était une fois...

L'extension que vous tenez entre les mains est la première qui soit conçue autour d'un thème bien précis, à l'instar de certains albums de rock. C'est une Concept Extension sur le Temps, avec un grand T. Vous y découvrirez tous les secrets des voyages dans cette dimension, illustrés par quatre scénarios retraçant de grands événements historiques et chrétiens comme la Crucifixion, Jeanne d'Arc et l'Inquisition.

Nous n'avons pas oublié l'historien qui sommeille en chacun de vous, et à côté de trois nouveaux Archanges, nous vous donnons la vérité vraie, véritable et totalement véridique, sur de grands faits historiques.

Les scénarios sont utilisables aussi bien avec In Nomine Satanis, qu'avec Magna Veritas et Berserker. Comme toujours l'action et la réflexion y sont subtilement équilibrées avec maestria.