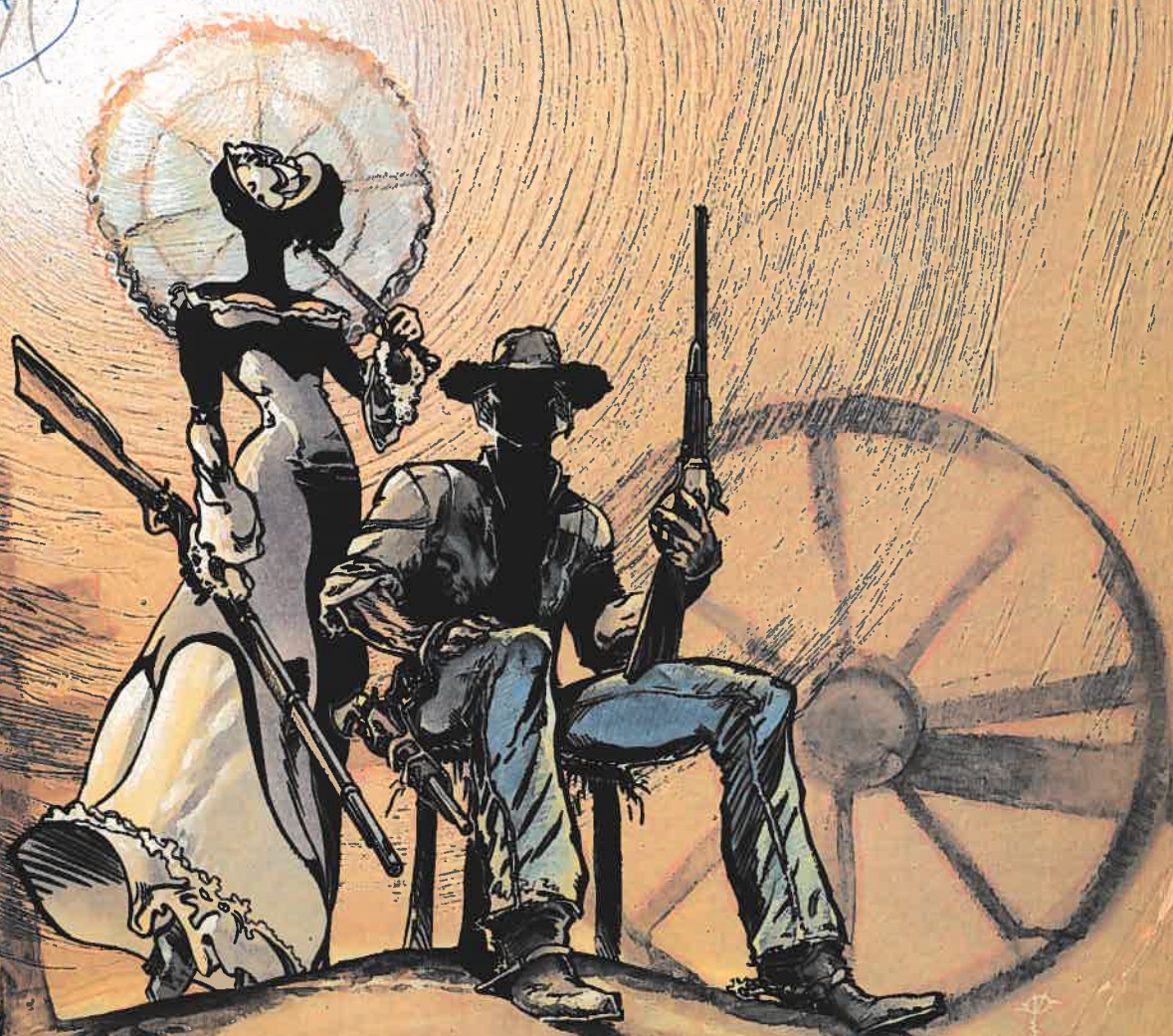


Scénario pour INS/MV

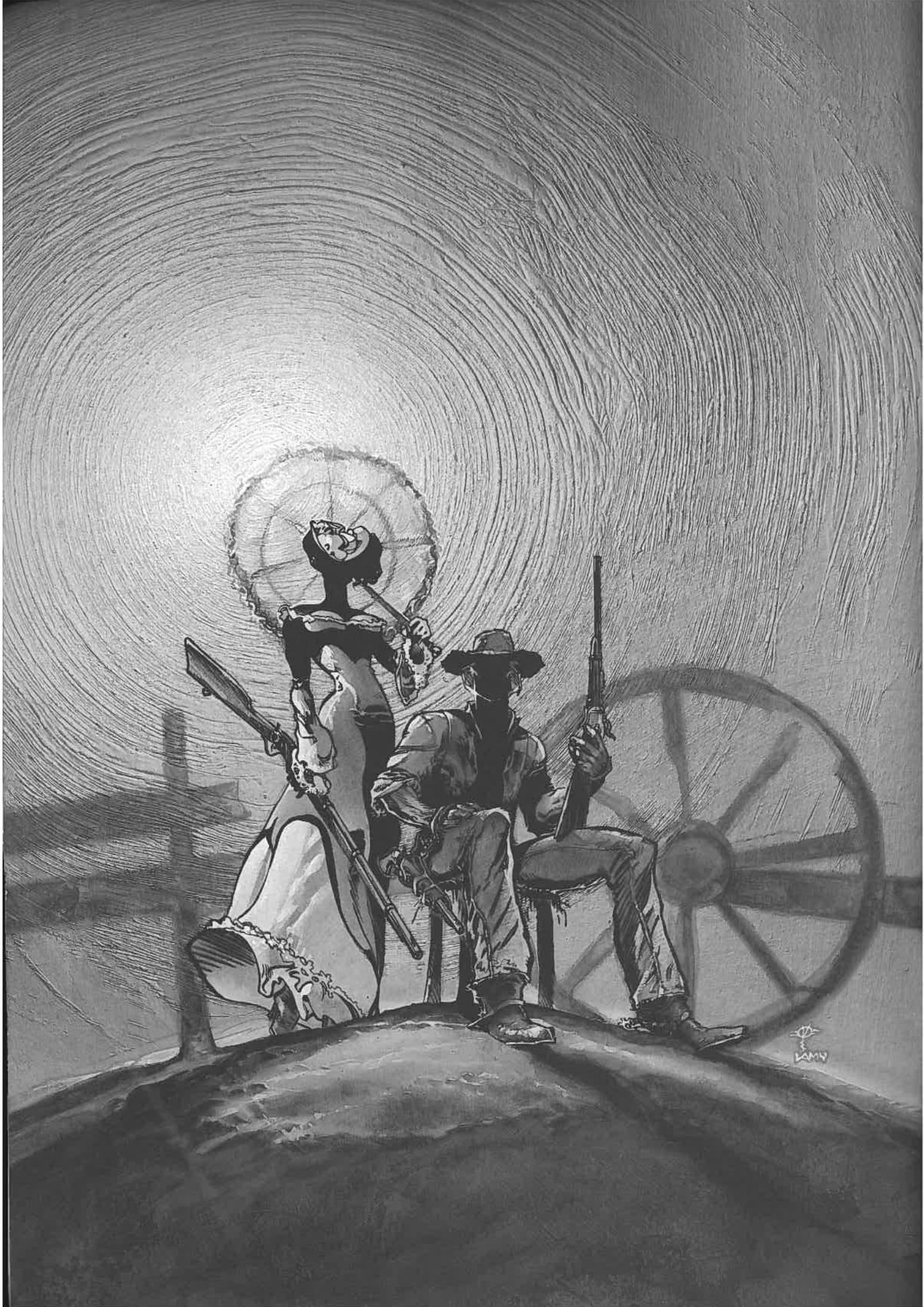
La cocotte-minute SIFFLERA TROIS FOIS

57



Par CROC et Jeff







LA COCOTTE-MINUTE SIFFLERA TROIS FOIS !


Scénario par CROC et JEFF

Sommaire.	3
Crédits.	3
Première partie.	4
Pré-générique.	4
Les PNJs	11
Seconde partie	13
Arrivée des personnages-joueurs	13
Calendrier des événements importants	20
De retour chez soi	25
Annexes	26
L'armement de l'époque Western.	26

Dessins intérieurs : Grrr, Varanda et Greg Cervall.

Corrections : Bouly.

Couverture : Lamy, Cailleteau, Duval, Vatine et Rabarot.



Ce scénario est réservé à un groupe de 4-5 Anges de grade 1-2. Dans cette aventure, les personnages-joueurs sont confrontés à un Démon de Kronos. Celui-ci sévit dans un centre de loisirs proche de Paris. Lors d'une visite de cet endroit, les personnages-joueurs subiront moult humiliations et attractions ringardes, entourés de touristes allemands qu'ils devront sauver de divers dangers tendus par le Démon et ses sbires. Les personnages-joueurs identifieront alors le fauteur de troubles. Pour se protéger, ce dernier ne trouvera rien de plus mesquin que de les envoyer faire un tour dans le Far-West, période qu'il affectionne particulièrement. Arrivés là-bas, ils devront tout faire pour revenir dans leur temps. C'est, curieusement, dans un monde où les Anges de Laurent combattent les Anges de Michel, qu'ils auront affaire à un Jordi indien et proche de la nature... Tout un programme.

PREMIERE PARTIE

Pré-générique

Au début de ce siècle, le très célèbre Buffalo Bill créa un cirque montrant des attractions typiquement western. Puis il partit sillonner l'Europe, pensant se faire un maximum de thunes sur le dos de ces demeurés d'Européens, friands de rêves américains de pacotille. Sa troupe se composait de cow-boys et d'Indiens, spécialisés dans le rodéo, la voltige sur buffle (très difficile), le lancer de couteau, le tir à la carabine, etc. Au sein de ce cirque, une vingtaine de véritables Sioux avaient un superbe numéro, mélangeant tir à l'arc et magie. Parmi eux, un Démon de Kronos, répondant au doux nom de " Danse-autour-de-la-marmite " faisait office de prestidigitateur.

Lors de son passage à Ermenonville, près de Paris, les vingt Sioux périrent dans l'incendie accidentel de leur caravane. Buffalo Bill, par peur du scandale qui pourrait entacher la réputation de son cirque et faire capoter la tournée, fit enterrer illico presto les cadavres dans un grand terrain vague. Trois pelletées de terre pour tout

sacrement et hop, ni vu ni connu j't'embrouille. Ce vieux Bill repart avec sa troupe vers des Sioux... Pardon... Des cieus plus cléments.

Les Sioux auraient pu pourrir en paix sous leur luzerne si, dans les années 60, un acteur de seconde zone n'avait pas décidé d'y créer un vaste parc de loisirs. Amenant des tonnes de sable, il créa " la Mer de Sables blancs ", vaste étendue désertique à quelques minutes de Paris. Il y installa également des manèges (grande roue et tutti quanti), une fausse ville de Western, un Chinatown miniature, une oasis, une rivière tropicale en plastique (avec pirogues et vagues par remous), des animaux exotiques (chameaux, bisons, poneys...), un golfe miniature et surtout un petit train qui sillonne inlassablement ce mini-désert des sables, amenant les touristes d'attraction en attraction. Une certaine idée du bonheur quoi !

Malheureusement, depuis une semaine, " Danse-autour-de-la-marmite " a fait son retour dans le parc. Il a pris possession du corps du gardien du parking. Énervé d'être resté si longtemps en enfer, écoeuré des cirques et autres

attractions, fâché de voir qu'on n'a pas pris soin de ses camarades Sioux durant son absence et qu'on a osé construire un saloon, au lieu d'un cimetière, sur leur tombe, " Danse-autour-de-la-marmite " a décidé de foutre son souk. Une fois qu'il aura exercé pleinement sa vengeance en tuant un maximum de touristes, il compte racheter ce site pour en faire un camp de remise en forme pour Démons fatigués et dépressifs.

Pour l'aider dans sa tâche, " Danse-autour-de-la-marmite " a fait revenir ses anciens amis à la (mort ?)vie. Il dispose donc maintenant de vingt goules dispersées dans le parc d'attractions pour semer la zizanie. Et elles s'en donnent à cœur-joie. Parallèlement, " Danse-autour-de-la-marmite " construit un petit totem amusant, qui a la particularité de permettre de se retrouver au temps du Far-West.

G.O... ça veut pas dire gentils orifices ?

Le contact des personnages-joueurs leur donne rendez-vous dans une boutique de souvenirs, à deux pas de Notre-Dame. Ce boui-boui, grand comme un placard à balais et éclairé par une crèche clignotante, rassemble tout le merchandising des forces du bien. Entre un carton de cierges et une liasse de photos dédicacées du Pape, leur contact leur explique leur nouvelle mission :

Blandine les charge de protéger un parc d'attractions qui appartient à un de ses Anges. L'Ange en question s'appelle Jean Bichard. C'est une ancienne star du petit écran qui, dans les années 70-80, incarnait le commissaire Magret.



Or, cet acteur à la retraite possède aussi " La Mer des Sables Blancs " d'Ermenonville qui a fait rêver des générations de têtes blondes depuis le début des années 60. Malheureusement, ce parc de loisirs supporte difficilement la concurrence du parc Astérix et surtout d'Eurodisney. Le touriste se fait rare et le parc connaît des difficultés financières. Pour couronner le tout, des événements étranges s'y sont récemment produits : le saloon a d'abord été mystérieusement saccagé, puis les poneys du corral sont subitement devenus carnivores et ont grièvement blessé trois visiteurs, enfin un touriste belge a été retrouvé noyé dans l'oasis... Cela n'arrange pas la réputation de l'endroit, qui voit encore baisser sa fréquentation.

C'est également le moment qu'ont choisi des agents de voyage allemands pour venir visiter le parc et en faire ensuite la publicité dans leur pays. C'est une opportunité unique de renflouer les caisses de " La Mer de Sables Blancs ", il faut donc que cette visite se déroule sans accrocs. Les personnages-joueurs ont donc pour tâche de protéger les visiteurs et de découvrir

ce qui se passe dans le parc de loisirs... Avec la plus grande discrétion bien évidemment ! Pour les aider dans leur mission, les Anges sont catapultés " Gentils Organisateurs " et se voient affublés d'un immonde T-shirt " La Mer des Sables Blancs ". Ils doivent d'ailleurs immédiatement rejoindre le car de touristes qui les attend en face de Notre-Dame. Pas le temps de réfléchir ou de se changer. Allez zou ! Direction Ermenonville !

te de Lille sembleront interminables et les personnages-joueurs devront être soulagés de voir se profiler le parc de loisirs.

A l'entrée, le gardien les fera entrer dans un parking presque désert. Ce gardien, dont le T-shirt " La Mer des Sables Blancs " porte l'inscription " Robert ", est un vieux bonhomme ridé et perclus de rhumatismes. Il adressera de grands signes de bienvenue aux arrivants, sous une pluie battante. On a beau être en plein mois de

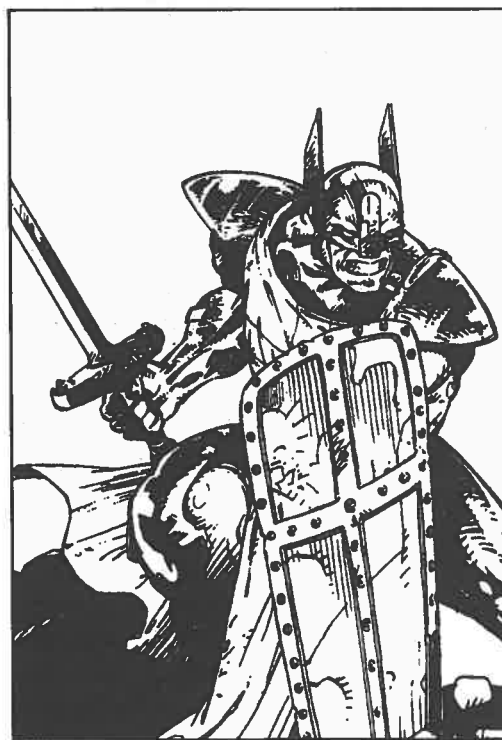
Un car d'Allemands en short, ça consomme plus en bière qu'en super


En grim pant dans le car, les Anges découvrent l'ampleur du désastre : leurs clients sont loin d'être les businessmen qu'on leur avait décrit. Shorts et chemises hawaïennes criardes, bobs Heineken et appareils photos autour du cou, les trente représentants de la culture germanique sont tous déjà plus ou moins saouls par les hectolitres de bière qu'ils ont ingurgités. La moitié ronfle, tandis que les autres chantent des chansons paillardes (pas besoin de connaître l'allemand, les gestes sont suffisamment explicites pour comprendre).

Parmi les braillards qui dirigent la chorale, les personnages-joueurs peuvent remarquer deux meneurs : Helmut Hardeförte et Völker Dartischaü. Boute-en-train infatigables, ils enchaînent blagues de mauvais goût sur concours de rots. Bien évidemment, ils ont choisi les Anges comme victimes favorites et ils font exactement le contraire de ce qu'on leur dit de faire.

Pour les personnages-joueurs, ce voyage doit être un enfer... Commencez dès maintenant à les rendre chèvres. Les quelques kilomètres sur l'autorou-

juillet, il pleut comme vache qui pisse. Robert est visiblement très content d'avoir de la visite... Bavard et un rien radoteur, il posera des tas de questions aux personnages-joueurs, du style : " Et d'où qu'y viennent les teu-





tons ? ", " Vous avez eu beau temps pour venir ? ", " C'est un comité d'entreprise ou un séminaire de Heineken ? ", " Vous êtes employés de la boîte ? J'vous ai jamais vu avant ! ", " Les cars, quand je voyage avec, j'ai mal au coeur ! ", " C'est Bichard qui vous envoie ? ". En fait Robert n'est autre que " Danse-autour-de-la-marmite " et il cuisine les personnages-joueurs car il redoute justement l'arrivée du groupe d'Ange. Si les personnages-joueurs disent ou font quelque chose qui puisse lui indiquer qu'ils font partie des forces du bien, alors il leur réservera une petite surprise finale (voir le chapitre : la grande parade des zombies).

Après s'être acquitté du paiement pour jouir de toutes les attractions, le groupe pourra pénétrer dans le parc. C'est maintenant que les ennuis commencent vraiment.

Les attractions

Voici les descriptions d'une partie des attractions du parc, avec les catastrophes dont les touristes allemands vont être les victimes. Vous pouvez également en rajouter de votre propre invention. Aux Anges d'intervenir pour les déjouer et sauver la vie de nos amis amateurs de boissons fermentées. Attention, quelques indices peuvent se glisser dans un coin.

• Crashez manèges !

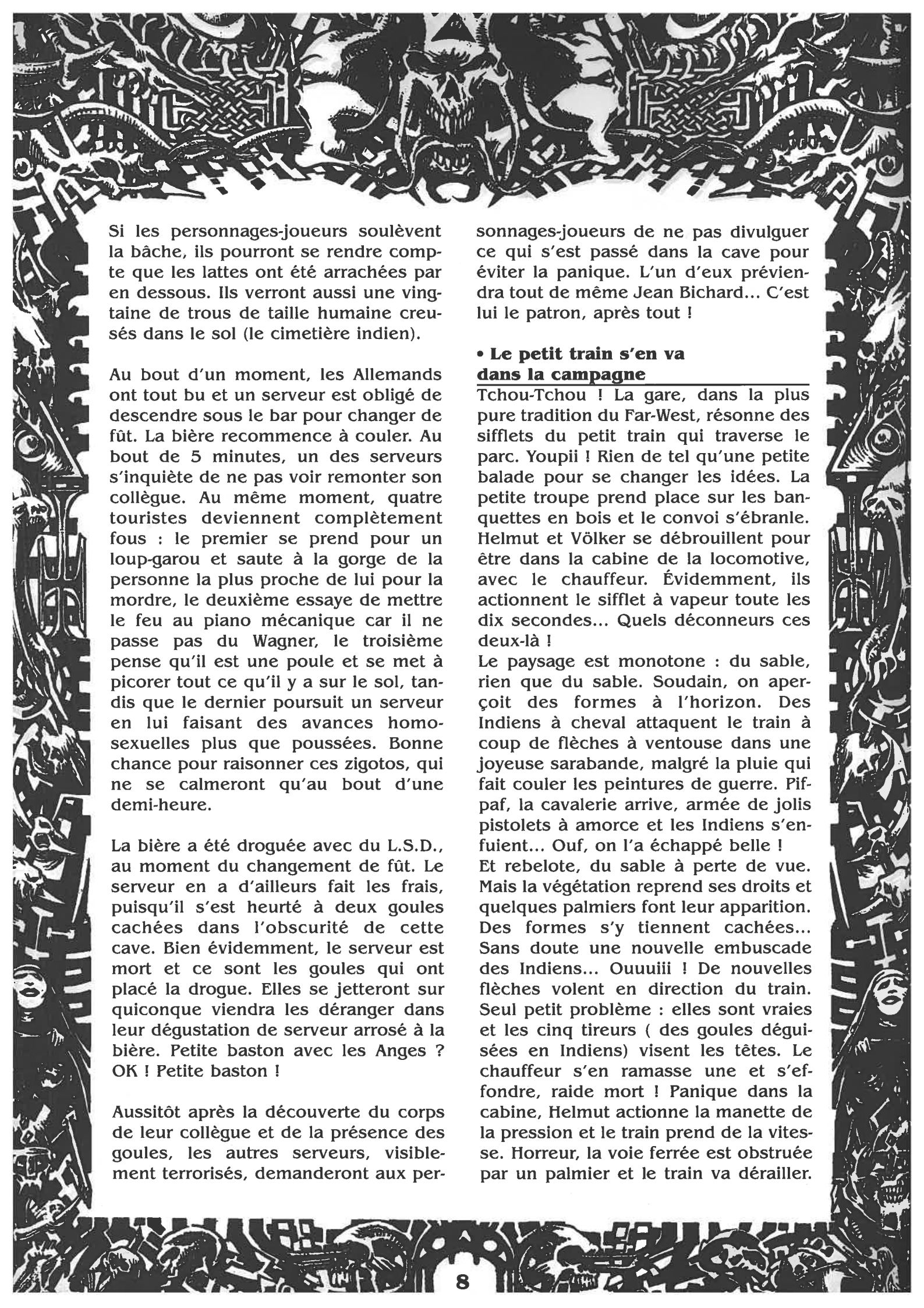
Wunderbar, un grand huit ! Helmut et Völker se ruent dans les wagonnets en poussant les Anges, aussitôt imités par leurs Kamarades ! Les Anges doivent résister à la poussée de 30 bonshommes complètement excités pour ne pas être entraînés dans les wagonnets. Les barres de sécurité retombent... Prisonniers ! Quelques crisse-

ments métalliques et les chariots prennent de la vitesse. Les boucles se succèdent et les rires gras se transforment progressivement en cris de terreur. Certains passagers vomissent même leur choucroute du déjeuner. Les structures entrent en vibration, risquant de faire casser une boucle à chaque seconde.

Un jet réussi de perception permettra de s'en rendre compte et d'intervenir (à vous de juger si ce qu'ils tentent est efficace). Si les personnages-joueurs n'arrivent pas à faire quelque chose pour éviter le désastre, un rail se détachera et le wagonnet de queue se cassera la gueule dans le décor. Total : 4 touristes allemands avec une fracture du crâne et des contusions multiples. Il n'y a personne dans la cabine de pilotage du grand huit, mais la vitesse a été bloquée sur le maximum. Un jet de perception indiquera néanmoins qu'il y réside une forte odeur de pourriture. Une inspection poussée des rails permettra également de savoir qu'ils ont été soigneusement déboullonnés. Ach, Zabotache !

• Le saloon et sa cuvée spéciale

Pour se remettre de leurs émotions, Helmut et Völker se mettent en quête d'un coup à boire. Ils embrigadent leurs disciples et font un tour dans la ville western. Au mot " saloon ", les visages s'illuminent. Nouvelle ruée, vers le bar cette fois-ci, sous le regard ahuri des serveurs. La bière coule à flot. Les personnages-joueurs observateurs remarqueront que des meubles cassés ont été empilés dans un coin du bar et que le sol est recouvert d'une bâche. Les serveurs raconteront qu'il y a une semaine, des vandales se sont introduits dans le bar pendant la nuit et ont défoncé le plancher et détruit le mobilier.



Si les personnages-joueurs soulèvent la bâche, ils pourront se rendre compte que les lattes ont été arrachées par en dessous. Ils verront aussi une vingtaine de trous de taille humaine creusés dans le sol (le cimetière indien).

Au bout d'un moment, les Allemands ont tout bu et un serveur est obligé de descendre sous le bar pour changer de fût. La bière recommence à couler. Au bout de 5 minutes, un des serveurs s'inquiète de ne pas voir remonter son collègue. Au même moment, quatre touristes deviennent complètement fous : le premier se prend pour un loup-garou et saute à la gorge de la personne la plus proche de lui pour la mordre, le deuxième essaye de mettre le feu au piano mécanique car il ne passe pas du Wagner, le troisième pense qu'il est une poule et se met à picorer tout ce qu'il y a sur le sol, tandis que le dernier poursuit un serveur en lui faisant des avances homosexuelles plus que poussées. Bonne chance pour raisonner ces zigotos, qui ne se calmeront qu'au bout d'une demi-heure.

La bière a été droguée avec du L.S.D., au moment du changement de fût. Le serveur en a d'ailleurs fait les frais, puisqu'il s'est heurté à deux goules cachées dans l'obscurité de cette cave. Bien évidemment, le serveur est mort et ce sont les goules qui ont placé la drogue. Elles se jetteront sur quiconque viendra les déranger dans leur dégustation de serveur arrosé à la bière. Petite baston avec les Anges ? OK ! Petite baston !

Aussitôt après la découverte du corps de leur collègue et de la présence des goules, les autres serveurs, visiblement terrorisés, demanderont aux per-

sonnages-joueurs de ne pas divulguer ce qui s'est passé dans la cave pour éviter la panique. L'un d'eux prévient tout de même Jean Bichard... C'est lui le patron, après tout !

• **Le petit train s'en va dans la campagne**

Tchou-Tchou ! La gare, dans la plus pure tradition du Far-West, résonne des sifflets du petit train qui traverse le parc. Youpii ! Rien de tel qu'une petite balade pour se changer les idées. La petite troupe prend place sur les banquettes en bois et le convoi s'ébranle. Helmut et Völker se débrouillent pour être dans la cabine de la locomotive, avec le chauffeur. Évidemment, ils actionnent le sifflet à vapeur toute les dix secondes... Quels déconneurs ces deux-là !

Le paysage est monotone : du sable, rien que du sable. Soudain, on aperçoit des formes à l'horizon. Des Indiens à cheval attaquent le train à coup de flèches à ventouse dans une joyeuse sarabande, malgré la pluie qui fait couler les peintures de guerre. Pif-paf, la cavalerie arrive, armée de jolis pistolets à amorce et les Indiens s'enfuient... Ouf, on l'a échappé belle !

Et rebelote, du sable à perte de vue. Mais la végétation reprend ses droits et quelques palmiers font leur apparition. Des formes s'y tiennent cachées... Sans doute une nouvelle embuscade des Indiens... Ouuuuii ! De nouvelles flèches volent en direction du train. Seul petit problème : elles sont vraies et les cinq tireurs (des goules déguisées en Indiens) visent les têtes. Le chauffeur s'en ramasse une et s'effondre, raide mort ! Panique dans la cabine, Helmut actionne la manette de la pression et le train prend de la vitesse. Horreur, la voie ferrée est obstruée par un palmier et le train va dérailler.

Les personnages-joueurs doivent donc le stopper avant la collision.

Une fois le train arrêté, les Anges devront également se débarrasser des snipers mort-vivants qui continuent de canarder. Petite précision : les arcs utilisés sont maudits (Puissance +3).

Au final, il est impossible de faire demi-tour avec le train, car la voie est trop endommagée. Il faut donc continuer à avancer jusqu'à la prochaine halte.

• **Helmut et Völker sont dans une pirogue...**

Nous voici maintenant dans une forêt tropicale, où coule une rivière artificielle. Des pirogues attendent avec un son éraillé, des haut-parleurs dissimulés dans les arbres diffusent des cris d'animaux sauvages. C'est une invitation à l'aventure : Helmut et Völker n'y résistent pas et se jettent dans une pirogue. Tels des moutons de Panurge, le reste du groupe suit. Les embarcations se mettent à descendre le cours de " La Rivière " sauvage. Génial, des rapides ! Splash ! Trempé comme une soupe. Des bruits de tam-tam se font entendre. Oh, regardez ! un pont suspendu au-dessus de la rivière avec des indigènes qui nous font des grands signes de bienvenue. Ah, non ! Rectification, ils balancent encore des flèches. Et y'a plein de troncs d'arbres qui s'animent sur la berge... Super, des crocodiles !... Non, des goules.

Résumons la situation : deux goules arrosent les pirogues de flèches du haut du pont et deux autres les prennent d'assaut, en nageant depuis la berge.


La pirogue d'Helmut et Völker est attaquée par une goule, qui fait chavirer l'embarcation. Helmut est en train de se faire becqueter, tandis que Völker

est emporté par le courant. Pour couronner le tout, deux autres pirogues sont abordées par des goules. Là, ça va être dur de limiter le nombre de victimes. Surtout que les Allemands sont trop saouls pour nager ou se défendre. En fait, tous les 5 tours que dure le combat, un touriste se noie.

• **Danse du gras sur le ventre et course-poursuite en chameau**

Ouf, enfin arrivés à l'oasis. Le Cheikh du campement vient à la rencontre du groupe, accompagné d'une vingtaine de danseuses. Il souhaite la bienvenue aux rescapés, qui commencent à trouver le parc de loisirs un tantinet dangereux. On rentre sous la tente, d'où s'échappe un fumet appétissant. Distribution de couscous et de thé à la menthe pour tout le monde, au son d'une musique un rien berbère. Les Allemands font grise mine... Y'a pas de





la choucroute et de la bière à la place ? Les danseuses voilées reviennent, entraînant les visiteurs et les Anges dans une danse du ventre endiablée. Kolossal rigolote, cholies matemoizelles !

Tous les touristes en short ondulent du bassin (heureusement que Dominique n'est pas là pour voir ça !). Deux danseuses attirent des convives dans un coin de la tente, puis ceux-ci disparaissent à la vue des autres touristes. Aussitôt, des cris de terreur ameulent le campement berbère. Les deux danseuses ont ôté leur voile... Ce sont des goules et elles comptent bien se faire un tajine sauce bavaroise avec leurs deux cavaliers de fortune. Dès qu'elles verront les Anges intervenir, elles prendront la poudre d'escampette et sauteront dans des buggys pour s'enfuir dans les dunes.

Si les personnages-joueurs désirent les poursuivre, ils devront se contenter des vieux chameaux qui restent dans le camp.

Les deux goules ont trouvé refuge dans une épave de galion échoué dans les sables. Sur le pont, des automates de pirates s'agitent au rythme d'une chanson paillard. Les goules sont cachées dans les recoins du bateau, pour essayer d'attaquer les personnages-joueurs par surprise.

• **Miroir, gentil miroir...**

Dis-moi qui est le plus mort ?


Une fois le galion nettoyé, les Anges et ce qui reste de leur car de touristes retournent dans la ville western, pour goûter un moment de repos bien mérité. Si Helmut et Völker sont encore de ce monde (débrouillez-vous pour qu'il en soit ainsi), ils ne pourront résister à l'appel de la galerie des glaces et entreront dans le bâtiment. Les miroirs

déformant provoquent l'hilarité générale... Qu'il est bon de rire ! Helmut et Völker tentent aussitôt le labyrinthe de miroirs pivotants. Au bout d'un moment, nouveaux cris de terreur. Deux goules jouent à cache-cache avec Helmut et Völker. Aux Anges de les localiser dans le dédale, avant que celles-ci ne déciment d'avantage le cheptel d'Allemands.

**Bon sang,
mais c'est bien sûr !**

Il se fait tard et toutes ces émotions ont éreinté nos charmants touristes qui, de plus, réclament un repas. Rendez-vous est donné " Aux Délices du Soleil Levant ", le restaurant chinois du parc. Dans cette pagode en contreplaqué les attend Jean Bichard, dans son costume de Commissaire Magret, la pipe au bec. De sa voix monocorde et triste, au rythme aussi haché qu'un steak, il demandera aux Anges un rapport complet de la journée. A la fin de leur récit, il sera soucieux, se tournera vers le serveur asiatique et lui lancera sa célèbre réplique : " Faites monter de la bière et des sandwiches ! ". Puis, il entraînera les personnages-joueurs à l'étage, dans son bureau.

Là, il leur montera une coupure de presse du journal " L'Express du Nord " datant du début du siècle, racontant qu'une caravane du cirque Buffalo Bill avait brûlé non loin d'ici. Buffalo Bill nia qu'il y ait eu la moindre victime, mais le journal s'étonna qu'un numéro avec une vingtaine de Sioux tireurs à l'arc ait été retiré subitement de l'affiche. Jean Bichard exhibera également une lettre qu'il a reçu lors de la mise en chantier du parc. Elle est écrite en anglais et met en garde contre le sacrilège qu'il y aurait à



construire un saloon sur un cimetière indien. A l'époque, il avait pris cet avertissement pour un gag d'un concurrent qui cherchait à lui faire peur. Puis, il se frappa le crâne avec la main, en criant : " Bon sang, mais c'est bien sûr ! ". Jean Bichard racontera que Robert lui a parlé d'une caravane brûlée qu'il aurait trouvée dans la forêt voisine. Mais comme il est saoul en permanence, Bichard n'a pas pris la chose au sérieux et n'a pas cherché à savoir où était cette caravane.

lances, sortent des fourrés et attaquent les Anges.

Pendant la baston, " Danse-autour-de-la-marmite " sera en retrait et utilisera ses pouvoirs sans aller au contact. Une fois ses troupes hors d'état de nuire, il décidera que ce cirque doit finir. Il utilisera la puissance du totem et... Blam !... Une déflagration transformera la scène en un flash aveuglant !

Bienvenue au Far-West !

Mettez-moi un kilo de Hugues Auffray !

Si les personnages-joueurs décident d'interroger Robert, celui-ci a quitté son poste. Dans sa cabine de surveillance, les Anges trouveront un plan de la région, avec un point rouge dessus, en plein milieu de la forêt.

La piste n'est pas dure à suivre. Au bout d'une demi-heure de marche dans la forêt, les personnages-joueurs déboulent dans une clairière. Au centre de celle-ci se tient une grande caravane calcinée qui tombe en ruine. Juste à côté, Robert " Danse-autour-de-la-marmite ", habillé en Indien et le visage recouvert de peintures de guerre, est tranquillement occupé à décorer un totem fraîchement sculpté. Dès que les Anges signaleront leur présence, il se tournera vers eux, dans un " Hugh ! " solennel et prendra son apparence démoniaque. Simultanément, les cinq goules restantes jailliront de la caravane et tireront des flèches sur les personnages-joueurs. Et voici la cerise sur le gâteau : dix humains contrôlés, en costume de Babagatteaux (sorte de clown à l'apparence de grenouille) et armés de

Les PNJs

Danse-autour-de-la-marmite

Démon de Kronos, féru de western.

Ayant pris possession du corps de Robert, le vieux gardien alcoolique du parking, " Danse-autour-de-la-marmite " semble tout à fait inoffensif : qui se soucie d'un vieux débris qui radote en permanence. C'est vraiment une couverture parfaite. Il compte bien tirer vengeance de tous ces amuseurs publics qui l'ont exploité, lui et ses frères indiens. Et cela, à commencer par ceux qui s'occupent de " La Mer de Sables Blancs ". En fait, il veut transformer le parc en zombieland, où ses anciens amis sioux pourront enfin s'amuser à leur tour. Discret et poli, il essaiera de passer inaperçu. Il ne dévoilera sa véritable identité qu'en dernier recours.

FO : 4 VO : 4 AG : 3 PE : 3 PR : 3 AP : 1 PP : 22
Talents : Culture Amérindienne +1, Tir à l'arc +3, Baratin +2.

Pouvoirs : Déplacement temporel +1, Griffes +1, Arme à distance maudite (Arc : Précision : +1, Puissance : +3),

Goules (D6) X 3, Contrôle des humains +1, Feu +1, Armure corporelle +1.

Jean Richard

Cet Ange de Blandine vit dans le souvenir de sa gloire passée d'acteur de cinéma. On peut même dire qu'il fait une fixation sur son rôle. Marqué par son personnage du Commissaire Magret, il continue de l'interpréter dans tous ses tics et mimiques. Il a d'ailleurs gardé toute la panoplie du célèbre flic de 20h30 : imperméable, chapeau mou, pipe au bec. Dès qu'il est confronté à un problème, il ne peut s'empêcher de prononcer son illustre phrase : " Faites monter des bières et des sandwiches ". Hé, oui... Il lui manque une case. On a bien du mal à se persuader qu'il est également le propriétaire de " La Mer de Sables Blancs ", qu'il a d'ailleurs bien du mal à maintenir à flot !

FO : 3 VO : 4 AG : 4 PE : 5 PR : 2 AP : 2 PP : 8
Talents : Comédie +2, Gestion +0, Arme de poing +0, Cuisine (boeuf en daube) +1.

Pouvoirs : Parc, Couverture (vedette de cinéma), Sommeil +2.

Goule indienne (20)

Relativement bien conservées pour leur âge, ces goules ont décidé d'obéir aveuglément aux ordres de leur chef, " Danse-autour-de-la-marmite ". Elles vont graduellement semer la terreur dans le parc. Dotées d'un certain sens de l'humour, elles n'hésitent pas à utiliser les attractions pour que leurs méfaits prennent une dimension comique. Par contre, elles se battront jusqu'à la mort dès qu'un Ange pointera le bout de son auréole. Paradoxalement, elles préfèrent se battre avec leur arc maudit pour lequel elles sont relativement douées (héritage du passé), plutôt qu'au corps à corps où elles sont moins efficaces.

FO : 2 VO : 1 AG : 3 PE : 2 PR : 2 AP : 2

Talents : Comédie +1, Discrétion +0, Corps à corps +0, Course +0.

Dommages : Arc (Précision : +1, Puissance : +3), Griffes (Puissance : +1).

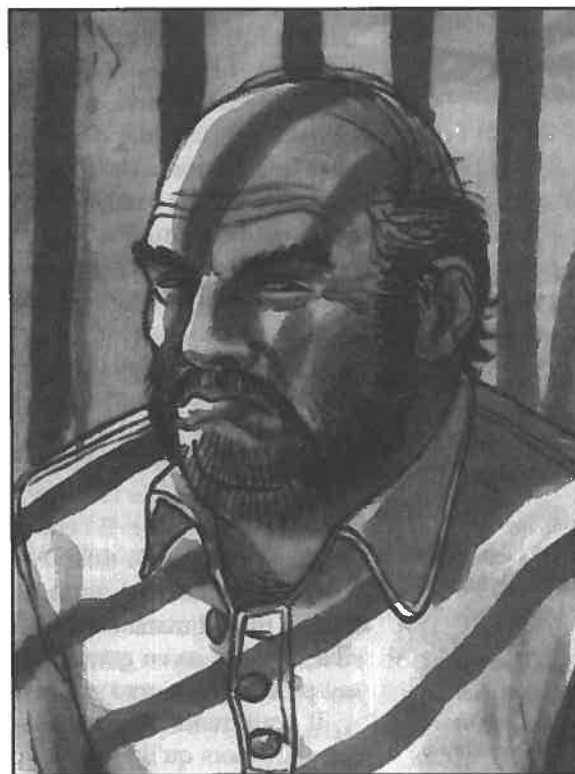
Un touriste allemand de base

Gras du bide, buveurs de bière à l'hectolitre mais disciplinés, les touristes allemands suivent leurs deux meneurs (Helmut et Völker) dans toutes leurs décisions. Et plus celles-ci sont grotesques et dangereuses, plus ils sont contents. C'est un véritable cauchemar que de les surveiller, car ils adorent se fourrer dans des situations inextricables.

FO : 2 VO : 2 AG : 1 PE : 2 PR : 1 AP : 2

Talents : Esquive +1, Baratin +1, Boire de la bière +0, Brailler des chansons paillardes +0.

Équipement : short, chemise hawaïenne, appareil photo et bob " Heineken ".



SECONDE PARTIE

Arrivée des personnages-joueurs

Nous sommes en 1878...

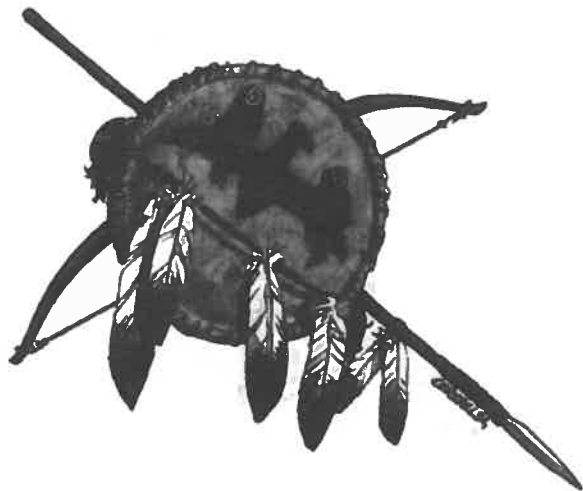
Lorsque le Démon balance les personnages-joueurs dans le passé, ce dernier ne sait pas réellement comment ils vont arriver et d'ailleurs il s'en contrefout. Ce n'est pas votre cas en tant que maître de jeu et il est certain que pour bien continuer notre aventure, il faut une arrivée en fanfare. Voici donc quelques propositions qui devraient faire fureur :

— Les personnages-joueurs arrivent au milieu d'une " stampede " de bisons (ou de vaches à longues cornes). Selon que vous serez du genre sadique ou cool, la distance entre les personnages-joueurs et le premier animal à cornes peut se situer entre 5cm et plusieurs centaines de mètres. Personnellement je vous propose 100 mètres, ce qui devrait permettre aux personnages-joueurs de suer un petit peu et surtout de réussir quelques jets de course pour se mettre à l'abri.

— Au milieu d'une rivière " sans retour ", sur un radeau de fortune. Les occupants ont été jetés à l'eau depuis longtemps et l'esquif est en train de se disloquer. Les personnages-joueurs devront donc réussir des jets difficiles de compétences qu'ils ne possèdent certainement pas, comme Nage ou Spécialisation (radeau). Allez, on peut même dire qu'un personnage-joueur ayant été assez gonflé pour choisir cette dernière compétence, vous lui accorderez un bonus de 4 colonnes pour sa peine.

— Au milieu d'un désert, à quelques dizaines de kilomètres de la ville la plus proche. Pas vraiment amusant, mais peut-être sympa dans le sens où les personnages-joueurs ne se rendront compte que petit à petit qu'ils ont changé d'époque (et pas seulement de lieu). Un maître de jeu adepte du suspense peut certainement en tirer quelque chose de bien (pour les autres, visionnez le début de " la planète des singes ", cela vous donnera des idées).

— Entre deux groupes de cow-boys qui règlent leurs comptes à coup de revolvers. Notons au passage, et c'est surtout dans ce cas précis que c'est important, que les personnages-joueurs arrivent totalement nus, comme le premier T-800 venu. Cela risque de surprendre les combattants et de leur faire rater leurs premiers tirs... Mais seulement les premiers.





L'intrigue proprement dite

Une fois le problème de l'arrivée réglé, les personnages-joueurs n'auront certainement plus qu'une seule envie : retourner dans leur 20ème siècle chéri. Il existe pour cela deux moyens : s'y faire relancer par un Démon de Kronos (mais heu... Ils ont déjà donné) ou invoquer son Archange.

En fait, il existe un autre moyen moins pratique... Mourir. Les personnages-joueurs n'iront pas jusque là de façon volontaire.

Mais voilà, les Archanges (quels qu'ils soient) ne répondent plus. La ligne est encombrée, on entend quelquefois un opérateur demander le 22 à Asnières mais rien de plus. Voilà donc les personnages-joueurs dans de beaux draps. L'explication est relativement simple. Quand un Ange est envoyé sur Terre, il est "lié" à une époque. Les communications Anges-Archanges passent par une sorte de relais situé quelque part au Paradis. Sans moyen de modifier ce lien, tout contact est impossible. Même un 111 ne déclencherait pas une telle opération.

La seule façon de rentrer à la maison est donc de trouver un Ange lié à cette époque, ce qui ne doit pas être impossible puisque les Anges et les Démons se combattent sur Terre depuis bien plus longtemps que cela. C'est donc avec cette "tactique" en tête que les personnages-joueurs doivent aborder ce scénario.

Sur la piste d'un Ange

La première chose à faire pour les personnages-joueurs est de trouver une forme de vie humaine le plus rapide-

ment possible. Selon l'arrivée que le maître de jeu aura choisie cette première partie sera plus ou moins difficile. Mais une fois cela fait, les personnages-joueurs tomberont obligatoirement sur PlainsTown, une ville de quelques centaines d'âmes. Cette ville est une pure invention de ma part et se trouve, en théorie, au fin fond du Colorado, entre Salt Lake City et Santa Fé, au sud-ouest des USA. Comme vous allez le voir, les habitants de cette charmante bourgade ne sont pas tous aussi sympathiques qu'il peut sembler de prime abord. Aux personnages-joueurs de séparer le bon grain de l'ivraie.

Peter Sutborrow, shérif

38 ans, 80kgs, 1,80m, brun aux yeux noirs.

Le shérif de cette bonne bourgade de PlainsTown est un être bourru et malpoli. Il crache à la fin de chaque phrase, une grande giclée de salive jaunie par la chique. Il est sévère mais juste, une sorte de Judge Dredd sans costume et, surtout, sans la tête de Stallone. Les phénomènes paranormaux l'énervent et il réagira toujours de la même façon s'il est confronté à l'un d'entre eux : il ira chercher son fusil de chasse et tirera les deux volées de plomb dans la direction de l'énergumène qui aura l'impudence d'utiliser un pouvoir devant lui. Ceci est valable aussi bien pour les personnages-joueurs que pour les personnages-non-joueurs. Si les personnages-joueurs l'abordent pour dénoncer un mécréant, il les remerciera. S'ils sont au-dessus de tout soupçon, il ira même jusqu'à les nommer "adjoints" (avec l'étoile qui va avec) puisque les gens honnêtes sont si rares dans cette ville (ce sont ses propres mots).

FO : 2 VO : 3 AG : 1 PE : 2 PR : 3 AP : 2 PP : -
Talents : Arme de poing +0, Course +0,
Esquive +0, Arme d'épaule +1, Loi +1,
Corps à corps +1.
Pouvoirs : aucun.
Équipement : fusil de chasse, costume
de cow-boy, stetson, étoile.

James Hatburn, prêtre

58 ans, 55kgs, 1,50m, chauve aux
yeux noirs.

C'est certainement vers ce petit bon-
homme rabougri que les personnages-
joueurs se tourneront en premier.
Contre toute attente, et même s'ils
sont le plus clair possible, il ne leur
sera d'aucune aide. Il ne connaît pas
d'Anges et n'est pas au courant de leur
venue sur Terre. Il n'a même personne
à qui s'en référer s'il entend parler de
choses "étranges". En dernière limite,
si les personnages-joueurs sont trop



insistants il n'hésitera pas à les dénon-
cer au shérif (même motif, même puni-
tion, zou : fusil, BANG BANG).

FO : 1 VO : 3 AG : 1 PE : 1 PR : 2 AP : 2 PP : -
Talents : Dire la messe +2, Théologie
+0.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : tenue de prêtre, bible
usagée, crucifix en bois.

Tom Wallace, barman

34 ans, 90kgs, 1,85m, brun aux yeux
verts.

Tom est celui qui sait tout dans
PlainsTown. C'est par sa bouche que
les personnages-joueurs pourront
apprendre ce que le maître de jeu veut
bien leur glisser comme anecdotes,
aides diverses et fausses pistes en
grand nombre. Il est grand, costaud et
ne rechigne pas à vider lui-même de
son établissement les fouteurs de
merde.

FO : 3 VO : 2 AG : 1 PE : 2 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Corps à corps +2, Servir un
verre +1, Esquive +0, Arme d'épaule
+0.


Pouvoirs : aucun.

Équipement : costume de barman,
nerf de boeuf (matraque).

Gunther Hermann, croque-mort

50 ans, 70kgs, 1,75m, cheveux gris
aux yeux noirs.

Cet homme d'origine allemande est
croque-mort à PlainsTown depuis un
an déjà. Il est mal-aimé du reste de la
communauté mais est relativement
sympathique quand on le connaît bien.
Il adore l'humour noir mais n'est pas
un Démon pour autant. Cela dit, il ne
vaut guère mieux, il n'est autre que le
serviteur humain d'un vampire enterré
dans le cimetière tout proche (voir ci-
dessous pour les caractéristiques du
vampire). Son seul but dans la vie est
d'éloigner les curieux de son cimetière



afin que son maître soit le plus tranquille possible. Cela inclut risquer sa vie bien entendu, même s'il préférera d'abord utiliser Hans, son âme damnée, pour brouiller les pistes.

FO : 1 VO : 1 AG : 2 PE : 2 PR : 2 AP : 1 PP : -
Talents : Creuser une tombe +2, se faire passer pour un vampire +2, Médecine +1, Course +0, Nage +0, Cuisine +1.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : tenue de croque-mort, trousse de soins, pelle et pioche (même si c'est plutôt Hans qui s'en sert).

Hans Hetzer, serviteur bossu

32 ans, 80kgs, 1,55m, roux aux yeux verts.

Ce petit bonhomme gras et bossu n'est autre que l'âme damnée de Gunther (qui est lui-même le serviteur de Vlad). C'est un handicapé mental et physique méchant et sadique. Il est capable de bien des sévices mais s'est pour l'instant contenté de massacrer et de torturer des animaux. Plusieurs chiens et chats sont déjà morts et Hans projette de bientôt exécuter un poulain. C'est un vrai sale type que les personnages-joueurs devraient démasquer assez rapidement, d'autant que Gunther le leur balancera s'ils cherchent un peu trop du côté du cimetière. Dans quelques dizaines d'années un tel personnage s'appellera un " serial killer " mais pour l'instant, dans l'ouest sauvage, ce n'est qu'un pauvre type.

FO : 3 VO : 1 AG : 1 PE : 1 PR : 2 AP : 1 PP : -
Talents : Corps à corps +1, Esquive +0, Torturer +0.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : costume de ville, couteau rouillé à longue lame.

Vlad Von Kruger, vampire émigré

253 ans, 45kgs, 1,80m, cheveux et yeux noirs.

Vlad est un vampire qui a choisi d'émigrer aux États-Unis après avoir été longuement pourchassé dans tout l'ancien continent. Il a échoué à PlainsTown et n'en est pas réellement content. Il n'a pour l'instant pu se nourrir que de bétail (quelques vaches et un cheval) mais a très envie de s'attaquer à Ginette. C'est d'ailleurs le soir même de l'arrivée des personnages-joueurs qu'il tentera sa chance auprès d'elle. Malgré son grand âge, il est relativement bien conservé et ressemble à un notable très grand et très mince (presque décharné) d'une quarantaine d'années. Son charisme en fait un homme à femmes. Ce n'est qu'un mort-vivant " normal ", pas un Démon de Samigina.

FO : 4 VO : 3 AG : 2 PE : 2 PR : 2 AP : 3 PP : -
Talents : Séduction +2, Corps à corps +2, Esquive +2, Médecine +1, Nage +1, Vol +2 (oui, oui, en forme de chauve-souris).

Pouvoirs : Forme gazeuse +2, Polymorphie +1 (en loup et en chauve-souris), Griffes +0, Dents +3 (petites).

Équipement : costume d'Européen légèrement vieillot.

Lucien François, artiste de cirque

32 ans, 70kgs, 1,75m, brun aux yeux bleus.

Cet original est un magicien fort doué (quand je dit magicien, cela signifie en fait " manipulateur "). Il est tellement bon qu'il peut sembler posséder des pouvoirs magiques. Il n'en est rien et, même s'il est humain, il tentera toujours des choses de plus en plus bizarres avec un succès toujours étonnant. Il risque donc d'attirer rapidement l'attention des personnages-

joueurs mais tout cela n'est qu'une immense fausse piste.

FO : 1 VO : 2 AG : 1 PE : 3 PR : 3 AP : 2 PP : -
Talents : Acrobatie +2, Magie en "close-up" +2, Esquive +2, Baratin +1.
Pouvoirs : aucun.

Équipement : costume de ville, articles de jonglerie, mallette de prestidigitateur.

Ginette Martin,
danseuse de french cancan

24 ans, 50kgs, 1,70m, blonde aux yeux noirs.

Ginette est une danseuse de french cancan française qui travaille au saloon depuis quelques semaines. Le matin suivant l'arrivée des personnages-joueurs elle sortira de sa chambre fort tard en se plaignant de violents maux de crâne. Elle vient en fait d'être mordue par Vlad et a perdu un peu de son sang. Dans quatre morsures, c'est-à-dire quatre semaines, elle sera morte et ressuscitera le lendemain sous la forme d'un autre vampire aux ordres de Vlad. Les personnages-joueurs peuvent apercevoir les traces de morsure au matin de chaque attaque, grâce à un jet de Perception difficile (à tout autre moment Ginette les maquillera sans bien comprendre à quoi elles correspondent). Ginette est une brave fille, un peu bête et légèrement aguicheuse.

FO : 1 VO : 1 AG : 2 PE : 1 PR : 1 AP : 3 PP : -
Talents : Séduction +2, Danse +1, Maquillage +1, Course +0, Baratin +0.
Pouvoirs : aucun.

Équipement : costume de ville, costume de scène, trousse de maquillage.

Steven Miller,
bandit de grand chemin

21 ans, 65kgs, 1,68m, brun aux yeux bruns.

Steven vit en marge de la ville. On peut le voir rôder dans les collines proches

de celle-ci. Il sait que le shérif le recherche pour vol de bétail et réfléchit à quel mauvais coup pourrait lui fournir assez d'argent pour quitter la région. Le cambriolage du saloon est une option mais la nature coléreuse du barman l'incite à trouver autre chose. Trois jours après l'arrivée des personnages-joueurs, il tentera le hold-up de la blanchisserie qui, s'il réussit, lui apportera un butin de 8 dollars. En résumé, Steven est un bon à rien. Vraiment à rien, même pas capable d'être un truand respectable.

FO : 1 VO : 1 AG : 2 PE : 2 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Arme de poing +0, Baratin +0, Esquive +0, Arme d'épaule +0.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : costume de cow-boy, foulard pour se couvrir le visage, colt 44 et Winchester (il ne possède plus de balles pour cette dernière).

Kay Ling, blanchisseur

58 ans, 45kgs, 1,55m, cheveux et yeux noirs.

Ce petit vieillard d'aspect malingre est une victime idéale pour tous les vagabonds des alentours. Il est cependant beaucoup plus vif qu'il n'y paraît et est même un expert en arts martiaux asiatiques (il est lui-même issu d'un petit village au nord de Canton). Il sera victime d'un hold-up de la part de Steven et, malgré ses compétences martiales, se fera voler ses économies (c'est-à-dire 8 dollars).

FO : 2 VO : 3 AG : 3 PE : 2 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Corps à corps +2, Esquive +2, Course +1, Repassage +1, Blanchissage +2.

Pouvoirs : aucun

Équipement : costume blanc de blanchisseur.

James Bloch, duelliste

26 ans, 75kgs, 1,78m, brun aux yeux noirs.

Ange de Michel de Grade 1.

James est un Ange très violent qui recherche les Démons dans tous les USA, tout en prenant son temps pour dégingluer sur son passage tous ceux qui se disent plus fort que lui. A vrai dire, il est à la limite de devenir renégat même s'il déteste les Démons plus que tout. A force d'être seul et de ne pas recevoir de missions officielles, il est devenu un tueur froid et calculateur. Deux jours après leur arrivée, les personnages-joueurs assisteront impuissants (ou non...) à un duel entre James et Tim, sans qu'aucun des deux ne sache réellement qui est l'autre. Un grand gâchis que les personnages-joueurs ne pourront éviter que s'ils parviennent à comprendre ce qui se trame. Quand ce sera devenu évident (genre: un duelliste qui se prend trois balles dans le ventre et qui ne semble pas s'en inquiéter) il sera bien trop tard. Le seul résultat que les personnages-joueurs pourront avoir en s'interposant est de se prendre des balles perdues (jamais pour tout le monde).

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

Talents : Arme de poing +3, Esquive +3, Arme d'épaule +2, Équitation +2, Médecine +1, Équitation +2.

Pouvoirs : Maîtrise (colt 44) +2, Compétence de combat, Besoin de tuer, Compétence physique, Feu (attaque) +2, Champ de force +1.

Équipement : costume de cow-boy, colt 44, Winchester, cheval.



Tim Padox, duelliste

31 ans, 69kgs, 1,70m, blond aux yeux verts.

Ange de Laurent de Grade 1 (il fait partie des 1%).

Tim est taillé dans le même moule que James et possède d'ailleurs le même défaut (besoin de tuer). C'est un tueur plus âgé, peut être moins puissant mais certainement plus intelligent. Dans un combat contre James, c'est lui qui gagnera si les personnages-joueurs n'interviennent pas. Après le combat, même si les personnages-joueurs prouvent à Tim qu'ils sont des Anges, ce dernier ne voudra rien entendre, leur précisant qu'ils n'ont qu'à demander des précisions à leur contact et que lui ne leur sera d'aucune utilité. Il deviendra même violent s'ils insistent (mais il ne les attaquera jamais physiquement).

FO : 2 VO : 5 AG : 3 PE : 5 PR : 2 AP : 1 PP : 18
Talents : Arme de poing +3, Esquive +3, Arme d'épaule +3, Tactique +2, Stratégie +1, Discussion +1, Équitation +1.

Pouvoirs : Champ de force +2, Arme à distance bénite (colt 44), Compétence de combat (X2), Compétence de ruse, Eau bénite +2, Éclair +2.

Équipement : tenue de cow-boy, colt 44, Winchester, cheval.

Calendrier des événements annexes

A partir du moment où les personnages-joueurs arrivent à PlainsTown, certains événements fixes viendront émailler la vie de la petite ville. A eux de savoir ce qui peut avoir de l'importance et ce qui n'est qu'une belle fausse piste.

Jour J+2, au matin

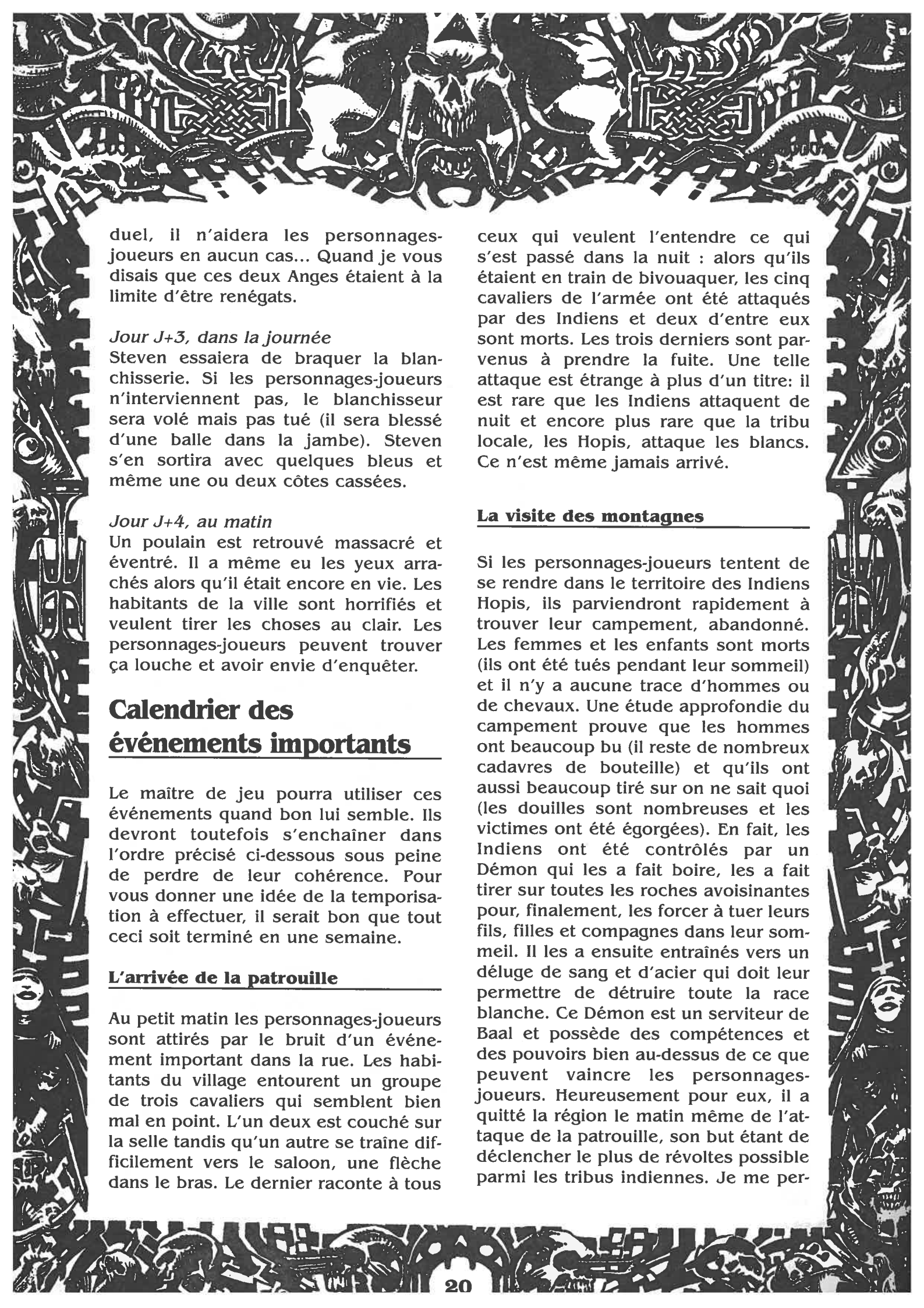
Ginette se réveille tard après avoir été mordue dans la nuit par Vlad le vampi-

re. Les personnages-joueurs ne peuvent détecter les morsures que s'ils signalent qu'ils observent la jeune fille en détail. Chaque personnage-joueur devra réussir séparément un jet de Perception difficile.

Jour J+2, dans la journée

James et Tim se livrent un duel à mort dans la rue principale de la ville. Lorsque le perdant disparaîtra dans un grand éclair lumineux, le vainqueur n'aura même pas un mouvement de recul et s'en ira sans rien dire (il saluera quand même les quelques badauds amassés autour des deux hommes). Si les personnages-joueurs sont proches des duellistes lorsqu'ils se battent, ils pourront entendre Tim dire, presque à mi-voix: " Meurs, engeance démoniaque ". Quel que soit le vainqueur du





duel, il n'aidera les personnages-joueurs en aucun cas... Quand je vous disais que ces deux Anges étaient à la limite d'être renégats.

Jour J+3, dans la journée

Steven essaiera de braquer la blanchisserie. Si les personnages-joueurs n'interviennent pas, le blanchisseur sera volé mais pas tué (il sera blessé d'une balle dans la jambe). Steven s'en sortira avec quelques bleus et même une ou deux côtes cassées.

Jour J+4, au matin

Un poulain est retrouvé massacré et éventré. Il a même eu les yeux arrachés alors qu'il était encore en vie. Les habitants de la ville sont horrifiés et veulent tirer les choses au clair. Les personnages-joueurs peuvent trouver ça louche et avoir envie d'enquêter.

Calendrier des événements importants

Le maître de jeu pourra utiliser ces événements quand bon lui semble. Ils devront toutefois s'enchaîner dans l'ordre précisé ci-dessous sous peine de perdre de leur cohérence. Pour vous donner une idée de la temporisation à effectuer, il serait bon que tout ceci soit terminé en une semaine.

L'arrivée de la patrouille

Au petit matin les personnages-joueurs sont attirés par le bruit d'un événement important dans la rue. Les habitants du village entourent un groupe de trois cavaliers qui semblent bien mal en point. L'un d'eux est couché sur la selle tandis qu'un autre se traîne difficilement vers le saloon, une flèche dans le bras. Le dernier raconte à tous

ceux qui veulent l'entendre ce qui s'est passé dans la nuit : alors qu'ils étaient en train de bivouaquer, les cinq cavaliers de l'armée ont été attaqués par des Indiens et deux d'entre eux sont morts. Les trois derniers sont parvenus à prendre la fuite. Une telle attaque est étrange à plus d'un titre: il est rare que les Indiens attaquent de nuit et encore plus rare que la tribu locale, les Hopis, attaque les blancs. Ce n'est même jamais arrivé.

La visite des montagnes

Si les personnages-joueurs tentent de se rendre dans le territoire des Indiens Hopis, ils parviendront rapidement à trouver leur campement, abandonné. Les femmes et les enfants sont morts (ils ont été tués pendant leur sommeil) et il n'y a aucune trace d'hommes ou de chevaux. Une étude approfondie du campement prouve que les hommes ont beaucoup bu (il reste de nombreux cadavres de bouteille) et qu'ils ont aussi beaucoup tiré sur on ne sait quoi (les douilles sont nombreuses et les victimes ont été égorgées). En fait, les Indiens ont été contrôlés par un Démon qui les a fait boire, les a fait tirer sur toutes les roches avoisinantes pour, finalement, les forcer à tuer leurs fils, filles et compagnes dans leur sommeil. Il les a ensuite entraînés vers un déluge de sang et d'acier qui doit leur permettre de détruire toute la race blanche. Ce Démon est un serviteur de Baal et possède des compétences et des pouvoirs bien au-dessus de ce que peuvent vaincre les personnages-joueurs. Heureusement pour eux, il a quitté la région le matin même de l'attaque de la patrouille, son but étant de déclencher le plus de révoltes possible parmi les tribus indiennes. Je me per-

met donc de vous livrer simplement les caractéristiques des Indiens sur le sentier de la guerre.

Indien belliqueux

(2 par personnage-joueur)

FO : 2 VO : 1 AG : 2 PE : 2 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Arme de contact +2, Corps à corps +0, Arme d'épaule +0, Esquive +0, Tactique +0, Stratégie +0, Discrétion +2.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : pagne, mousquet indien, arc et flèches, tomahawk.


Les Indiens attaqueront les personnages-joueurs peu de temps après leur découverte du camp. Ils devront tout faire pour survivre, voire (s'ils sont assez puissants) pour tuer les Indiens. Ces derniers ne reculeront pas, encore trop fanatisés et saouls pour comprendre quoi que ce soit à ce qui se passe.

De mauvaises nouvelles

Lorsque les personnages-joueurs reviennent à PlainsTown, avec les bonnes nouvelles que l'on sait, les Indiens sont calmés pour un bon moment. Malgré cela, les habitants de la ville ne semblent pas si heureux que cela de les voir. Ils accourent même à leur rencontre en leur annonçant une triste nouvelle : des informations venant du télégraphe font état de nombreuses tribus

indiennes sur le sentier de la guerre. Elles se rassemblent dans les montagnes proches et risquent de fondre sur les blancs d'un moment à l'autre. Fuir est une mauvaise idée, vu ce que peut donner un combat entre des Indiens et des blancs en pleine nature. Il ne reste donc plus qu'à fortifier la ville. Il ne sera pas dit que PlainsTown tombera sans combattre.





Ne sachant pas exactement de quoi il retourne, Vlad ira même faire quelques missions d'exploration de nuit (sous forme de chauve-souris) afin de signaler aux habitants du village (par l'intermédiaire du croque-mort) où se trouvent les Indiens. Il prendra même le soin de tuer quelques chefs particulièrement virulents, histoire de retarder l'attaque. Les personnages-joueurs peuvent, eux aussi, continuer à harceler les Indiens, comme ils l'ont fait le premier soir.

Indien encore plus belliqueux

(3 par personnage-joueur)

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

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

Pouvoirs : aucun.

Équipement : vêtements de cuir, coiffe en plume, winchester, tomahawk.

Des renforts inattendus

Le village est de plus en plus agité et rares sont les maisons qui possèdent encore des vitres aux fenêtres. Les habitants ont construit de véritables murs dans les rues et PlainsTown ressemble de plus en plus à un fortin. Les tam-tams se font de plus en plus proches et les signaux de fumée indiquent que les tribus sont au moins une bonne dizaine. Le combat sera rude et se terminera certainement dans un bain de sang.

Mais dès le soir tombé, les guetteurs aperçoivent une colonne de cavaliers qui se dirige vers la ville. Elle est composée d'une vingtaine d'hommes et il est évident que ce ne sont pas des Indiens. Les habitants sont fous de joie lorsqu'ils s'aperçoivent que c'est

une colonne de soldats américains. Elle se compose de 20 hommes, une Gatling attelée et un scout indien. Le leader de l'ensemble est un grand homme au regard de fer et qui n'est pas sans rappeler une version brune du général Custer. Dès qu'il entre dans le village, il signale à tous qu'il en prend le contrôle et qu'il tient absolument à ce que tous suivent aveuglément ses ordres. Tout ceci ne gêne pas réellement les habitants dans un premier temps. Mais ils vont vite déchanter.

Soldat de l'armée (20)

Le soldat de base est entièrement dévoué à Henry et se fera massacrer sur place plutôt que de désobéir. Il est relativement désespéré par la situation et son moral sera complètement catastrophique si Henry meurt. Il n'y a pas vraiment de possibilité de discuter avec lui. Il ne sait rien et n'en dira pas plus.

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

Talents : Arme de poing +0, Arme d'épaule +1, Esquive +0.

Pouvoirs : aucun.


Équipement : uniforme, colt Dragoon, fusil Sharps, mitrailleuse Gatling (une seule).

Scout indien " Marche sur l'eau "

32 ans, 60kgs, 1,70m, cheveux et yeux noirs, teint mat.

Ange de Jordi de Grade 2.

Cet énigmatique Indien n'est autre que l'individu que les personnages-joueurs recherchent puisqu'il est capable de les faire revenir dans leur époque. Le seul problème est qu'il est très timide, très réservé et qu'il ne se présentera jamais à eux en tant qu'Ange. Leur mission sera donc de le repérer et de lui faire invoquer Jordi... Avant qu'il ne soit trop tard.



FO : 3 VO : 3 AG : 4 PE : 5 PR : 2 AP : 3 PP : 20
Talents : Esquive +2, Arme de contact +2, Tactique +2, Survie en forêt +1, Survie en désert +2, Discrétion +1, Médecine +2.

Pouvoirs : Champ de force +2, Appel des animaux +3, Contrôle des reptiles et des batraciens +2, Vol +2, Invisibilité +1, Feu (attaque) +1.

Équipement : uniforme de l'armée américaine légèrement dépareillé, plusieurs grigris indiens, bible (cachée dans son sac).

Général Henry

FO : 1 VO : 3 AG : 1 PE : 2 PR : 1 AP : 2 PP : -
Talents : Arme de poing +2, Esquive +0, Tactique +2, Stratégie +2, Discussion +1, Arme de contact +1.

Pouvoirs : -

Équipement : uniforme de l'armée américaine, sabre de cavalerie, peace-maker à crosse de nacre.

Tout n'est pas si rose

Peu de temps après l'arrivée des soldats, quelques habitants de la ville commencent à tiquer. Le shérif et le barman en particulier, qui trouvent que les ordres de Henry sont un peu déplacés vu l'état des travaux effectués dans la ville. En effet, Henry n'a pas du tout envie de placer les défenses au même endroit que prévu et il chamboule tout, au risque de tout foutre en l'air. Il interdit en plus aux habitants de la ville de prendre les armes en cas d'attaque des Indiens. Cela jette un froid et nombreux sont ceux qui ne veulent pas rendre les armes.

Pendant ce temps, les personnages-joueurs devront tout faire pour calmer les habitants tout en repérant l'Ange qui peut les sauver. En effet, s'ils ne le


découvrent pas à temps, ils seront massacrés par les Indiens, quelques centaines d'années avant la date de leur incarnation (ce qui risque de mettre un beau bordel dans les dossiers du Paradis). Les événements qui peuvent entraîner la découverte de l'Indien sont les suivants :

— Pour dormir, l'Indien reste toujours avec les chevaux des vingt militaires. Cela lui permet donc de récupérer plus facilement ses points de pouvoir (comme tout bon Ange de Jordi). Mais évidemment, les personnages-joueurs ne pourront certainement pas en déduire quoi que ce soit vu que tous les scouts indiens s'occupent des chevaux.

— L'Indien se rendra dans l'église pour repérer les lieux et pour y cacher diverses créatures du désert. Il amènera par exemple un grand sac plein de serpents à sonnettes ainsi qu'une demi-douzaine de monstres de Gila. Les personnages-joueurs peuvent prendre cela pour un attentat, voire une tentative de meurtre sur le prêtre.

— L'Indien sera vu en conversation avec le prêtre, ce dernier ayant trouvé les serpents dans l'église. L'Indien parle en anglais et s'énerve fortement. Le prêtre parle du Démon qui a proposé la pomme à Eve et l'Indien dit que les serpents sont des créatures du Seigneur, tout comme les humains, mais pas plus.

— L'Indien ira voir les femmes qui possèdent de jeunes enfants et leur dira que, pendant l'assaut, elles devront s'introduire dans l'église, se placer devant l'autel et y rester le plus longtemps possible. Les personnages-joueurs ont très peu de chances d'assister à une de ces conversations mais il est par contre très possible qu'ils



entendent les femmes en parler entre elles. Jet de Discussion ou de Baratin pour leur faire raconter toute la rencontre.

— En dernier recours, les personnages-joueurs pourront voir l'Indien (s'ils passent un bon moment à l'espionner) sortir un petit livre de son sac et en lire quelques pages avec ferveur. Un jet de Perception (difficulté à voir) sera néanmoins nécessaire.

Enfin un allié

Dès que les personnages-joueurs auront pris contact avec " Marche sur l'eau ", ils pourront se mettre d'accord avec lui pour retourner dans leur temps. Ce dernier acceptera sans problème mais uniquement s'ils acceptent de prendre avec eux les quelques enfants de la ville (4 en tout, aucun en âge de parler). Jordi n'acceptera de le faire que si les personnages-joueurs le lui demandent. Reste à savoir ce que les personnages-joueurs vont faire de ces petits enfants dans notre monde moderne.

Une résistance acharnée

Dès que les personnages-joueurs se seront mis d'accord avec l'Indien, les ennemis passeront à l'attaque. Gageons que les personnages-joueurs essaieront d'aider les habitants de la ville. Il pourra même leur sembler que la partie est gagnée lorsque des Indiens encore saouls (les morts-vivants) attaqueront les Indiens à jeun. C'est Vlad qui vient de prendre le contrôle des morts-vivants pour aider ses " amis " de la ville (on pourrait plutôt employer le terme de cheptel). Mais la pression sera trop importante et il deviendra rapidement certain que la partie est perdue. Les PNJs attachants

mourront tous les uns après les autres, ce qui sonnera bientôt le signal du départ. L'Indien défendra l'église (et les enfants) avec le prêtre mais surtout avec les reptiles qu'il a préalablement apportés et qu'il contrôle à l'aide de son pouvoir de " Contrôle des reptiles et des batraciens ".

Indiens de base

La ville sera attaquée par plus d'une centaine de guerriers de base.

FO : 2 VO : 1 AG : 2 PE : 2 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Arme de contact +2, Corps à corps +0, Arme d'épaule +0, Esquive +0, Tactique +0, Stratégie +0, Discrétion +2.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : pagne, mousquet indien, arc et flèches, tomahawk.

Indiens d'élite

On trouve environ un Indien de ce type pour 5 Indiens normaux.

FO : 2 VO : 2 AG : 2 PE : 3 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Arme de contact +2, Corps à corps +0, Arme d'épaule +1, Esquive +0, Tactique +0, Stratégie +0, Discrétion +2.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : vêtements de cuir, coiffe en plume, winchester, tomahawk.

Indiens morts-vivants

Le Démon de Baal a transformé les quelques Indiens rebelles en morts-vivants. Ils sont lents, idiots, mais au moins ajoutent une bonne cinquantaine de guerriers à la horde déjà forte d'une centaine d'hommes.

FO : 4 VO : 1 AG : 1 PE : 1 PR : 1 AP : 1 PP : -
Talents : Corps à corps +2, Arme de contact +0.

Pouvoirs : aucun.

Équipement : pagne, tomahawk.

Allez, au cas où, je vous livre vite fait les caractéristiques du Démon de Baal responsable de tout ce merdier. Il n'est

pas censé participer à l'assaut de la ville (il est bien trop occupé à rendre folles d'autres tribus indiennes) mais si vos personnages-joueurs tentent de résister et semblent y parvenir, il faudra bien leur intimer l'ordre de partir à l'aide de ce beau bébé.

DoomGhost

Démon de Baal de Grade 3.

Ce monstre est une véritable bête de guerre. Il s'est incarné dans un corps d'Indien très musculeux et s'est ensuite couvert le corps de scarifications rituelles. Il porte toujours un rictus aux lèvres et de nombreuses armes (winchester, revolver, hache, sabre de cavalerie, arc, etc.).

FO : 4 VO : 4 AG : 4 PE : 2 PR : 2 AP : 2 PP : 30

Talents : Corps à corps +2, Arme de contact +2, Arme d'épaule +2, Arme de poing +2, Esquive +3, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs : Champ de force +2, Feu (attaque) +2, Art de combat +3, Feu (défense) +2, Invisibilité +2, Charme +2, Cauchemar +1, Téléportation +1, Vitesse +2.

Équipement : armes diverses, au choix du maître de jeu.

De retour chez soi

Jordi n'a pas vraiment l'habitude de venir aider des êtres humains. Il fera cependant une exception pour des personnages-joueurs perdus dans le temps. Il acceptera aussi, en maugréant, les enfants de la ville. Il apparaîtra comme un Indien accompagné d'un grand bison blanc. Le retour dans notre 20ème siècle pourra être suivi d'une petite aventure où les personnages-joueurs devront trouver un moyen de placer les 4 charmants bambins dans leur nouveau monde...

Mais ceci est une autre histoire...



ANNEXES

L'armement de l'époque Western

Généralement, les armes à feu de l'ouest sauvage étaient relativement peu fiables mais aussi très puissantes. Les quelques armes décrites ci-dessous devraient vous suffire pour régler les quelques combats auxquels les personnages-joueurs peuvent être mêlés.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Mousquet indien	+1	-2	30	1	Arme d'épaule	-

Arme primitive vendue aux Indiens par des commerçants sans scrupule. Relativement puissant mais très difficile à utiliser (un tir tous les dix tours au maximum).

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Fusil Sharps	+2	+0	50	1	Arme d'épaule	-

Fusil à chargement par la culasse qui tire des balles métalliques. Relativement primitif mais très puissant. Cadence de feu limitée (un tir tous les trois tours).



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Sharps Big 50	+4	-1	50	1	Arme d'épaule	-

L'arme préférée des chasseurs de bison. Certainement l'arme d'épaule la plus puissante du moment. Peut aussi être utilisée pour flinguer du Démon. Très difficile à charger (un tir tous les cinq tours).



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Colt Dragon	+1	+0	15	6	Arme de poing	-

Revolver de calibre .44 fabriqué à l'origine par l'Union mais rapidement copié par la Confédération.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Colt Navy	+0	-1	10	6	Arme de poing	-

Revolver de calibre .36 apprécié par les confédérés. Les unionistes lui préfèrent le .44.



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Peacemaker	+2	+1	15	6	Arme de poing	-

Appelé aussi colt frontier, cette arme de calibre .45 est l'une des plus célèbres de tout l'ouest américain. Il en existe de nombreux types différents, certains permettant même d'utiliser les cartouches de Winchester.



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Colt .44	+2	+0	15	6	Arme de poing	-

Terme générique utilisé pour nommer toutes les armes de ce calibre et en particulier les modèles " Army " ou " S&W frontier ".

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Winchester	+1	+2	30	15	Arme d'épaule	-

Il existe plusieurs versions de cette arme à répétition (les modèles 73 et 76 sont les plus célèbres) qui reste le fusil le plus polyvalent de l'époque. Pas aussi puissant que les autres fusils mais tellement plus maniable (un tir par tour).



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Tomahawk	+0	+0	3	-	Arme de contact	-

Arme préférée des Indiens. Correspond à une sorte de hache de lancer fabriquée avec du bois et de la pierre. Certains blancs l'utilisent également.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Deringer	-1	-2	3	1	Arme de poing	-

Arme de très petite taille qui peut être cachée avec facilité dans une manche, une poche ou une botte. Arme préférée des tricheurs et des joueurs de cartes en général.



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Gatling	(+6)	+0	100	100(10)	Arme lourde	a

a : en rafale cette arme peut toucher huit cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune, ou quatre cibles avec une puissance de +2. Première version de la mitrailleuse de notre époque. Montée sur un support qui rappelle celui d'un canon, elle possède plusieurs canons qui tournent à l'aide d'une manivelle.



	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Sabre	+2	-1	-	-	Arme de contact	-

Tous les cavaliers de l'armée américaine en possèdent mais seuls les leaders sont habitués à l'utiliser. C'est quand même plutôt une arme d'apparat.







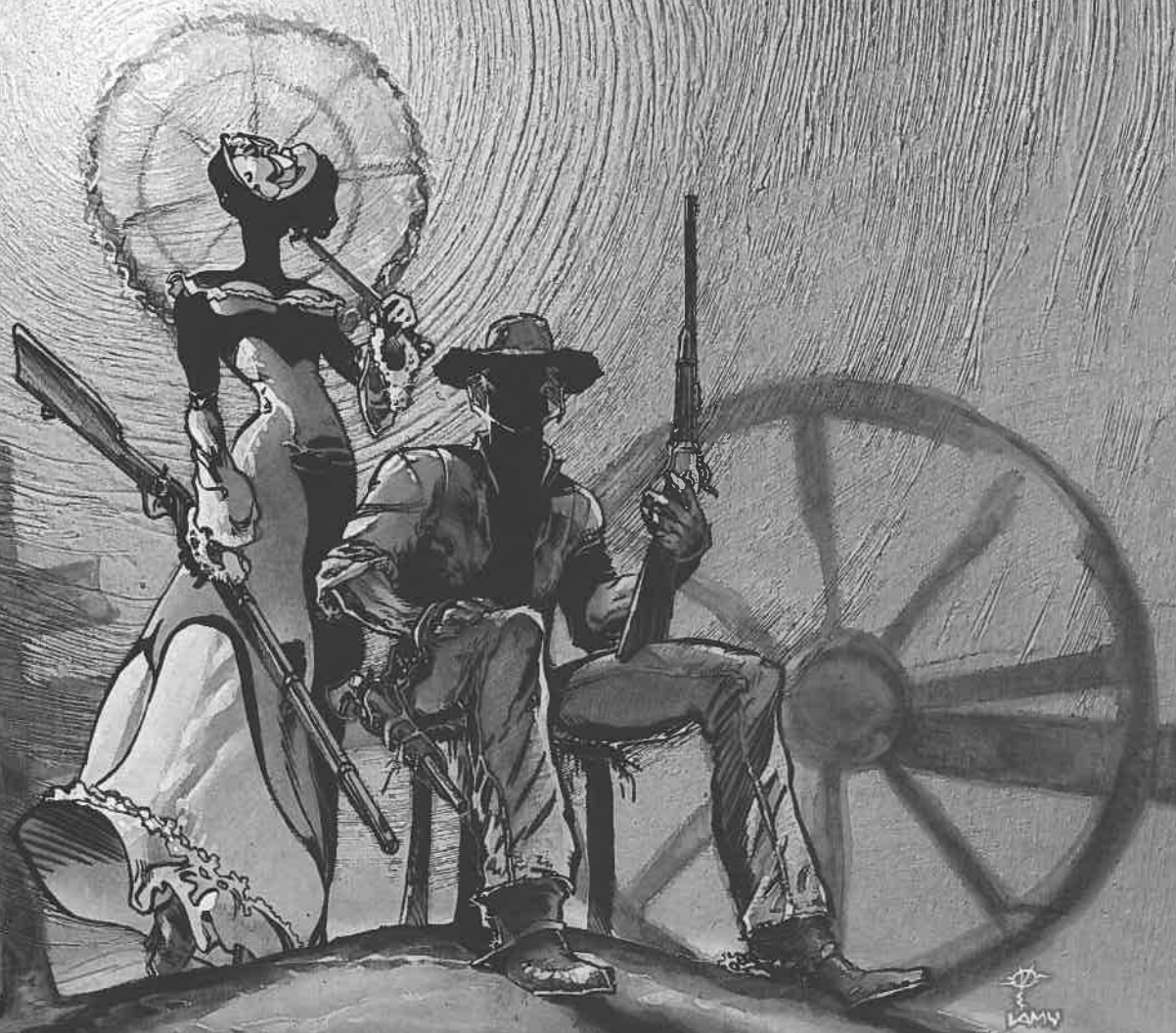
IN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS

c'est aussi

- **INS/MV règles de base**
Règles de base et scénarios
- **Écran pour INS/MV**
Aide de jeu et scénario
- **Mors Ultima Ratio**
Campagne et univers onirique
- **Demonix Remix**
Compilation de scénarios
- **Il Était une Fois**
Compilation de scénarios
- **Mindstorm**
Aide de jeu et scénarios
- **Insh'Allah**
Aide de jeu et scénario
- **Scriptarium Veritas**
Aide de jeu
- **Dementia Profundis**
Aide de jeu et scénario
- **Heaven & Hell**
Aide de jeu et scénario
- **Muchos Pesos Capharnaüm**
Aide de jeu et scénario
- **Deus Ex Machina**
Aide de jeu et scénario
- **Rigor Mortis**
Aide de jeu et scénario



LAMV



LAMY

Tu es fier petit, tu me plais.



Ce scénario pour Magna Veritas est prévu pour être joué par 4 à 5 Anges de Grade 1 ou 2. Il vous mènera dans les méandres du temps et de l'espace à la recherche d'un moyen de revenir au 20ème siècle après qu'un curieux individu peu recommandable vous ait balancé au bon vieux temps des Cowboys et des Indiens.

Duels sous le soleil, charges de bisons, descentes de rapides en radeau, blanchisseur chinois, Peacemaker, Gatling Gun, haricots rouges au petit matin, vautours, cactus, harmonica et unique tapis de selle du général Custer. Tous les ingrédients du vrai Western sont réunis dans cette saga.

Édité par «Le Temple du Jeu», 62, rue du Pas Saint Georges, 33000 Bordeaux.

ISBN : en cours.

Prix conseillé : 49 Francs.