

Intervention Divine



Par
CROC

SIROY

VAR
ANTA 98

INTERVENTION DIVINE

Si les religions sont vraiment les maladies de la psyché humaine, les guerres de religion doivent alors être reconnues comme étant les chancres et les plaies qui en résultent et qui infectent le corps collectif de l'espèce humaine. De toutes les guerres, ce sont les plus abominables, étant donné qu'elles n'ont pour but aucun gain tangible et qu'elles sont seulement menées pour imposer une série de croyances arbitraires à d'autres esprits.

Jack Vance, Le visage du Démon

Sommaire

Sommaire	2
Scénario pour In Nomine Satanis.....	3
Tout ça, c'est du cinéma!	3
Le casse du siècle	9
Scénarios pour Magna Veritas.....	16
Cette manie que vous avez, vous les moniteurs de natation, de vouloir toujours tout dramatiser	16
Philippines partagent le pain, Philippines partagent la	22
Si vous avez des petits, vous m'en gardez un	31
Oh le beau petit, il ressemble à son papa	31
Je viens pour la petite annonce	32
Incubes et Succubes	32
Fils et filles du Seigneur.....	33
Et si la mort n'était qu'un début	34
Le Purgatoire	34
Le Paradis	34
L'Enfer	34
J'ai égaré votre dossier	36
A la queue comme tout le monde.....	36
Laissez nous votre adresse, on vous écrira	36
L'armée du Seigneur	36
Les Serviteurs de Dieu	36
Les Soldats de Dieu.....	37
Quelques Serviteurs de Dieu	38
Quelques Soldats de Dieu	39
Véhicules blindés	39
Quelques Anges	40
Quelques Démons	40
Crédits.....	40
Scénario "Spécial": Satan m'habite	42
Indices.....	48
Erratas.....	54

Scénario pour In Nomine Satanis

Tout ça, c'est du cinéma!

There's no business like show-business

Ce scénario met aux prises nos braves héros (les Démons) contre une immense campagne médiatique préparée par les forces du Bien et visant à redonner courage à ceux d'entre eux qui pourraient supposer le combat inégal. En effet, Jean a, dernièrement, mis en place une chaîne de TV privée qui diffuse de nombreuses émissions religieuses dont une "Demon Hunting" est particulièrement destinée aux forces du Bien (elle est codée pour les auditeurs conventionnels et ne peut être reçue que par les Serviteurs, les Soldats de Dieu, les Anges et certains humains "dans le secret"). Tout ce qui est diffusé est faux, les Démons "éliminés" sont des acteurs déguisés et tous les pouvoirs utilisés sont reproduits par d'habiles trucages. Mais pour une fois... de vrais Démons seront sur le plateau.

Introduction pour les joueurs

Les joueurs seront contactés par un de leurs Princes-Démons (au choix, mais de préférence Malphas ou Andromalius, sous les traits d'un de ses serviteurs) qui leur fera un rapide briefing sur la chaîne télévisée "Christ-122" et plus spécialement l'émission "Demon Hunting". Il leur donnera comme mission d'apparaître en pleine émission et de créer ainsi, un gros coup médiatique pour les forces du Mal. Pour ce faire, il leur donnera un dossier complet comprenant:

- L'emplacement (au plein milieu du Désert de la Mort, aux Etats Unis) sur une carte d'état major du studio où sont tournées les scènes truquées de chasse aux Démons.
- L'adresse (à Austin, Texas) du studio où sont filmées toutes les scènes en direct.
- L'adresse personnelle (à Austin, Texas) de l'Ange de Jean qui fait office de présentateur-réalisateur de cette émission.

- Des cartes magnétiques, prouvant qu'ils appartiennent à la chaîne TV "Christ-122" au titre de cameraman.

- Une grille de programme pour toute la semaine qui suit avec, surlignées, toutes les émissions codées "Demon Hunting". A noter qu'elles ont toujours lieu de 1h à 3h du matin, sauf le dimanche.

- Des passeports et des billets d'avion pour les Etats-Unis s'ils ne s'y trouvent pas déjà.

Si les joueurs demandent comment leur contact a obtenu les cartes magnétiques, il leur dira que c'est un secret et s'ils insistent un peu trop risque de se fâcher très fort (surtout si c'est Malphas ou Andromalius).

Le grain de sable dans l'engrenage

Comme vous l'avez sûrement déjà imaginé, tout ne va pas se passer sans problèmes et les Démons se retrouveront rapidement aussi à l'aise qu'un poisson dans une brouette de mâchefer. En effet, les cartes que leur a fournies leur chef ne sont pas valables, et ont été obtenues par un transfuge pour que les Démons se fassent piéger en direct!!! Reste maintenant à savoir s'ils auront assez de flair pour éviter la catastrophe.

Les lieux d'enquête

Même si le seul lieu digne d'intérêt est le studio où l'émission est filmée en direct, il est possible que les joueurs souhaitent se rendre dans les autres endroits dont les emplacements ont été fournis par leur chef. Et ils n'auront pas tout-à-fait tort...

Chez Inkist, présentateur vedette

Inkist vit dans une petite maison, dans un secteur isolé d'Austin. Il a piégé toute sa maison et y entrer ne sera pas très facile. Il n'y est presque jamais (en fait, seulement pour dormir entre 4 heures et midi chaque jour) et de toute façon n'y entre pas physiquement (il se déplace par le courant électrique). Il n'a donc aucune chance de déclencher les pièges dont est truffée sa maison. Vous trouverez ci-dessous la description de toutes les pièces et leur contenu (ce qui est intéressant pour les joueurs). Mais le jeu en vaut-il la chandelle? Tous les malus indiqués entre parenthèses dans les descriptions ci-dessous sont à affecter à l'éventuel jet de crocheteur d'un visiteur.

Jardin: Rien de spécial (il ne faut pas tuer tous les chats du voisinage).

Entrée: Elle donne sur le salon, la cuisine et la chambre d'ami. Toutes les portes (4 au total) sont piégées (-3) et déclenchent une alerte pour les Soldats de Dieu d'Inkist qui se trouvent à quelques pas de là (voir: En cas d'alerte, ci-dessous).

Salon*: Il donne sur l'entrée et un escalier mène au premier étage. Tout le matériel technologique commun se trouve dans cette pièce, c'est-à-dire: Une chaîne Hi-Fi, radio, CD, K7, disques, TV couleur (qui sert aussi de moniteur), magnétoscope, caméra vidéo, ordinateur. Le poste de TV est piégé (-2) et explose (D6+5 points de dommages) si on l'allume sans télécommande (elle se trouve dans le tiroir d'un meuble, près de la TV).

Cuisine*: Inkist ne mange jamais chez lui. Tous les aliments (uniquement des conserves) sont empoisonnés. Pas assez pour tuer mais suffisant pour rendre "flagada" tout consommateur (1 colonne de malus à tous les jets pendant une semaine).

La chambre d'ami*: Elle est vide, à part une table de nuit et un lit. Le sol est en fer (jet de Perception "Facile" pour le remarquer). Toucher le lit ou la table électrifie le sol (-4) (D6+1 points de dommages par seconde).

Couloir*: Il sépare, au premier étage, la salle de bain de la chambre d'Inkist et un escalier donne sur le salon. La porte qui mène à la chambre d'Inkist est piégée (-4) comme celle de l'entrée.

La salle de bain: Elle est complète et assez bien fournie (de nombreux tubes de dentifrice, de savons, de mousses pour le bain). Ceci s'explique par le fait que c'est le seul endroit qu'Inkist utilise assez souvent et qu'il n'aime pas faire les courses. Il stocke donc tout ce dont il peut avoir besoin pour environ 3 mois.

La chambre d'Inkist: C'est la pièce la plus utilisée par Inkist. On peut y trouver de nombreux objets intéressants: Une boîte de contrôle qui permet de couper les différents pièges de la maison mais qui est elle-même protégée par une serrure à codes (-3) et équipée d'un système d'auto-destruction bien visible (et relié à une non moins visible grosse charge d'explosifs). Si un éventuel crocheteur rate son jet, c'est toute la maison qui vole en éclats (dommages: D6+12). Un jet facile réussi de "Démolition" signalera au joueur l'effet de la charge qu'il a devant les yeux. On peut aussi y trouver un téléphone (c'est par là qu'Inkist arrive) et un lit à deux places très confortable. Si on tire le lit, on peut trouver, juste derrière, un coffre-fort contenant divers renseignements intéressants (voir "Project: The Real Hunt").

Les fenêtres (qui donnent dans les pièces notées d'un astérisque ci-dessus): Elles sont toutes piégées (-3) comme les portes de l'entrée.

Note: Comme vous l'avez sûrement deviné, Inkist est paranoïaque!

Re-note: Tout le mobilier est de très mauvais goût et très Hi-Tech avant-gardiste (style mauvais film de SF).

En cas d'alerte

Si l'alarme est déclenchée, les Soldats de Dieu au service d'Inkist viendront faire un tour (en van blindé) pour régler le compte d'un éventuel voleur. Ils ne fuiront pas devant un Démon mais seront tout de même bien surpris. Ils fuiront si les Démons sont trop puissants ou s'ils perdent plus de la moitié de leur force.

Contre les Démons, contre l'ennemi,
Partout où le devoir fait signe,
Soldats de Dieu, guerriers de tous pays
Nous montons vers les lignes.

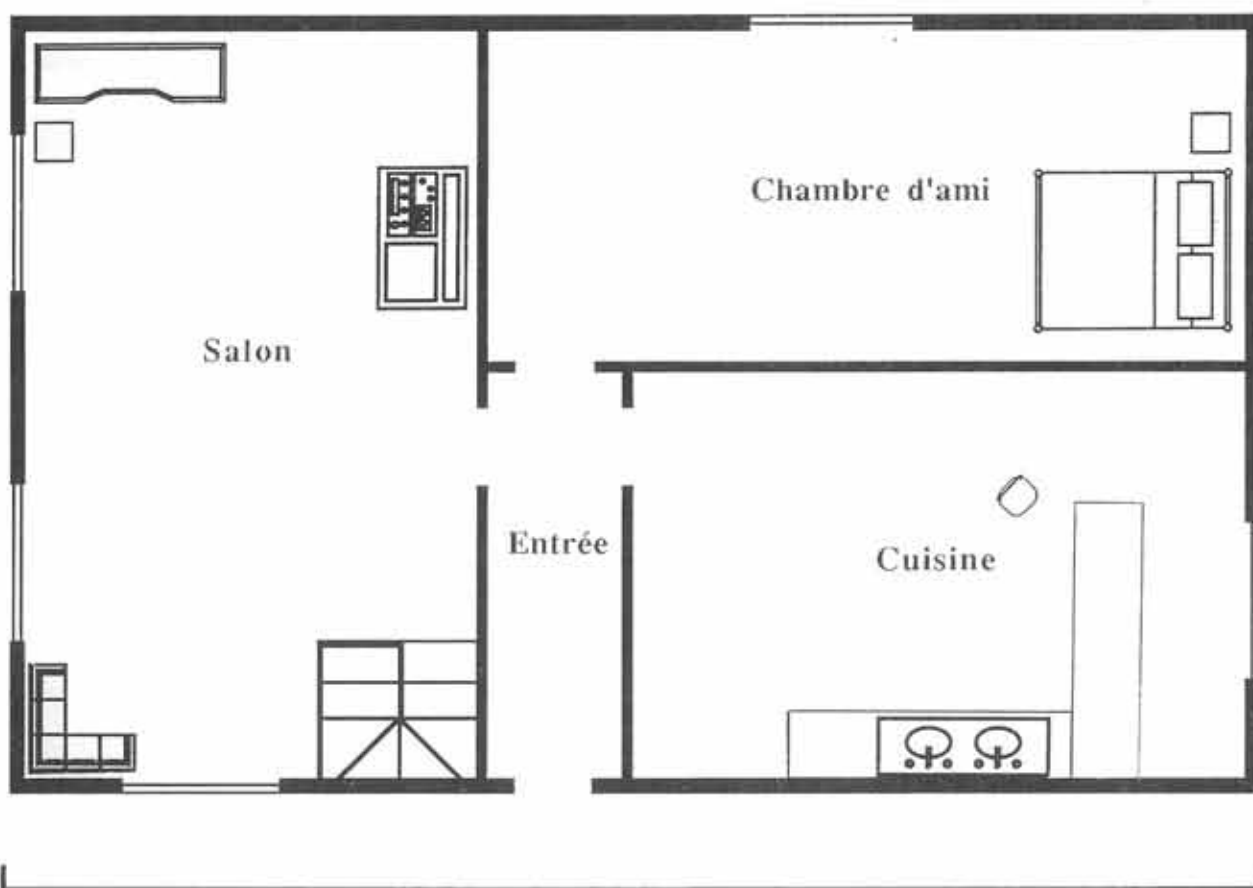
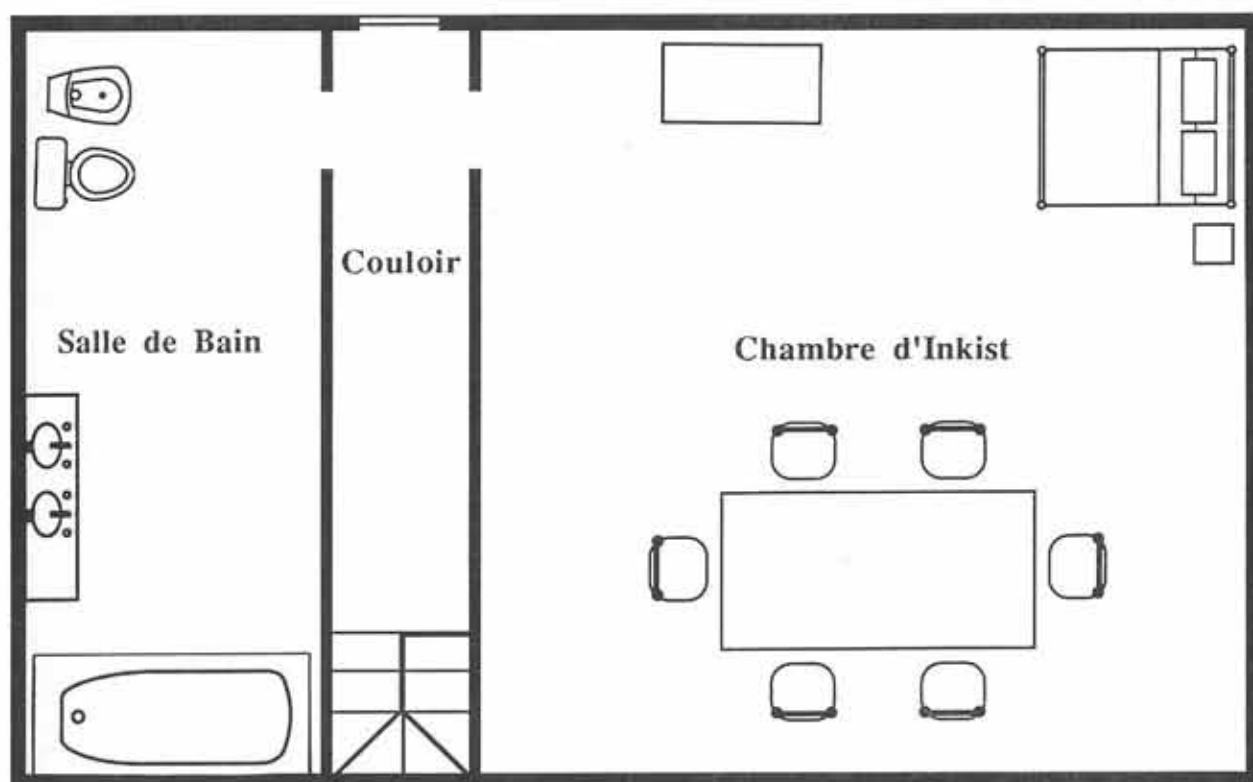
Refrain

O soldats, le combat qui commence,
Met dans nos âmes, enthousiasme et vaillance,
Peuvent pleuvoir grenades et gravats
Notre victoire en aura plus d'éclat.

Et si la mort nous frappe en chemin,
Si nos doigts sanglants se crispent au sol,
Un dernier rêve, adieu et demain,
Nous souhaiterons faire école.

Malgré les balles, malgré les obus,
Sous les rafales et sous les bombes,
Nous avançons vers le même but,
Repoussant l'appel de la tombe.

Chant d'assaut des Sections Lourdes
des Soldats de Dieu



Deux sections lourdes (10 hommes)

avec véhicule blindé

FO2 VO3 AG2 AP2 PE2 PR3 PP6

Talents: Esquive+1, Camion, Arme d'épaule+1, Arme lourde, Arme de contact+1. (+ Mitrailleur et Lance-grenades pour les possesseurs de cette arme).

Pouvoirs: Armure+2 (211), Volonté supra-normale+1 (221).

Equipement: Matraque (x10), gilet en kevlar (x10), M-16 (x8), M-60 (x1) et Lance-grenades (x1). Leur véhicule est un van blindé (Points de force: 16/-6, protection: 5) camouflé sous la forme d'un camion de glace.

Au studio "Heaven & Hell" dans la vallée de la mort

Bien protégée par de nombreux Soldats de Dieu (voir la description ci-dessous) et entourée par le désert. On ne peut y accéder logiquement qu'en hélicoptère. Il est aussi conseillé d'y pénétrer avec l'autorisation de l'Ange de service ce qui est facile avec une simple demande (un peu de role-playing que diable). Mais surtout, les joueurs ne devront pas utiliser leurs cartes magnétiques (ce qui déclencherait immédiatement l'attaque de tous les Soldats du camp et la "mise en boîte" de toute la scène par l'Ange François).

Le camp a l'apparence d'un immense dépotoir où seraient amassés, non pas des ordures, mais toutes sortes de bâtiments, maisons, routes, forêt de tailles diverses et en papier tout ce qu'il y a de plus mâché. On y trouve aussi des souterrains pour les scènes cavernicoles et des baraquements en "dur" pour les Soldats. Ces derniers sont d'ailleurs relevés tous les 4 jours à l'aide des 3 hélicoptères de transport qui s'y trouvent.

Si, par chance ou par ruse, les joueurs pénètrent officiellement dans le camp, ils pourront se rendre compte qu'aucune scène n'est tournée pour la semaine. Le responsable (François) pourra même leur dire (et hop, encore du role-playing) que l'émission a été annulée et qu'Inkist prépare un show "très spécial". Ils sont donc au chômage pour un petit moment. Un cambriolage (pas trop compliqué) dans le camping-car qui sert de QG à François leur permettra de trouver un exemplaire du "Project: The Real Hunt".

François, Ange au service de Jean

FO2 VO4 AG2 AP3 PE4 PR5 PP11

Talents: Survie en milieu désertique+1, Esquive+1, Cinéma+3, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Soldat de Dieu (534)x3, Artistique (342), Eclair+0 (121), Electricité+0 (264), pas de nourriture (215).

Equipement: Uzi, ranger's, gilet en kevlar, vêtements légers, caméra vidéo.

60 Soldats de Dieu

FO3 VO1 AG1 AP2 PE3 PR3 PP4

Talents: Arme de poing+1, Survie en milieu désertique+1, Démolition+0, Construction+1, Esquive+0.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+1 (spécial), Pas de nourriture (215), Vitesse+1 (334).

Equipement: Uzi, ranger's, gilet en kevlar, vêtements légers.

Project: TheRealHunt

SERIAL: 77-180-AS

FROM: JEAN

TO: INKIST, FRANCOIS

Tout se passe comme prévu. Les cartes ont été "volées" par l'espion. Tous vos lecteurs de cartes sont programmés pour les détecter. N'hésitez pas alors à détruire leurs propriétaires (attention: Ce sont des êtres démoniaques puissants). N'oubliez surtout pas de filmer le combat. C'est le scoop de l'année.

La tour "Panorama" et le studio TV

Pénétrer dans la tour "Panorama" au sommet de laquelle se trouve le studio privé de "Christ-122" et son émetteur. Entrer dans le studio proprement dit (seulement par l'ascenseur avec une carte magnétique) ou par l'escalier de secours (gardé par Karl qui leur demandera leur carte...) ne sera pas très facile, à moins que les joueurs soient déjà au courant du piège. Notez que la fin du scénario dépendra totalement des renseignements glanés ailleurs et si ils n'ont rien compris, ils risquent de passer un mauvais quart d'heure. Tous les "techniciens" ne sont que des Anges de Laurent déguisés et le combat final (entre les Démons et 4 Anges de Laurent assoiffés du sang de créatures maléfiques) risque d'être chaud!

Inkist, Ange au service de Jean

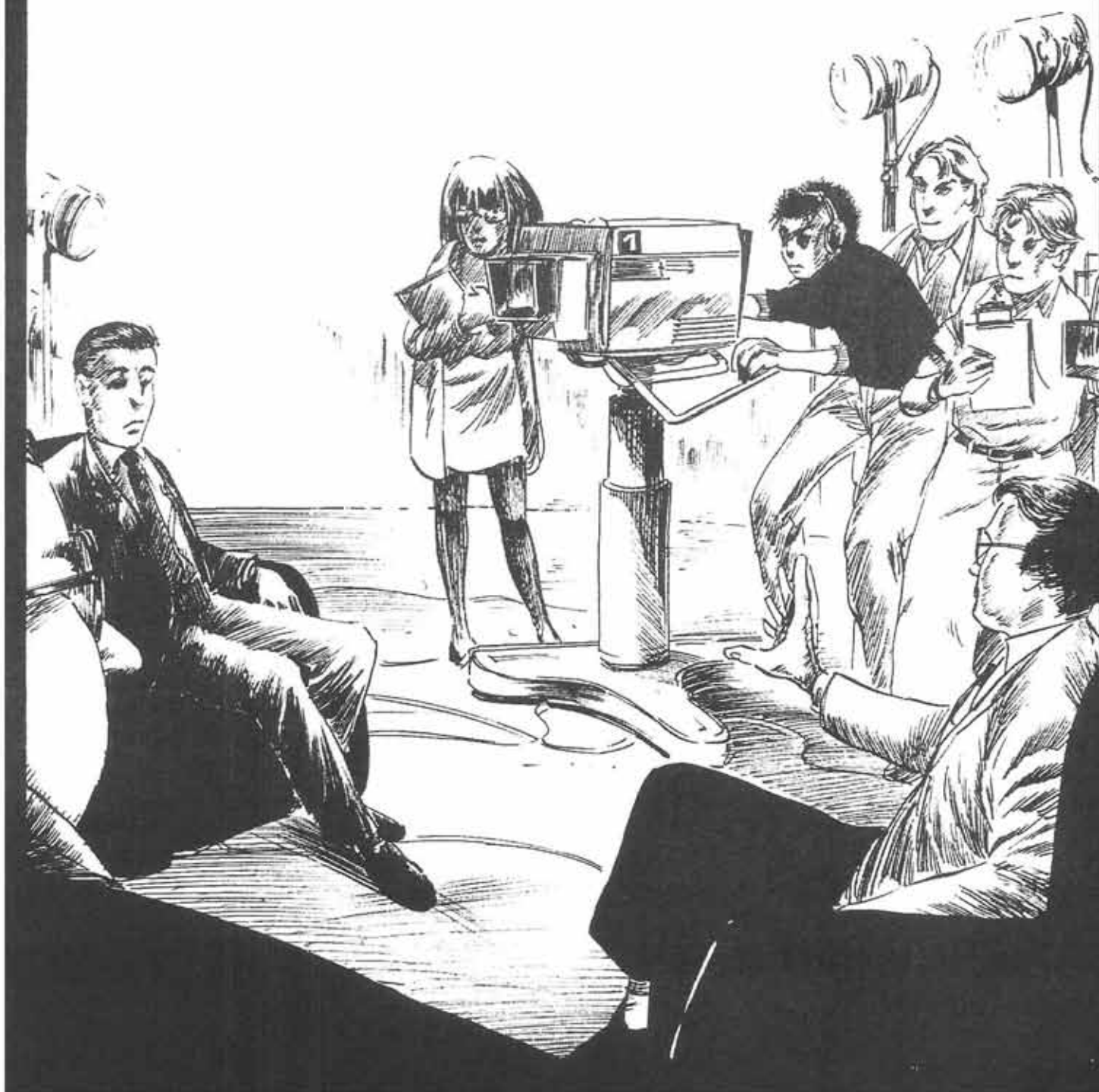
FO1 VO4 AG3 AP5 PE4 PR3 PP15

Talents: Savoir-faire+2, Séduction+2, Baratin+1, Discussion+2.

Pouvoirs: Electricité+3 (264), Soldats de Dieu (535), Soldats de Dieu (536), Télépathie+1 (321), Lire les pensées+1 (323), Paranoïa (631).

Equipement: Costume de ville.

Hi
100



La mort est la seule forme acceptable de rédemption.

Laurent, Archange de l'Épée

Karl, Ange au service de Laurent

(couverture: journaliste)

FO6 VO3 AG4 AP2 PE3 PR3 PP9

Talents: Esquive+3, Arme de contact lourde+3, Baratin+2, Discussion+1, Survie en milieu urbain+1.

Pouvoirs: Arme de contact bénite (411, épée à deux mains), Physique (341), Combat (346), Armure+1 (211), Force (351).

Équipement: Costume de ville.

Pirnikos, Ange au service de Laurent

(couverture: preneur de son)

FO3 VO3 AG3 AP3 PE4 PR4 PP8

Talents: Esquive+2, Mécanique+1, Electronique+1.

Pouvoirs: Son+2 (123), Armure+0 (211), Non-détection (222).

Équipement: Costume de ville.

Tarak, Ange au service de Laurent

(couverture: cameraman)

FO3 VO5 AG3 AP2 PE2 PR5 PP10

Talents: Cinéma+3, Esquive+1, Voiture+1, Mécanique+1, Electronique+2.

Pouvoirs: Eclair+3 (121), Artistique (342).

Équipement: Costume de ville.

Tania, Ange au service de Laurent

(couverture: script-girl)

FO3 VO3 AG3 AP3 PE6 PR3 PP9

Talents: Esquive+2, Arme de poing+2, Baratin+1, Discussion+1, Survie en milieu urbain+0, Course+1.

Pouvoirs: Arme à distance bénite (412, Revolver cal.44), Perception (356), Vol+2 (332), Ailes (625).

Équipement: Costume de ville.

Fin de l'aventure

Comme vous avez pu le voir, il semble très improbable que vos joueurs s'en sortent s'ils sont trop boeuf. C'est donc un bon scénario d'introduction pour éliminer des joueurs ou tester leur QI. Ils seront récompensés par leurs maîtres respectifs comme il se doit (s'ils survivent...). Le maître de jeu pourra ensuite les envoyer à la chasse au sympathique Démon qui leur a fourni les faux badges... Mais ceci est une autre histoire!!!

Réussite de l'aventure

Action ou événement	Points
Par Ange tué	+5
Par soldat tué	+0.5
L'émission TV n'est pas diffusée	+70

Total	Niveau de réussite
Moins de 50	Echec
50-69	Victoire marginale
70-110	Victoire normale
111 et plus	Victoire totale

Le casse du siècle

La casse du siècle est scénario d'In Nomine Satanis prévu pour 6 Démons de Grade 1 (au moins).

Synopsis

Georgio, Démon de Valefor de grade 3, est en prison. Il y purge une peine de 30 ans incompressible pour avoir tué six personnes lors d'un hold-up foireux. Pas si foireux que ça en fait car, avant de se faire prendre, il a réussi à se débarrasser de tous ses complices et à cacher le butin. Ce butin, pas moins de 4 millions de Francs, est bougrement intéressant pour tout être humain qui se respecte et pour tout Démon de Valefor. Mais il contient aussi un petit dossier marqué "confidentiel" qui contient les vrais noms de plusieurs Démons... Dont celui d'Andromalius (voilà ce que ça rapporte de cambrioler une banque contenant un coffre appartenant à un Ange).

La prison où est capturé Georgio est très spéciale: Peu de temps après sa capture, il y a été transféré, après avoir raté une tentative d'évasion, dans une prison expérimentale de haute-sécurité. Il faut maintenant se rendre à l'évidence: Le personnel de cette prison est entièrement composé de Soldats de Dieu et d'Ange. Loyaux, ils lui permettent de communiquer avec sa famille, en l'occurrence son vieil oncle, un Démon d'Andromalius qui possède le pouvoir d'humanité. Passant à travers les défenses de la prison comme un couteau de boucher dans le ventre d'un teenager, il ressort de la même façon avec tous les renseignements nécessaires à une mission de libération. Mission dont les joueurs sont responsables...

Mais tout ne va pas se passer comme prévu. Premièrement les collègues de cellule de Georgio ne voudront sûrement pas rester là les bras croisés et ils seront plutôt encombrants, étant des tueurs psychopathes aux origines diverses mais néanmoins parsemées de crimes atroces. Deuxièmement, le personnel de la prison est loin d'être composé de débutants et l'évasion à bien peu de chance de se dérouler sans

problèmes. Poursuivis par des Anges et accompagnés par trois tueurs psychopathes, les joueurs vont tomber sur une dernière arête dans le poisson:

En effet, Georgio a fait une erreur: Il a laissé pour mort un de ses collègues. En fait, il l'a bien tué mais ce dernier a été possédé au même moment par un Démon. Sacrée coïncidence!!! Il a trouvé des notes prouvant qu'il avait fait un coup avec un certain Georgio et qu'il avait planqué la recette dans une carrière désaffectée de la banlieue parisienne. Après quelques mois de recherches, il tombe enfin sur le pactole qu'il ne compte, bien sûr, pas partager avec ses alliés humains. Les joueurs tomberont sur le groupe au moment même où le Démon, trahi par les mafieux avant même d'avoir pu les éliminer tente à tout prix de retrouver le magot. Reste à savoir s'il reconnaîtra dans les joueurs des Démons, ou, s'il estimera que ce sont d'autres truands qu'il faudra faire taire par la même occasion.

Introduction: Un ami dans le besoin

Un beau matin d'hiver, en cet an de grâce 1989 après l'imbécile responsable de la propagande chrétienne mais non moins fils de Dieu, les joueurs reçoivent la visite d'un petit homme, qu'ils croient immédiatement échappé d'un (mauvais) film de gangsters. Après s'être présenté en langage démoniaque comme un disciple d'Andromalius (ce qui devrait intéresser les joueurs, même si c'est hypocritement) et avoir fait apparaître une aura non-négligeable, il parle français avec un accent corse très prononcé. Il s'explique en quelques mots:

- Bonjour les enfants, Je m'appelle Augusto, mais appelez moi Tonton. Je suis responsable d'une mission très importante et mes serviteurs m'ont indiqué que vous étiez dignes de confiance. J'espère que vous ne me décevrez pas (il regarde chaque joueur avec insistance, en imitant l'utilisation d'un pouvoir mental). Bon, ça va, vous me

paraissent satisfaire à nos besoins. Votre mission est simple: Vous devez sortir de prison un Démon nommé Georgio. Il ne peut sortir lui-même car c'est une prison d'élite financée et dirigée par les forces du bien. Il vous faudra ensuite l'aider à récupérer un dossier secret contenant des informations qui ne doivent pas tomber entre les mains de membres des forces du bien. Voilà les coordonnées de la prison et le numéro de cellule de Georgio. A bientôt.

Il ne répondra à aucune question et disparaîtra rapidement dans une DS noire pilotée par un chauffeur en livrée. Les joueurs ne disposeront plus que d'une adresse griffonnée sur un post-it: "4 rue des Pâquerettes, Trappes" et ces quelques mots: "Cellule 3". Les joueurs n'auront alors plus qu'à se mettre au travail.

Demain c'est la saint Dominique,
Celui qui rit quand il vous...

Calembour des Démons d'Andromalius

Tonton, Démon au service d'Andromalius

FO2 VO6 AG3 AP4 PE4 PR3 PP16

Talents: Connaissance du milieu+1, Arme de contact+0, Arme de poing+1, Diplomatie+2, Baratin+1, Discussion+2. Pouvoirs: Humanité (Spécial), Futur Proche+1 (314), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+0 (324), Vérité+0 (316), Volonté (353), Télépathie+1 (321).

Équipement: Costume de ville, Colt .44 et canne-épée.

Apparence et Comportement: Mafiosi corse dans la plus grande tradition des films de gangsters français (époque Borsalino).

Première partie: Ouvrez la cage aux oiseaux

Une rapide enquête dans les milieux humains (quels qu'ils soient) ne servira à rien. Il n'y aucune trace de cette prison et aucune trace de Georgio non plus. Il semble qu'il n'ait même pas été jugé et donc, pas appréhendé. En fait, Yves a bien fait son travail et toute trace de Georgio a disparu. Une enquête dans les milieux démoniaques, du côté de Valefor permettra d'obtenir les renseignements suivants (à vous de les mêler au milieu de phrases sans intérêt, lors de conversations avec des anciens collègues de Georgio):

- Georgio? Le corse? Enfin, celui qui se faisait passer pour un corse? Oui, je le connais. Mais il me semble qu'il a été éliminé par ces salopards d'Ange. En tout cas, pas de traces de lui depuis au moins un an.

- Georgio? Oui, il était très sympa... Et réglo avec les Démons mais un sacré enclû avec les humains. Je ne me rappelle pas qu'il en ait laissé un seul vivant après un casse. Il était en fait un peu parano. Je me demande bien comment il a réussi à se faire serrer.

- Georgio? Ah oui, il s'est fait piquer après le braquage du Crédit Lyonnais de Versailles. Un coup moyen... Je me demande ce qui a pu clocher.

En résumé, rien de bien intéressant pour ce qui concerne la prison (dont personne n'a jamais entendu parler) mais les joueurs pourront cerner un peu mieux la personnalité du sympathique personnage qu'ils doivent libérer.

Au raz des pâquerettes

Une petite visite à l'adresse donnée par tonton mettra bien certainement les joueurs dans l'embarras. Elle correspond à un pavillon, au cœur d'une flopée de barriques du même type. Le nom indiqué sur la boîte aux lettres est "Monsieur et Madame Travers". Il semble que la maison est inhabitée car les volets sont fermés et le jardin très mal entretenu. Une enquête chez les pékins locaux permettra d'obtenir les renseignements suivants:

- Les gens du 4. Je les ai jamais vus.

- Ah, les Travers! Ils font de la musique. Ils sont toujours en tournée et rentrent tard, quand ils rentrent... Ils transportent tout leur matériel avec leur camionnette mais ils sont très serviables. Ils ne font jamais de bruit quand ils ramènent leur matériel tard le soir.

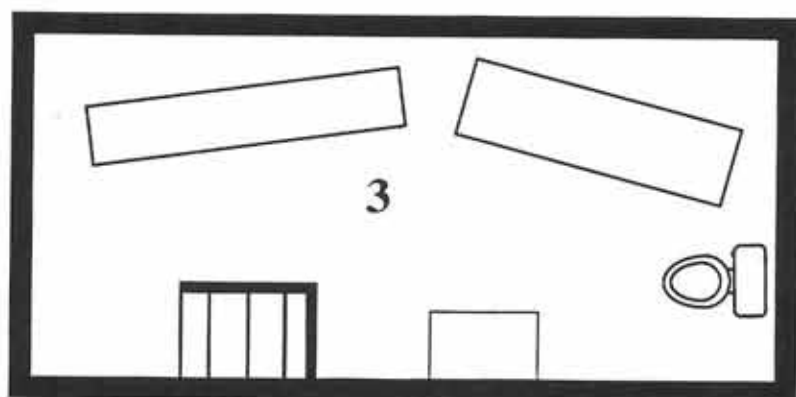
- Les musiciens? Ils ont pas l'air très chébran. Ils ont la coupe plutôt militaire et se balladent en ranger's. C'est des skins sûrement (le mec qui donne ce renseignement est du genre "Redskin-Béru qui l'est parceque c'est la mode et qui voit des skins partout, vous voyez le trip?").

Si les joueurs vont (bêtement) frapper à la porte du 4, il vous suffit de suivre les descriptions ci-après. Sans plan préalablement établi, ça risque d'être très dur... Enfin, c'est leur problème.

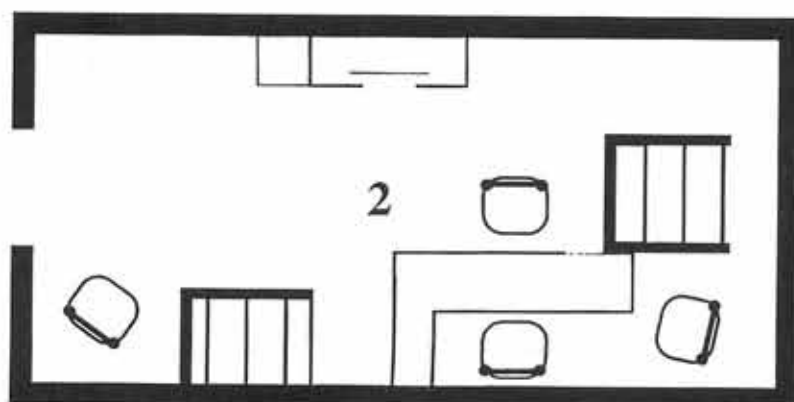
Entrer dans la maison sans passer par la porte est très difficile, pour ne pas dire impossible. En effet, les fenêtres du premier et du rez-de-chaussée sont fausses. Les joueurs pourront alors se rendre compte qu'ils sont en fait devant un splendide blockhaus période mur de l'atlantique avant le débarquement, ce qui tendrait à prouver qu'ils ne se sont pas trompés d'adresse.

1) **La porte d'entrée et le jardin:** La porte d'entrée est blindée (Force:25, Protection:6) et les murs sont en béton armé (Force:50, Protection:8). Un judas (quel nom!!!) permet aux gardes de vérifier qui veut rentrer avant d'ouvrir la porte. Le jardin est en friche et on peut y trouver de nombreuses douilles de fusil-mitrailleur (Calibre NATO 5.56).

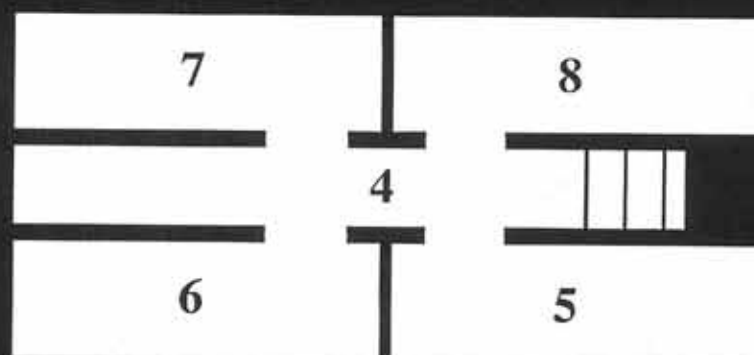
2) **La salle de garde:** Elle comprend quelques meubles (une table et quatre chaises) et un rack pour ranger les armes. On y trouve en permanence 4 gardes (3 Soldats de Dieu et 1 Ange). Ils sont prêts au combat 24 heures sur 24.



Premier Etage



Rez de Chaussée



Sous-Sol

3) Le premier étage: C'est là que les gardiens de la prison entassent tout ce qui leur sert à vivre: De la bouffe, un WC chimique et quelques jeux vidéos.

4) le sous-sol: Il mène aux quatre cellules et est patrouillé en permanence par deux Anges. Les portes des cellules ne sont pas très blindées (Force:20 ,Protection:5) et peuvent être ouvertes toutes en même temps ou séparément avec une boîte de contrôle possédée par l'un des Anges.

5) La cellule 1: Elle contient un lit, une table, un tabouret et un WC broyé. Le sol est couvert de 2cm de merde et de liquide de WC chimique. Albert Tirius y loge et dort à même le sol, sur un lit de rouleaux de papier WC déroulés.

6) La cellule 2: Elle contient un lit, une table, un tabouret et un WC chimique. On peut y remarquer une représentation du fils de Dieu, crucifié, juste au dessus du lit. Arkus y loge.

7) La cellule 3: Elle contient un lit, une table, un tabouret et un WC chimique. Georgio y loge.

8) La cellule 4: Elle contient un lit, une table, un tabouret et un WC chimique. Les murs sont couverts de graffitis divers représentant la plupart du temps des aigles. Ronald Beauvoir y loge.

Les gardes, Trois Soldats de Dieu au service de Nathanaël

FO2 VO3 AG3 AP2 PE3 PR1 PP4
Talents: Arme d'épaule+2, Esquive, Corps à corps+1.
Pouvoirs: Télékinésie+0 (126).
Equipement: Gilet en kevlar, ranger's, M-16, matraque.
Apparence et Comportement: Ils sont entièrement dévoués à Nathanaël et il est impossible de faire sortir des prisonniers sans les tuer au préalable.

Jacques Benois, Ange au service de Dominique

FO4 VO3 AG2 AP1 PE3 PR3 PP10
Talents: Arme de poing+0, Arme d'épaule+2, Esquive+1.
Pouvoirs: Peur+2 (134), Invisibilité+2 (261), Mensonge+0 (316).
Equipement: Colt .44, M-16, Gilet en kevlar, ranger's.
Apparence et Comportement: Son rôle est d'empêcher qu'un prisonnier sorte de la prison. Il fera tout pour qu'il en soit ainsi.

Nathanaël, Ange au service de Laurent

FO5 VO2 AG5 AP1 PE2 PR2 PP7
Talents: Arme de contact lourde+3, Esquive+3, Arme de contact+1, Course+2.
Pouvoirs: Téléportation+1 (331), Combat (346), Physique (341), Arme de contact mobile (Epée à deux mains, 416).
Equipement: Jogging "classe", Ray-ban, baskets, épée à deux mains.
Apparence et Comportement: Expert du combat à l'épée à deux mains il affectionne particulièrement le combat à

deux-contre-un avec lui d'un côté et l'arme magique de l'autre. S'il est en difficulté il n'hésitera pas à se téléporter. Il préfère fuir et combattre un autre jour.

Fred Benois, Ange au service de Dominique

FO4 VO3 AG2 AP1 PE3 PR3 PP10
Talents: Arme de poing+0, Arme d'épaule+2, Esquive+1.
Pouvoirs: Peur+2 (134), Invisibilité+2 (261), Mensonge+0 (316).
Equipement: Colt .44, M-16, Gilet en kevlar, ranger's.
Apparence et Comportement: Clone parfait du frère jumeau dont il a pris le corps, il peut même faire frissonner les joueurs s'ils croient qu'ils l'ont déjà tué à l'étage supérieur (il ne fera d'ailleurs rien pour leur prouver le contraire).

Albert Tirius, Démon au service de Malthus

FO3 VO3 AG3 AP1 PE4 PR4 PP13
Talents: Médecine+1, Course+0, Baratin+1, Discussion+2.
Pouvoirs: Acide+3 (126), Champ magnétique+1 (254), Infection+2 (spécial), Tueur psychopathe (635).
Equipement: Aucun.
Apparence et Comportement: Il a l'apparence d'un vieux bonhomme sale et triste. Ses yeux luisent d'une envie de tuer qui feraient même peur à Jason.

Arkus, Ange au service de Laurent

Les enfants sortirent de l'école comme une nuée de pigeons à l'approche d'un passant. Par petits groupes, ils se dirigèrent chacun vers un endroit différent. Surpris par tant d'empressement, la pervenche eut bien du mal à empêcher les voitures qui roulaient à vive allure, de heurter certains chérubins. L'une des voiture du même piler brutalement devant un petit rouquin en rollers, ce qui déclencha un petit carambolage en série, heureusement sans gravité. Le petit rouquin s'éloigna rapidement en levant un doigt à l'intention du conducteur ébahi de la voiture fautive.

- Eh, petit.

L'homme qui venait de bloquer la route au sale gamin était grand, beau et portait un costume blanc qui lui allait à ravir. Il posa une main protectrice vers l'enfant. Le gamin fit mine d'esquiver mais la poigne de l'homme devint plus forte.

- Casse-toi mec, tu crains, érueta le skater.
- Le Seigneur n'aime pas que l'on parle de cette façon à l'un de ses serveurs.
- Tu me fais chier, merrrrrrdeeee.

Le gamin eut un mouvement de recul et pivota sur ses patins, non sans avoir préalablement craché sur le beau costume de l'homme en blanc. Ce dernier avança son pied pour bloquer l'un des patins ce qui eut pour effet de faire tomber le gamin, la tête sur l'angle du trottoir. L'homme se reprit rapidement, essuya le crachat et murmura:

- Tu vas payer, fils de Satan. Puis, à haute voix:
- Je suis médecin, le pauvre enfant vient d'avoir un malaise. Sûrement une séquelle de l'accident. Je le conduis à l'hôpital.

Il fit monter le gamin dans sa voiture doucement, puis, lorsqu'il eut démarré s'adressa au gosse qui venait de reprendre connaissance:

- C'est moche ce qui t'arrive.

Sa voix était devenue cavernueuse, ses yeux luisaient d'une joie malsaine. Le gamin pleurait en le regardant, implorant sa pitié. L'homme fit mine de passer une vitesse et frappa le gamin au visage. Il y eut un grand CRAC, puis plus rien: Le gamin ne pleurait plus. L'homme tremblait et regarda le ciel:

- Justice est faite Seigneur.

FO5 VO2 AG5 AP3 PE2 PR2 PP10
Talents: Esquive+1, Course+1, Arme de contact+1.
Pouvoirs: Besoin de tuer (666), Juste-lame de Laurent+1 (Spécial), Champ de force+2 (251), Coup de poing+1 (112).
Equipement: Aucun.

Apparence et Comportement: Arkus est un Ange mais il doit être éliminé après un rapide jugement dirigé par Dominique. Lorsque l'envie lui en prend, il nettoie la terre des Démons (il tue alors n'importe qui avec l'arme qui lui tombe sous la main). Il est très très grave, même s'il était un Démon.

Georgio, Ange au service de Valefor

FO3 VO4 AG6 AP3 PE4 PR4 PP21
Talents: Crochetage+2, Discrétion+2, Electronique+1, Course+1, Séduction+1.
Pouvoirs: Paranoïa (631), Agilité (355), Précision (352), Invisibilité+1 (261), Ouverture+2 (spécial), Forme gazeuse+2 (263), Charme+2 (131), Paralysie+2 (163).
Equipement: Aucun.

Apparence et Comportement: Georgio est ce que l'on peut appeler le mafiosi de base. Brun, bien de sa personne, il ressemble à un Aldo Macionne qui n'aurait pas oublié de venir à la distribution de cervelle le jour de sa naissance. Son costume de prisonnier ne lui va visiblement pas et il ne supporte pas de fumer autre chose que les gros cigares de Havane.

Ronald Beauvoir, Tueur Psychopathe

FO3 VO1 AG3 AP2 PE2 PR2
Talents: Arme de contact+2, Arme de poing+1, Corps à corps+2, Esquive+2.
Equipement: Aucun.
Apparence et Comportement: Ronald se prend pour un aigle. Il se sent capable de voler et chasse les rongeurs (n'importe qui) dès qu'il a faim. Il est aussi accusé de cannibalisme.

Deuxième partie:

Vol au dessus d'un nid de coucou

Si les joueurs ont eu la mauvaise idée de libérer les trois autres occupants de la prison, ils auront bien du mal à se rendre à la carrière où se trouve le magot. Voici quelques épisodes savoureux du voyage:

- Arkus se met à réciter des passages de la bible en priant. Il se tourne vers un des Démons et tente de le tuer, tout d'abord en l'étranglant, puis, tout d'un coup, en utilisant ses pouvoirs.

- Ronald ouvre la portière de la voiture et monte sur le toit. Il agite les ailes (pardon, les bras) et pousse des cris. Tout ce bordel attire un car de flics (voir statistiques P10 de Magna Veritas).

- Tirius, alors que la voiture est arrêtée à un carrefour, baisse sa vitre et arrose les passants de sa bave acide, comme ça, pour le fun.

Troisième partie:

Demon Connection

Une fois arrivés sur les lieux où se trouve le magot (dans une ancienne usine de gravier, à environ 50 kilomètres au Nord du Mans), les joueurs n'auront plus qu'à creuser à quelques mètres sous terre et ramener... Stop. Coupez, on la refait.

Une fois arrivés sur les lieux où se trouve normalement le magot (dans une ancienne usine de gravier, à environ 50 kilomètres au Nord du Mans), les joueurs ne trouveront qu'un trou fraîchement creusé et pas de traces de pognon et encore moins de dossiers. Au même moment, ils entendront des coups de feu (des rafales pour être plus précis). Le bruit vient de derrière une colline formée par des remblais mais déjà colonisée par les mauvaises herbes. C'est du haut de ce promontoire qu'ils pourront assister à un spectacle bien étrange, digne des pires films noirs de la cinq:

Des hommes (environ une dizaine) sont retranchés derrière trois grosses voitures noires aux vitres teintées (statistiques: Voiture lourde) et font feu sur un seul homme qui est lui aussi caché derrière un véhicule du même bois. Ils sont tous

armés de M-16 ou de Uzi et font feu au maximum, sans toucher grand chose. Georgio reconnaîtra en l'homme seul un de ses anciens associés, ce qui expliquerait qu'il ait retrouvé si facilement le magot. Ce qu'il n'explique pas c'est comment ce dernier peut être encore en vie. Il est sûr de l'avoir tué d'une balle dans la nuque.

Quoique les joueurs fassent, sachez que ce sont les mafiosis (ceux qui sont 10) qui ont le fric et le dossier (dont ils n'ont rien à foutre). L'homme seul est en fait un Démon de Belial. Dès que les joueurs interviendront, il usera de tous ses pouvoirs, croyant que les mafiosis reçoivent du renfort. L'utilisation de certains pouvoirs voyants pourront peut-être faire deviner aux joueurs que l'homme seul est avec eux....

En tout cas, dès que la situation sera devenue critique pour les mafieux, ces derniers fuiront comme le premier robinet venu. La poursuite devra alors s'engager rapidement au risque de perdre définitivement le dossier confidentiel.

Option: Si l'Ange de Laurent, de la prison, s'est téléporté à temps, il peut apparaître dans le combat final avec quelques serviteurs de Dieu (516), histoire de mettre encore un peu plus d'ambiance.

Marco, Démon aux service de Belial

FO3 VO3 AG2 AP2 PE2 PR5 PP11
Talents: Arme de poing+1, Course+1, Voiture+0.
Pouvoirs: Feu+2 (121), Feu+2 (253), Incendie+1 (spécial).
Equipement: Costume de ville, Colt .44, Uzi et Ray-ban.
Apparence et Comportement: De loin, il peut ressembler à un homme normal. Son mépris des êtres humains et sa foi en Satan font de lui la cible idéale d'un éventuel chasseur de Démon.

Les mafiosis, onze humains

FO2 VO2 AG1 AP2 PE2 PR2
Talents: Discrétion+1, Crochetage+0, Corps à corps+0.
Arme de poing+1.

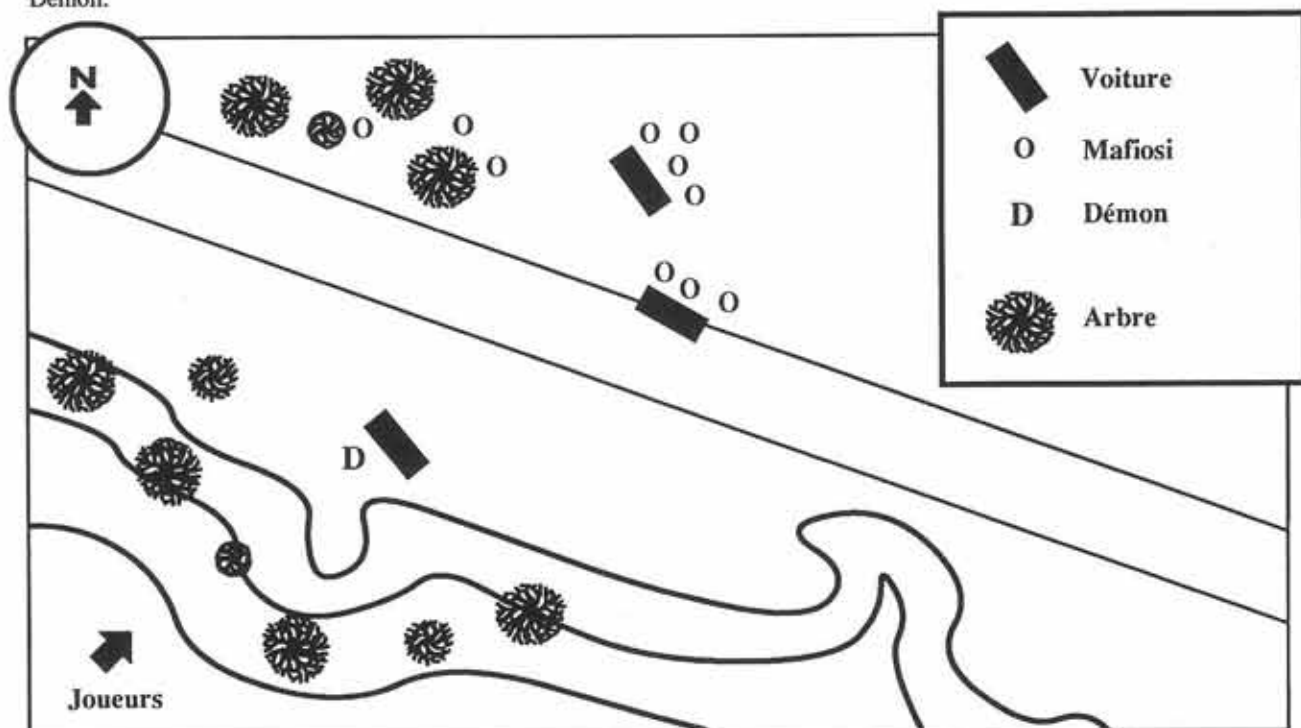
Equipement: Uzi, gilet en kevlar et costume de ville.

Apparence et Comportement: Ils sont très en colère de s'être fait avoir de cette façon par un blanc-bec. Ils comptent bien lui trouer la peau. Si le combat tourne mal (c'est-à-dire si un Démon utilise un pouvoir très voyant) ils s'enfuient en voiture et iront même jusqu'à se séparer pour se retrouver plus tard dans un lieu connu d'eux seuls. En cas de discussion (je vois pas vraiment comment mais...) ils ne feront aucun problème si les joueurs ne veulent que le dossier secret. Ils ne sont là que pour le fric.

Réussite de l'aventure

Action ou événement	Points
Dossier récupéré	+50
Marco survivant	+10

Total	Niveau de réussite
Moins de 50	Echec
50-59	Victoire normale
60 et plus	Victoire totale





Scénarios pour Magna Veritas

Cette manie que vous avez, vous les moniteurs de natation, de vouloir toujours tout dramatiser

Ce scénario n'est absolument pas directif, les joueurs et le maître de jeu doivent être expérimentés afin d'en tirer la substantifique moelle. En effet, les événements décrits seront très certainement bouleversés par les agissements des joueurs et ne constituent en fait qu'une trame sur laquelle le maître de jeu se fera une joie d'improviser. Tous les renseignements ne sont pas fournis, ni tous les accès aux renseignements, là aussi, le mot d'ordre doit être l'improvisation. Si les joueurs ont de bonnes idées, le maître de jeu devra les récompenser en leur permettant d'obtenir les renseignements requis.

L'histoire

Gédéon, une traction avant noire, n'est en fait que le familier de Michel Chevalier, Démon de Malphas résidant à Versailles et dont les états de service sont exemplaires (NDC: ça c'est toi qui le dit) Il y a un mois de cela, Gédéon a quitté son maître sans son autorisation, afin de suivre une alpine Renault, elle aussi familière. Le maître de l'alpine Renault est mort il y a deux mois et à la suite d'une erreur, sa voiture n'a pas été désactivée comme elle aurait dû l'être.

Les deux familiers rebelles se sont donc enfuis et ont baguenaudé en amoureux à travers toute la France (ils n'ont pas besoin d'essence pour fonctionner). Michel Chevalier a attendu 15 jours avant de prévenir ses supérieurs, par peur d'être traité d'incompétent. Un groupe d'intervention a été dépêché afin d'éclaircir le problème, en clair, détruire les deux familiers.

Après 15 jours de poursuites le long de toutes les autoroutes de France et de Navarre, ils ont réussi à localiser les deux rebelles dans le paisible petit port estival de Plouhinec. Après un combat surréaliste à travers tout le village, Flammenwerfen, un Démon de Belial a réussi à réduire en

cendres l'alpine Renault. Fou de chagrin, Gédéon l'a pourchassé à travers tout le port. Acculé par Gédéon, Flammenwerfen s'est réfugié dans la cabine téléphonique située au bout de la jetée où Adrien Roche paisible artisan pêcheur dessaoulait en cette heure tardive. Gédéon, poursuivi par les autres Démons, s'est rué sur la cabine et a plongé avec elle dans la mer, entraînant le Démon et le breton alcoolique (excusez le pléonasme) avec lui.

La poursuite s'est arrêtée là, et les Démons se préparaient à faire leurs bagages ainsi que leur rapport, lorsque d'étranges événements les ont fait changer d'avis. Ils ont donc décidé de rester afin de finir leur mission. Gédéon, grâce à son pouvoir d'anaérobiose, fonctionne parfaitement sous l'eau. Ivre de haine, il noie son chagrin dans le massacre d'innocents et sème la terreur et la mort dans ce paisible port Breton. Le mois d'Août commence à peine et, avec une bande de Démons, une équipe d'Ange et un familier psychopathe parachutés en plein milieu des touristes, l'été va être chaud à Plouhinec.

Introduction

Les PJs sont contactés par leur supérieur, le père François Morgue de la paroisse de Champoteux (Essonne). Ils sont sommés par téléphone, de se rendre immédiatement à Champoteux. Il est alors 10h30 du matin, ce Mercredi 2 Août. Le père, après les avoir introduits dans son bureau secret où l'on se rend par un confessionnal-ascenseur, leur montre des coupures de presse (voir plus loin). Il attend que tous les joueurs aient pris connaissance avant de déclarer: "On s'autorise à penser en haut lieu que toute cette affaire sent la diablerie. Vous allez donc vous rendre à Plouhinec et profiter de l'afflux touristique pour enquêter discrètement. Allez et que Dieu vous garde".

Plouhinec

Paisible station balnéaire bretonne, Plouhinec doit à l'industrie du tourisme d'être sortie de la féodalité baignant la Bretagne. Sa population s'élevant à 753 âmes, triplée en été, Plouhinec doit à son éloignement des côtes du débarquement et du passage du TGV atlantique de rester dans l'anonymat le plus total. Situé à une vingtaine de kilomètres de Lorient et à 50 kilomètres de Quimper, Plouhinec n'a vraiment pas de quoi se vanter.

Son maire, Stéphane Schneider, alsacien depuis toujours, doit à son parti dont il est l'un des plus jeunes députés, d'avoir été parachuté là lors des dernières municipales. Pas vraiment intégré à la population, il a décidé de prendre son mal en patience et de transformer Plouhinec en tremplin pour sa carrière politique. Il est donc à l'origine des aménagements touristiques qui ont permis de sauver le village. Plouhinec compte un seul hôtel, "l'hôtel de la plage", pension vieillotte dont le parc de vacances fait dramatiquement baisser le chiffre d'affaires. Le seul lieu intéressant et original du village est le récent club de vacances, où la populace vient passer ses congés payés afin de prouver que 1936 n'a pas compté que pour du beurre.

Ce club moderne en bordure du village, est en fait un agglomérat de petits bungalows de béton, deux fois plus grand que Plouhinec lui-même, et pourvu des derniers aménagements en matière d'abêtissement et de vulgarité moderne, propices à satisfaire les centaines de vacanciers que la roue de la fortune et porte bonheur ne font même plus rêver. On y trouve donc 4 courts de tennis, un mini-golf, un restaurant, un club de plage pour les enfants, un mini-supermarché, un centre de location de Pédalos et même une discothèque où l'on danse la Lambada (si! si!).

Les Démons logent dans différents bungalows, savamment répartis à travers tout le camp afin de ne pas éveiller les soupçons. Les bungalows, pouvant loger jusqu'à 6 personnes sont disséminés à travers la garrigue comme les grotesques chiures d'une mouche à béton. Toutes les autres infrastructures sont près de la plage.

L'action

Voici un bref résumé des événements tels qu'ils devraient se dérouler tout au long du scénario. Inutile de préciser que les actions des joueurs devraient conséquemment transformer cette trame.

Samedi 1er Juillet: Gédéon et l'alpine Renault s'enfuient.

Vendredi 14 Juillet: Dégouté de la vie par la retransmission télévisée du défilé Goude, Michel Chevalier prévient ses supérieurs de la disparition de Gédéon.

Dimanche 16 Juillet: Une équipe de Démons se réunit et part sur les routes de France à la recherche des deux fuyards.

Mardi 1er Août: L'équipe de Démons repère les deux familiers et les suit jusqu'à un endroit propice à leur élimination. Les deux familiers s'en rendent compte et se ruent dans le plus proche lieu civilisé (!!!), Plouhinec, pensant y être à l'abri.

Mercredi 2 Août: Après un combat furieux, Flammenwerfen et l'Alpine Renault meurent. On retrouve le jeudi matin le corps d'Adrien Roche, noyé dans une cabine téléphonique par trois mètres de fond, et la carcasse d'une alpine Renault carbonisée (le corps de Flammenwerfen ayant disparu avec tout ce qu'il portait, comme toujours lorsqu'un Démon meurt).

Début du scénario

Jeudi 3 Août

Les joueurs arrivent, normalement vers la fin de l'après-midi. La ville sera sous le choc de "l'accident" de la nuit. La jetée est encombrée de badauds venus contempler, les restes des fondations de la cabine téléphonique, et des plongeurs de la gendarmerie, venus rechercher la voiture responsable de l'accident.

Les rumeurs les plus folles (au maître de jeu de les inventer) courent parmi la foule béate, trop contente de pouvoir contempler la mort autrement qu'à la télé. De nombreux autochtones racontent à qui veut l'entendre qu'ils ont tous entendu des bruits de voiture comme dans les feuillets américains aux alentours de minuit et demie, et qu'il y a eu un grand boum suivi d'un grand plouf, et puis plus rien. Le corps d'Adrien Roche (65 ans) est à la morgue de Lorient. Seul un membre de la famille ou un Ange ayant une couverture officielle, peut le voir. Le corps est pour le moins intéressant: La cause du décès est de toute évidence la noyade, mais on peut relever des traces de brûlures assez profondes sur la main gauche (causées par le lance-flammes de Flammenwerfen). Le rapport d'autopsie contient les renseignements donnés ci-dessus, mais dans le jargon latino-pédant que les médecins aiment à utiliser afin de justifier leurs 7 années d'études. On peut aussi y lire que le patient avait une Cirrhose du foie et 2.8 grammes d'alcool dans le sang, la mort remonte à 0h00-0h30.

La cabine téléphonique se trouve dans la cour du poste de police de Plouhinec et n'importe qui peut y accéder. Elle est à moitié défoncée, comme si elle avait reçu un grand choc. Des traces de peinture noire sont encore visibles. La carcasse de l'alpine Renault a été enlevée, et se trouve maintenant à côté de la cabine téléphonique. La voiture a complètement brûlé. Le rapport de police stipule qu'elle a brûlé sous l'action d'un projectile enflammé ou d'un "lance-flammes", car le réservoir était vide. On n'a pas retrouvé le chauffeur, pas plus que la clé de contact.

Si l'on cherche des témoins, la population béate indiquera sans problème le vieux LeCamus, breton de souche et de foie, compagnon de boissons d'Adrien Roche et compagnon d'armes pendant la seconde guerre. LeCamus, dégoûté par la mort de son ami et de l'attitude de la police, s'est cloîtré dans sa ferme en bordure de Plouhinec. Il accueillera toute tentative de discussion par des insultes et des coups de fusil. Lui parler relèvera de la gageure, mais avec un peu de subtilité, il acceptera peut-être. Les joueurs devront faire preuve de beaucoup de diplomatie avant qu'il ne leur parle, lui dire qu'on est là pour venger Adrien est une excellente méthode.

Voilà ce qu'il éructera entre deux verres de calva: "L'dédé venait juste d'partir, après la 3ème bouteille, quand j'suis sorti pisser un brin. Là j'a vu une ombre pas claire s'exciter près d'une voiture, ya eu une grande flamme qu'est sortie d'un machin que le type pas clair tenait, comme les lance-flammes boches pendant la guerre. La voiture, elle a pris feu dans un grand pouf. Moi chuis resté cul par terre, la bite à l'air, me pissant dessus de trouille. Le type pas clair a couru vers la j'tée. Là y'a une voiture noire qu'est passée devant moi à toute allure, même qu'el'faisait autant de boucan que dans Starsky & Hutch. Pis plus rien. J'me suis l'vé et j'ai vu une voiture rouge qui partait tous phares éteints vers le camp. Voilà c'est tout"

Vendredi 4 Août

Si les PJs traînent le long des plages vers minuit et demie ils entendront des cris hystériques venant d'une petite crique isolée. A mesure qu'ils se rapprocheront, ils pourront distinguer des bruits de voiture au milieu de tous les cris. Arrivés sur la plage; ils verront des jeunes à poil courir dans tous les sens en hurlant. Autour du feu, ils pourront distinguer un Sound-Machine écrasé ainsi que le corps d'une jeune fille. Elle est morte, la cage thoracique portant encore la trace du pneu meurtrier. C'est bien sur Gédéon qui, excédé par la cacophonie qu'est la House-Music, dont les vibrations se répercutent très bien dans l'eau, a décidé de frapper pour apprendre à ces jeunes cons l'amour de Mozart, et aussi, parcequ'ils sont tous responsables de la mort de l'Alpine Renault. Les traces de pneus viennent de la mer et y retournent après le petit écart sur le Sound-Machine et la jeune fille. Si les joueurs interrogent les jeunes (voir leur témoignage plus loin). Si l'on étudie les traces de pneus, un jet de Voiture (perception) permettra de reconnaître une voiture française de collection. Les jeunes rentreront dans leurs bungalows respectifs, et seront interrogés par la police à la première heure. Le cadavre sera enlevé le plus tôt possible. Le lendemain la marée aura effacé toutes les traces du drame.

Samedi 5 Août

La population effrayée, apprend ce second drame. Les autorités démentent les rumeurs de monstre marin, et parlent juste d'un simple accident. Le corps de Béatrice Lecas, est lui aussi à la morgue, et personne n'a le droit de le voir,

même pas la famille, là encore seul un role-playing intense ou de puissantes relations permettront de voir le cadavre. Le corps a été écrasé par un véhicule individuel de taille moyenne (en clair une voiture). La police étant arrivée trop tard sur les lieux du crime, elle n'a pas vu les traces de pneus.

Les 5 autres jeunes de la soirée, resteront durant toute la journée au commissariat, afin d'éviter que la population ne s'effraie s'ils se mettent à parler. Seuls leurs parents, à qui ils ont tout raconté se font une joie de crier bien haut au remake des dents de la mer. La police fait tout pour apaiser les esprits, rappelant que les jeunes ont été pris en flagrant délit de consommation de Haschich, leurs témoignages doivent être pris à leur juste valeur. En clair ils ont la situation en main et ce ne sont pas les divagations de jeunes boutonneux amateurs de H qui doivent mettre en doute les déclarations des représentants de l'ordre. Les interroger sera donc là encore quasiment impossible, a moins d'un role-playing exceptionnel ou de puissantes relations. Néanmoins si un tel cas se produit voilà la substantifique moelle de leur déclaration: "On était en train d'écouter de la House, sur la plage, tranquilles, avec un petit pétard. Béa et Urbano étaient un peu à l'écart en train de... sortir ensemble, quand on a entendu un bruit de moteur affreux et Arthur a couru à poil vers nous en hurlant, poursuivi par une grande masse sombre. Béa a crié, et s'est subitement arrêtée. Là on a paniqué et on a couru dans tous les sens. Y'a eu un grand crac, la musique s'est arrêtée et pis après les bruits de moteur ont cessé."

- Vers 22 heures, toute personne en train de se baigner, entend des bruits portés par l'eau. Comme des détonations extrêmement rapides. Cela vient de Jean-Luc Lebloas, un des Démon, qui faisait de la plongée pour repérer Gédéon et que ce dernier vient de trouver. Les bruits sont donc les crépitements de la mitrailleuse qui marche très bien sous l'eau. Sylvestre qui suivait Jean-Luc depuis un bateau de location se rend compte de la mort de son complice et fuit à toute allure. Sa vedette est heureusement plus rapide que Gédéon qui patine dans les fonds vaseux. Il s'échappe donc non sans s'être pris quelques pruneaux dans la coque, et regagne le port de plaisance où il a loué la vedette. Il demande à Thierry Leglanec, le propriétaire du bateau de le réparer discrètement et rapidement. Il court ensuite voir Germaine et lui emprunte 5000 Francs qu'il revient donner à Thierry pour son silence et son travail.

Il regagne ensuite son bungalow. Une bande de jeunes, ivres et pas que de joie, à bord d'une grosse voiture noire, manque de l'écraser. Sylvestre exprime son désaccord en sortant sa mitrailleuse et en arrosant la voiture. Elle se crashe dans un des bungalows et prend feu. On comptera 7 morts. Sylvestre regagne alors discrètement son bungalow. Si des joueurs logent au camp ils pourront comme tous les autres locataires, entendre les crépitements sporadiques de la mitrailleuse. Le camp est immédiatement en alerte. Les pompiers et la police interviennent, invitant la population au calme.

Le maire vient lui-même, faire un discours afin de rassurer les estivants. Vers Minuit, tout est calme. Si les joueurs questionnent les badauds, ils n'apprendront rien de plus que ce qu'ils ont certainement entendu. Par contre, s'ils questionnent les gens de manière peu discrète, ou, s'ils ont l'air d'enquêter, Germaine interviendra. Elle commencera à jouer son grand rôle de vieille bigote très pieuse afin de tester les joueurs. S'ils laissent entendre qu'ils respectent la religion à un point peu commun de nos jours parmi les générations nouvelles, elle les invitera tous à prendre un remontant chez elle en déclarant être très contente de rencontrer des jeunes qui ne soient pas "drogués-bougnoules-pédés-gauchistes".

Elle les priera de venir tous, et leur prendra la tête pendant un certain temps, afin de s'assurer que ce sont bien des Anges. Une fois les joueurs partis elle ira trouver Sylvestre pour lui expliquer la situation. Si les joueurs logent dans des bungalows séparés ou pas à plus de deux par bungalow ils en profiteront pour les assassiner discrètement. Durant la nuit, la police fait une perquisition dans tous les bungalows où logent des personnes suspectes, c'est à dire les personnes qui sont seules ou en groupe mais qui n'ont manifestement pas la tête de vacanciers. Inutile de dire que s'ils ont des armes, ils seront prestement arrêtés et le temps de leur incarcération risque fort de leur faire rater le scénario.

Dimanche 6 Août

Si les PJ's enquêtent sur le port, ils pourront remarquer dans un coin un peu isolé, un homme, Thierry Leglanec, en train de réparer une vedette rapide, qui manifestement présente des trous de balles dans la coque. Une personne réussissant un jet d'armes (d'épaule ou de poing) associé avec la caractéristique de Volonté pourra affirmer que ce sont des trous de mitrailleuse d'un calibre de 7.62mm. Thierry Leglanec répondra à toutes les questions en Breton afin de bien faire sentir aux joueurs qu'ils doivent se mêler de ce qui les regarde. Si on lui propose plus de 2000 Francs, il se mettra à table, et en Français!

Il dira avoir loué le bateau la veille au soir à deux estivants, un jeune à l'allure crétine avec un sac toujours sur le dos et un autre sans signe particulier. Ils ont apporté une tenue de plongée et un sonar, qu'il a gardé. Seul le crétin est revenu, vers 11 heures du soir. Il l'a payé pour qu'il ne dise rien et pour qu'il répare la coque.

Vers minuit, Germaine Petipas et Sylvestre tendent un piège sur une petite plage déserte, non loin de celle où Béatrice Lecas est morte. Là ils installent une Hi-Fi (dopée au TOP 50), les enceintes tournées vers la mer. Ils se cachent ensuite dans les rochers alentours, non sans avoir placé 10 kilos de plastic sous la chaîne. Ils attendent donc, certains que les goûts musicaux de Gédéon l'obligeront à sortir. Si les joueurs errent le long des plages ou sont en bateau près des côtes, ils pourront sans problème entendre le raffut et se diriger vers sa source. Là ils assisteront au combat

magnifique entre Germaine, Sylvestre et Gédéon, combat où ils pourront intervenir. Ceci devrait donc mettre fin au scénario.

S'ils sont tranquillement au camp, ils entendront vers deux heures du matin une formidable explosion. Ils pourront alors suivre la police jusqu'à la crique où la carcasse de Gédéon finira de brûler, au milieu d'une pile de "Batman", derniers restes de Sylvestre. Germaine quant à elle, sera en route pour faire son rapport.

Renseignements accessibles au cours du scénario

Si les joueurs décident d'enquêter sur le monstre marin, ils pourront sans problème louer un bateau à Thierry Leglanec, qui se fera une joie de le leur fournir. Pour trouver efficacement Gédéon, un sonar est nécessaire et il faudra aller à Lorient pour en louer un. Ainsi équipés, ils trouveront effectivement Gédéon, après plusieurs heures bien sûr. Gédéon est caché sur un haut fond, et tirera sur tout ce qui l'approchera. Le combat risque d'être chaud. Sauf durant les événements précisés plus haut, Germaine sera à tout moment sur la plage en train de tricoter. Sylvestre lui, sera à la cafétéria du coin, plongé dans la lecture de ses "comics".

Ouest France, le Jeudi 3 Août. Rubrique "faits divers"

Chauffardmeurtrier

Hier soir, dans le petit port de Plouhinec, l'alcool au volant a encore frappé. Un chauffard, certainement ivre, après être entré en collision avec une Alpine Renault, a entraîné un honnête marin pêcheur, malheureusement présent sur les lieux du drame. Quand la police fera-t-elle enfin le nécessaire afin que de pauvres innocents cessent de payer de leur vie l'inconscience d'alcooliques.

Le Parisien, le Jeudi 3 Août

Noyé dans une cabine téléphonique par trois mètres de fond

Le corps de Monsieur Adrien Roche, paisible marin pêcheur Breton, a été retrouvé ce matin dans la rade de Plouhinec. Il semble d'après les premiers rapports de police que la cabine ait été emportée par une voiture folle qui a pris la fuite. Cet événement a eu lieu la même nuit que l'incendie d'une Alpine Renault volée à quelques mètres de là.

Les personnages

La mort ou le suicide, à vous de choisir.

Bifrons, Prince-Démon des morts

Germaine Petipas, Démon au service de Bifrons
FO6 PR3 VO2 PE3 AG4 AP1 PP8

Talents: Corps à corps+2, Broderie+2 (précision), Arme de contact lourde+2, Démolition+2.

Pouvoirs: Armure+1 (211), Force (351), Arme de contact maudite (411, Canne démoniaque pesant 10 kilos et pouvant servir d'arme de contact lourde avec une puissance de base de +2), Sommeil+1 (132).

Équipement: Canne maudite, costume de vieille femme, sac à main.

Rôle et comportement: Ce Démon particulièrement pervers est un des rares Démons de Bifrons dont l'intelligence n'égale que la force. Afin de tromper l'ennemi, Germaine à l'apparence d'une paisible retraitée racornie, qui ne se sépare jamais de son sac et de sa canne avec laquelle elle trotte innocemment. D'apparence fort sympathique, elle n'hésite pas à discuter avec les passants, leur parlant de ses pigeons et de la broderie sur laquelle elle travaille en ce moment. Elle adore le combat au corps à corps dans des endroits discrets et par surprise.

Sylvestre Etalon, Démon au service de Bifrons
FO5 PR2 VO1 PE6 AG2 AP1 PP9

Talents: Mitrailleuse+2, Connaissance des comics+2 (j'hésite à mettre la Volonté comme caractéristique), Nage+1.

Pouvoirs: Arme à distance maudite (412, Mitrailleuse M-60), Charme+2 (131) (Sylvestre n'a jamais réussi à l'utiliser mais ne désespère pas), Naïveté (665), Cornes+1 (116), Acide+0 (165).

Équipement: Costume de vacancier, sac (rempli de comics).

Rôle et comportement: Ce Démon est quant à lui l'archétype du Démon de Bifrons. Il ressemble à un petit être malingre, d'environ 25 ans, au regard si profondément stupide que l'on en vient à apprécier Patrick Sabatier. Il ne quitte jamais un drôle de sac couvert de patches de Star-Trek, Blade Runner et autres Batman, et dans lequel il range toute sa collection de "comics", qu'il n'hésite pas à compulsiver en

public. Il est totalement incapable de la moindre initiative et obéit donc aveuglément à ses confrères. Sa seule réaction face au danger est de tuer. Il plonge donc ses mains dans son petit sac et, croyant ruser, en sort sa M-60 maudite.

Jean-Luc Lebloas, Démon au service de Vephar
FO3 PR3 VO3 PE3 AG3 AP3 PP8

Talents: Nage+2, Survie en mer+1, Breton+1, Folklore celtique+1.

Pouvoirs: Vie sub-aquatique (spécial), Timidité (664), Liquéfaction+1 (264), Poison+0 (161).

Équipement: Costume de marin.

Rôle et comportement: Portant le ciré, les bottes et même le nom, Jean-Luc a tout du Breton de souche. Il ressemble à s'y méprendre au héros de la pub "petit navire", la boîte de thon en moins. Timide jusqu'à la désintégration (ou plutôt la liquéfaction), il ne se sent bien que dans l'eau où il aime à l'occasion noyer les fans du Grand Bleu afin de prouver que Jacques Mayol n'est qu'un obsédé sexuel pratiquant la zoophilie aquatique.

Gédéon, Familier au Service (avant...) de Michel Chevalier

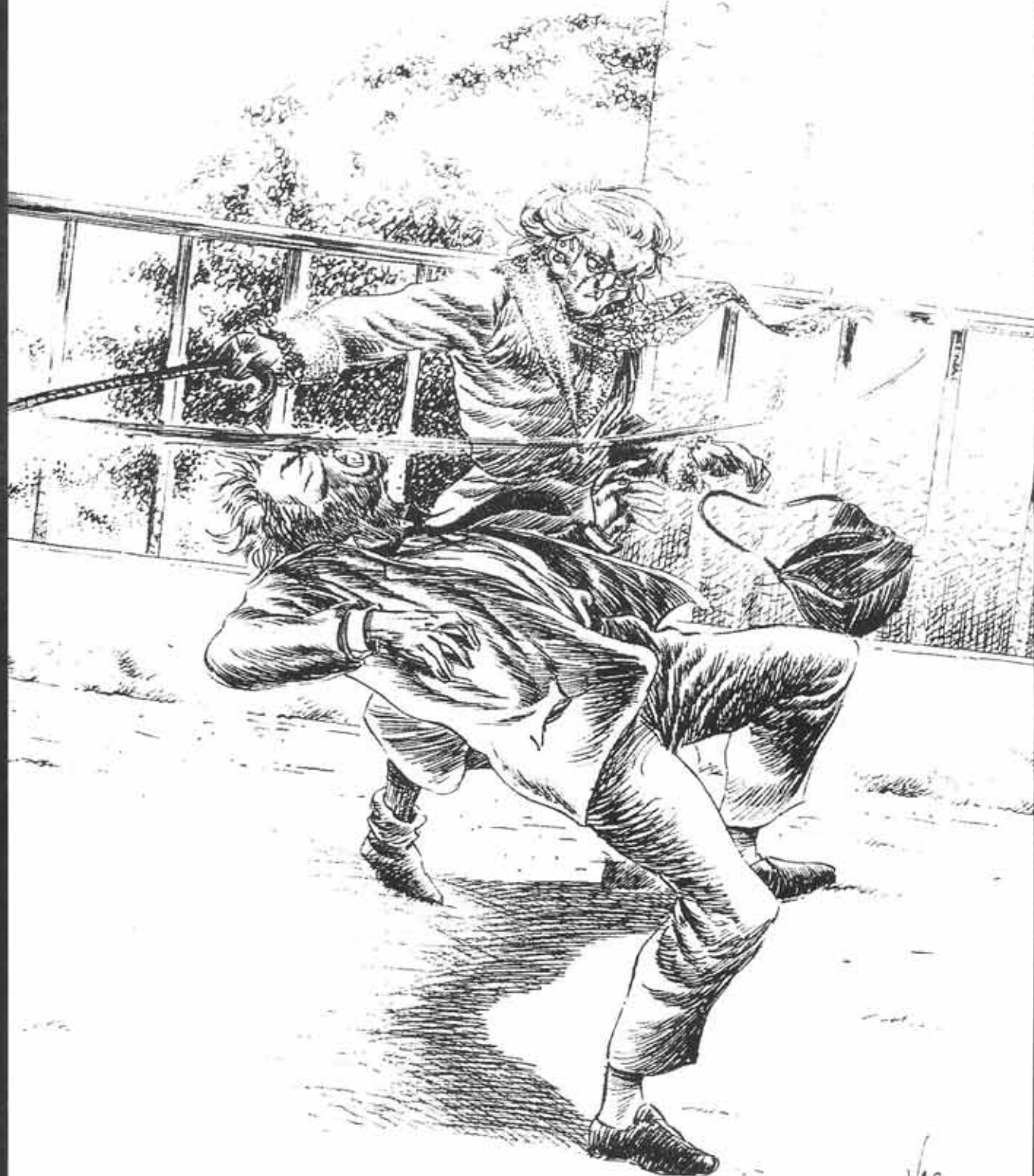
FO2 PR2 VO4 PE2 AG1 AP3 PP11

Talents: Conduite+2, Mitrailleuse+2.

Pouvoirs: Anaérobiose (216), Folie+1 (154), Arme à distance maudite (412, M-60), Violence (654), Champ de force+1 (251).

Équipement: A la forme d'une traction-avant noire (avec lecteur de CD, téléphone, radio FM et collection de CD de grande musique). Signalons que le familier ne peut être "blessé" qu'une fois la voiture détruite (8/-3, protection:1). par la même occasion, ceci est valable pour tous les familiers contenus dans un véhicule (ou dans un objet).

Rôle et comportement: Familier psychopathe et mélomane, il doit à l'amour d'avoir trahi son maître. Il restera pendant tout le scénario sous l'eau, ruminant sa vengeance et ne sortant de sa léthargie que pour frapper au nom de Mozart.



VAR
ANDA 90

Philippines partagent le pain, Philippines partagent la...

Comme son nom l'indique, ce scénario se déroule aux Philippines. Afin de bien saisir le cadre, voici quelques infimes renseignements sur ce magnifique archipel que l'ironie du sort a placé dans le "pacifique". Les Philippines sont un archipel de plus de 7000 îles semi-tropicales, couvrant une superficie égale à celle de l'Italie. Peuplées de 40 millions d'habitants, la population est sans conteste une des plus diversifiées que l'on puisse trouver dans un seul et même pays. Plus de huit langues sont parlées, dont trois officielles. La religion est elle aussi hétérogène puisque l'on compte aussi bien des bouddhistes que des catholiques, des protestants, des musulmans et même un schisme catholique local: l'Aglipayanisme. Occupés depuis l'arrivée des espagnols en 1521 par un nombre incalculable de colonisateurs, les Philippines ont conservé une certaine instabilité politique qui fait bien souvent penser à un sacré merdier.

Un peu d'histoire

Il s'agit ici non pas de l'histoire officielle, que vous pouvez trouver dans n'importe quel livre, et donc que vous vous ferez un plaisir de trouver dans ledit livre, mais des événements historiques relatifs au scénario.

En 1521, l'Espagne, royaume catholique s'il en est, décida de coloniser les Philippines pour des raisons économiques. Cette colonisation s'accompagna d'une vaste campagne de conversion catholique extrêmement efficace, à l'heure actuelle plus de 80% de la population est catholique. Face à cette offensive chrétienne, Satan décida de contrecarrer l'extension de l'Eglise dans cette région. Il dépêcha donc sur place un groupe de Démons.

Après un siècle de combats et de propagande secrète, l'équipe de Démons extrêmement puissante, surtout en mort-vivants grâce à l'invention du Vaudou, ne comptait plus que deux membres survivants de l'équipe originelle, deux Démons de Malphas.

Ils étaient tellement rusés, qu'ils se permirent d'infiltrer le clergé local. Satan les trouvant trop puissants, les laissa dans cette "voie de garage", sans les assigner à d'autres postes plus adaptés à leur rang, ce genre de problèmes étant courant chez Malphas. Les deux Démons ainsi brimés, se voyant confinés dans cette maigre et inintéressante partie du monde décidèrent de transformer leur punition en amusement.

Ils décidèrent donc de faire un concours, qui devait prendre fin en l'an 2000. Ils allaient se faire une guerre "pour de rire". Ils décidèrent de séparer leurs forces en deux et de s'affronter par "minions" interposés, non sans causer un bordel monstre dans l'archipel. Ce concours a débuté le 24 Décembre 1650.

Faire une liste de toutes leurs malversations serait totalement impossible, il suffit de lire l'histoire des Philippines pour en avoir une idée: la création de l'Aglipayanisme, schisme entre l'église et une partie du clergé local, c'est eux. De même que les trois révoltes Chinoises, à chaque fois réprimées dans le sang. La guerre Americano-espagnole, l'insurrection de 1892, la guerre civile de 1902 à 1934 ne sont que des exemples parmi les plus frappants. Tout allait bien dans le pire des mondes pour nos deux Démons, lorsqu'en 1945 les Etats Unis, grande nation chrétienne s'il en est décida de clarifier la situation, balaie tout et installe une république démocratique assistée de l'église catholique. Sale coup pour nos deux amis, qui voient plusieurs siècles de labeur réduits à néant en quelques mois.

En bons joueurs, ils relèvent le défi, trouvant même cet assainissement plutôt favorable, c'était devenu trop facile, profitant de cette sorte de partie gratuite, ils repartent donc à zéro ou presque, étant eux mêmes extrêmement puissants.

Le premier, que nous appellerons Malar, décida de rejoindre l'opposition au nouveau gouvernement. Il créa donc le parti communiste Philippin et surtout sa branche armée, la Nouvelle Armée Populaire. Il prépara une guérilla larvée qui alla en s'intensifiant, pour arriver à la quasi-guerre civile actuelle.

Le deuxième, que nous appellerons Roger, décida d'infiltrer le gouvernement en place. Il s'incrusta donc dans le parti nationaliste, et arriva finalement, à force d'intrigues et de coups bas, à mettre un de ses hommes au pouvoir, en 1962. Son nom: Ferdinand Marcos. La victoire de Roger semblait donc totale, sa dictature étant une des pires du globe, lorsque les Etats-Unis, qui, ironie du sort, soutenaient Marcos, décidèrent de se retirer des Philippines et de ne plus cautionner un régime que l'opinion mondiale critiquait de plus en plus.

Une fois de plus les Etats-Unis bouleversèrent la partie en cours, redistribuant les cartes du jeu. Roger se trouvant mal en point face aux milices communistes de Malar avatagées par le chaos résultant du retour à la démocratie, se consacra uniquement à l'église locale, qu'il contrôlait en partie.

Les personnages du scénario

La paix pendit un assassin,
La guerre fit d'un autre un saint

Malphas, Prince-Démon de la discorde

Malar, Démon aux ordres de Malphas

FO1 VO5 AG3 AP4 PE3 PR5 PP25

Talents: Esquive+3, Voiture+1, Fauconnerie+3 (Volonté), Discussion+3, Marxisme+3, Tactique+3, Stratégie+2, Anglais+2, Espagnol+2, Dialecte local+2, Savoir-faire local+2.

Pouvoirs: Discorde+3 (spécial), Charme+1 (131), Paralysie+1 (135), Absorption d'énergie sexuelle+2 (143), Armure+2 (211), Lire les pensées+1 (323), Ile déserte (455), Tueur psychopathe (545), Aigle (535), Ancienne mode (615).

Rôle et comportement: Il est caché dans son île forteresse entouré de ses plus fidèles serviteurs. Il contrôle par l'intermédiaire du parti communiste et surtout de la NAP une grande partie des campagnes pauvres de l'île. Ses hommes tuent et pillent dans tout l'archipel sauf dans les villes. Sa fortune est importante, mais suffit à peine à faire vivre son parti et à armer ses hommes. Ses revenus proviennent surtout du pillage et de la vente du pavot.

Il vit en permanence dans un îlot perdu au milieu de l'archipel (10% des îles seulement sont habitées), qu'il a consciencieusement fortifié. Il a une passion immodérée pour les oiseaux, et en élève un nombre impressionnant sur son île. Il se fait actuellement passer pour le colonel X, chef mystique et fondateur de parti communiste Philippin. Il ne se montre jamais sauf à ses plus fidèles serviteurs, et encore à visage couvert, il a, en effet, une apparence d'homme

occidental de 20 ans et n'a pas réussi à s'adapter à la mode vestimentaire actuelle (il est habillé à la mode du 16ème siècle). Son seul vice, à part les oiseaux, est les femmes dont il est un grand consommateur (dans tous les sens du terme) et que Luigi, son plus proche familier, se fait un point d'honneur à lui procurer.

Luigi, tueur psychopathe aux ordres de Malar

FO3 VO2 AG1 AP1 PE5 PR2 PP8

Talents: Arme de poing+3, Anglais+2, Dialecte local+2, Espagnol+2.

Pouvoirs: Arme à distance maudite (412, Uzi), Champ magnétique+2 (254), Tueur psychopathe (635), Perception (356).

Description: Grand, musclé, de type méditerranéen. Il est le véritable intermédiaire entre le colonel X (Malar) et parti communiste. Il s'occupe de se procurer des femmes pour son maître. Il est en uniforme et porte toujours son magnum 44.

Kraken, Familier aux ordres de Malar

FO4 VO1 AG5 AP1 PE4 PR1 PP8

Talents: Corps à corps+2, Vol+2.

Pouvoirs: Griffes+0 (113), Armure+2 (211), Agilité (355), Dialogue mental+1 (322).

Rôle: Il est chargé de la surveillance de l'île.

Les soldats de la NAP

FO2 VO1 AG2 AP1 PE3 PR2

Talents: Arme de contact+2, Arme d'épaule+2, Survie en jungle+1, Marxisme+1, Discrétion+2.

Description et rôle: Armée d'apparence hétéroclite, ils sont une force de frappe considérable. Spécialistes de la guérilla, ils peuvent grâce à leur absence d'uniforme, se fondre parmi la population. Extrêmement populaires auprès des paysans, ils ont des caches d'armes dans chaque village. Ils possèdent tout un système de codes parlés afin de se reconnaître entre eux. Malgré une dévotion énorme à la cause du communisme et à l'écrasement des agents impérialistes du capitalisme américain petit bourgeois, ils ne sont tout de même pas fanatiques. Ils sont équipés principalement d'AK47 que leur fournit le parti.

Le fanatisme religieux a ceci de bien,
que le héros ne sait jamais qu'il meure pour rien.

Malphas, Prince-Démon de la discorde

Roger, Démon au service de Malphas

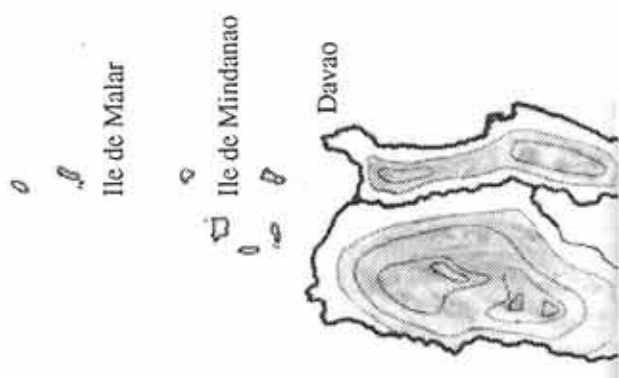
FO1 VO6 AG3 AP3 PE2 PR1 PP24

Talents: Hélicoptère+1, Voiture+1, Peinture+2, Discussion+3, Théologie+3, Séduction+2, Anglais+2, Espagnol+1, Dialecte local+2, Savoir-faire+1, Stratégie+2, Tactique+3.

Pouvoirs: Non-détection (222), Discorde+3 (spécial), Champ de force+1 (251), Volonté (353), Charme+3 (131), Sommeil+3 (132), Mégalomanie (633), Serviteur classe (541).

Rôle et comportement: Depuis la chute de Marcos en 1982, Roger est devenu le père St. Bernardino, archevêque des

Les Philippines





missionnaires divins, ordre établi dans les collines sauvages de Mindanao (la deuxième plus grande île des Philippines). Son ordre, apparu il y a deux ans regroupe les catholiques les plus intégristes que Roger avait repérés grâce à son infiltration du clergé. Cet ordre, officiellement contemplatif, n'est en fait qu'une arme de miliciens anticommunistes, chapeautant des centaines de groupuscules à travers l'archipel. Certaines bandes de ses "vigilantes" sont regroupées en vaste groupe reconnaissant toute l'autorité du père St. Bernardino, et portant des noms aussi pittoresques que Guerrero de Jésus, le roc blanc, le Christ Roc, les missionnaires pour la transcendance sociale.

L'Eglise catholique regarde avec anxiété et fierté l'éclosion de ces bandes de fous, décapitant les communistes en pleine rue et que toute la population locale appelle "Tad-Tad" (coupe-coupe en dialecte local). Certaines de ces bandes sont même entraînées par le gouvernement, trop heureux de pouvoir casser du bolchevique à peu de frais, et portent alors le nom de "Rebel Returnees". Note: Pour ceux qui penseraient que j'exagère, je signale que ces bandes existent vraiment et que les noms sont authentiques.

Roger mène donc une guerre sans pitié contre les forces de Malar. Il mène cette guerre de front, chose à laquelle il n'est pas habitué mais qui commence à lui plaire, après 400 ans d'intrigues et de magouilles en tous genres il a le droit de décompresser un peu. Il vit dans son monastère perdu dans les montagnes, protégé par ses plus fidèles serviteurs. Il se montre ouvertement à ses hommes et n'hésite pas à faire des "pèlerinages" dans les villages afin de redonner la foi aux fidèles ou de donner les derniers sacrements aux communistes incurables.

Plus subtil que Malar, il ne doit qu'à la malchance de n'avoir pas gagné. Pressé par le temps et frustré de sa quasi-victoire, il a décidé d'utiliser la force contre Malar, méthode qu'il utilise pour la première fois ou presque. Il n'a qu'une passion, les jeux. Il possède une ludothèque impressionnante et passe son temps à jouer. C'est lui qui en 1983 a contacté Malar pour lui proposer une partie de Diplomacy par correspondance. Désireux de relever le défi, Malar accepta et, depuis, lui et Roger, s'échangent leur feuille d'ordre une fois par semaine.

Froid et implacable, voilà comment est le père St. Bernardino. Roger, pour ce personnage s'est inspiré des inquisiteurs espagnols qu'il a bien connus. Il ressemble à un vieux SS en soutane, parlant avec une voix implacable, semblant taillé dans le roc.

Miguel, Serviteur classe aux ordres de Roger
FO4 VO4 AG1 AP1 PE2 PR3 PP11

Talents: Stratégie+2, Tactique+2, Administration+2 (Volonté), Anglais+2, Espagnol+2, Dialecte local+1, Arme d'épaule+1, Torture+2 (Volonté ou Précision...), Corps à corps+1.

Pouvoirs: Paralyse+2 (163), Détection du bien+1 (311), Dialogue mental+1 (322).

Description: 35 ans, froid, taciturne, d'une patience à toute épreuve, il est le fidèle second du père St. Bernardino, s'occupant des menus détails, dont la torture des communistes, seule tâche qu'il effectue avec un plaisir évident.

Les "Tad-Tads"

FO2 VO1 AG3 AP1 PE3 PR1

Talents: Survie en milieu urbain+2, Arme de contact+2, Discrétion+2, Voiture+1, Arme de poing+1, Survie en jungle+1.

Rôle et comportement: Véritables tueurs psychopathes mystiques, ils forment un réseau d'assassins couvrant tout le pays. Ils reçoivent leurs instructions par des moyens divers et discrets, et les exécutent avec une rigueur fanatique. Sûrs d'être dans leur bon droit, ils n'hésitent pas à tuer en pleine rue, d'autant plus qu'ils sont protégés par la police. Ils décapitent généralement leurs victimes et certains vont même jusqu'à boire leur sang. Ennemis implacables des communistes, ils en déciment les rangs, arrivant à détruire par la guérilla une armée de guérilla.

Le début du scénario

Maintenant que les présentations sont faites, il est temps de passer aux choses sérieuses. Roger, frustré et vexé que Malar ait pris l'avantage, même si ses tad-tads semblent à nouveau renverser la vapeur, a décidé de frapper un grand coup, et à la Malphas (comme dit l'expression consacrée). Non content d'avoir infiltré le clergé Philippin et d'utiliser des fidèles catholiques à des fins démoniaques, il s'est permis d'alerter le clergé déclarant avoir assisté à des activités démoniaques. Le clergé a donc envoyé par deux fois des Soldats de Dieu pour éclaircir les choses.

Le premier groupe de Soldats de Dieu est arrivé il y a six mois, intoxiqué par les boniments de Roger. Ils se sont jetés sur l'île de Malar comme un seul homme. Après plusieurs jours de guérilla impitoyable, ils se sont tous fait décimer par les communistes non sans en avoir massacrés plusieurs dizaines.

Le deuxième groupe, plus subtil, ne s'est pas laissé prendre au jeu. Roger a donc dû les faire massacrer par ses hommes sous le prétexte qu'ils étaient des agents communistes. Les missionnaires divins ont accepté sans rechigner cette explication.

Devant ces deux échecs visant à réduire Malar à néant, Roger a demandé instamment au Vatican d'envoyer des vrais "spécialistes" pour réduire à néant les sorciers qui ont déjà coûté si cher en hommes à l'Eglise. Le Vatican a décidé de prendre les choses très au sérieux, donc d'envoyer des Anges.

Les PJs sont donc contactés par leur supérieur pour aller faire un voyage aux Philippines. Aucun renseignement ne leur est fourni, ils sauront tout en temps voulu leur dit-on. Ils prennent donc l'avion pour Manille où ils seront accueillis par un représentant de l'église de Notre Dame de Manille. Leurs bagages seront bien sûr fouillés dans les deux aéroports, de départ et d'arrivée (attention aux armes). Ils seront amenés dans une camionnette marquée "Monastère de Notre Dame de Manille" jusqu'au monastère en question. L'abbé Andreas ne leur faisant un briefing que le lendemain. Ils pourront donc passer une bonne nuit dans leurs cellules monastiques au calme total.

Dans son bureau au charme rétro, l'abbé leur dira que le père St. Bernardino, un prêtre espagnol récemment arrivé de Madrid, maintenant chef du monastère des missionnaires divins a signalé la présence d'activités sataniques dans son secteur. A deux reprises l'église a envoyé des Soldats de Dieu, sans succès. Il semble donc que les sorciers soient puissants et bien implantés. Si les PJs demandent de plus amples renseignements sur ce père et ses missionnaires, l'abbé répondra que ce sont des fidèles un peu trop zélés, mais que "Dieu reconnaîtra les siens". Quant au père on sait seulement qu'il est arrivé il y a deux ans. Si les PJs vérifient en contactant le diocèse de Madrid, ce qui prendra du temps et de l'énergie (suivant les moyens employés), il leur sera répondu qu'aucun père St. Bernardino n'est arrivé aux Philippines en 1985.

Les PJs seront donc conviés à se rendre sur l'île de Mindanao pour y rencontrer le père St. Bernardino. Ils devront s'y rendre dans un ferry surchargé à la promiscuité déplaisante malgré le prix (élevé) des billets. Au port de Davao, digne de Macao pour ce qui est de la crasse et du surpeuplement, ils seront accueillis par des jeunes Philippins armés de coupe-coupe et portant ouvertement des croix. Ils auront déjà pu constater l'état d'anarchie quasi-totale dans lequel règne le pays, se mettre au courant à propos de la guerre civile avec la guérilla communiste et voir les manifestations de sympathisants de Marcos. Les villes sont quadrillées par des soldats en armes, et les règlements de comptes politiques ou narcotiques sont journaliers. Les tad-tads se présenteront

comme des missionnaires divins et seront enchantés de recevoir de nouvelles recrues (ils ne sont pas au courant que les PJs sont des Anges). Après un très difficile voyage de plus de 12 heures à l'arrière d'un camion préhistorique, les PJs arriveront de nuit au monastère des missionnaires divins.

Le monastère

Les missionnaires divins sont retranchés dans ces monastères espagnols du 17e siècle qu'ils ont bien sûr restaurés et améliorés. Des miradors, des barbelés et des meurtrières leur donnent un petit air moderne plein de contrastes qui n'est pas sans rappeler le carmel d'Auschwitz. Autour d'une cour centrale encombrée de camions, de jeeps et d'un énorme hélicoptère bi-rotors, on trouve un long bâtiment bas, à un seul étage, aux fenêtres transformées en meurtrières et dont la seule porte est blindée dans le plus pur style 20e siècle tendance Banque de France. A part cela, seul un chenil et un atelier de mécanique se font face dans la cour. Seul élément un peu saugrenu de ce bastion militaire, un superbe pigeonnier.

Le bâtiment principal compte une immense pièce servant à la fois de réfectoire, de mess, de salle de briefing et d'armurerie. La salle est encombrée de tables et de chaises en tous sens. Des caisses d'armes en tous genres jonchent la pièce, dominée par le bureau surélevé du père St. Bernardino. Le sous-sol renferme un autre grande salle servant de dortoir aux 50 missionnaires permanents, une salle de torture jouxtant des cellules vides et inusitées depuis longtemps, une cave jouxtant la cuisine et la chambre-bureau du père St. Bernardino et de Miguel, où nul n'a le droit de pénétrer (elle ne recèle aucun indice particulier, à part peut-être la ludothèque et le plateau de Diplomacy, mais Roger est très maniaque et n'aime pas qu'on dérange ses affaires.

Il accueillera succinctement les joueurs, les remerciant d'être venus et les envoyant à Miguel pour les détails techniques. Celui-ci expliquera que grâce à l'interrogation de certains prisonniers communistes, ils ont réussi à localiser le QG des communistes. Ils demandent donc aux joueurs d'aller y faire une descente musclée afin de voir si comme ils le croient, des Démons sont à l'oeuvre, ce qui expliquerait la disparition des deux équipes de Soldats de Dieu. Ils seront donc emmenés le lendemain soir, discrètement, en bateau jusqu'à l'île des communistes où ils auront toute la nuit pour enquêter.

D'ici là ils peuvent se reposer de leur voyage et se préparer à l'assaut de la base démoniaque. Les PJs seront logés et nourris comme les missionnaires, ils dîneront donc au mess et dormiront dans le dortoir souterrain. Pour les armes, ils n'ont qu'à se servir dans les innombrables caisses qui

jonchent la grande salle. En effet, Roger, nouveau dans la violence directe, a décidé de faire les choses en grand et a donc acheté le haut de gamme en matière d'armement, même si les tad-tads en restent pour la plupart aux coupe-coupe. On peut donc trouver au moins un exemplaire de toutes les armes légères et semi-lourdes disponibles sur le marché. Il y a même des missiles sol-air et des lance-roquettes.

Cette abondance d'armement sophistiqué devrait inquiéter les joueurs: Comment une secte minuscule, non soutenue financièrement par l'église ou le gouvernement peut se payer tout ça (plus un hélicoptère de combat lourd à double-rotor). Si les PJs discutent avec des missionnaires, si les PJs parlent anglais ou espagnol, ils apprendront les choses suivantes (à condition qu'ils posent les bonnes questions et de manière subtile: ils parlent à des fanatiques bornés, oui je sais, c'est un pléonasme):

- Les communistes contrôlent la jungle et tendent des embuscades aux forces gouvernementales.
- Ils achèvent toujours les communistes blessés et ne font JAMAIS de prisonniers.
- Un des groupes de soldats occidentaux était communistes, ils ont dû les abattre lors d'une embuscade, ce qui leur a coûté 15 hommes.
- Le père St. Bernardino parle couramment tous les dialectes locaux et connaît toutes les coutumes des différentes Ethnies.
- Un pigeon voyageur arrive toutes les semaines et un autre pigeon est envoyé juste après.

Le voyage jusqu'à l'île

Si les PJs décident malgré tout d'aller attaquer l'île, ils arriveront après 4 heures de route en camion jusqu'à une petite crique ou un chalutier antédiluvien les emmènera à la nuit tombée jusqu'à l'île des communistes. Ils y arriveront vers 23 heures. L'île est une grande colline en pente douce de 10km sur 3, recouverte d'une jungle épaisse et dominée par un bunker accroché au sommet. Il existe une seule petite plage, comptant deux barges d'abordage japonaises (c'est dire leur état). Un petit bunker garde le chemin menant du port au bunker principal. 5 communistes y vivent et sont reliés par radio au bunker principal. Le bunker est équipé de 3 M-60 (ou plutôt leur équivalent soviétique) et de deux lance-grenades, en plus d'AK47 traditionnels. Les PJs seront débarqués à l'opposé du port, les deux missionnaires du chalutier les attendant jusqu'à leur retour.

L'avance des PJs risque d'être difficile, l'île étant truffée de mines Claymores. Déclenchée par un fil tendu au milieu d'un passage, la mine Claymore projette une multitude de billes avec un angle de 120 degrés. Tous les 300 mètres, faites un jet de Perception difficile par PJ. Un jet raté indique

que tout le monde dans les 5 mètres prend des dommages avec une base de +6. Une fois qu'une mine a sauté, tout l'île est en alerte et sera quadrillée par les communistes qui tendront des embuscades. Il y a 75 communistes sur l'île dont 30 sont prêts à sortir en jungle à la moindre alerte. Autant dire que ça va déboiser sec. De plus, Kraken renseignera les PJs mal en point ou isolés. Un PJ attaqué par Kraken reconnaîtra tout de suite un aigle royal. Un jet facile réussi de Zoologie (Volonté) permet de se rendre compte qu'un tel oiseau n'a strictement rien à foutre dans ces régions.

Avec un peu de chance, les PJs pourront finalement accéder au bunker principal. Bordé d'un côté par une falaise abrupte couverte de Guano où des centaines d'oiseaux nichent (jet d'escalade difficile avec un malus de 4 colonnes), et de l'autre par une pente douce entièrement déboisée sur plus de 200 mètres et pile dans l'alignement de quatre mitrailleuses du bunker. Ce dernier date de la seconde guerre mondiale et est creusé dans la falaise et seul une infime partie est visible, surmontée d'ailleurs d'un superbe pigeonnier.

Les PJs seront d'ailleurs témoins de l'arrivée d'un pigeon, oiseau aussi commun sous ses latitudes que l'aigle royal. S'ils l'interceptent, ils trouveront accroché à une de ses pattes un petit tube contenant une feuille d'ordre de Diplomacy. L'intérieur du bunker est à la discrétion du maître de jeu mais sachez tout de même qu'il contient 40 communistes en armes, prêts à se défendre. Tout au fond, dans une section interdite à tous, se trouvent les appartements de Malar, protégés par une énorme porte blindée. L'intérieur de son chez soi est entièrement dans le style 16e siècle à part quelques éléments modernes comme la radio, les écrans de contrôle et le plateau de Diplomacy.

Si les PJs arrivent jusque là, Malar les accueillera, tranquillement installé dans son salon au style suranné, et essaiera de les dresser les uns contre les autres grâce à ses pouvoirs; pour ensuite s'éclipser discrètement. La façon dont les PJs arriveront à pénétrer dans le bunker est à l'entière discrétion du maître de jeu qui se fera un plaisir de broder sur les différentes tentatives des joueurs. Néanmoins si les joueurs ont des pouvoirs un tant soit peu bien choisis, ils ne devraient pas avoir trop de problèmes.

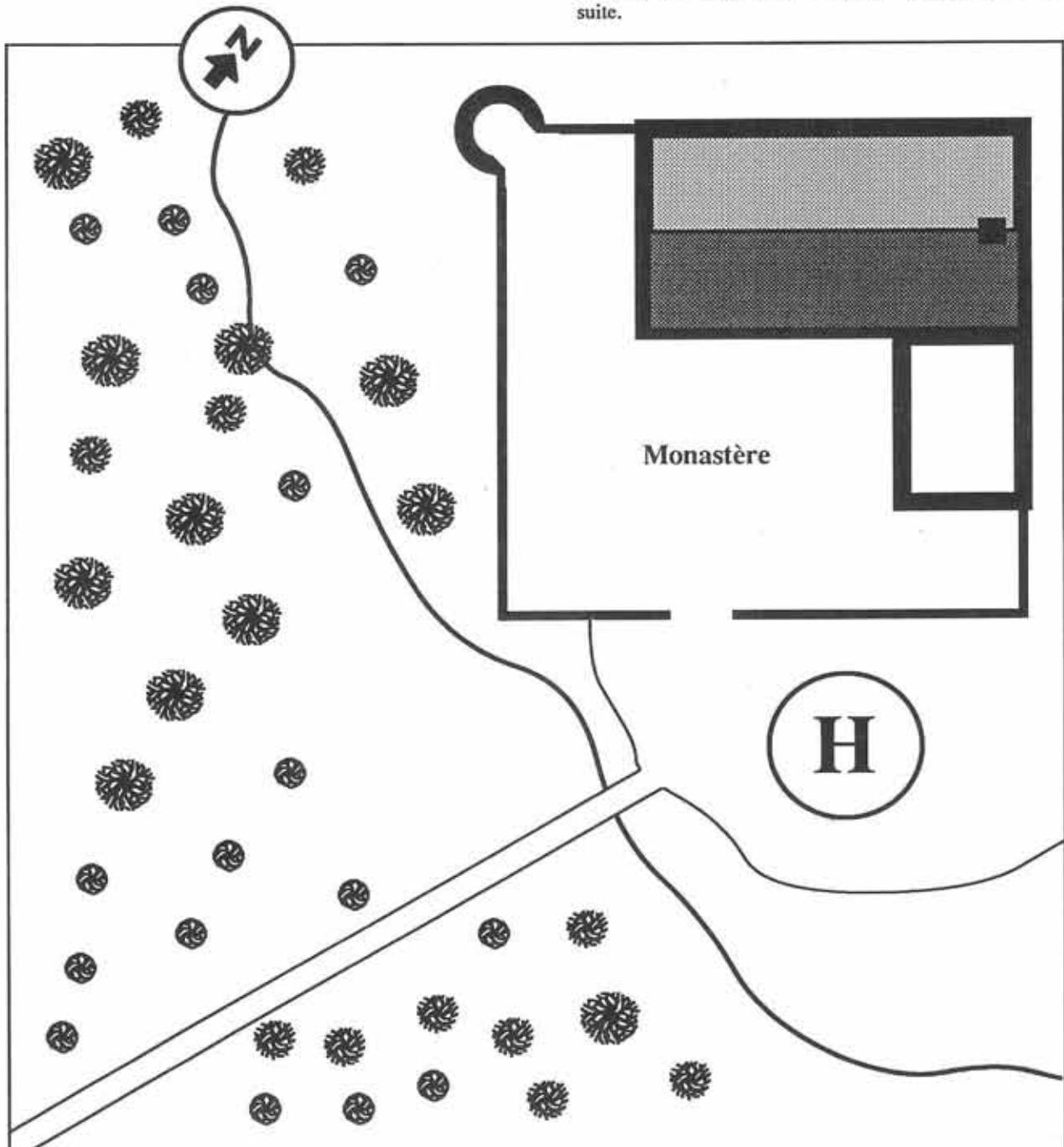
Le bateau attendra les PJs jusqu'à l'aube, après quoi il retournera au monastère seul. Le voyage de retour ne présentera aucune difficulté particulière. Roger les remerciera d'être venus et les félicitera s'ils ont réussi. Il fera tout pour qu'ils partent au plus vite, afin qu'ils ne se rendent compte de rien. Si jamais il s'aperçoit qu'ils se doutent de quoi que ce soit, il essaiera de s'éclipser en hélicoptère tout en ordonnant à ses hommes de les tuer en les faisant passer pour des traîtres. Si Malar est encore en vie, il fera tout pour que les PJs y retournent, invoquant le courroux divin face à leur incompétence.



Fin de l'aventure

La fin de cette aventure dépendra grandement des joueurs et faire une liste de toutes les réactions possibles serait impossible. Gardez donc bien en tête que Roger cherchera avant tout à vivre et à s'échapper si Malar est mort (la partie étant gagnée pour lui). Sa fuite en hélicoptère lourd de combat risque de poser des problèmes aux joueurs, néanmoins, si les joueurs y pensent, des missiles air-sol seraient particulièrement efficaces (utilisés avec le talent "Arme lourde"). Il y en a 10 dans la grande salle du premier étage. On peut considérer que tout missile touchant l'hélicoptère le détruira.

L'aventure prendra fin avec le retour des PJs en France, pour un débriefing tendu. Si Roger est toujours en vie, ils n'auront aucune récompense, à cause d'instructions strictes à ce sujet émanant d'en haut. Dieu dans sa divine sénilité s'est en effet penché sur les Philippines, après les avoir ignorées pendant tant de siècles et, vexé de la survivance d'un Démon si puissant l'ayant nargué pendant tant de temps, refusera de récompenser des Anges, je cite "aussi divinement incompetents". Fin de citation. Les PJs seront donc chargés de poursuivre Roger jusqu'à ce que mort s'en suive. Cela est malheureusement au delà des limites de ce scénario mais chaque maître de jeu se fera un plaisir d'inventer une telle suite.



Si vous avez des petits, vous m'en gardez un

Avez-vous pensé à ce qui se passerait si, un beau jour, vous tombiez sur la femme (ou sur l'homme) idéale. Si votre raison vacille et que la foi en votre supérieur ne suffit pas à résister à la tentation il se peut que vous succombiez à ses charmes, et neuf mois plus tard...

Oh le beau petit, il ressemble à son papa

Quand les copains vont savoir ça. Moi, Fsrix, celui qui n'a pas hésité à étrangler la propre fille de l'être humain dont je possède le corps, celui qui ne rate jamais l'occasion de donner un petit coup de lance-flammes, comme ça, pour le fun, v'la que je me retrouve accroché par cette grognasse. J'espère que tout se passera sans problèmes. Vous vous rendez compte, moi Fsrix, être le père d'une belle petite Succube qui suivra la voie brûlante tracée par son père. J'en ai les larmes aux yeux...

- Hum... Monsieur, c'est une fille!

L'homme traverse le hall en quelques enjambées. Son sourire niais de père n'étonne pas outre mesure l'infirmière qui en a vu d'autres. Si elle savait... Fsrix referme soigneusement la porte de la chambre avant de se diriger d'un pas leste vers le landau où se trouve la chair de sa chair: Il se penche, mais son sourire se transforme rapidement en rictus: L'être qu'il contemple se contente de baver en gazouillant. Ses yeux ne recèlent aucune parcelle d'intelligence diabolique. La chose tente même de lui sourire en agitant les bras.

Sa colère se transforme rapidement en folie destructrice. Tel un génial Mc Enroe il sert magistralement. Le bébé passe juste au dessus du lit de sa mère et s'écrase sur le mur avec un bruit mou. Fsrix se jette ensuite vers la porte et prend feu. Ses vêtements s'embrasent immédiatement ainsi que ceux de la femme alitée et de l'infirmière abrutie. Il marche calmement à travers les couloirs, arrosant les lits et les berceaux d'une bave brûlante qui jaillit de sa bouche comme le souffle d'un *Flammpanzer*.

Lorsqu'il sort de l'édifice, en titubant pour faire plus vrai, les premiers véhicules de pompiers font leur apparition. Ils s'éclipsent discrètement alors que les premiers secours s'organisent.

Quelle connerie tout ça, la prochaine fois j'me taperai une queue.

Avant de savoir ce que vous allez faire de la chair de votre chair, il faut déterminer s'il tient de vous ou de votre partenaire. Utilisez les tables ci-dessous pour connaître les capacités de votre enfant:

Le père est Démon (ou un Ange)

D6	Résultat (pour un Démon)	Résultat (pour un Ange)
1-3	Humain	Humain
4-5	Humain maudit	Humain béni
6	Succube ou Incube	Fils ou Fille du Seigneur

La mère est Démon (ou Ange)

D6	Résultat (pour un Démon)	Résultat (pour un Ange)
1-2	Humain	Humain
3-4	Humain maudit	Humain béni
5-6	Succube ou Incube	Fils ou Fille du Seigneur

Si l'enfant est "normal", à vous de l'éduquer selon les préceptes du Seigneur (mais il n'en tirera rien de plus qu'une foi sans failles), ou éliminez-le rapidement (selon les cas). Par la même occasion, quitte à tuer l'enfant, éliminez aussi la mère ou le père.

Je viens pour la petite annonce

Humain maudit

Il se présente comme un bébé tout à fait normal. Il montre néanmoins des aptitudes certaines à se joindre aux forces du mal: Il bave, crache et pleure dès que quelque chose le dérange. Son regard en dit long sur ses pensées meurtrières lorsqu'il essaie maladroitement de tirer sur la queue du chat de la maison. Il peut être possédé et devenir un familier (pouvoir numéro 552) si votre supérieur estime que vous le méritez (de toute façon, si vous ne le méritez pas, que faites-vous encore sur terre?). Dès qu'il est possédé, il tuera son parent humain (père ou mère) et se joindra définitivement à votre personnage.

Un instrument de paix

Seigneur, faites de moi un instrument de votre paix.
Là où il y a la haine, que je mette de l'amour.
Là où il y a l'offense, que je mette le pardon.
Là où il y a la discorde, que je mette l'union.
Là où il y a le doute que je mette la foi.
Là où il y a l'erreur que je mette la vérité.
Là où il y a le désespoir que je mette l'espérance.
Là où il y a les ténèbres, que je mette la lumière.
Là où il y a la tristesse, que je mette la joie.

O maître, faites que je ne cherche pas tant
A être consolé, qu'à consoler,
A être compris, qu'à comprendre,
A être aimé qu'à aimer.
Car c'est en donnant qu'on reçoit.
C'est en s'oubliant qu'on se trouve.
C'est en pardonnant qu'on est pardonné.
C'est en mourant qu'on ressuscite à l'éternelle vie.
Amen!

Prière de Saint François d'Assise

Humain béni

Il se présente comme un bébé tout à fait normal. Il est cependant toujours sage, retient très vite tout ce qu'on lui apprend et passe la plupart de son temps à sourire béatement. Un tel enfant peut être éduqué pour devenir Fils ou Fille du Seigneur (voir ci-dessous) mais il y a 50% de chance qu'il ne réussisse pas à assimiler les préceptes qu'on tente de lui inculquer et qu'il choisisse de vivre comme un humain normal. Personne ne pourra lui reprocher d'avoir essayé.

Incubes et Succubes

- Papa! Papa! Viens voir ce que je t'ai rapporté!

La petite fille à la robe rose sautillait en montant les quelques marches en pierre du perron de la villa. Elle tenait dans les bras un grand sac poubelle à moitié rempli. La porte s'ouvrit comme par enchantement devant elle. Elle chercha rapidement des yeux son papa. Il était de dos, assis devant la télé, un journal sur les genoux.

- Regarde papa!

Elle extirpa du sac une tête d'enfant de son âge. La tête commença à gouter sur la moquette comme pour signifier son indignation. La moquette but le sang et on entendit très distinctement un rôt sonore, suivi d'un "Excusez-moi" fantomatique. Le père se retourna alors. Son visage serein s'éclaira d'un large sourire. La petite fille monta sur ses genoux et commença à raconter son histoire.

- Aujourd'hui c'était super à l'école, il y avait classe de nature. On est parti tôt ce matin et Clara voulait pas me donner de barre au chocolat. Elle est tombée dans un trou et s'est fait très mal. Je lui ai mis des feuilles mortes dans la bouche jusqu'à ce qu'elle ne crie plus. La maîtresse à rien vu. Elle est trop bête. On a vu des lapins et j'en ai tué un avec le lance-pierre que tu m'as donné. On a joué à cache-cache et c'était moi le chat. J'en ai trouvé 4. Ils sont tous morts. La dernière, Julie, je lui ai coupé la tête pour te la montrer. La maîtresse a trouvé le corps de Julien que j'avais planté sur une grosse branche et elle a

commencé à crier. Benoit, que j'avais pourtant noyé discrètement a été retrouvé par Alain. Tout le monde criait. J'ai eu un peu peur et je suis rentrée. J'ai rien fait de mal papa?

- De bien tu veux dire?
- Heuu... Oui.
- Non, c'est très bien. Il faut seulement que j'aille finir le travail.
- Oh papa, je peux venir avec toi. J'ai pas eu une seule note au dessus de 5 cette semaine.
- Ok, dépêche toi, mets ton jogging noir.

Le sourire de l'enfant faisait plaisir à voir. La maison en fut tellement émue qu'elle fit apparaître son objet fétiche: Un SPAS-12 maudit. La gamine se mit à rire atrocement puis monta à grandes enjambées vers sa chambre tout en armant le fusil avec un grand CLAC.

Les Incubes (mâle) et les Succubes (femelle) sont les enfants les plus recherchés par les Démons. Une fois qu'ils ont atteint le stade de la puberté, ils ont le même statut que leur parent démoniaque (supérieur et grade y compris) et sont considérés comme des relations (pouvoir numéro 561). Ils se comportent totalement comme des Démons mais sont créés un peu différemment:

Comme vous le voyez, les caractéristiques et les talents de ces êtres sont supérieurs à ceux des Démons normaux mais le nombre de pouvoirs qu'ils possèdent (au début tout au

moins) est très inférieur. Ils sont tout de même considérés par tous comme l'Elite des forces démoniaques.

Fils et Filles du Seigneur

Nous sommes les Fils du Seigneur,
Nous sommes les Filles du Seigneur,
Nous combattons pour une juste cause,
Tout près de ceux qui nous ont enfantés.

Nous sommes les Fils du Seigneur,
Nous sommes les Filles du Seigneur,
Nous luttons pour faire triompher le bien,
Quelqu'en soit le prix.

Nous sommes les Fils du Seigneur,
Nous sommes les Filles du Seigneur,
Nous ne regrettons qu'une seule chose,
N'avoir qu'une vie à donner à notre Seigneur.

Chant des Fils et des Filles du Seigneur

Les Fils et les Filles du Seigneur prennent conscience dès leur plus jeune âge du bien fondé du combat contre les forces du mal. Eduqués pendant 15 ans dans des monastères dont l'emplacement est soigneusement resté secret, ils obtiennent le rang de Fils ou Fille du Seigneur à l'âge de 16 ans. Ils forment la plupart du temps l'Elite les Soldats de Dieu (leur rang est considéré égal à celui d'un Ange) et combattent presque toujours en solitaire. Ils se comportent totalement comme des Anges mais sont créés un peu différemment:

	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Incube ou Succube	20(5)	12(+2)	2(+2)	1/24 heures + spécial
Fils ou Fille du Seigneur	18(5)	20(+2)	3(+2)	1/24 heures + spécial

Leurs caractéristiques sont moins hautes et leurs pouvoirs sont moins nombreux que ceux des Anges mais leurs talents sont beaucoup plus variés et nombreux que ceux des Anges. Leur origine humaine fait qu'ils sont plus facilement à l'écoute des êtres humains et sont donc souvent utilisés comme leaders pour les sections lourdes de Soldats de Dieu d'Elite.

Et si la mort n'était qu'un début

Lorsqu'un être humain passe de vie à trépas lors d'une aventure par votre faute, il est bon de savoir s'il va en Enfer, au Paradis ou au purgatoire. Ceci affectera directement ce que votre supérieur pense de vous. Il est très difficile de donner des règles précises pour ce qui concerne le lieu de villégiature de l'âme des humains que vous venez de tuer. Utilisez tout de même les quelques préceptes suivants:

- 1) Si le scénario indique que le personnage est un criminel (selon les termes de la loi humaine), il va en Enfer.
- 2) S'il s'est suicidé par votre faute, il va en Enfer.
- 3) S'il fait partie d'un ordre religieux ou s'il est Soldat ou un Serviteur de Dieu ou s'il suit aveuglément les préceptes du Seigneur et qu'il ne répond pas aux deux règles ci-dessus, il va au Paradis.
- 4) Dans tous les autres cas il faut jeter un D66:

D66	Résultat
11-13	Paradis
14-46	Purgatoire
51-66	Enfer

Le Purgatoire

L'âme de l'être humain est mis au placard pour quelques millénaires...Circulez, y'a rien à voir. L'Ange, ou le Démon qui l'a tué ne reçoit ou ne perd rien. On ne peut entrer en communication avec ces êtres (du moins pas pour l'instant)...

Le Paradis

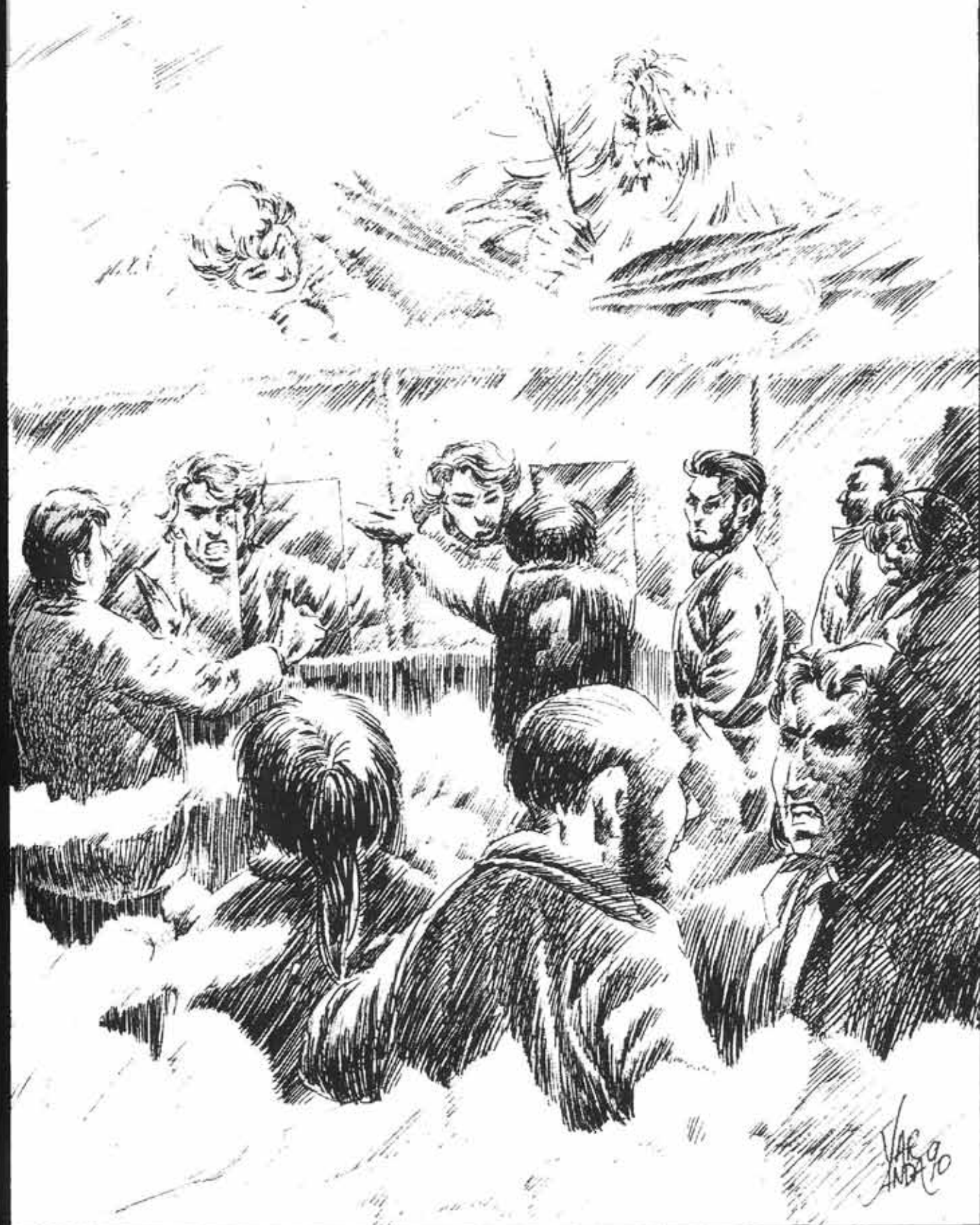
L'heureux élu peut, après avoir subi un entraînement sévère, revenir sur terre sous forme d'Ange. Le responsable de sa mort récupère 1/10 point de pouvoir si c'est un membre des forces du bien ou perd cette même valeur si c'est un membre des forces du mal. Une âme envoyée au Paradis peut être interrogée par un Archange qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter l'Archange qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

Note pour le maître de jeu: Si vous trouvez que ces calculs sont trop gênants pour votre petite tête (ou que vous avez du mal à compter jusqu'à dix), n'en tenez pas compte, d'autant que cela n'affecte pas réellement le cours d'une partie.

L'Enfer

L'être humain, bien puni d'avoir bafoué les préceptes du Seigneur sous prétexte qu'il n'y a rien après la mort brûle pendant des millénaires dans les brasiers infernaux de Belial et peut, avec un peu de chance et s'il est réellement maléfique, devenir un Démon à son tour. Le responsable de sa mort récupère 1/10 point de pouvoir si c'est un membre des forces du mal ou perd cette même valeur si c'est un membre des forces du bien. Une âme envoyée en Enfer peut être interrogée (ou plutôt torturée) par un Prince-Démon qui s'y trouve et, en cas d'invocation, n'oubliez pas de doter le Prince qui se déplace de toutes les connaissances de ces morts.

Note pour le maître de jeu: Si vous trouvez que ces calculs sont trop gênants pour votre petite tête (ou que vous avez du mal à compter jusqu'à dix), n'en tenez pas compte, d'autant que cela n'affecte pas réellement le cours d'une partie.



J'ai égaré votre dossier

Il faut savoir que dès que l'enveloppe corporelle qui vous (sup)porte sur terre rend l'âme (si l'on peut dire), votre Esprit retourne là d'où il vient (c'est-à-dire de l'Enfer ou du Paradis). Vous ne pourrez plus revenir sur terre avant bien des années (voir même...).

A la queue comme tout le monde

Pour savoir le temps que votre personnage va rester à se tourner les pouces en Enfer (ou au Paradis), en attendant qu'on veuille bien lui faire signe, il suffit de consulter la table suivante:

D6	Nouvelle mission dans...
1-2	(1D6)x1000 ans
3-4	(1D6)x100 ans
5	(1D6)x10 ans
6	1D6 ans*

Nombre de PP	Modificateurs au dé
10 ou moins	-1
11 à 19	+0
20 à 30	+1
31 et plus	+2

*: Un tel résultat peut vous permettre d'incarner à nouveau votre personnage dans un autre scénario.

Laissez nous votre adresse, on vous écrira

Il est bien évident que de nombreux autres facteurs peuvent faire varier le résultat ci-dessus, en voici quelques uns:

- Votre personnage possède des pouvoirs et talents primordiaux pour une mission bien précise: +1
- Vos limitations font de vous un être indésirable: -1 par limitation
- Votre personnage a des relations (pouvoir 562 pour un Démon): +1
- Le maître de jeu (Dieu ou Satan) vous en veut: -1
- Le maître de jeu (Dieu ou Satan) estime que vous méritez un dernier petit coup de pouce: +1

L'armée du Seigneur

A part les Anges, les Archanges et les Fils (ou Filles) de Dieu, les armées du Seigneur sont surtout composées d'êtres humains qui tentent d'aider leurs supérieurs au mieux de leurs possibilités. Le problème est justement que ces possibilités ne sont pas très clairement décrites dans les règles du jeu. Les quelques explications qui suivent vous permettront sûrement d'utiliser efficacement ces alliés très importants de la lutte contre le Mal.

Les Serviteurs de Dieu

Oh notre Dame animez notre foi,
Dans les épreuves gardez nous l'espérance,
Vierge Marie, donnez nous charité.
Michel Archange, éclaire nos chemins,
Prince des Anges, venez nous secourir,
De par le monde, terrassez le Malin.
Alléluia, gloire aux héros, Christ-Roi

Prière des Serviteurs de Dieu

Les Serviteurs de Dieu au service des Anges (obtenus avec les pouvoirs numéro 511 à 526) ont pour rôle de les aider à réussir la mission qui leur a été confiée par leurs supérieurs hiérarchiques. Ces êtres humains spécialement entraînés sont surtout utilisés pour les missions d'enquêtes où la discrétion est de rigueur. Ils suivent les préceptes du Seigneur mais pas aveuglément: Ils peuvent, par exemple, lors d'une mission particulièrement difficile, fuir l'attaque d'ennemis en nombre supérieur pour prévenir les Anges qu'ils servent, ce qui est tout simplement inimaginable de la part de Soldats de Dieu.

Leur couverture sera le plus souvent une association bidon qui leur permettra de se retrouver et de s'entraîner secrètement. Prenons comme exemple le très célèbre Club de Pétanque de Champoteux et la non moins célèbre Association pour la découverte du macramé du Chesnay.

Pour résumer, leur principal défaut est aussi leur principal avantage: Ils sont les plus proches des humains et sont donc mieux habitués à les côtoyer et à vivre parmi eux. Décrivons maintenant les cinq principaux types de Serviteurs de Dieu:

Investigateur: Ce serviteur de Dieu est presque un personnage-joueur à lui tout seul (il peut d'ailleurs être incarné par un joueur "touriste" qui voudrait s'incruster, pour une fois, dans une de vos parties régulières). Il est très utile pour obtenir des renseignements et, malgré son potentiel offensif minime, a toujours tendance à mettre les pieds dans le plat. Taux de mortalité élevé.

Peut-être que les colonnes cantonnées ici,
Que ces colonnes sans fin
Vont se disperser, se disloquer
Et m'abandonner. Peut-être, peut-être...

Pourtant, je reste fidèle! Même abandonné de tous,
Je porte le drapeau, chancelant et solitaire.
Il se peut que je balbutie des mots insensés,
Mais ce drapeau ne tombera qu'avec moi
Et sera le fier linceul de ma dépouille!

Prière de réconfort des Serviteurs de Dieu

Escouade anti mort-vivants: Ces serviteurs (au nombre de 5 ou de 10) sont spécialement entraînés à combattre les mort-vivants. Ils utiliseront toujours les meilleures tactiques contre ces créatures et pourront éventuellement bénéficier d'une colonne de bonus pour tout jet de D666 ayant rapport avec une créature de ce type. Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

Escouade anti familiers: Ces serviteurs (au nombre de 5 ou de 10) sont spécialement entraînés à combattre les familiers. Ils utiliseront toujours les meilleures tactiques contre ces créatures et pourront éventuellement bénéficier d'une colonne de bonus pour tout jet de D666 ayant rapport avec une créature de ce type. Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

Escouade multi-rôles: Ces serviteurs (au nombre de 5) peuvent combattre aussi bien des familiers que des mort-vivants mais ne sont pas aussi spécialisés que leurs petits camarades (pas de colonnes de bonus). Ils fuiront devant un ou plusieurs Démons s'ils ne sont pas aidés par un ou plusieurs Anges.

Serviteur de Dieu spécialisé: Ce type de Serviteur tentera toujours d'aider son supérieur selon ses moyens mais n'interviendra physiquement contre les forces du Mal qu'en cas de danger important. Il fuira devant toute forme de présence maléfique à moins d'être aidé par un ou plusieurs Anges (ou d'autres Serviteurs ou Soldats de Dieu).

Les Soldats de Dieu

Nos fiers ancêtres ont lutté
Pour nous donner la liberté,
Pour conserver pareil trésor,
Luttons comme eux jusqu'à la mort.
Sans crainte on risque notre peau
Pour la croix et pour le drapeau,
autour de ces signes nous nous serrons,
Par ces deux signes nous vaincrons.

Hardi contre la clique sans patrie et sans Dieu,
Pour la foi catholique, Français debout
car Dieu le veut,
Chantons la catholique, vive la France et Dieu.

Chant des Soldats de Dieu (section française)

A l'instar des Serviteurs, les Soldats sont des humains à part entière. Leur foi en notre Seigneur les transforme cependant en sortes de pantins aux ordres des Anges. Avec eux, pas besoin de se demander s'ils fuiront ou s'ils combattront. Une mort glorieuse leur permet simplement d'aller au paradis. Ce sont des fanatiques dangereux. Si votre supérieur n'est pas vraiment pour la violence, évitez d'en prendre sous vos ordres car toute rencontre entre des créatures maléfiques (quelles que soit leur force) et des Soldats de Dieu tourne rapidement au carnage. Ils vivent pour tuer des Démons et meurent pour la même raison.

Ils sont la plupart du temps organisés en groupes paramilitaires et n'ont aucune vie privée. Leur emploi du temps comprend environ 1/4 de prière, 1/2 d'entraînement au combat (aussi bien théorique que pratique) et 1/4 de repos (sommeil et repas). En mission, ils n'hésitent pas à sortir au grand jour avec la panoplie complète du parfait petit mercenaire (rangers, casque lourd, gilet en kevlar et armes à gogo) et l'Ange qui les commande devra déployer des trésors d'imagination et de diplomatie pour expliquer leur présence aux autorités locales (avant que l'affaire ne soit étouffée par un Archange).

Malgré leur potentiel de décision limité, les Soldats de Dieu sont les troupes les plus vaillantes des forces du bien. Leur loyauté est à toute épreuve et tout Ange responsable les utilisera à bon escient (évitez les situations de conflit avec des forces ennemies en nombre trop important).

Au revoir camarade, que le Seigneur te protège
Sur la route ou veillera ton Ange,
Que la vierge te montre le chemin des étoiles
Ou nous nous retrouverons demain.

Chant d'adieu des Soldats de Dieu

Section d'enquête: Similaires en théorie aux investigateurs des Serviteurs de Dieu, ces Soldats (au nombre de 5 ou 10) ont une fâcheuse tendance à fourrer leur nez partout et surtout là où il ne faut pas. Plus discrets que les autres Soldats ils manquent cependant d'entraînement et de matériel lourd pour détruire ce qu'ils découvrent. Taux de mortalité élevé.

Nous brûlerons le monde ancien,
A la lueur de tes yeux, Jésus.
Si tous nos frères se taisent
Et adorent de faux Dieux,
Un jour la lumière brillera
Dans l'esprit de nos frères
Qui reviendront aux sources
De l'amour et de la fidélité.

Chant des Soldats de Dieu

Section de combat multi-rôle: Ces Soldats (au nombre de 10 ou 20) forment le gros de l'armée humaine du Seigneur. Ils sont polyvalents (comme leur nom l'indique) mais excellent principalement dans les arts du combat. Ils possèdent de nombreuses tactiques éprouvées et sont principalement entraînés pour combattre aux côtés d'autres sections (multi-rôle ou lourdes).

Haut le drapeau, les rangs bien serrés,
La section marche d'un pas tranquille et assuré,
Les camarades que le malin a tués
Marchent en esprit dans nos rangs.

Le monde appartient aux légions de Dieu!
Le monde appartient à l'homme
des sections d'assaut!
Plein d'espoir, des millions d'hommes
contemplant la croix,
Le jour de la liberté et de la victoire approche.

Pour la dernière fois on sonne l'appel,
Nous sommes déjà tous prêts pour le combat,
Bientôt la sainte croix illuminera le monde,
Les hordes démoniaques n'en ont
plus pour longtemps.

Chant de guerre des Soldats de Dieu

Section lourde (et véhicule blindé): Ces Soldats (au nombre de 5) sont l'Elite des troupes humaines du Seigneur. Ce sont de véritables bêtes de combat, souvent vétérans de guerres humaines (Viet-Nam, Afghanistan ou Algérie) et spécialement entraînés pour survivre en milieu hostile pendant de courtes durées. On les utilise par exemple pour nettoyer un bâtiment (ou un groupe de bâtiments) où se retranchent des Démons. Ils sont l'équivalent des divisions SS allemandes pendant la deuxième guerre mondiale ou les sections anti-terroristes "SAS" Anglaises. Certains se déplacent à l'aide de véhicules blindés camouflés (voir chapitre "Véhicules blindés" ci-dessous).

Soldats de Dieu spécialisés: Similaires aux Serviteurs de Dieu spécialisés, ce sont les seuls Soldats qui n'agiront directement que si la situation devient critique. Ils se contentent la plupart du temps de fournir des renseignements ou aider indirectement leur supérieur durant ses missions.

Après avoir étudié les forces humaines du bien à l'aide de chansons et de textes, il est maintenant temps de parler chiffres. Les listes ci-dessous vous permettront de vous rendre compte de la puissance des différentes sections et escouades humaines en les comparant avec les autres types d'humains.

Quelques Serviteurs de Dieu

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget
Investigateur (1):	13(3)	1(+0)	7(+2)	3.000
Escouade anti mort-vivants (5):	13(3)	1(+0)	7(+2)	30.000
Escouades anti mort-vivants (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	60.000
Escouade anti familiers (5):	13(3)	1(+0)	8(+2)	40.000
Escouades anti familiers (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	80.000
Escouade multi-rôles (5):	14(3)	1(+0)	7(+2)	50.000
Serviteur spécialisé (1):	12(3)	1(+0)	10(+2)	10.000

Quelques Soldats de Dieu

	Caractéristiques	Pouvoirs	Talents	Budget
Section d'enquête (5):	13(3)	2(+1)	12(+2)	30.000
Sections d'enquête (10):	13(3)	2(+1)	8(+2)	60.000
Section de combat multi-rôle (10):	12(3)	2(+1)	10(+2)	90.000
Sections de combat multi-rôle (20):	12(3)	2(+1)	7(+2)	180.000
Section lourde (5):	12(3)	2(+1)	10(+2)	60.000
Section lourde (5) et véhicule blindé:	12(3)	2(+1)	10(+2)	60.000
Soldat Spécialisé (1):	14(3)	2(+1)	10(+2)	10.000

Véhicules blindés

Tous les véhicules décrits ci-dessous sont produits en série dans des usines à la solde des Forces du Bien. Leur prix est confidentiel et n'est de toute façon pas utilisé (une section lourde avec véhicule blindé choisit celui qu'il veut sans s'occuper du prix).

Hélicoptère de combat

Vitesse de pointe: 600kph

Force: 18/-4

Protection: 5

Armement: Deux mitrailleuses en pivot avant

Occupants: 2

Talent: Hélicoptère

Description et utilisation: Ce petit véhicule volant est principalement utilisé comme soutien d'artillerie lors des combats importants. Il se comporte en fait comme un nid de mitrailleuse mobile et doit aider les troupes qui combattent au sol. Certaines versions (camouflées en hélicos agricoles) sont aussi utilisées pour les missions d'observation (une des mitrailleuses est alors remplacée par une caméra haute définition et un micro longue portée).

Van blindé camouflé

Vitesse de pointe: 130kph

Force: 16/-6

Protection: 5

Armement: Lance-grenades en tourelle

Occupants: 10

Talent: Voiture

Description et utilisation: Ce véhicule (très commun parmi les Soldats de Dieu) est en fait la version civile des APC (Armored Personal Carrier) et remplit le même rôle: Le véhicule amène les Soldats sur les lieux mêmes du combat en les protégeant et son lance-grenades est une arme de soutien très appréciée. Les véhicules de ce type sont la plupart du temps camouflés en camionnettes de livraisons ou publicitaires. Il existe une version moins discrète qui comporte, au lieu d'un lance-grenades un lance-flammes.

Voiture de poursuite

Vitesse de pointe: 250kph

Force: 10/-4

Protection: 6

Armement: Deux mitrailleuses fixées à l'avant

Occupants: 2

Talent: Voiture

Description et utilisation: Ce type de véhicule est la plupart du temps utilisé pour coincer les Démons qui fuient les lieux de leurs exactions à l'aide de véhicules rapides. Les Soldats qui les pilotent sont souvent des fous dangereux (encore plus que les Soldats normaux) et il n'est pas rare que l'arrestation d'un Démon se termine par le carambolage en série d'une douzaine de voitures.

Autocar d'assaut

Vitesse de pointe: 120kph

Force: 28/-8

Protection: 6

Armement: Lance-flammes en tourelle

Occupants: 30

Talent: Camion

Description et utilisation: Ce véhicule est utilisé par les forces du Bien pour déplacer secrètement des Soldats ou des Serviteurs de Dieu sur les lieux du combat. Il n'est que rarement camouflé mais les vitres teintées sont tout de même de rigueur. L'arme en tourelle n'est utilisée que rarement et est quelquefois démontée pour laisser sa place à 5 nouveaux occupants.

Quelques Anges

Les personnages décrits ci-dessous pourront être utilisés par le maître de jeu lors de scénarios improvisés ou pour étoffer une aventure existante. Les joueurs peuvent aussi s'en inspirer pour créer un personnage ou même, s'ils sont fainéants et/ou pressés pourront les utiliser tels quels. Cette partie a surtout pour but de vous démontrer qu'un Ange n'est pas obligatoirement un petit bonhomme tout rose avec des ailes blanches et un arc. La liste suivante vous donne un résumé des personnages avec leur couverture, leur caractère (offensif/défensif/moyen) un chiffre qui représente la difficulté que peut éprouver un joueur débutant à l'incarner (1= Facile, 2= Moyen, 3= difficile).

Nom	Supérieur	Couverture	Caractère	Difficulté
Michelle Wiers	Blandine	Photographe	défensif	3
Michaël Flariand	Christophe	Lycéen	moyen	1
Paul Frirard	Daniel	Chômeur	offensif	1
Laure Desmaret	Dominique	Mère au foyer	moyen	2
Jean-Charles de Marcadet	Janus	Rentier	défensif	3
Maxime Châtenay	Jean	Professeur d'Electronique	moyen	1
Francis Marchand	Jordi	Explorateur	moyen	1
Laurent Pomiet	Laurent	Etudiant	offensif	2
Ernest Beauchêne	Novalis	Berger	défensif	2
Hector Mangin	Yves	Professeur de musique	défensif	2

Quelques Démons

Les personnages qui suivent pourront être utilisés par le maître de jeu lors de scénarios improvisés ou pour étoffer un scénario existant. Les joueurs peuvent aussi s'en inspirer pour créer un personnage ou même, s'ils sont fainéants et/ou pressés pourront les utiliser tels quels. Cette partie tend aussi à démontrer qu'un Démon n'est pas seulement une créature affreuse, avec des cornes, des griffes et une grande queue barbelée. La liste suivante vous donne un résumé des personnages avec leur couverture, leur caractère (offensif/défensif/moyen) un chiffre qui représente la difficulté que peut éprouver un joueur débutant à l'incarner (1= Facile, 3= difficile).

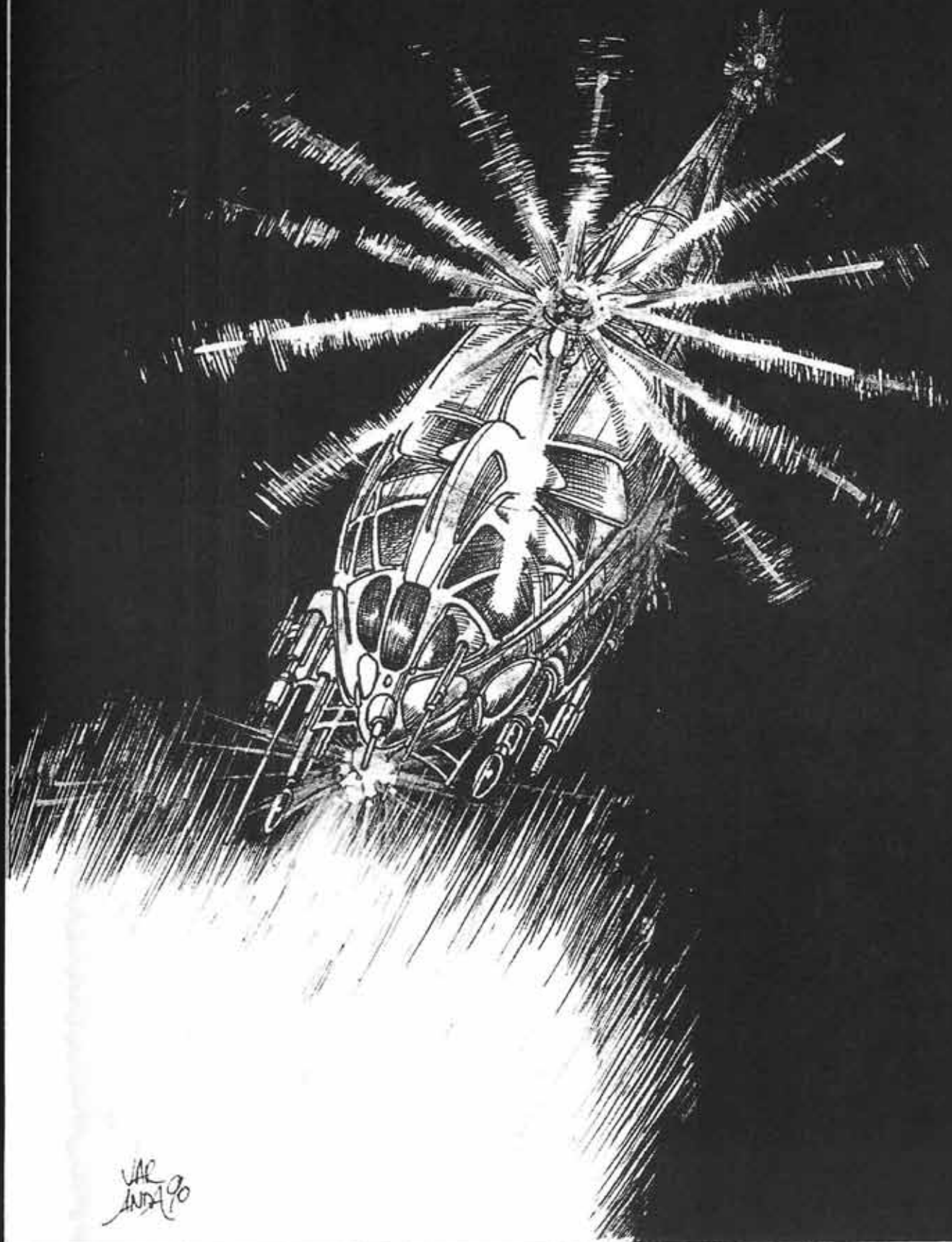
Nom	Supérieur	Couverture	Caractère	Difficulté
Lise Cellens	Andrealphus	Prostituée de luxe	défensif	2
Edgard Poitou	Andromalius	Clochard	défensif	3
Françoise Martin	Beleth	Peintre	défensif	3
Gaston Frasier	Belial	Pompiste	offensif	1
Benoit Revers	Bifrons	Médecin légiste	offensif	1
Bertrand Bressan	Crocell	Etudiant	offensif	1
Christian Desrit	Furfur	Etudiant	offensif	2
Marcel Bosc	Kronos	Professeur d'histoire	moyen	2
Paul Chevron	Malphas	Procureur	défensif	2
Jacques Mardin	Malthus	Médecin généraliste	moyen	1
James Richfield	Valefor	Rentier	défensif	1
Marc Camus	Vephar	Professeur de natation	moyen	1

Crédits

Création: CROC sauf Philippins... et Cette manie... par Mathias Twardowski et Satan m'habite par Laurent Sarfati

Carte des Philippines: P. Mouret

Couverture et Dessins: Var Anda



Satan m'habite

Scénario pour Magna veritas

Avertissement: Ce scénario est prévu pour 4 à 6 joueurs incarnant, non pas des Anges, mais des humains (à vous de les créer en utilisant la procédure décrite page 12 des règles du jeu). De plus, l'action se situe dans les années 20 et une adaptation pour la fin du vingtième siècle peut s'avérer difficile. En changeant d'époque et de type de personnages, ce scénario a pour but de vous démontrer les multiples possibilités de Magna Veritas/In Nomine Satanis. Autant vous prévenir tout de suite: Vos personnages n'ont que peu de chance de survivre à tout ce qui va leur arriver...

Historique

Cinq années déjà qu'ils se poursuivent, se chassent, s'affrontent, sans résultat décisif. La querelle date du moyen-âge et ils en ont depuis longtemps oublié la cause. Mais le principal n'est pas là. Le principal c'est que depuis cinq ans ils savent qu'ils ont tous deux été incarnés, qu'ils se sont retrouvés et qu'ils se sont reconnus. La haine est tenace entre ces deux êtres dont, à la base, l'essence même est de se haïr. Ils se nomment Adrakm, dit Pierre Leroy, Démon au service de Belial et Androphane dit Docteur Nathaniel Cornel, Ange au service de Dominique. Le théâtre de cette lutte est le début du 20ème siècle, en Europe, où le mysticisme, bien que sur le déclin, reste tout de même très puissant. Et c'est ce facteur que décide d'utiliser Pierre Leroy pour faire pencher la balance cosmique de son côté, tissant sa toile diabolique dont les cordes maîtresses se trouvent attachées aux personnages des joueurs, pantins désarticulés servant le Malin sans même s'en rendre compte.

- "Les faits Bruno ! Les faits !"
- "Oui, venons en aux faits."

Les faits

1925, Paris: Nathaniel Cornel, sous l'identité de Frank Powells (Cf pouvoir de polymorphe) se fait engager comme secrétaire particulier auprès du professeur Moshe Biezensky, docteur en ethnologie à la Sorbonne. Le docteur Cornel profite de cette position privilégiée pour aiguiller le professeur Biezensky sur la piste d'un manuscrit qui devrait se trouver en Palestine intitulé "De Vitae Post Mortem" (en fait, ce manuscrit est un document très important que les hautes autorités du paradis désireraient bien récupérer et Cornel comptait bien se l'approprier et disparaître avec à la première occasion).

Août 1925, Jérusalem: Envoyé par les hautes autorités infernales pour enquêter sur ces fouilles, Pierre Leroy retrouve la trace de Nathaniel Cornel.

Septembre 1925, Jérusalem: Suicide (fictif) de Frank Powells alias Cornel. Ce dernier ayant préféré disparaître pour ne pas mettre en danger la recherche du manuscrit. Il laisse un message au professeur Biezensky expliquant les raisons (sentimentales) de son suicide et le mettant en garde contre une puissance inconnue qui désirerait s'approprier le manuscrit. On retrouvera son corps calciné (en fait celui d'un ouvrier mort pendant les travaux) et tout le monde restera persuadé que le pauvre monsieur Powells s'est suicidé parce que sa fiancée l'avait quitté. Notons qu'à partir de cette date, Pierre Leroy et Nathaniel Cornel ne cesseront de jouer au chat et à la souris à travers l'Europe entière.

Novembre 1927, Jérusalem: Le professeur Biezensky retrouve enfin le manuscrit et dès cet instant l'emplacement des fouilles est le théâtre d'étranges événements:

- Disparition de deux ouvriers locaux.
- Réapparition de ces derniers durant la nuit sous forme de "cadavres animés" (selon les témoignages peu crédibles des autochtones).
- La personne chargée de la traduction devient totalement folle.

Tous ces événements découlant du fait que le traducteur a eu la bien mauvaise idée de lire le manuscrit (vous me direz, c'est son métier). (Cf manuscrit et sa description en fin de scénario).

Décembre 1927, Paris: Retour remarqué de l'expédition en France. La presse s'intéresse à l'affaire et souligne les événements étranges survenus pendant les fouilles (suicide de Powells, mort des deux ouvriers etc...). C'est à partir de ce moment que les joueurs s'intéressent au manuscrit pour étayer leur thèse: Tous les événements paranormaux apparus depuis la nuit des temps seraient explicables par l'existence de puissances extra-terrestres (au sens large du terme), ainsi, le professeur Biezensky et les joueurs travailleront main dans la main pour étudier ce manuscrit et écrire cette thèse, jusqu'à ce que...

24 Décembre 1927, Versailles: (Au fait... Joyeux Noël!!!) Intrigué par les échos véhiculés par la presse et surtout persuadé que c'est le seul moyen de retrouver Cornel, Pierre Leroy décide de s'approprier ledit manuscrit. Pas de chance, Cornel anticipe le coup bas et monte depuis le début la garde devant le domicile de Biezensky. Leroy réussit tout de même à s'emparer du manuscrit et s'en suit un combat entre les deux entités, combat dont le concierge et la voisine seront témoins (Cf leur description). Finalement Leroy réussit à s'échapper mais est blessé au bras.

31 Décembre au soir, Paris XVIème, Siège du Club de la croix de vie: (Au fait, bonne année!) C'est ce jour là que les joueurs doivent présenter devant le club pour lequel ils ont fait cette étude, les résultats de leur thèse. Soirée magnifique et luxueuse dans le pavillon Dauphine qui comble de bonheur les deux cents invités. Une seule ombre au tableau: Le document sur lequel reposait toute la thèse a été subtilisé. L'exposé risque donc malgré tout de passer pour une vaste bouffonnerie.

Le scénario

Trêve de littérature et passons maintenant aux choses sérieuses: A partir de maintenant c'est aux joueurs d'agir (et ils ont du pain sur la planche). Au boulot...

Événement 1: Un coup dans l'eau

Cause: La réunion du Club de la croix de vie.

Lieu: Le pavillon Dauphine (Paris XVIème).

Déroulement: La soirée débute à 20 heures par un dîner (foie gras, saumon, champagne etc...) puis le président du Club introduit par un discours bref les exposés qui vont suivre: Tout d'abord un certain Auguste Plantin qui s'est intéressé

au déplacement d'une table dans une maison hantée (4cm en trois semaines). Ensuite c'est au tour des joueurs dont la thèse est très attendue (précisons tout de même que le Club de la croix de vie est essentiellement constitué de bourgeois en mal d'émotions fortes plus que d'intellectuels passionnés de paranormal). Les joueurs devront donc passionner la salle chauffée à blanc par leur prédécesseur. Le professeur Biezensky montera sur scène pour s'excuser et expliquer que l'exposé ne pourra avoir lieu, il sera alors vivement pris à partie par les invités, puis les journalistes le questionneront sur les événements survenus pendant les fouilles mais le professeur restera muet. Les joueurs auront donc droit au même sort (insultes des invités et questions des journalistes). C'est au moment où un journaliste évoque les témoignages relatant l'apparition de "zombis" sur les lieux des fouilles et où la salle est gagnée par le silence et les frissons qu'un cri atroce se fait entendre venant du plafond: Il ne s'agit en fait que d'un innocent petit chat qui a grimpé sur des tentures et qui ne peut pas redescendre (pas si innocent que ça en fait.... Cf sa description).

Événement 2: Entrée en scène de Pierre Leroy

Cause: Pierre Leroy se présente aux joueurs.

Lieu: La sortie du pavillon Dauphine.

Déroulement: Après cette soirée qui a tourné court, le professeur Biezensky présente aux joueurs un certain Pierre Leroy qui semble très intéressé par leurs travaux. Ce dernier, très courtois, se présentera et expliquera aux joueurs qu'il a mené une étude très proche de leur thèse, étude qui l'a amené à s'intéresser de très près à une secte secrète qui se fait appeler "Ceux qui l'attendent", puis à l'un de leurs membres, un certain docteur Nathaniel Cornel. A ce moment il fait comprendre à demi-mots qu'il a effectué une visite nocturne et illégale au domicile de cette personne et y a trouvé quelque chose qui leur appartient certainement (joignant le geste à la parole, il sort de sa veste le manuscrit). Précisons qu'il s'agit d'un faux (2D6 heures d'étude avec le talent approprié ou deux semaines de lecture pour s'en rendre compte) que Leroy a fait faire après avoir subtilisé l'original. Enfin, il invitera les joueurs à mener leur propre enquête concernant ce sinistre personnage, lui-même ne pouvant aller plus loin sans éveiller les soupçons. Il donnera les explications que les joueurs désirent et laissera son adresse (un hôtel dans le XVIIème).

Événement 3: Chez monsieur Cornel

Cause: Les joueurs se rendent chez le professeur Cornel.

Lieu: Une magnifique résidence à Chaville (10km de Paris, 2km de Versailles).

Déroulement: A cent mètres de la résidence, le chat (s'il a réussi à accompagner les joueurs) se hérissera et se sauvera (il ne connaît que trop bien la puissance du bien). Quand les joueurs arrivent à la résidence (complètement isolée dans les bois), ils croisent une personne qui sort de chez Cornel. Si les joueurs se renseignent ils apprennent qu'il s'agit de Claude Pichon, ingénieur célèbre travaillant sur les dirigeables en coopération avec les allemands. Si les joueurs sont, ils sont accueillis par le garde du corps du professeur qui leur expliquera que sans rendez-vous on ne peut pas déranger le

professeur. Si les joueurs savent s'y prendre (Baratin ou Discussion) ou s'ils ont pris rendez-vous le professeur les recevra. D'un physique très ingrat, le professeur Nathaniel Cornel n'en est pas moins fort sympathique; Il écoutera attentivement ce qu'auront à dire les joueurs et niera toute sorte d'accusation en bloc. Si le nom de Pierre Leroy est évoqué, le professeur se montrera très soucieux demandera un délai de quelques jours pour prendre ses renseignements sur les joueurs et surtout les mettra en garde contre ce sinistre individu. Enfin dans le cas douloureux d'une intrusion illicite dans le domicile du professeur, les joueurs seront sympathiquement repérés par le garde du corps. Deux cas de figure: Les joueurs se rendent d'où... Police, menottes, prison ou bien ils résistent et utilisent des armes à feu et dans ce cas je ne réponds plus de rien (les joueurs pourront éviter la police s'ils expliquent la raison de leur intrusion: N'oublions pas que Cornel est un Ange).

Événement 4: Un si mignon petit chat

Cause: Cet événement ne pourra avoir lieu que si les joueurs ont fait allusion devant le chat au fait que Cornel doit les recontacter.

Lieu: Chez le joueur qui a accueilli le chat, dans le salon par exemple.

Déroulement: Pendant la nuit, le joueur se réveille sans savoir pourquoi (en fait il a été réveillé par un bruit causé par le chat). En réussissant un jet de Perception (Moyen) il entendra un bruit très faible de grattement et s'il se dirige silencieusement vers la source du bruit (Discrétion avec un bonus de 2 colonnes) il découvrira l'adorable matou calmement en train d'écrire une lettre, un stylo dans la patte droite. Si le joueur décide d'intervenir ou si le chat se rend compte qu'il est démasqué, il estimera la situation et n'attaquera que s'il est sûr de gagner le combat sinon il se sauvera. Si le chat n'est pas démasqué ou s'il ne le sait pas, le joueur trouvera la lettre sous sa porte:

Chers amis,

Suite à notre conversation je vous propose de me retrouver ce soir, 3 impasse Petersen, Paris XXème, 23 heures.

Sincèrement; Nathaniel Cornel.

Événement 5: Carnage dans l'Impasse Petersen

Cause: Les joueurs se rendent au rendez-vous en temps et en heure.

Lieu: Impasse Petersen.

Déroulement: L'impasse se présente comme un long couloir entre deux entrepôts désaffectés de trois mètres de large sur dix de long. A l'entrée se trouve un impressionnant tas de gravats et nourriture en décomposition. Inutile de préciser que l'impasse et ses environs sont totalement déserts. Au fond de l'impasse apparaît alors une silhouette ressemblant à celle de Cornel leur faisant signe de s'approcher (jet de Perception (Difficile) pour se rendre compte que ce n'est pas Cornel). Quand les joueurs sont assez engagés dans l'impasse quatre goules sortent des gravats de l'entrée. Dès

que les joueurs approchent à distance de corps à corps de celui qu'ils pensent être Cornel, ils se rendent compte que c'est en fait un goule (arghlh!!!). Ils ont pour ordre de faire très peur aux joueurs (ça sera facile) mais ils ne sont pas très dociles: A chaque round, un jet de D66 inférieur ou égal à 16 déclenchera une véritable attaque de la part d'un goule. Après cinq tours de combat une bande de voyous attirés par les bruits de bagarre permettra aux joueurs de fuir. Inutile de préciser que les ordres ne sont pas valables pour les voyous et qu'ils se feront proprement éliminer. Note: Si les joueurs ont la bonne idée de se rendre à partir de neuf heures (21h) au rendez-vous, ils verront Leroy amener les goules dans un camion, leur donner des ordres dans une langue incompréhensible (langue Démoniaque en fait...) et s'en aller.

Événement 6: Chez Leroy

Cause: Les joueurs se rendent chez Leroy.

Lieu: Hôtel "l'auberge rouge", Paris XVIIème.

Déroulement: L'hôtel est sympathique et convivial, à la réception se trouve un groom octogénaire toujours endormi (très pratique). Si les joueurs regardent derrière le groom, ils verront que Leroy a reçu une lettre, et s'ils trouvent le moyen de se l'approprier, ils pourront lire ces quelques mots:

Cher Adrakm,

Suite au rapport reçu aujourd'hui même d'Andromalius, je vous prierai de mener cette affaire avec tout le détachement dont un de mes sujet doit faire preuve et non de la traiter comme une affaire personnelle

Merci d'avance. Belial.

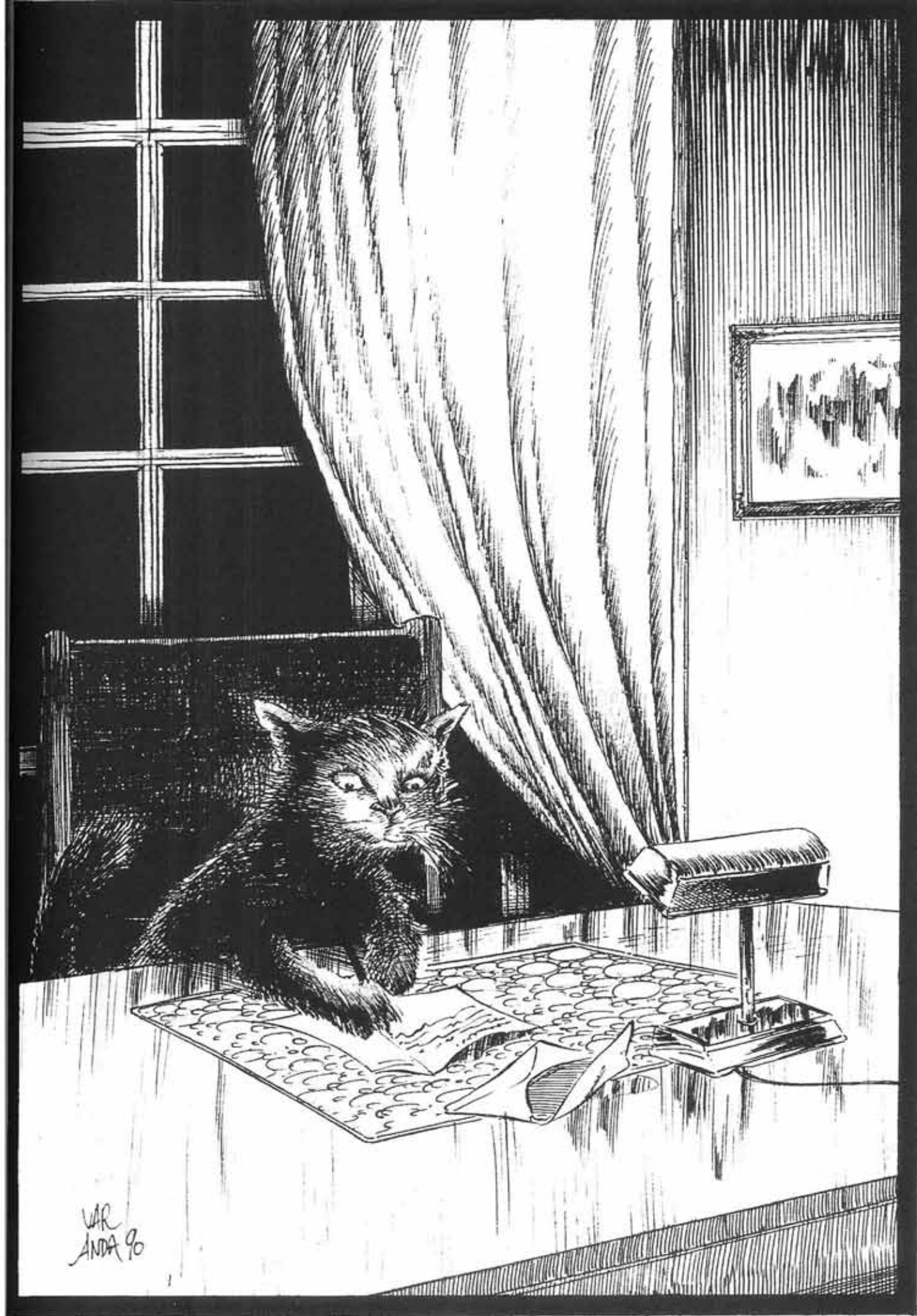
Précisons que la lettre est entièrement tapée à la machine et qu'elle se trouve dans une enveloppe au nom de Pierre Leroy. Si le groom est habilement questionné, il dira aux joueurs que Leroy ne sort qu'à la nuit tombée et ne rentre qu'aux aurores. Leroy ne recevra jamais les joueurs dans sa chambre mais plutôt dans le troquet d'en face. Si les joueurs décident de faire une visite nocturne chez Leroy, le chat fera tout pour les en empêcher (s'il n'est pas avec les joueurs, il est dans la chambre de Leroy, ce qui revient au même). Cette dernière contient: Une litière pour chat, des bribes de traduction du manuscrit, la collection complète de Placid et Muzo (non! C'est une blague) et (avec un jet de Perception (Moyen)) le véritable manuscrit. Dans son lit se trouve un goule qui est recouverte d'un drap et qui n'appréciera probablement pas qu'on le dérange.

Événement 7: Chez le professeur Biezensky

Cause: Les joueurs se renseignent sur les circonstances du vol du manuscrit dans la résidence du professeur Biezensky.

Lieu: Chez Moshe Biezensky (Versailles, rue du vieux Paris).

Déroulement: Deux personnes ont assisté à cet événement: Le concierge et une vieille dame habitant en face. Ces deux



personnes ont déposé leurs témoignages à la police sans faire mention de faits paranormaux et pourtant...

- Le concierge, un soulographe averti (un poch'tron quoi!) confiera sans difficultés aux joueurs que l'homme qu'il a vu sortir: Eh ben, il était bizarre, con, sa peau, on aurait dit qu'il avait une maladie, peuchère, avec de la fumée qui lui sortait de la bouche et du nez! Z'oriez pas un ou deux sous pour un pauvre blessé d'guerre?

- La vieille dame d'en face, elle, en sait beaucoup plus long mais le spectacle auquel elle a assisté l'a laissée quelque peu marquée. Si les joueurs savent s'y prendre, elle leur décrira la scène suivante: C'était la nuit de Noël, vous savez à mon âge, ça ne veut plus dire grand chose Noël, quand on a pas de famille. Enfin bon il était à peu près deux heures du matin et j'étais à ma fenêtre, vous savez à mon âge, on dort plus tellement, quand je vois sortir de chez monsieur Biezensky un homme très bizarre à la peau sombre, ou alors c'était des ombres, vous savez à mon âge, la vue c'est plus ce que c'était. L'homme se sauve en courant quand tout-à-coup (la femme commence à trembler), sainte mère de Dieu, un homme, un autre, surgit devant lui comme s'il était sorti de terre ou de je ne sais où (Cf pouvoir caméléon). Les deux personnes ont discuté puis il y a eu combat, l'un avec ses poings et l'autre avec une canne-épée et, finalement, celui qui était sorti de nulle part, il a fait sortir de ses yeux une lumière aveuglante qui a blessé l'autre au bras. Vous savez que je ne suis pas folle!!! (les larmes aux yeux). Sur ce, elle trempe un biscuit dans le sucrier et tente de le boire (sic). Note: Confrontée à Cornel, cette bonne dame le reconnaîtra tout de suite et entre dans une terrible crise d'hystérie.

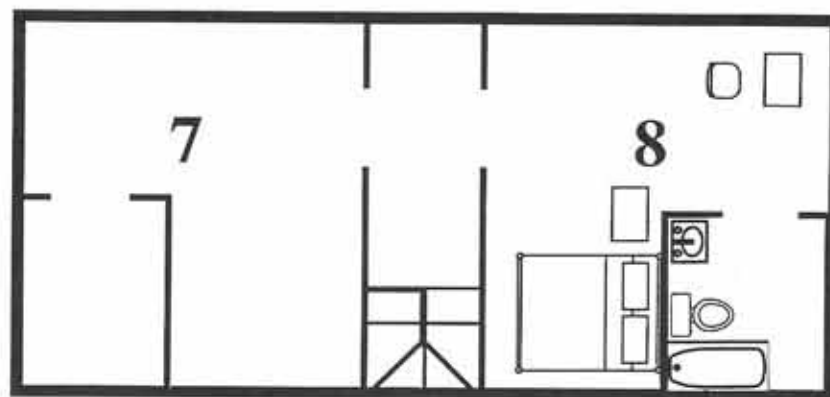
Quelques renseignements

Comme vous avez pu le constater, les joueurs ont du boulot (et ce n'est pas fini). Ces événements passés, ils devront s'être fait une idée sur la nature de leurs connaissances (Leroy et Cornel), sinon donnez leur un coup de pouce. Passons maintenant au délice des bibliophiles, au régal des fouille-merdes, je veux parler des informations:

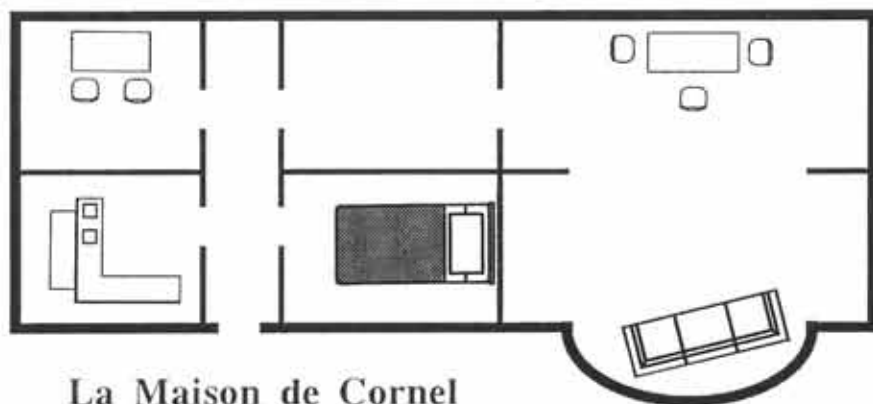
- Concernant les fouilles, ils apprendront par la presse tous les événements étranges survenus (suicide de Powells disparition de deux ouvriers et réapparition de ces derniers sous forme de zombies). Biezensky se montrera là dessus muet comme une carpe. Par le contremaître, les joueurs pourront apprendre qu'un certain Leroy s'est intéressé aux fouilles aux environs d'Août 1925.

- Sur Cornel ils apprendront que l'histoire de ce dernier commence alors qu'il était âgé de 35 ans (avant cette date aucune trace du personnage). Il entre directement à la Sorbonne comme professeur d'anthropologie et d'ethnologie. Une vie sans histoire jusqu'à ce jour. Note: Si Cornel n'apparaît sur aucun registre avant l'âge de 35 ans c'est tout bêtement parce qu'il n'existait pas encore sous ce nom (les Anges changent souvent d'identité au moment de leur incarnation).

- Sur Leroy: C'est encore plus surprenant (une semaine de recherches en archives pour en arriver à ces conclusions). Pierre Leroy né à Saint-Cloud le 18 Octobre 1885 est décédé pendant la première guerre mondiale (on pourra chercher son cadavre dans sa tombe mais on n'y trouvera rien). Adrakm s'est emparé du corps mourant de Leroy et a ensuite organisé un simulacre d'enterrement (on pourra retrouver des témoins moyennant finances).



**Appartement de Pierre Leroy
(Chambre 8)**



La Maison de Cornel

- La secte à laquelle fait allusion Leroy dans l'événement 2 existe réellement et les joueurs pourront retrouver un de ses membres que leur affirmera qu'effectivement Cornel est un des leurs et y joue même un rôle très actif. En fait, cette secte est dirigée par un Démon, ami de Leroy et tous les membres de celle-ci ont reçu l'ordre de raconter cette histoire au sujet de Cornel.

Événement 8: Massacre final

Cause: ???

Lieu: ???

Déroulement: Une fois que les joueurs auront assez progressé dans leur enquête, Leroy va tout faire pour parvenir à ses fins (c.a.d. embrigader les joueurs pour occire ce suppôt de Satan, cet adorateur de cthulhu, bref Nathaniel Cornel). De son côté, Cornel préférera laisser les joueurs se faire une idée tout seuls et trouver le droit chemin (une épreuve envoyée par le tout-puissant). Si Leroy est démasqué ou si les joueurs tuent Cornel, il tentera d'éliminer les joueurs par tous les moyens.

Statistiques des personnages

Pierre Leroy, Adrakm, Démon au service de Bellal

FO5 AG2 VO3 PE3 PR3 AP2 PP8

Talents: Conduite+0, Arme de poing+1, Baratin+1, Discussion+1, Falsification+2.

Pouvoirs: Feu+0 (121), Incendie+0 (Spécial), Armure+2 (211).

Nathaniel Cornel, Androphane, Ange au service de Dominique

FO4 AG2 VO5 PE3 PR3 AP1 PP10

Talents: Ethnologie+2, Discussion+1, Archéologie+2, Arme de contact+1, Français+1, Toutes les langues suivantes à +0 (Anglais, Espagnol, Latin, Grec, Arabe).

Pouvoirs: Caméléon+0 (262), Polymorphe+0 (266), Lumière+2 (122).

Équipement: Canne-épée (Puissance+1, Précision+1).

Le gentil petit chat, Familier au service de Adrakm

FO2 AG3 VO3 PE3 PR1 AP2 PP6

Talents: Discrétion+2, Morsure+0 (Puissance:-5), Lire et écrire+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113).

Les goules, mort-vivants au service d'Adrakm

FO1 AG2 VO1 PE2 PR1 AP2 PP2

Talents: Griffes+1 (Puissance:+1), Discrétion+1, Escalade+0.

Pouvoir: Armure+0 (211).

Le manuscrit (De Vitae Post Mortem)

Un lecteur humain devra, après trois semaines de travail intensif, réussir un jet de volonté "Difficile". S'il le rate, il devient fou et rejoint les rangs des armées de Bifrons sous la forme d'un familier. S'il le réussit, il reste sain. Dans les deux cas, il obtient immédiatement le pouvoir spécial de Bifrons (Résurrection), et le pouvoir d'absorption de volonté (141) ainsi que (2+Volonté) points de pouvoir qu'il peut récupérer à raison d'un par 24 heures. La lecture de ce livre n'a aucun effet sur un être divin ou démoniaque.



Indice N°1 (Tout ça, c'est du cinéma!)

Project:TheRealHunt

SERIAL: 77-180-AS
FROM: JEAN (🍀🍀🍀)
TO: INKIST, FRANCOIS

Tout se passe comme prévu. Les cartes ont été "volées" par l'espion. Tous vos lecteurs de cartes sont programmés pour les détecter. N'hésitez pas alors à détruire leurs propriétaires (attention: Ce sont des êtres démoniaques puissants). N'oubliez surtout pas de filmer le combat. C'est le scoop de l'année.

🍀🍀🍀🍀🍀🍀 🍀🍀🍀🍀🍀🍀
🍀🍀🍀🍀🍀🍀 🍀🍀🍀🍀🍀🍀

Indice N°2 (Cette manie que vous avez...)

Chauffardmeurtrier

Hier soir, dans le petit port de Plouhinec, l'alcool au volant a encore frappé. Un chauffard, certainement ivre, après être entré en collision avec une Alpine Renault, a entraîné un honnête marin pêcheur, malheureusement présent sur les lieux du drame. Quand la police fera-t-elle enfin le nécessaire afin que de pauvres innocents cessent de payer de leur vie l'inconscience d'alcooliques.

Indice N°3 (Cette manie que vous avez...)

Noyé dans une cabine téléphonique par trois mètres de fond

Le corps de Monsieur Adrien Roche, paisible marin pêcheur Breton, a été retrouvé ce matin dans la rade de Plouhinec. Il semble d'après les premiers rapports de police que la cabine ait été emportée par une voiture folle qui a pris la fuite. Cet événement a eu lieu la même nuit que l'incendie d'une Alpine Renault volée à quelques mètres de là.

Indice N°4 (Satan m'habite)

Chers amis,

Suite à notre conversation je vous propose de me retrouver ce soir, 3 impasse Petersen, Paris XXème, 23 heures.

Sincèrement; Nathaniel Cornel.

Indice N°5 (Satan m'habite)

Cher Adrakm,

Suite au rapport reçu aujourd'hui même d'Andromalius, je vous prierai de mener cette affaire avec tout le détachement dont un de mes sujet doit faire preuve et non de la traiter comme une affaire personnelle

Merci d'avance. Belial.



ERRATAS POUR INS/MV

Au sujet du chiffre de la bête et de l'unique: Les jets de dés lancés pour ou par des humains normaux (ni Serviteurs, ni Soldats de Dieu, ni Familiers) ne déclenchent jamais l'intervention de Dieu (111) ou de Satan (666).

Au sujet des tirs et des attaques à distance: Au lieu de prendre comme caractéristique directrice la précision (PR) pour les pouvoirs d'attaque à distance et la perception (PE) pour les armes à feu, je vous conseille de prendre la perception pour ces deux types d'attaques lorsque l'utilisateur de l'arme ou du pouvoir ne vise pas au moins une seconde et la précision dans tous les autres cas.

Au sujet des pouvoirs en général: Tout pouvoir qui n'utilise aucune caractéristique (comme 311- détection du mal) fonctionne automatiquement (sans jet de D666).

Au sujet du pouvoir spécial "Jugement": Ajouter, à la fin du texte: "... Jusqu'à la mort du coupable ou celle de l'utilisateur du pouvoir."

Au sujet du corps d'accueil: Reprenons le texte paru dans le numéro 56 de Casus Belli:

Mémoire antérieure

Même s'il est dit que l'âme d'origine du corps dans lequel s'incarne le Démon (ou l'Ange) disparaît à l'arrivée du nouveau propriétaire, il se peut que des bribes de connaissances soient conservées. Elles sont de trois types:

1) **La cause de la mort** (dans le cas d'un Démon): Expérience stressante, le Démon peut garder des séquelles selon le type de mort subie par son corps d'accueil. Exemple: Un Démon incarné dans le corps d'un noyé pourra avoir une sainte (!) horreur de l'eau, sauf s'il est disciple de Vephar, bien sûr.

2) **Les connaissances de base:** Savoir où l'être humain habitait, connaître son numéro de téléphone ou mettre des visages sur les noms de son carnet d'adresse. Un jet de Volonté sera alors nécessaire (avec un nombre de colonnes de bonus ou de malus laissées à la discrétion du maître de jeu.

3) **Les talents de base:** La langue d'origine est connue à +1 (comme il est dit dans les règles du jeu), le talent professionnel à +1 (un plombier aura la talent plomberie+1) ou, s'il possède une couverture spéciale (pouvoir 23-), son talent professionnel à +2. Exemple: Un politicien (pouvoir 235 de la table des Démons) aura le talent Discussion+2. Pour les métiers mettant en jeu plusieurs types de connaissances (Exemple: Discussion et Loi pour un avocat), le maître de jeu pourra à la rigueur accorder les deux talents à +0).

Nom: Michaël Flariand

Supérieur: Christophe, Archange des Enfants

Couverture: Lycéen

Force	4	Agilité	6
Précision	2	Perception	4
Apparence	3	Volonté	2

Points de pouvoir 8

Talents	Niveau
Baratin	+2
Corps à corps	+1
Course	+0
Dessin	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Esquive acrobatique	-	+0	115	Permanent
Polymorphe	-	+0	266	1/heure
Bond	-	+0	333	1
Agilité	-	-	355	Permanent
Chance	-	-	Sp.	Permanent
Peur des monstres	-	-	642	Permanent

Description: Michaël a 12 ans, à peine plus âgé que les humains qu'il est censé protéger. Même si sa tenue à autant de rapport avec Dieu que Madonna avec Jean Paul II, il estime que Dieu peut être servi correctement même en bermuda et surtout avec une casquette Judge Dredd. Il change de vêtements avec beaucoup de facilité vu la taille de sa garde-robe (plus d'une centaine de T-shirts, quelques dizaines de bermudas, de caleçons et de paires de chaussures).

Équipement: Michaël vit chez ses parents et dispose donc de tout ce qu'un fils unique peut rêver. Il possède un ordinateur individuel, une chaîne Hi-Fi, un Walkman, une skate-board (dont il ne sait pas se servir) et de nombreux jouets. Il passe cependant peu de temps par jour chez lui. Il va à l'école assez irrégulièrement mais ne se repose pas pour autant. Il essaie toujours de rendre service à ceux qui en ont besoin sans compter. C'est en fait un bon petit gars, malgré une apparence un peu blasphématoire. Il se déplace la plupart du temps en transport en commun et ne fait jamais de stop.

Caractère: Michaël est presque toujours jovial, même si tout ne tourne pas rond. Il est toujours prêt à reconforter quelqu'un qui en a besoin et pardonne assez facilement à ceux qui ont trop souvent flirté avec le péché. Lors des missions qu'on lui confie, il est assez méfiant et redoute par dessus tout de rencontrer un monstre (surtout un mort-vivant ou Démon de combat).

Hobbies: La principale passion de Michaël est le dessin et plus particulièrement le bombage mais il poursuit cette passion "destructrice" avec beaucoup de retenue. Il évite tous les monuments et toutes les églises. Il n'épargne pas les trains, les gares et le métro qu'il estime être laids.

Nom: Michelle Wiers

Supérieur: Blandine, Archange des Rêves

Couverture: Photographie

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

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Déguisement	+2
Photographie	+1
Baratin	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Sommeil	VO	+0	132	2 par attaque
Rêve	VO	+1	325	5
Rêve divin	VO	+1	Sp.	10
Asexué	-	-	626	Permanent

Description: Michelle est asexué et accentue encore cette limitation par un look androgyne très sulfureux (à mi-chemin entre Boy George et Poison). Il parle d'une voix monocorde et est habitué à répondre aussi bien à Monsieur qu'à Madame. Il possède d'ailleurs une garde-robe double où il puise selon son inspiration du moment. Vincent est photographe de mode. Il travaille assez rarement mais est très connu et donc très recherché. Il connaît beaucoup de monde et, étant d'un naturel sympathique, possède beaucoup d'amis dans le monde de la mode.

Équipement: Il habite un petit studio, au dessus de son atelier, Quai de la Loire (à Paris). Il possède bien sûr un atelier de développement de photos et tout ce dont on peut rêver pour les truquer. Son appartement est aménagé d'une façon très originale. Le classique (et même l'antique) côtoie aussi bien le rococo 1920 que l'ultra-tech des années 70. Il ne se déplace qu'en taxi. Il porte toujours sur lui au moins deux appareils photos et assez de pellicules pour prendre deux ou trois cents photos.

Caractère: Vincent est très calme (il faut beaucoup de patience pour photographier les vedettes) et ses songes sont à son image: Ils baignent le plus souvent dans une atmosphère idyllique pleine de couleurs pastels et d'odeurs diffuses. Il apparaît le plus souvent dans ses rêves comme un magicien, très âgé, mi-homme mi-femme (style Prince dans la vidéo de Batman). Il est absolument pacifiste et n'utilise jamais de violence, même verbale.

Hobbies: Il aime photographier tout ce qui est beau ou créer des images surréalistes avec ce qui ne l'est apparemment pas de prime abord. Il fait pousser des arbres dans les gares, sur les champs de bataille et transforme en clowns les militaires.

Nom: Paul Frirard

Supérieur: Daniel, Archange de la Pierre

Couverture: Chômeur

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

Points de pouvoir 9

Talents	Niveau
Corps à corps	+2
Géologie	+1
Course	+0
Esquive	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Armure	-	+1	211	Permanent
Passe-muraille	-	+0	335	3/cinq secondes
Skinheads	-	-	553	Permanent
Chair en pierre	VO	+0	Sp.	6
Restriction vestimentaire	-	-	615	Permanent

Description: Paul est un skinhead. Même si l'association skin-nazi le répugne, il voue une haine sans bornes aux communistes qu'il estime bafouer les préceptes du Seigneur. A 25 ans, il possède pour tout diplôme un CAP de mécanique et son seul passe-temps fixe reste sa venue hebdomadaire au centre de l'ANPE de son quartier (à Créteil). Il a bonne réputation parmi les bandes de Créteil. Il est un peu comme le renard dans un poulailler ou l'éléphant dans un magasin de porcelaine.

Équipement: Être un skinhead à Créteil est déjà difficile mais être toujours vêtu de "l'uniforme" skin l'est encore plus. Précisons ce qu'est cet uniforme pour ceux qui auraient passé quelques années au Groënland: Des Docs Martens ou des paraboos (coquées et ferrées bien sûr), un jean coupé assez court pour que l'on en rate rien de la hauteur des chaussures, des bretelles, un T-shirt (blanc le plus souvent) et un bomber vert ou noir. Le crâne est rasé et un ou plusieurs tatouages viennent orner les bras et rajouter une touche d'originalité dans cet uniforme strict. Pour ce qui est de Paul ces tatouages sont une croix traversant un crâne sur la main et une petite phrase sur le front: "Strong Arm Of The Law"

Caractère: Brutal et coléreux, Paul tient de son Archange et de ses compagnons d'armes. Même s'il est bagarreur (il ne rate jamais l'occasion de déclencher une bonne petite baston), Paul est aussi un expert en "Fuitejutsu" comme tous les skinheads et il apprécie la maxime qui dit "Fuir pour combattre un autre jour".

Hobbies: Paul possède une passion bien normale pour un serviteur de Daniel: La géologie en général et l'effet des glaciers en particulier mais il se garde bien d'en parler à ses compagnons. Sorti de la baston et de la bière, les skinheads ne comprennent rien.

Nom: Laure Desmaret

Supérieur: Dominique, Archange de la Justice

Couverture: Mère au foyer

Force	1	Agilité	2
Précision	4	Perception	3
Apparence	5	Volonté	6

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Interrogation	+2
Discussion	+1
Baratin	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Eau bénite	PR	+0	124	1, 2 ou 3 par attaque
Psychométrie	VO	+1	312	4
Détecter le mensonge	VO	+0	316	1/minute
Volonté	-	-	353	Permanent
Intégrisme	-	-	656	Permanent

Description: Laure est un Ange de Dominique. Elle ne le cache pas (aux autres Anges) et sa foi dans son supérieur est sans faille. Elle a l'apparence d'une simple mère de famille et ne fait rien de ses journées. Elle est très belle mais ne prend pas vraiment soin de son apparence. Elle a 25 ans et en paraît 35.

Équipement: Elle loge dans un petit appartement du 6ème arrondissement. Elle ne se sert de son logement que pour dormir (6 heures par jour) et pour manger (1 seul repas, à midi précis tous les jours). À l'extérieur, elle porte toujours un grand sac qui contient diverses victuailles (pour faire plus vrai) et un fusil de chasse à crosse et canon scié (dont elle ne sait pas se servir mais, comme elle dit: J'appuie sur la détente et Dieu reconnaît les siens"). Son sac contient aussi divers objets nécessaires à son travail: Jumelles, Magnétophone à micro-cassettes et une bible. En cas de mission particulièrement dangereuse, elle ne refusera pas de se vêtir comme un Soldat de Dieu (rangers, gilet en kevlar et casque lourd).

Caractère: Laure a un caractère de cochon. Quoi qu'il puisse lui arriver, une fois un suspect en vue, elle fera tout pour le coincer. Tout veut même dire faire prendre des risques à des innocents si besoin est. Elle est investie d'une mission divine et les humains n'ont pour elle aucune importance. Elle interroge sans violence mais avec une perfidie presque diabolique. Elle est tour à tour sympathique, menaçante, cruelle et désabusée. Sa devise est "Il parlera. Ils parlent tous". Elle prend comme exemple les inquisiteurs du moyen-âge même si elle n'arrive pas encore à torturer physiquement un prisonnier.

Hobbies: Laure n'a pas de passion. Elle pourchasse les Anges déviants et les Démons du mieux qu'elle peut, sans relâche et sans se reposer. Elle a aussi une grande passion pour l'histoire (surtout l'inquisition et les croisades).

Nom: Jean-Charles de Marcadet

Supérieur: Janus, Archange des Vents

Couverture: Rentier

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

Points de pouvoir 8

Talents	Niveau
Savoir-faire	+3
Discussion	+2
Baratin	+0
Discretion	+0
Séduction	+0
Voiture	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Charme	AP	+0	131	4 par attaque
Passe-muraille	-	+0	334	3/cinq secondes
Talent de communication	-	-	344	Permanent
Ouverture	-	+1	Sp.	Permanent
Luxure	-	-	663	Permanent

Description: Jean-Charles est un beau jeune homme d'environ 30 ans. Il ne travaille pas et vit des rentes que ses parents (et ses ancêtres) ont accumulées depuis des centaines d'années. Vêtu la plupart du temps d'un costume de couleur vive, il aime la nouvelle cuisine et les jeunes filles mineures (cette dernière "passion" est en fait un péché comme vous l'avez sûrement deviné).

Équipement: Jean-Charles habite quelques semaines par an dans le château familial, en Haute-Saône et le reste du temps là où l'on trouve du soleil et des starlettes (Cannes, Miami, Rio). Il se déplace le plus souvent en Ferrari Testarossa ou en Porsche 959. Il ne quitte jamais sa petite pochette qui contient tout ce dont il a besoin pour travailler (diamant à découper, super glue, miroir, pinces, crochets etc...) ainsi qu'un petit carnet où il note tout ce qu'il souhaite acquérir (par tous les moyens): Tableaux, Bijoux, Statues. Il possède un salon d'exposition (privé) où il expose tout ce qu'il "emprunte" et qui contient en permanence trois ou quatre objets de plus d'un million de francs.

Caractère: Confiant, toujours sûr de lui, Jean-Charles est cependant un peu paranoïaque pour ce qui est de ses goûts en matière de compagnie féminine. Il n'a peur que d'une chose: Un contrôle à l'improviste d'Ange de Dominique. Il les appelle familièrement les inquisiteurs et ne manque jamais de s'en moquer même s'ils le terrifient: C'est ça avoir la classe.

Hobbies: Jean-Charles collectionne deux choses: Les œuvres d'art et les jeunes filles mineures. Comme il a déjà été dit plus haut, ce penchant est considéré comme un péché (les relations sexuelles en dehors du mariage sont interdites) par la plupart des Anges et surtout par ceux de Dominique.

Nom: Maxime Châtenay

Supérieur: Jean, Archange de la Foudre

Couverture: Professeur d'Electronique

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

Points de pouvoir **11**

Talents	Niveau
Electronique	+3
Informatique	+2
Chimie	+1
Electricité	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Eclair	PR	+0	121	1, 2 ou 3 par attaque
Champ magnétique	-	+0	254	1/seconde
Electricité	-	+0	264	4
Talent scientifique	-	-	343	Permanent
Générateur	FO	+0	Sp.	1, 2 ou 3 par attaque
Monomaniaque	-	-	634	Permanent

Description: Max est l'archétype même du savant fou (ou plutôt du professeur Tournesol). La cinquantaine bien tassée, les cheveux rares et les petites lunettes très avancées sur le nez le font ressembler à une taupe. Presque toujours vêtu d'une blouse blanche, Max peut toutefois faire une exception pour une très bonne raison et s'habillera alors d'un vieux costume (propre mais élimé et un peu court) bleu foncé.

Equipement: Max habite dans une petite maison du 17^{ème} arrondissement. Il possède, à quelques rues de là, un hangar-atelier qui lui sert à concevoir et à entreposer toutes les inventions qui germent dans son cerveau. Il possède un Mac II avec imprimante laser relié par Modem à la "grosse bécane" de son université. Son atelier est rempli de produits chimiques, de composants électroniques et électriques ainsi qu'une impressionnante bibliothèque technique (des revues scientifiques, des journaux de vulgarisation, des romans ayant pour auteur des scientifiques connus et des documentations techniques de nombreux objets: Ordinateurs, télévision, radio, chaîne Hi-Fi).

Caractère: Monomaniaque chronique, Max est toujours en train de travailler sur un projet "Top Secret" et il est très difficile de le faire participer à des missions divines. Il s'y résignera toujours au dernier moment en précisant que ce contretemps l'empêche de progresser dans ses travaux.

Hobbies: La science est sa seule passion (surtout parce qu'il est monomaniaque) mais il adore aussi apprendre ce qu'il sait à ceux qui veulent bien l'écouter (et qui supportent d'écouter un monomaniaque parler pendant des heures).

Nom: Francis Marchand

Supérieur: Jordi, Archange des Animaux

Couverture: Explorateur

Force	5	Agilité	5
Précision	2	Perception	4
Apparence	2	Volonté	2

Points de pouvoir 8

Talents	Niveau
Biologie	+1
Zoologie	+1
Botanique	+1
Corps à corps	+0
Survie en jungle	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Coup de poing	FO	+0	112	Permanent
Augmentation de force	VO	+0	241	1
Augmentation d'agilité	VO	+0	243	1
Détection du danger	PE	+0	315	Permanent
Appel des animaux	-	-	Sp.	2
Armes à distance interdites	-	-	655	Permanent

Description: Francis a 26 ans et toutes ses dents, mais c'est sûrement parce qu'il a de la chance. Son apparence physique dépend de l'endroit où on le rencontre (comme le très célèbre homme au fouet). En France, il est habillé très simplement, le plus souvent un pantalon en velours côtelé, des baskets et un gros pull en laine. Il porte les cheveux courts. Sur son lieu de travail, en pleine jungle (le plus souvent en Amazonie) il porte l'équipement du parfait petit explorateur et le plus souvent une longue barbe est des cheveux en queue de cheval.

Équipement: Encore une fois, tout dépend de l'endroit où on le rencontre. Dans la jungle, il est la plupart du temps équipé du matériel "dernier cri", tout simplement parce qu'il le teste pour le CNRS. En France, il vit dans la Vallée de Chevreuse, dans un petit chalet en bois (qui contient plus de 1000 livres et documents sur les animaux, les plantes et les sciences naturelles en général). Il se déplace presque toujours en stop (ou, si la distance n'est pas trop importante, à pied).

Caractère: Francis adore les animaux et déteste ceux qui leur font du mal. Il est végétarien et ne supporte pas les manteaux de fourrure et les armes à feu. Son apparence "cool" ne doit pas faire oublier qu'il est aussi un fervent adepte de la technique "Poing dans la gueule". Il n'est pas pacifiste et serait même du genre nerveux. Il n'hésitera pas à tuer toute personne qui ferait du mal à un animal devant lui.

Hobbies: La jungle est, pour lui, aussi bien une passion qu'un métier. Il s'y sent bien et c'est là qu'il voudrait y terminer sa carrière.

Nom: Laurent Pomiet

Supérieur: Laurent, Archange de l'Épée

Couverture: Etudiant

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

Points de pouvoir **9**

Talents	Niveau
Tactique	+1
Esquive	+1
Arme de contact	+1
Discrétion	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Armure	-	+0	211	Permanent
Volonté supra-normale	-	+0	221	1 par défense
Épée bénite	-	-	411	Permanent
Juste-lame de Laurent	-	+1	Sp.	3
Paranoïa	-	-	631	Permanent

Description: Laurent est un orphelin, il a été recueilli à l'âge de six mois par un prêtre qui lui a enseigné les paroles de Dieu et l'art du maniement de l'Épée. Il se déplace la plupart du temps en métro et préfère pour cela utiliser les rames de seconde classe, tard dans la nuit, sur les lignes "à risques" pour débusquer tout serviteur du prince des ténèbres même si ce qu'il trouve la plupart du temps tient plus du paumé à la recherche de quelques tunes pour payer sa came que du Démon assoiffé de pouvoir et d'âmes pures.

Équipement: Vêtu la plupart du temps d'un jogging blanc, il peut aussi, en cas d'intervention musclée, revêtir une combinaison en cuir épais renforcé aux parties sensibles (Protection:2). Il ne porte jamais aucune arme visible (il peut faire apparaître "DarkSpark", son épée bénite pour un malheureux point de pouvoir) mais porte quelquefois un béret similaire à ceux utilisés par les Guardian Angels à New-York et un T-Shirt "Jesus Saves". Il loge dans une annexe de l'église de son "père" adoptif et ne se rend presque jamais à la FAC (il a trop à faire).

Caractère: Laurent n'est qu'un Ange de 16 ans qui veut pourfendre tous les êtres maléfiques de la terre. Il a grandi trop vite, sans avoir appris tout ce qu'un humain doit savoir pour survivre dans la "jungle urbaine". Il est contre tout ce qui est "mal": Drogue, Sexe, Musique et est très intolérant. Pour lui, toute personne qui ne suit pas les préceptes de Dieu est un Démon qu'il faut châtier. autant dire qu'il a trouvé sur terre quelques milliards de coupables.

Hobbies: Laurent ne possède aucune passion. Ses rares temps de loisirs lui servent à s'entraîner au maniement de diverses armes blanches et à affiner encore sa technique à l'épée.

Nom: Hector Mangin

Supérieur: Yves, Archange des Sources

Couverture: Professeur de musique

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

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Psychologie	+3
Discussion	+3
Baratin	+1
Connaissance de la musique classique	+1
Savoir-faire	+1
Allemand	+0
Italien	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Télépathie	-	+0	321	1
Talent de communication	-	-	344	Permanent
Talent de communication	-	-	344	Permanent
Philosophie	VO	+1	Sp.	3
Couleur des yeux	-	-	624	Permanent

Description: 51 ans, cheveux blancs, Hector passe tout-à-fait inaperçu dans les milieux qu'il fréquente (C'est-à-dire l'Opéra, les diverses salles de concert de la capitale et l'université de Dauphine où il enseigne). Il porte en permanence des verres de contact spéciaux qui cachent la vraie couleur de ses yeux (bleu fluo). Il ne quitte jamais son costume-cravate et sa canne dont il ne se sert que pour marcher (il est totalement contre toute forme de violence).

Équipement: Monsieur Mangin habite un petit studio rue de la Baume, se déplace en vélo et collectionne les oeuvres classiques sur les quatre supports les plus en vogue (disques, cassettes, vidéo et compact-disk). A part ça, il ne possède pas grand chose qui puisse lui servir lors d'une aventure. Pour s'exprimer pleinement, il n'a besoin que de sa voix (et d'un interlocuteur).

Caractère: Calme et réservé, Hector ne reste pas moins un être très intelligent qui aime à manipuler les autres. Il se sert de son phénoménal bagout pour tout embrouiller, tout arranger et tout faire dire. Lorsqu'il discute, sa personnalité change; Il peut aussi bien être sérieux, menteur, rigolard ou hypocrite (dans une même conversation).

Hobbies: La seule passion d'Hector est la musique sous toutes ses formes (sauf peut-être la House-Music, la musique industrielle et le Hardcore). Tolérant, surtout en ce qui concerne les paroles (sauf le Black-Metal bien entendu), il écoute aussi bien du Mozart que Chuck Berry, Brel qu'Iron Maiden.

Nom: Ernest Beauchêne

Supérieur: Novalis, Archange des Fleurs

Couverture: Berger

Force	1	Agilité	4
Précision	1	Perception	4
Apparence	5	Volonté	5

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Discussion	+3
Poésie	+2
Cithare	+1
Baratin	+0
Esquive	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Charme	AP	+0	131	4 par attaque
Calme	VO	+1	166	1 par attaque
Talent de communication	-	-	344	Permanent
Pollen	-	-	Sp.	1 ou plus
Paresse	-	-	661	Permanent

Description: Ernest est un original. Il élève des moutons en Isère (pour la laine). Ça lui a pris comme ça, l'année de ses 18 ans, en 1968, alors que tous voyaient en ce beau printemps apparaître une lueur d'espoir sous le ciel gris de Paris (C'est beau!). Habillé comme un "baba", il ne lui manque rien, ni les fromages de chèvres, ni les sandalettes, ni les pantalons pat'd'ef, ni la cithare dont (miracle!) il sait se servir à merveille.

Equipement: Toujours "cool", la cigarette au bec (pas toujours de tabac), les cheveux gras qui descendent sur ses épaules, Ernest ne possède rien qui puisse servir dans une aventure, à part peut être sa cithare (pour animer une soirée au coin du feu) ou son chalet (pour se reposer entre deux missions). Il se déplace la plupart du temps en auto-stop ou en autobus (dans les villes) et refuse absolument de prendre le métro (il dit que cela le rapproche de l'Enfer).

Caractère: Ernest suit les préceptes du Seigneur d'une façon bien spéciale; Il est non-violent et paresseux et compte bien qu'un jour tous les êtres humains le suivent dans cette voie. Il n'est jamais pressé et arrive souvent en retard à ses rendez-vous. Son apparente inutilité et la faculté qu'il a à faire enrager les "Flics de Dieu" (selon lui, les Serviteurs de Dieu, les Soldats de Dieu et les Anges de Dominique et de Laurent) ne doit cependant pas faire oublier qu'il haït surtout par dessus tout Satan et ses suppôts même s'il ne le fait pas remarquer toutes les cinq minutes.

Hobbies: Le principal hobby d'Ernest est la musique folklorique (et en particulier la cithare) et la poésie. Il est d'ailleurs très doué dans ces deux disciplines mais est trop paresseux pour exploiter au mieux ses possibilités.

Nom: Lise Cellens

Supérieur: Andrealphus, Prince du Sexe

Couverture: Prostituée de luxe

Force	3	Agilité	4
Précision	1	Perception	2
Apparence	6	Volonté	3

Points de pouvoir **9**

Talents	Niveau
Séduction	+2
Savoir-faire	+2
Baratin	+0
Moto	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Charme	AP	+0	131	4 par attaque
Polymorphe	-	+0	266	1/heure
Apparence	-	-	354	Permanent
Orgasme mortel	AP	+1	Sp.	3 par attaque
Peur de la lumière	-	-	644	Permanent

Description: Jeune (21 ans) et belle, Lise n'a pas réellement le profil d'une fille facile ce qui est pourtant le cas (encore qu'à 20.000 Francs la passe, ça se discute). Habillée le plus souvent de tout ce qui est à la mode (la VRAIE mode, pas les T-shirts Batman et la House-Music), elle affectionne plus particulièrement Chanel, Cartier et (pour la nourriture) Lenôtre. Elle porte en permanence des lunettes de soleil (et pas seulement parce qu'elle ne veut pas qu'on la reconnaisse).

Equipeement: N'aimant pas la violence, Lise n'est jamais armée mais possède tout de même une bombe de défense dans son sac à main. Elle possède une superbe Harley-Davidson qu'elle n'utilise que vêtue d'une superbe combinaison de cuir noir. Pour ce qui est de son travail, ses préceptes sont stricts et elle n'utilise jamais le "matériel" dont usent et abusent ses consoeurs (fouet, menottes, sous-vêtements cuir etc...). Sa garde-robe est néanmoins énorme et prend presque 50% de son studio Place des Vosges. Elle ne reçoit que sur rendez-vous.

Caractère: Très noble dans l'âme, elle n'accepte que des clients riches et/ou classe mais se refusera énergiquement (ou avec le pouvoir "Orgasme mortel" si le reste échoue) à tout mâle qui manquerait de tact ou de classe. Elle refusera aussi de se polymorpher en homme (sauf dans le cadre d'une mission évidemment).

Cause de la mort: Lise est morte étranglée après avoir été violée par un groupe de loubards alors qu'elle revenait d'un concert à l'Opéra. Pour cela, elle haït les hommes qui manquent de tact et n'hésitera jamais à les tuer (avec son pouvoir) s'ils la forcent à se soumettre.

Hobbies: Elle adore les réceptions, la danse (classique) et l'Opéra. Elle aime aussi dîner au restaurant et rouler à grande vitesse (au delà des limites permises) avec sa moto. Notez qu'elle ne fréquente aucun club ou association de moto et méprise la plupart des motards (ils sont sales et sentent l'essence).

Nom: Edgard Poitou

Supérieur: Andromalius, Prince du Jugement

Couverture: Clochard

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

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Discrétion	+2
Discussion	+1
Baratin	+1
Esquive	+0
Déguisement	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Invisibilité	-	+0	261	1/trois secondes
Détection de la vérité	VO	+1	316	1/minute
Téléportation	-	+0	331	5
Humanité	-	+0	Sp.	1 par défense
Monomaniaque	-	-	634	Permanent

Description: 50 ans, petit, la barbe longue, hirsute et pleine de miettes de pain, Edgard est un clodo. Il empest la vinasse à 5 mètres et a vraiment du mal à passer inaperçu. Mais c'est sans tenir compte de ses talents de discrétion qui fonctionnent, il est vrai, plus en ville qu'à la campagne. Edgard s'exprime la plupart du temps crûment, rapidement et avec de nombreux exemples imagés, tellement imagés qu'il arrive qu'on ait du mal à le suivre. Mais tout ceci est une monstrueuse comédie. Quand il fait son rapport, en fin de mission, à son supérieur, on croirait voir plaider une des stars du barreau.

Équipement: Possédant un costume de rechange dans presque toutes les consignes des gares du monde entier et ne sortant jamais sans sa carte American Express (soigneusement approvisionnée), il peut entrer dans des douches municipales, en haillons, avec comme seul bagage un vieux cabas et ressortir prêt pour entrer chez Maxim's. C'est ça la vraie classe. Il ne porte que rarement des armes, mais s'il le fait, il préférera les armes à feu aux armes blanches (le sang tache les vêtements).

Caractère: Mesquin, Lâche, hypocrite, Edgard pourrait être au service de Malphas, mais son maître est Andromalius et c'est encore pire. Détesté par les autres Démons, il passe le plus clair de son temps à maugréer, grommeler et ruminer une vengeance hypothétique contre tout ce qui le gêne. Son trait de caractère principal reste sa capacité à dénoncer à son maître ses collègues pas assez zélés dès qu'il en a l'occasion (et si c'est sans risque).

Cause de la mort: Edgard était réellement clochard. Il est mort de froid, un soir de Noël, devant des centaines de personnes qui ne l'ont pas vu ou qui n'ont pas voulu le voir, trop pressées de rentrer chez elles festoyer. Il en garde une indicible haine pour toute la race humaine en général et les gens riches en particulier (et les Démons riches par la même occasion).

Hobbies: Sa monomanie l'oblige à suivre tout Démon dont il soupçonne des penchants bénéfiques et cela peut être considéré comme un hobby.

Nom: Françoise Martin

Supérieur: Beleth, Prince des Cauchemars

Couverture: Peintre

Force	2	Agilité	1
Précision	2	Perception	5
Apparence	3	Volonté	6

Points de pouvoir **12**

Talents	Niveau
Peinture	+2
Savoir-faire	+2
Baratin	+1
Discussion	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Sommeil	VO	+0	132	2 par attaque
Dialogue mental	-	+0	322	1/minute
Cauchemar	VO	+0	326	3
Volonté	-	-	353	Permanent
Cauchemar mortel	VO	+0	Sp.	3
Dandy	-	-	614	Permanent

Description: Jeune artiste de 28 ans, Françoise ferait n'importe quoi pour se faire remarquer. Tout dans sa façon de se vêtir, de se mouvoir, de parler, est anachronique. Qu'elle soit vêtue d'un bermuda à fleurs en plein hiver ou d'un manteau de fourrure sur la côte d'azur, tout ce que l'on peut dire c'est qu'on la remarque. Elle passe, chez tous ceux qui la connaissent un peu, comme une originale, une gentille folle (ce qui n'est vraiment pas le cas...).

Equipement: Son petit studio dans le Marais, à Paris ne contient qu'une impressionnante collection de vêtements, son matériel de peinture et les toiles qu'elle n'arrive pas à vendre (et elles sont nombreuses). Elle n'est jamais armée et se refuse à toute forme de violence physique.

Caractère: Taciturne, solitaire, Françoise n'aime pas la compagnie des autres Démons qu'elle estime manquer d'imagination. Ses cauchemars sont toujours pleins de couleurs chatoyantes, de musique psychédélique ou expérimentale et d'odeurs enivrantes. elle apparaît le plus souvent dans ses cauchemars sous la forme d'un cochonnet bleu ou d'un papillon aux ailes-miroir. La relative beauté de ses songes ne doit pas faire oublier qu'ils recèlent la mort pour la plupart de ses victimes. Ses cauchemars mortels prennent souvent la forme d'un tourbillon de lumière qui finit par un grand flash rouge. Si la victime n'est pas morte sur le coup, c'est bien entourée de rouge qu'elle se retrouve (à cause de l'explosion des vaisseaux sanguins du nez, des tempes et des oreilles).

Cause de la mort: Françoise est morte d'une overdose lors d'un trip à l'acide. Paradoxalement, elle ne touche plus du tout à la drogue, estimant que c'est un vice dangereux qui limite l'imagination.

Hobbies: Le seul hobby de Françoise est la peinture, mais pour elle c'est plus qu'un passe temps, c'est une passion. Elle tente (vainement pour l'instant) de reproduire sur une toile ce qu'elle crée dans le sommeil des autres.

Nom: Gaston Frasier

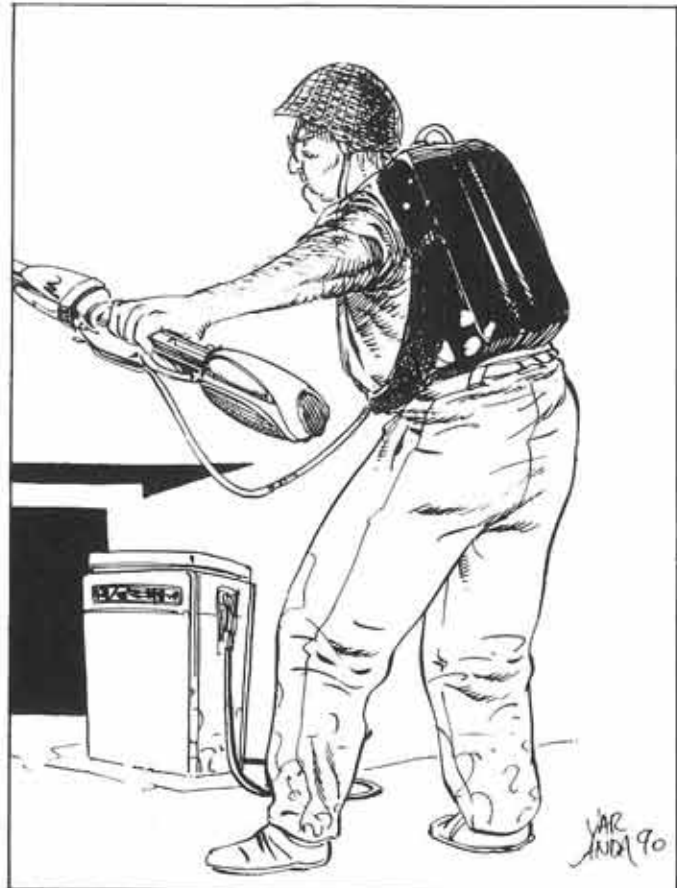
Supérieur: Belial, Prince du Feu

Couverture: Pompiste

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

Points de pouvoir 9

Talents	Niveau
Voiture	+2
Moto	+1
Camion	+1
Esquive	+0
Lance-flammes	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Feu (attaque)	PR	+1	121	1,2 ou 3 par attaque
Immunité au feu	-	-	213	Permanent
Feu (défense)	-	+0	253	1/deux secondes
Détection du danger	PE	+0	315	Permanent
Pyromane	-	-	632	Permanent

Description: Petit bonhomme rigolard d'environ 45 ans, Gaston n'est pas ce que l'on peut trouver de mieux comme Démon de Belial. Plus habitué au Pastic qu'au Champagne, Gaston a néanmoins prouvé plus d'une fois qu'il vaut mieux être efficace que vantard. Son principal défaut (son apparence de beauf *First Class*) est aussi son principal avantage: Il passe inaperçu presque n'importe où et un éventuel membre des forces du bien aurait bien du mal à voir en lui un suppôt de Satan.

Équipement: Propriétaire d'une station service dans la banlieue parisienne fermée 11 mois par an, il vit aux dépens des Démons avec qui il coopère. La paresse étant chez lui une seconde nature. Il ne possède pas grand chose et ne mange pas souvent à sa faim. Il est tout le temps vêtu d'une cote bleue tachée de cambouis et se déplace en 4L. Un coffret dans sa voiture recèle toujours au moins une douzaine de cocktails molotovs. en cas de danger précis, il n'hésite jamais à revêtir son casque américain (trouvé dans un champ après la guerre) et un lance-flammes du même métal.

Caractère: Paresseux, lâche, Gaston peut sembler un bien piètre allié, mais sa pyromanie et sa dévotion totale à Belial en fait un guerrier hors pair. Il ne faut pas lui en demander plus (si ce n'est conduire un véhicule roulant avec perfection).

Cause de la mort: Bourré jusqu'à la gueule un jour où il servait de l'essence en renversant partout (d'où l'expression: avec tout ce que tu renverses on pourrait ouvrir une station service), Gaston n'a rien trouvé de mieux que de s'allumer une petit Gauloise. L'explosion s'est entendue jusqu'aux Enfers semble-t-il car Belial, touché par tant de connerie n'a pas hésité un instant à donner ce corps légèrement carbonisé à un de ses serviteurs.

Hobbies: Gaston, dans ses moments perdus, passe son temps à reproduire des monuments célèbres en allumettes (pour les faire brûler après, bien sûr). On peut aussi estimer que sa passion pour faire brûler tout ce qui peut l'être (et pas seulement des allumettes) est une sorte de hobby.

Nom: Benoit Revers

Supérieur: Bifrons, Prince des Morts

Couverture: Médecin légiste

Force	6	Agilité	2
Précision	2	Perception	3
Apparence	3	Volonté	3

Points de pouvoir 9

Talents	Niveau
Arme de contact	+2
Sculpture sur chair	+2
Médecine	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Cornes	FO	+0	116	Permanent
Poison (sur les cornes)	FO	+0	161	1 par attaque
Force	-	-	351	Permanent
Morgue	-	-	431	Permanent
Résurrection	VO	+0	Sp.	4 par zombi
Peur des enfants	-	-	642	Permanent

Description: 37 ans, célibataire, Benoit n'a jamais connu l'amour tant il a peur des enfants. Ils hantent ses nuits et son plus grand cauchemar serait d'en voir un sous forme de mort-vivant. Un peu simplet (pour un Démon, ce qui reste très au-dessus de la moyenne humaine), il reste un guerrier hors-pair. Il porte presque tout le temps ses vêtements de travail qui sentent la mort et le formol.

Équipement: Armé le plus souvent de scalpels, il préfère nettement utiliser ses cornes, même contre un adversaire humain (un mort ne parle pas) et malgré les traces très reconnaissables (pour un oeil exercé) laissées par ce type d'attaque. Son seul moyen de déplacement (qui le mène, tous les matins de son studio dans le 14ème à sa morgue dans le 6ème) reste le métro. Il aime à s'y promener le soir (c'est là que l'on rencontre le moins d'enfants), en espérant tomber sur un cadavre encore frais. Pour ramener un corps, il est prêt à conduire son J7 réfrigéré même s'il n'a pas son permis.

Caractère: Benoit est lunatique, il peut aussi bien être violent et nerveux que précis et discret. Il est le plus souvent violent en combat et précis lors de ses autopsies mais son caractère changeant (sans raison précise) en fait un adversaire (et même un partenaire) dangereux. Il essaie du mieux qu'il peut de conserver les corps des humains qu'il tue comme "matière première" pour ses oeuvres d'art. Pour la même raison, il essaie toujours de les abîmer un minimum (surtout le visage et en particulier les yeux).

Cause de la mort: Benoit a été massacré par un tueur psychopathe. Il en garde de nombreuses cicatrices qui forment sur son torse le visage de la vierge (c'est du moins ce qu'il raconte, ironiquement).

Hobbies: La grande passion de Benoit est la sculpture sur chair. Il travaille sur n'importe quelle surface, du ventre d'un vieillard au crâne d'une jeune fille. Il creuse, met les os à nu, fabrique de véritables oeuvres d'art pour toute personne un tant soit peu observatrice même si ses oeuvres déclenchent la plupart du temps un renvoi général du déjeuner qu'un cri d'admiration.

Nom: Bertrand Bressan

Supérieur: Crocell, Prince du Froid

Couverture: Etudiant

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

Points de pouvoir 8

Talents	Niveau
Informatique	+2
Esquive	+1
Course	+1
Corps à corps	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Glace (attaque)	PR	+1	122	1, 2 ou 3 par attaque
Immunité au froid	-	-	214	Permanent
Glace (défense)	-	+0	252	1/deux secondes
Vitesse	-	+0	334	2/minute
Cornes	-	-	623	Permanent

Description: Jeune morveux de 16 ans, Bertrand est le type même du teen-ager qui vous fait comprendre que vous êtes trop vieux en vous regardant et vous traite de vieux con même si vous avez seulement 4 ans de plus que lui. Ses cornes sont toujours astucieusement camouflées dans une grande casquette NY. Perpétuellement vêtu de baskets, de jeans troués (je veux dire: *achetés* troués) et de T-shirts BATMAN ou HOUSE-MUSIC, il passe inaperçu dans presque tous les milieux branchés. On pourrait presque le prendre pour un zonard s'il n'avait pas un visage couvert d'acné juvénile et des lunettes aux verres-cul de bouteille.

Equipement: A par ces vêtements, Bertrand ne possède rien qui puisse lui servir à quoi que ce soit lors d'une mission. Il habite encore chez ses parents (qui ne se doutent de rien) et n'a donc aucun problème pour trouver le gîte et le couvert quand il en a besoin. menteur presque pathologique, il mène ses parents à la baguette et ces derniers ne s'étonnent jamais lorsqu'il disparaît quelquefois des semaines entières.

Caractère: menteur, arrogant, égoïste, toujours prêt à faire chier un "vieux" (ce qui pour lui représente toute personne en costume-cravate de plus de 20 ans), il est cependant très efficace dans tout ce qu'il connaît: La baston (à grands coups d'aiguilles de glace aiguisées) et l'informatique.

Cause de la mort: "A personnage con, mort con" a l'habitude de dire Malphas. Bertrand n'échappe pas à cette règle puisque cet imbécile a réussi à s'étouffer avec une boule de glace qu'il a avalée tout rond en aspirant trop fort. Crocell reconnaît lui-même que c'est très con...

Hobbies: Comme tous les branleurs de son âge, Bertrand a un ordinateur familial. Il collectionne tous programmes qui lui tombent sous la main et ne rêve que de s'acheter le *super-computer-que-est-encore-mieux-que-celui-d'avant*. Ses autres passe-temps sont la House-Music et, le samedi soir, ses virées en "boîtes" pour tenter vainement de copuler avec un membre du sexe opposé.

Nom: Christian Desrit

Supérieur: Furfur, Prince du Hardcore

Couverture: Etudiant

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

Points de pouvoir 7

Talents	Niveau
Acrobatie	+1
Esquive	+1
Corps à corps	+1
Chant	+1
Course	+1



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Griffes (grandes)	AG	+1	113	Permanent
Absorption de violence	VO	+0	145	Permanent
Armure	-	+0	211	Permanent
Bond	-	+0	333	1
Besoin de violence	-	-	654	Permanent

Description: Christian a 17 ans mais pas toutes ses dents. Plus de 3 ans de concerts hardcore, de slam-diving, de stage-diving et de pogo ne l'ont pas arrangé. Ayant plus de cicatrices que la moyenne des militaires de carrière, il garde néanmoins un sourire juvénile et de longs cheveux blonds. Il est tout le temps vêtu d'un jean-bermuda rapiécé et graffité aux marqueurs, de baskets trouées et d'un T-shirt "YES for an answer" (les branchés comprendront).

Equipeement: Aux vêtements de base s'ajoutent, pendant les concerts, un protège-dents (pour conserver celles qu'il a encore) et un poing américain qu'il utilise avec parcimonie (avec sa force, tout coup bien placé peut tuer). Il habite un studio dans le 6ème. Le studio est vide à l'exception d'un vieux matelas et d'une superbe chaîne Hi-Fi. Une bourse payée par l'Etat lui donne assez pour payer son loyer et son électricité. Il téléphone chez le voisin et vole tout ce dont il a besoin: Hamburgers, coke (la boisson, la poudre et les disques).

Caractère: Capricieux, taciturne et violent, Christian peut vous trouver sympa un jour et vous rouer de coups dans les minutes suivantes. Sa tactique de base pour débiter une baston est de s'approcher du mec le plus baraqué du concert et lui dire, bien sous le nez: "Tu veux ma photo". Quelque soit la réponse, les coups pleuvent (souvent des deux côtés) et il y a toujours des clients pour l'hosto et le dentiste à la fin. Il évite cependant de tuer ses adversaires, préférant les voir souffrir (il va même, quelque fois jusqu'à leur rendre une petite visite à l'hôpital).

Cause de la mort: Christian est mort dans un concert, écrasé par les autres, après un stage-diving raté. Il en garde de bons souvenirs et repense toujours à sa "naissance" quand il saute dans la foule, les pieds en avant pour faire plus mal.

Hobbies: A ses moments perdus (pas perdus pour tout le monde, surtout pour les voisins), Christian chante dans un groupe de hardcore humain qui a pour nom "Suicide Solution". Il est très étonnant que le line-up du groupe n'ait pas changé depuis sa création (comme quoi la musique adoucit les moeurs...).

Nom: Marcel Bosc

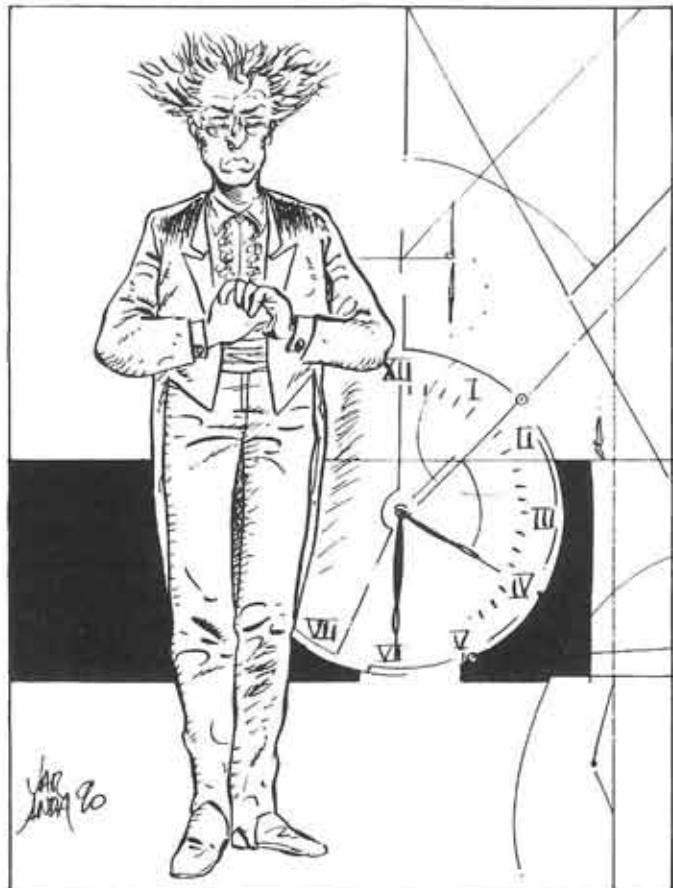
Supérieur: Kronos, Prince de l'Eternité

Couverture: Professeur d'histoire

Force	2	Agilité	2
Précision	2	Perception	4
Apparence	2	Volonté	6

Points de pouvoir 12

Talents	Niveau
Histoire	+2
Conteur	+2
Anglais	+0
Espagnol	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Pas de nourriture	-	-	215	Permanent
Déplacement temporel	-	-	336	5
Volonté	-	-	353	Permanent
Projection temporelle	VO	+1	Sp.	10
Ancienne mode	-	-	615	Permanent

Description: Petit prof sans histoire dans une école de quartier sans histoire, Marcel a bientôt 45 ans et en fait 70. Sa peau parcheminée, ses vêtements qui datent du siècle dernier et sa grande connaissance de la matière qu'il enseigne font croire à de nombreux élèves qu'il a réellement vécu tout ce qu'il raconte. Ses talents de conteur y sont sûrement pour quelque chose. Mais à l'instar du docteur Jekyll, un Mister Hyde se cache en Marcel. A peine sorti de l'école, il erre dans les rues de Paris. Il contrôle, regarde, compte le temps qui passe et note tout sur tout.

Équipement: Marcel vit dans un logement de fonction que l'administration met à sa disposition. Il ne possède rien de bien intéressant si ce n'est la cage à oiseaux qui garde entre ses barreaux le squelette blanchi de deux perruches que Marcel a oublié de nourrir, trop occupé à compter les secondes qui s'égrenent inlassablement sur les cadrans de ses 8 horloges, 134 montres et de 53 réveils.

Caractère: Marcel est calme, tellement calme que cela irrite souvent ses compagnons. Seul il ne sert pas à grand chose. Avec un groupe, il est à la fois le carnet de notes, le réveil, l'agenda, le calendrier et le livre d'histoire. Malgré son apparente faiblesse, son pouvoir de projection temporelle est très puissant, si puissant qu'il risquerait de mal être utilisé par un autre que lui (peut être plus maléfique mais aussi moins réfléchi).

Cause de la mort: Marcel, paralysé à 90% est mort tout seul chez lui, de faim (ou plutôt de soif) sans que personne ne s'aperçoive de sa disparition. Son seul compagnon fut une pendule qui mesura avec précision sa lente agonie. Sa "résurrection" fut bien naturellement confiée à Kronos.

Hobbies: A ce niveau de folie, on peut considérer que Marcel collectionne les réveils, les montres et les horloges et, vu qu'il passe pas mal de temps par jour à les remonter, on peut même considérer cela comme un hobby

Nom: Paul Chevron

Supérieur: Malphas, Prince de la Discorde

Couverture: Procureur

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

Points de pouvoir **11**

Talents	Niveau
Discussion	+3
Baratin	+2
Connaissance des lois	+2
Voiture	+0
Opéra	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Polymorphe	-	+0	266	1/heure
Télépathie	-	+0	321	1
Talent de communication	-	-	344	Permanent
Discorde	VO	+1	Sp.	2 par discorde
Peur des armes à feu	-	-	643	Permanent

Description: Cheveux noirs, yeux du même métal, 47 ans, on peut dire que Paul a réussi. Procureur célèbre sur la place de Paris, il passe presque plus de temps dans les soirées mondaines qu'à plaider au barreau. Il faut dire que nombreux sont ceux qui aiment à s'attirer les faveurs d'un procureur. Ils ignorent que Paul ne fait rien sans qu'on le paie, même, et surtout, si il connaît la personne qu'il juge (mesquinerie oblige).

Équipement: Roulant en R25 et habitant dans la vallée de Chevreuse, il possède tout ce qu'un humain peut vouloir (c'est-à-dire, au fond, pas grand chose). Il n'aime pas les armes à feu et donc la chasse. Il a réussi à interdire cette pratique dans son village (avec l'aide de ses pouvoirs car les chasseurs étaient nombreux) mais n'aime pas spécialement les animaux. Il se prend même à les capturer dans des pièges aussi cruels que primaires (pièges à loup, garrot).

Caractère: Mesquin, fourbe et menteur, Paul excelle dans toutes les luttes verbales et plus particulièrement les plaidoiries à double tranchant (il commence par trouver des circonstances atténuantes à l'accusé puis les démolit une à une). Il utilise son pouvoir de discorde chaque fois qu'une situation semble perdue et qu'il perd pied. Par dessus tout Paul a horreur de perdre (heureusement que cela ne lui arrive pas trop souvent).

Cause de la mort: Paul est mort d'une crise cardiaque, comme ça, presque "bêtement" (si on peut trouver une façon de mourir intelligente). A propos de mort, il est pour la peine capitale, que ce soit pour les tueurs d'enfants ou les pauvres gens qui signent des chèques sans provision. Son but ultime est dit-il, de purger la terre de tous les criminels (vous vous rendez compte jusqu'où sa mauvaise foi le mène).

Hobbies: La seule passion de Paul c'est de voir souffrir les êtres vivants, que ce soit les animaux qu'il prend dans ses pièges que les coupables qu'il voit trembler devant lui durant ses plaidoiries

Nom: Jacques Mardin

Supérieur: Malthus, Prince des Maladies

Couverture: Médecin généraliste

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

Points de pouvoir 11

Talents	Niveau
Médecine	+3
Chimie	+2
Informatique	+1
Savoir-faire	+1
Voiture	+0
Arme de poing	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Maladie (sur les mains)	FO	+0	162	1 par attaque
Immunité aux maladies	-	-	212	Permanent
Talent scientifique	-	-	343	Permanent
Infection (sur les mains)	FO	+1	Sp.	1/100kg. ou 1/10000l.
Etat cadavérique	-	-	611	Permanent

Description: Médecin généraliste de 50 ans, Jacques est toujours prêt à aider son prochain. Son teint pâle, ses yeux cernés de noir font qu'il semble souvent plus mal en point que les malades qu'il soigne. Il pallie à ce "look" désastreux par une classe sans faille (genre Dracula). Toujours vêtu de superbes costumes un peu vieillots tout de même, il n'hésite pas à se promener les soirs particulièrement froids avec une cape noire doublée de rouge et un chapeau haut de forme. Le voir s'avancer vers vous, un large sourire découvrant des dents parfaitement blanches un soir de brouillard est toujours une vision inoubliable.

Equipement: Armé en permanence d'un revolver (calibre .22), il donne toujours comme explication que "De nos jours les rues ne sont pas sûres", ce qui est vrai, le connaissant. Il aurait bien du mal, par contre, à justifier la présence d'un silencieux et d'une petite fiole de cyanure dans sa trousse de premiers-soins qui ne le quitte jamais. Il vit seul dans une grande villa de 14 pièces (dont il n'occupe que le salon et une chambre) à Chaville. Il mange au restaurant à tous les repas. Son véhicule de prédilection est un vieux corbillard reconverti en ambulance (fun!, mais pas très discret).

Caractère: Calme et réfléchi, Jacques n'utilise jamais aucun de ses pouvoirs sans être sûr qu'il n'y aura aucun témoin humain (vivant, évidemment). Il est contre la violence mais pas contre l'élimination rapide de témoins gênants.

Cause de la mort: Jacques est mort d'un cancer généralisé sans que la médecine (dont il faisait partie) n'ait pu faire quoi que ce soit. Voir souffrir de cette façon un médecin a tout de suite plu à Malthus qui n'a pas résisté à investir, une fois de plus, le corps d'un de ceux qui luttent contre lui.

Hobbies: Jacques n'est passionné que par une chose: La médecine. Bien que la façon dont il la pratique rappelle plus Mengele que Schwarzenberg.

Nom: James Richfield

Supérieur: Valefor, Prince des Voleurs

Couverture: Rentier

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

Points de pouvoir **7**

Talents	Niveau
Discrétion	+3
Baratin	+2
Evaluation (bijoux)	+1
Esquive	+0
Arme de poing	+0
Voiture	+0
Français	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Invisibilité	-	+0	261	1/trois secondes
Détection du danger	PE	+1	315	Permanent
Talent de ruse	-	-	345	Permanent
Ouverture	-	-	Sp.	Permanent
Couleur des yeux	-	-	624	Permanent

Description: 25 ans, blond aux yeux bleus, James serait beau s'il n'était pas si maigre. Anglais vivant en France, il a gardé de son pays natal un flegme à toute épreuve et un sens des valeurs très britannique. Toujours en costume, même lors de ses escapades nocturnes, il présente bien et est d'une galanterie presque maniaque même s'il ne cherche pas du tout le contact avec les membres du sexe opposé. Il porte des lunettes de soleil en permanence (pas à cause du soleil mais parce qu'il a les yeux vert fluo ce qui ne va pas avec la plupart de ses costumes).

Equipement: Il possède une trentaine de costumes dans sa petite propriété de Neuilly que sa mère lui a offerte pour son séjour en France. Son moyen de déplacement (Une Jaguar flambant neuve) est un cadeau de son père. Il vole pour le principe car ses parents lui envoient environ 3.000 Livres par mois (à peu près 30.000 Francs), ce qui suffit largement pour vivre. Il n'aime pas trop la violence mais possède tout de même un revolver avec une crosse en ivoire (comme Patton).

Caractère: Serviable et gentil, James n'en reste pas moins un Démon. Même s'il trouverait mieux sa place à côté de Dracula que de Bifrons, il reste un voleur. Même si ce qu'il vole ne dérange jamais grand monde et s'il se refuse à toute action pouvant causer du tort à une jolie fille, il est prêt à suivre aveuglément les préceptes de son maître, mais seulement ceux là. Il est donc assez mal vu par les autres Démons et surtout par ceux aux ordres d'Andromalius.

Cause de la mort: James est mort dans un accident de voiture alors qu'il pilotait la voiture de son père (une Aston Martin). James n'en a gardé aucune rancune et adore rouler vite (dans les limites de ses possibilités car il n'est pas solitaire).

Hobbies: Les passions de James sont nombreuses. Il aime par dessus tout collectionner tout ce qui peut avoir de la valeur. Surnommé la pie par ses camarades de mission, il est en général très attiré par tout ce qui brille mais (contrairement à l'oiseau de nos contrées) connaît parfaitement la valeur de ce qu'il dérobe.

Nom: Marc Camus

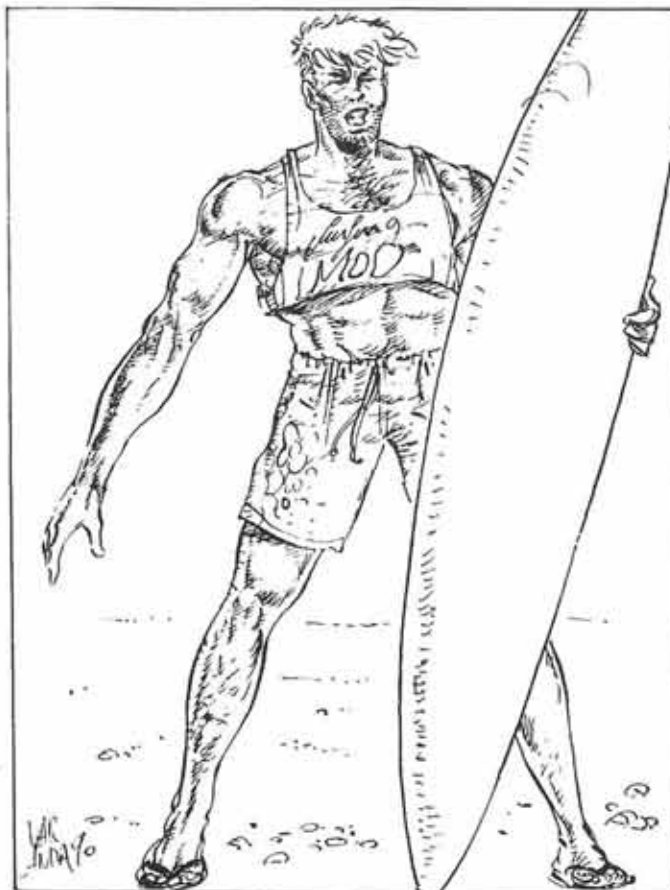
Supérieur: Vephar, Prince des Océans

Couverture: Professeur de natation

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

Points de pouvoir **10**

Talents	Niveau
Acrobatie	+2
Fun board	+1
Séduction	+1
Esquive	+0
Hors-bord	+0



Pouvoirs	Caractéristique	Niveau	N#	Coût
Queue (barbelée)	AG	+1	115	Permanent
Poison (sur la queue)	FO	+0	161	1 par attaque
Contrôle des poissons	VO	+0	366	2
Vie subaquatique	-	-	Sp.	Permanent
Odeur suspecte	-	-	621	Permanent

Description: 22 ans, grand, musclé, bronzé, moyennement beau (on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre), Marc Camus est l'archétype du maître-nageur. Presque toute l'année en maillot de bain (il travaille sur les plages l'été et au club-med. en Algérie l'hiver) il est très mal à l'aise habillé normalement. Quand il doit se résigner à mettre une "seconde peau", il affectionne tout particulièrement les tongs, les bermudas à fleurs et les T-shirt aux slogans divers et variés comme "Bienvenue au Club", "Ca sent l'été" ou plus ironiquement "Surfing MOD". Notez cependant que son odeur suspecte (une forte odeur de poisson) lui cause bien des déconvenues avec les autres personnes (et la gente féminine en particulier).

Equipement: Au bord d'une plage, Marc se déplace le plus souvent avec sa planche de fun board sous le bras. En ville, il affectionne les transports en commun et plus particulièrement le bus. En cas de réunion stricte il peut mettre exceptionnellement un costume cravate qu'il louera mais il s'y sentira tellement mal qu'il ne lui en faudra pas beaucoup pour s'énervier (et, vu ses pouvoirs, ce n'est pas conseillé).

Caractère: Calme et serein sur la plage, il se met facilement en colère si on le force à s'habiller (voir ci-dessus) ou si on lui fait des remarques sur l'odeur qu'il véhicule. S'il ne passe pas au moins 8 heures par jour dans l'eau, il devient nerveux, timide et même peureux.

Cause de la mort: Marc est mort noyé bien sûr, alors qu'il tentait de sauver une jeune fille. Pour la petite histoire, cette fille était elle aussi un Démon de Vephar et elle a vraiment admiré les talents de nage de son sauveur et a décidé de le noyer pour lui faire découvrir la vraie voie: Celle de son maître.

Hobbies: Expert en fun board (il a d'ailleurs gagné de nombreux concours), Marc apprécie aussi le culturisme et les courses de hors-bord. Il adore aussi chasser les dauphins à l'aide de requins contrôlés et de son implacable poison.

Haut le drapeau, les rangs bien serrés,
La section marche d'un pas tranquille et assuré,
Les camarades que le malin a tués
Marchent en esprit dans nos rangs.

Le monde appartient aux légions de Dieu!
Le monde appartient à l'homme
des sections d'assaut!
Plein d'espoir, des millions d'hommes
contemplant la croix,
Le jour de la liberté et de la victoire approche.

Pour la dernière fois on sonne l'appel,
Nous sommes déjà tous prêts pour le combat,
Bientôt la sainte croix illuminera le monde
Les hordes Démoniaques n'en ont
Plus pour longtemps.

Chant de guerre des Soldats de Dieu

- Des règles supplémentaires comme s'il en pleuvait.
- Des scénarios comme on n'en fait plus.
- Des nouvelles à se rouler par terre.

Déjà une superbe extension pour Magna Veritas, ce jeu que même le Vatican nous envie. Retrouvez les forces Divines dans leur grand combat pour le triomphe de la parole de Dieu.

Avec mesquinerie ou avec violence, sans pitié et sans remords, découvrez cette extension d'In Nomine Satanis qui fait passer l'Enfer de Dante pour un camp de vacances.

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