



**Scénario pour Magna Veritas
et
écran de Magna Veritas / In Nomine Satanis**

Créature venue du chaudron originel,
Où tu mijotes depuis des millénaires,
Je t'invoque.

Mon âme est pervertie par la senteur des victuailles
Que tu apporteras ici.
Mon ventre est vide, remplis-le.

Je t'apporte un mets de choix, un être pur sur un lit de salade,
Accommodé comme tu me l'as demandé.

Du persil dans les oreilles et dans le nez,
Et une pomme dans la bouche.
Viens te régaler.

CREDITS

Scénario : CROC

Dessins : Var Anda

Plan : CROC, Yves et Guigui

Numérisation : Fervalaka

Ca se passe comme ça...

Scénario pour Magna Veritas

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
SYNOPSIS	4
INTRODUCTION POUR LES JOUEURS	4
PREMIERE PARTIE : LA MAISON HANTEE	4
Historique	4
Destruction de la maison	4
Un marché de dupes	7
Description de la maison	7
La statuette	7
Epilogue	7
DEUXIEME PARTIE : LA STATUETTE BRISEE	7
Le voyage jusqu'à Nice	7
Evénement 1 : le petit oiseau va sortir	7
Evénement 2 : un coup de pousse	8
Evénement 3 : le prix du danger	8
23, rue du Bac	8
Le plan de Saliak	8
L'appartement de Saliak	8
Au marin heureux	9
Le voyage jusqu'à l'île	9
TROISIEME PARTIE : LA NUIT DU HAMBURGER	9
Une île entre le ciel et l'eau	9
L'église	9
Le bar-tabac-droguerie-magasin général	11
La mairie	11
La ferme	11
L'invocation	11
ANNEXES	11
Quelques renseignements sur MICHEL, Archange de la Guerre	11
Quelques renseignements sur SCOX, Prince des Ames	11
Quelques renseignements sur HAAGENTI, Prince de la Gourmandise	12



SYNOPSIS

Ce scénario, qui n'est d'ailleurs pas si loin que ça d'une campagne puisqu'il vous faudra sûrement quelques séances de jeu pour le vivre entièrement, va mettre les personnages aux prises avec une bien étrange affaire : une maison hantée. Une fois cette créature de l'au-delà éliminée, les Joueurs seront amenés à enquêter sur le possesseur de ce Familier d'un genre bien particulier. Nos héros se retrouveront donc sur la Côte d'Azur, à Nice, où ils seront accueillis par des Possédés et un Démon...

Mais toujours pas de traces du disciple de Scox tant recherché. L'aventure les conduira ensuite sur une petite île paradisiaque, dans la mer Méditerranée au large des côtes françaises. L'horreur ira alors crescendo lorsque les personnages s'apercevront qu'ils sont là (tout du moins l'un d'entre eux) pour servir de victimes à un monstre qu'un Démon de Scox tente de contrôler et qui est en fait un Démon d'Haagenti qui tente de jouer un mauvais tour aux disciples de Scox...

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Alors qu'ils viennent tout juste de terminer leur dernière mission, les Joueurs sont convoqués par un Ange d'Yves (Grade 3) qui souhaite leur confier un simple petit travail « histoire qu'ils ne perdent pas leurs bonnes habitudes. » Ils sont reçus dans un hôtel particulier du seizième arrondissement, dans le jardin. L'Ange les attend, assis dans un fauteuil blanc en plastique du plus bel effet. Le jardin est en friche et ne semble pas avoir été entretenu depuis de nombreuses années. Une fois les personnages assis, le chef s'exprime ainsi :

« Bonjour mes amis. Nous sommes rassemblés ici aujourd'hui pour discuter d'un petit problème qui me tracasse. Je serai bref. Je viens de faire l'acquisition de cette maison (il montre d'un geste large la maison qui se trouve à moins de dix mètres et dans le jardin de laquelle ils sont assis) et... elle est déjà occupée par un squatter d'un genre bien spécial. Je ne parle bien sûr pas d'un être humain mais bien d'une créature paranormale donc maléfique. » Il guette les réactions des Joueurs, puis, se voulant rassurant ajoute : « Heureusement, elle n'a aucun pouvoir sur son jardin, ce qui est bien heureux. Je vous laisse quatre jours pour me débarrasser de ce serviteur du Malin. Essayez de ne rien abîmer dans la maison, à part peut-être le mobilier qui est de toute façon d'un goût ignoble. Merci. »

Note : bien que la maison n'ait pas de pouvoir sur le jardin, un Ange utilisant son pouvoir de *Détection du Mal* sentira distinctement quelque chose (et ce quelque chose vient de la maison).

Les Joueurs pourront alors poser quelques questions à l'Ange d'Yves avant que celui-ci, pressé, ne les quitte. Il leur laisse un numéro de téléphone auquel ils peuvent le joindre. Il ne sait pas grand chose d'intéressant (improvisez pour qu'il ne soit pas trop pris au dépourvu) bien qu'un Ange d'Yves en sache normalement plus que tous les autres.

Quelques minutes après être entrés dans ce jardin, les Joueurs se retrouvent seuls face à cette bâtisse qui semble leur sourire et qui les mette invite à entrer...

PREMIERE PARTIE : LA MAISON HANTEE

Vous n'êtes pas sans savoir qu'une maison hantée est en fait le Familier d'un Démon (Pouvoir 555). Dès que les Joueurs s'apercevront de la puissance de l'édifice, ils devront se demander quel Démon peut bien posséder un Familier capable de résister à une confrontation directe avec un groupe d'Ange. Sa puissance doit être monstrueuse. Peut-être sont-ils tombés dans la demeure d'un Prince ? Non, il n'en est rien. L'histoire est bien plus compliquée que cela. Laissez moi d'abord vous présenter cette bâtisse :

Historique

Son histoire commence il y a vingt-trois ans alors qu'elle n'était qu'un Familier débutant aux ordres d'un Démon de Scox nommé Saliak, débutant lui-même. Ce dernier n'arrétant pas de brimer son Familier (il pissait sur la moquette les soirs de cuite, il ne nettoyait jamais les vitres, il n'arrêtait pas de donner des coups de pieds dans les meubles lorsqu'il était énervé...) et le bâtiment décida alors de se venger. Il entra en contact avec un Démon de Malphas, collègue de son patron, et ils décidèrent de lui jouer un tour : en effet, Saliak possédait une statue contenant son essence vitale qui, si elle se cassait, détruisait irrémédiablement le Démon (il l'avait récupérée, bien malgré lui, un jour où son Prince était de mauvais poil et alors qu'il avait raté une mission). Le Démon de Malphas cacha donc la statue quelque part dans la maison et fit chanter notre pauvre Démon, comme ça, pour rire. L'édifice, décidément bien malin, tua le Démon de Malphas et le chantage s'accrut encore. Il demanda à son patron de lui donner un pouvoir supplémentaire, tous les ans, le 24 décembre à minuit. Vingt-trois ans ont donc passé et les pouvoirs se sont accumulés. Saliak ne peut rien y faire et surtout pas se plaindre à son Prince : que peut-on penser d'un Démon qui se fait bernier par un de ses serviteurs ?

Voilà donc le pourquoi du comment. Reste maintenant à vous décrire en détail la maison et des divers pouvoirs (surtout la façon dont elle les utilise) Les Joueurs n'auront plus alors qu'à entrer et à combattre cet adversaire invisible mais néanmoins puissant, ce Familier aux pouvoirs multiples.

La maison hantée, Familier au service (! ? !) de Saliak

FO4 AG1 VO4 PR3 PE1 AP1 PP30

Talents: Baratin +2, Discussion +1.

Pouvoirs : Tous les pouvoirs sont décrits ci-dessous, plus précisément que d'habitude, car ils sont très importants pour le bon déroulement de l'aventure. Aucun d'entre eux ne doit être utilisé à la va-vite. Le but ultime de la confrontation n'est pas la destruction du Familier mais le marché qu'il proposera (voir ci-dessous).

Télékinésie +3 (125) : C'est son principal pouvoir offensif. La maison s'en sert pour balancer tout ce qui peut l'être (la vaisselle, les couverts, etc.). Coût : 1, 2 ou 3.

Charme +1 (131) : Elle se sert de ce pouvoir sur l'Ange le plus puissant (apparemment) et tente de le retourner contre ses amis. Coût : 4.

Peur +3 (134) : Elle se sert de cette capacité (ou du pouvoir 164) dès que la situation semble critique et qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer. Coût : 2.

Absorption de Volonté +2 (141) : Elle s'en sert pour récupérer des points de pouvoir (sur n'importe qui mais de préférence sur le moins solide mentalement). Coût : permanent.

Absorption de violence +1 (145) : Elle s'en sert dès qu'un Ange devient violent et tente de l'attaquer physiquement. Coût : permanent.

Peur +2 (164) : Elle se sert de cette capacité (ou du pouvoir 134) dès que la situation semble critique et qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer. Coût : 1.

Armure corporelle +3 (211) : Tout l'intérieur de la maison prend alors l'apparence d'un vieux souterrain issu d'un mauvais film d'horreur (avec toiles d'araignées et tout le reste). Ajoutée à sa résistance de base, la protection totale de la maison est de 9 points. Coût : permanent

Immunité au feu (213) : La maison ne peut pas être brûlée ou même seulement endommagée par le feu. Coût : permanent. Elle est tellement fier de ce pouvoir qu'elle ne pourra pas s'empêcher de se faire flamber au moment de sa mort.

Télépathie +2 (321) : Ce pouvoir permet à la maison de converser avec ses « invités » mais elle préférera tout de même garder ses Points de Pouvoir pour leur lancer des fourchettes à la tronche ! Coût : 1.

Destruction de la maison

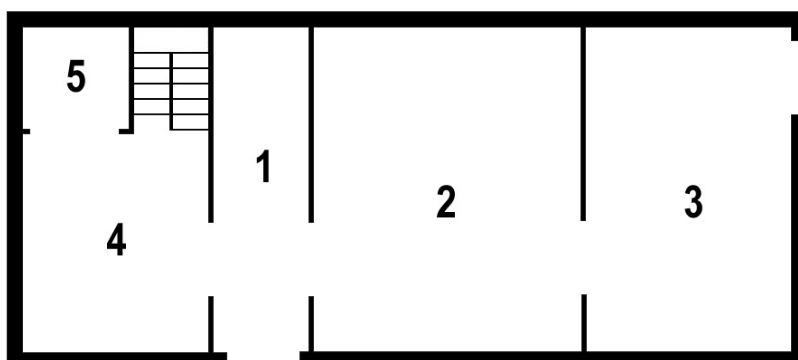
A part sa protection de 9, la maison possède 30 points de Force.

Une fois ces points éliminés (à raison d'un point de Force par point de dommage), c'est le Familier qui prend les dommages (voir les effets exacts page 42 des règles d'In Nomine Satanis).

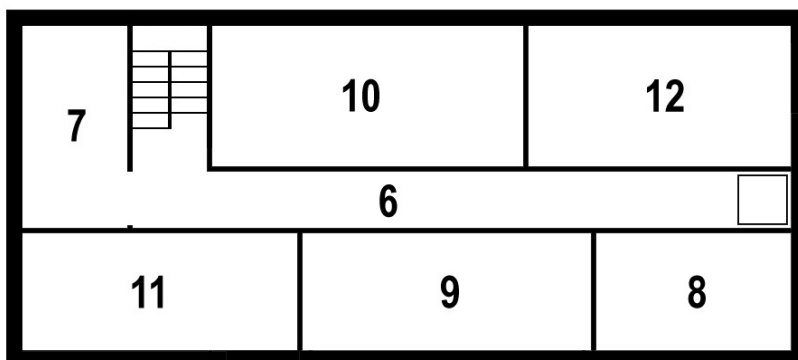
Au moment de sa mort, toute la maison s'enflamme.



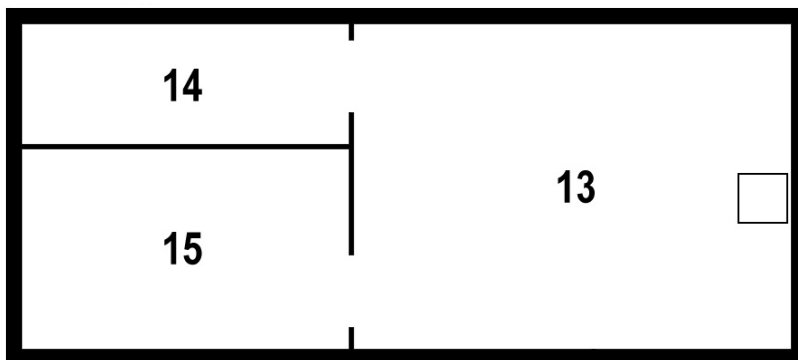
Rez-de-chaussée



Premier étage



Deuxième étage



LA MAISON HANTEE



Un marché de dupes

Lorsque la maison aura perdu 4 points de Force ou dès qu'elle n'aura plus que 3 points de Pouvoir, elle se mettra à table (!) et proposera un marché aux Joueurs. Elle leur donne la statuette de Saliak, leur explique son importance et leur fournit l'adresse de Saliak à Nice. Libre à eux d'accepter ce marché et de tenir parole. De toute façon, dans un dernier sursaut de loyauté la maison prévient télépathiquement un ami de Saliak résidant non loin de là. Ce dernier se chargera de le prévenir dans les plus brefs délais. La suite du scénario et le plan de Saliak vont ainsi prendre forme...

Note: si la maison ne l'indique pas, il est impossible de trouver la statuette (elle est enterrée dans la cave).

Description de la maison

Dans toutes les descriptions ci-dessous, estimez, si le contraire n'est pas indiqué, que le mobilier est dans le genre « High-tech Sixties ». C'est de très mauvais goût, pas fonctionnel du tout et ça tranche sur la qualité de la construction. L'électricité, le gaz et l'eau sont coupés depuis dix ans.

Rez-de-chaussée

- 1) Entrée : aucun meuble, mais de nombreux tableaux de très mauvaise qualité (style néo-réaliste à tendance pessimiste).
- 2) Salon : trois fauteuils en cuir rouge, une table basse bleue et un grand canapé vert. Le tout rehaussé de superbes vases en terre cuite.
- 3) Cuisine : cette pièce ressemble au poste de pilotage de l'*Enterprise* (le fauteuil de Kirk en moins) et contient toutes sortes de petits objets coupants propres à être lancés avec le pouvoir de *Télékinésie*.
- 4) Petit salon : coin repos, aussi bien pour le corps que pour la vue (c'est-à-dire que les meubles sont couleur bois). On distingue surtout un grand canapé.
- 5) Coin TV : Ce petit renforcement donne sur le petit salon et ne contient qu'une grande télévision.

Premier étage

- 6) Couloir : il relie l'escalier aux six chambres. Une trappe au plafond (avec une échelle pliable incorporée) mène au deuxième étage.
- 7) Chambre : entièrement vide.
- 8) Chambre : elle contient un lit à une place (sans couverture), une table de nuit et une chaise.
- 9) Chambre : entièrement vide.
- 10) Chambre : elle contient un lit à deux places (sans couverture), une grande table, un pouf violet et trois chaises en plastique orange.
- 11) Chambre : elle contient un lit à une place (sans couverture), une table de nuit et une chaise.

Événement	Type de victoire*
La maison hantée n'est pas détruite	Echec
La maison hantée est détruite ainsi que l'édifice	Victoire marginale
La maison hantée est détruite mais pas l'édifice	Victoire normale

* : si la statuette est récupérée, le type de victoire est augmenté d'un niveau (Marginale devient Normale, Normale devient Totale).

Si les Joueurs n'ont pas récupéré la statuette (les cons !), un Investigateur des forces divines viendra enquêter une fois la maison détruite et la découvrira. Elle sera ensuite remise aux Joueurs par Yves

- 12) Chambre : entièrement vide à part une photo sous verre d'une petite fille sur un cheval.

Deuxième étage

- 13) Grenier : cette pièce est encombrée de nombreux souvenirs débiles (style boule avec de la neige et le Sacré-cœur, vase recouvert de coquillages, Tour Eiffel briquet, etc.) qui pourront au moins servir de projectiles.
- 14) Salle d'observation : On y trouve une petite table et un vieux télescope.
- 15) Auditorium : les murs de cette pièces sont recouverts de boîtes d'oeufs vides. On y trouve un sofa vert rayé de rose et un jukebox.

Sous-sol

- 16) Cave : Elle est entièrement vide et en terre battue. La statuette est enterrée à un mètre de profondeur. Il faut presque deux jours de boulot pour trouver la statuette si la maison n'a pas donné l'endroit exact.

La statuette

Ce superbe morceau de terre cuite émaillé et peint ressemble à s'y méprendre à l'oeuvre d'un dément ou à celle que pourrait réaliser un enfant de cinq ans pour la Fête des Mères (cela donne une idée de l'infini). Pour éliminer Saliak, il faut que la statue soit cassée en sa présence. Ce que la maison (et Saliak) ne savent pas, c'est que la punition a été levée depuis quinze ans maintenant. Cette oeuvre d'art n'est plus qu'un vulgaire morceau de terre cuite peinte. Quand Saliak va savoir ça...

Epilogue

Dès que les Joueurs seront en possession de la statuette et de l'adresse de Saliak, ils devraient s'en référer à leurs supérieurs (je l'espère) et en premier lieu à l'Ange d'Yves qui leur a proposé cette mission. Celui-ci trouvera très intéressant ce problème de statuette et demandera à son supérieur ce qu'il en pense (cela prendra quelques jours). Yves viendra ensuite personnellement confier une mission délicate aux Joueurs : ils doivent tuer Saliak en brisant la statue devant lui. Il faut agir au plus vite car un Démon ressent obligatoirement la mort d'un de ses serveurs. Il doit déjà se méfier et Yves conseillera aux Joueurs de faire très attention. Saliak doit être puissant pour posséder Familier de cette force... ce qui n'est pas tout à fait vrai (mais vous connaissez déjà toute l'histoire).

Inutile de préciser que les Joueurs seront récompensés s'ils ont bien réussi la mission. Vous devrez d'ailleurs déterminer le type de victoire en consultant la petite table suivante :

et l'aventure pourra continuer (je sais, c'est un peu tiré par les cheveux mais il faut c'qui faut).

DEUXIEME PARTIE : LA STATUETTE BRISEE

Nous retrouvons donc nos Joueurs sur la route de Nice où ils espèrent trouver Saliak. Mais ce dernier, prévenu de ce qui se trame par une tierce personne (voir première partie), voit tous ses problèmes s'arranger en même temps. Le chantage qui le mine depuis vingt-trois ans prend fin et des Anges sont à sa poursuite... une chance ? Oui, car il a besoin d'en sacrifier un pour réussir l'invocation d'une créature dont il ne sait rien mais dont la puissance le tente (voir troisième partie).

Le voyage jusqu'à Nice

Tout n'est donc pas pour le mieux (surtout que la statuette ne sert plus à rien maintenant) et les Joueurs sont en train de se jeter la tête la première dans un piège. Leur descente sur Nice sera marquée de quelques événements importants, à vous de les intégrer dans le reste du voyage. Toutes les rencontres sont divisées en 3 sortes selon le type de moyen de transport utilisé par les Joueurs.

Événement 1 : le petit oiseau va sortir

En voiture : la voiture des Joueurs est squattée par un rat. Un jet de Perception (Difficile, Moyen si le moteur de la voiture ne tourne pas) sera nécessaire pour le découvrir. Chaque joueur aura le droit à une tentative toutes les trois heures durant le voyage. Il se cache dans le

coffre et ne sortira que si on l'y pousse par des moyens expéditifs (gaz, fumée). Si les Joueurs changent de voiture, ils retrouveront le rat (utilisation du pouvoir *Téléportation* (331)), jusqu'à épuisement des Points de Pouvoir.

Le rat communiquera leur position à l'aide de son pouvoir de *Télépathie* aux tueurs qui les suivent à distance raisonnable (voir Événement 3).

En avion : le rat sera toujours là, mais caché sous le siège de l'un des Joueurs. Le jet de Perception sera Moyen. En cas de gros problèmes, il se téléportera avec les tueurs (qui sont cinq rangs derrière eux). Il leur communiquera les plans des Joueurs à l'aide de son pouvoir de *Télépathie*.

En train : toujours le même rat. Les tueurs sont dans le premier wagon devant eux. Le rat sera indétectable car le train fait trop de bruit. S'il est arrêté, un jet Difficile de Perception sera possible.

Rat, Familier aux ordres de Narcos

FO2 AG4 VO3 PR1 PE3 AP1 PP6

Talents : Esquive +1, Corps à corps +1, Course +2.

Pouvoirs : *Téléportation* +0 (331), *Télépathie* +0 (321), Poison +0 (161).

Équipement : Morsure (Puissance -4).

Événement 2 : Un coup de pouce

La voiture fit une embardée au moment où Pierre entendit un bruit sur le toit. Comme un bruit de chute. Kraniel arrêta la voiture sur le bas-côté et en sortit prestement à la façon « Starsky et Hutch » qu'il affectionnait particulièrement. La chose sur le toit sauta elle sur le capot le plus simplement du monde. L'homme (car s'en était un) le regarda l'air amusé et s'exprima ainsi : « Excusez-moi de cette arrivée un peu brusque mais je suis toujours un peu pressé. » Il tourna la tête vers Kraniel qui le braquait avec son Uzi, haussa les épaules et ajouta : « Bon, toi, le rigolo, tu me ranges ce jouet tout de suite. » Kraniel devint cramoisi et regarda l'homme dans les yeux. « Ça sent la bavure. » me dit Paul, l'Ange de Novalis assis à l'arrière de la 403. Kraniel lâcha quelques mots : « Les mains en l'air où je te troue la peau avec mon... jouet. » L'homme ne répondit pas, il se contenta de se dresser sur le capot. Sa peau devint cuivrée et une grande hache de bataille apparut dans sa main. Kraniel baissa son arme et Paul ajouta : « C'est bon, il est des nôtres. »

En voiture : au milieu du voyage (à peu près), les Joueurs entendront des bruits sur le toit comme si quelque chose venait d'y atterrir. Une inspection rapide permettra de s'apercevoir qu'un homme s'y trouve. Il est cramponné à l'antenne et aux quelques éléments présents sur le toit (galerie, rainures, etc.).

C'est un Ange de Michel. Il se présentera à eux en tant que tel et leur annoncera que la mission est tellement dangereuse qu'il est là pour les protéger. Il ajoutera même, si aucun Ange de Laurent ou de Michel n'est présent, qu'il ne voit pas bien comment ils pourraient réussir sans vrai messageur de Dieu. Les Joueurs pourront refuser ou accepter cette aide. L'Ange se pliera à la décision du groupe, non sans préciser, en cas de refus, qu'ils sont bons pour le barbecue. Si on lui demande comment il est arrivé là, il dira simplement qu'il a sauté sur la voiture alors qu'elle passait sous un pont (ce qui est vrai). Note pour le maître de jeu : Cet Ange d'un genre bien spécial est réellement envoyé pour les aider (comme pour le confirmer n'importe lequel de leurs supérieurs) même si on a oublié de les prévenir.

En avion : L'Ange de Michel est bien présent mais ne se fera pas remarquer avant l'attaque des Démons (reste à savoir si les Joueurs verront en lui un allié dans ce moment critique).

En train : Michel montera en même temps qu'eux dans le train et se présentera quelques dizaines de minutes après le départ.

Sutgart, Ange (Grade 1) au service de Michel

FO5 AG4 VO3 PR3 PE3 AP3 PP11

Talents : Arme de contact lourde +3, Arme de contact +1, Esquive +2, Tactique +1.

Pouvoirs : Armure +2 (211), Bond +0 (333), Combat (346), Arme de contact bénite (411, Hache de bataille), Maîtrise +1 (spécial).

Rôle et comportement : Sutgart est un Ange de Michel modèle. Il est relativement intelligent (juste ce qu'il faut) et très bon combattant. Il a cependant un grand défaut : il garde les phalanges de ses adversaires et les place autour de son cou. Une créature maléfique peut donc relativement facilement le repérer. Sutgart aidera les Joueurs au mieux de ses possibilités mais seulement s'il y a de la baston (et il y en aura, pas plus tard que dans l'événement suivant).

Événement 3: Le prix du danger

En voiture : aux trois quarts du voyage, les Joueurs seront confrontés à un ami de Saliak et à trois Possédés sous ses ordres. Ils tenteront d'en tuer la moitié puis fuiront. Ils attaqueront dans une station service ou sur la route (style Mad Max) si les personnages ne s'arrêtent pas. Sutgart sera donc sûrement d'une grande aide (s'il n'a pas été renvoyé).

En avion : Même chose que ci-dessus. Le problème est que les risques de décompression et de perte de contrôle de l'avion sont bien réels. Toute balle perdue (qui ne touche pas sa cible) risque de percer un hublot (si le résultat des unités est supérieur ou égal à 6) et de décompresser la cabine. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais on peut sans problème imaginer un malus de 2 colonnes pour toutes les actions physiques entreprises par les occupants de l'avion (seulement une colonne pour un possesseur du pouvoir Anaérobiose). Les risques de perte de contrôle sont vraiment trop infimes pour être pris en compte à moins que les Joueurs n'y aillent vraiment trop fort (feu, onde de choc, etc.).

En train : Même chose que ci-dessus, sans autre problème, à part la présence de voyageurs évidemment.

Narcos, Démon (Grade 1) au service de Scox

FO2 AG3 VO2 PR3 PE3 AP2 PP8

Talents : Arme de poing +2, Esquive +2, Tactique +0, Course +0.

Pouvoirs : Invisibilité +2 (261), Détection du bien +0 (311), Vitesse +0 (334), Possession +0 (spécial).

Équipement : Costume de ville, revolver, gilet en kevlar.

Possédés aux ordres de Narcos (3)

FO2 AG2 VO2 PR2 PE3 AP1 PP3

Talents : Arme d'épaule +2, Esquive +0.

Pouvoirs : Champ magnétique +0 (254).

Équipement : costume de ville, gilet en kevlar, fusil à pompe.

23, Rue du Bac

Une fois les Joueurs arrivés, ils n'auront plus qu'à se rendre à l'adresse indiquée. Malheureusement pour eux, ils n'y trouveront rien. Mais étudions tout d'abord le plan machiavélique de Saliak dans lequel les Joueurs vont, espérons-le, tomber.

Le plan de Saliak

Saliak a découvert, il y a quelques mois, un étrange manuscrit écrit en latin, et qui, après traduction, s'avérait être la description d'un sort qui permettrait l'invocation d'une créature datant d'avant l'An 0. C'est-à-dire avant que Satan et Dieu ne s'intéressent à la terre. Comptant bien se réserver cette puissance, il se garda bien d'en parler à ses supérieurs et mit en place le rituel. Mais il lui manquait quelque chose... il lui manquait un être pur. Il essaya avec une vierge et rien ne se passa. Il décida alors de tenter le coup avec un Ange. Franchement, Saliak est vraiment trop con ! Comment une invocation écrite avant l'An 0 peut-elle nécessiter le sacrifice d'une créature qui n'existait pas encore au moment où le sort a été écrit ? Simplement parce que c'est un canular monté de toutes pièces par les frères terribles des Enfers, Kobal et Haagenti, respectivement Prince de l'Humour Noir et de la Gourmandise. De toute façon, quelle que soit la « créature » apparaissant au moment de l'invocation, Saliak va tenter d'amener les Joueurs sur le lieu du sacrifice pour tous les tuer (sauf un, le plus faible) une fois le piège refermé. Ne vous étonnez donc pas si, à partir de maintenant, la piste est très (trop ?) facile à suivre...

L'appartement de Saliak

Une fois arrivé à l'adresse indiquée « 23, Rue du Bac », avec mille précautions, n'en doutons pas, les Joueurs ne trouveront rien. Une fouille rapide de sa chambre à coucher permettra de trouver une autre adresse griffonnée à la main sur un post-it. A part ça, un placard

contient un stock important d'armes à feu (3 fusils de chasse, 1 fusil à pompe et 1 uzi) et il semble que deux armes aient été enlevées ! Si les Joueurs tentent leur chance chez le voisin de pallier, ils tomberont sur un petit vieux qui leur avouera, après quelques questions, que « Le monsieur d'à côté, Marcel Grandchamp, est parti en mer et a loué un bateau au 101, Rue de la marée. » C'est justement l'adresse qu'ont trouvée les Joueurs en fouillant l'appartement. Si les Joueurs ne sont pas trop cons, ils pourront peut-être tenter d'interroger le voisin avec plus d'insistance (menaces, promesse d'argent) ou plus radicalement (*Lecture des pensées*). Celui-ci révélera que « Marcel Grandchamp m'a payé 300 euros pour que je raconte tout ça aux gens qui allaient venir le demander. » Il ne sait rien d'autre.

Au Marin Heureux (il est bien le seul)

Que les Joueurs se doutent de quelque chose ou croient fermement être de fins limiers, ils n'auront pas d'autre choix que de se rendre à l'adresse trouvée chez Saliak et donnée par le voisin. Ils n'y trouveront bien sûr ni Saliak, ni Démons, mais seulement une tranquille boutique de location de bateaux. Ce qu'ils ne savent encore pas, c'est que tous les vendeurs (trois au total) appartiennent à la secte satanique de Saliak et qu'un de ses amis (un Démon de Scox lui aussi) se cache au premier étage. Il surveille les actions de ses disciples grâce à un petit trou dans le plancher. Le but des disciples est de renseigner subtilement (mon œil !) les Joueurs sur l'endroit où se trouve Marcel Gandchamp et, éventuellement, s'ils en tiennent vraiment une couche, de les accompagner. S'ils sont pressés de questions, ils avoueront avoir été

payés 150 euros chacun pour raconter cette histoire. Evidemment ce n'est pas vrai et une *Détection du mensonge* (ou *du Mal*) permettra de découvrir le pot aux roses. La réaction des disciples sera alors de combattre pour laisser au Démon le temps de fuir. En cas de victoire (on peut rêver) ils garderont tout de même un Ange vivant (le plus faible).

Rannis, Démon (Grade 1) au service de Scox

FO3 AG3 VO3 PR3 PE3 AP3 PP8

Talents : Discrétion +2, Esquive +2, Arme de poing +0, Course +0.

Pouvoirs : Invisibilité +2 (261), Détection du bien +0 (311), Vol +0 (332).

Equipement : Costume de ville, revolver.

Disciples de Rannis (3)

FO2 AG2 VO1 PR2 PE2 AP1

Talents : Arme d'épaule +1, Arme de contact +1, Esquive +0, Bateau à voile +0.

Equipement : Costume de marin, couteau, fusil à pompe (sous le comptoir).

Le voyage jusqu'à l'île

Une fois ce petit problème réglé, les Joueurs passeront une demi-journée de rêve sur le bateau qu'ils auront loué. Il est très improbable qu'ils aient des talents de marin. Ils devront alors tenter un jet toutes les trois heures en suivant la petite table ci-dessous. Ils arriveront de toute façon après 4 jets (et donc, au maximum, 20 heures plus tard... à moins d'utiliser un radeau).

Embarcation	Talent	Malus	Caractéristique	Durée du voyage
Radeau (? ! ?)	Bateau à rame	-2	Force	36 heures
Hors-bord	Bateau à moteur	-3	Perception	6 heures
Canot à moteur	Bateau à moteur	-3	Volonté	12 heures
Bateau à voile	Bateau à voile	-6	Volonté	12 heures

Un jet raté indiquera que le bateau ne s'est pas déplacé dans la bonne direction et que les Joueurs mettront deux heures de plus pour se rendre sur l'île. S'ils sont accompagnés d'un disciple et ont choisi un bateau à voile, il n'y m'aura aucun problème de navigation. C'est déjà ça de pris !

TROISIEME PARTIE : LA NUIT DU HAMBURGER

Une île entre le ciel et l'eau

Quand les Joueurs aperçoivent l'île à l'horizon tout semble aller pour le mieux. De plus près, il en est de même. On peut voir un petit village composé d'une quinzaine de maisons, des gens se promènent sur la plage, des bateaux sillonnent les abords de l'île. En fait, le piège est bien plus terrible que tout ce que les Joueurs peuvent imaginer. Toute l'île est sous le contrôle de Saliak et tous les habitants (300 au total) sont ses disciples. Heureusement, il n'y a que (!) 5 Démons de Scox (en plus de Saliak) et 12 Possédés (deux pour chaque Démon). Les Joueurs ne pourront pas se douter de quoi que ce soit à moins de *déceler le Mal* ou de se rendre à l'église (voir ci-dessous). S'ils deviennent violents, ils seront agressés par toute la ville ! Autant dire qu'ils feraient mieux de jouer les touristes et d'enquêter calmement. Voici la description des quelques lieux intéressants.

Disciples non armés (250)

FO1 AG2 VO1 PR2 PE2 AP2

Talents : Baratin +0, Esquive +0, un autre talent (au choix) à +1.

Equipement : variable.

Disciples armés (50)

FO2 AG2 VO1 PR2 PE2 AP1

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

Equipement : variable, plus fusil de chasse (30), fusil à pompe (10) ou revolver (10).

Possédés (12)

FO2 AG2 VO1 PR2 PE3 AP2 PP2

Talents : Arme de poing +2, Esquive +1.

Pouvoirs : Invisibilité +0 (261).

Equipement : combinaison en cuir, Uzi.

Démons (Grade 1) au service de Scox (5)

FO2 AG2 VO3 PR3 PE3 AP3 PP10

Talents : Baratin +1, Discussion +1, Séduction +0, Esquive +0.

Pouvoirs : Cornes +0 (116), Volonté supra-normale +1 (221), Champ de force +1 (251), Possession +0 (Spécial).

Equipement : Variable, plus revolver.

Saliak, Démon (Grade 1) au service de Scox

FO3 AG3 VO4 PR3 PE3 AP3 PP18

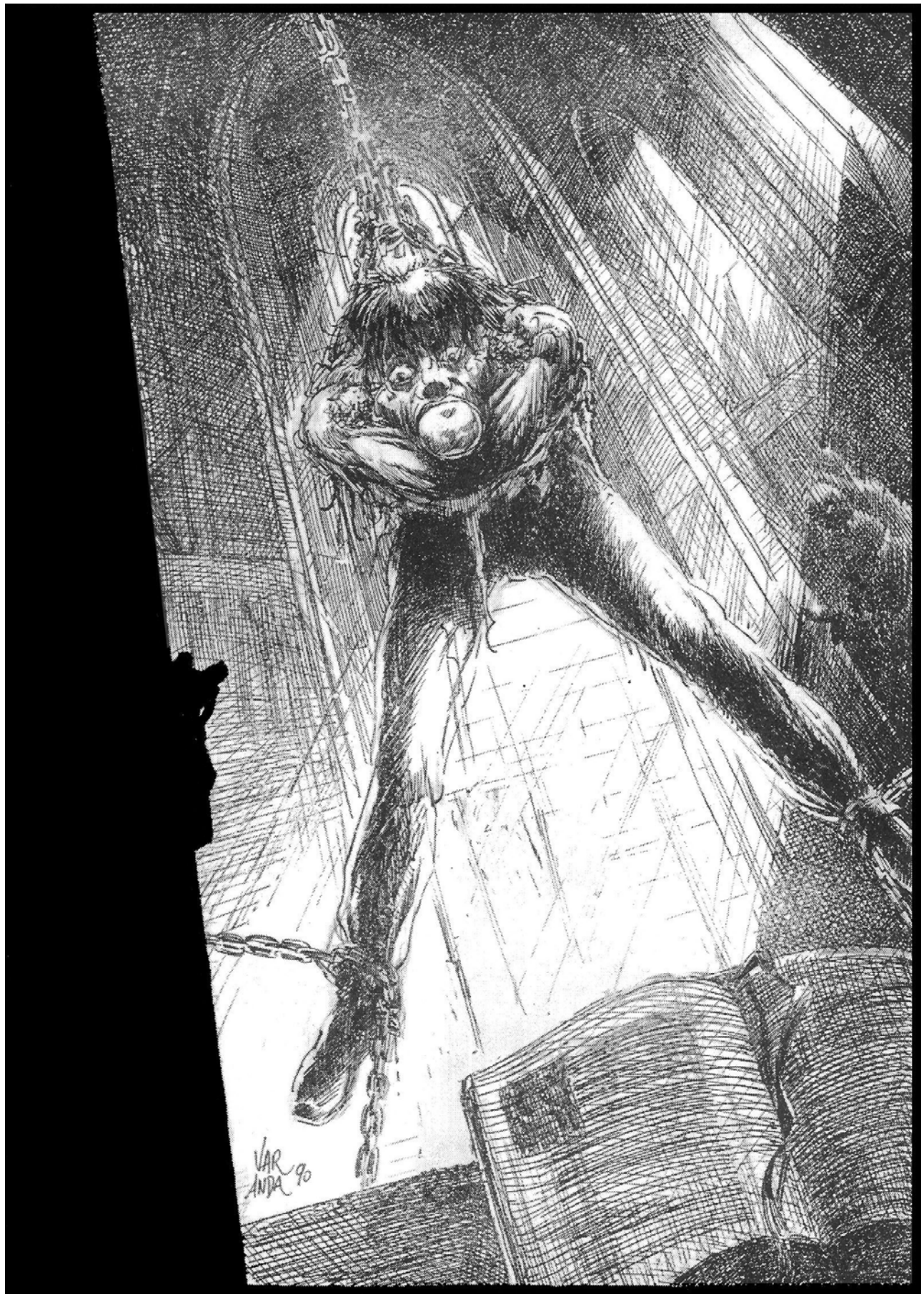
Talents : Arme de poing +1, Esquive +0, Baratin +2, Discussion +2.

Pouvoirs : Griffes +1 (113), Feu +1 (121), Charme +0 (131), Télépathie +1 (321), Cauchemar +1 (326), Volonté (353), Mégalomanie (633), Possession +2 (Spécial).

Equipement : costume de ville, revolver, gilet en kevlar.

L'église

Le Christ est retourné, le bénitier est plein de grenouilles et l'autel est plein de sang. Si on interroge les gens de la ville à propos de ces faits étranges, ils diront simplement que l'église a été cambriolée et qu'ils l'ont retrouvée ainsi. « Pourquoi n'ont-ils pas tout nettoyé ? » et « Où est le prêtre ? » sont des questions auxquelles ils ne peuvent pas répondre (ou plutôt, ils ne veulent pas).



Le bar-tabac-droguerie-magasin général

Là aussi, il se passe des choses bizarres. Tous les articles sont gratuits ! Les gens entrent, prennent ce dont ils ont besoin et ressortent sans rien demander à personne (il n'y a d'ailleurs pas de vendeur). C'est un exemple du communisme démoniaque.

La mairie

Rien de spécial à part peut-être qu'on y trouve en permanence un Démon et ses deux Possédés. Ils n'agiront pas à l'encontre des Joueurs sauf si ces derniers tentent de les tuer ou de les agresser.

La ferme

Située à quelques centaines de mètres en dehors du village, cette petite ferme sert de quartier général aux forces du Mal. On peut y trouver Saliak, les quatre démons restants et leurs Possédés.

Saliak, les yeux exorbités, regardait le corps de l'Ange qu'il venait de poignarder. Il ne savait pas vraiment ce qui allait se passer mais il savait que la puissance qu'il venait d'invoquer dépassait tout ce qu'il pouvait imaginer... mais il ne se doutait pas à quel point. L'Ange se redressa tout à coup, tourna la tête vers Saliak et afficha un sourire carnivore : sa bouche était maintenant munie de grande dents. Il descendit de l'autel et se jeta sur le premier disciple. Il mangea en une bouchée le sandwich que l'homme lui tendait, tétanisé. Il mit un peu plus de temps à l'avalier. La première bouchée coupa l'homme au niveau des poumons, la deuxième bouchée ne laissa que les jambes. Il les grignota rapidement tout en choisissant la deuxième victime. Il mangea en tout 5 disciples. Saliak jubilait, il sautillait sur place et roulait des yeux fous. Sa mégalomanie le rendait encore plus aveugle que d'habitude. Après ce frugal repas, le Démon gastronome se tourna vers Saliak et, majestueusement, lança ces quelques mots : « T'es vraiment trop con ! », puis il disparut. Saliak resta longtemps dans l'église, assis par terre, à grignoter des feuilles de salade.

Si les Joueurs survivent jusqu'à minuit, ils seront attaqués par toute la ville (surtout par les Démons et les Possédés) et seront tous tués ou chassés, sauf un, qui sera conduit dans l'église. Il sera sacrifié sur l'autel selon un rituel bien étrange. Les Possédés lui mettront du persil dans les oreilles et le nez, une pomme dans la bouche et il sera attaché sur un lit de feuilles de salade. Tous les disciples se seront préalablement munis d'un sandwich varié (salade, tomates, jambon, oeuf dur). Saliak se mettra alors à réciter le chant d'invocation :

Créature venue du chaudron originel,
Où tu mijotes depuis des millénaires,
Je t'invoque.

Mon âme est pervertie par la senteur des victuailles
Que tu apporteras avec toi.
Mon ventre est vide, remplis-le.

Je t'apporte un mets de choix, un être pur sur un lit de salade,
Accommodé comme tu me l'as commandé.

Du persil dans les oreilles et dans le nez,
Et une pomme dans la bouche.
Viens te régaler.

Si le joueur est encore conscient, il ne pourra sûrement pas s'empêcher de rire... mais pas pour longtemps. Aussi ridicule que soit cette parodie d'invocation, il sera tout de même tué et un démon d'Haagenti s'incarnera dans son corps (c'est l'un des seuls cas où le corps d'un Ange ne disparaît pas après sa mort). Le Démon d'Haagenti se jettera alors sur tous les disciples et tentera de les dévorer avant de se moquer de Saliak et de retourner aux Enfers en lançant quelques derniers mots « T'es vraiment trop con ! ».

Ham-Bourg-Heer (nom d'emprunt), Démon (Grade 2) au service d'Haagenti

FO4 AG6 VO3 PR2 PE2 AP1 PP21

Talents : Corps à corps +2, Esquive +1, Acrobatie +0, Cuisine +3.

Pouvoirs : Dents +3 (111), Armure +2 (211), Force +2 (241), Vitesse +2 (334), Artistique (342), Agilité (355), Goinfrerie +2 (Spécial).

Equipement : celui de l'Ange dans lequel il s'incarne.

EPILOGUE

Si les Joueurs survivent et réussissent à tuer Saliak et/ou les autres Démons, ils pourront, bien sûr, être récompensés. Le maître de jeu devra consulter les tables suivantes pour connaître le type de réussite :

Événement	Points
Saliak tué	+50
Par Démon tué	+10
Par Possédé tué	-5
Par Possédé libéré*	+5
Par disciple tué	+1
Ham-Bourg-Heer invoqué	-25

* : un Possédé est libéré lorsque le Démon dont il est le serviteur est tué.

Score total	Type de victoire
Moins de 50	Echec
51 à 70	Victoire marginale
71 à 100	Victoire normale
100 et plus	Victoire totale

ANNEXES

Quelques renseignements sur MICHEL, Archange de la Guerre

Michel est un guerrier. Il se différencie de Laurent par le simple fait qu'il ne s'intéresse pas du tout aux conflits généralisés mais simplement aux hauts faits des héros solitaires. Il accepte de ses Serviteurs toutes sortes de coutumes barbares (prise de scalps héraldique blasphématoire, etc.), ce que lui pardonnent mal les Archanges et Anges plus intégristes. Dieu le supporte car, malgré tous ses excès, il est un excellent combattant... le meilleur disent certains.

Récupération :

Par duel gagné* +2
Par trois heures d'entraînement armé +1

* On entend par duel le combat de l'Ange contre un être maléfique armé.

Maîtrise (Volonté)

Le possesseur de ce pouvoir doit spécifier dans quelle arme il se spécialise. Il connaît alors tout de cette arme. Chaque fois qu'il touche, il doit réussir son pouvoir pour bénéficier pleinement de ses effets. Il augmente en effet la puissance de l'attaque du résultat des unités du jet de pouvoir réussi (ce bonus représente l'impact critique de l'arme maîtrisée). Ce talent ne coûte aucun PP.

Distinctions accordées par Michel

Serviteur de la Mort : Tout Ange de ce grade développera un langage de combat qui lui permettra de communiquer rapidement (environ 5 fois plus vite) avec d'autres Anges qui le connaissent.

Quelques renseignements sur SCOX, Prince des Ames

Ce Prince-Démon est la créature infernale qui dirige tous les membres des sectes sataniques et dont le principal pouvoir reste de créer des Démons mineurs plus connus sous le nom de Possédés. C'est lui qui fait le lien entre Satan et tous les humains qui croient le vénérer. Il n'a aucune pitié pour ses serviteurs humains et les utilise comme de la chair à canon si le besoin s'en fait sentir.

Récupération:

Pour vingt êtres humains priant à ses côtés +1/heure

Possession (Volonté)

Ce pouvoir permet de faire entrer l'âme d'un Démon mineur (encore moins puissant qu'un Familier) dans le corps d'un humain volontaire. L'utilisateur de ce pouvoir perd définitivement 1PP (tout du moins jusqu'à la mort du Possédé).

Le Démon mineur possède les caractéristiques suivantes:

Caractéristique 12(4)	Talents 5(+2)	Pouvoirs 1(+0)	Récupération 1/12 heures
--------------------------	------------------	-------------------	-----------------------------

Officiellement, les serviteurs ne sont pas reconnus dans la hiérarchie démoniaque. Ils sont uniquement sous les ordres de leurs créateurs et ne peuvent jamais devenir des Familiers à part entière ni obtenir d'autres pouvoirs.

Grades accordés par SCOX

Chevalier de la possession : ce pouvoir permet au Démon qui le possède de déterminer immédiatement le rang (Possédé, Familier, mort-vivant, Démon) de tout être humain qu'il observe.

Quelques précisions sur HAAGENTI, Prince de la gourmandise

Haagenti est, avec son frère Kobal, l'un des deux bouffons de Satan. Il se plaît à faire des blagues débilés et à monter des canulars fumants. Il est supporté par Satan à cause de son humour et personne n'oserait lui en vouloir...

Récupération :

Par dix kilos de nourriture absorbée +1

Par cent kilos de matière absorbée* +1

*: il est conseillé de posséder le pouvoir *Goinfrerie* pour bénéficier pleinement de ce type de récupération.

Goinfrerie (Force)

Ce pouvoir permet au Démon d'avaler (1+ Niveau dans ce pouvoir) kilos de matériau par minute. Il peut ainsi être utilisé comme un pouvoir d'attaque (pour 1PP) avec une puissance de +5 (le niveau ne compte que pour déterminer le toucher). Note: Le personnage devra disposer du pouvoir 111 (Dents) pour mettre en pièces les matériaux trop durs avant de les avaler.

Grades accordés par Haagenti

Chevalier des festins : ce grade accorde à son porteur la capacité de détecter toute forme de nourriture (absorbable par un être humain normal) dans un rayon de 20 mètres.

Capitaine des cannibales : ce grade accorde à son porteur le pouvoir de donner n'importe quel goût (bon ou mauvais) à la nourriture qu'il touche et pour 1D6 minutes.

Pour en savoir plus (beaucoup plus) sur ces Princes et Archanges n'hésitez pas à vous procurer DAEMONIS COMPENDIUM la deuxième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas qui décrira plus de 45 Princes-Démons et Archanges ainsi que toute la hiérarchie Démoniaque et Divine.