

Thérèse a le feu au cul

Un scénario pour In nomine satanis v1.0 par **Mathias Twardowski**
Parution dans Plasma n°5 (mai / juin 1991)
Illustrations par **Var Anda** et **Stéphane Beau**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



Thérèse a le feu au cul est un scénario pour In Nomine Satanis qui fera revivre aux joueurs les tristes et néanmoins célèbres événements de Salem en 1692. Les joueurs sont envoyés pour sauver un Démon extrêmement important, puisqu'il est chargé d'établir un réseau de sectes sataniques sur le Nouveau Continent afin de casser le monopole des puritains et de ne pas faire des Amériques une terre pure et chrétienne. Cette intrigue demande des joueurs vifs d'esprit et ayant un goût certain pour l'improvisation, car il n'y a pas de moyen exact et précis de résoudre le problème, seule la situation est précisée. Aux joueurs de s'en sortir avec les honneurs. Ce scénario a donc l'avantage d'être jouable un certain nombre de fois, car les parties se suivent, mais ne se ressemblent pas.

Massachusetts 1692 : la démocratie et la tolérance religieuse en action

Salem est une charmante et sympathique colonie de Nouvelle-Angleterre, perdue au milieu des vastes terres vierges peuplées de sauvages. Toute la région est, comme son nom l'indique, sous le chaperon de la couronne anglaise, qui fait clairement et durement sentir son autorité. Les terres étant inhospitalières, sauvages et mortelles, les lois y sont dures, toute erreur pouvant être fatale pour la communauté.

La population y est très religieuse, car il s'agit pour la plupart, et surtout pour les dirigeants, de puritains ayant fui le vieux continent pour éviter les persécutions religieuses. Ils sont donc très attachés à leurs convictions religieuses et à leur mode de vie, ce qui explique le scandale et les réactions hystériques que l'affaire de Salem soulève.

En cette bonne petite ville de Salem, à quelques kilomètres de Boston, sévit un Démon de première envergure, puisqu'il est en charge de propager la Foi satanique sur tout le continent américain. C'est un Démon de Scox de Grade 3, appelé Samuel Parris, à la tête d'un réseau de sectes particulièrement étendu. Officiellement, c'est le Révérend en charge de l'Église de Salem, et il utilise cette couverture pour corrompre les fidèles de la paroisse et pour coordonner son action à l'échelle continentale.

Tout se passe parfaitement dans le meilleur des mondes, lorsque Tituba, une esclave apparemment identique aux autres esclaves de Nouvelle-Angleterre, débarque d'Afrique et est achetée par le révérend Parris pour sa maisonnée. Or Tituba est une Mambo, une prêtresse vaudou, particulièrement opiniâtre.

Se retrouver esclave est quelque chose qui ne lui convient

absolument pas, surtout qu'étant très belle, Samuel Parris la saute comme il le fait de toutes les esclaves tirables qui lui tombent sous la bite. Sa fierté lui interdisant de se soumettre, elle se rebelle et Samuel la bat afin de la remettre à sa place. Plus il la bat et la viole, plus elle se rebelle, et plus il la bat et la viole. C'est le cycle infernal, et pour l'enrayer, Tituba décide d'agir.

Elle monte donc un stratagème assez vicieux pour attirer les autorités religieuses sur l'Église Réformée de Salem, afin que celles-ci la fassent fermer et condamnent ses fidèles et ses dirigeants pour hérésie. Pour ce faire, elle utilise ses talents de Mambo pour envoûter certains fidèles de l'Église et pour propager des rumeurs véridiques apprises en interrogeant les morts. Son opération commence au mois de mai de l'année 1692.

Certaines fidèles de l'Église de Parris, toutes des maîtresses de Samuel, commencent à avoir des crises d'hystérie et à se prétendre possédées par le Démon. Elles agissent bien sûr suite aux malédictions vaudoues et aux suggestions oniriques de Tituba. Puis vers le mois de juin, tous les secrets peu reluisants des habitants et des notables sont étalés au grand jour lors des crises d'hystérie des jeunes femmes.

Tous les gens ébloués par le scandale obligent le révérend Parris à prévenir les autorités de Boston, et ce, malgré ses réticences. En juillet, un révérend de Boston arrive et commence son enquête. Totalement dépassé par les événements qui vont en s'accroissant, il rentre à Boston, effrayé, faire un compte-rendu enflammé de la situation à Salem. En août, un spécialiste de sorcellerie, le révérend Cotton Mathers, arrive à Salem pour enquêter et ouvrir le dossier d'instruction avec le juge Rivers. Il torture 32 femmes afin de leur extorquer des aveux, ce qui n'est pas difficile vu les méthodes employées et les suggestions oniriques de Tituba. À mesure que les filles parlent et que l'enquête progresse, les soupçons commencent à se porter sur l'Église Réformée de Salem. C'est à ce moment que Samuel commence à craindre pour sa vie et son organisation et lance un appel au secours vibrant.

S'il est tué ou discrédité, son organisation sera décapitée et les forces du mal auront beaucoup de difficultés à se réimplanter sur le continent.

Afin de l'aider, la Cour démoniaque a décidé d'envoyer une équipe de Démons, chargés de le disculper.

Note à propos des voyages dans le temps

Comme il est décrit dans le scénario *Stromptroopers of God*, les Démons peuvent voyager dans le temps, et ce, grâce au pouvoir



de Kronos. Ce que vous ne savez pas, c'est que ces voyages ne peuvent avoir lieu qu'avec l'accord des Anges (pour des raisons détaillées dans l'extension *Il était une fois*). Cet accord stipule clairement que l'accord de la partie adverse ne peut être obtenu que si le but du voyage n'est pas de contrer les agissements de ceux d'en face. Un voyage n'est réalisable que s'il a pour but de casser de la Troisième Force ou pour réparer des bourdes spatio-temporelles.

À cause de cet accord entre les deux camps, le voyage ne peut théoriquement pas avoir lieu, puisqu'il est opposé aux intérêts du Paradis.

Heureusement, Malphas trouve la solution en décrétant que l'élimination des sorciers, donc de la Troisième Force, concerne les Anges comme les Démons, et que l'Enfer doit participer au nettoyage du continent américain. Les Anges acceptent alors, mais refusent d'aider les Démons dans leur enquête, prétextant que chacun doit chercher de son côté sans être troublé par les méthodes et les résultats des autres.

Et voici donc nos Démons partis pour le 17^{ème} siècle.

Viroflay, ville de tous les dangers

Nos Démons sont convoqués par leur contact habituel au restaurant du « Relais des Arcades » à Viroflay. L'endroit est désert, car fermé et en instance de destruction, et les joueurs trouvent leur contact attablé avec un grand maigre à lunettes, en train de jouer aux échecs. Une fois la partie terminée, le contact salue les joueurs, leur présente Kronos, et leur explique succinctement la mission.

Ils vont être envoyés en 1692, à Salem, afin d'éviter qu'un Démon très important, le révérend Parris, soit condamné et tué pour sorcellerie.

Les joueurs devront trouver le ou les sorciers responsables des troubles, ou s'ils ne le trouvent pas, en inventer un. La seule chose absolument indispensable est qu'il disculpe Parris, afin qu'il puisse continuer à introduire et à propager le Satanisme dans le continent américain. Cette disculpation doit se faire apparemment normalement, car il faut détourner, une bonne fois pour toutes, les soupçons de Parris.

Le contact leur fournit ensuite des habits d'époque à peu près à leur taille, leur conseille de savoir parler anglais et de se faire passer pour des colons du vieux continent pour expliquer leur étrange accent. Ils seront hélicoptérés le 3 septembre 1692 à 8h45 et devront se trouver à l'endroit exact de leur arrivée le 13 septembre 1692 entre 18h30 et 22h00 (Kronos n'ayant pas précisé plus avant le retour).

Cela dit, Kronos se lève, s'assoit par terre après avoir tracé un pentacle dans la poussière et se met à lire un bouquin de Kant. Après deux heures d'un long silence pénible, il fait signe aux joueurs de pénétrer dans le pentacle, et, après avoir refermé son livre, les joueurs sont projetés dans le continuum spatio-temporel. Ils se réveillent sur une plage avec une migraine de plomb et des rougeurs sur le visage (qui s'estomperont en quelques heures). Ils sont à trois kilomètres de Salem au petit matin et les embruns iodés et purs viennent leur tonifier les poumons tels des amphétamines sur les mollets de Ben Johnson. S'ils pensent à repérer l'endroit de leur arrivée, lancez en secret un jet d'intelligence difficile pour chacun des joueurs. Si aucun ne réussit, ils seront dans la merde, mais ne le savent pas encore.

Massachusetts sont-elles sèches ou archi sèches ?

La petite ville d'environ 300 habitants est entièrement construite en bois et ceinte d'une palissade du même métal. La garde y est vigilante et efficace en raison des Indiens, qui bien que non agressifs, n'en sont pas moins des sauvages. La situation en ville est particulièrement tendue, toute la population attend le dénouement de l'enquête et surtout le début du procès qui doit s'ouvrir dans environ une quinzaine de jours. L'arrivée des joueurs passera

donc presque inaperçue les gens étant bien trop occupés à suivre les péripéties de la chasse aux sorcières.

En cette journée riieuse, la situation est la suivante :

Le juge Rivers et le révérend Mathers ont arrêté 32 femmes, toutes fidèles de l'Église Réformée de Parris, et leur arrachent des aveux grâce à la torture, mais surtout les recueillent spontanément, car Tituba les visite dans leur sommeil et leur plante des suggestions afin d'accuser Parris. Le juge Rivers et le révérend Mathers sont maintenant persuadés que l'Église de Salem est le centre de toute l'affaire, mais ils ne savent pas qui est le responsable exact. Ils vont donc continuer à enquêter jusqu'à ce qu'ils soient sûrs de leur affaire. Si les joueurs ne font rien, les suggestions de Tituba accuseront nominalement Parris celui-ci sera lynché et les jeunes femmes brûlées, causant un grave revers à l'enfer.

Afin d'éviter cela les joueurs ont deux options plus ou moins viables, mais qui ne sont nullement exhaustives :

- Trouver la responsable, Tituba, et soit la dénoncer soit lui faire arrêter ces mauvaises actions.

- Faire accuser quelqu'un de l'Église qui n'est pas important pour l'organisation de Parris, Giles Correy est un coupable idéal. Ce système est beaucoup plus simple que le premier, mais présente le gros désavantage de ne satisfaire la mission que si Tituba est convaincue d'arrêter d'emmerder Parris.

Pic et pic et colégram, bourrent et bourrent la grosse dame

Cette intrigue se concentrant surtout sur ces acteurs principaux sans vraiment faire appel à des événements extérieurs, nous vous les présentons en détail afin que vous sachiez de quoi, et surtout de qui, il retourne.



Révérend Cotton Mathers

29 ans, 1m78, 66 kg, brun aux yeux noirs

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

Talents : Occultisme +1 (Volonté), Interrogation +2 (Volonté), Avoir l'air fou +2 (Volonté), Prêcher en parlant du malin +1 (Volonté), Voir des sorciers partout +1 (Volonté).

Matériel : Livre écrit de sa main (*Memorable providences related to witchcraft and possessing*), écritoire, habits de puritain.

Grand, squelettique, d'une pâleur cadavérique et fort en vogue à l'époque, Mathers a le physique de son âme. Il est fou et dangereux, voyant le Démon et le Malin dans tous les problèmes qu'il rencontre. C'est une autorité reconnue en la matière, il a écrit un livre sur le sujet et en prépare un second, et il est très écouté des autorités de la Nouvelle-Angleterre. L'affaire de Salem est pour lui une véritable aubaine et il compte bien la monter en épingle afin de se faire de la publicité et de montrer l'exemple à tous ceux qui seraient tentés par le Malin.

Il parle d'une voix d'outre-tombe, en faisant de grands gestes évocateurs et théâtraux, afin de faire peur et d'impressionner. Il ne supporte pas qu'on le contredise et voit dans toutes tentatives de mise en doute de sa parole la trace du Malin.

Juge Rivers

42 ans, 1m 62, 85 kg, châtain aux yeux marron

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

Talents : Prendre des notes +1 (Volonté), Loi de Nouvelle-Angleterre +1 (Volonté), Se laisser influencer par Mathers +2 (Volonté).

Bon gros juge puritain, Rivers condamne plus par habitude et pour satisfaire ses concitoyens que par conviction personnelle. Dans le cas de Salem, il se laisse porter par Mathers, attendant passivement ses conclusions, tout en prenant bien soin de faire croire qu'il est au centre de l'enquête. Très religieux et donc superstitieux, cette affaire sentant le souffre lui fait peur et il craint pour sa vie et son âme.

Gentilhomme et lettré, c'est un être affable et sympathique dans le civil, à qui le métier de juge pose des problèmes de conscience.

Giles Correy

32 ans, 1m72, 68 kg, châtain aux yeux verts

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

Talents : Préparer l'Église avant la messe +1 (Précision), Faire la quête à la fin de l'office +2 (Apparence), Chanter les Cantiques avec conviction +1 (Force)

Giles Correy est le bras droit de Parris pour l'Église de Salem. Ignorant de la vie de débauche de son maître spirituel, il voit le révérend comme un saint homme. Très pieux, cette affaire de sorcière l'effraie au plus haut point, et il se demande bien où se cache le Démon. D'abord aimable, c'est un être simple et doux, plein de bonne volonté et toujours prêt à mettre en pratique les préceptes chrétiens.

Tituba,

Béké de Maîtresse Alizée

25 ans, 1m74, 65 kg, brune aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	1	1	1	3	11

Pouvoirs : Philtre d'amour +0 (22), Statuette de Peur +0 (42), Envoyé de Baron Samedi +0 (44), Discorporation (45), Parler avec les morts +0 (51), Enfants de Baron Samedi +0 (54).

Talents : Théologie Vaudou +1 (Volonté), Esquive +1, Dialecte africain +1, Anglais +0.

Tituba est une Africaine qui vivait tranquillement dans sa jungle lorsqu'elle fut capturée par des négriers et emmenée en Nouvelle-Angleterre. Là, elle fut vendue au révérend Parris qui s'est empressé de se la mettre tout de suite sur le bout. Étant Mambo, et donc jouissant d'un statut important dans son village, elle ne supporte pas du tout d'être ainsi humiliée et a décidé d'agir pour d'abord se venger puis se sortir de cette situation. Grâce à ses pouvoirs de Mambo, Tituba fait parler les morts du cimetière et répète intelligemment les secrets qu'elle a appris, ou les place dans les rêves des jeunes fidèles de l'Église de Parris qu'elle envoûte aussi afin de faire croire à une possession démoniaque en rapport avec l'Église afin que Parris soit arrêté. Elle est bien sûr au courant (et pour cause) de la débauche et du stupre dans lesquels se vautre Parris, mais ne sait pas qu'il est un Démon. Comme elle constate que son plan touche à sa fin et que Parris va bientôt être arrêté et tué, elle redouble d'efforts et passe tout son temps libre à entourer et faire parler les morts. Étant coiffeuse, elle n'a aucun mal à se procurer des cheveux des femmes qu'elle envoûte.

Elle est d'un naturel doux et amical, mais le sort que les blancs lui ont réservé depuis son enlèvement d'Afrique l'ont quelque peu rafraîchie à leur endroit. Elle se contente donc d'obéir et de se conduire en bonne esclave, faisant tout pour ne pas attirer l'attention sur elle.

Interrogée par les joueurs, elle essaiera de paraître insignifiante, mais étant donné son maintien fier et altier et son orgueil, elle aura beaucoup de mal. Si elle se rend compte que les joueurs recherchent la cause des problèmes, elle essaiera de les discréditer grâce à ses pouvoirs, ou même de les tuer (avec des



Thérèse a le feu au cul – Plasma n°5 - 3

Zombies par exemple).

Toute la journée elle travaille pour Parris, sans vraiment se fouler. Les ecchymoses des séances de viol et de violence quotidiennes sont nettement visibles, mais personne dans la ville ne s'en formalise, les nègres, et surtout les négresses, sont fait pour ça.

Elle s'éclipse bien souvent pour mener à bien ses petites opérations, et passe toutes ses nuits au cimetière pour faire parler les morts. Il est très facile de la suivre, car elle prend bien peu de précaution. Mise devant les preuves de ses méfaits, elle essayera de sauver sa peau en demandant pitié et en jouant les pauvres enfants battus et humiliés. Elle cherchera à attendre les Démons et acceptera même de renoncer à sa vengeance en échange de sa vie.



Révérend Parris, Démon de Scox de Grade 3

39 ans, 1m75, 76 kg, cheveux blancs, yeux noirs

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

Note : Il possède 26 PP si tous les Possédés meurent.

Pouvoirs : Charme +2 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Détection du bien +2 (311), Détection de l'invisible +1 (318), Télépathie +1 (321), Contrôle des humains +2 (361), Église (436), Dandy (614), Possession +2 (Spécial).

Talents : Prêcher +2 (Volonté), Séduction +2, Baratin +1, Discussion +2, Sauter les fidèles sans qu'elles ne s'offusquent +2 (Apparence).

Matériel : habits de puritain, serviette de table.

Le révérend Parris est un des meilleurs Démons de Scox. Il a été sélectionné pour introduire le Satanisme et le Mal sur le

Nouveau Continent et s'en tire bien pour l'instant. Il dirige, grâce à ses nombreux agents et ses possédés (18 au total), un réseau de fausses églises et de sociétés secrètes au niveau continental. Ses seules faiblesses sont les femmes dont il fait une consommation abusive et son adoration pour la table.

Il saute donc toutes les femmes qui viennent dans son église, en prenant bien soin de les charmer naturellement ou magiquement, et toutes ses esclaves qu'il ne prend pas la peine de charmer afin qu'elles lui résistent un peu.

La plus revêche, et donc sa préférée, est Tituba qu'il bat et viole conséquemment, ce qui le change de ses pimbèches puritaines trop contentes de se faire sauter et de changer de menu.

Grâce à ses messes quotidiennes, il regagne des points de pouvoir très facilement et en consomme donc en proportion. C'est un bon vivant lubrique et sadique, mais qui sait s'arrêter et cacher son jeu. Il ne mélange jamais le cul et le travail et veille bien à ce que ses petits extras ne le gênent pas dans la grande mission qui lui a été confiée. C'est malheureusement ce qui arrive avec Tituba mais il ne s'en rend pas compte.

Son église ayant moins de 20 ans et n'ayant jamais accueilli de vrais rites chrétiens, elle n'a aucun pouvoir, fort heureusement.

Salem a les koum

Les joueurs ont dix jours pour sortir le révérend Parris de la merde tout en procurant à la vindicte populaire et aux autorités un coupable idéal.

Vous trouverez donc ci-dessous une petite liste des personnes susceptibles d'être des coupables en puissance, ainsi que de moyens de trouver des indices susceptibles de faire avancer le schmilblick. Cette liste n'est pas exhaustive, loin de là.

- Les Indiens Hurons : la tribu la plus proche de Salem est calme et relativement ouverte aux blancs. Ils savent utiliser les fusils, pour le plus grand malheur des Blancs lors des guerres indiennes. Étant des sauvages pratiquant des rites impies, ils font d'excellents coupables.

La fille de Black est parmi eux, mais son mari, Wango, refuse qu'elle aille à Salem comme elle le voudrait. Intrigué par les blancs, il erre souvent près du village et fait parfois involontairement peur aux habitants. Il y aura un violent accrochage entre lui et Black à propos de la fille, ce qui risque de déclencher une guerre.

- Angus Mac Graham : vieux crapaud de bénitier, Angus est un être d'aspect peu engageant pour qui la religion est le seul moyen moral de rester en vie. Entretenu par ses enfants qui ont tous de bonnes situations, il passe son temps à l'Église ou en prière chez lui, critiquant le moindre écart de conduite dont il a vent. Très impopulaire dans le village à cause des ses diatribes publiques, choses qui ne se font pas chez les puritains où tout reste caché et où le linge sale est lavé en famille, beaucoup le soupçonnent d'être le corbeau. Cela est d'ailleurs confirmé par le large sourire ironique, malsain, baveux et édenté, qu'il affiche depuis le début des mystérieuses révélations. Des soupçons à l'accusation, il n'y a qu'un pas que les joueurs pourraient tout à fait lui faire involontairement franchir, pour son plus grand malheur.

- Nathan Bible : simple d'esprit abandonné à sa naissance, Nathan est l'homme à tout faire du village et notamment le gardien du cimetière de Gallows Hill. D'une gentillesse extrême, il se laisse parfois manipuler par des gens mal intentionnés qui l'utilisent. Il est au courant du manège que Tituba fait dans le cimetière, mais celle-ci, lui accorde ses faveurs, et se montre très douce avec lui en échange de son silence. Il refuse donc de parler, même mis en présence des restes de cérémonie vaudou et de violation de sépulture qui jalonnent le cimetière. Seules la torture ou une démonstration particulièrement convaincante permettront de lui faire avouer le nom de l'auteur de ces actes. Sans cela, il dira que c'est lui, et ce même si on le menace de le brûler pour de tels crimes, ne voulant pour rien au monde trahir la seule personne qui ait été vraiment bonne avec lui.



-Scott Baker : riche négociant en épices et biens divers, Scott est un des notables du village qui a le plus souffert des révélations du corbeau démoniaques. Tout le village sait maintenant qu'il a tué sa femme en la poussant par-dessus bord, un soir qu'ils faisaient de la barque sur le lac, et ce, pour avoir la paix. Les gens sont donc très soupçonneux à son égard et seule sa fortune lui permet de ne pas être inquiété par la justice. Aux alentours du 8 septembre, Tituba apprendra de sa femme, enterrée à Gallows Hill, qu'il l'a tuée pour éviter qu'elle ne révèle son grand secret: c'est un franc-maçon. Elle s'empressera bien sûr de faire courir la nouvelle, et Scott sera alors sur le point de quitter le village, car il possède tout un attirail maçonnique dans sa cave, et espérait bien monter une loge en Nouvelle-Angleterre.

-Howard P. Black : jeune homme de bonne famille, fils de pasteur puritain, Howard est officiellement à Salem pour se reposer et se préparer avant d'entrer dans les ordres. Il est en fait venu pour voir sa demi-sœur. Son père a en effet essayé, il y a de cela 18 ans, de christianiser la tribu de sauvages proche de Salem. Il n'est malheureusement pas resté insensible aux charmes d'une belle Indienne, et a plié bagage lorsque sa dulcinée est tombée enceinte, préférant ne pas tester la largesse d'esprit de ces hôtes. Sur son lit de mort, il a avoué son terrible secret à son fils et lui a demandé de retrouver sa fille afin de la ramener à la civilisation.

- Elizabeth Mac Deth : vieille peau hystérique et acariâtre, Elizabeth est la bête noire de nombre d'habitants de Salem. Elle se considère comme la gardienne de la morale en ville et ses dénonciations virulentes de toutes les petites histoires sordides ont établi sa réputation. Ayant beaucoup d'ennemis, les joueurs devraient trouver sans problèmes une foule de faux témoins.

Salem : gaz à tous les étages

Quoi qu'il arrive, 19 des 32 jeunes femmes seront brûlées en place publique le 22 septembre 1692, achevant la tragédie de Salem qui deviendra célèbre dans le monde entier.

Dans la réalité, elles n'ont pas été brûlées, mais c'est plus drôle, alors on fait comme si c'était vrai. Nyârk, nyârk, nyârk ! Le « sorcier » (ou la sorcière) tenu pour responsable sera lynché par la foule à la sortie du procès, avec la complicité passive des autorités.



Retour à la maison

Si aucun joueur n'a réussi un jet de Volonté à l'arrivée, le groupe est dans le caca, la mer étant haute le 13 septembre alors qu'elle était basse le 3. Il leur faut donc réussir un jet de Volonté difficile avec un malus de 4 colonnes pour pouvoir espérer rentrer. Sinon, ils peuvent toujours tenter leur chance en essayant de patrouiller la plage en espérant être au bon endroit au bon moment. Chaque personnage étant sur la plage, près de l'endroit d'arrivée, le 13 septembre à 21h01, doit faire 2 avec deux dés pour être effectivement au bon endroit.

Si, comme nous l'espérons, les joueurs ont bien repéré l'endroit d'arrivée, ils n'ont qu'à s'y mettre, et attendre le retour. Cela signifie rester pendant trois heures dans une eau froide, ballotté par la marée. Quoi qu'il en soit, c'est tout crotté et en eau qu'ils rejoindront le 20e siècle adoré.

La récompense

Le résultat de la mission est déterminé suivant les modalités suivantes :

- Parris est disculpé et Tituba est mis hors d'état d'exercer ses pouvoirs : Victoire totale.

- Parris est disculpé, mais Tituba est encore là en étant convaincue de ne plus faire chier Parris : Victoire marginale.

- Parris est arrêté et lynché. Les joueurs sont transformés en familiers. C'est dur, mais c'est un grave coup que l'enfer a subi, et il n'y a plus aucun moyen de refaire un voyage, le Paradis n'étant pas assez con pour se faire avoir deux fois.

Ces modalités sont bien sur assez lâches pour laisser au maître de jeu suffisamment de latitude pour jouer les scénarios comme bon lui semble. Les possibilités en sont en effet multiples, et seule notre modestie proverbiale nous empêche de dire qu'elles sont infinies. Tout résultat n'entrant pas exactement dans les possibilités décrites ci-dessus doit normalement être considéré comme un Echec total (une limitation pour tout le monde, une !).