

ECRAN
pour
IN NOMINE
SATANIS
et
**MAGNA
VERITAS**
et
Scénario :

« Thalassauce Béarnaise »

THALASSAUCE BEARNAISE

Scénario pour In Nomine Satanis

Ce scénario est prévu pour une équipe de Démons en bonne santé. Il comporte comme dans tout bon gâteau, une part de mousse et une part de pâte : pour la mousse, c'est-à-dire la partie intello, les joueurs devront faire fonctionner non seulement leur matière grise mais aussi leur sens de la diplomatie et leur imagination. Pour la pâte, c'est-à-dire la partie baston, disons seulement que vous ne risquez pas d'être déçus...

L'histoire

De nombreux scénarios pour Magna Veritas (en d'autres termes un certain nombre d'aventures pour ces connards d'angelots) ont comme principe de résoudre un problème donné, souvent causé par des Démons, dans un endroit donné. Il s'agit là du syndrome du justicier «J'suis venu, j'ai tout vu, j'ai tout cassé.» Dans ce scénario, c'est le contraire: il s'agit de foutre le plus de merde possible dans un endroit donné.

Les joueurs vont être envoyés dans la petite station balnéaire de Villanche, sur les côtes de Normandie. 365 habitants en hiver, 3650 en été, dont 2000 dans le camping du coin, Villanche est une localité paisible avec sa rue piétonne, ses problèmes de mairie, et ses ragots locaux. Les Démons devront, avec tous les moyens à leur disposition, détruire la paix qui règne, imperturbable, dans cette ville. La violence n'est pas exclue, mais elle est insuffisante : le but n'est pas de violer, de piller et de massacrer, mais de pousser les habitants à commettre eux-mêmes ces exactions. Nuance... Or, contrairement au « Pouvoir derrière la croix », ce magnifique scénario de chantage dépeint dans *Il était une fois* (*a), chaque notable n'a pas un scandale caché ou un cadavre dans le placard - du moins pas plus que la moyenne de la population française. Les joueurs devront donc se creuser la tête et créer les problèmes et les pathologies, pas seulement les mettre en valeur. Ajoutons à cela que cette expérience fait l'objet d'un reportage tout ce qu'il y a de plus officiel pour Malphas, Prince Démon de la Discorde, reportage qui sera récupéré par les Anges (mais si, vous verrez). Ah oui, et la cerise sur le gâteau me direz-vous ? Comme par hasard, toute l'action se déroule à proximité d'un monastère-camp d'entraînement. Mais ça, on va bien se garder de le dire aux joueurs...

Introduction

Les joueurs incarnant, bien malgré eux nous n'en doutons pas, les Démons, seront convoqués tout à fait officiellement par le premier Démon aux ordres de Baalberith qui passait par là sur son scooter volé, pour le lendemain matin 9 heures dans la classe 13 de l'école primaire d'Issy-les-Moulineaux.

Lorsque les Démons arriveront devant l'école, celle-ci sera fermée pour cause d'épidémie de méningite.

Quoi qu'il en soit, personne ne peut préparer les joueurs à ce qu'ils vont découvrir dans la classe 13.

Mademoiselle Grenon, institutrice de son état et accessoirement Démon aux ordres de Malphas les attend, assise à son bureau sur l'estrade. Elle est assez petite, vieille, moche, bref, le portrait archétypique de l'institutrice acariâtre que tout le monde a rêvé de charger à la fourche. Sur le tableau noir est écrit à la craie blanche la date et le thème de la journée : « Aujourd'hui, dictée. » Sur les petites tables se trouvent des feuilles de papier, des porte-plume, ainsi que de charmants petits encrriers ne ressemblant à rien sinon à des Arcs de Triomphe en cristal.

Il est à noter que Mlle Grenon est très pointilleuse sur l'exactitude, et que si l'un des Démons arrive en retard, ne serait-ce que d'une minute, elle lui demandera, la règle métallique carrée à la main, de lui présenter ses doigts devant elle en tendant le bras. Elle fera alors apparaître une masse d'armes cloutée et pulvérisera les phalanges de l'infortuné Démon.

Une fois tout le monde installé la plume à la main, Mlle Grenon leur dictera l'annuaire téléphonique du département d'Ille-et-Vilaine. Les meilleures choses ayant une fin, elle s'arrêtera au bout de quelques pages pour leur expliquer leur mission.

Un détail est particulièrement important. Si les Démons veulent prendre la parole pour poser des questions, ils devront absolument lever le doigt pour attirer l'attention de l'institutrice. Sinon, c'est la punition, la règle métallique, les doigts, et zou, la masse d'armes.

Les Démons, choisis (tu parles) pour leur tact, leur discrétion et leur haute intelligence, sont envoyés en mission dans le petit village de Villanche, en Normandie. Ils seront les acteurs d'un reportage réalisé pour le compte de Malphas, Prince de la Discorde. Ce reportage sera magistralement filmé au caméscope par un Démon aux ordres de Nybbas, Prince des Médias, puis remonté par Nybbas et Malphas eux-mêmes pour servir de modus operandi dans les opérations futures. Malphas enregistrera même une voix off, qui collera au film comme la misère au pauvre monde.

C'est à ce moment qu'entrera Sophie, le soi-disant Démon aux Ordres de Nybbas, son caméscope Hitachi à la main. Celle-ci, nonchalante, s'approchera de Mlle Grenon, et l'embrassera fougueusement sur les lèvres. C'est Sophie qui est responsable du tournage, et si les joueurs se demandent si elle a eu le poste par piston, la réponse est évidemment oui.

Ce qu'il faut faire

Le but de ce reportage est de donner aux Démons débutants, et même aux autres, un exemple du style que Satan aimerait retrouver plus souvent chez ses séides. Satan l'expliquait parfaitement dans les règles

de base (*INS* p52) : être Démon, c'est plus qu'un métier, c'est une façon de vivre. L'exemple, tout à fait applicable en la circonstance et que vous pouvez rappeler aux joueurs, est celui du bébé (*INS* p51). Malgré l'excellente éducation qui leur est prodiguée en enfer, les Démons ne savent pas utiliser leurs pouvoirs autrement qu'en baston, et n'ont pas vraiment d'idée précise de ce qu'on attend d'eux. Faire le mal, oui, mais comment ? Sans personne pour les guider, ils se résignent à tuer tout le monde, ce qui n'est pas négatif en soi, mais n'est pas discret et finit par être lassant.

Le reportage est là pour donner un exemple des différentes possibilités qui leur sont offertes pour faire le mal d'une manière digne d'un vrai Démon. Comme il le sera plus tard expliqué en voix off après le montage du reportage, Villanche est une ville calme qui n'a rien qui la prédispose à devenir la proie des forces maléfiques : bref, Villanche représente les circonstances pas vraiment favorables qu'un Démon sera amené à rencontrer dans sa vie quotidienne. (Si vous voulez,, foutre la merde à Mantes-la-jolie aurait été nettement plus facile, mais le but du reportage est justement de démontrer qu'on peut foutre la merde même quand les circonstances ne s'y prêtent pas.) L'équipe de Démons qui y est envoyée (les joueurs) n'est ni spécialement expérimentée, ni spécialement intelligente, ni spécialement habituée à ce genre de travail : ceci pour prouver que n'importe quel Démon, même le plus con, peut, en se creusant la tête, arriver à quelque chose de sympa. C'est ce que doit prouver l'équipe de joueurs en réveillant par tous les moyens possibles les instincts de violence, de haine et de perversité qui sommeillent au fond de l'âme de chaque habitant de Villanche... comme ailleurs. Ne vous inquiétez pas, des exemples viendront illustrer tout cela.

Les buts

Mlle Grenon remettra aux Démons ce petit tableau (que vous, MJ, remettrez aux joueurs).

Buts	Points
Viol	25 points
Meurtre (A)	20 points
Meurtre	15 points
Suicide	12 points
Violences	8 points
Vol ou délit	7 points
Insultes (A)	5 points
Insultes	2 points
Bonus	5 à 10 points

Explications : Comme vous l'aurez compris, les meurtres, viols, etc., ne doivent PAS être commis par les joueurs pour être comptabilisés. Les joueurs doivent amener par tous les moyens (voir section « Les moyens ») les habitants à les commettre eux-mêmes. Pour être comptabilisé, le viol, meurtre, suicide, etc., doit être la conséquence directe ou indirecte, entendue dans le sens large du terme, d'une influence des

joueurs. Un acte commis par un humain charmé ou contrôlé ne compte pas.

(A) correspond à « Aggravé ». Un meurtre est aggravé s'il est commis sur un membre de la famille, un ami très proche ou dans des circonstances particulièrement délicieuses (sadisme, etc.). Les insultes sont aggravées si elles prennent un caractère religieux ou raciste.

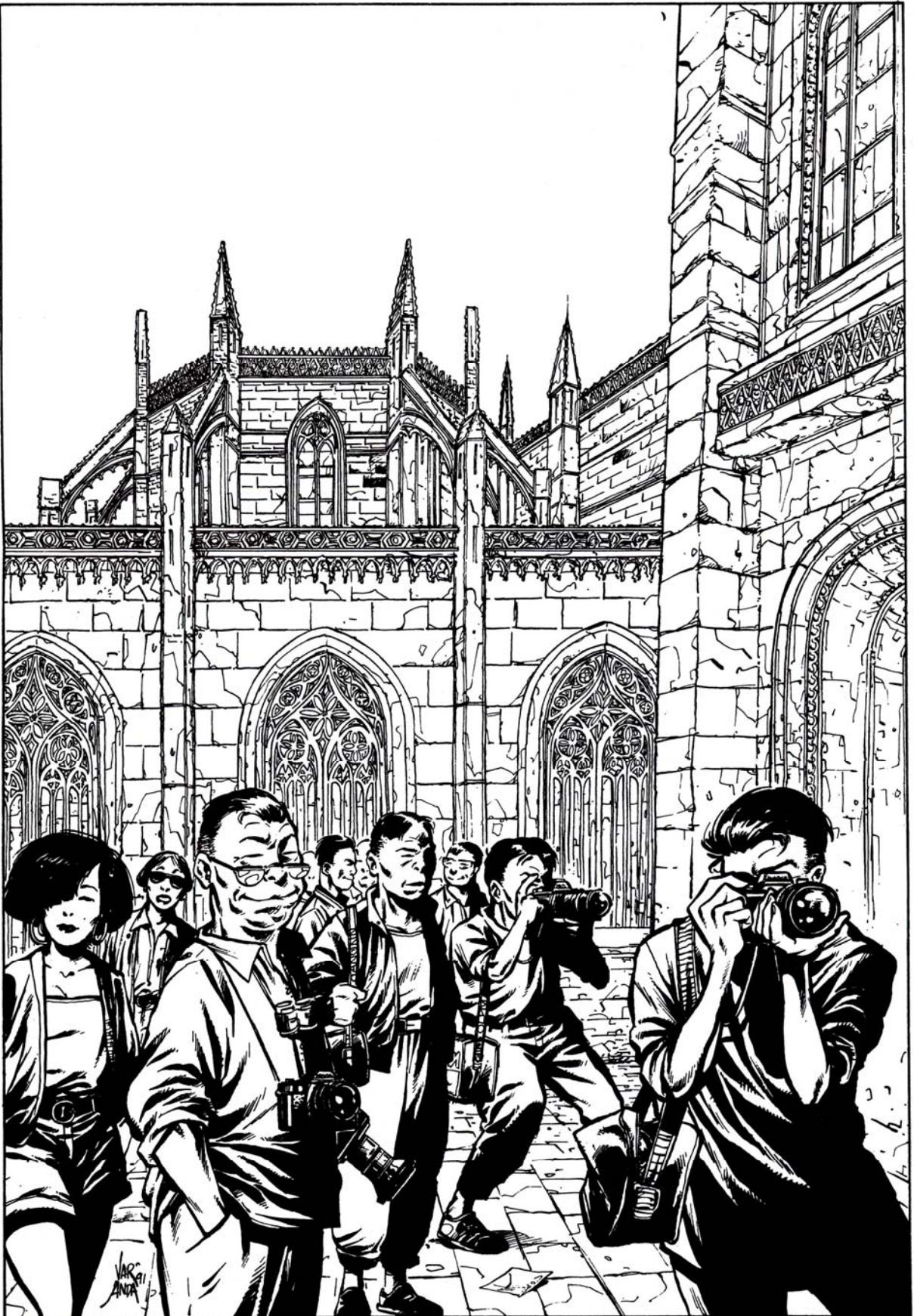
Le viol donne plus de points que le meurtre. Non que l'acte soit plus grave en lui même, mais parce qu'il est plus difficile à mettre en place (essayez donc d'obliger quelqu'un à violer une autre personne) et parce que son caractère sexuel donne une mauvaise réputation à la ville tout entière.

Un bonus peut être ajouté par le maître de jeu à la suite d'un acte particulièrement bien monté ou particulièrement pervers. 5 à 10 points au choix.

Exemple : Les joueurs envoient une lettre anonyme prévenant M. Martin que sa femme le trompe. Une dispute entre les époux s'ensuit (2 points) suivie d'une réconciliation. Deux jours plus tard, M. Martin, toujours soupçonneux, prend à parti deux bellâtres qui semblent regarder son épouse de trop près. Les insultes volent, agrémentées de réflexions racistes sur la couleur de peau d'un des deux hommes (4 points). Il se trouve que la femme de M. Martin le trompait vraiment, et que M. Martin monte un piège très intelligent, qui lui est soufflé par un des joueurs, pour coincer l'amant. Le piège réussit. Excité par des jours de soupçons, Martin tue l'amant (15 points, plus un bonus de 5 pour la subtilité avec laquelle le joueur a soufflé l'idée à M. Martin). Pendant que sa femme est plongée dans le désespoir le plus noir, Martin est jeté en prison. Une manifestation de soutien (sur une idée des joueurs qui ont rassemblé les bonnes volontés) est organisée par une partie de la population qui trouve que l'adultère est une excuse au meurtre. Le frère de l'amant (prévenu par les joueurs), furieux qu'on soutienne l'assassin de son frère, casse la gueule au meneur de la manif (violence plus insultes, 10 points). Etc.

Les Démons ont dix jours pour agir. Les conséquences de leurs actes seront prises en compte pendant un mois après la fin de ce délai (exemple : M. Martin ne tue l'amant que 3 semaines après le départ des joueurs, mais cet acte est la conséquence de la lettre anonyme envoyée pendant le délai des dix jours. Les points sont donc pris en compte.).

Seuls les dix premiers jours sont joués en roleplay. Le mois qui suit doit être juste résumé par le maître de jeu, en avertissant les joueurs des conséquences de leurs actions (style : « Ok les mecs, le coup de la lettre a marché, M. Martin finit par trouver l'amant et le tuer. Ça vous fait 15 points. »). Ce délai de dix jours n'est qu'indicatif et pourra être réduit ou allongé à volonté par le maître de jeu qui sentira lui même d'après ses joueurs combien de temps il veut faire durer la partie, s'ils avancent vite, s'ils font des plans à long terme, etc. Qu'il n'oublie pas cependant de tenir compte des impondérables du scénario : Sophie et le monastère, qui seront détaillés plus loin.



Conditions de victoire

100 points et plus	Victoire totale
Entre 75 et 99	Victoire normale
Entre 55 et 74	Victoire marginale
Entre 30 et 54	Rien
Moins de 30	Echec

Ne paniquez pas, le scénario n'est pas du tout fini. Mais les conditions de victoire vous sont données ici car une partie va en être tout de suite dévoilée aux joueurs. En leur donnant le tableau des buts ci-dessus (Meurtre, Viol, etc.), Mlle Grenon leur précisera que si les joueurs totalisent moins de 75 points, ils écoperont d'une limitation, et qu'il leur en faut 100 pour réussir. Ceci pour les motiver et pour que le reportage soit le meilleur possible. En fait, Mlle Grenon ne croit pas vraiment que les joueurs y arriveront, d'où ce tableau secret des conditions de victoire réelles. « Rien » veut dire que les Démons n'auront ni récompense ni limitation. Le reportage a été fait, après tout. Il n'est pas génial, mais un bon montage et des commentaires appropriés arrangeront les choses.

Ces conditions vous semblent peut-être assez faciles à atteindre. Ce n'est pas faux, mais pensez que les joueurs doivent aussi survivre à l'attaque des véritables occupants du monastère. Après avoir fait à Sophie moult attouchements que la morale réprouve, Mlle Grenon relèvera les copies et congédiera les joueurs au moment même où sonnera la cloche de la récréation. Elle leur laissera quand même un numéro de téléphone où les joueurs pourront la joindre jour et nuit et elle leur ordonnera d'appeler régulièrement pour la tenir au courant de leurs progrès.

Les moyens

Les moyens sont nombreux, et tout l'intérêt de ce scénario est que les joueurs passeront leur temps à en

inventer de nouveaux. Citons les plus classiques (si vos joueurs vous regardent avec de grands yeux écarquillés par l'incompréhension, Sophie pourra toujours en nommer quelques-uns pour les mettre sur la bonne voie) : les lettres anonymes, les fausses dettes ou faux documents, les coups de téléphone anonymes, les faux coups de téléphone, les vrais ragots, les faux ragots, les meurtres, les viols et les vols à faire retomber sur le voisin, les séductions de femmes, de maris, de maîtresses, l'excitation de la haine entre rivaux, de la haine raciale, de la jalousie, de l'appétit de vengeance, le chantage, la peur, le meurtre ou autre commandité par de l'argent, l'appât du gain.

Cette liste ne prend même pas en compte les effets obtenus par les pouvoirs des Démons eux-mêmes. Chaque pouvoir a bien sûr son originalité et vos joueurs trouveront tous seuls des moyens de les appliquer. En généralisant abusivement, on peut tracer deux grandes lignes. Les pouvoirs de baston ou les pouvoirs impressionnants (Feu, Glace, etc.) peuvent servir à tuer dans un but précis et/ou à terrifier quelqu'un dans le but de lui faire peur ou de lui faire faire quelque chose.

Exemple : « Je suis un être de flammes venu de la planète Xgdon, je suis doté d'une sagesse millénaire et je t'ordonne d'aller casser la gueule au fils du boucher. »

Les pouvoirs intellos servent, comme d'habitude, à influencer les gens ou à les connaître mieux et seront évidemment très utiles.

Les PPS

Comment savoir si les joueurs sont assez convaincants et si leurs sujets d'expérience vont se plier à leurs suggestions ? Si le Maître de Jeu se sent d'attaque, qu'il ne fasse aucun calcul et décide des résultats lui-même, au feeling, en décidant sur pièce si les joueurs ont été assez convaincants. S'il a un doute sur un cas précis ou s'il se sent l'envie d'être rigoureux, il peut utiliser le système ci-dessous.

Eléonore, Démon aux ordres de Beleth, se fait passer pour une voyante connue de passage à Villanche. Un bon nombre d'habitants viennent la consulter et lui parlent de leurs problèmes. Parmi eux, Jeannot Loppier, le tenancier du bazar, qui ne rêve que de Clarisse, une étudiante en villégiature. Eléonore dit à Jeannot pendant la séance de voyance qu'elle « sent » que Clarisse est follement amoureuse de lui, mais ne s'en rend pas compte et qu'il faudrait la bousculer un peu pour qu'elle réalise ses vrais sentiments. Pendant la nuit, elle s'introduit dans ses rêves et lui fait passer des images où lui, Super-Jeannot, violente une Clarisse qui résiste mais ne demande au fond que ça. Le lendemain, Charlie, Démon aux ordres de Malphas et complice d'Eléonore, fait boire Jeannot en lui répétant qu'il a souvent remarqué les regards appuyés que lui lançait Clarisse. Charlie, qui a la veille donné rendez-vous à la jeune femme, s'arrange pour la faire monter vers trois heures du matin chez Jeannot, puis s'éclipse, après s'être assuré que Jeannot était dans un état d'ébriété avancé. La

question à 1000 francs est, vous l'avez deviné : Jeannot va-t-il tenter de violer Clarisse ? Bref, comment savoir si le sujet sur lequel le travail a été effectué va bien basculer « de l'autre côté » ? Un jet de Volonté est insuffisant pour quelque chose de si subtil et si important. Il va donc falloir calculer une autre série de points, que nous pourrions appeler points de Santé Mentale, mais que nous baptiserons plutôt PPS : Points Psy. Un humain sain d'esprit (S) part avec 1 PPS, un humain moyen (M) avec 2 PPS, un humain gravement atteint (G) avec 5 PPS. Les actes des Démons auront pour but de faire monter ce taux.

<i>Baratin (ou équivalent) réussi</i>	+1
<i>Baratin mettant en jeu la passion</i>	+2
<i>Baratin mettant en jeu la haine</i>	+2
<i>Acte mettant en jeu la passion</i>	+3
<i>Acte mettant en jeu la haine</i>	+3
<i>Influence dans un état second</i>	+3
<i>Vengeance</i>	+4

Principe

Les Démons veulent faire accomplir à un humain donné une certaine action (un viol, pour reprendre l'exemple ci-dessus). Ils vont accumuler les incidents et les conversations pour faire basculer l'humain. À chaque incident ou conversation, la victime humaine doit faire un jet de Volonté. Si l'humain rate son jet, il gobe (exemple : Charlie explique à Jeannot Loppier qu'il a remarqué que Clarisse lui lançait des regards appuyés.).

Charlie réussit son jet de Baratin, Jeannot l'écoute donc... mais est-ce qu'il va être convaincu, est-ce que cela va changer en profondeur la conviction qu'il avait jusque-là que Clarisse était indifférente ? Jeannot rate son jet de Volonté. Il est donc convaincu. Il s'agit d'une *Influence dans un état second* (Jeannot est saoul). On ajoutera donc 3 PPS à son total de départ.

Précisions

Un *baratin* mettant en jeu la haine ou la passion est plus efficace qu'un baratin seul.

Exemple : Mme Paulette est la gérante de *La Crêperie des mouettes*. La crêperie rivale, *Au Bonheur des vagues*, est dirigée par M. Milthien. Tous deux s'entendaient jusque-là relativement bien. Les joueurs racontent à Mme Paulette que M. Milthien a l'habitude de dire à ses clients qu'à *La Crêperie des mouettes*, la pâte est toujours faite avec des œufs pourris, et qu'il déconseille à tous les habitants d'y aller. Il s'agit là d'un *Baratin mettant en jeu la haine*.

On considère qu'il y a *Acte* quand la personne influencée a quelque chose de tangible à se mettre sous la dent. Ce peut être un témoignage de quelqu'un qu'elle connaît, un document (même un qui ne prouve rien, comme une lettre anonyme) ou un acte commis pour ou contre elle.

Exemple : Les joueurs s'arrangent pour que M. Milthien donne un coup de pied dans la vitrine de Mme Paulette (ou Mme Paulette reçoit une lettre anonyme lui disant que M. Milthien a mis un coup de pied dans sa vitrine.).

Il y a *Influence dans un état second* quand la personne influencée est dans un état second, d'où le nom, dû à l'alcool, à la drogue, aux médicaments, à la fatigue, au sommeil, à une dépression, etc.

Exemple : Jeannot, par deux fois, a subi une *Influence dans un état second* : quand il était saoul ou quand Eléonore a pénétré dans son rêve.

Il y a *Vengeance* quand la victime croit, que ce soit vrai ou non, qu'un acte négatif grave a été commis contre elle.

Exemple : *La Crêperie des mouettes* brûle et tout accuse M. Milthien. Mme Paulette est mûre pour ressentir des sentiments profonds de *Vengeance*.

Les PPS sont alors ajoutés au taux initial de la personne à influencer. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, la personne commettra un acte moyennement grave (*Insultes, Insultes Aggravées, Vol ou délit, Violences*) au choix du maître de jeu. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, la personne commettra un acte irréparable (Suicide, Meurtre, Meurtre aggravé, Viol) au choix du maître de jeu. Les PPS ne redescendent pas au taux initial après l'acte commis. La personne peut donc en commettre d'autres, mais selon toutes probabilités, les gendarmes interviendront avant. N'oubliez pas qu'à chaque incitation, la victime doit rater un jet de Volonté pour gober et pour que les points soient comptabilisés.

Exemple : Reprenons Jeannot Loppier, humain normal, qui part avec un taux de 1 PPS, et faisons nos comptes. Eléonore, jouant la voyante, lui affirme que Clarisse a besoin d'être bousculée.

Elle réussit son jet de *Baratin*. Jeannot rate son jet de Volonté et gobe. C'est un *Baratin* mettant en jeu la passion. +2 PPS

Eléonore s'introduit dans ses rêves. C'est un essai d'*Influence dans un état second*, Jeannot réussit son jet de Volonté. Il rejette donc inconsciemment le message du rêve. Aucun PPS ajouté.

Charlie lui parle en le faisant boire. Comme nous l'avons vu plus haut, c'est une *Influence dans un état second*. Elle réussit. Jeannot gobe. +3 PPS.

Clarisse se retrouve chez lui à trois heures du matin. C'est un *Acte mettant en jeu la passion*, Jeannot rate son jet de Volonté. +3 PPS. Le total de Jeannot est de 9 PPS (1+8). Ce n'est pas assez pour commettre un acte irréparable tel qu'un viol. Il se jette sur Clarisse (il est mûr pour la violence) mais celle-ci hurle et se débat. De rage, il la gifle, mais la laisse partir. Les Démons ont donc gagné 8 points (*Violences*), auxquels nous pouvons rajouter un bonus de 5 parce que c'était bien imaginé. Nous sommes loin des 25 points qu'aurait rapportés un Viol, mais attention, Jeannot reste à 9 PPS... plus qu'un petit coup de pouce et nos joueurs vont bien finir par y arriver. Si Clarisse ne porte pas plainte avant !

La comédie villageoise

Villanche, qui va être l'objet de tout ce déferlement de passion, est une ville composée d'une dizaine de rues et d'une immense plage. Nous sommes en automne, et résident donc dans la ville 365 habitants.

- Les endroits marquants de la ville sont la plage, la rue piétonne, la mairie, la salle des fêtes, l'église, le monastère et les maisons des notables.

La plage : à marée basse, elle s'étend sur des kilomètres. À marée haute, elle laisse une bande de sable d'une quarantaine de mètres où est installé un restaurant de poissons relativement cher *Le Rendez-vous au tas de sable*, appelé familièrement par les habitants *Le Rendez-vous*. Les soirs de marée basse, il fait bar jusqu'à trois heures du matin. *Le Rendez-vous* vivote même en morte-saison, car le peu de touristes venus voir le monastère et l'église y prennent souvent un repas.



Villanche a, contrairement à ce qu'on pourrait croire, une population assez jeune due à la proximité (10 km) d'un Institut Universitaire de Technologie.

Un certain nombre d'étudiants résident à Villanche, où les loyers sont quasi donnés hors de la période estivale. Ils prennent le car matin et soir.

Étant totalement désœuvrés en soirée, chaque fois que la mer est basse (et qu'ils peuvent donc s'approvisionner en alcool au *Rendez-vous au tas de sable*, ravi de cette clientèle régulière), les étudiants organisent des fêtes sur la plage autour d'un grand feu de bois. Considérez que tout jeune entre 15 et 25 ans a 75% de chances de se retrouver à ces fêtes le soir. Le *Rendez-vous* est tenu par Yves Latour et sa femme Christiane Latour. Ils ont un grand fils de seize ans, Fabrice, lycéen. Le lycée est à Bayeux à 15 km de là.

La rue piétonne : fierté de Bernard Demuzière, le maire de Villanche, la courte rue piétonne rassemble presque tous les commerces de la ville, ce qui fait que les magasins concurrents ne sont qu'à quelques mètres les uns des autres, voir parfois mitoyens. La plupart des problèmes (voir section : les problèmes) naissent de cette cohabitation. On y trouve :

La Pharmacie centrale tenue par Mme Yvonne Léautaud, une riche veuve de 60 ans. Elle est assistée par deux aides de 25 ans, Claire Vinier et Francis Laiton.

Le Bazar de Normandie qui, comme les deux autres bazars de la rue, est un mélange entre une droguerie, un marchand d'articles de pêche et un marchand d'articles de plage. Il est tenu par Maryse Velicci et Pierre Velicci (50 ans). Ils ont un fils de 30 ans, Jean-Paul Velicci, professeur d'électrotechnique à l'IUT d'à côté, et une fille de 14 ans, Pauline.

Le Grand Bazar qui vend exactement les mêmes articles qu'au *Bazar de Normandie*, est tenu par Louis Terrier, 60 ans, et sa fille célibataire de 35 ans, Joëlle Terrier.

Au Bon Matelot, malgré son nom, vend exactement la même chose que les deux autres bazars. Il est tenu par deux étrangers venus d'ailleurs, c'est-à-dire d'Issy-les-Moulineaux, Jeannot Loppier (28 ans, dont vous avez déjà entendu parler) et Valérie Lethuyer, son associée (30 ans).

L'Épicerie générale est une petite supérette. Elle est tenue par deux soeurs et un frère, Annette Venitou (50 ans), Denise Venitou (30 ans) et Georges Venitou (20 ans).

Aux Bons Produits de Normandie vend la même chose que *L'Épicerie générale*, en plus luxe et en plus cher. Tenu par Émile Laitier, homme de 60 ans avec une grande gueule.

Rookaï un magasin de vêtements franchisé de la grande marque *Rookaï*, tenu par ce qui tient lieu à Villanche de Parisienne chic, c'est-à-dire Marianne Golden. 35 ans, habillée en noir et mettant des bijoux.

La Crêperie des mouettes, tenue par Mme Paulette, une bonne et large dame de 50 ans, qui

contrairement à ce qu'on dit, ne met pas d'oeufs pourris dans sa pâte. Elle a deux très jolies filles, deux jumelles de 22 ans, Sylvie et Lucie, qui servent à table.

Au Bonheur des vagues, la crêperie concurrente est tenue par M. et Mme Milthien, qui ont un fils de 25 ans, Yann, qui aide ses parents depuis qu'il a raté son bac pour la troisième fois.

Tous ces commerçants font la plus grande partie de leur chiffre d'affaires en été, et vivent en ce moment de la clientèle des habitants de Villanche, des étudiants et de tous les villages et les fermes (nombreuses) alentour.

La mairie : Bernard Demuzière, le maire, est haï par la population. C'est à se demander comment il a été élu, personne n'avouant avoir voté pour lui. Il sera sûrement viré aux prochaines élections, mais jusque-là, il n'a absolument pas l'intention de démissionner. Les joueurs se diront peut-être qu'il y a du louche là-dessous : ils auront tort. La vérité est que Bernard était conseiller municipal à la mort de l'ancien maire et qu'il a bénéficié des votes presque automatiquement. Une fois sur place, il a multiplié les gaffes et les bévues psychologiques, faisant par exemple, appliquer strictement les horaires de fermetures des magasins (et hop, tous les commerçants à dos, c'est-à-dire la partie la plus influente de tous les habitants de Villanche), ne se concertant pas avec la population pour le projet de rue piétonne, etc. Et voilà comment on rate une brillante carrière. La mairie est installée dans un petit château absolument magnifique, visité régulièrement par des cars de japonais, même en cette saison reculée. C'est dans une des salles qu'est installée la poste, où travaille à plein temps Matthieu Villechant (50 ans). Trois gendarmes en tout et pour tout, installés dans la mairie, veillent sur la petite communauté. Le premier poste de police est à Bayeux, à 15 km de là. Un des gendarmes, Henri Guiton, est un Ange. Ses caractéristiques sont données en annexe. Le pauvre n'est absolument pas au courant de toute cette histoire, la hiérarchie angélique (voir *Le choix de Sophie* et *Le monastère*) ayant tout simplement omis de le prévenir. Il va halluciner en voyant un groupe de Démons choisir sa ville pour cible, surtout que comme par hasard tous ses coups de fils d'alerte et de demande de renforts au monastère et à ses supérieurs vont rester sans réponse. À moins bien entendu que les joueurs soient arrivés à plus de 50 sur la table d'intervention des moines... Henri, en Ange courageux qu'il est, se lancera donc seul à l'attaque des joueurs. Il se fera sans doute massacrer, mais qui sait, il en renverra peut-être un ou deux dans les profondeurs infernales...

La salle des fêtes : elle se trouve en bas d'un immeuble moderne dont les grandes baies vitrées donnent sur la plage. Elle est tenue bénévolement par Michel et Manou Martin, qui sont un peu rentiers, ayant hérité de leur famille assez d'argent pour ne rien faire, et qui se sont installés, Dieu sait pourquoi, à Villanche. Comme vous le savez déjà, Manou Martin trompe son mari avec Jean Paul Velicci le professeur d'électrotechnique qui a pourtant 20 ans de moins qu'elle. Le mardi et le jeudi soirs des parties de tarot sont organisées. Un habitant de plus de 40 ans a 45% de chances de s'y trouver.

L'église : elle date du XVIII^{ème} siècle, n'est pas mal et attire quelques touristes. Elle possède, rappelons-le pour ceux qui n'auraient pas lu les règles sur les églises que vous pouvez trouver dans *Demonix remix* (*b), la *Détection du mal* automatique dans son enceinte, ainsi qu'un certain nombre de pouvoirs qui vous seront précisés en annexe et dont elle peut très bien faire usage. Le prêtre, Père Flavien, n'est là que du dimanche au mercredi (il partage son temps entre deux églises). C'est un prêtre normal qui n'est au courant de rien.

Le monastère : il a un chapitre pour lui tout seul, le petit veinard !

Les maisons des notables : elles donnent sur la plage. On y trouve :

La maison du maire ; la maison des Marlène (Laurence Marlène, 40 ans, peintre abstraite et divorcée, et ses quatre enfants : Lou (21 ans), Yaë (17 ans), Thomas (14 ans), Pierrot (4 ans). Ce sont les intellos de la ville et les seuls qui ont un minimum de culture. Les peintures de Laurence Marlène sont exposées dans une galerie de Caen, et se vendent bien) ; la maison de la vieille Mme Delaterre, une noble de 70 ans, riche et vivant presque recluse dans son immense maison avec tourelles ; et un grand nombre de maisons vides. Les occupants viennent y passer le mois d'août. Au bout de la digue se trouve *L'Hôtel de la plage*, tenu par M. et Mme Magnan. Les prix y sont imbattables en ce moment !

- la population est composée de trois groupes principaux : les commerçants, les étudiants et les paysans.

Les commerçants viennent d'être décrits. Il y a une vingtaine d'étudiants. Quinze louent des petits appartements à 300 francs par mois, 5 autres se partagent le loyer d'une grande maison près de la falaise, où ils font une fiesta permanente. Les paysans sont éparpillés sur un rayon de 10 km. Si nous avons décrit les commerçants en détail, c'est qu'ils ont trois avantages : ils sont là toute la journée, ils sont prêts à bavarder et leurs problèmes de concurrence donneront sûrement des idées aux joueurs. Les noms et les caractéristiques des étudiants importants vous sont donnés en annexe, et vous pourrez utiliser leurs caractéristiques pour en créer de nouveau. Une famille de paysans type est aussi fournie.

Nota bene : ne paniquez pas ! Après avoir lu tous ces noms, vous êtes peut-être en train de vous dire que vous ne vous souviendrez jamais de tout ça. C'est d'ailleurs tout à fait vrai : vous ne vous en souviendrez jamais, mais vous n'avez pas besoin de vous le rappeler. D'abord parce que vous pourrez consulter ce scénario à tout moment, mais aussi et surtout parce que vos joueurs qui n'ont pas une meilleure mémoire que vous vont vite se concentrer sur une dizaine de personnes, sur lesquelles ils feront leurs expériences. Vous n'aurez alors besoin que de vous occuper de ces dix-là.

Les problèmes

Comme dans toute petite ville, il existe un certain nombre de conflits préexistants sur lesquels les joueurs pourront s'appuyer. Ils ne sont cependant pas suffisants pour mettre la ville à feu et à sang et vos joueurs les ignoreront peut-être complètement pour en créer de nouveaux.

Problèmes degré 1 : ce sont les problèmes relativement évidents sur lesquels les joueurs tomberont sans beaucoup de recherche.

- La haine des habitants envers le maire. Une pétition est en évidence devant la caisse de *L'Épicerie générale*, voulant soulever les habitants contre l'effroyable injustice que commet le maire en interdisant à Annette, Denise et Georges Venitou de sortir leurs cageots de fruits et légumes sur le trottoir.

- La concurrence que se font entre eux les trois bazars, les deux crêperies et les deux épiceries.

Problèmes degré 2 : Quelques problèmes d'ordre personnel, assez facilement détectables.

- Louis Terrier, le gérant du *Grand Bazar* est un alcoolique grave et frappe sa fille Joëlle, pourtant âgée de 30 ans (non, il ne la viole pas !). Celle-ci est aigrie, maussade et persuadée d'avoir gâché sa vie.

- La pharmacienne, Yvonne Léautaud, est jalouée pour sa richesse par tous les autres commerçants, qui sont persuadés qu'elle trafique on ne sait quoi, ce qui est faux.

- Claire Vinier, son assistante, est traitée de pimbêche pour « ses grands airs ». En fait, la pauvre s'ennuie à mourir.

- Jean-Paul Velicci couche avec Marnou Martin, la femme de Michel Martin, ce qui est de notoriété publique, sauf pour le mari.

- Jeannot Loppier, le gérant du *Bon Matelot*, est fol amoureux de Clarisse Meunier, une belle étudiante qui loue l'appartement au dessus du bazar.

- Le mari de Marianne Golden, la franchisee du magasin *Rookai*, a disparu un beau jour. Tout le monde rigole en disant que Marianne a tué son mari, alors qu'au fond la population est convaincue que celui-ci est parti avec une autre femme.

- Paul Gardner, un des étudiants qui logent dans la grande maison, n'a plus d'argent et vole à l'étalage. Il ne s'est pas encore fait prendre.

- Héloïse Vernier, une autre étudiante, conduit une liaison avec trois hommes en même temps, Bruno Lang, Jean-Jacques Pignard et Gilbert Valancay, trois autres étudiants qui croient chacun être le seul amour de la belle. Celle-ci joue un jeu dangereux en les retrouvant à des heures différentes la nuit sur la plage.

- Les deux belles jumelles de *La Crêperie des mouettes*, Sylvie et Lucie Paulette sont, de l'avis de la population féminine, habillées d'une manière indécente. Chaque représentant de la population masculine ne rêve que de les mettre dans son lit.

Problème degré 3 : il n'y en a qu'un : Marianne Golden a vraiment tué son mari, qui est enterré sous les géraniums du jardin. Personne ne le sait.

Le choix de Sophie

Sophie est officiellement un Démon aux ordres de Nybbas qui est là pour filmer les agissements des joueurs, pour faire ce fameux reportage sur l'art et la manière de faire le Mal intelligemment. C'est une jeune et belle rousse, intelligente, marrante et toujours prête à aider les joueurs. Elle est habillée avec des vêtements de style oriental (couleurs, paillettes et voiles) qu'elle a retailés pour qu'ils soient très ajustés et très décolletés. Ajoutez à cela qu'elle ne porte que des bottes allemandes noires, et vous aurez compris qu'elle ne passera pas inaperçue dans le secteur. Elle utilise un caméscope Hitachi.

Or, problème : le reportage, répétons-le, doit être filmé. Toutes les scènes intéressantes doivent être filmées. Et comment est-ce que les joueurs, en train d'expliquer secrètement à Mme Paulette que M. Milthien ne lui veut que du mal, vont faire passer la jolie rousse qui les braque avec sa caméra ? Comment est-ce qu'ils feront pour la faire oublier au moment où ils seront en pleine scène de séduction, pour la bonne cause bien entendu ? Eh bien, il va falloir se débrouiller pour la cacher... bon courage (pensez à son pouvoir de *Réduction*). Ce n'était que le premier problème. Le second, plus grave, est que Sophie est en vérité un Ange au service de Mathias. Qu'est ce qu'elle fout là ? C'est très simple.

Sophie est introduite dans les milieux du mal depuis un certain temps déjà. Pour mieux accéder à des renseignements d'ordre confidentiel, elle est devenue la maîtresse de Mlle Grenon. Entendant parler de ce projet de reportage, elle en a référé aux autorités supérieures du Bien, qui se sont révélés être très intéressées. Il faut les comprendre : un reportage sur « Comment agir ? » destiné aux Démons se révélera être, après montage et voix off appropriée, un parfait document sur « Les méthodes de vos adversaires et comment les combattre » pour les Anges... qui ont donc non seulement laissé faire mais qui ont dit à Sophie d'essayer de se mettre sur le projet pour leur envoyer une copie du reportage. Ils lui ont aussi ordonné de souffler à Mlle Grenon un lieu pour le reportage. Ce lieu, c'était Villanche. Car à proximité de Villanche se trouve un monastère qui sert en réalité de camp d'entraînement pour les Anges. Et au cas où les Démons lâcheraient leur tête et deviendraient incontrôlables, Sophie pourrait prévenir les faux moines qui viendraient alors faire un petit pogrom démoniaque.

L'emploi du temps de Sophie sera donc le suivant : pendant les 10 jours de travail, elle aidera les joueurs et filmera leurs actions avec une conscience professionnelle digne d'éloges. Le 10^{ème} jour, avant que les joueurs ne rentrent, elle choisira le moment le plus approprié pour faire une copie de la cassette. Il lui faut pour cela un magnétoscope, qu'elle aura acheté à Caen dans le courant de la semaine pour, soi-disant, visionner les bandes. Elle portera ensuite les copies des bandes dans une grande enveloppe (où elle aura mis l'adresse du monastère) à la poste. C'est le seul moment où elle mettra en péril sa couverture, et où les joueurs pourront la prendre en défaut.

Si elle est prise en flagrant délit, et seulement dans ce cas, elle attaquera les joueurs. Son but : tous les tuer pour qu'il n'y ait pas de témoins, ou, si la tâche est impossible, s'enfuir en emportant les bandes. S'il y a des survivants parmi les joueurs et que ceux-ci préviennent les autorités supérieures, Mlle Grenon se fera rapido renvoyer en enfer pour connerie profonde (avoir un Ange de Mathias pour petite amie) et, si le monastère a eu la bande, on conseillera aux joueurs de changer d'adresse et d'identité pour que les Anges ne les retrouvent pas. Si tout se passe bien pour Sophie et si les joueurs ne soupçonnent rien, elle reprendra sa place dans le lit de Mlle Grenon. Le monastère aura alors obtenu une copie des bandes.

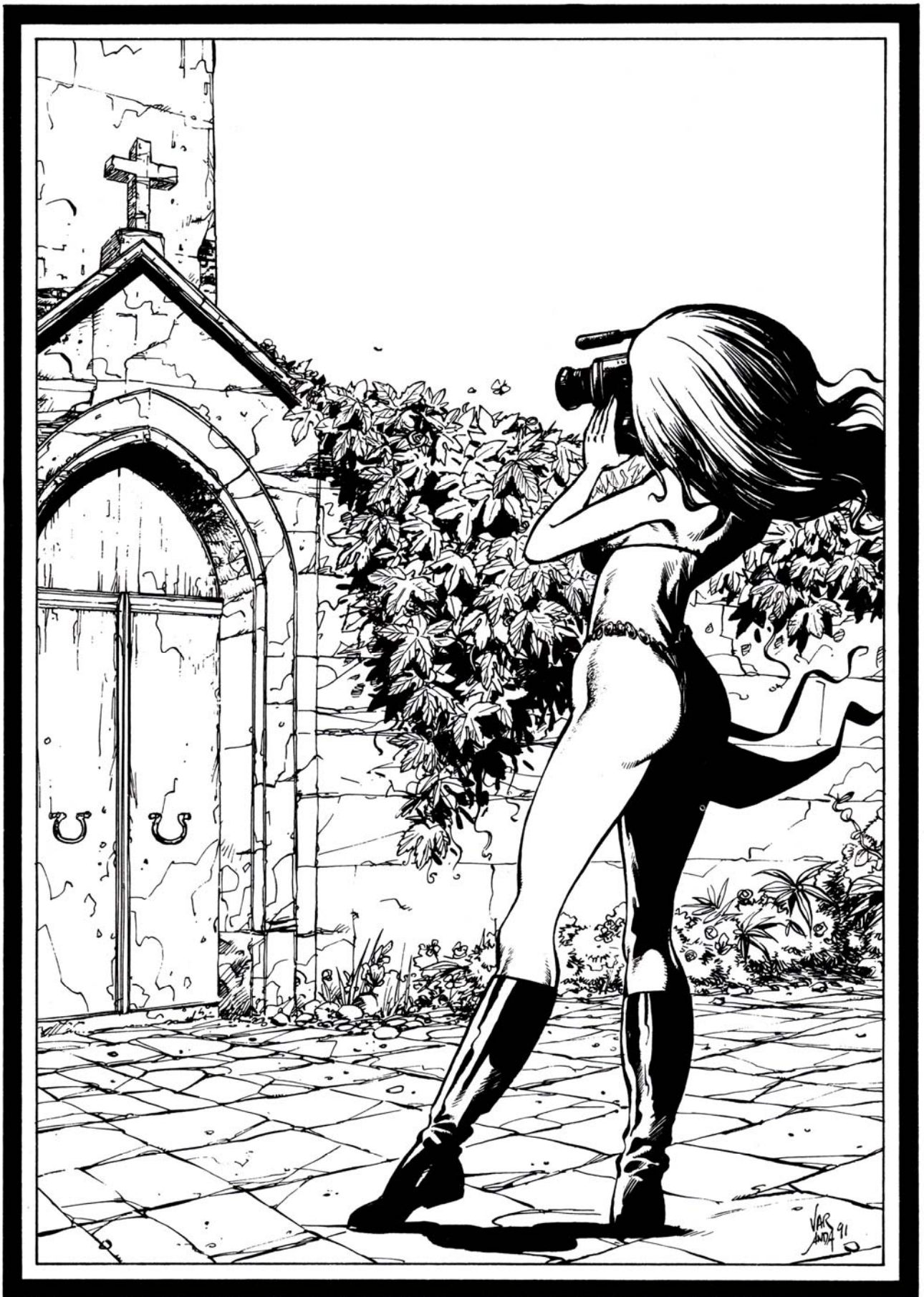
Le monastère

Le monastère est à 5 km de Villanche, au bout d'une jolie route qui serpente dans la verte campagne. Il est composé d'une chapelle et d'un corps de bâtiment. Il est entouré d'un grand mur (deux mètres) recouvert de vigne vierge et de fleurs. La porte est déjà plus étrange : elle est haute de deux mètres, en acier et pleine, avec un interphone. Elle est ornée d'un crucifix et d'un panneau « Ordre des Carmélites. Pas de visiteurs. Veuillez respecter la paix et le recueillement de ce lieu. » Quand les portes s'ouvrent, pour l'approvisionnement, le courrier, ou pour toute bonne excuse que les joueurs auraient trouvée, une carmélite asiatique d'une quarantaine d'années habillée en grands voiles vient ouvrir la porte. Elle prendra les messages, mais ne voudra laisser rentrer aucun visiteur. Il s'agit en vérité d'un Ange de Laurent, de sexe masculin, déguisé en carmélite.

Au cas où les joueurs voudraient s'introduire en secret dans le monastère, sachez que le rez-de-chaussée est composé du dortoir, des bureaux et des salles communes, qui sont étranges par leur modernité et leur décoration plus fonctionnelle que religieuse. Les bureaux sont blancs et neufs, le matériel informatique du dernier cri, et, bien entendu, il y a des vêtements d'hommes dans les placards des dortoirs. Au sous-sol, on trouve les salles d'entraînement et les râteliers d'armes. Tout cela, les joueurs ne le verront que s'ils arrivent à éviter les vingt-cinq Anges qui y résident dont cinq déguisés en carmélites (en robe et tout, ce qui leur donne un look un peu... particulier), qui se relaient pour monter la garde dans les jardins.

Comment les joueurs entendront-ils parler du monastère ? Par les conversations des commerçants : « Malheureusement, mon bon monsieur, vous ne pourrez pas visiter le monastère, il est fermé aux touristes. Par contre, l'église est du XVIII^{ème} siècle. Je vous la recommande vivement. »

Pourquoi les joueurs voudraient-ils visiter le monastère ? Aucune raison particulière. Qu'est-ce que cela leur apportera de le visiter ? Cela leur permettra d'apprendre qu'une force importante du Bien est stationnée non loin de chez eux. S'ils ont l'intelligence d'en prévenir Mlle Grenon, celle-ci leur demandera où ils en sont de leur reportage. S'il est bien avancé, elle leur demandera de revenir tout de suite, en étant plus cool sur les conditions de victoire. Si le reportage n'est pas



assez avancé, elle leur ordonnera de rester et de continuer de travailler (leur vie est moins importante que leur boulot), mais elle leur recommandera tout de même d'être discrets. Après avoir raccroché, Mlle Grenon, qui n'est pas si bête que ça, se dira que c'est quand même bizarre que l'endroit que lui a conseillé Sophie soit justement à cinq kilomètres d'un camp d'entraînement angélique. Elle commencera donc sa petite enquête, qui aboutira à la vérité, et elle tuera elle-même Sophie discrètement à son retour. Cette révélation sera hélas trop tardive, et à moins que les joueurs n'aient eu eux-mêmes des soupçons, Sophie aura passé la bande au monastère. Cependant, Mlle Grenon qui ne voudrait pas que les joueurs s'interrogent trop sur le problème de Sophie, sera très coulante sur le système de victoire, pour leur faire oublier les questions qu'ils pourraient se poser. Décalez donc toutes les conditions de victoire d'un cran vers le haut : un *Echec* se transformera en *Rien*, une *Victoire marginale* en *Victoire normale*, etc. Une *Victoire totale* restera une *Victoire totale*.

La table qui suit vous permettra de calculer à partir de quel degré d'indiscrétion les Anges du monastère décideront que ça suffit les conneries, que le principe de discrétion valable dans les deux camps risque d'être compromis et qu'ils vont donc envoyer un commando pour exterminer les joueurs.

Table d'intervention des moines

Usage d'un pouvoir visuel devant un témoin, si le témoin survit	+10
Meurtre ou viol à caractère sadique ou pervers même non commis par les joueurs	+5
Meurtre, viol ou violences commis sur un moins de 15 ans	+5
Témoignage d'un accusé à la police disant qu'il s'est senti poussé à faire des mauvaises actions	+2

Si les points atteignent un total de 50, le commando interviendra. Les anges feront évidemment tout pour respecter le principe de discrétion dans leur combat. Ils attaqueront, par exemple, sur la plage ou en rase campagne. Considérons maintenant que les joueurs n'aient pas repéré le monastère et que celui-ci ait bien reçu le reportage. Deux cas se présentent : ou les joueurs ont été d'une relative discrétion, ou ils ont été mauvais et le groupe d'assaut angélique est intervenu.

Si le groupe d'assaut angélique est intervenu, il risque d'y avoir eu du dégât. S'il n'y a pas de survivants parmi les joueurs, le problème est résolu. S'il y a des survivants, et que Mlle Grenon est prévenue, elle leur ordonnera de rentrer illico presto avec le reportage même si celui-ci n'est pas terminé. Les points (meurtres, viols, etc.) tels quels sont seront pris en compte, et tant pis pour les joueurs s'ils n'en ont pas obtenus assez.

Les Anges du monastère ne s'occuperont plus jamais des survivants, convaincus d'avoir été assez clairs.

Si les joueurs ont été discrets, mais qu'ils n'ont pas repéré le manège de Sophie, le monastère a quand même reçu le reportage et un certain nombre d'Anges de Dominique ont observé attentivement la tête des joueurs, en gros plan, pendant quelques heures de film. Ils vont donc s'amuser à les rechercher. Selon les renseignements que les Démons ont donnés devant la

caméra, prénom, nom, etc., les forces du Bien les retrouveront plus ou moins vite.

Au maître de jeu de choisir alors deux à cinq Anges selon la puissance des Démons concernés et de faire une opération commando. Le maître peut choisir de faire une deuxième partie à cette aventure ou de garder l'attaque en réserve pour le prégénérique d'un futur scénario.

Les habitants de Villanche

Nom	Fo	Pr	Vo	Per	Ag	Ap
Le Maire						
Bernard Demuzière (M)	2	2	2	2	2	3
Le Rendez-vous au tas de sable						
Yves Latour	2	3	2	2	2	3
Christiane Latour	2	2	3	3	1	3
Fabrice Latour (M)	1	2	2	3	2	1
La Pharmacie centrale						
Yvonne Léautaud	2	3	3	3	2	3
Claire Vinier	1	2	3	2	2	3
Francis Laiton	2	2	2	3	2	2
Le Bazar de Normandie						
Maryse Velicci	2	3	1	2	2	1
Pierre Velicci (M)	3	2	3	2	1	2
Jean-Paul Velicci	2	3	3	2	1	3
Le Grand Bazar						
Louis Terrier (G)	3	2	1	2	2	1
Joëlle Terrier (M)	1	2	2	2	2	2
Au Bon Matelot						
Jeannot Loppier	2	3	2	2	3	2
Valérie Lethuyer	2	2	3	2	3	2
L'Épicerie générale						
Annette Venitou (M)	1	2	2	3	1	2
Denise Venitou (M)	2	2	3	2	2	2
Georges Venitou (M)	3	2	2	3	2	2
Aux Bons Produits de Normandie						
Émile Laitier	2	2	3	2	2	2
Rookai						
Marianne Golden (G)	2	3	3	2	2	3
La Crêperie des mouettes						
Mme Paulette	3	2	1	2	2	2
Sylvie Paulette	2	2	2	3	3	3
Lucie Paulette	2	2	2	3	3	3
Au Bonheur des vagues						
Christophe Milthien	2	3	2	3	1	1
Cathy Milthien (M)	1	2	3	2	2	2
Yann Milthien (M)	2	2	1	1	2	2
La poste						
Matthieu Villechant	2	2	2	2	2	1
La salle des fêtes						
Michel Martin	2	2	3	1	2	2
Manou Martin	1	3	3	2	2	3

Nom	Fo	Pr	Vo	Per	Ag	Ap
L'église						
Père Flavien	2	2	3	2	2	2

Famille Marlène

Laurence Marlène	2	3	3	3	2	3
Lou	2	1	3	2	2	2
Yaë	2	2	3	2	2	3
Thomas	1	2	2	2	2	2
Pierrot	1	1	1	1	1	3

Mme Delaterre (G)

1	1	2	2	1	2
---	---	---	---	---	---

Hôtel de la plage

Jean Magnan	2	2	3	2	2	2
Flora Magnan	1	3	2	3	1	2

Etudiants

Clarisse Meunier	2	2	3	1	2	3
Paul Gardner (M)	3	2	2	3	3	2
Héloïse Vernier	2	2	2	3	1	3
Bruno Lang	3	2	2	4	2	2
Jean-Jacques	1	2	3	2	2	3
Gilbert Valancay (G)	2	1	1	3	1	2

Une famille de paysans

Didier Mirbeau	2	3	2	2	3	2
Agnès Mirbeau	2	3	3	2	2	2
Un fils de 15 ans (M)	3	2	3	1	2	2
Une fille de 4 ans	1	1	1	1	1	2

Chaque habitant a bien entendu des Talents qui vont avec son métier ou ses études (de Épicerie à Électrotechnique). Pour les autres talents, vous pouvez considérer qu'ils sont équivalents à :

Nage +2, Esquive +1, Course +0, Voiture +1, Baratin +1, Discussion +0, Discrétion +1, Corps à corps +0.

Tous les habitants sont considérés comme Sains d'esprits (S) à moins que le contraire c'est-à-dire Moyen (M) ou Grave (G) ne soit précisé.

Les gendarmes (2)

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

Talents : Esquive +1, Médecine +0, Arme de poing +1, Discrétion +0.

Équipement : Mat 49.

Henri Guiton, Gendarme, Ange au service de Jean-Luc (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	3	3	4	13

Talents : Esquive +2, Médecine +1, Discussion +1, Baratin +1, Arme de poing +2, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Armure corporelle +1 (211), Charme +1 (161), Courant d'air +0 (253), Psychométrie +0 (312), Conversion +1 (256, Feu), Protection ultime +1.

Équipement : Mat 49.

Sophie Terence, Ange au service de Mathias (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	2	3	3	4	28

Talents : Baratin +2, Séduction +2, Discussion +1, Discrétion +1, Esquive +1, Arme de contact (Couteau) +1, Savoir-vivre +0, Filmer +2.

Pouvoirs : Dents +1 (111), Acide +1 (126), Absorption d'énergie sexuelle (143), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité +2 (225), Détection du bien, Lire les pensées, Charme), Régénération +0 (226), Réduction +1 (265), Détection du danger +1 (315), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +1 (322), Lire les sentiments +1 (324), Apparence démoniaque +2 (Spé.).
Équipement : Bottes allemandes, caméscope, couteau de chasse.

Un commando de 5 Anges

John, Ange au service de Laurent, (Grade 1) (Type 1)

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

Talents : Tactique +1, Esquive +1, Chanter des cantiques en combattant +1 (Per), Discrétion +1.

Pouvoirs : Absorption de colère +1 (145), Armure +1 (211), Volonté supra-normale +1 (221), Épée bénite (411), Juste lame de Laurent +0 (Spé.).

Équipement : Costume de carmélite, Rangers.

Abraham, Ange au service de Daniel, (Grade 1) (Type 2)

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

Talents : Arme d'épaule +1, Esquive +0, Discrétion +0, Accompagner John en plein combat en faisant la seconde voix des cantiques +1 (Per), Marcher au pas +1.

Pouvoirs : Armure +0 (211), Invisibilité +1 (261), Téléportation +1 (331), Passe-muraille +1 (335), Chair en pierre +1 (Spé.).

Équipement : Costume de carmélite, Rangers, sac Adidas, fusil à pompe (dans le sac Adidas).

Jennifer, Ange au service de Michel, (Grade 1) (Type 3)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	3	3	10

Talents : Hache de bataille +1, Esquive +0, Stratégie +1, Tactique +1, Discrétion +0, Accompagner les deux autres en faisant « ploum ploum » en mesure +1 (Per).

Pouvoirs : Attaques multiples +1 (113), Lumière +1 (122), Armure corporelle +0 (211), Détection du danger +0 (315), Maîtrise +0 (Hache de bataille).

Équipement : Costume de carmélite, escarpins, rouge à

lèvres, vernis à oncle, gros sac Adidas, hache de bataille (dans le gros sac Adidas).

Aimé Désiré, Ange au service de Dominique, (Grade 1) (Type 4)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	4	3	3	4	12

Talents : Discussion +2, Séduction +1, Arme de poing +0, Accompagner John et Abraham en plein combat en faisant la troisième voix des cantiques +1 (Per)
 Pouvoirs : Eau bénite +1 (124), Peur +1 (134), Régénération +1 (226), Jugement +1 (Spé.).
 Équipement : Costume de carmélite, Colt .45, baskets.

Stéphane, Ange au service de Walther, (Grade 1) (Type 5)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	3	3	13

Talents : Corps à Corps +1, Histoire +1, Esquive +0, Discussion +1, Battrer la mesure avec les mains pour accompagner le « ploum ploum » de Jennifer +0 (Per).
 Pouvoirs : Paralysie +1 (163), Régénération +0 (226), Caméléon +1 (262), Exorcisme +2 (Spé.).
 Équipement : Costume de carmélite, baskets.

Église de Villanche, Servante de l'accueil divin (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	-	-	-	4	9

Pouvoirs : Télékinésie +0, Lumière +1, Peur +1.
 Volonté supra-normale accordée aux occupants : +0.

*a : Extension n°8 pour *In Nomine Satanis / Magna Veritas*. Un must !

*b : Extension n°7 pour *In Nomine Satanis / Magna Veritas*. Re-must !

Crédits

Écran de INS/MV

Mise en page : CROC
 Illustration : VARANDA

« Thalassauce Béarnaise »

Création : G.E. RANNE
 Mise en page : CROC
 Illustrations intérieures : VARANDA
 Titre : Stéphane BURA
 Numérisation : FERVALAKA

