

INS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE

MAL OCCULTE À CHIMOUX



2, square Hector Guimard
78960 - Voisins-le-Bretonneux



Un moment d'exception. C'était ce que j'avais vécu il y a 25 ans, lorsque Croc nous avait organisé une multitable *INS/MV* durant les Semaines de l'Hexagone, où cinq tables différentes (Ange, Démon, Vikings, etc.) devaient remonter un échec séparément pour finalement se retrouver à 25 joueurs lors d'une scène finale d'anthologie. J'avais trouvé ça génial. Alors quand Croc et son complice Sippik m'ont proposé d'en organiser un pour l'Asmoday de septembre 2015 j'ai dit « Oui ! » sans réfléchir.

En moins de trois mois ils ont réuni une équipe de MJ chevronnés et établi six intrigues avec une révélation commune. Trois équipes d'Ange et trois équipes de Démon pour vivre un moment d'exception. D'autant plus exceptionnel que le final apportait une petite révélation de background (dont je vous laisse la surprise lors de la découverte de cette histoire).

Ce moment fut magique. Tellement magique que nous, Rase Dead et les MJ, avons décidé de rééditer l'expérience lors de différents événements rôlistiques : Octogones, Utopiales, le FIJ de Cannes, Au-Delà du Dragon à Montpellier... Je profite de l'instant pour remercier tous les MJ qui ont participé au succès de ces moments : ceux du début (Smirnov, Fabien, Jérôme, Vincent, Olivier, Jean-Baptiste et Gaspard), puis ceux qui nous ont rejoints (Tanuki, Jean-François, Guillaume, Martin, Franck, François et Benoît). Des gens formidables, au dévouement et à l'engagement qui pourraient faire pâlir Mère Teresa (si elle n'était déjà un peu pâlichonne). Bref, des personnes qui donnent envie de les retrouver à chaque fois que c'est possible. Des potes quoi ! Sans eux, rien n'aurait été possible. Encore merci !

Mais le moment que vous allez partager avec cette multitable est tellement unique. On ne pouvait pas vous priver de ce plaisir.

Et c'est avec le rouge aux joues que je vous propose maintenant de tenter l'expérience chez vous : festival, club, bande de potes... Réunissez un max de joueurs, prévoyez une après-midi ou une nuit de jeu, et amusez-vous !

En revanche, y'a un peu de boulot : faut briefier les MJ, relire son scénario et ceux des copains, prévoir des MJ « volants » pour surveiller le timing et les interactions/rencontres. Pas de panique : on a balisé le terrain, et des conseils/aides de jeu vont vous mâcher le travail. Comme il n'est pas aisé de faire jouer six tables, nous nous sommes focalisés sur l'expérience à quatre tables (ce qui est déjà complexe, vous allez voir). Mais si le cœur vous en dit, tentez le coup à six tables.

Quant à la « révélation background », elle est là pour le « show », pour rendre cette expérience « *larger than life* » (*larger than INS/MV* devrait-on dire), et pour entendre dire « Wahou, on a eu ça ! ». Il n'est en rien obligatoire de s'en servir dans le cadre de vos campagnes habituelles de la nouvelle édition. On peut très bien s'en passer. Comme un gentleman qui sait jouer de la cornemuse, mais ne le fait pas.

Merci Croc et Sippik.

Et maintenant, à vous de jouer !

Jeff de Rase Dead

PS. : et n'oubliez pas de distribuer les cartes prouesse à la fin de la partie !

Impulsion, idée de départ, interprétation du rôle principal :

CROC & Sippik

Distribution des sandwiches et des insectes grillés :

Jeff & Sippik

Écriture, compilation des textes existants et bouts de scotch :

Gaspard « Chirouble » Lépine, François « Collègue » Cedelle

MEUJEU KILLING TEAM et conseillers cubains en écriture :

Sébastien « Smirnov » Laplace, Fabien Helleu, Jérôme Rutily, Vincent Warot, Gaspard Lépine, Olivier Grassini, Jean-Baptiste Laroche, Yannick « Tanuki » Himber, Jean-François Leveque, Guillaume Romand, Martin Cuchet, « Darky Momo », Nicolas Campiglia, Franck Bonnaud, François Cedelle et Benoît.

Illustrations :

Valp, Radja Sauperamariane, Lohran, David Demaret, Stéphane Cochetoux et Olivier Sanfilippo

INTRODUCTION

Ce chapitre présente le cadre général, l'intrigue globale, les lieux et les personnages clés. Sa lecture est indispensable pour comprendre ce qui se passe dans les scénarios de cette multitable.

CHIMOUX EN VEULE

Le pays de Veule est situé entre Auxerre et Gien. Son chef-lieu de canton, Saint-Dominique-en-Veule, est situé à la source de la rivière qui lui donne son nom, la Veule, et dont le cours paresseux arrose la ville de Chimoux.

Chimoux est une ville de 8 000 habitants que son député maire, Jacques Santerre, et son complice, l'assureur Bouillac, poussent vers un développement industriel virulent. De son passé agricole Chimoux garde de nombreux maraîchers de fraises sous serre, et des éleveurs de porcs destinés à la salaison. L'industrie s'est concentrée dans la zone inondable du bord de Veule, classée sans risque, et vendue pour une bouchée de pain par Santerre et Bouillac. Sont implantés : une usine de boulons (Boulonia), un élevage/abattoir/charcuterie industriel (Cochobon, le saucisson qu'il est bon !), un supermarché animalier (MaxiZoo), et une entreprise de nettoyage industriel et de gardiennage (Millénium).

Chimoux est historiquement organisée autour de la place de la mairie sur laquelle donnent la caserne de pompiers, la police municipale, la bibliothèque/MJC/Maison des associations et un grand parc avec piscine municipale. À l'est de la place, se trouvent de petits commerces, dont une succursale du Crédit Paysan. À l'ouest, l'église Sainte-Jeanne, le lycée privé catholique et le cimetière. Au sud du quartier de l'église, un lotissement en carton a été bâti pour héberger les salariés des nouvelles entreprises. Plus loin à l'est se trouve le hameau des Schlettes d'où il est possible d'apercevoir, derrière un rempart de lierre, la petite chapelle Sainte-Catherine. Si vous continuez vers le sud, vous verrez se détacher la masse du château de Hautes Tours, qui, du haut de son promontoire rocheux, surplombe le bois de Chimoux où s'est réfugié le carmel Sainte-Blandine.

La légende de Jeanne la Pucelle

Mais revenons sur la chapelle Sainte-Catherine. En février 1429 s'y déroula un événement qui aurait pu être historique, s'il n'avait pas été occulté. Sortant des forêts bourguignonnes, harcelées par une meute de loups, Jeanne d'Arc et son escorte, en route pour voir le Dauphin à Chinon, s'arrêtent pour la nuit dans ce hameau.

Ce soir-là, Richard Larcher, un Ange de l'époque, et trois visiteurs angéliques venus de 1991 ont exorcisé un Démon qui possédait le corps du page de Jeanne et en ont tué un autre. Un habitant du hameau a été témoin de la scène. Il grava un bas-relief représentant Jeanne avec une torche, les Anges avec des auréoles et les Démons avec des cornes, enfin des cornes et une auréole au page pour exprimer la dualité de ce personnage. De nos jours, ce bas-relief existe toujours et a donné naissance à une légende du cru qui dit que, un jour, Jeanne reviendra avec sa torche pour sauver Chimoux du Grand Noir. Il est possible que ce jour ne soit pas si loin...

Conseil de mise en scène : le P.A.C.

Ami MJ, ce bas-relief et la légende qui va avec sont un piège à cons (P.A.C.). Pour qu'il fonctionne correctement, il faut utiliser le même mot pour désigner l'événement à l'origine de l'amnésie des êtres surnaturels et l'événement dont Jeanne doit sauver Chimoux. Nous appelons ça le « Grand Noir ».

Faits divers, fêtes diverses, effet d'hier

Depuis quelque temps, deux séries d'événements marquent le pays de Veule. D'une part une série de braquages de banque perpétrés par des clowns, d'autre part une série d'incendies criminels. Le dernier a causé, il y a quelques jours, la destruction d'un élevage de porcs et la mort de l'éleveur. Le maire a fait pression auprès des rédactions de *Veule Éclair*, le journal local et de France 3 pays de Veule pour passer ce décès sous silence. En effet, les élections régionales arrivent et il ne faut pas effrayer la population. Et pour cela le maire Santerre a un plan...

Il compte faire de la traditionnelle fête du jambon et de la fraise, qui a lieu chaque année le 15 août à Chimoux, un méga-événement d'ampleur cantonale. En plus des stands des associations, producteurs et forains, la mairie a organisé un grand concert au stade. En première partie un tremplin musical ouvert à tous, et en apothéose Michelle Torr elle-même. Cet événement attire des êtres surnaturels un peu particuliers, mais nous verrons cela plus tard.

LES FORCES ANGÉLIQUES

L'ordre de la flamboyante pucelle

Le gros des forces angéliques est constitué du groupe qui a monté l'opération Alouette et envoyé les Anges de 1991 protéger Jeanne d'Arc. Au moment du Grand Noir, les soldats de Dieu ont évacué en bon ordre leurs Anges, dont la chef de service, Marie-Joseph Maillapartir,

ainsi que les dossiers concernant Jeanne, dont un rapport d'époque de Richard Larcher. Le cumul dossier, bas-relief et légende locale les ont persuadés que Jeanne va revenir pour les sauver.

Au fur et à mesure que les Anges retrouvaient la mémoire, un solide réseau s'est construit. Ils ont d'abord trouvé un moyen de subsistance en créant une entreprise de nettoyage et de gardiennage : Millénium. Celle-ci emploie la plupart d'entre eux et leur permet de disposer de fonds pour leurs autres activités. Avec ces fonds, ils ont acquis et rénové le château de Hautes Tours. Jean Raiser, l'un des Anges, a trouvé un poste à la bibliothèque municipale où il a caché le parchemin du rapport de Richard Larcher. Marie-Jo travaille au presbytère et sillonne la région pour recruter de nouveaux Anges.

Le rapport de Richard Larcher

La version originale :

Nous sauvâmes la Pucelle des intrigues du Malin en la chapelle Sainte-Catherine de Chimoux. La Pucelle sauva la France en gagnant Orléans. Elle fut prise à Compiègne par trahison et je fus séparé d'icelle. Cette torche qui passe de main en main et ne s'éteint jamais porte sans doute les germes du Malin. Il faudra brûler ce mal en place publique et nous serons sauvés de l'obscurité.

Et tel qu'il est aujourd'hui :

... Sainte-Catherine de Chimoux. La Pucelle sauv... France... torche qui passe de main en main et ne s'éteint jamais... brûler... mal en place publique et nous serons sauvés de l'obscurité

Richard Lemaire et sa (super) nièce

Il y a un peu moins d'un an, Richard Lemaire et sa nièce Julie sont arrivés en caravane à Chimoux. Richard est l'Ange qui s'appelait Richard Larcher en 1429, et Julie possède les étranges pouvoirs de détecter le bien et le mal, ainsi que de décupler la puissance des exorcistes. Depuis que des Démons ont tué ses parents, elle est sous la protection de Richard. Il y a un an, le groupe de Démons qui la traquait a retrouvé sa trace. Richard les a tués puis a fui avec Julie. Marie-Jo les a repérés à la messe du dimanche, mais Richard, solitaire, ne s'est pas joint au réseau. Richard est venu se planquer dans un trou perdu en espérant que ce serait suffisant pour cacher Julie et lui permettre de poursuivre sa scolarité normalement. Durant l'année, il l'a préparée physiquement pour en faire un soldat de Dieu. Richard comptait déménager dans les jours à venir. Il y a quelques jours les Démons ont refait surface et cette fois ont tué Richard. Le curé de Chimoux, le père Rolland, a pris Julie sous son aile et l'héberge au presbytère.

Il y a quelques mois, Marie-Jo a failli s'évanouir de bonheur. Dominique, archange de la justice, son maître et mentor a pris contact avec elle à la messe du dimanche. Il a besoin de Julie et d'un exorciste pour régler un léger problème.

Culture INS/MV : Opération Alouette

Les Anges Richard Larcher, Yvonne Dutrain, Jean Raiser, Simon Julien et Laurent Hénon, et les Démons Kimberley, Tsien, Gilou, Kalashnicoffe, Khio et Petit Lapin Bleu apparaissent dans le scénario « Opération Alouette » du supplément Il était une fois... [supplément INS/MV 1^{re} édition]. Rédigé par Mathias Twardowski, ce scénario met en scène le voyage de Jeanne d'Arc, depuis Vaucouleurs jusqu'à Chinon.

LES FORCES DÉMONIAQUES

Cadavre, zombie, sorcier

Côté forces du mal, un duo de Démons de Bifrons organise depuis la fin des années 90 un trafic de cadavres. Norbert « Nono » Brulon gère le crématorium de Saint-Dominique et Antoine « Kixo » Delsol, avec son familier Roberto « Bobol » Bolivar, est employé au cimetière de Chimoux. Juste avant le Grand Noir, ils avaient pour instruction de trouver un sorcier, ancien de Suicide Solution, qui possédait le vrai nom de Dominique et qui avait été repéré en Veule. Après le Grand Noir, Bolivar a protégé ses chefs. Il en a aussi profité pour faire venir des familiers de ses connaissances. Ils ont monté un groupe de *death metal*, les Hell's Death qui compte bien gagner le tremplin musical. Mais un grain de sable est survenu, Antoine se planque dans les bois. Bolivar est mort.

Ce grain de sable est incarné par deux Démons : Jean-René « JR » Perdelle et son assistant, Guy « Guitou » Ensalem. À la recherche du fameux sorcier, ils sont tombés sur Dominique qui les a massacrés. Antoine et Bolivar ont été témoins du combat. Malheureusement pour lui, Bolivar s'est fait repérer pendant le combat. Pour ne pas laisser de trace, Dominique l'a traqué et tué.

Rien de grave, car Philippe Tremelle, le fameux sorcier de Chimoux, possède un artefact singulier : une cage à oiseaux qui capte les âmes des Anges et des Démons morts dans un rayon de 50 km, et les incarne dans des perruches. Richard, Jean-René et Guy ont donc séjourné dans des corps de volatiles. Richard et Guy ont accepté de donner leur vrai nom et de protéger le sorcier. Suite à ce pacte, Philippe les réincarna : Guy dans un S.D.F. qui travaille à Emmaüs avec Philippe, et Richard dans le berger allemand des soldats de Dieu vigiles Millénium du MaxiZoo.

Précisons que Philippe est le membre de Suicide Solution recherché par les Démon de Bifrons. Durant les années 90, cette organisation proposait de nouveaux corps aux Anges et Démon souhaitant devenir renégats. Ils se suicidaient, puis étaient invoqués par les sorciers de Suicide Solution dans de nouveaux corps. Leur plus grand coup, et leur dernier, fut l'invocation de l'archange Dominique dans une tortue. Suite à cette action d'éclat, Philippe a décidé de se mettre au vert à Chimoux, emportant avec lui son carnet de vrais noms, dont celui de Dominique.

Culture INS/MV : Promotion Canopy

Marie-Joseph Maillapartir, l'Ange de Dominique chef du groupe du château de Hautes Tours et le groupe de sorciers Suicide Solution ont fait leur apparition dans le scénario grand écran « Promotion Canopy » écrit par G.E. Ranne, et publié dans le n°78 de Casus Belli (novembre - décembre 1993).

Le Freaky Horror Circus

L'autre bande de Démon est celle qui tenta de tuer Jeanne d'Arc en 1429 pour la remplacer par Kimberley un Démon aux ordres de Scox, prince-démon des âmes. Après l'échec de la mission, leur chef, Kalashnicoffe, un Démon aux ordres de Kronos, prince-démon de l'éternité, a été enfermé comme familier dans une torche par Andromalius, prince-démon du jugement. Kronos a alors expédié Kalashnicoffe dans les mains de l'évêque Chauchon en 1431 pour brûler Jeanne. Dans les années 2000, alors que le groupe s'est reformé, un des membres, Gilou, Démon d'Andrealphus, décide d'aller s'exhiber à la sortie d'une école maternelle. C'est avec stupeur, alors qu'il n'a encore rien déballé, qu'il entend Julie, 3 ans, hurler et pleurer que le monsieur est méchant. C'est la première manifestation de son pouvoir de détection du bien et du mal. Maryse, son institutrice, Ange de Christophe, prend l'affaire au sérieux et demande de l'aide à un Ange de Joseph : notre ami Richard. Tué par Richard, Gilou le Démon fait des pieds et des mains pour revenir sur Terre et retrouver cet enfant. À son retour l'équipe se lança sur la piste de Julie. Le Grand Noir les a stoppés un temps. Kalashnicoffe, le familier, a mis ce temps à profit pour monter un petit cirque, le Freaky Horror Circus, où il a rassemblé une bande de Démon. Ils ont repris leur traque. Après deux grosses bastons, ils ont fini par tuer Richard. Il leur reste à trouver Julie. Ce que les Démon n'ont pas encore capté c'est que l'un des jeunes humains du cirque, un adolescent du nom d'Emmett Brown, sort

actuellement avec Julie. Quand ils s'en rendront compte, ça risque de chauffer.

Durant la dernière baston avec Richard, ils ont perdu Kalashnicoffe qui a été ramassé par Nicolas Lumet, un jeune pyromane qui ne comprend pas bien ce que lui dit le familier. Il se contente de l'utiliser pour foutre le feu aux fermes du coin. En revanche, le duo Nicolas/Kalashnicoffe a repéré le prince-démon responsable de la disgrâce de Kalashnicoffe. Ils ont tout stoppé pour se venger et tuer Andromalius...

Et oui, Andromalius, prince-démon du jugement, est présent à Chimoux. C'est lui qui a envoyé JR et Guy à la recherche du sorcier. Il compte en effet s'en servir pour invoquer Dominique dans une dinde (parce que la tortue, Suicide Solution l'avait déjà fait) et pour ça, il lui faut un sorcier et le vrai nom de Dominique.

DOMINALIUS ET ANDROMINIQUE

Mais pourquoi Andromalius veut-il faire ça ? Parce qu'il est méchant ? Oui, mais pas que... Andromalius a un léger problème ! Dieu (ou CROC) étant un coquin, il a enfermé Andromalius et Dominique dans le même corps d'accueil, celui de José Garcia, agent d'entretien chez Millénium, catholique pratiquant, marié et père de cinq enfants. Les trois âmes se partagent donc le volant sur des plages d'environ une demi-journée en temps normal, Dominique et Andromalius alternant à chaque activation en combat. Chacun fomenté une stratégie pour garder le corps pour son seul usage. Dominique et Andromalius ne peuvent dialoguer qu'au travers de José qui lui peut parler avec les deux. En bon catho, il penche plutôt du côté de Dominique. Pour solutionner le problème, Dominique a contacté Marie-Jo pour trouver un exorciste et sortir Andromalius. Ce dernier a lancé JR à la recherche d'un sorcier pour sortir Dominique. En cherchant à contacter JR, Andromalius a salement manqué de bol, à croire qu'il a fait un III : Dominique a repris le volant en pleine discussion avec JR et Guy. Il les a coupés en rondelles sous les yeux atterrés d'Antoine et Bolivar qui ont vu la dualité Dominique/Andromalius durant le combat. Bolivar, piqué par la curiosité, a suivi Androminique, s'est fait repérer et en est mort.

Vous voilà donc au cœur de l'enjeu de cette saison : savoir ce que deviendront Dominique et Andromalius et cela est entre les mains des joueurs (eh bien, on n'est pas sorti de l'auberge...).



CONSEILS D'ORGANISATION

Dans ce document, vous avez 4 scénarios complets et 2 synopsis à développer. Chaque scénario est conçu pour être joué par 5 joueurs. Le format de base de cette multitable comprend donc 4 tables de 5 joueurs, mais il est possible de faire jouer cet ensemble de scénarios à 2 tables, en utilisant uniquement « La légende de la nonne » et « La cage aux oiseaux ». De même, chaque table peut compter seulement 4 joueurs. Enfin, comme nous l'avons fait à l'Asmoday et au FIJ, il est possible de monter à 6 tables de 5 joueurs. En dehors du nombre de MJ et de l'ordre d'initiative, il n'est pas nécessaire d'apporter de modification aux scénarios y compris en troisième partie. Les deux synopsis supplémentaires sont moins reliés à l'intrigue centrale (le devenir d'Androminique), et leurs équipes débarquent donc au stade en plein brouillard et ajoutent un petit côté « *What the fuck* » à la scène finale.

Cette multitable est découpée en trois parties. Les deux premières sont différentes pour chaque table, et présentées dans le scénario de chaque table, la troisième partie est commune à l'ensemble des tables et présentée après les quatre scénarios et les deux synopsis. En termes de temps, nous comptons généralement 2 heures pour la première partie, dont 30 minutes de présentation, de choix des personnages et de mise en situation. Cette première partie en temps de jeu se déroule le samedi 15 août 2015 de 12h à 18h, soit 3 heures de temps de jeu pour 1 heure réelle. La deuxième partie doit également durer 2 heures de temps réel soit 6 heures de temps de jeu (de 18h à minuit). Enfin la troisième partie dure entre 2 heures, à 4 tables de 4 joueurs, et 3 heures, à 6 tables de 5 joueurs. Le décompte de temps en jeu se fait en activation, en général moins de dix.

Ce parallèle forcé entre temps réel et temps dans le jeu permet de répondre en permanence à la question : quelle heure est-il ? Cela crée de manière artificielle le fait que les événements des différentes tables, qui ont lieu simultanément en temps réel, ont aussi lieu simultanément en temps de jeu, ce qui facilite les interactions entre tables et évite les « Ah ! Ben attendez une heure, ils finissent leur truc et ils arrivent pour vous défoncer. » Cette convention temporelle doit être exposée aux joueurs au démarrage pour être sûr qu'elle est connue de tous.

En termes d'organisation il vous faudra un MJ par table, plus au moins un MJ volant, qui assurera la cohérence du tout. Les MJ volants doivent circuler entre les tables, pour se tenir au courant des avancées des intrigues et résoudre les conflits possibles. Ils sont, en quelques sortes, les MJ des MJ et ce sont toujours eux qui ont le dernier mot,

car ce sont les seuls à avoir une vision globale de la situation. Autant un MJ de table peut se contenter de lire son scénario, autant les MJ volants doivent connaître sur le bout des doigts l'ensemble des scénarios.

Comme dans toute bonne multitable qui se respecte, attendez-vous à avoir des *crossovers* entre tables. Dans ce cas-là, les deux MJ concernés et un MJ volant se concertent au préalable pour voir comment gérer la situation. Quelques recommandations :

- ✎ Si les deux équipes sont de camps différents ou souhaitent s'affronter pour une raison ou une autre, laissez toujours une échappatoire pour rompre l'affrontement : arrivée de témoins gênants, incident physique empêchant la poursuite, familier trouillard fuyant le combat, etc.
- ✎ Inversement si les deux équipes sont du même camp, ou si elles souhaitent coopérer sur le long terme, rappelez-leur les enjeux spécifiques de leur table et qu'il faut les suivre en parallèle. Expliquez bien d'ailleurs que, suivre en parallèle les intrigues des deux groupes, ne permettra pas de boucler les deux intrigues dans le temps imparti.



LA CAGE À PERRUCHES

L'autre rôle des MJ volants est de gérer la réincarnation des personnages via la cage à perruches. Pour éviter qu'un joueur se retrouve en rade sur un malencontreux jet de dés, la cage récupère son âme dans un corps de perruche et le sorcier peut la réincarner dans un corps humain. Pour cette raison, Philippe Tremelle a organisé chez lui un banquet avec une quinzaine de S.D.F., qu'il considère comme ses disciples. Durant les deux premières parties du jeu, un MJ volant va incarner le sorcier et entamer la discussion avec les joueurs prisonniers de la cage. Pour communiquer télépathiquement, les perruches doivent prendre de la nourriture dans la mangeoire. Pour simuler cela de manière joyeuse, nous avons proposé aux joueurs de manger des insectes grillés (en vente dans toutes les bonnes crémeries). Tant qu'ils n'ont rien mangé, le sorcier leur dit juste bonjour et leur fait des mamours comme à des animaux.

Une fois la relation établie, le joueur doit négocier un pacte avec le sorcier pour être incarné. Philippe négocie pendant qu'ils sont perruches et ne les incarne qu'ensuite. Le pacte doit comporter obligatoirement une clause de non-agression, d'aide de Philippe et de non-divulgence de son existence. Il se servira de la clause d'aide au stade (durant la troisième partie) pour que les joueurs viennent le protéger. Son cercle et ses disciples lui donne un +4 en Volonté si vous décidez d'utiliser les règles disponibles dans *Faits divins* n°2.

Quand le personnage aura trouvé un nouveau corps, il rejoindra sa table au moment où le MJ volant le lui

indiquera. Si un groupe est présent chez Philippe, il peut interagir avec lui. On lui souhaite bonne chance s'il est de l'autre camp.

Comme Philippe Tremelle intervient aussi dans un scénario, le MJ volant qui incarne Philippe doit suivre attentivement ce qui se passe à cette table et peut y intervenir en tant que PNJ. Il doit se mettre d'accord avant le lancement avec le MJ de cette table sur l'apparence et le comportement de Philippe.

Comment jouer Philippe Tremelle

Philippe Tremelle est un sorcier puissant mais aussi prudent et très malin. Un humain n'échappe pas aux forces du bien et du mal pendant des décennies sans un minimum de tact et de discrétion. En termes de roleplay, nous vous conseillons de l'interpréter comme une espèce de baba cool amoureux des oiseaux un peu naïf et pas bien malin. Il vient donner des graines aux perruches en susurrant des paroles mièvres, dit amen à tout. Il a deux sujets de conversation récurrents : les oiseaux, sa grande passion, et sa chère vieille maman qui lui a légué tous ces trucs à sa mort, même qu'il « ne comprend pas tout bien » ! Le seul moment où il peut paraître rusé, c'est quand il négocie son pacte avec un être surnaturel. Il fait alors très attention à ce qu'il dit et fait très bien le péquenaud borné. Si en plus, il peut avoir une voix ridicule, il devrait arriver à se faire passer auprès des joueurs pour ce qu'il n'est pas.

Il ne révélera son passé à Suicide Solution que sous la contrainte (torture, lecture des pensées, etc.).



LA LÉGENDE DE LA NONNE

Dans ce scénario, les joueurs exploreront les mystères du presbytère de Chimoux et, normalement, découvriront les pouvoirs de Julie avant de préparer l'exorcisme d'un puissant Démon.

INTRODUCTION DES PJ

Le groupe des personnages vient de l'évêché d'Orléans, où ils formaient un commando exorciste. Suite à la disparition de la hiérarchie, et avec elle des missions, ces cinq Anges cherchent de l'action. Contactés par le curé de Chimoux, pour une étrange histoire de menaces de mort, ils ont sauté dans leur van, en route vers le presbytère, où ils sont attendus pour le déjeuner.

PREMIÈRE PARTIE

☪ Déjeuner avec le père Rolland

En arrivant à Chimoux, les personnages sont accueillis par leur contact : le père Rolland Fournier. Celui-ci leur propose de passer à table pour leur exposer ses problèmes. Le repas est servi par sœur Marie des Anges, une belle nonne. Un jet de Perception difficile permet de se rendre compte que quelque chose la contrarie. Durant le déjeuner, le père Rolland explique que, depuis près d'un an, il reçoit des lettres de menace. Elles commencent à être virulentes et deviennent des menaces de mort. L'arrivée des premières lettres correspond à celle d'un dénommé Richard Serdant et de sa nièce Julie. Ils sont arrivés pour la rentrée scolaire et Richard travaillait à l'abattoir Cochobon. Ils faisaient beaucoup de sport. Chose étrange, Richard Serdant a disparu il y a quelques jours. Depuis, Julie est hébergée au presbytère. Le père Rolland leur remet un paquet contenant les lettres 3 à 6. Un jet de Perception moyen permet de voir qu'il est gêné quand il remet les lettres.

Lettre 1 : « Jamais sur Terre il n'y eut un être aussi bon que vous, depuis Jésus. Vous faites mon bonheur à chaque journée. »

Lettre 2 : « Mais ne voyez-vous pas je vous aime ! Et vous ? »

Lettre 3 : « Je vous l'ai déjà dit, ouvrez les yeux et faites ce qu'il faut pour votre dignité. »

Lettre 4 : « Arrête avec cette prostituée ou tu brûleras en Enfer. »

Lettre 5 : « Tu crées trop de malheur autour de toi. Prends les mesures qui s'imposent ou je te dénonce à ta hiérarchie et à tes fidèles. »

Lettre 6 : « Tu ne me laisses pas d'autre choix, retrouve le chemin de la raison ou je te tue. »

☪ Discussion avec le père Rolland

Prolonger la discussion avec le père Rolland permet d'obtenir les informations suivantes selon les sujets abordés :

✎ Le presser sur les lettres, ou sur son trouble, quand il les remet, le fera craquer, et révéler qu'il y a deux lettres de plus. Celles-ci sont plutôt des lettres d'amour que de menaces. Il pense que c'est Julie qui les a écrites, traumatisé qu'il est par *La Faute de l'abbé Mouret* de Zola.

✎ Parler de Richard Serdant permet d'apprendre qu'il fait partie des « gens » que l'évêché lui demandait d'héberger, pour aider, de temps à autre. Il l'a connu en 2005, alors qu'il se remettait d'une blessure. Il en a conçu une sorte de légende sur les services secrets du Vatican. Il a notamment recommandé, vingt ans plus tôt, un groupe de scouts pour incorporer ce service. Julie et Richard vivaient dans une caravane. Il a mis au coffre 1 000 € trouvés dans la caravane, et s'occupe de Julie depuis la disparition de Richard.

✎ Sur les autres personnes dont le nom peut surgir :

- José Garcia : un paroissien fidèle. Il ne peut en dire plus, secret de la confession. Il donne son adresse. Il faut parler à sa femme, qui est l'assistante de l'assureur Bouillac ;

- Marie-Joseph Maillapartir est l'une des nonnes du carmel, qui vient travailler au presbytère. Elle sillonne la paroisse au service des autres ;

- Jean Raiser est un bon paroissien. Il est bibliothécaire, et champion de Scrabble. Il peut trouver son adresse en quelques heures ;

- Concernant le chien (qui abrite Richard, rappelons-le), il ne sait rien. Il ne l'a pas vu rentrer chaque soir au presbytère. Il sait où sont les locaux de Millénium et le MaxiZoo.

✎ Sur les faits marquants du coin :

- Il peut parler de la fête de la fraise et du jambon et du concert de Michelle Torr ;

- Il connaît la légende locale du retour de Jeanne d'Arc et le bas-relief, mais ne les prend pas au sérieux ;

- Une bande de braqueurs, déguisés en clown, pille les banques du coin. Pas de mort à déplorer pour le moment ;

- Plusieurs granges ont brûlé, mais là aussi aucun mort à sa connaissance (il n'est pas au courant pour les victimes). Il pense que c'est une sorte d'arnaque à l'assurance montée par Bouillac ;

- Ce soir, de 18h à 19h, il y a une messe à l'église.

Discussion avec Julie

Julie est une belle jeune fille de 16 ans, au charisme sauvage. En présence d'Ange, elle ressent un bonheur immense, et une tristesse infinie en présence de Démons. Un Ange possédant un pouvoir du domaine exorcisme se sentira rempli d'une incroyable énergie à son contact. Parler avec elle permet d'apprendre les choses suivantes :

- ✎ Son histoire : mort de ses parents, tués par des Démons, alors qu'elle avait cinq ans. Élevée par son oncle Richard et sa tante Maryse, un couple d'Ange. Le brutal « retour » à la normale de son oncle et de sa tante. L'attaque des Démons, il y a un an, et leur écueil sur Richard. La fuite en caravane. L'entraînement militaire et les explications détaillées sur ce que sont les Anges et les Démons cette année. Son oncle qui n'est pas venu la chercher à la sortie des scouts, lundi dernier.

- ✎ Les Anges qu'elle connaît : son oncle et sa tante, les personnages, sœur Marie-Joseph Maillapartir, Jean Raiser le bibliothécaire, le chien des vigiles du MaxiZoo qui vient dormir sur son lit tous les soirs et, le plus puissant d'entre tous, José Garcia, qui vient des fois à la messe le dimanche ;

- ✎ Les Démons qu'elle connaît : Antoine, le sale type du cimetière, Guy, le S.D.F. d'Emmaüs. Les scouts ont donné en coup de main, cette semaine, pour organiser la foire aux meubles d'Emmaüs, pour la fête de la fraise et du jambon ;

- ✎ En fouillant sa chambre, les personnages y trouvent l'Arme mortelle de son oncle (épée, 4 dégâts), un casque (protection : 1) et un gilet en kevlar (protection : 1), une clé 4G, et un ordinateur portable sur lequel sont enregistrés des comptes de réseaux sociaux au nom de Jul-e. Sur ces comptes, Jul-e est signalée comme « en couple » avec un certain

Emmett Brown, et a de nombreux amis à Toulon et à Chimoux ;

- ✎ Elle connaît la légende de Jeanne d'Arc. Elle leur posera ouvertement la question de savoir s'ils sont venus pour ça, et si ça la concerne.

Scène de ménage

Sœur Marie des Anges est un mélange de nonne et de top model. Elle est bête à manger du foin. Le carmel l'a envoyée faire la bonne au presbytère, parce qu'elle est jeune et vigoureuse. Amoureuse du père Rolland, c'est elle qui lui écrit les lettres. Quand les joueurs commenceront à vouloir partir de l'église, elle déclenchera une série d'événements qui doivent être rythmés comme un vau-deville pour ne pas laisser aux joueurs le temps de penser. Les événements sont les suivants :

- ✎ Dépôt de la 7^e lettre. Le père Rolland rattrape les personnages sur le parking en brandissant la lettre. Sœur Marie fait ses valises.

7^e lettre : « Cette fois c'en est trop ! Arrête tout ça ! Rejoins-moi, et partons ensemble ! »

- ✎ Sœur Marie fait une scène publique au père Rolland. Idéalement devant les personnages. Le père Rolland la chasse rudement : « Pars et ne reviens jamais ! »

- ✎ Un facteur vient livrer un bouquet à Julie, offert par Emmett Brown ;

- ✎ Un huissier de justice demande à parler au père Rolland. Il fait un lapsus se présentant comme « huissier de justesse ». Il se place de façon à séparer Julie du groupe des joueurs.

Les Démons attaquent

Le facteur et l'huissier sont l'avant-garde d'un groupe de Démons qui arrive à bord d'un van blanc. Ils défoncent la porte du presbytère en marche arrière. Un immense Démon surgit du van et tente de capturer Julie pendant que ses complices occupent les joueurs. Si les joueurs ne font rien, en 4 activations, ils seront dans le van avec Julie et prendront la fuite.

SECONDE PARTIE

Cette partie doit permettre aux joueurs de poursuivre leur enquête en dehors de l'église. Elle est assez libre et peut partir dans tous les sens. Si vos joueurs

s'intéressent aux PNJ des autres tables (le bibliothécaire, le S.D.F. et le chien), attendez-vous à du *crossover*. Deux éléments sont utilisables par un MJ souhaitant les canaliser : Julie, que ses « voix » peuvent guider vers les indices autour de la légende de Jeanne et de la torche, et sœur Marie-Jo, qui peut déballer une partie de l'histoire de Dominique, pour pousser l'exorciste et Julie vers le stade. Voici les principaux sujets généralement abordés par des joueurs sérieux :

⌚ Enquête sur l'Ange Richard

En fouillant la caravane de Richard, les personnages peuvent trouver les copies du dossier angélique de Julie, y compris une évaluation de ses pouvoirs, le carnet de bord de Richard depuis son retour au volant, 30 000 € en liquide, les vrais papiers de Richard et de Julie (Lemaire), et un FAMAS avec 10 chargeurs (4 dégâts).

En interrogeant la police de Saint-Dominique-en-Veule, les personnages peuvent apprendre que l'identité sous laquelle Julie et Richard se sont présentés est fausse. Si leurs vraies identités sont communiquées à la police, celle-ci peut sortir un dossier sur un militaire (Richard) et sa femme institutrice (Maryse), qui ont disparu de Toulon avec leur nièce il y a un an.

⌚ Enquête sur José Garcia

Enquêter sur José Garcia doit permettre de comprendre son caractère schizophrénique. Deux personnalités semblent se partager son corps. L'une prodiguant le bien, l'autre le mal. Que les joueurs interrogent sa femme et ses enfants, ses potes de la « Rouflaquette », le bistrot/terrain de boule près de chez lui, ou ses collègues et employeurs de chez Millénium, tous concordent pour décrire un individu à double personnalité. Au passage les joueurs peuvent aussi glaner le fait que, ce soir, il est de service au stade de rugby, pour le mégaconcert.

⌚ Enquête sur la prophétie

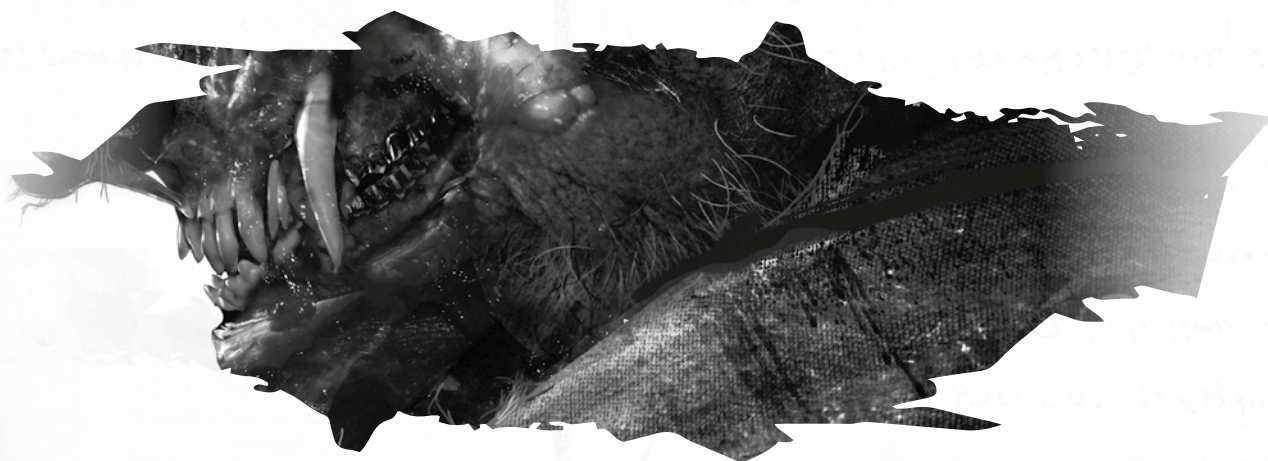
La légende peut être glanée auprès de n'importe quel Chimouzien. Partez du principe que tout le monde la connaît. N'hésitez pas à donner des versions légèrement divergentes selon l'interlocuteur. La version de base est celle donnée en introduction.

Le bas-relief est facilement accessible à la chapelle Sainte-Catherine-des-Schlettes. Ce n'est rien de plus qu'une pierre sculptée ordinaire. Julie pourra guider les personnages vers la chapelle.

Pour le rapport de Richard, il faut entrer en contact avec un des membres du groupe de Hautes Tours. Les plus accessibles sont Marie-Jo (si le MJ en a besoin) et Jean Raiser, le bibliothécaire local qui fait une démonstration sur le stand de l'amicale de Scrabble de Chimoux à la foire. Il faudra quand même montrer patte blanche pour que le groupe accepte de partager cette information.

⌚ Les Démons le retour

Nous vous proposons de remettre une couche de baston à ce groupe d'Ange. Parce que les Démons ont beau être cons, ils n'en sont pas moins persévérants. Un nouveau groupe va se mettre sur la trace de Julie. Après le dresseur et ses fauves, plus subtils : les clowns. En surfant sur le net, Jean-Claude a fini par repérer qu'Emmett connaissait Julie, LA Julie qu'ils cherchent. Après lui avoir mis les points sur les i, ils l'ont forcé à passer un texto à Julie pour savoir où elle se trouvait. Ils suivront les PJ à la trace et leur tendront une embuscade vicieuse au moment opportun. Les deux Démons et six zombies arrivent en fourgonnette. Hervé, au volant, tente d'abord de monter les personnages les uns contre les autres avec Zizanie. Dans le même temps, Jean-Claude déballe son matériel et utilise l'icône sexuelle sur Julie pour l'attirer dans la fourgonnette, en lâchant les zombies pour faire barrage aux personnages. Si Julie monte dans la fourgonnette, Hervé met les gaz et tente de semer d'éventuels poursuivants.



L'INCENDIE À RIO

Dans ce scénario, les joueurs traqueront un redoutable pyromane conseillé par un familier tout aussi redoutable.

INTRODUCTION DES PJ

Il y a trente ans de cela, les personnages formaient un groupe de scouts chimouciens inséparables. Ils se sont fait repérer par la hiérarchie angélique, pour avoir permis l'arrestation de Nicolas Lumet, un autre scout de leur groupe, qui commençait une carrière de pyromane intercantonal. Le père Rolland Fournier récemment nommé à Chimoux, tout frais sorti du séminaire, les a proposés pour rentrer dans ce qu'il appelle « les services secrets du Vatican ». Des Anges ont donc pris leur place pour leur vingtième anniversaire. Après le Grand Noir, ils ont repris contact et ont emménagé à Chimoux ou dans les environs. Depuis quelques semaines, un nouveau pyromane sévit à Chimoux. Le dernier incendie s'est soldé par un mort. Avec la complicité de la police, la mairie a étouffé l'affaire pour éviter l'annulation de la fête de la fraise et du jambon à la veille des élections régionales. Les Anges sont le dernier recours d'une population inconsciente du danger.

Conseil de mise en scène : les gars du cru

Il est important de noter que tout le monde connaît les personnages à Chimoux. Pour renforcer cette impression, tous les PNJ chimouciens devraient les appeler par leur prénom ou leur surnom de scout, et les traiter comme s'ils les connaissaient depuis toujours.

PREMIÈRE PARTIE

Dans cette partie, les personnages remontent la piste du pyromane jusqu'à son antre et en découvrent plus sur ses projets à venir.

Conversation autour d'une blanquette et d'un pot de Beaujolais

Avant de commencer le scénario le meneur doit fournir au joueur incarnant Fouine courageuse, et lui seul, les informations suivantes (le joueur peut prendre des notes comme un bon journaliste) :

Il y a eu trois incendies à Chimoux durant le mois dernier. Les deux premiers ont vu brûler des granges contenant du matériel ou du fourrage. Le troisième était un bâtiment d'élevage de porc. L'éleveur a

brûlé avec ses bêtes. Une lettre de revendication est arrivée à *Veule Éclair*, le journal local.

Je ne voulais pas le tuer... c'était involontaire ! Par contre, j'ai ADORÉ ! Préparez-vous à quelque chose d'énorme samedi soir pendant le concert !

Le maire Santerre a fait pression sur les médias pour que le décès de l'agriculteur et la lettre ne soient pas mentionnés ;

Plusieurs disparitions ont également eu lieu : Antoine et Bolivar (les employés municipaux en charge du cimetière) et Richard Serdant (un drôle de type qui vit avec sa nièce dans une caravane). La police suit ces dossiers ;

Antoine Delsol (le gardien du cimetière) et Jean Raiser (le bibliothécaire) sont champions incontestés de Scrabble sur le canton. Ils sont tellement forts que c'en est étrange ;

Un groupe de type « Ku Klux Klan » s'est formé sur le village. Plusieurs hommes à l'allure athlétique, et travaillant pour la société de nettoyage Millénium, se rassemblent dans un vieux château et portent des costumes étranges couverts de flammes ;

Nicolas Lumet, le scout pyromane que les personnages ont arrêté il y a 30 ans, est sorti de l'hôpital psychiatrique il y a quelques mois. Il vit chez ses parents.

Une fois ce briefing terminé, dites aux joueurs qu'il est midi et que les personnages en provenance de Saint-Martin-du-Loiret, arrivent à Chimoux au domicile de Fouine courageuse, avec qui ils ont rendez-vous. Laissez-les faire un point sur la situation et vous poser toutes les questions qu'ils ont envie, puis demandez-leur un plan d'action.

Visite de la grange

Le lieu du troisième incendie est un point clé pour comprendre le pyromane. Il y a fort à parier que les joueurs voudront l'étudier. Il contient deux pistes importantes.

INTERROGER LA POLICE MUNICIPALE

Les trois policiers de faction connaissent bien les personnages. Il est donc facile de lier conversation avec eux. À ceci près qu'ils ont reçu des consignes strictes de monsieur le maire pour étouffer l'incident. Il sera donc

difficile de leur tirer les vers du nez. Si les PJ y arrivent néanmoins, il sera possible d'apprendre que :

✧ La police nationale a envoyé une équipe de Saint-Dominique pour analyser la scène de crime. Celle-ci a trouvé un accélérateur de combustion : la térébenthine ;

✧ Leur supérieur leur a demandé d'avoir Nicolas Lumet à l'œil, mais ce dernier a disparu. Les policiers pensent qu'il se planque chez ses parents, mais attendent les instructions du parquet pour aller fouiller la maison ;

✧ La lettre reçue par le journal ne comportait ni empreintes, ni ADN. L'écriture comportait des similitudes et des divergences avec celle de Nicolas Lumet. Aucune conclusion possible ;

✧ Ce sont les inspecteurs Muzart et Massaro de la PJ de Saint-Dominique qui sont en charge du dossier.

◆ ÉTUDE DE LA SCÈNE DE CRIME

Si les PJ arrivent à contourner la vigilance policière, ils peuvent fouiller les décombres de la grange. L'ensemble du bâtiment est brûlé, et il en émane une forte odeur

de côtes de porc trop cuites. Le cadavre de l'agriculteur a été retiré, mais pas ceux des porcs. Sur un test de Perception difficile, une faible odeur de térébenthine peut être relevée au milieu des décombres. Des joueurs malins en déduiront qu'il s'agit de l'accélérateur utilisé par le pyromane.

⊕ Visite chez M. et M^{me} Lumet

L'autre endroit que les personnages peuvent être désireux de visiter est le domicile de monsieur et madame Lumet, les parents du pyromane.

◆ DISCUTER AVEC M. ET M^{me} LUMET

Se présenter chez les parents Lumet ne sera pas une partie de plaisir. En vingt ans, ils n'ont rien oublié et tiennent les personnages pour responsables de l'internement « abusif » de leur fils, pendant de longues années. Les voir revenir, vingt ans après, et leur parler de pyromanie, les mettra dans une colère noire. Si les PJ ne montrent ne serait-ce qu'une fraction d'hostilité, ou s'ils montent le ton et ne subissent pas sans broncher le flot d'invectives, la situation peut dégénérer. Madame Lumet appelle la police municipale et monsieur Lumet récupère son fusil pour le canard (Perception 2, 2 dégâts).

◆ ENQUÊTE DE VOISINAGE ET FOUILLE DE LA MAISON DES LUMET

L'approche indirecte peut se révéler plus payante. Il y a peu de voisins proches, mais la veuve d'en face, madame Blein, est biclassée commère/espionne. Elle peut



confirmer que Nicolas habite chez ses parents depuis sa « libération » et qu'il n'est pas chez lui actuellement. Si les PJ la flattent délicatement (test d'Apparence difficile) ou s'ils lisent ses pensées, il est possible d'apprendre que cette brave chrétienne est la miss Marple locale. Elle note les allées et venues de ses voisins et pense bientôt pouvoir prouver que Nicolas est bien le pyromane recherché par la police. Il n'était en effet pas chez ses parents le soir des incendies. Par fierté professionnelle elle n'a encore rien dit, car elle compte arrêter elle-même le « coupable » avec le revolver que son défunt Louis gardait de la guerre.

Fouiller la propriété des Lumet permet de repérer la camionnette de l'entreprise de peinture de papa Lumet. Il en émane une forte odeur de térébenthine alors qu'il n'y en a pas à l'intérieur. Une des étagères de stockage est par ailleurs entièrement vide et l'odeur est plus forte ici. L'intérieur de la maison est parfaitement normal : garage, resserre, salle de bain et chambre de Nicolas au rez-de-chaussée, chambre des parents, cuisine, salle de bain, bureau, salle à manger, salon à l'étage. Une fouille de la resserre et un test de Perception difficile, révèlent une ouverture dissimulée, qui conduit à une cave aménagée en 39 pour cacher une famille juive. Nicolas en a fait son antre. Il a dessiné des flammes sur les murs et affiche les photos de ses forfaits partout. Les PJ peuvent y trouver les plans d'un projet d'attentat pour détruire le stade pendant le concert de ce soir. Dans un coin, une étrange jeune femme avec des cornes brûle sur un bûcher. Elle ressemble à l'imagerie populaire de Jeanne d'Arc : mains jointes, yeux au ciel, coupe « Mireille Mathieu ».

Passer un coup de fil à l'hôpital psychiatrique de Paris où était interné Nicolas Lumet, ne permet pas d'en apprendre beaucoup plus. Le médecin qui le suivait dira : « Il avait fait de grands progrès. Je l'aurais bien encore gardé un peu, mais les restrictions budgétaires ont fini de me convaincre de le laisser sortir. » Il est également possible d'apprendre qu'il est suivi par son médecin de famille à Chimoux.

SECONDE PARTIE

Dans cette partie, les personnages se confronteront à des soldats de Dieu et des Démons pour retrouver la fameuse torche, et sauver le concert de Michèle Torr.

Arrivée des soldats de Dieu et des Démons

En sortant de chez les Lumet, un van noir avec des flammes stylisées rouge et jaune sur les flancs va se garer devant la maison, et les personnages voient en émerger un groupe d'individus portant des gilets en kevlar, des casques, des arbalètes, des lances et de ridicules petites capes avec les mêmes motifs de flammes que sur le van. Ils ordonnent aux PJ de leur remettre la torche et de les suivre sous peine de subir « la sainte colère de Jeanne » !

Laisser la discussion (ou la baston si les joueurs ont la gâchette sensible) s'amorcer avant d'envoyer la pétaradante troupe. Quatre Démons arrivent en side-car. Ils commencent par lâcher une rafale avec la Kalachnikov



montée à l'avant du side (test d'Agilité moyen ou 3 dégâts). Avant de se déployer de manière acrobatique et d'engager la bagarre. Le conducteur du side-car, qui est aussi le chef, hurlera « Donnez-nous la torche et votre mort sera rapide » !

Une fois l'intermède muscle réglé, et s'il reste des soldats de Dieu vivants, les PJ peuvent se voir exposer la prophétie du retour de Jeanne d'Arc et le coup de la torche. Les soldats de Dieu pensent que la torche, dans les mains de la réincarnation de Jeanne, doit empêcher l'arrivée d'un grand malheur et peut-être rétablir la situation d'avant le Grand Noir. Ils peuvent aussi conduire les personnages au château de Hautes Tours pour un entretien avec Marie-Joseph Maillapartir, qui leur expliquera que tout cela doit avoir lieu au stade ce soir, qu'il devrait y avoir un autre groupe d'Ange, et qu'il faudra l'aider.

Allumer le feu !

Au stade, la foule commence à s'amasser en prévision du tremplin musical et du concert de Michèle Torr. Ça sent la merguez et la barbe à papa. La police est venue en nombre, renforcée par les petits gars de Millénium, mais tout le monde est trop occupé pour faire attention aux élucubrations d'une bande de scouts qui voit des pyromanes partout. Les personnages doivent se faufiler pour éviter la sécurité, avec les plans, ils savent exactement où chercher. C'est le moment de mettre en scène une poursuite entre Nicolas et sa torche et vos gentils scouts dans la structure en acier des tribunes amovibles façon « Furiani ». Le combat avec Nicolas risque d'être assez bref vu que ce n'est qu'un humain avec une coupe de cheveux très moche, un tee-shirt « Johnny Halliday allume le Stade de France 1998 » et un perfecto. S'ils le capturent, il les agonisera d'injures et sera complètement incohérent. Le contact prolongé avec la torche a fini de lui faire fondre les neurones. Si vous avez un accès Internet, collez donc un concert de Michèle en fond sonore ça devrait finir d'achever vos joueurs :

<https://www.youtube.com/watch?v=e5Jkww4I8m4>

Discussion avec la torche

Le personnage qui prend la torche entend une voix dans sa tête. C'est Kalashnicoffe, le familier qui vit dans la torche, qui lui parle. Il va lui expliquer qu'il est Dominique de Guzmán, le créateur de l'Inquisition et, qu'il y a neuf ans, il a senti une lance le transpercer avant de se retrouver incarné en torche. En neuf ans, il est arrivé à la conclusion que les saints avaient été incarnés par Dieu en objets sacrés au moment du grand chambardement. Depuis, il a repris le combat contre les hérétiques avec ses nouveaux pouvoirs. Kalashnicoffe a surpris la dualité Dominique/Andromalius et a reconnu le prince qu'il hait tant. Il va donc pousser les PJ à mettre en œuvre deux actions :

✎ Tuer Julie, parce que, faut pas déconner quand même, ça fait 14 ans qu'elle lui échappe et la faire tuer par un groupe d'Ange, quel pied ! Il leur explique que Jeanne d'Arc s'est réincarnée en Julie. Il va leur suggérer que Jeanne d'Arc était en fait un agent du mal qui, au moment où l'Angleterre aurait pu unifier l'Europe et lui faire connaître une ère de paix, a fait redresser la tête au nationalisme français et maintenu le continent dans ses petites guerres de royaume. Pour un développement plus avancé de cette thèse, lire la nouvelle « Opération pucelle » dans *Diable, Dieu et autres contes de menterie* de Pierre Gripari. S'ils suivent ce conseil, attendez-vous à une baston entre deux groupes d'Ange.

✎ Tuer Dominalius. Il expliquera qu'un être maléfique, sans doute le Démon qui dirige Jeanne, est présent dans le stade et va probablement la lancer dans son opération de destruction. Il faut donc le détruire avant.

Laissez faire vos joueurs mais, normalement là, ils devraient être au stade pour le final. Un point important : Kalashnicoffe est incarné dans une arme mortelle, il est donc indestructible. Le seul moyen de le tuer est de lui faire dégueuler de l'eau bénite sur la flamme par Marie-Jo. Il s'éteindra alors dans un grand pschiiiiiiiiit !

LA CAGE AUX OISEAUX

Dans ce scénario, les joueurs volent au secours d'un de leurs contacts, ce qui va les amener à découvrir la cage à perruches et le sorcier de Chimoux. Il est conseillé au MJ qui va maîtriser ce scénario de bien lire le paragraphe sur Philippe Tremelle et sa cage à perruches en introduction, et d'en parler avec le(s) MJ volant(s).

INTRODUCTION DES PJ

Les joueurs incarnent une équipe de Démons travaillant pour France 3 pays de Veule. Ils sont à Chimoux pour couvrir la fête de la fraise et du jambon. Mais nos Démons ne sont pas là que pour cela. Jean-René Perdelle, un de leurs contacts démoniaques, a disparu avec son assistant, Guitou. JR est l'huile de France 3 qui leur avait trouvé leurs emplois. Il y a vingt-quatre heures, le chef du groupe a reçu un message télépathique de JR lui disant qu'il était prisonnier à Chimoux dans le corps d'une perruche. Le seul indice que le Démon a pu fournir est la vision d'un jardin d'hiver très bourgeois, mais vieillot, rempli de cages à oiseaux et d'un monceau de graines pour oiseaux avec le tampon du distributeur : le MaxiZoo de Chimoux. La communication a coupé brutalement comme si JR passait sous un tunnel. Nos braves Démons ont donc pris la route de Chimoux pour tenter d'éclaircir le mystère de la disparition de JR. Il faut agir vite, car les PJ savent que JR a une peur panique des oiseaux. Dieu seul sait ce qui pourrait arriver si les personnages le laissent trop longtemps dans cet état.

PREMIÈRE PARTIE

Dans cette partie, les PJ remontent la piste des graines jusqu'au sorcier de Chimoux et font la connaissance de Richard, Ange et chien.

Le MaxiZoo

Le MaxiZoo est situé en bord de Veule. Pour l'occasion de la fête de la fraise et du jambon, plusieurs petits porcelets sont exposés dans des enclos, à l'entrée du magasin, façon salon de l'agriculture. Les personnages peuvent aussi remarquer les trois vigiles en beaux uniformes Millénium et leur chien. Le scénario commence donc quand le van de France 3 se gare de lui-même sur le parking du MaxiZoo.

Le MaxiZoo c'est grand. Comme dans un magasin de meubles nordiques, tout est fait pour perdre le client dans ses rayonnages. Entre les allées piégées, les vendeurs

menteurs et les clientes grossières, il va falloir un certain temps aux PJ pour trouver la grande cage aux perruches et son stock de graines.

Tout au long de leurs errances odysséennes dans l'éten due bleue du MaxiZoo, entre la laine des chinchillas et le chant des oiseaux, le chien des vigiles ne les lâchera pas. Laissez les personnages croiser ce brave toutou deux ou trois fois dans le magasin.

Malheureusement, la cage du MaxiZoo n'est pas la bonne, et JR n'y est pas. Un interrogatoire courtois (ou pas) du vendeur permet de savoir qu'un client vient régulièrement récupérer de grandes quantités de graines pour perruches. Le vendeur ne connaît pas son nom mais, en l'aidant à charger, il a noté sa camionnette Emmaüs.

Intermède Richard et ses soldats

Le chien de tout à l'heure, c'est Richard l'Ange de Joseph, anciennement incarné dans le corps de l'oncle de Julie. Suite à sa rencontre avec le sorcier de Chimoux, il est maintenant chien de vigile au MaxiZoo. Son instinct lui fait tout de suite trouver les personnages louches. Il va les suivre et finira par les attaquer, soit dans le MaxiZoo si vos PJ sont des cow-boys, soit sur le trajet MaxiZoo-Emmaüs. Dans ce dernier cas, il poursuivra les personnages en Kangoo avec les trois vigiles armés de lances et d'arbalètes, et vêtus d'une ridicule petite cape couverte de flammes.

En cas de besoin, Richard peut être incarné à nouveau, après sa mort, par le sorcier. Il peut donc revenir attaquer les PJ ou protéger le sorcier. Incarnez-le dans des chiens de plus en plus ridicules : caniche nain, chihuahua, teckel, etc.

EMMAÜS ET SON DÉMON DE VAPULA

La ressourcerie d'Emmaüs est en pleine ébullition pour la fête de la fraise et du jambon. Il y a des bénévoles partout, presque autant de S.D.F. et trois ou quatre fois plus de gens venus acheter un meuble, une part de tarte ou un jambon beurre. Trouver les trois permanents ou leurs coordonnées est assez compliqué, ceux qui savent sont occupés et ceux qui sont disponibles ne savent pas. Au milieu de cette foire, un S.D.F. fera des clins d'œil aux personnages et allumera une ampoule avec ses doigts.

Ce S.D.F. c'est Guy Ensalem, l'assistant de JR. « Guitou » et les PJ se connaissent bien. Mais Guitou a bien changé. En fait, il a changé de corps grâce à Philippe Tremelle, le sorcier local (n'oublions pas qu'il a été tué et réincarné en perruche avant d'arriver là). Guitou et Philippe ont

conclu un pacte : Philippe lui laisse un corps humain et beaucoup de liberté en échange de sa protection et du secret quant à tout ce qui touche au sorcier. Dans un premier temps, il va un peu jouer avec les personnages pour leur faire deviner qui il est. Il sera très compliqué de lui faire donner ne serait-ce que l'adresse de Philippe. Jouez la façon « ni oui ni non », en vous interdisant les mots : sorcier, Philippe, Tremelle, pacte, incarnation, JR, Guitou et perruches. L'autre moyen c'est de le violenter, pour que les dommages qu'il subit, en rompant son pacte, lui paraissent dérisoires. Si les joueurs choisissent cette solution, n'oubliez pas que Philippe sera prévenu. Il est alors de bon ton de lui laisser Richard, l'Ange chien, comme protection face à de vilains personnages violents.

☞ Chez Philippe Tremelle

Il possède une sorte de petit manoir sur les falaises qui surplombent la Veule. Durant l'après-midi et la soirée, sa dizaine de « disciples », en fait des S.D.F. qui viennent se faire payer un gueuleton pour la fête de Marie, seront présents chez lui. Ils n'ont aucun potentiel offensif, mais peuvent l'assister pour des rituels magiques ou servir de corps d'accueil. La cave du bâtiment est bâtie sur une ancienne chapelle mérovingienne et un cercle d'invocation permanent y est gravé. Le dispositif, appuyé par au moins cinq « disciples », lui donne un +4 en Volonté. Dans le jardin d'hiver, les PJ trouvent un grand nombre de cages à perruches et un lot de graines du MaxiZoo. JR est dans l'une d'entre elles.

Selon l'angle d'attaque des joueurs, cette scène pourra être très violente, et là Richard est une obligation, ou très tournée vers la discussion. Ne les laissez pas prendre le contrôle de la cage à perruches sans un effort conséquent de leur part.

☞ SECONDE PARTIE

Dans cette seconde partie, les personnages préparent l'invocation de Dominique dans le corps d'un gros oiseau.

☞ Le plan de JR

Une fois le sorcier maîtrisé, il faut retrouver JR dans les nombreuses volières du jardin d'hiver. Les PJ, qui le connaissent bien, sont au courant pour sa phobie des oiseaux. Mû par la peur, il s'est arraché une partie des plumes, a tabassé les autres perruches et est actuellement en semi-catatonie au fond de la cage. Quand il verra les personnages, il émettra un long roucoulement de supplique. Il se précipitera alors vers la mangeoire, mettra un grand coup de bec à l'oiseau qui est en train d'y manger, et commencera à se nourrir goulument. Picorer à la mangeoire permet en effet de communiquer par télépathie avec l'extérieur. Le message envoyé aux PJ a d'ailleurs valu une fort belle indigestion à JR.

Il suppliera les personnages de forcer le sorcier à l'incarner dans un corps



humain. Jusqu'à présent, il a envoyé Guitou pour voir et comme il n'a rien vu, il en a déduit que le sorcier est un fin négociateur et qu'il peaufine ses pactes. Il a donc essayé de contacter les PJ, pensant à juste titre, qu'un sorcier face à cinq Démons serait sûrement moins enclin à proposer des pactes débilés.

Une fois JR invoqué dans un S.D.F., il commencera par passer trente minutes dans la salle de bain, puis viendra faire sa grosse révélation. Il y a quelques jours, il a été convoqué par un Démon très très puissant, mais livré avec un problème : il partage son corps avec un Ange. Et donc, juste avant que l'Ange ne prenne le contrôle du corps et ne tue JR, le Démon lui a donné le vrai nom de l'Ange, et lui a demandé de trouver un sorcier pour invoquer l'Ange dans un animal. Et ça tombe bien dites donc que Philippe Tremelle soit un sorcier. Le Démon a également précisé que l'Ange et lui se trouveraient au stade à la fin du concert. Il reste donc peu de temps pour agir.

Invoquer un archange pour les nuls

Après une négociation avec Philippe, plus ou moins rapide selon le degré de violence des personnages, notre sympathique sorcier expliquera comment réaliser cette belle invocation.

La première étape va consister à tracer un cercle sacré de manière aussi permanente que possible, de préférence avec de la peinture et de l'eau bénite. Le stade de Chimoux après deux heures de concert de Michelle Torr, qui rappelons-le prie en chantant, devrait pas mal ressembler à une enceinte sacrée.

La deuxième étape consiste à placer la cage à perruches au centre du cercle et à y enfermer un gros oiseau. La taille de l'oiseau doit être proportionnelle au pouvoir de l'être surnaturel. Par précaution les PJ ont donc intérêt à choisir le plus gros oiseau possible. La cage permettra de contrôler l'Ange car, non seulement elle capte les âmes des êtres surnaturels qui meurent dans les environs, mais elle prive également ceux qui s'y incarnent de tous leurs pouvoirs.

La troisième étape consiste à réaliser l'invocation proprement dite. Pour cela il faut idéalement que cinq assistants déclament le rituel pendant au moins une heure. Mais 5 activations, ça peut suffire.

La quatrième étape consistera à zigouiller l'oiseau, renvoyant ainsi l'Ange voir là-haut s'il y a encore quelqu'un. Cette étape permettra de sortir l'oiseau de la

cage pour pouvoir la déplacer. En effet, la cage dès qu'elle est peuplée d'oiseaux est inamovible.

Et voici donc nos sympathiques personnages à la recherche d'un gros oiseau, de peinture et d'eau bénite.

Il est possible de trouver des perroquets au MaxiZoo, fermé à cette heure tardive, donc cambriolage. Rappelons que le MaxiZoo est surveillé par des soldats de Dieu. Les PJ peuvent aussi imaginer voler une dinde dans un élevage tout proche. Ces oiseaux sont élevés en batterie et attaquent à vue tout humain qu'ils ne connaissent pas. Enfin, il est possible de trouver une autruche au zoo de Chimoux, en ne confondant pas la cage des autruches avec celle des loups toute proche.

Pour l'eau bénite, celle de l'église ne vaut rien. Il faut de la bonne eau bénite vomie de frais par un Ange. Philippe pourra alors conseiller le château de Hautes Tours comme probable repère d'Ange. Ici peut prendre place une séquence infiltration (voire baston) avec quelques soldats de Dieu, ou si vous êtes taquin avec Marie-Jo. Toutefois, avec cette dernière option, attendez-vous rapidement à avoir une équipe de S.D.F.

La peinture quant à elle est facile à se procurer. Il y en a même au stade dans le local technique pour marquer la pelouse. Ne vous privez cependant pas du gardien au sommeil fragile et à la gâchette légère.

Une fois tous ces éléments réunis et la cage vidée de ses pensionnaires, il sera temps de se mettre en route pour le stade.

Conseil au MJ : mes joueurs sont des conards

Si vos joueurs ont buté le sorcier sans autre forme de procès : pas de panique ! JR, qui restera perruche pour encore un bon moment, proposera aux personnages d'aller butter Dominalius pour que les deux âmes se retrouvent dans des perruches et « nous verrons bien après ».

Étonnamment, il arrive régulièrement que des joueurs refusent de prendre d'assaut le château ou même d'y aller façon Mission Impossible. Ceux-là ont généralement négocié avec JR pour qu'il se tape le sale boulot. Et, à chaque fois, ce brave JR y est allé, et à chaque fois, il est revenu avec l'eau bénite. Il est vraiment bonne poire JR.



LES ELUCBRATIONS D'ANTOINE

Dans ce scénario, les joueurs partent à la recherche du meurtrier d'un familier de leurs amis et trouvent un psychopathe catégorie Scrabble.

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ sont tous membres d'un groupe de métal (tendance méga death dark symphonique trash) lyonnais. Laissez-les choisir le nom du groupe, il est écrit en gros sur leur van. Ils doivent une importante somme d'argent (30 000 €) au Démon qui a pris le contrôle du plus gros réseau lyonnais et que l'on surnomme, « Casse-tête ». Pour le rembourser, ils ont entrepris une tournée dans les fêtes de village et passent à Chimoux pour participer au tremplin de la chanson le soir-même, sur les conseils de Bolivar, et pour empocher le premier prix : 2000 € et une diffusion sur Radio Bleue Veule ! Bolivar est un familier que les personnages ont rencontré il y a quelque temps sur Facebook. Il les a invités à squatter chez lui quelques jours pour participer au concours de chant. En réalité, Bolivar est très inquiet par l'être surnaturel qu'il a repéré (Dominalius), et s'arrange pour faire venir quelques Démons sur place. Il leur a d'ailleurs glissé un énigmatique : « Et au fait, quand vous serez là, faudra qu'on parle d'un truc sur lequel vous pourriez peut-être m'aider... »

PREMIÈRE PARTIE

Dans cette première partie, les personnages ont la surprise de découvrir leur contact décapité. Après enquête, ils rencontrent les autres membres du groupe, qu'ils innocentent. Ils découvrent enfin que Bolivar était très inquiet ces derniers temps, et que son ancien maître aurait perdu la boule.

Chez Bolivar

L'aventure commence à midi, alors que les PJ sont devant la maison de leur contact, dans une zone pavillonnaire. Personne ne répond. À l'intérieur, le cadavre de Bolivar gît allongé sur le sol, la tête tranchée. La pièce est plongée dans le noir complet, seule la faible lueur de l'écran d'un ordinateur éclaire la scène.

En inspectant l'ordinateur, les personnages remarquent qu'il était en train d'enregistrer une vidéo de Bolivar s'entraînant à la basse. L'enregistrement tourne toujours, et il est possible de le regarder, mais il dure plus de quinze heures. Il a commencé à 21h environ la veille, et pendant

environ une heure on ne voit que Bolivar jouer. Vers 22h15, on découvre Androminique déguisé en chanteur du groupe, qui surgit avec une épée et tranche la tête du familier. Le fond d'écran de l'ordinateur représente un groupe de *death metal* sur une scène. On distingue bien leurs visages, et deux d'entre eux sont connus des personnages. Le premier, c'est Bolivar. Son visage est peint en blanc, mais on reconnaît bien ses traits. Le second est le chanteur du groupe. Sans aucun doute, c'est l'homme qui a tué Bolivar.

En fouillant la pièce, les PJ trouvent un calendrier de la Poste avec des chatons. Les sessions de répétition du groupe y sont inscrites, et il se trouve que la prochaine est prévue à 13h aujourd'hui.

Le voisinage

Le groupe a l'habitude de se retrouver dans le garage du chanteur. Malheureusement, cela, les joueurs ne le savent pas encore. Heureusement pour eux, tous les habitants du village eux le savent. Le groupe n'est pas très apprécié, mais tout le monde sait qu'ils se réunissent dans le garage du chanteur, et il n'est pas difficile d'en obtenir l'adresse. Au pire, un tour dans le quartier à 13h permet d'entendre une musique étouffée sortir d'un garage.

Les Hell's Death

Les membres du groupe sont tous d'anciens familiers retirés des affaires surnaturelles. Tout ce qu'ils veulent, c'est qu'on les laisse tranquilles. N'hésitez pas à jouer les familiers comme un groupe de personnes semi-débiles, qui ont l'air de ne pas beaucoup se soucier de l'enquête. Si les personnages arrivent et que l'un d'eux a un signe flagrant qui révèle sa nature (aura ou pouvoir par exemple), les familiers se jettent à terre en implorant pitié. Ils jurent qu'ils n'y sont pour rien et qu'ils ne voulaient aucun mal à Bolivar. Si les PJ leur parlent de l'épée, ils insistent en disant que l'épée est une arme d'Ange et pas de Démon !

En revanche, si les personnages arrivent en se présentant comme de simples humains, les familiers les laissent entrer, mais ils ont tendance à les mépriser plus qu'autre chose. Ils se sentent en tous points supérieurs à tous les péquenauds qui vivent dans le village ! Mais bon, là, ils attendent leur bassiste avec impatience.

Quand le groupe comprend qui sont les PJ et pourquoi ils sont là, ils essaient à tout prix de se justifier en criant à tout va qu'ils n'y sont pour rien. Les membres du groupe demandent pourquoi ils sont soupçonnés, et demandent à voir la vidéo. Un petit test de Perception moyen permet de valider le fait qu'ils sont vraiment surpris, ce qui semble confirmer le fait qu'ils sont innocents.

En outre Ghislain a un alibi : il était en train de regarder Koh-Lanta à l'heure du crime, il peut en raconter les moindres détails.

Le groupe ne sait rien sur ce que Bolivar comptait révéler, mais ils ont remarqué qu'il semblait préoccupé par quelque chose ces derniers temps. Il était souvent en retard aux répétitions et avait tendance à jouer plus mal que d'ordinaire. Au bout d'un moment, un des familiers a un éclair de génie. Il se rappelle que son ancien maître, Antoine « Kixo », Démon de Bifrons, a perdu la boule il y a quelques mois, il divaguait et parlait d'un Ange qui aurait fusionné avec un Démon. Les autres acquiescent, et se souviennent que Bolivar avait commencé à divaguer de la même façon.

Chaque familier possède aussi des informations permettant de lier cette table aux autres :

✎ Barré travaille à la MJC qui est dans le bâtiment de la bibliothèque. Il connaît Jean Raiser le bibliothécaire, mais il ne sait pas que c'est un Ange. Il l'a déjà entendu parler de la légende de Jeanne d'Arc.

✎ Jack travaille au MaxiZoo au rayon oiseaux. Il a vendu des graines à Philippe Tremelle, et le chien des vigiles lui fait peur.

✎ Shéhérazade travaille au cabinet médical où est suivi Nicolas Lumet. Elle sait qu'il est pyromane mais n'a pas fait le lien avec les feux de grange.

✎ Barracuda travaille chez Millénium et est au courant pour la schizophrénie de José Garcia. Si les joueurs pataugent complètement, il peut se souvenir que Bolivar lui avait posé des questions sur José.

Si les Démons menacent les familiers mais leur laissent un moment de répit, ils ouvrent leur carnet d'adresses et appellent Norbert « Nono » Brulon, Démon de Bifrons, ancien maître de Barré pour « affermir » leur position. Nono n'est pas connu pour sa patience et attendrit l'auditoire à coups de poing avant de poser des questions.

Bien sûr, il est possible que vos joueurs ne cherchent pas à discuter et tuent directement les familiers. Dans ce cas, Nono arrive au volant d'un fourgon et est un peu plus diplomate. Il cherche Antoine et Bolivar dont il n'a plus de nouvelles. Il connaît l'adresse d'Antoine avec qui il travaille depuis longtemps. Comme il a une livraison à faire, il pointe le fourgon qui s'agite un peu (il est plein de zombies qu'on lui a commandés pour un « truc sérieux ») et demande aux personnages de l'aider à retrouver Antoine en échange d'une livraison gratuite.

SECONDE PARTIE

Dans cette seconde partie, les familiers aiguillent les joueurs sur un de leurs anciens « maîtres », devenu fou depuis quelque temps, prodiguant à tout va des propos sans queue ni tête. Après une petite enquête, les personnages finissent par retrouver le Démon de Bifrons. Malheureusement, ils attirent l'attention d'un Ange d'Yves et celui-ci envoie un groupe d'Ange du château à leurs trousses. Au final, le Démon de Bifrons avait raison, un Ange et un Démon surpuissants se sont retrouvés dans le même corps, et il faut sauver le Démon !

La demeure en haut de la colline

Antoine « Kixo » Delsol habite une villa cossue et isolée à l'extérieur de Chimoux. En arrivant, les PJ trouvent la maison vide. Elle semble même inhabitée depuis un petit moment. Les familiers le savaient très bien, et ils sont persuadés de l'avoir dit aux personnages... Mais oui, il est parti du jour au lendemain en affirmant déménager dans une cabane dans la forêt. Ils ne savent pas où.

En fouillant la maison, les PJ découvrent qu'il était un grand fan de Scrabble, comme le démontrent les trophées de Scrabble, les dictionnaires officiels ou les boîtes entassées un peu partout. Et encore une fois, les familiers peuvent le confirmer...

Mot compte triple

Les personnages peuvent continuer l'enquête en interrogeant les fans de Scrabble du village. Ils ont tous entendu parler d'Antoine, le « petit jeune qui connaît plein de mots compliqués ! », mais ça fait un moment qu'ils ne l'ont pas vu... La plupart sont des personnes âgées, et ils sont contents de recevoir de la visite, mais ils ne savent rien d'utile sur le Démon de Bifrons. En revanche, ils peuvent les orienter vers Jean Raiser, le président de Chimoux Scrabble, « un joueur aussi bon qu'Antoine ». Ils jouaient souvent ensemble les deux, et depuis qu'Antoine est parti, Jean se rend un peu moins souvent au club.

Si les PJ sont accompagnés par les Hell's Death (ce que nous encourageons), n'oubliez pas que ceux-ci ne sont pas très bien vus en ville. Et puis, ils n'aiment pas trop les vieux. En bref, faites-vous plaisir, vous pouvez imaginer une ou deux rencontres sympas. Ils peuvent également servir de nombreuses fausses pistes en saisissant toutes les remarques des personnages pour monter une magnifique théorie du complot justifiée par deux trois assertions complètement bidons.

Jean n'est pas qu'un excellent joueur de Scrabble, c'est un Ange d'Yves. Après plusieurs années à s'ennuyer à jouer avec les locaux, il a enfin rencontré une personne qui lui permettait de jouer sans se freiner. Et il lui arrivait même de perdre ! Bien entendu, il a rapidement découvert que son adversaire était un être surnaturel. Ange ou Démon, il n'a jamais voulu savoir. Il se serait senti coupable s'il avait joué contre un Démon...

Quand les PJ arrivent chez lui, il est déjà tard, mais Jean fait tout pour les accueillir du mieux qu'il le peut. Il ne met pas longtemps à découvrir la nature des Démons, et là ça fait trop pour lui. Un Démon potentiel ça va, cinq c'est trop. Il est lui aussi intrigué par le devenir de son ami Antoine. Il n'a jamais cherché à le retenir, mais il sait parfaitement où il s'est retiré. Il est devenu fou il y a environ un mois, et il s'est retiré dans une cabane, dans la forêt à l'extérieur du village. Il peut d'ailleurs indiquer sa position aux personnages. L'objectif est que ces derniers ne se doutent pas qu'ils ont affaire à un Ange. Une fois qu'ils ont quitté la demeure, Jean se hâte d'appeler ses anciens coéquipiers du château. Ils sont trois, et ils sont bien décidés à détruire tous les Démons qu'ils peuvent.

⌘ PARTIE DE CHASSE

N'hésitez pas à jouer sur l'ambiance, la forêt la nuit, très peu de lumière, des bruits étranges, les PJ se sentent observés. Et ils le sont ! Par les Anges, mais aussi par Antoine. Il est complètement paranoïaque, persuadé que le monde entier est contre lui. Quand les personnages approchent à dix mètres de la modeste cabane en taule, il sort en hurlant comme un dingue, armé d'un fusil de chasse. Il tire, il n'a pas peur, et le combat se lance. Dès qu'un PJ utilise un pouvoir surnaturel visible, les Anges se lancent dans la mêlée, sans attaquer Antoine conformément aux directives de Jean. Et là joyeux combat ! Il est possible de raisonner le Démon en lui affirmant qu'il a raison, que deux êtres surnaturels sont dans le même corps, et qu'il faut agir au plus vite !

Antoine a inscrit tout ce qu'il avait découvert sur les murs de sa cabane, le tout dans des grilles de Scrabble. Voilà les informations que les joueurs peuvent découvrir :

✧ Un Ange et un Démon se sont retrouvés dans le corps d'un vigile qui surveille le stade. D'ailleurs, ce soir, il devrait être au concert pour assurer le nettoyage du site...

✧ Il est possible de séparer les deux entités par un rituel, mais une des deux risque de ne pas survivre au transfert.

✧ Le rituel est assez simple. Il suffit de placer le corps d'accueil au centre d'un pentacle arrosé de sang de vierge. Il faut ensuite réciter quelques formules. Le vrai problème, c'est que pour faire tout ça, il faut soit que le corps d'accueil soit consentant, soit qu'il soit inconscient. Le tout devant être accompli alors que la lune éclaire le pentacle.

⌘ CONCLUSION

Les personnages se dirigent vers le stade pour assister à la rencontre finale (ou au tremplin comme prévu). Ils en ont appris beaucoup, surtout si Antoine est encore en vie, mais ils n'ont pas de sang de vierge, et ils peuvent avoir envie d'en trouver avant de se rendre au stade. Ils n'ont pas le temps, le spectacle commence dans quelques minutes. Bien évidemment, si Antoine est encore en vie, il se jette sur eux en leur hurlant qu'il ne faut pas attendre, et qu'il faut agir au plus vite.



Y'EN A UN PEU PLUS JE VOUS LE LAISSE ?

Durant les premiers travaux de rédaction, nous avons planché sur six scénarios, mais après l'Asmoday 2015, nous sommes arrivés à la conclusion que quatre tables de 5 joueurs c'était déjà beaucoup à gérer. Comme nous sommes généreux, nous vous rajoutons en option deux synopsis à développer. Attention ! Les employer risque de faire largement dépasser les 6 heures de jeu.

LE GANG DES CLOWNS

Première partie : un braquage (Georges) clownesque

Les joueurs incarnent des Démons qui vivent avec un défaut supplémentaire (cadeau d'Andromalius), et cherchent un moyen de le faire disparaître. Ils ont entendu parler d'un Démon de Kobal particulièrement puni par Andromalius, mais qui pense avoir un moyen de faire disparaître les défauts. L'un de ses défauts est l'obligation d'être grîmé en clown en permanence. Les Démons traquent donc tout événement étrange où est mentionné un clown. Et justement, depuis quelque temps, une bande de clowns braque les banques du pays de Veule.

La première partie commence devant le Crédit Paysan de Chimoux, qui est braqué par un groupe de clowns. Cette scène est une pure scène d'action et de poursuite en voiture. Les clowns ne sont que des humains, donc attention fragiles, mais ils sont armés de Kalachnikov (4 dégâts). Regardez *Heat* (Michael Mann, 1995) et vous avez votre scène. D'une façon ou d'une autre les clowns conduisent les personnages à un moulin désaffecté, en bord de Veule, qui sert de repaire au Démon de Kobal.

Seconde partie : cape rouge, projecteur et coup de marteau, Thor est de retour !

Le grand clown va raconter aux PJ que Michèle Torr est le corps d'accueil de Thor, le dieu viking. Buter Thor serait un excellent moyen de se faire mousser auprès d'Andromalius et donc de faire disparaître les défauts. Il les lance après Thor, leur promettant de les aider à trouver Andromalius par la suite.

En ville, le Démon de Kobal va tout faire pour rendre son hypothèse crédible. Mettez sur la route des joueurs un bar, *L'Yggdrasil*, avec des grands costauds porteurs de hache. En y regardant de plus près il s'agit en fait de *Chez Jojo*, relais routier et de la soirée mousse de l'amicale des bûcherons de la forêt de Tronçais. Un gang de *bikers* « nordiques » vient d'arriver en ville, la garde rapprochée de Thor ? En fait un groupe de fans de Johnny

venus assister au tremplin. Un groupe de black métal « norvégien », Nidhogg, participe au tremplin. C'est dingue tous ces métaux en première partie de Michèle Torr. Comptez avec moi : le groupe de Bolivar, les personnages des « élucubrations d'Antoine », les Nidhogg. Coïncidence ou changement de cap de Michèle Torr suite à une incarnation ?

Tout cela devrait finir dans une séance de pogo viril durant le tremplin pour bien préparer la troisième partie, en mettant les services de sécurité sur les dents.

ALLEZ, VIENS BOIRE UN PETIT COUP À LA MAISON !

Première partie : visite guindée de Chimoux

Ici nos joueurs vont incarner un « *scooby gang* » de lycéens accompagné du bibliothécaire du lycée dans un van décoré avec un bon gros chienchien. Ils sont à la recherche des légendaires cuves de Cana qui changent l'eau en vin. Ils pensent en avoir localisé une dans un obscur manuscrit contemporain de Jeanne d'Arc mentionnant que cette dernière y aurait bu lors de son passage à Chimoux. Le manuscrit mentionne que la cuve est gardée dans le Château. Le plus évident est le château de Hautes Tours. Les Anges y trouveront d'autres Anges et des soldats de Dieu un peu paranoïaques qui nieront avoir une cuve de Cana. Ils doivent donner l'impression aux joueurs qu'ils leur cachent quelque chose, un test de Perception moyen permettant de capter une vague phrase autour de « l'Élue qui est là ! ». Les Anges locaux les enverront vers Jean Raiser, le spécialiste de Jeanne d'Arc qui anime présentement un stand de Scrabble au cœur de la fête de la fraise et du jambon en centre-ville.

La fête de la fraise et du jambon regroupe des stands de multiples associations et entreprises locales. Piochez dans celles citées dans les autres scénarios (scout, Emmaüs, MaxiZoo, Cochobon, etc.) pour animer la fête. Deux animations doivent attirer l'attention des PJ : un magicien et ses trois assistantes qui font disparaître et découpent des cochons (c'est le magicien démoniaque du Freaky Horror Circus et ses familiers), et le stand de l'amicale de Scrabble de Chimoux où se trouve l'Ange Jean Raiser. Après qu'ils lui aient prouvé leur nature angélique, Jean peut leur raconter les divers points de la légende locale et émettre l'hypothèse que le temps de l'accomplissement de la prophétie approche, et que peut-être il pourrait avoir besoin de leur aide (et pourquoi pas d'une cuve de Cana). Il leur donne rendez-vous au stade à minuit avec la cuve. Mais le plus intéressant est que le bâtiment derrière son stand s'appelle le Château.

⚔ Deuxième partie : un bistrot nommé Désir

Ce château est bien celui que cherchent les PJ, mais la cuve n'y est plus. La fouille du sous-sol est le bon moment pour organiser une attaque de Démons si les personnages n'ont pas été discrets. Il est possible de trouver une photo de Julie sur les familiers et le Démon. Après enquête auprès du personnel municipal du château, ils peuvent être orientés vers monsieur Boujon, un retraité un peu sourd et un peu dingue qui gérait le château dans les années 50-60. Il se souviendra avoir vendu cette vieille cuve au propriétaire d'une guinguette en bord de Veule : *Le Désir*.

La cuve est le gagne-pain de la guinguette située au fond du parc, un peu plus bas au bord de la rivière. Elle est cachée au sous-sol et est considérée par le patron comme son bien le plus précieux puisque, en la remplissant de

cent litres d'eau du robinet, il obtient cent litres du meilleur vin qu'on n'ait jamais bu. Lui subtiliser la cuve sera donc particulièrement difficile entre les clients prêts à le défendre et le fait qu'elle pèse près d'une tonne. Si les Démons ne sont pas encore sortis de leur boîte, pourquoi ne pas les faire intervenir au moment où les Anges chargent discrètement la cuve dans leur van ?

La deuxième partie devrait finir sur un Jean Raiser agité qui leur expliquera qu'il faut aider la réincarnation de Jeanne à sauver le monde du Grand Noir, et que pour cela, il faut lui apporter la cuve au plus vite. Il précisera que, actuellement, elle est au stade. Durant la troisième partie, boire une coupe à la cuve permet, en échange de deux actions, de regagner 1 PV. À la troisième coupe, il faut réussir un test de Force facile ou perdre 1 en Agilité.



TROISIÈME PARTIE COMMUNE : L'IDOLE DES JEUNES

Et voilà, nous y sommes ! Les joueurs ont rassemblé leurs personnages dans le joli stade de Chimoux pour chanter la gloire de Dieu... Ah non, pardon, ils sont plutôt là pour se mettre sur la gueule.

« GUY, JE NE VOUS VOIS PLUS ! »

Avant de lâcher la vachette nous vous proposons un petit récapitulatif de ce qui devrait motiver chaque groupe :

Les exorcistes de « La légende de la nonne » devraient justement vouloir appliquer leur art sur le gros Démon qui gêne le gentil Ange dans le corps de José Garcia. Pour cela ils ont leur prêtre et Julie, qui va amplifier son pouvoir. Il leur faut, à tous les deux, 5 activations pour finir l'exorcisme et renvoyer Andromalius d'où il vient. Pendant l'exorcisme, ils ne peuvent pas faire autre chose. Il est tout à fait possible d'interrompre l'exorcisme et de le reprendre là où il s'était arrêté.

Les scouts de « L'incendie à Rio » viennent soit aider les exorcistes, s'ils ont choisi de croire les soldats de Dieu, soit pour brûler Androminique, s'ils ont écouté la torche.

L'équipe de France 3 devrait normalement venir avec son gros oiseau, sa cage et son sorcier pour invoquer l'âme de Dominique dans le gros oiseau avant de le zigouiller. L'invocation prend 5 activations, et comme l'exorcisme, elle peut être interrompue et reprise au même point.

Le groupe de *hard rock* des « élucubrations d'Antoine » devrait être là pour renvoyer Dominique chez lui au moyen d'un rituel basé sur un pentacle et du sang de vierge. Il faut 3 activations pour tracer le pentacle, 1 action pour saigner la vierge, et 1 activation pour réciter les formules.

« GUY, JE NE VOUS ENTENDS PLUS ! »

Voilà pour les joueurs, rappelons maintenant les motivations des deux balèzes et du petit gars :

José veut que les deux autres quittent son corps. Il suppliera qu'on l'exorcise ;

Dominique est très content que son plan ait marché comme sur des roulettes, et compte bien faire ce

qu'il faut pour qu'Andromalius soit exorcisé, y compris tuer le sorcier s'il le repère, et n'oubliez pas qu'il connaît le coup de la tortue. Petit point important, l'eau bénite et Lame du jugement ne fonctionnent pas sur le sorcier qui n'est pas un être maléfique ;

Andromalius commencera par paniquer puis, quand il repérera le sorcier et sa cage, il fera tout pour le protéger, s'il est en mauvaise posture, ou pour tuer l'exorciste si le sorcier n'est pas inquiet. Si les hardos lui expliquent ce qu'ils font, il tentera de les aider de son mieux, mais sa priorité est le sorcier et sa méthode éprouvée.

« LÉON, LES DEUX ÉQUIPES SONT-ELLES PRÊTES ? »

Un point important pour la gestion du combat final consiste à prédéterminer les ordres d'initiative et à les convertir en numéro pour chacun des joueurs. Pour cela, nous utilisons les règles habituelles à une exception près pour éviter de favoriser trop les Anges, les égalités Anges/Démons donnent lieu à une alternance Ange/Démon, et non d'abord tous les Anges, puis tous les Démons. Il est important de bien préciser ce point aux joueurs dès le départ. Voici le tableau pour un 4 tables de 5 joueurs :

N°	Nom	Camp	Scénario
1	Canard sauvage	Ange	L'incendie à Rio
2	Ratman	Démon	Les élucubrations d'Antoine
3	Bob Lafrance	Ange	La légende de la nonne
4	Kevin Martin	Démon	La cage aux oiseaux
5	Xavier Longchamps	Démon	La cage aux oiseaux
6	Fouine courageuse	Ange	L'incendie à Rio
7	Hard fist	Démon	Les élucubrations d'Antoine
8	Michel Domingues	Ange	La légende de la nonne
9	Benoît Ragon	Démon	La cage aux oiseaux
10	Ours trapu	Ange	L'incendie à Rio
11	Michael Joker	Démon	Les élucubrations d'Antoine
12	Sylvie Lafarge	Ange	La légende de la nonne
13	Claire Frimousse	Démon	La cage aux oiseaux
14	Corbeau sérieux	Ange	L'incendie à Rio
15	Père Arthur Delabranche	Ange	La légende de la nonne
16	Rosie Levert	Démon	La cage aux oiseaux
17	Francis Douille	Ange	La légende de la nonne
18	Hamster gentil	Ange	L'incendie à Rio
19	Black ICE	Démon	Les élucubrations d'Antoine
20	Poison Lady	Démon	Les élucubrations d'Antoine

« LÉON, LÂCHEZ LA VACHETTE ! »

Allez, maintenant nous rentrons dans le dur. Faites asseoir vos joueurs par groupe autour de la table. Posez, au milieu, un beau tableau blanc, avec un stade dessiné en vue de dessus. Utilisez un aimant pour représenter chaque personnage avec des couleurs différentes pour chaque groupe. Faites un premier tour à blanc, pour que chacun, en 30 secondes maximum, explique ses intentions. L'un des MJ joue Androminique/José en introduction, puis un autre MJ hurle le numéro du premier joueur qui a 30 secondes pour dire ce qu'il fait de sa première activation, et on enchaîne jusqu'à ce qu'une issue au problème soit trouvée. Les autres MJ viennent arbitrer les actions pour ne pas interrompre le tour.

ALLEZ, JE VOUS LÂCHE LA BÊTE...

JOSÉ « ANDRONINIQUE » GARCIA :

archange, prince-démon et employé chez Millénium

Force	2
Volonté	5
Agilité	3
Perception	3
Apparence	5
Points de pouvoir	au moins 50, mais en fait illimité
Points de vie	25

Pouvoirs communs (y compris José) : Coup de bol, Résistance à la douleur, Charisme surnaturel, Beau gosse, Apparence humaine.

Pouvoirs de Dominique : Lire les pensées superficielles*, Aura de discrétion*, Lame du jugement, Aura du jugement, Prescience*, Psychokinésie*, Projection d'eau bénite.

Pouvoirs d'Andromalius : Zizanie*, Contrôle mental, Grand vide, Polymorphie*, Détection du bien*, Drain de vie, Résurrection de combat, Épitaphe*, Douleur.

Avantages : Anaérobique, Chef de groupe.

Toute les 5 activations, José va faire une apparition uniquement théâtrale (il n'utilise jamais le corps pour combattre). Au début de chaque activation, Dominique joue avant les joueurs. Une fois que la moitié des joueurs s'est activée, Andromalius joue. Le schéma à répéter est le suivant : José/Dominique/Andromalius/Dominique/Andromalius et on recommence.

Essayez aussi de faire un crescendo dans l'utilisation des pouvoirs. À la première activation, des pouvoirs de niveau 1, à la deuxième, des pouvoirs de niveau 2, etc. Ça évite de tuer trop de personnages trop vite. Faites aussi bien attention à l'eau bénite, car les Démons n'ont quasiment aucune chance de survivre.

Il est aussi intéressant que Dominique et Andromalius aient des attitudes différentes. Dominique raide comme la justice parle fort mais d'une voix contrôlée. Andromalius courbé sur lui-même se frotte les mains en permanence, et parle d'une voix qui passe du murmure au hurlement de loup dans une même phrase. Insistez bien sur la nuance physique dans le jeu, ça aide beaucoup les joueurs à réaliser le problème de la dualité.

Comme nous sommes sympas, et pour vous aider à voir ce que ça doit donner, nous vous proposons un exemple des dix premières actions d'Androminique.

✿ Avant toute activation : José supplie « qu'on exorcise le Démon qui est en moi ! Au secours ! ». Pas d'action ;

✿ Avant que quiconque ne joue, Dominique s'active et déclare avec autorité : « Oui, exorcisez le Démon qui habite ce corps ! » ;

- Action 1 : active sa Lame du jugement qui se comporte comme une arme mobile (4 dégâts, 5 en Agilité) ;

- Action 2 : attaque ceux qui menacent Julie ou l'exorciste, quand Dominique a compris qui il est ;

✿ Après que la moitié des joueurs ait été activée, Andromalius prend le contrôle du corps et s'active en hurlant « Butez-moi cet exorciste ! » ;

- Action 1 : utilise Zizanie entre deux PJ pour ouvrir une brèche à des individus menaçants qui souhaiteraient attaquer l'exorciste ;

- Action 2 : observe le bordel ambiant. Si le sorcier est visible, il arbore un sourire carnassier et pousse un hurlement de loup ;

✿ Dominique commence la deuxième activation en haranguant les Anges « Le seigneur vaincra ! Éliminez l'engeance démoniaque ! » ;

- Action 1 : active Aura du jugement ;

- Action 2 : tape sur le Démon qui lui a fait le plus de dégâts avec son balai (2 dégâts) ;

➤ Après que la moitié des joueurs ait été activée, Andromalius hurle « Moi, Andromalius, prince-démon du jugement, je retirerai tous les défauts des fidèles qui m'apporteront leur aide ! » ;

- Action 1 : utilise Contrôle mental sur le PJ qui a fait le plus de dégâts jusqu'ici, et lui ordonne de taper l'exorciste ;

- Action 2 : tape sur un joueur qui menacerait le sorcier ou sur un Ange à portée de balai ;

➤ José : pleurniche « Pitié, aidez-moi ! » ;

➤ Dominique : ordonne « Moi, Dominique, archange de la justice, j'ordonne à tous les Anges de m'aider à accomplir l'exorcisme ! Courage, Dieu est avec nous ! » ;

- Action 1 : balance une Projection d'eau bénite sur ses assaillants ;

- Action 2 : met un coup de balai sur le Démon le plus costaud ;

➤ Andromalius : hurle « Par l'Enfer, nous vaincrons ! » ;

- Action 1 : utilise Grand vide sur l'exorciste ;

- Action 2 : se dirige vers l'exorciste et le tape s'il peut ;

➤ Dominique : « Dieu connaît les lâches et les châtie ! » ;

- Action 1 : remet une Projection d'eau bénite ;

- Action 2 : remet un coup de balai ;

➤ José : fond en larmes et supplie qu'on l'épargne ;



DÉBRIEF DES PARTIES JOUÉES

ASMODAY

L'Asmoday était la première sortie de l'équipe. Les scénarios étaient tout frais et ils ont pas mal évolué depuis. Le format était 6 tables de 5 joueurs. Les faits marquants : les groupes de « La légende de la nonne » et de « L'incendie à Rio » ont fusionné durant la deuxième partie, qui s'est avérée très courte pour eux. Les métaeux des « élucubrations d'Antoine » ont fait exploser le stade piégé par le pyromane. Les interactions entre tables ont été assez mortelles, générant cinq passages par la cage à perruches, qui s'est avérée être un bon élément pour transmettre des informations. Lors de la troisième partie, les joueurs n'avaient rien compris à l'intrigue et ont défoncé CROC qui jouait Androminique en 2 activations. Résultat : Andromalius retourne en Enfer, Dominique au Paradis, et José est mort.

OCTOGONE

Pour Octogone, nous avons réduit la voilure à 4 tables de 4 joueurs. Nous avons tenté de mieux séparer les équipes de « La légende de la nonne » et de « L'incendie à Rio », mais comme ils ont quand même fini par se retrouver, nous avons envoyé une équipe de Démons, appuyée par des morts-vivants prendre d'assaut le château de Hautes Tours où ils étaient réfugiés. Les « élucubrations d'Antoine » ont pataugé dans la semoule, un peu comme à l'Asmoday. Fouine courageuse, le Janus de « L'incendie à Rio » s'est retrouvé chez le sorcier en même temps que les Démons de « La cage aux oiseaux » : un grand moment de *roleplay*, mais il a fini par s'en sortir. Lors de la troisième partie, Jeff, qui jouait Androminique, a tenu 7 activations, mais Andromalius a fini par se faire exorciser, et Dominique par se faire invoquer dans une autruche que les Démons ont zigouillée. Donc les deux affreux rentrent à la maison et José garde son corps.

UTOPIALES

Aux Utopiales, deuxième sortie du 4 tables. Les scouts de « L'incendie à Rio » se sont laissé porter par la torche. Les Démons de « La cage aux oiseaux » sont partis sur des fausses pistes. Le MJ en charge a dû tuer une PJ avec Richard en s'acharnant sur lui pour lui faire rencontrer le sorcier et JR. Ceux des « élucubrations d'Antoine » ont raté l'ordinateur qui s'est mis à produire des alertes anti-virus pour se rappeler à eux. Durant la scène finale, les Anges n'ont pas fait attention à l'invocation du sorcier,

Dominique est mort, et Andromalius a pris possession du corps de José.

FIJ

Format 6 tables de 5 joueurs. Les scouts de « L'incendie à Rio » ont encore été bernés par la torche et Canard sauvage a tenu à présenter sa truie au concours. Plusieurs tables se sont retrouvées au McDo de Chimoux. Les MJ les ont séparées avant que ça ne dégénère complètement par l'intervention des forces de l'ordre. Les hardos n'étaient encore pas très motivés, du coup le MJ a laissé la tête du chanteur à Androminique, mais lui a mis un costume gris qu'il a fait réapparaître régulièrement durant la partie, donnant l'impression que le tueur les suivait, ce qui les a motivés pour aller lui casser la tête au final. Les Démons de « La cage aux oiseaux » n'ont pas compris qu'ils cherchaient un client, et ont perdu beaucoup de temps au McDo, pas de bol ! CROC revenu pour jouer Androminique a fait plus ressortir son côté Dominique que son côté Andromalius. Les joueurs, ces salauds, se sont payés CROC en 2 activations, juste parce ce que c'est CROC, c'est moche !

AU-DELÀ DU DRAGON

Format 4 tables avec 5 joueurs. Première fois où nous avons fait le coup du tableau blanc avec un magnifique stade (merci Akae !). « La légende de la nonne » et « L'incendie à Rio » se sont encore rejoints, mais à la toute fin et via des interactions qu'ils ont créées. Ouf, on a résolu le problème ! Le groupe de « L'incendie à Rio » a fait sauter le stade en tentant de désamorcer la bombe sur un 666. Les métaeux des « élucubrations d'Antoine » ont enfin compris ce qu'ils faisaient là. Résultat une troisième partie apocalyptique avec arrosage de la pelouse à l'eau bénite et le van de France 3 qui déboule par la tribune écroulée pour embarquer Andromalius et les Démons survivants, alors que l'invocation de Dominique a réussi, que la dinde s'est fait tordre le cou, et que l'exorciste (qui a mis 2 activations avant de se lancer) reste coi sous l'effet de Grand vide.

CONSÉQUENCES DU RÉSULTAT DE LA MULTITABLE

OU COMMENT GÉRER LES DIFFÉRENTES OPTIONS DANS UNE CAMPAGNE

Nous allons explorer ici les conséquences possibles de cette multitable dans une campagne.

✿ Dominique incarné, Andromalius exorcisé : cette situation présentera un atout fort pour un réseau

d'Ange qui devrait en plus avoir établi le contact avec le château de Hautes Tours. Les Anges disposeront d'une mini-hiérarchie et d'un certain nombre de moyens (argent, soldats de Dieu, couverture, etc.), ce qui devrait faciliter leur travail quotidien et permettre au MJ de proposer des machinations démoniaques un peu plus balèzes.

✎ Andromalius incarné, Dominique renvoyé au Paradis ou incarné dans un gros oiseau : inversement à la précédente, les Démones auront un atout fort avec Andromalius, et éventuellement le sorcier, la cage et Dominique. Cette configuration peut déboucher sur une campagne, visant à regrouper un vaste réseau de Démones, autour d'un axe fort. Attention toutefois, il y aura moins de tampon entre Andromalius et les personnages, et donc gare aux défauts en cas de cafouillage.

✎ Andromalius et Dominique renvoyés à la maison : match nul, balle au centre ! Chacun reprend ses activités, peut-être avec de nouveaux alliés (Marie-Jo, JR, le sorcier, etc.). Savez-vous que Rase Dead publie régulièrement d'excellents scénarios pour vous inspirer ? Et, qui sait, peut-être retrouverez-vous quelques PNJ au détour de vos prochaines aventures...

✎ Andromalius et Dominique incarnés : une situation complexe à obtenir, mais pas impossible si les Anges récupèrent le gros oiseau et le sorcier avant que les Démones ne zigouillent l'oiseau, et qu'Andromalius profite de la confusion pour s'enfuir. Du coup, deux réseaux forts émergent, et il est possible d'orchestrer une guerre froide, voire presque tiède, et pourquoi ne pas proposer une multitable de prolongation à votre éditeur préféré ?



Autres points à gérer

Que faire du sorcier et de sa cage ? C'est selon les joueurs. Il peut devenir un atout fort pour un groupe en permettant le retour des personnages grâce à la cage. Mais l'avoir à portée de la main demande de l'organisation. Il est aussi fort probable que le camp d'en face repère la cage, et souhaite s'en emparer ou la détruire. En parlant de destruction, voici le mode d'emploi pour supprimer les pouvoirs de la cage.

La clé du rituel vient de la collection de vinyles que la mère de Philippe Tremelle lui a léguée en même temps que la cage. En voici la liste :

- Richard Anthony : Et j'entends siffler le train
- Sheila : L'école est finie
- Georges Brassens : La légende de la nonne
- Johnny Halliday : L'idole des jeunes
- Antoine : Les élucubrations
- Elvis Presley : Blue Suede Shoes
- Sacha Distel : L'incendie à Rio
- Michèle Torr : Emmène-moi danser ce soir
- Joe Dassin : L'été indien
- Claude François : Magnolias for ever
- Michèle Polnareff : Lettre à France
- Bézou : À la queue leu leu
- Pierre Perret : La cage aux oiseaux

À l'arrière du dernier 45 tours sont surlignés ces quelques mots : « Ouvrez, ouvrez la cage aux oiseaux, regardez les s'envoler, c'est beau. » Pour désactiver la cage il faut faire jouer le 45 tours devant. Un MJ malicieux demandera aux joueurs de le faire en cœur, si possible pendant une convention. Nous attendons vos vidéos.

Un MJ attentif devrait aussi surveiller le devenir de Julie. Son pouvoir est très intéressant pour repérer à coup sûr les êtres surnaturels, et encore plus pour un Ange de Joseph. Mais Julie n'est qu'un être humain fragile et déjà repéré par les deux camps. La garder en vie devrait être à peu près aussi compliqué qu'il sera facile de repérer des Anges ou des Démones.

Enfin, Dominique et Andromalius sont des alliés puissants, mais n'oublions pas qu'ils ont la sale manie de coller des défauts à la première erreur, et qu'ils rêvent de hiérarchie toute la journée. Revenus en forme, ils veulent reprendre le Grand Jeu à l'ancienne. N'hésitez pas à rendre la vie difficile à vos joueurs, ça rappellera des souvenirs aux plus vieux. Tout se paye dans la vie.

ANNEXE I : LES PNJ

Nous avons décidé de rassembler en annexe l'ensemble des PNJ classés par scénarios. Si ça ne rend pas la lecture plus aisée, cela permet d'avoir sous la main tous les protagonistes de cette Fête à Neu-Neu, et donc de faciliter leur apparition dans un scénario où ils ne sont pas prévus. Pour optimiser votre fluidité de lecture, n'hésitez pas à imprimer l'ensemble des fiches de PNJ.

LES PNJ COMMUNS

SOLDATS DE DIEU *de l'ordre de la flamboyante pucelle*

Force	2
Volonté	3
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de vie	3

Matériel : arbalète (3 dégâts), lance (4 dégâts).

Tactiques de combat : tire à l'arbalète ou attaque à la lance selon la distance, et utilise sa 2^e activation pour se mettre en position défensive.

Description : des soldats de Dieu classiques mais avec une ridicule petite cape couverte de flammes.

Policiers municipaux de Chimoux : cf. profil du livre de base ou de l'écran.

LES PNJ DE « LA LÉGENDE DE LA NONNE »

Première partie

JULIE LENAIRE, lycéenne

Force	2
Volonté	3
Agilité	3
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Matériel : Arme mortelle (épée, 4 dégâts), gilet pare-balles + casque (protection : 2).

Tactiques de combat : si elle porte son gilet, son casque et son épée, elle attaque un Démon présent (action 1), comme un bon soldat de Dieu, et se met en position défensive (action 2).

Sinon, elle se cache, utilise ses deux actions pour fuir, se met en position défensive ou tente d'appeler les secours.

Description : 16 ans, petite, sportive, brune avec une coupe Mireille Mathieu, et un charisme sauvage.

LE DRESSEUR ET SES « FAUVES »

N. PORC « PUNBAA », Démon de Baal

Force	4
Volonté	2
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	3
Points de vie	8

Pouvoirs : Poing de fer, Armes corporelles (défenses géantes de phacochère), Pointes acérées, Cachette interne, Sang acide.

Tactiques de combat : à la 1^{re} activation, il sort ses Armes corporelles et frappe. Il sort ses Pointes acérées à la 2^e activation et frappe. À partir de la 3^e activation, il se contente de frapper et de se mettre en position défensive (action 2).

Description : grand (2,10 m), costaud, rougeaud, petite touffe de cheveux bruns et pantalon déchiré.

TSIEN, LE FACTEUR « TINON », Démon de Vapula

Force	2
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	5
Points de vie	4

Pouvoirs : Coup de bol, Machine explosive, Armes corporelles (dents), Rapide, Familier (Arme escamotable : Nikon autofocus, 2 dégâts + flash).

Tactiques de combat : à la 1^{re} activation, il sort ses Armes corporelles et attaque l'adversaire le plus faible. À la 2^e activation, il lance une Machine explosive (un iPod nano) dans le groupe d'adversaires le plus costaud, et remet un coup de dents. Il fait apparaître son appareil photo à la 3^e activation, le pose pour qu'il prenne des photos du combat, et attaque de nouveau. À partir de la 4^e activation, il enchaîne systématiquement coup de dents et position défensive.

Description : petit, malingre, habillé en facteur.

MAÎTRE FOUTRE « SINDA »,

huissier de justesse, Démon de Bélial

Force	4
Volonté	3
Agilité	2
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	4
Points de vie	8

Pouvoirs : Coriace, Jet de flammes,
Armes corporelles (griffes).

Matériel : costume gris, mallette en cuir.

Tactiques de combat : à la 1^{re} activation, il sort ses Armes corporelles et attaque l'adversaire le plus proche. À la 2^e activation, il attaque l'adversaire le plus proche et se met en position défensive. S'il fait face à un groupe d'adversaires compact, il utilise Jet de flammes.

Description : grand, athlétique, crinière de cheveux roux.

KHIOL, « LE DRESSEUR », Démon de Baal

Force	4
Volonté	3
Agilité	4
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	4
Points de vie	8

Pouvoirs : Coriace, Petit énervé,
Armes corporelles (langue fouet
barbelé, 6 m d'allonge).

Avantage : Ambidextre.

Matériel : .357 Magnum (3 dégâts).

Tactiques de combat : à la 1^{re} activation, il sort ses Armes corporelles et attaque l'adversaire le plus coriace à sa portée. À partir de la 2^e activation, il attaque avec ses Armes corporelles puis avec son .357 Magnum.

Description : grande moustache, barbichette, veste rouge, pantalon blanc, bottes noires, chapeau haut de forme.

Seconde partie

JEAN-CLAUDE, « GILLOU », Démon d'Andrealphus

Force	2
Volonté	3
Agilité	3
Perception	3
Apparence	4
Points de pouvoir	6
Points de vie	4

Pouvoirs : Beau gosse, Icône sexuelle*,
Confidences sur l'oreiller*.

Défaut : Monomaniaque (tueur psychopathe).

Matériel : mallette pleine de
préservatifs et de sex toys.

Tactiques de combat : utilise Icône sexuelle pour distraire l'adversaire le plus menaçant, et se met en position défensive (action 2) avant de prendre la fuite.

Description : cheveux ailes de corbeau descendant aux épaules, imperméable beige à ceinture, jogging de marque, baskets de running, et maquillage de clown.

HERVÉ, « KIMBERLEY », Démon de Malphas

Force	2
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	6
Points de vie	4

Pouvoirs : Connaissance absolue,
Zizanie*, Contrôle mental*.

Matériel : 6 zombies déguisés en clown,
camionnette volée avec le logo Boulonia.

Tactiques de combat : utilise Zizanie pour embrouiller deux personnes qui lui permettront de fuir. S'il est coincé, il utilise Contrôle mental pour se faire protéger par un costaud.

Description : petit, un peu rondouillard, chemise verte à manches courtes, cravate violette, et maquillage de clown.

6 zombies : cf. écran.



PNJ DE « L'INCENDIE À RIO »

NICOLAS LUNET

Force	2
Volonté	1
Agilité	2
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Matériel : Arme mortelle (torche) abritant un familier (3 dégâts), mobylette.

Tactiques de combat : il attaque avec la torche (action 1) avant de se mettre en position défensive (action 2). Il est suffisamment taré pour combattre jusqu'à la mort.

Description : coupe de cheveux très moche, tee-shirt « Johnny Halliday allume le Stade de France 1998 », perfecto, jeans, santiags.

PETIT LAPIN BLEU, Démon de Baal

Force	3
Volonté	3
Agilité	5
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	5
Points de vie	6

Pouvoirs : Prouesses physiques, Esquive acrobatique, Jet de flammes, Explosion, Armes corporelles (queue), Pointes acérées.

Avantage : Ambidextre.

Matériel : AK-47 (4 dégâts).

Tactiques de combat : à la 1^{re} activation, il tire avec son AK-47 sur l'adversaire qui paraît le plus coriace et active Pointes acérées. À la 2^e activation, il tire à nouveau et sort ses Armes corporelles. À partir de la 3^e activation, il porte deux attaques avec ses Armes corporelles. Si les adversaires sont regroupés, il se fend éventuellement d'un Jet de flammes, ou d'une Explosion s'il est assailli de toutes parts. Il utilise Esquive acrobatique dès qu'il risque d'être mis hors combat.

Description : grand, noir, vigoureux, avec un costume de scène minimaliste en latex orange.

3 ACROBATES, DÉMONS DE BÉLIAL

Force	3
Volonté	3
Agilité	4
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	4
Points de vie	6

Pouvoirs : Prouesses physiques, Jet de flammes.

Matériel : nunchaku (2 dégâts).

Tactiques de combat : attaquent avec leur nunchaku ou avec Jet de flammes selon le regroupement des adversaires, et se mettent en position défensive en utilisant Prouesses physiques pour rendre ça spectaculaire (ils sautent de partout).

Description : noirs, vigoureux, avec des costumes de scène minimalistes en latex orange.

KALASHNICOFF, familier dans une torche mortelle

Force	2
Volonté	3
Agilité	2
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	3
Points de vie	2

Pouvoir : Jet de flammes.

Matériel : Arme mortelle (torche, 3 dégâts).

Tactiques de combat : Kalashnicoff ne peut pas combattre par lui-même, mais il incite son porteur à attaquer l'adversaire qu'il lui désigne.

Description : une splendide torche ouvragée avec des caractères en latin entremêlés dans des flammes gravés dessus.



PNJ DE « LA CAGE AUX OISEAUX »

RICHARD, chien et Ange de Joseph

Force	3
Volonté	3
Agilité	4
Perception	5
Apparence	2
Points de pouvoir	10
Points de vie	8 (12)

Pouvoirs : Petit énervé, Point faible, Lecture des auras, Aspect de l'ours (FO 5, Poing de fer, Destruction), Réflexes de combat, Lire les pensées superficielles*, Remords insidieux.

Défaut : Phobie du sexe.

Combat : morsure (2 dégâts, 3 dégâts avec Aspect de l'ours).

Matériel : Kangoo + 3 soldats de Dieu de l'ordre de la flamboyante pucelle.

Tactiques de combat : active Aspect de l'ours puis attaque en premier l'adversaire le plus balaise (ou celui qui a Haine des animaux, gniark, gniark) avec Poing de fer (croc). Si un personnage utilise une arme non magique contre lui, il la brise avec Destruction. Une fois un PJ au sol, il ne l'achève pas et passe au suivant.

Description : un berger allemand ordinaire avec les deux yeux cernés de noir.

QUITOU, Démon de Vapula

Force	2
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	5
Points de vie	4

Pouvoirs : Connaissance absolue, Machine explosive, Générateur psychique*, Transmutation électrique.

Matériel : bric-à-brac électrique et électronique.

Tactiques de combat : s'il est attaqué, il fuit par la première prise de courant. En cas de rupture du pacte, il subit 7 dégâts automatiques.

Description : vieux vêtements dépareillés et sales, imperméable gris aux poches bourrées d'outils et de petits

bidules électroniques dont une ampoule, cheveux blancs en bataille, barbe de cinq jours.

PHILIPPE TRENELLE, sorcier ornithophile

Force	2
Volonté	3
Agilité	2
Perception	2
Apparence	2
Points de vie	2

Matériel : la cage à perruches, fusil de chasse de papi (3 dégâts).

Tactiques de combat : fait appel à tout être surnaturel ayant fait un pacte avec lui pour le protéger. S'il est seul et acculé, il commence par négocier ses services. Si les PJ l'attaquent quand même, il se bat courageusement à coup de fusil (action 1), avant de se mettre en position défensive (action 2).

Description : la cinquantaine bien tassée, veste Emmaüs, tee-shirt « LPO », treillis, rangers, lunettes à gros carreaux lui donnant un air stupide.

JEAN-RENÉ PERDELLE

Démon de Malphas, ex-directeur d'antenne à France Télévision, actuellement perruche

Force	2
Volonté	5
Agilité	3
Perception	3
Apparence	4
Points de pouvoir	11
Points de vie	9

Pouvoirs : Connaissance absolue, Résistance à la douleur, Charisme surnaturel, Zizanie*, Contrôle mental, Grand vide, Polymorphie, Icône sexuelle* (qu'il utilise comme technique de combat).

Avantages : Pouvoir spécialisé (Zizanie), Premier de la classe.

Défaut : Phobie des oiseaux.

Tactiques de combat : JR se sert de ses pouvoirs pour distraire ses adversaires et les faire se combattre entre eux. Il utilise Polymorphie pour se fondre dans la foule.

Description : perruche grisâtre complètement en burn-out, des yeux globuleux et des plumes en moins

PNJ DES « ÉLUCBRATIONS D'ANTOINE »

⊕ Première partie : les 4 familiers
du groupe Hell's Death

LE CHANTEUR : GHISLAIN « BARRÉ » DREVON,

animateur en MJC

Force	2
Volonté	3
Agilité	1
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	4
Points de vie	4

Pouvoir : Icône sexuelle*.

Matériel : pistolet de petit calibre (2 dégâts).

Tactiques de combat : tire sur la cible la plus menaçante et se met en position défensive.

Description : cheveux noirs longs, début de calvitie, regard dérangeant.

LE GUITAR HERO : JACQUES « JACK » LAFLEUR,

vendeur au MaxiZoo

Force	2
Volonté	2
Agilité	3
Perception	2
Apparence	1
Points de pouvoir	3
Points de vie	4

Matériel : chaîne de vélo (2 dégâts).

Tactiques de combat : attaque l'adversaire le plus proche et se met en position défensive.

Description : petit, malingre mais teigneux.

LA GUITARE RYTHMIQUE : LÉILA « SHÉHÉRAZADE » AL SALIA,

secrétaire médicale

Force	2
Volonté	1
Agilité	2
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	3
Points de vie	4

Matériel : 5 couteaux de lancer (2 dégâts).

Tactiques de combat : tente de rester à distance pour lancer ses couteaux.

Description : orientale aux cheveux peroxydés réunis en nattes blondes.

LE BATTEUR : LUC « BARRACUDA » N'KROUNA,

agent de propreté chez Millénium

Force	3
Volonté	2
Agilité	1
Perception	2
Apparence	2
Points de pouvoir	3
Points de vie	6

Pouvoir : Jet de flammes.

Matériel : batte de baseball (2 dégâts).

Tactiques de combat : attaque avec sa batte s'il a un seul adversaire sous la main, et avec Jet de flammes dès qu'il en a plusieurs. Se met en position défensive (action 2).

Description : métis petit et râblé, fait de la musculation toute la journée.

⚔ Seconde partie

JEAN RAISER, Ange d'Yves,

bibliothécaire municipal de Chimoux

Force	2
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	6
Points de vie	6

Pouvoirs : Connaissance absolue, Aura de discrétion*.

Avantages : Aura réduite, Contact avec un vétéran.

Défaut : Pacifiste, Monomaniaque (Scrabble).

Tactiques de combat : se fait le plus discret possible et quitte le champ de bataille.

Description : maigre, chauve, air réfléchi.

ANTOINE « KIXO » DELSOL,

Démon de Bifrons, gardien du cimetière de Chimoux

Force	3
Volonté	4
Agilité	3
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	5
Points de vie	10

Pouvoirs : Connaissance absolue, Drain de vie.

Avantages : Dur à cuire, Familier.

Défaut : Monomaniaque (Scrabble).

Matériel : fusil de chasse (3 dégâts), casque de la guerre de 14 (protection : 1).

Tactiques de combat : ouvre le feu à tout va sur la cible la plus proche, puis se met en position défensive.

Description : treillis, veste militaire vert kaki, barbe d'un mois, cheveux hirsutes.

NORBERT « NONO » DRULON, *Démons de Bifrons*

responsable du crématorium de Saint-Dominique-en-Veule

Force	4
Volonté	4
Agilité	4
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	10
Points de vie	12

Pouvoirs : Connaissance absolue, Drain de vie, Résurrection de combat, Épitaphe*, Douleur, Invocation de morts-vivants, Jet de flammes.

Avantages : Dur à cuire, Familier.

Défaut : Sanguinaire.

Matériel : Arme mortelle (fusil à pompe, 4 dégâts), Harley-Davidson ou fourgon plein de zombies.

Tactiques de combat : commence par mettre le plus costaud par terre avec Douleur, avant d'envoyer un coup de fusil à pompe dans le plus costaud encore debout. À la 2^e activation, il utilise Jet de flammes ou le fusil à pompe selon le regroupement de ses adversaires. Dès qu'il descend en dessous de 6 PV, il utilise Drain de vie.

Description : queue de cheval, ventre à bière, perfecto clouté des « Road of fire ».

⚔ Les Anges exécuteurs

YVONNE DUTRAIN, *Ange de Dominique*

Force	3
Volonté	3
Agilité	3
Perception	3
Apparence	3
Points de pouvoir	7
Points de vie	8

Pouvoirs : Aura de discrétion*, Lane du jugement, Aura de jugement, Prescience*, Psychokinésie*.

Matériel : sac à main ultrabranché avec poudrier inclus dedans.

Tactiques de combat : Yvonne n'aime pas se battre mais, face à des Démons, elle démarre par une Lane du jugement et un coup sur le plus proche, puis enchaîne avec un autre coup et une Aura de jugement. Par la suite, elle recourt à la combo Lane du jugement / position défensive.

Description : chignon classe, lunettes à la mode, tailleur pantalon dernière coupe branchée.

SINON « O » JULIEN, *Ange de Janus*

Force	2
Volonté	3
Agilité	3
Perception	4
Apparence	3
Points de pouvoir	6
Points de vie	6

Pouvoirs : *Et toc, Aura de discrétion*,
Doigts de fée*, Forme brumeuse,
Lire les pensées superficielles*.*

Matériel : *fusil à éléphant à lunette
(3 dégâts), montre très haute précision.*

Tactiques de combat : active Aura de discrétion et tire sur une cible, se déplace et recommence. Si ses copains meurent, il fuit en Forme brumeuse.

Description : grand, chauve, parle toujours avec un vocabulaire scientifique incompréhensible.

LAURENT HÉNON, *Ange de Dominique*

Force	4
Volonté	3
Agilité	3
Perception	3
Apparence	2
Points de pouvoir	6
Points de vie	10

Pouvoirs : *Lame du jugement, Aura
de jugement, Crâne de pierre.*

Défaut : *Monomaniacal (faire
avouer sous la torture).*

Matériel : *petite mallette avec
son nécessaire de torture.*

Tactiques de combat : active Lame du jugement et attaque. À la 2^e activation, il active Aura du jugement et attaque. À partir de la 3^e activation, il attaque et se met en position défensive. S'il ne reste qu'un seul Démon debout, il utilise Crâne de pierre pour le prendre vivant et le torturer pour en savoir plus sur son réseau.

Description : petit, vieux, air méchant.

ANNEXE 2 : LES PRÉTIRÉS

Les personnages qui suivent ont été créés avec les règles suivantes :

✿ Création selon les règles de base ;

✿ Ajout du 2^e pouvoir de la liste de leur supérieur ;

✿ Ajout du 1^{er} pouvoir d'une autre liste ;

✿ Ajout de 2PP.

Cela représente un total de 10PR, et dans certains cas, nous nous sommes autorisés à utiliser plus librement ces PR.

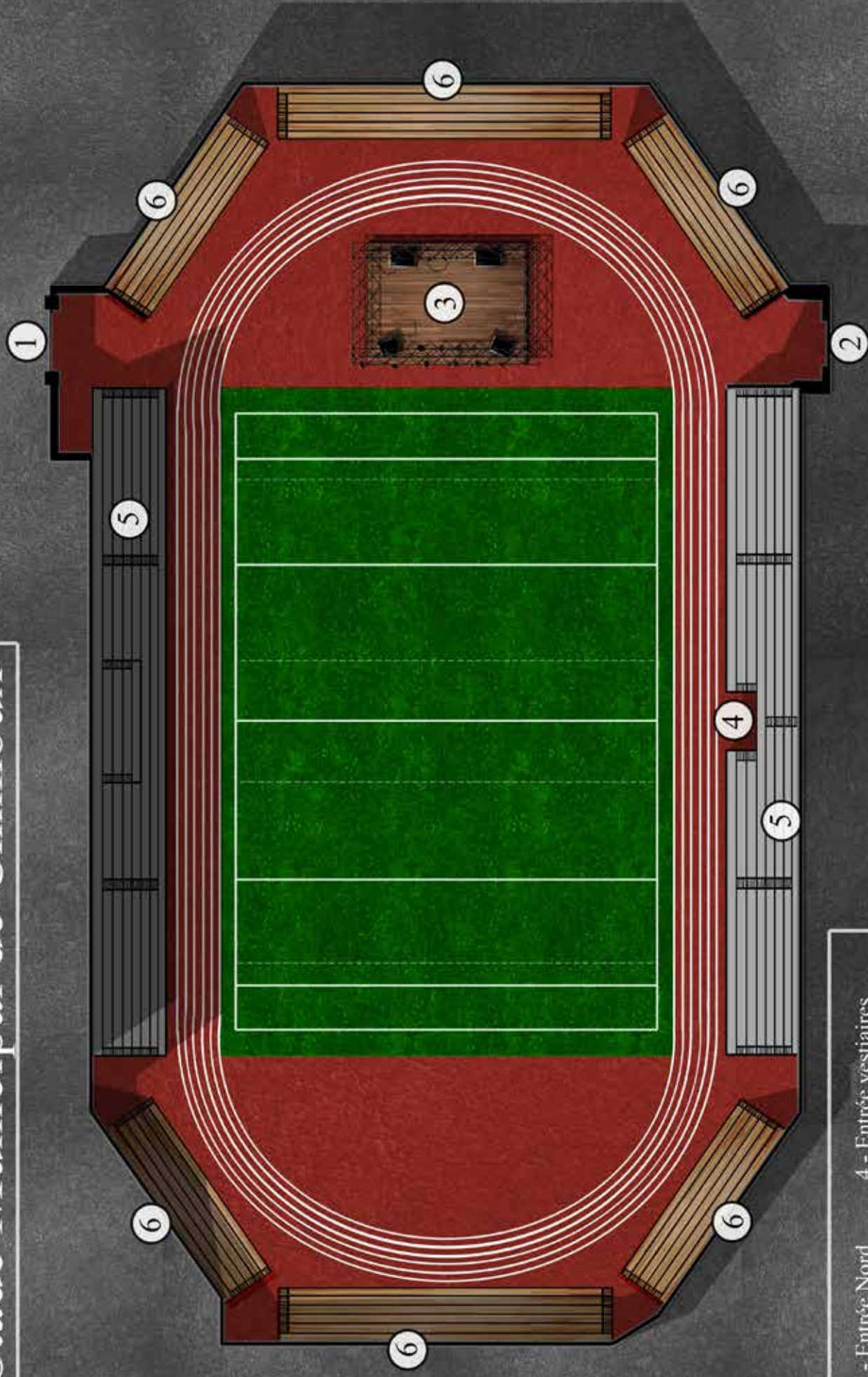
Plan de Chimoux



Légende

- 1 - Mairie, pompiers, police, parc et piscine municipale, château de Chimoux, foire, bibliothèque
- 2 - Eglise, Presbytère, Ecole privée, Emmaüs
- 3 - Centre-ville : commerces et bar, Crédit Paysan, Bouillac Assurance
- 4 - Stade municipal
- 5 - Lotissement, pavillons d'Antoine, fournes, Bolivar, salle de repét. des Hell's Death, José Garcia.
- 6 - Zone commerciale : MaxiZoo, Millenium, Cochobon
- 7 - Hameau des Schiettes : chez les Lunet, Chapelle Ste Catherine
- 8 - Zone agricole : grange brûlée, repère des Clowns
- 9 - Chez Philippe Tremelle
- 10 - Cimetière
- 11 - Bois de Chimoux : Château de Hautes Tours, Carmel, cabane d'Antoine

Stade Municipal de Chimoux



- 1 - Entrée Nord
- 2 - Entrée Sud
- 3 - Scène de concert
- 4 - Entrée vestiaires
- 5 - Tribunes permanentes
- 6 - Tribunes provisoires