

# HOMME LAND

UN SCÉNARIO POUR MAGNA VERITAS



# HOMME LAND

[www.randrproductions.ch](http://www.randrproductions.ch) | [scenarios@randrproductions.ch](mailto:scenarios@randrproductions.ch)

<https://twitter.com/randrprod> | <https://www.facebook.com/RandRProd>

Scénario: Swissmadcow

Relecture: Régis Renevey & Reto Steffen

Mise en page: Reto Steffen

Version: 1 | Septembre 2015

## INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO

### QU'EST CE QUE MAGNA VERITAS?

In Nomine Satanis - Magna Veritas (INS - MV) est un jeu de rôle. Dans In Nomine Satanis, les joueurs incarnent un groupe de démons, chacun aux ordres d'un prince-démon. Dans Magna Veritas, ils incarnent un groupe d'anges, chacun aux ordres d'un archange. Dans les deux cas, ils sont incarnés dans des corps humains de nos jours, et doivent faire attention à ne pas se faire remarquer par les humains. L'ambiance est généralement au second, voire au troisième degré. La cinquième édition du jeu, à laquelle participe son créateur Croc, verra le jour chez Raise Dead Edition en 2015.

### INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à cinq Anges si possible en début de carrière et un Maître de jeu expérimenté. Il s'agit d'une série de scénarios pouvant au choix se jouer comme une mini-campagne ou comme un gros scénario sur une soirée.



Synopsis	4
Episode 1 - Such a Spooky Speakeasy	5
Introduction	5
Contexte historique	5
Scénario	6
Les lieux de l'attentat	6
Le Winchester – Harlem	6
Conclusion	7
Episode 2 - Evil Trainspotting	8
Les dossiers	8
En gare de Lyon	9
De retour à Notre-Dame	10
La suite de l'enquête	10
Episode 3 - La nuit au musée	11
Episode 4 - Le Grand Final	13
Le Conseil des Archanges	13
Epilogue	13



# SYNOPSIS

Tant du côté des angéliques que du côté démoniaque on trouve des courants modérés. Loin de professer la guerre, certains anges et démons pensent qu'un autre monde est possible, dans lequel les points de vue moraux peuvent coexister. Bien souvent ils se retrouvent à lutter politiquement contre les mouvements plus extrêmes, menés par les plus belliqueux tels que Baal, ou Laurent. Ces groupes sont relativement idéalistes. Il se trouve que quelqu'un a mis en relation ces différents groupes, et a arrangé des rencontres entre Anges et Démons partageant cette même idéologie. Sans forcément s'apprécier, ils en sont arrivés à la même conclusion : Les modérés jouissaient de peu d'influence au sein des sphères décisionnelles, ce qui encourage des prises de position favorisant le conflit et la guerre contre l'autre camp. Ces groupes décidèrent de s'entre-aider afin de faire disparaître les éléments les plus extrémistes de chaque camp. Afin de ne pas déséquilibrer leur propre camp, ils se mirent d'accord pour qu'il y ait systématiquement un ange écarté en même temps qu'un démon.

Afin de mener à bien leur mission, ils capturèrent un sorcier puissant dénommé **Anahel Bruliot**. Se servant de filières infiltrées au sein des administrations respectives, ils parvinrent à collecter les profils, les noms et les noms véritables des Anges et Démons les plus extrémistes de chaque camp.

Les invocations ont ensuite débuté, et Anahel, qui ne se fait d'ailleurs pas tant prier, invoque à tour de bras les Anges et Démons qu'il incarne à l'intérieur d'animaux empaillés exposés au sein du musée d'Histoire Naturelle de Paris. Près d'une quinzaine d'Anges et Démons sont actuellement prisonniers de divers animaux, et ils ne peuvent qu'observer ce qui se passe autour d'eux sans pouvoir bouger. Seule la mort d'Anahel Bruliot pourrait leur permettre de retrouver leur mobilité... Ce qui n'est pas au programme des idéalistes, qui envisagent de s'attaquer bientôt aux Archanges et Démons les plus extrémistes de tous : Baal et Michel.

En parallèle de ce complot, une autre histoire s'ajoute à la trame principale et compliquera passablement le travail des joueurs et du MJ. En effet, l'un des joueurs (que nous appellerons **Mathilda**, par simplification) incarnera un personnage aux objectifs troubles, et même le MJ ignorera s'il est ou non un traître... stress garanti. En effet, l'un des joueurs incarnera cet Ange, un compagnon d'aventure des autres joueurs, qui se fera enlever par les démons lors d'un premier scénario se déroulant près de 90 ans auparavant. Les joueurs seront témoin de la scène mais ne parviendront pas à empêcher son rapt. Lors du second scénario, ils devront délivrer Mathilda, et celle-ci leur donnera des indices essentiels. Toutefois, durant sa captivité, les ravisseurs de l'Ange ont tenté de la retourner, et ils lui ont confié une mission : se faire exploser au sein du conseil des Archanges ! Seul le joueur lui-même saura s'il a ou non été retourné, et le MJ ne le découvrira qu'à la dernière minute du jeu...

# EPISODE 1

## SUCH A SPOOKY SPEAKEASY

### INTRODUCTION

Ce premier épisode se déroule à New York en 1920, à l'époque de la prohibition. Il sert de prélude à la campagne, et réunit notre équipe d'anges lorsqu'ils sont dans leur prime jeunesse. Il serait bon qu'ils soient grade 1 à ce stade, jeunes recrues qu'on envoie sur le terrain pour régler certaines affaires...

### CONTEXTE HISTORIQUE

1920 est une grande période de prospérité économique pour les USA, New York est alors l'une de ses villes en plein essor. Il y a notamment l'arrivée massive d'immigrés noirs américains du Sud des Etats-Unis, qui contribuent au développement de la culture musicale dite noire américaine en vogue dans les clubs de jazz (notamment le fameux Cotton Club) à Harlem (avec les musiciens qui deviendront renommés plus tard tels que Fletcher Henderson et Louis Armstrong). Le Jazz a donc une place énorme au sein de la culture new-yorkaise, de même que le Charleston. C'est l'époque de la construction des grands gratte-ciels et de l'influence de l'Art Déco : le Chrysler Building, l'Empire State Building, le Rockefeller Center, etc. New York est alors déjà une des plus grande villes du monde, notamment pour les affaires financières (commerce, culture, etc.). Pourtant le 17 janvier 1920, le 18e amendement à la constitution américaine entre en vigueur – celui-ci interdit la vente, la production et le transport d'alcool sur tout le territoire américain. L'application de la loi s'avère un véritable casse-tête. Plusieurs organisations criminelles en profitent pour commencer à bâtir de véritables empires.



# SCÉNARIO

Les Anges, récemment incarnés dans leurs nouveaux corps humains, sont convoqués au 11e étage d'un immeuble encore en construction. Le ciel est sombre, strié d'éclairs et l'atmosphère de ce 16 septembre 1920 est lourde. Leur contact, Nina Lempira, grade 2 sous Dominique, incarnée dans le corps d'une italienne rigide aux yeux secs et aux cheveux courts, semble à l'étroit à l'intérieur d'un habit étriqué, et arbore sur le devant de sa veste un badge « alcohol is the devil ». Nina Lempira saluera les joueurs puis leur donnera leurs ordres de mission :

*« Il y a à peine quelques heures, un chariot tiré par deux chevaux, et contenant vraisemblablement plusieurs tonneaux de poudre a explosé en pleine rue à Wall Street, faisant trente morts [ndlr l'anecdote est authentique]. Nos agents ont rapidement réussi à circonscrire les lieux et ont fait porter les soupçons sur un groupe d'anarchistes. Certaines... sources... nous avaient toutefois averti de l'imminence d'une attaque de telle envergure fomentée par l'autre bord. Vous devez vous rendre sur les lieux et remonter la piste vers les commanditaires, et me ramener leurs têtes... enfin, façon de parler, évidemment... Vous me retrouverez ici même demain soir pour me tenir informée.»*

## LES LIEUX DE L'ATTENTAT

Il pleut sur Wall Street lorsque les joueurs y arrivent. Un cordon de police a été établi autour des restes du chariot éventré. Des débris épars jonchent la rue et ça et là on aperçoit encore quelques cadavres recouverts par des draps tachés de sang. Des journalistes tentent de saisir quelques clichés de la scène et interrogent les policiers et les passants mais la pluie qui commence à tomber violemment laisse peu à peu l'avenue déserte. Un policier, Jim Taylor, Ange de Daniel de niveau 1 les laisse passer. En fouillant, les joueurs vont découvrir :

- Les victimes (30) sont pour la plupart des hommes d'affaires travaillant à Wall Street. Jim Taylor peut leur fournir une liste de noms et de fonctions. Trois femmes et deux enfants font partie du lot.
- Il s'agit bien de tonneaux de poudre noire. Les auteurs de l'attentat se sont servis d'une courte mèche pour les faire exploser.
- Une pâtissière qui travaille dans la boulangerie d'en face, qui a été partiellement détruite par l'explosion, jure ses grands dieux avoir vu un homme guider les chevaux jusqu'au centre de la rue, monter dans le chariot puis disparaître tout d'un coup. Elle décrit l'homme comme étant grand, mal rasé, l'air sombre, un imperméable et un chapeau noir. Elle se souvient avoir été marquée par ses chaussures d'un blanc immaculé.
- Sur les restes d'un tonneau contenant de la poudre une marque est encore lisible : « Hents... ».

S'ils interrogent les bonnes personnes, ils découvriront que « Hents... » correspond sans doute au « Hentschworthy »,

une marque de whisky bon marché qu'on trouve parfois à New York.

Seule la visite d'un Speakeasy (bar clandestin) peut amener aux informations suivantes :

- La Hentschworthy est produite localement dans les collines autour de New York par une distillerie clandestine.
- Toutes les Hentschworthy auxquelles les joueurs auront accès seront en bouteille. Pour avoir accès aux tonneaux, il faut sans doute remonter au distributeur
- Il faudra bousculer un peu le gérant d'un speakeasy pour qu'il lâche que le distributeur principal du Whisky Hentschworthy est Max Bullmer, le patron du Winchester, un Speakeasy à Harlem.

## LE WINCHESTER – HARLEM

Un escalier descend vers une porte métallique ornée d'un judas où apparaît un œil torve qui fixe les joueurs. A l'intérieur on entend une musique jazzy endiablée – on devine déjà une atmosphère étouffante de cigare, d'alcool à foison et de danseurs débridés. Le videur a mauvaise allure – il s'agit d'un démon sous Nisroch, prince des drogues, mais qui à l'époque était surtout le prince des alcools. Il ne possède pas le pouvoir de détection du bien mais se méfiera des joueurs, et tentera de déterminer s'ils font partie de la police. L'entrée étant séparée du reste du club les joueurs peuvent l'éliminer s'ils le souhaitent sans encourir le risque de se faire immédiatement remarquer.

Le Speakeasy recouvre l'entièreté du sous-sol du bâtiment et est divisé en plusieurs pièces, de sorte qu'il n'est pas possible de voir en entier tous ceux qui s'y trouvent. Un long bar fait le tour des pièces et des serveurs affairés fournissent de l'alcool à la myriade de clients présents. L'ambiance est torride – décrivez à vous joueurs les clients ivres, dansants sur les tables, la musique jazz décadente et les mouvements indécents des danseuses, la mixité raciale du lieu et l'atmosphère enfumée, pratiquement irrespirable. La visibilité y est d'ailleurs mauvaise, et les joueurs doivent avancer en se glissant entre les corps frénétiques. Ils vont frayer avec les personnages suivants (arrangez-vous pour qu'ils leurs parlent et aient des conversations tendues avec eux, qui vont entraîner la bagarre générale qui va suivre):

- Lulu, la chanteuse vénéneuse, démon d'Andréalpus de grade 2 à la voix et au corps lascifs. Sa chevelure tombe jusqu'au sol et elle s'en servira pour enlacer et retenir les joueurs qu'elle harrera d'un grand coup de dents maudites (AG4, cheveux+2, attaques multiples, dents +2).
- Mike la basse, un grand noir décharné au crâne chauve et aux grandes dents blanches, un air de folie dans le regard qui se déhanche comme un diable sur sa contrebasse (Démon de Nisroch grade 2, instrument maudit – attaque de son +3).
- Garrett le Goulot, barman grassouillet sous Haagenti (grade 2), sa chemise n'est qu'un torchon souillé de sueur et son visage est aussi rosé qu'une viande

mal cuite. Lorsque les joueurs l'interrogeront sur les tonneaux, il se rendra dans son arrière salle et ramènera un tonneau plein de poudre qu'il jettera sur les joueurs avec un grand sourire en leur disant « c'est ça que vous voulez ? ». (Feu +2)

- Max Bullmer, l'ordure, grade 3 sous Bifrons prince des morts – livide et squelettique, habillé de noir avec des chaussures blanches brillantes, il trône au fond du Speakeasy avec un air de Capone, le cigare aux lèvres. Il repérera rapidement les joueurs et enverra Joe (Belial grade 2) et Tony (Baal, grade 2) à leur rencontre pour leur dire qu'il souhaite leur parler. Arrogant, totalement mégalomane, sa manière de chiquer son tabac et d'éjecter des flots de salive noirâtre en découvrant ses dents vérolées devraient alarmer les joueurs. Max avouera sans mal avoir réalisé l'attentat, et décrira même en détail, et en riant, l'agonie de certaines victimes.

A partir de là, la scène doit dégénérer en combat total. Plusieurs autres démons se révéleront et rapidement les joueurs se verront totalement débordés. L'idée est qu'ils se feront littéralement massacrer et que l'endroit va partir en fumée, emportant dans les flammes le speakeasy et les 9 étages qui se trouvent au-dessus. De nombreuses victimes humaines seront à déplorer. Mais deux choses essentielles doivent se passer durant ce combat :

- Les joueurs doivent chacun se trouver une Némésis, un ennemi qui mourra sans doute avec eux mais qu'ils doivent retrouver dans un prochain scénario, avec une méchante envie de vengeance.
- Mathilda sera ostensiblement capturé et enlevé au vu et au su de tous ses camarades qui ne pourront rien faire pour la sauver avant de mourir et retourner au paradis.

## CONCLUSION

Tous les joueurs, à l'exception de Mathilda se retrouvent au Paradis et se font engueuler. Ils prennent tous une limitation pour avoir échoué leur mission, avoir détruit un bâtiment entier, causé la mort de dizaines de personnes et perdu l'un des leurs. Ils sont confinés pour 60 années à des services administratifs au Paradis.



# EPISODE 2

## EVIL TRAINSPOTTING

Après 60 ans de punition administrative débilatante, les joueurs sont finalement renvoyés sur terre dans les années 80. Le prochain scénario prendra place 95 ans plus tard en 2015, et les joueurs auront nécessairement pris du grade (grade 2 ou 3 suivant vos envies) ainsi qu'une nouvelle identité. Ils sont convoqués à Notre-Dame de Paris par Tanya Lewinowitch, grade 3 sous Novalis, responsable des ressources humaines de Notre-Dame. Avant d'avoir affaire à elle, ils devront passer par une secrétaire revêche (qui n'est autre que Nina Lempira, leur contact du scénario 1, qui subit une punition administrative sévère suite à plusieurs échecs...). Tanya Lewinowitch les accueillera dans un salon confortable, aux canapés en cuir matelassés et doté d'une bibliothèque bien fournie et au mobilier de style colonial. Sur le mur, une corne d'ivoire est accrochée (si on lui demande, il s'agit d'une corne ayant appartenu à un Démon de Baal grade 3). Elle sert un excellent whisky Glenfiddich aux joueurs et rajoute quelques gouttes d'eau avec une paillette (afin de l'offrir aux sens, dit-elle). Puis allumant un joint, elle regardera les joueurs avec un air de profonde connivence et leur dire :

*« Vous avez fait bien du chemin depuis votre échec de New York...j'ai parfois le sentiment que notre hiérarchie ne sait pas reconnaître à leur juste valeur ses meilleurs éléments. Depuis votre réintégration sur le terrain, les rapports sont élogieux. Certains disent qu'il faut savoir chuter afin de pouvoir atteindre les sommets, je me demande ce que Satan en penserait... bref, continuez comme ça et je vous prédis un avenir radieux !*

*En attendant, voici votre ordre de mission. Nous avons constaté la disparition de certains de nos éléments. Au début nous avons enquêté séparément sur chaque affaire, mais plus le temps passe, plus nous sommes forcés de penser qu'il y a un lien entre les disparitions. Voici leurs dossiers – bonne chance. »*

### LES DOSSIERS

**Chiriél, Ange de grade 3 sous Joseph.** Incarné depuis 1992 en tant que Lucien Billardi, procureur lyonnais. Plusieurs citations au mérite pour avoir ramené certains anges déviants dans le droit chemin. Auteur des lois de discrimination homosexuelles en Russie et dans certains pays africains. Trois limitations pour avoir fait passer à la question certains de ses collègues qu'il soupçonnait de collusion avec l'ennemi (finalement retirées après avoir fait pénitence auprès de son archange).

Chiriél ne s'est pas présenté à sa convocation officielle le 18 janvier 2015.

Pavillon en banlieue lyonnaise. Une femme, trois enfants.

**Dominion, Ange de grade 3 sous Dominique.** Incarnée en 2008 en tant que Louise Maillefeu, contractuelle-chef à Billancourt. Passée grade 3 après avoir inventé et instauré le stationnement limité à 45 minutes en ville de Paris. Membre du groupe de travail angélique portant sur

le développement d'un permis à points et le renforcement des sanctions administratives contre les performances non satisfaisantes du corps d'Anges.

Dominion ne s'est pas présentée à sa convocation officielle le 24 février 2015. Pas de mari, pas d'enfants, un chat (Pastille). Vit en banlieue parisienne.

**Luminiel, Ange de grade 3 sous Laurent.** Incarné en 2007 en tant que Marcel Le Drieu, chef de section, gendarmerie nationale, basé à Nice. A gradé après les émeutes anti-capitalisme ayant précédé une réunion du FMI, malgré l'opinion défavorable de certains archanges. Limitation obtenue en 2009 après qu'une escouade de soldats de Dieu à son service ait été détruite lors de l'attaque d'une ferme (le comité a statué sur un manque de précaution de sa part). Luminiel ne s'est pas présenté à sa convocation officielle le 7 avril 2015. Il vit en colocation avec un colonel français à la retraite, à Nice.

Laissez les joueurs discuter des cas pendant un instant. Tandis qu'ils se décident à quitter Notre-Dame, Tanya Lewinowitch reçoit un coup de fil et s'exclame «Ca alors! Oh! Incroyable!» et allume la télévision qui se trouve dans son bureau. Apparaissent des images incroyables d'une équipe de soldats de Dieu, tout équipés, en train de filmer en direct la libération de leur amie, Mathilda, le joueur disparu lors du 1er scénario ! La caméra embarquée filme son visage pâle et hagard tandis qu'elle est traînée hors d'une cache sous terre, au milieu d'un terrain vague. Des tirs et explosions se font encore entendre, et un démon se fait abattre d'une rafale au visage.

Emue, Tanya Lewinowitch intime immédiatement aux joueurs d'aller chercher leur camarade, de prendre soin d'elle et la ramener ici – leur mission attendra bien quelques heures.

#### Note pour le MJ:

Toute cette scène a en réalité été préparée par les Démons de manière à ce que votre PJ rescapé puisse affirmer son statut de héros. Les démons engagés étaient notoirement incapables et avaient peu de chance de réussir leur attentat...En effet, grâce au joueur rescapé, un attentat majeur a été empêché, et il sera reçu avec les honneurs à Notre-Dame...

#### Donnez ici la note p. 14 au joueur ayant été enlevé lors du premier scénario.

Le terrain vague se trouve à une heure en dehors de Paris, et les joueurs rejoignent rapidement le lieu. C'est ici que Mathilda revient en jeu. Vous devrez bien briefer le joueur ou la joueuse qui l'incarne sur son rôle, ce qu'elle sait et ce qu'elle doit dire lorsqu'on la trouve (cf. ci-dessous). Elle prétend avoir été enfermée dans différents lieux durant toutes ces années. Mais surtout elle encourage ses compagnons à agir vite ! Elle a entendu il y a quelques heures qu'un attentat se préparait en gare de Lyon, visant à faire exploser un train. Elle dit pouvoir reconnaître les kamikazes mais il faut faire vite!



# EN GARE DE LYON

Les joueurs, accompagnés par Thaddeus, Ange de Laurent de grade 2 et de ses hommes (escouade de soldats de Dieu, arborant des uniformes du GIGN) filent en direction de la gare de Lyon. Le lieu est bondé à cette heure, et il est difficile de se frayer un chemin entre les passagers pressés.

- Aucun train sur l'affichage ne porte les noms de code GVA ou 111.
- Les contrôleurs pourront éclairer les personnages : le GVA 111 est un wagon citerne
- En consultant les informations disponibles dans le poste de contrôle, les PJ découvriront qu'il s'agit d'un wagon-citerne stationné sur des voies de garage, contenant un pesticide liquide hautement toxique et inflammable!

Les joueurs foncent en direction du wagon-citerne. Sur place plusieurs démons mineurs et humains possédés sont en train de poser des explosifs sur le wagon et s'apprêtent à le propulser en direction de la gare. Une grosse bagarre va s'en suivre mais ce n'est qu'un prétexte car plusieurs choses vont se passer durant le conflit :

- Thaddeus, l'ange de Laurent, un extrémiste facho, va soudain s'immobiliser en pleine charge et son corps va disparaître en quelques secondes dans un maelström pourpre. Il n'aura que le temps de prononcer les mots suivants : « Putain, c'est quoi ce délire, oh non, une chèvre, pas une chèvre, je hais les chèveèèèè... ».
- Un groupe d'Ange de Dominique sera aperçu par les joueurs, mais ils n'interviendront pas pour aider qui que ce soit, se contentant d'observer... ils soupçonnent qu'un ange ait été retourné. Ils sont équipés de mallettes qu'ils ouvrent souvent pour consulter des papiers.

# LES FORCES EN PRÉSENCE:

3 démons de Ouikka de grade 1,  
6 humains possédés et faibles.

Les humains montent la garde tandis que les démons placent des explosifs sur le wagon. Leur plan consiste à propulser le wagon vers la gare à l'aide de leur pouvoir de Force surhumaine (FO5 + 2) et de faire sauter les explosifs pour déclencher une explosion. Durant la bagarre ils parviendront à propulser le wagon et les joueurs devront trouver un moyen de l'arrêter dans sa course folle et de stopper le détonateur.

Aucun ennemi ne devrait en réchapper, mais s'ils parviennent à en capturer un, il dira simplement qu'il a reçu cette mission de son supérieur, et n'en sait pas plus.



# DE RETOUR À NOTRE-DAME

Le PJ rescapé est accueilli chaleureusement, comme un héros, par tous les anges qu'il croise. Tanya Lewinowitch accueille les PJ et Mathilda avec grand enthousiasme et écoute la déposition de cette dernière. Avec un sourire, elle lui ordonne de rejoindre son ancienne équipe et de venir dans deux jours à Notre-Dame, durant le Conseil des Archanges, car ils souhaitent procéder à une cérémonie et la promouvoir à un grade supérieur publiquement pour motiver les troupes. Au moment de se séparer du groupe, elle prend à part un des joueurs, et lui glisse, l'air de rien : « Il se passe vraiment des choses bizarres... Joseph, Archange de l'inquisition, a lui aussi disparu. On commence à se faire vraiment du souci dans les hautes sphères... et quant à elle, Mathilda, cette rescapée, surveillez-la bien ».

## LA SUITE DE L'ENQUÊTE

Les joueurs finiront par se rendre chez Dominion, un Ange de Dominique de grade 3 disparu qui vit en banlieue parisienne, car c'est le lieu de disparition le plus proche. Ils seront suivis discrètement par deux Anges de Dominique. Chez Dominion ils ne trouvent pas grand-chose... une maison en ordre, aucun signe qui puisse indiquer une quelconque bagarre ou enlèvement. Soudainement, sortant de la cuisine, un groupe de Démons fait irruption. Ils sont 5, et sont aisément identifiables :

- **Cabrer, démon de grade 3 sous Abalam.** Habillé en infirmier avec du fard noir sous les yeux et un crâne rasé surmonté d'une crête décolorée. Il tient un chalumeau dans une main.
- **Sylphilie, démon grade 2 sous Andréalphus.** Tenue noire en latex moulante qui parvient à grande peine à conserver tout le meilleur à l'intérieur. Rouquine fatale aux yeux de braise et aux ongles maudits...
- **Borléo, démon grade 2 sous Baal.** Une montagne de muscles qui dépassent d'un débardeur taché d'huile (ou de sang séché ?). Des Jeans élimés et une peau sombre comme la nuit. Il tient une hache à double tranchant cachée très maladroitement derrière lui.
- **Goinfred, démon de grade 3 sous Haagenti.** Une énorme boule aussi haute que large, dont la tête ne possède aucun menton. Gras et répugnant, il tient un seau de Kentucky Fried Chicken dans la main droite et un mixer maudit dans la main gauche...
- **Marxiavel, grade 2 sous Malphas.** Un habillement démodé plutôt de style 18<sup>e</sup> siècle avec un jabot et d'affreuses bottines relevées au bout du pied. Il possède le tic de parler en soulevant ses épaules comme un certain politicien connu.

Ils sont évidemment sur leurs gardes, mais semblent vouloir approcher les joueurs pour discuter. Ils jettent à leur pied une mallette carbonisée. Les joueurs reconnaissent une des mallettes appartenant aux Anges de Dominique qui les suivaient plus tôt.

*« J'espère que vous nous pardonneriez ceci, mais on ne voulait pas être dérangés pour discuter en bonne intelligence... » entame Cabrer. « Alors voilà, on va pas se mentir, on sera jamais amis, et on sait bien qu'à la moindre occasion vous tenterez de nous couper en petits morceaux. Juste pour être clairs, c'est notre cas aussi, et j'adore les poireaux ! Hahaha, trop drôle celle-là ! » « Alors voilà, ya des petits malins qui s'amuse à faire disparaître nos copains, et on sait de source sûre que c'est la même chose chez vous... il semblerait qu'on ait avantage à collaborer pour une fois... Alors voilà le deal. Un gars de chez nous a été aperçu au volant d'une voiture de chez vous. On vous file le numéro de plaques et vous nous dites où on peut trouver ce gas. En échange, on vous donne le nom du sorcier derrière tout ça, et on y va ensemble... Sinon, on peut aussi se foutre sur la gueule ici et maintenant, mais on vous promet que certains d'entre vous y passeront... à la poêle, hahaha, trop drôle celle-là ».*

Les joueurs peuvent passer un coup de fil à Notre-Dame et obtenir le signalement de la plaque minéralogique 154578MV. Elle appartient à un ange sous Jordi du nom de Elianora qui travaille au Musée d'Histoire Naturelle de Paris.

En échange de cette info, les démons leurs parleront du sorcier Anahel Bruliot, un humain puissant qui a été capturé par un groupuscule d'anges et de démons radicaux et forcé à travailler pour eux.. Depuis quelques temps il invoque des Anges et Démons des deux bords avec des complicités internes qui parviennent à lui procurer leurs vrais noms... leurs motivations sont pour l'heure peu claires, mais ils ont de sacrés soutiens... Baal a ainsi récemment disparu lui aussi ! Ils ont besoin de l'aide des PJ pour les défaire car ils sont trop nombreux et puissants. Les démons ne veulent pas forcément l'avouer aux PJ mais ils n'ont pas réussi à obtenir suffisamment de soutiens parmi les forces démoniaques pour s'occuper des traîtres.

### Note pour le MJ:

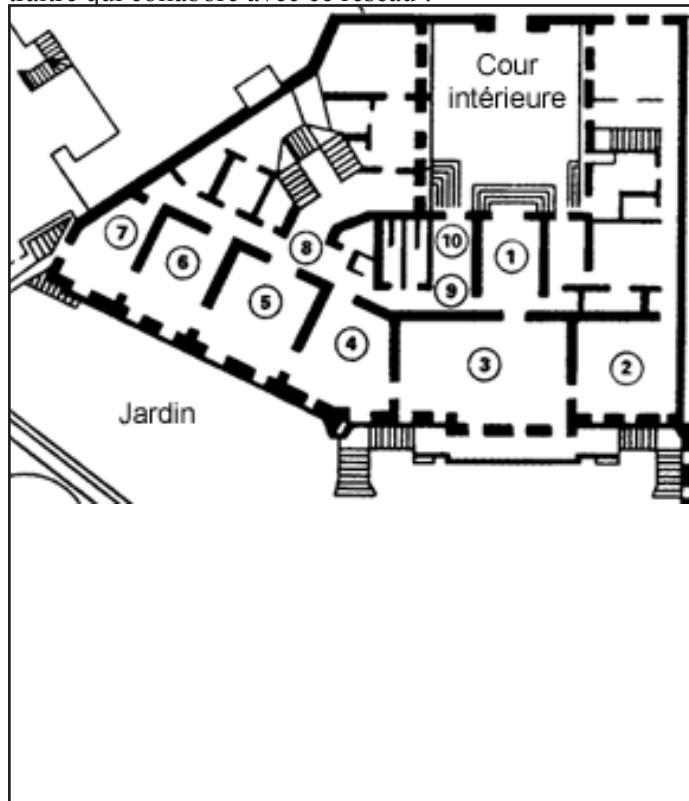
Si les joueurs s'amuse à ouvrir la mallette des Anges de Dominique décimés par l'équipe de démons, parmi toutes sortes de paperasses ils découvriront un CD qui contient une interview d'un démon ligoté et torturé... on peut l'entendre avouer distinctement : « ...il y a bien un ange chez vous qui a été retourné... mais lorsque vous le découvrirez, il sera trop tard... » avant d'entendre un bruit sec (le démon s'est fracassé la tête contre un mur proche) qui met fin à l'enregistrement.

# EPISODE 3

## LA NUIT AU MUSÉE



Les joueurs peuvent soit faire une alliance temporaire avec les démons, soit décider de leur fausser compagnie et aller seuls au Musée d'Histoire Naturelle. S'ils ont prévenu Tanya Lewinowitch de leurs intentions, ils arriveront au moment où l'un des Anges présents au Musée reçoit un appel, l'avertissant qu'ils doivent fuir le musée... eh oui, Tanya est un traître qui collabore avec ce réseau !



1. Mammouth empaillé (Graal, Démon de Crocell grade 3)
2. Salle des Arthropodes (Chiriël, Ange grade 3 sous Joseph est incarné dans une mygale empaillée)
3. Salle d'entomologie (Blart, démon de grade 2 sous Furfur, cloué au mur sous forme de blatte)
4. Salle d'herpétologie et d'ichtyologie (Dominion, Ange grade 3 sous Dominique, incarné à l'intérieur d'un gigantesque python)
5. Salle de paléontologie (Garber, Démon de Haagenti de grade 3, incarné sous la forme d'un squelette de tyranosaure)
6. Salle de mammalogie (Luminiel, Ange de grade 3 sous Laurent, incarné dans un rhinocéros, ainsi que Thaddeus, Ange de Laurent de grade 2, incarné dans une chèvre)
7. Salle d'ornithologie (Baal, incarné en flamand rose)
8. Salle des invertébrés (Joseph, incarné en limace)

Sur place, Anahel Bruliot, sorcier de son état, est en train de pratiquer un rituel sur un hippopotame. Un pentacle est dessiné au sol et il psalmodie un rituel lancinant, destiné à forcer l'incarnation d'Andromalius lui-même à l'intérieur de la bête empaillée. Autour de lui, dans les différentes salles, se trouvent toutes sortes de créatures dans lesquelles il a fait enfermer les anges et démons les plus extrémistes, dont le réseau de traîtres lui fournissait les vrais noms. Ils sont maintenus en hibernation, peuvent ressentir et voir ce qui se passe à l'intérieur du musée mais peuvent à peine agir – tout au plus déplacer une paupière, bouger une queue ou une aile tout doucement, ce qui n'a pas été remarqué par les visiteurs humains.

A l'intérieur du musée patrouillent également des groupes d'anges et de démons. Recrutés pour leur idéalisme, ils protègent Anahel Bruliot et lui font passer les vrais noms qu'ils obtiennent grâce à des contacts hauts placés dans la hiérarchie.

## ANGES

- Abélard, grade 1 sous Francis
- Bertram, grade 1 sous Blandine
- Charlotte, grade 2 sous Novalis
- Damien, grade 3 sous Ludivine
- Etienne, grade 1 sous Christophe

## DÉMONS

- Fabrice, grade 2 sous Asmodée
- Gaspard, grade 1 sous Kobal
- Hervé, grade 2 sous Mammon
- Iacynthe, grade 3 sous Morax
- Jacqueline, grade 2 sous Shaytan

Si elle est présente, l'équipe de démons « alliée » aux joueurs va faire son possible pour s'emparer du sorcier Anahel Bruliot. En effet, ils se rendent bien compte de l'avantage stratégique issu du contrôle d'un sorcier pouvant invoquer des archanges... La situation va donc devenir chaotique, puisqu'une fois les joueurs repérés, les Anges modérés vont tout faire pour les convaincre de la justesse de leur action, en leur expliquant à quel point le monde serait meilleur si tous les anges et démons extrémistes étaient mis à l'écart et leur parlent d'un monde idéaliste où anges et démons vivent main dans la main, ce qui est insupportable pour les PJ... La seule manière d'empêcher Anahel Bruliot d'être emmené par les démons est de le tuer (s'ils essaient de tuer les démons qui l'emmènent l'un d'eux exécutera le sorcier). La mort d'Anahel sort tous les anges et démons enfermés dans des animaux de leur léthargie. Furieux, et étant donné qu'ils sont tous extrémistes, ceux-ci vont se ruer à la recherche du coupable dans le musée et vont fatalement rencontrer d'autres anges et démons... le massacre est inévitable.

# EPISODE 4

## LE GRAND FINAL

### LE CONSEIL DES ARCHANGES

Les joueurs ont libéré Joseph et leurs autres compagnons d'infortune, ont tué un sorcier et démantelé un réseau terroriste. Aucun des «terroristes» n'a donné d'autres détails que la tentative faite de rallier les PJ à leur cause modérée, et tous ignorent qui leur faisait passer les noms des anges et démons qu'ils incarnaient... Il s'agit de Tanya Lewinowitch mais les joueurs ne devraient pas l'avoir découvert.

Le Conseil des Archanges approche, et tous les joueurs ont finalement été conviés à y assister.

Peu avant la séance, Mathilda entendra une voix dans sa tête l'invitant à se rendre dans un bar en face de Notre-Dame. Dans les toilettes elle trouvera un Démon du nom d'Akalam, qui l'air sardonique lui remettra un gilet explosif rempli de petites billes maudites. Le gilet a été rendu indétectable grâce à des sorts puissants, et tout ce que Mathilda a à faire c'est d'appuyer sur un bouton sur le côté de la tunique.

«Bon voyage dans les limbes» lui souffle le démon avant d'ajuster sa tenue afin que le gilet soit invisible.

Lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur de Notre-Dame, les joueurs rencontrent Tanya Lewinowitch, qui les félicite personnellement pour leur réussite. Elle les prendra à part et leur glissera :

«Je suis évidemment très fière de vous... je ne pensais pas que vous arriveriez à démêler toute cette histoire aussi vite... Nous recevons des indications inquiétantes de certaines... sources qui nous disent que les démons ont l'air très agité ces temps-ci... il se murmure qu'ils prépareraient quelque chose à l'occasion de ce Conseil des Archanges et nous craignons une trahison... quoi qu'il en soit, gardez les yeux grands ouverts !»

Dans une grande salle ovale, au plafond de laquelle est peinte une magnifique fresque de Michel-Ange («La Création d'Adam») se trouve une grande table en arc de cercle. Tous les archanges y sont assis et les discussions vont bon train lorsque les joueurs sont invités à pénétrer le lieu et à s'avancer à l'intérieur de l'hémicycle. Dominique prend la parole et souhaite remercier les joueurs pour leur récent succès et de son sauvetage. En particulier, il souhaite féliciter Mathilda, qui a su durant 95 années tenir tête à l'ennemi. Elle est un exemple pour toutes les forces du bien.

Yves sourit.

### EPILOGUE

Votre scénario pourrait bien se terminer de manière apocalyptique, Mathilda se faisant sauter en plein Conseil des Archanges, ce qui handicaperait très sérieusement le camp angélique le temps que les Archanges se réincarnent et digèrent l'affront. Ou elle pourrait faire amende honorable et cela pourrait mener à une campagne plus longue. Du côté angélique, il y a encore bien des supporters de la coexistence pacifique... nul doute que certains joueurs, suivant leurs actions, se feront aborder un soir par Tanya Lewinowitch qui leur proposera un verre, pourquoi pas au bar «Chez Régis», et leur proposera de rejoindre leurs rangs.



### **A donner au joueur ayant été enlevé lors du premier scénario**

Félicitations, vous avez été kidnappé. A partir de maintenant, même le MJ ignore ce qui vous est arrivé, et votre état d'esprit face aux événements qui ont eu lieu... ce sera donc à vous de le surprendre, ainsi que vos camarades. Vous avez été enlevé en 1920, lors d'une bataille contre une horde de démons au sein d'un Speakeasy. Vos camarades n'ont visiblement rien fait pour vous sauver, vous laissant entre les serres de vos abominables ravisseurs. Vous avez été torturé tellement de fois que vous ne savez même plus les compter. On vous a démoli physiquement et mentalement, avant d'ensuite vous soigner, cajoler et bercer de paroles. Les vôtres vous ont abandonné et mieux que jamais vous saisissez la complexité de la nature du grand combat. Vous saisissez l'injustice dont Satan a été victime – vous finissez par comprendre et avoir de l'empathie pour vos ravisseurs... Vous avez vu une autre réalité. 95 années de ces traitements sont suffisantes pour briser un homme, mais vous ? Finalement, qui sait ce qui vous est réellement arrivé ? Etes-vous réellement resté prisonnier 95 années, sans jamais avouer un seul secret, confiné dans votre oubliette, êtes-vous ce héros ? Ou vous êtes-vous laissé convaincre par les arguments de vos ravisseurs, vous êtes-vous rallié à leurs idées ? Et si cette opération pour vous sauver n'était qu'un leurre, dont vous êtes le complice, visant à faire de vous un héros et vous permettre de vous rapprocher du Conseil des Archanges, pour vous y faire sauter et tous les emporter avec vous ? Les tuer tous, et vous perdre dans les limbes, pour y trouver enfin la paix ? Ou jouez-vous double jeu avec vos ravisseurs pour leur faire croire que vous avez changé de bord afin de mieux confondre leurs plans ?

Seul vous connaissez votre passé et comment celui-ci a changé votre manière de penser, et ceci va influencer sur le scénario, et le MJ lui-même ne sait pas si vous êtes ce héros, ou ce traître. Une chose est certaine : une fois libre, vous parlerez immédiatement de l'attentat qui se prépare en gare de Lyon. Vous savez qu'une bande de kamikazes va se faire sauter dans un train (vous avez entendu prononcer les mots **GVA** et **111**), et si vous pouvez l'empêcher, vous serez un héros adoré, et nul doute que vous serez décoré – au sein même du conseil des Archanges... Si vous étiez un traître, ce serait une belle occasion d'éliminer les dirigeants angéliques.

