

# In Nomine Satanis



Scénario pour démons de grade 0 ou 1

## La cave se rebiffe

Il y a quelques temps, des gradés de Furfur, Kobal, Samigina et Nisroch se réunirent sur la base d'une idée commune : créer un nouveau lieu de débauche à Paris dans une portion des catacombes. L'idée de base est créditée à un grade 2 de Furfur (Talicca) et un grade 2 de Kobal (Chucky) : il s'agit d'attirer des jeunes par le biais d'une scène hard bien sentie (nommée Death Cave) puis de les damner au cours de la soirée. Ils prirent contact avec quelques amis qu'ils avaient dans les rangs de Samigina et de Nisroch afin d'offrir à leur client toute forme de damnation, et cela marchait plutôt bien jusqu'à il y a une semaine.

En effet, ils eurent vent d'un projet de la mairie du XVe qui consistait à démolir le Death Cave pour restaurer cette partie des catacombes... Après une courte enquête, Chucky connut le nom de l'entrepreneur qui est censé s'occuper de la destruction et de la rénovation, il s'agirait d'un certain Philippe Prunier, membre d'une PME appelée Alcon, dont les bureaux sont situés rue de la Convention.

## Ah le c... !!

Ce que Chucky ignore, c'est que Alcon est une création de Daniel, sa première idée « subtile » depuis un bon moment. Cette idée est toute simple : elle consiste à retrouver les repères de démons ou leurs lieux de damnation, puis de les raser à grand coup de bulldozer (subtil quoi...).

À la tête d'Alcon se trouve Daniel Michelet (Raï, grade 2 de Daniel), seul dirigeant de PME membre des Boulogne Boys en France et dans le monde. Il habite rue de Versailles, près du parc des Princes.

Son chef de travaux est Philippe Prunier, un serviteur de Dieu particulièrement zélé et plutôt doué dans son métier, qui est protégé en permanence par sa secrétaire Marie-Claire Durand (Diguarde, un grade 1 de Jean-Luc plutôt joli [+3 PA à celui qui comprend la vanne]).

Où qu'aillent Prunier, Marie-Claire le suit. Partout. Vraiment partout. Tout le temps. Vraiment tout le temps. Tous ceux qui les côtoient pensent qu'ils sont mariés ou au moins amants, mais il n'en est rien. Tout d'abord, Diguarde est un ange masculin incarné dans le corps d'une femme, et Prunier n'est pas son style, ensuite Prunier est un bigot de dernière bourre qui a fait vœu de chasteté...

La voisine de palier de Prunier est une vieille dame nommée Josette Fanchon, ou plutôt Justine, ange de Laurent de grade 0, qui est ici pour prêter main forte à Marie-Claire en cas de coup dur.

Parmi les employés de la société, on peut trouver pas moins de 3 soldats de Dieu en plus, ayant aussi leur carte des Boulogne Boys. Ils sont aux ordres de Daniel, mais il les a mis à la disposition de Marie-Claire et Josette.

Le principal moteur de l'affaire est Prunier, car c'est lui qui a des contacts à la mairie du XVe, et c'est lui qui a proposé le plan de rénovation des catacombes à un de ses contacts (et non la mairie qui a contacté Alcon pour quoi que ce soit). S'il venait à disparaître, il la société essaierait de mener à bien son œuvre, mais sans les contacts de Prunier, il sera plus aisé de tout faire capoter...

Ah au fait, pour les joueurs ayant trop regardé la télé : il est impossible de trouver les factures détaillées de l'entreprise sur le net. 1) parce que c'est impossible de toute façon, 2) parce que la société n'a... aucune facture. Elle a été créée il y a 2 mois et est entièrement subventionnée par Notre Dame et Daniel Michelet lui-même et le projet de destruction du Death's Cave est son seul et unique projet à ce jour.

## **Ôte du matin, chagrin**

Les joueurs sont réveillés en fanfare au son très mélodieux d'un morceau « énervé » de Slipknot foutu à fond les ballons...

Cet intermède « musical » passé, les joueurs trouveront au pied de leur lit un splendide masque de Slipknot. A peine celui-ci touché (par exemple en marchant dessus...), il commencera à parler avec une voix de gamine de 4 ans on ne peut plus crispante, et enjoindra le personnage à se rendre aujourd'hui à 23h30 au Death Cave et de demander un certain Jonathan Daivis, après quoi le masque se met à chanter à tue-tête Un Monde Parfait d'Illona Mitreci, jusqu'à ce que le personnage se décide à le réduire en miettes.

## **Ôte de la nuit, ennuis**

Arrivés, au Death Cave, les joueurs seront paumés au milieu d'une armada de goths et de gros métalleux bien grasseux. Un gros barbu, mais plus gros et plus barbu que les autres, fait office de videur, et si les joueurs lui demandent à voir Jonathan Daivis en faisant clignoter leur aura, il leur indiquera le chemin de sa grosse voix (il s'agit d'un grade 1 de Furfur gardant l'entrée).

A l'intérieur de la boîte, les joueurs auront le droit à la totale : musique de bourrin jouée à un volume de bourrin, goths défoncés cherchant la bagarre, dealers en tout genre, goths défoncés proposant des pratiques que la morale réprouve, fétichistes habillés en vampires, goths défoncés qui s'éclatent les cervicales sur leur musique préférée, gros métalleux barbu puant la bière, etc... (ai-je précisé qu'il y a des goths défoncés ?)

Parmi ces charmants personnages se cachent deux démons de Nisroch (des dealers), un démon de Samigina (un pseudo vampire), quelques représentant de Kobal et de Furfur et un démon de Bifrons (qui cherche la bagarre), tous de grade 0 ou 1. Si les joueurs activent leur aura, ils feront de même, les aideront à trouver Daivis s'ils le souhaitent, mais surtout, ne tenteront rien sur eux (ni séduction, ni Baiser Vampirique, ni Accoutumance, ni baston, rien !!), par contre, les humains autour, eux...

Jonathan Daivis est un grand bonhomme entretenant la ressemblance avec son presque homonyme par le biais de dreads et de petite moustache. Il se présentera rapidement (c'est lui Talicca) et expliquera rapidement la mission aux joueurs. Il connaît l'adresse de Prunier : 24 rue d'Alésia, 4<sup>e</sup> étage gauche et celle du siège d'Alcon : 56 rue de la Convention. Il est persuadé que des emplumés sont là-dessous, et demande aux joueurs d'enquêter là-dessous.

Il s'éclipsera peu après, s'excusant auprès des joueurs, mais il doit « tester le cadeau de son pote de Bifrons » : 5 zombies dressé à faire du hard. Ca a tellement plût à Nybbas qu'il leur a fait gagné l'Eurovision (un coup de maître faut reconnaître).

## **Quelques points dans la gueule**

- La destruction du Death Cave est prévue pour dans 10 jours.
- Prunier n'est pas con, et il est totalement hermétique à des notions comme la corruption ou la pression. Il va falloir trouver mieux que ça pour le décourager.
- La nuit avant la destruction, une grosse troupe d'anges de Daniel accompagnés de soldats de Dieu arriveront par le métro depuis Notre Dame pour massacrer tous les diables dans la boîte... et accessoirement tout ceux qui se mettront sur leur chemin. Prunier le sait, tout comme Michelet.

## Bull et gros bill

Si les joueurs n'arrivent pas à empêcher la destruction du Death Cave et que le massacre a eu lieu, les joueurs perdront entre 3 et 5 PA.

Si les joueurs évitent le massacre mais n'empêchent pas la destruction du Death Cave, ça sera grave mais moins, Talicca, Chucky et les autres trouveront bien un autre endroit... Les joueurs perdront entre 1 et 3 PA

Si les joueurs évitent la destruction du Death Cave mais que Alcon fonctionne toujours, ils gagneront entre 1 et 3 PA

Si les joueurs évitent la destruction du Death Cave et font crouler Alcon, c'est tout bénéfique pour les Enfers, ils gagneront entre 3 et 5 PA avec les compliments de leurs supérieurs.

## Les personnages

### Philippe Prunier, serviteur de Dieu

#### Entrepreneur

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2+	4	2+	2

#### Talents

Aisance sociale 4+, Baratin 3, Défense 2, Discussion 5, Langue (Anglais), Métier (entrepreneur) 3

#### Pouvoir

Volonté Supra-Normale 2

#### Combat

6 PP, 5 PF, BL2/BG4/BF6/MS8

*Croyant jusqu'au bout des ongles, Prunier détient le record de croix, rosaire et prie-dieu entassé dans le même appartement de toute la rue d'Alésia. Il a fait vœu de chasteté et est persuadé que sa mission le place au dessus du commun des mortels, autant dire qu'il n'est pas extrêmement agréable. Par contre il est doué, très doué, et incorruptible en plus...*

### Diguarde, ange de Jean-Luc de grade 1

#### Marie-Claire Durand, secrétaire

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	4+	4	3	2+	3+

#### Talents

Acrobatie 4, Athlétisme 3+, Combat 2 (épées 4), Conduite 2, Corps à corps 4, Défense 4+, Discrétion 3, Enquête 2+, Fouille 3, Intimidation 3+, Médecine 2+, Métier (garde du corps) 3, Savoir militaire 2 (tactique 5), Survie 2 (forêts 3), Tir 2 (armes de poing 5)

#### Pouvoir

Protection partagée, Sacrifice ultime 1, Aura de courage 1

#### Combat

8 PP, 7 PF, BL7/BG15/BF22/MS30 épée longue bénie (+2 précision, +4 puissance)

*Marie-Claire Durand est une secrétaire BCBG de 42 ans extrêmement coincée, vieille fille célibataire. Diguarde en a un peu marre de ce corps, mais il n'est pas suicidaire pour autant, il est juste très concentré sur sa mission et fera tout pour protéger Philippe Prunier, y compris se sacrifier. Ah j'ai oublié de préciser : Diguarde est un ange vraiment très beau. (allez, dites moi que cette fois vous l'avez saisie ma vanne pourrie...)*

## Soldat de Dieu

### Employés d'Alcon, et accessoirement Boulogne Boys

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3+	3	3+	2	1	2

#### Talents

Athlétisme 3+, Combat 2 (batte de base-ball 3), Conduite 3+, Corps à corps 2+, Défense 4, Discrétion 2, Intimidation 3+, Métier (employé de bureau) 3+, Tir 2 (armes d'épaule 4)

#### Pouvoir

Augmentation de Perception 1

#### Combat

8 PP, 5 PF, BL4/BG9/BF13/MS18 M16 (précision -2, puissance +5)

*Ils ressemblent à des employés de bureau, en un peu plus baraqué par rapport à la moyenne. Néanmoins, ils cachent dans leur bureau un M16 et une batte de base-ball (et leur carte de membre des Boulogne Boys). Et ça ressemble pas à un employé de bureau.*

## Raï, ange de Daniel de grade 2

### Daniel Michelet, Directeur général d'Alcon

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5+	4+	3	2	4

#### Talents

Athlétisme 7+, Combat 2+ (batte de base-ball 7), Corps à corps 5, Défense 6, Discrétion 3+, Discussion 4+, Fouille 3, Hobby (foot) 3, Intimidation 6+, Savoir criminel 1 (skinheads 3), Savoir militaire 1 (tactique 2+), Survie (souterrains) 4, Tir 2 (arme de poing 5)

#### Pouvoir

Pétrification 3+, groupe d'humains (skinheads), soldats de Dieu, Armure Corporelle (pierre) 2+, Peur 1+, Volonté supra-normale 2

#### Combat

20 PP, 10 PF, BL10/BG20/BF30/MS40

Batte de base-ball bénie tueuse de démons (+3 précision, +6 puissance)

*En apparence, Daniel est un directeur tout ce qu'il y a de plus classique, avec le costume gris triste, les lunettes à écailles moches et tristes et l'attaché-case noir classe mais triste. Cependant, il cache l'un des anges de Daniel les plus subtils qui soit. Bon, ça reste un ange de Daniel quand même, mais entre le foot et le base-ball sur démon, il sait être malin et réfléchir. Un peu.*

## Justine, ange de Laurent de grade 0

### Josette Fanchon, voisine d'à côté

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	5	3	4	3	2+

#### Talents

Acrobatie 4, Aisance Sociale 2+, Athlétisme 5, Combat 4 (épées 7+), Corps à corps 3, Défense 6, Discussion 3, Intimidation 4+, Savoir Militaire 4 (stratégie 6), Tir 2+ (armes d'épaule 5)

#### Pouvoir

Aura de courage 1, champ de force 1, Esquive acrobatique 1, Juste-lame 1

#### Combat

6 PP, 8 PF, BL7/BG15/BF22/MS30

*La mémé d'à côté classique, qui est sympa tant qu'on la dérange pas. Bon, quand la mémé va chercher son épée longue cachée derrière son portemanteau, on la trouve tout de suite moins classique... Et comme Justine veut faire ses preuves, elle va se battre jusqu'au bout !!*