

## **Scénario pour In Nomine Satanis :**

### **Introduction :**

Les anges ont décidé de se venger de l'affront fait par les démons vis-à-vis de la coupe du monde .En effet ,ceux-ci ont réussi faire passer la France pour un pays de débile en créant la mascotte footix pour la coupe du monde, la mascotte Jules pour l'équipe de France et, le must du must, une parade complètement nulle pour l'inauguration de la coupe du monde .De plus, ils ont réussi à semer la pagaille en diffusant des faux billets et en créant des problèmes pour vendre les vrais. Tout cela a été possible par l'infiltration des différents bureaux chargés de mettre en œuvre la parade, de créer les mascottes et de vendre les billets. Les démons se sont aussi débrouillés pour faire que le parking du stade de France soit trop petit et que l'herbe pose problème. Ils ont aussi mit en place des grèves à Air France. Bref, ils s'en sont donnés à cœur joie sur cette affaire.

Les anges sont donc de très mauvais poil et bien qu'ils se soient débrouillés pour rendre tous ces éléments acceptables pour le monde entier, ils ont décidé que la France devait gagner la coupe du monde par tous les moyens...

### **Phase 1 :**

#### **Retour dans le passé pour l'ambiance :**

##### **Début :**

1<sup>er</sup> Octobre 1997, les personnages sont contactés par téléphone, ils doivent se rendre sur la place du Trocadéro pour 16h afin d'y rencontrer un démon celui-ci ne leur dis pas comment il sera déguisé « je saurais bien vous reconnaître ! ».Sur place, il y a une foule monstre : des touristes japonais, des jeunes en skate et en rollers (et oui, on est mercredi et il n'y a plus le club Dorothée à la TV) ,des couples d'amoureux profitants des jolies couleurs de l'automne... Soudain, un des personnages est renversé par un type en rollers, avant que les autres ne puissent le rattraper, celui-ci à disparu dans la foule .Le personnage renversé remarque alors une grande enveloppe avec son non inscrit dessus .Celle-ci contient tout les renseignements pour une mission ainsi qu'une clé numéroté 128.

##### **La mission :**

Elle est très simple puisqu'il suffit de remplacer des documents par d'autre. Les documents à remplacer sont les premières maquettes de la mascotte de l'équipe de France .Les maquettes possédés par les joueurs représente un poulet ridicule habillé avec les couleurs française.

Lettre contenue dans l'enveloppe :

« Votre mission est simple, il s'agit de vous rendre dans les bureau de création publicitaire CREATIVE à Paris et de remplacer les documents représentant les premières esquisses de la mascotte de l'équipe de France par les documents ci-joint .Les documents subtilisés ne devront pas être jetés mais être déposé dans une consigne de la gare Montparnasse qui correspond à la clé ci joint. Cette mission doit absolument s'effectuer ce soir, car les esquisses seront montrés demain pour la première fois .Vous devrez de plus éliminer toutes les informations qui ne pourrait être subtilisées .Le tout devra bien sûr être fait le plus discrètement (aucun meurtre et aucune trace trop visible d'effraction et bien sûr, ne déclenchez pas l'alarme !).

PS : Si votre mission s'avère bien réussit alors vous serez remerciés en conséquence. »

##### **L'action :**

Il s'agit bien sûr d'une mission commando puisqu'il s'agit d'infiltrer un bâtiment. Les personnages ont intérêt à se dépêcher de trouver un plan car la mission doit avoir lieu le soir.

Le bâtiment se trouve dans le centre de Paris .L'agence CREATIVE occupe un immeuble de 5 étages.

Sous sol : Parking avec porte d'accès pour le rez-de-chaussée, poste de gardien avec un gardien qui surveille le parking.

Rez-de-chaussée : Salle d'accueil, poste de gardien avec deux gardiens qui surveillent les étages du bâtiment à l'aide de 7 caméras, 2 ascenseurs.

1<sup>er</sup> étage et 2<sup>ème</sup> étage : Bureaux du personnel de création.

3<sup>ème</sup> étage : Salle de rendez-vous, bureau de travail.

4<sup>ème</sup> étage : Salle de conférence.

5<sup>ème</sup> étage : Bureau du directeur, bureau de sa secrétaire.

Les personnages n'ont qu'à trouver une bonne idée et logiquement ils devraient y arriver. Une fois qu'ils auront réussi, ils n'auront qu'à remettre les documents dans la consigne de la gare Montparnasse où ils découvriront une valise contenant 10 000F pour chacun en billet de 500F.

## **Phase 2 :**

### **Retour vers le futur :**

#### **Que font les anges ?**

Les anges ont trouvés plusieurs idées pour faire que la France gagne cette coupe du monde :

- Ils ont placé quelques anges parmi les arbitres pour favoriser les français lors des matchs et donner des cartons aux joueurs trop forts des autres équipes.
- Ils ont menacé Ravaneli, Peruzzi, Foé et d'autres pour qu'ils ne participent pas à la coupe du monde.
- Ils ont payé certain défenseur pour qu'ils marquent contre leur camp lors des matchs contre la France. (Issa match France /Afrique du sud).
- Ils ont payé les médecins chargés de contrôler les joueurs de l'équipe de France pour qu'ils ne disent pas que les joueurs français sont drogués (Christophe Dugarry marque deux buts mais un n'est pas compté).
- Ils ont payés les sélectionneurs pour qu'ils ne prennent pas trop de bons joueurs et qu'ils placent mal les équipes sur le terrain.

Les anges ont bien sûr d'autres idées mais ils les réservent pour plus tard. Pour l'instant, ça marche bien, car la France à gagner 3/0 pour son premier match et 4/0 pour son deuxième match.

#### **Que font les démons ?**

Bien sûr, les démons ne se laissent pas faire et ils tentent de contrer les actions des anges pour que la France ne soit pas avantagée par rapport aux autres équipes .Pour parvenir à déjouer les plans des anges, les démons envoient des groupes de démons qui sont chargés de s'occuper des différents problèmes .Ainsi le système de vitamines utilisés pour le premier match n'est plus en application maintenant .Ils ont de plus réussi à enlever Zidane pour quelques matchs et Dugarry jusqu'à la fin.

C'est pourquoi le groupe de personnages joueur va lui aussi être sollicité. Il va lui aussi devoir participer à la lutte contre les anges.

#### **Que vont devoir faire les personnages ?**

Deux jours avant la finale, les personnages joueurs vont être contactés par les démons .Ils devront prendre contact avec un démon déguisé en biker (très reconnaissable selon lui, et en effet, il a raison, car il est vêtu tout de rose fluo) et ils devront eux porter des doudounes jaune fluo ainsi que des pantalons vert fluo et ils devront avoir les cheveux colorés (des couleurs vives) et du maquillage sur le visage. Ils auront rendez-vous dans la une discothèque

appelé le Queen et très connu à Paris (selon certain que je ne citerais pas pour ne pas avoir de problème avec la mafia Polonaise et la firme Nestlé). Les personnages auront rendez-vous le lendemain matin à 1heure .Une fois sur place, ils n'auront aucun mal à prendre contact avec le démon qui leur expliquera sur un fond de musique techno qu'ils doivent se débrouiller pour que l'arbitre de la finale ne puisse pas arbitrer la rencontre car c'est un ange. Cependant, il ne faut pas le tuer et s'il doit être blessé, il faut que ça ait l'air d'un accident. Le tout doit être fait assez vite car il faut que la FIFA ait le temps de s'occuper de l'arbitre remplaçant .Le biker leur donne alors une mallette contenant 10000F pour chacun des joueurs et autant de billet pour la finale de la coupe du Monde qu'il y a de joueurs avec une note qui dit qu'il est impératif de s'y rendre et habiller tout en vert (évidemment !).Les personnages n'ont plus qu'à agir.

Les arbitres se trouvent dans un Hôtel à Paris : le Georges V. Il faut savoir qu'il est très difficile d'être en contact direct avec l'arbitre, car il est surveillé évidemment par la sécurité de l'immeuble, de la FIFA et bien sûr par 5 anges d'un assez gros gabarit ma foi. Les personnages peuvent agir à leur guise tant qu'ils respectent les termes du contrat.

### **La coupe du Monde s'est formidable !**

**(Ou quand y en a plus, y en a encore ! On peut aussi voir ça comme ça !)**

Deux jours après, c'est le jour de la finale de la coupe du monde, c'est la folie dans toute la France .Le stade de France est assiégé pendant toute la journée jusqu'à ce que les portes s'ouvrent et là c'est la rué dans le stade .Il y en a même qui prennent les places d'autres personnes parce qu'elles trouvent que les leurs sont moins bien. Et bien sûr, une bande de mecs baraqués s'est emparés des places des personnages joueurs (histoire que les PJ se défoulent un peu quand même !).

La finale oppose la France au Brésil et les supporters sont plus que jamais enragés ce soir. Durant la première partie du match (jusqu'à la mi-temps), il y a des actions de chaque côté mais les deux équipes sont à égalités sur le score de 1/1 avec un but pour Henri et un but pour Ronaldo.

Pendant que les personnages regardent les joueurs quitter le terrain un type déguisé en Ronald Mac Donald arrive vers les personnages joueurs et leur dit :

« Les mecs, c'est la grosse merde, on vient d'apprendre qu'une bombe ultra puissante a été placé dans la coupe qui se trouve devant les tribunes officielle .Il faut absolument subtiliser la coupe et la remplacer par celle-ci (et il leur tend un sac).Et dépêchez vous ! Car elle est censée exploser à la fin du match lors de la remise de la coupe .Et faite ça sans foutre la foire s'il vous plaît ! Ca serait vachement bien ! »

Si les joueurs posent des questions sur qui a posé la bombe il leur répond que c'est sûrement les soldats de terre creuse qui ont voulu profiter de l'événement qui réunissait beaucoup de nationalités différentes.

Maintenant les personnages joueurs n'ont plus qu'à se dépêcher de trouver un moyen d'action pour sauver le stade sinon c'est la merde (mais bon le maître du jeu peut toujours trouver une solution).

Une fois qu'ils auront récupéré la bombe et fait ce qu'il faut pour l'empêcher d'exploser alors le scénario sera terminé.

### **Petit plus :**

Les joueurs voudront sûrement savoir qui a gagné la coupe du monde, dite leur que c'est la France avec 2/1 par exemple (un but de Zidane à la dernière minute).