

Extension N°6 pour In Nomine Satanis / Magna Veritas

MORS ULTIMA RATIO



Par
Croc

PAR
MIRA 90



METROPOLITAIN



Sommaire

INTRODUCTION	2
SYSTEME DE JEU	3
Passage des personnages d'un univers à l'autre	3
Modification des pouvoirs	4
Les mort-vivants	7
Les nouveaux sorts	9
Nouvelles armes	11
SCENARIOS POUR MAGNA VERITAS	12
Appelez-moi Pablo	12
Fièvre lupine	23
Le musée des horreurs	33
SCENARIOS POUR IN NOMINE SATANIS	39
Flic ou zombi?	39
I'm bleeding in the rain	51
Copains comme cochons	62
DENOUEMENT COMMUN	66
CREDITS	73

METROPOLITAIN

Introduction

Cette série de scénarios d'In Nomine Satanis / Magna Veritas propose aux joueurs de se dépayser totalement en allant chasser les êtres paranormaux de "l'autre côté" dans un monde créé par Beleth qui ressemble à s'y méprendre à la terre des années 20. Ici, point d'horreurs indescriptibles, d'angles impossibles et de bruits obscènes (encore que...) mais des créatures bien de chez nous (enfin presque...) tels que les vampires, loup-garous, fantômes et autres mort-vivants. Cette extension vous propose trois scénarios pour chaque jeu et un scénario final commun qui mettra les joueurs aux prises avec le vrai responsable de tout cela. Note: Cette série de scénarios n'est pas jouable avec des personnages de la troisième force (sorcières, vikings, etc...).

Synopsis des scénarios (MV)

Appelez-moi Pablo

Après une rapide entrevue avec Blandine, les joueurs, nouvellement arrivés dans ce "monde", sont mis en relation avec Ricardo qui disparaît ensuite ce qui le amènent à enquêter sur des affaires toutes plus débiles les unes que les autres... (agriculteur peu scrupuleux qui empoisonne les vaches de son voisin, jeune fille dotée de pouvoirs psy bidons, combustion spontanée qui cache en fait un crime crapuleux) Jusqu'au jour où ils enquêtent sur un fait vraiment inquiétant: Une maison dite "hantée" est le quartier général d'un groupe de mort-vivants que les joueurs devront éliminer pour libérer Ricardo, qui n'est autre qu'un Ange de Walther.

Fièvre lupine

Fort de cette réussite, leurs investigations les amènent ensuite dans un petit village de l'Ardèche où nombre de gens deviennent fous furieux sans raisons apparentes. Aidés par Bikok, un Démon de Kobal, ils découvrent que tous le villageois sont en passe de devenir des loups-garous. L'élimination pure et simple de tous les habitants n'est pas un choix acceptable et la découverte d'un antidote dans un village où rodent une trentaine de loups garous n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît.

Le musée des horreurs

Les joueurs, qui n'ont toujours pas fait le rapprochement entre les deux scénarios précédents, enquêtent maintenant sur d'étranges crimes perpétrés au muséum d'histoire naturelle de Paris. Le coupable s'avère être un dinosaure-squelette coléreux et pas du tout d'accord pour être enfermé dans ce lieu plein de poussière et de gardiens alcooliques. Bikok réapparaît et, si les joueurs n'ont pas utilisé tous les indices disséminés ici et là, les mènent à Moncrotin sur Loing, le désormais célèbre petit village de la Sarthe.

Synopsis des scénarios (INS)

Flic ou zombi ?

Les personnages, au service d'Hector Caserta, parrain local et Démon de Mammon, doivent enquêter sur un "justicier" solitaire qui saigne tous ses hommes de main. Les joueurs, dans leurs investigations, rencontrent le père Alphonse, un inquisiteur complètement fou qui leur donne des renseignements sur le tueur qu'ils recherchent. Ils finissent pas dénicher leur homme, un certain Maurice Venoud, responsable d'un groupe de mort-vivants terroristes. Baston. Questions restées sans réponse. Fin.

I'm bleeding in the rain

Les joueurs se la coulent douce jusqu'au jour où Hector Caserta leur donne de l'avancement et les charge d'organiser un trafic d'explosif dans la capitale. Les acheteurs potentiels sont nombreux et un certain Hornet souhaite en acheter une grande quantité. Que les joueurs refusent ou pas, des hommes de mains tenteront de les éliminer et se serviront de l'explosif pour tenter un attentat sur le parrain lui même.

Copains comme cochons

Fou de rage d'avoir échappé à la mort de si peu, Hector Caserta leur donne 3 jours pour trouver les véritables

METROPOLITAIN

coupables. Une course poursuite s'engage donc entre les hommes d'Hornet et nos joueurs. Tout ce petit monde se retrouve à Moncrotin sur Loing, petit village de la Sarthe, dans un grand élevage de porcs.

Synopsis du dénouement

==== commun (INS/MV) ====

Arrivés à l'élevage de porcs et aidés par le père Alphonse, ils éliminent les mort-vivants de leur ennemi et

s'apprêtent à s'enfoncer dans le complexe souterrain qui lui sert de base secrète. Les sous-sols de l'élevage de cochons de cette bonne vieille ville sont dignes des pires "donjons" de notre jeunesse. C'est très sale et les joueurs sont taquinés de temps à autres par des créatures mort-vivantes. Arrivés, après de multiples embûches, au quartier général d'Hornet, ils découvriront que c'est en fait un vampire-sorcier, la créature mort-vivante la plus noble, et qu'il n'est affilié ni au mal, ni au bien. La confrontation finale est inévitable et le combat qui s'ensuit d'autant plus cruel qu'aucun être humain (vivant!) n'y prend part.

==== Système de jeu ====

==== Passage des personnages d'un univers à l'autre ====

Mors Ultima Ratio se déroule dans un univers onirique créé par Beleth et qui n'existe que dans son propre esprit. Les personnages pourront donc être amenés à y pénétrer en entrant en conflit direct avec Beleth ou Blandine. Ce "conflit" est très facile à mettre en place et pourra faire l'objet d'un petit scénario d'introduction. Bien que leur "quête" soit très importante, il est de bon ton de ne pas leur faire comprendre. Ils devront s'impliquer d'eux même dans l'aventure dans laquelle ils vont être plongés bien malgré eux.

Voici quelques idées en vrac:

- Les joueurs sont envoyés par Blandine et sont des Anges. Ils savent qu'ils ne sont que dans un rêve mais aussi que leur mission est d'une importance capitale.

- Les joueurs sont envoyés par Beleth et sont des Démons. Ils ne savent pas où ils sont mais doivent servir au mieux de leurs possibilités leur supérieur (dans ce cas, Hector Caserta).

- Les joueurs sont envoyés par Beleth et sont des Anges. Ils ne savent pas où ils sont et peuvent croire qu'ils sont victimes d'un Démon de Kronos et qu'ils ont remonté le temps.

Une fois dans le "Gothic Horror" (c'est comme cela que nous appellerons ce monde), le corps terrestre du personnage paraît endormi et impossible à réveiller. Des électrodes permettront de déterminer qu'il rêve ou cauchemarde (c'est selon). Tous les dommages subis dans le Gothic Horror apparaîtront sur le corps terrestre du personnage (voir la scène des plaies qui forment les mots "Come and get him bitch" sur le torse d'un adolescent dans Freddy 3: Dream Warriors). Le personnage apparaîtra dans le monde du Gothic Horror en s'incarnant dans le corps d'un être humain (aléatoirement).

Ceci ne posera pas de problèmes d'éthique pour un Ange puisque c'est un univers créé de toute pièce par Beleth et qu'aucun de ces êtres humains n'existe vraiment. L'aide ne pourra pas venir du monde réel car une minute dans cet univers correspond à une journée dans le Gothic Horror. Ce qui nous donne la table d'équivalence suivante:

Monde réel	Gothic Horror
Une seconde	24 minutes
Une minute	Une journée
Une heure	Deux mois
Une journée	Quatre ans

Il est donc très improbable que la série des trois scénarios ne dure plus de trois à quatre mois ce qui rend presque impossible l'organisation de secours. Note: A partir de maintenant, toute notion de durée exprimée ne sera valable que dans le Gothic Horror. Exemple: Si les joueurs mettent trois jours à trouver un indice, il se passera 3 minutes dans le monde réel.

METROPOLITAIN

Modification des pouvoirs

Principes de base

A la différence des autres mondes oniriques (décrits dans le livret de scénarios "Maleficarum Daemonis" et dont on trouve des exemples dans la campagne "Baron Samedi"), tout ce qui se passe dans le Gothic Horror suit exactement les mêmes règles que toute partie d'INS/MV à l'exception des quelques différences expliquées ci-après.

Récupération des points de pouvoir

Dans le Gothic Horror, les personnages récupèrent leurs points de pouvoir comme s'ils étaient respectivement de Beleth et de Blandine. Rappelons donc ces valeurs:

Blandine (Tous les Anges): 1 point/24 heures et 1 point/4 heures de sommeil.

Beleth (Tous les Démons): 1 point/24 heures et 1 point/6 heures de sommeil.

Modification des pouvoirs

Tous les pouvoirs trop "visuels" voient leur puissance diminuer (et même totalement disparaître). Les pouvoirs de "Rêve" et de "Cauchemar" sont, quant à eux, tellement puissants qu'il n'est pas recommandé qu'il y ait plus d'un Démon de Beleth ou Ange de Blandine par groupe. La liste qui suit vous donne toutes les modifications à apporter aux pouvoirs des règles de base (et ceux spécifiques au Archanges et Prince-Démons). Les pouvoirs annexes des Démons et des Anges (pouvoirs accordés par les grades, aura, langage Démoniaque ou Divin, ne fonctionnent pas dans le Gothic Horror). Les églises et autres lieux sacrés possèdent par contre toujours leurs pouvoirs.

Pouvoirs des Démons

111-116: Ces pouvoirs sont utilisables normalement mais le fait de sortir un mode d'attaque est tellement douloureux que le personnage ne peut pas agir (autrement qu'en se roulant par terre en hurlant) pendant 7-Force secondes.

121-126: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas à part la télékinésie dont le coût est doublé (c'est à dire 2PP pour +4, 4PP pour +5 et 6PP pour +6).

131-166: Tous ces pouvoirs fonctionnent normalement.

211: Ce pouvoir est utilisable normalement mais le fait de sortir la protection est tellement douloureux que le personnage ne peut pas agir (autrement qu'en se roulant par terre en hurlant) pendant 7-Force secondes.

212-226: Tous ces pouvoirs fonctionnent normalement.

231-236: Arrivé dans le monde du Gothic Horror, le personnage se trouvera dans le corps d'un homme célèbre de l'époque et qui correspond à la couverture possédée.

241-246: Tous ces pouvoirs fonctionnent normalement.

251: Ce pouvoir fonctionne normalement mais la protection est invisible et coûte 2PP par seconde.

252-253: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

254: Ce pouvoir fonctionne normalement mais la protection est invisible et coûte 2PP par seconde.

255-325: Ces pouvoirs fonctionnent normalement sauf la réduction qui coûte 1PP par minute.

326: L'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible (nouvelle utilisation: voir "Influencer le Gothic Horror").

331-334: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

335-366: Ces pouvoirs fonctionnent normalement.

411-416: Les armes magiques apparaissent au côté de leur propriétaire dès qu'il entrent dans le Gothic Horror. Elles ne peuvent plus disparaître. Les armes "du futur" (celles créées après 1921) ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas. Les pouvoirs possédés par ces armes suivent les mêmes règles d'utilisation que les autres pouvoirs de Démons.

421-426: Les objets "du futur" (ceux créés après 1921) ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas. Les pouvoirs possédés par ces objets suivent les mêmes règles d'utilisation que les autres pouvoirs de Démons.

METROPOLITAIN

431-466: Tous ces lieux et objets sont possédés par le personnage dans lequel le Démon s'incarne. Le jet privé est en fait un avion à hélices. L'île déserte est plutôt située au large des cotes française.

511-556: Ces serveurs et alliés n'interviennent pas dans le Gothic Horror.

561-562: Ce pouvoir n'est utilisable que si le Prince-Démon ou le Démon est Beleth ou un de ses serviteur.

563-566: Le personnage dans lequel le Démon s'incarne connaît ces individus. Le hacker est remplacé par une petite frappe qui rôde des les milieux louches.

611-665: Toutes ces limitations affectent normalement le personnage sauf Ancienne mode qui doit être réactualisé.

Pouvoirs spécifiques: On considère que ces pouvoirs fonctionnent normalement à l'exception de ceux décrits ci-après:

Pari stupide, Goinfrerie, Message officiel, Gag absurde, Projection temporelle: Ces pouvoirs de fonctionnent pas.

Cauchemar mortel: L'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible (nouvelle utilisation: voir "Influencer le Gothic Horror").

Pouvoirs des Anges

112-116: Tous ces pouvoirs sont utilisables normalement.

121-126: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas à part la télékinésie dont le coût est doublé (c'est à dire 2PP pour +4, 4PP pour +5 et 6PP pour +6) et l'eau bénite qui peut servir à remplir des fioles (voir à ce sujet "Daemonis Compendium" mais dont la puissance n'est pas suffisante pour projeter des jets à grande distance.

131-166: Tous ces pouvoirs sont utilisables normalement.

211: Ces protections sont invisibles mais coûtent 1PP/minute.

212-226: Tous ces pouvoirs sont utilisables normalement.

231-236: Arrivé dans le monde du Gothic Horror, le personnage se trouvera dans le corps d'un homme célèbre de l'époque et qui correspond à la couverture possédée.

241-246: Tous ces pouvoirs fonctionnent normalement.

251: Ce pouvoir fonctionne normalement mais la protection est invisible et coûte 2PP par seconde.

252: Ce pouvoir ne fonctionne pas.

253: Ce pouvoir fonctionne normalement.

254: Ce pouvoir fonctionne normalement mais la protection est invisible et coûte 2PP par seconde.

255-324: Ces pouvoirs fonctionnent normalement sauf la réduction qui coûte 1PP par minute et l'électricité qui ne fonctionne pas. Notez aussi que les mort-vivants au service d'Hornet ne sont pas considérés comme "maléfiques" pour ce qui est de l'utilisation de la détection du mal.

325: L'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible (nouvelle utilisation: voir "Influencer le Gothic Horror").

326: Ce pouvoir fonctionne normalement.

331-334: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

335: Ce pouvoir coûte 3PP/seconde.

336-366: Ces pouvoirs fonctionnent normalement.

411-416: Les armes magiques apparaissent au coté de leur propriétaire dès qu'il entrent dans le Gothic Horror. Elles ne peuvent plus disparaître. Les armes "du futur" (celles créées après 1921) ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas. Les pouvoirs possédés par ces armes suivent les même règles d'utilisation que les autres pouvoirs d'Anges.

421-426: Les objets "du futur" (ceux créés après 1921) ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas. Les pouvoirs possédés par ces objets suivent les même règles d'utilisation que les autres pouvoirs d'Anges.

431-446: Tous ces lieux sont possédés par le personnage dans lequel l'Ange s'incarne.

451-452: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

453: A remplacer par la SDN.

454-456: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

METROPOLITAIN

461-466: Tous ces lieux sont possédés par le personnage dans lequel l'Ange s'incarne.

511-556: Ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le Gothic Horror.

561-565: Le personnage dans lequel le Démon s'incarne connaît ces individus.

566: Ce contact n'existe pas.

611-666: Toutes ces limitations affectent normalement le personnage.

Pouvoirs spécifiques: On considère que ces pouvoirs fonctionnent normalement à l'exception de ceux décrits ci-après:

Chair en pierre, Message Officiel, Apparence Démoniaque: Ces pouvoirs ne fonctionnent pas.

Rêve divin: L'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible (nouvelle utilisation: voir "Influencer le Gothic Horror").

Influencer le Gothic Horror ==

Certains pouvoirs permettent d'influencer d'une façon bien étrange le monde dans lequel les joueurs vont évoluer. Étudions donc tous les pouvoirs qui peuvent servir:

Cauchemar (326): Lorsque le personnage utilise ce pouvoir (pour 3PP par attaque), il entre en conflit psychique avec sa cible (qu'il doit voir). Si le pouvoir est réussi, le résultat des unités donne le nombre d'heures durant lesquelles la victime sera très mal à l'aise et dans l'impossibilité d'entreprendre quoi que ce soit de dangereux (si elle y est forcée, elle subit un malus de 6 colonnes). L'utilisateur du pouvoir devra déterminer les causes de cette peur panique. Exemple: Un Démon entre dans une église (récente) et surprend un Ange en train de prier. Il jette son pouvoir et réussit avec un résultat des unités de 4. L'Ange croit voir une statue de la vierge en train de lui faire un signe obscène. Il se relève d'un bond et sort en courant...

Cauchemar mortel (Spécial): Lorsque le personnage utilise ce pouvoir (pour 3PP par attaque), il entre en conflit psychique avec sa cible (qu'il doit voir). Si

le pouvoir est réussi, le résultat des unités donne le nombre de points de dommages subis par la cible. Le Démon devra alors décrire logiquement pourquoi la cible prend cette attaque. Exemple: Un Démon de Beleth entre dans une maison et aperçoit du coin de l'oeil un Ange de Laurent qui se jette sur lui, épée lumineuse à la main. Il utilise son pouvoir de cauchemar mortel et réussit son jet avec un résultat des unités de 6. Il estime que l'Ange de Laurent, dans sa précipitation se donne un coup avec son épée (il aurait tout aussi bien pu choisir que l'Ange, emporté par son élan, passe par la fenêtre et atterrisse deux étages plus bas. N'oubliez pas que la cause des dommages choisie doit être en rapport avec les points de dommages (on ne se cogne pas dans une table en prenant 6 points de dommages).

Rêve (325): Lorsque le personnage utilise ce pouvoir (pour 5PP par attaque), il entre en conflit psychique avec sa cible (qu'il doit voir). Si le pouvoir est réussi, le résultat des unités donne le nombre d'heures durant lesquelles la victime sera très mal à l'aise et dans l'impossibilité d'entreprendre quoi que ce soit de dangereux (si elle y est forcée, elle subit un malus de 6 colonnes). L'utilisateur du pouvoir devra déterminer les causes de cette peur panique. Exemple: Un Ange explore une crypte et surprend un Démon en pleine fornication avec une petite fille. Il jette son pouvoir et réussit avec un résultat des unités de 4. Le Démon croit voir apparaître un Ange armé d'une épée qui lui sourit avant de lever son arme au dessus de sa tête. Le Démon se retire, pousse un cri de terreur et balbutie quelques excuses avant de partir en courant. Durant tout le temps que le personnage sera victime du pouvoir, l'utilisateur connaîtra sa position exacte.

Rêve divin (Spécial): Lorsque le personnage utilise ce pouvoir (pour 10PP par attaque), il entre en conflit psychique avec sa cible (qu'il doit voir). Si le pouvoir est réussi, le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles le Démon sera emporté dans le monde des rêves (selon Blandine). Il sera agressé par des jolies petites nymphes, des elfes aux ailes dorées, des lutins aux oreilles pointues et de superbes fleurs de toutes les couleurs. Il se verra en train de gambader joyeusement dans de grandes plaines vertes, au milieu de troupeaux de moutons et de petits cochons roses. Il ne pourra rien faire d'autre qu'être gentil, serviable et mignon. Son corps restera bien sur à l'endroit où il se trouvait mais tombera dans un coma (ou un sommeil) très profond. Éliminer le corps physique équivaut à enfermer le Démon dans ce monde magique pour toujours. Si, par miracle, le Démon revient dans le monde réel (le Gothic Horror), il y a

METROPOLITAIN

1 chance sur 3 (Résultat d'un dé à six faces inférieur ou égal à 2) qu'il soit marqué à vie (tirer au sort une folie parmi celles proposées dans les règles du jeu).

Intervention Divine et Démoniaque

Lorsqu'un Ange réussit à faire intervenir Dieu (111) ou son Archange (Invocation) ou qu'un Démon réussit à faire intervenir Satan (666) ou son Prince-Démon (Invocation), les limitations de pouvoirs indiquées ci-dessus ne sont plus valables pour lui pendant dix minutes. Dieu, Satan, les Archanges autres que Blandine et les Prince-Démons autres que Beleth ne pourront avoir aucun autre effet sur le Gothic Horror. Si un serviteur de Beleth ou de Blandine réussit une invocation, Ces derniers pourront intervenir normalement et de la façon qu'ils affectionnent sur notre bonne vieille terre.



TUETOUT

PUCES - PUNAISES - MITES - POUX, ETC.
Le Flacon 4 fr. 50 - Toutes Pharmacies
BARRÉ, 8, r. Jules César, PARIS-12^e

Première publicité de Calm (Novembre 1921)

Dieu n'a pas créé le monde en un jour

Beleth concevant le monde du Gothic Horror petit à petit, il est possible que les joueurs le prennent de vitesse et pénètrent dans des endroits du rêve qu'il n'a pas encore conçu. Chaque fois que les joueurs se rendent dans un endroit que le maître de jeu n'a pas du tout prévu, il peut estimer que Beleth non plus et que cette partie n'existe pas encore! La description qu'il en donnera devra ressembler au brouillon d'un dessinateur (des crayonnés vagues, quelques essais de couleur, etc...).

Il pourront même apercevoir le décor se créer à grands coups de jets de couleur ou de gomme. Les personnages ne pourront alors plus progresser dans cette direction avant que le décor soit terminé, ce qui prendra environ 1D6 jours. Le maître de jeu ne devra utiliser cette possibilité que s'il est réellement pris de cours et pas seulement quand ça l'arrange. Pour décrire ce phénomène, utilisez la BD de Valérian "Sur les terres truquées" ou un certain épisode de la quatrième dimension dont je ne me souviens pas le nom (ça vous aide!). Cette procédure est appelée "partie non-crée".

Les mort-vivants

Ce n'est pas parce que nous ne pouvons pas mourir qu'il faut nous considérer comme les pires créatures qui soient. Un jour, les légions mort-vivantes se leveront et marcheront sur la terre entière. Gare à ceux qui nous ont opprimé ou qui se mettraient sur notre chemin. Nous ne sommes pas morts, nous sommes la mort!

Hornet, 125^{ème} Commandement

Comme vous l'avez sûrement deviné, cette campagne a pour fond le combat entre Beleth et certaines de ses créatures de cauchemar: Les mort-vivants. Agacés d'être relégués au rang le plus bas de la hiérarchie Démoniaque, ils décident de prendre le contrôle de monde créé par Beleth pour s'amuser et, dirigés de main de maître par Hornet, un sorcier mort-vivant de très haut niveau, tentent de s'infiltrer ainsi dans le monde réel (c'est le but secret mais principal d'Hornet).

Si, par malheur, les joueurs échouent et n'arrêtent pas Hornet, la réalité créée par lui prendra corps dans le monde réel, dès le retour des personnages sur notre bonne

vieille terre. si c'est le cas, tous les personnages perdront leurs serviteurs mort-vivants (ceux-ci prendront la fuite ou tenteront même de les éliminer).

Samigina sera reconnu comme renégat (en fait, c'est lui qui se rangera aux coté de ses "frères") et sera (ainsi que ses serviteurs) pourchassé et détruit par les autres Démons et Prince-Démons. Au bout d'une semaine de chaos, les mort-vivants seront tous regroupés sous le double commandement d'Hornet et de Samigina et auront atteint une puissance identique à celle qu'ils ont dans le monde du Gothic Horror.

METROPOLITAIN

Une quatrième force sera alors créée, et autant dire qu'elle sera autant pourchassée par les Anges que par les Démons. Les mort-vivants décrits ci-après sont ceux que les joueurs devront combattre dans le monde du Gothic Horror, et après s'ils échouent dans leur mission. Tous les mort-vivants gardent leurs deux pouvoirs spéciaux (peur et grande résistance aux dommages, voir page 12 d'INS).

Zombis

Ces mort-vivants correspondent à ceux créés par le cinéma américain (et surtout la trilogie des mort-vivants de Romero). Ils sont très lents, totalement dépourvus d'intelligence et peuvent être détruits de deux façons: Soit en leur faisant exploser la tête, soit en les brûlant. Les dommages du feu (et ceux de l'eau bénite) sont donc comptabilisés normalement. Pour toutes les autres attaques, seul un résultat des unités supérieur ou égal à 6 indique que la tête a été tranchée et que le zombi est détruit. Dans tous les autres cas, le zombi ne subit aucun points de dommages. Ils ont les caractéristiques suivantes:

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	1	3	1	1	-

Talents: Corps à corps+2, Discrétion+1.

Equipement: Ils combattent avec leurs ongles, ce qui donne une puissance de +1 à leurs attaques au corps à corps (bonus de force déjà comptabilisés).

Squelettes

Ces mort-vivants sont, à la différence des zombis, très rapides et assez intelligents (pour ce qui est des tactiques de combat). Ils sont la plupart du temps armés (armes blanche, au moins dans le Gothic Horror) et possèdent même souvent des armures.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	1	3	1	-

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Arme de contact+2, Bouclier+2 (Voir Berserker), Arme de contact lourde+2.

Equipement: Epée longue et bouclier (rond) ou épée à deux mains, morceaux d'armure (Protection: 2).

Note: Les blessures causées aux squelettes ne peuvent être guéries qu'avec un jet de Mécanique "Moyen". Un réussite redonnera 1 point de Force à la créature.

Goules

Ces monstres sont les plus puissants des trois types de créatures de l'armée formée par Hornet. Ils se nourrissent de cadavres et ressemblent à des humains à la peau grise, aux griffes et aux dents de grande taille. Ils sont très intelligents et particulièrement vicieux. Ils peuvent utiliser toutes sortes d'armes (y compris les fusils et les revolvers) mais préfèrent combattre à mains (ou plutôt griffes) nues.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Talent d'arme+2 (au choix).

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps.

Vampires

Les vampires sont les plus puissantes créatures du monde créé par Beleth. Il existe autant de types de vampires qu'il y a de vampires et la fiche donnée ci-dessous n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. N'oubliez pas que, comme les autres mort-vivants, on estime que les vampires possèdent tous les pouvoirs 212, 215 et 216. Ils sont tous affiliés à Samigina, Prince des Vampires.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	4	3	2	4	23

Talents: Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+1, Savoir-Faire+2.

Pouvoirs: Dents+2 (111, petites), Charme+1 (131), Régénération+1 (226), Forme gazeuse+2 (263), Vol+2 (332), Phobie des croix (641), Phobie de la lumière (644), Besoin de sang (651), Baiser vampirique+1 (Spécial).

Loups-garous

Ces créatures ne sont pas réellement des mort-vivants mais sont tout de même alliées à Hornet et sa bande. Bien qu'ils possèdent le pouvoir spécifique de Caym, ils ne lui sont pas affiliés. A la différence des autres mort-vivants, ils ne possèdent pas les pouvoirs 212, 215, 216 et encaissent les dommages comme un être humain (en fait, ils ne

METROPOLITAIN

gardent des mort-vivants que leur pouvoir intrinsèque de Peur).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	5	4	2	2	15

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Course+1, Discrétion+2.

Pouvoirs: Griffes+2 (113), Force+2 (241), Champ magnétique+2 (254*), Vitesse+1 (334), Transformation+1 (Spécial).

Note (*): Le pouvoir de champ magnétique est invisible et n'a aucun effet sur les attaques d'armes ou de projectiles en argent.

Fantômes

Ces créatures incorporelles ne sont pas totalement Démoniaques. Ce sont les esprits d'hommes morts sans sépultures. Ils errent un peu partout et se retrouvent souvent dans le monde des rêves puisque c'est l'endroit où ils peuvent s'amuser le plus. Ils sont plus taquins que méchants mais gare à celui (ou celle) qui se moquerait d'eux. Aucune attaque physique ne peut les affecter (ils ne peuvent pas non plus attaquer physiquement). Le pouvoir spécifique de Walther (Exorcisme) fonctionne sur un fantôme.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
-	5	-	4	2	-	21

Talents: Baratin+2, Discussion+1.

Pouvoirs: Télékinésie+2 (125), Peur+2 (134), Malédiction+1 (151 à 156 au choix), Invisibilité+2 (261), Télépathie+2 (321), Cauchemar+1 (326).

Spectres

Les spectres sont très similaires aux fantômes car ils sont créés de la même façon (personne morte sans sépulture). Cependant, à la différence des fantômes, les spectres ont acquis une véritable haine des êtres vivants et font tout pour les détruire. Leur puissance, comparée à celle des fantômes, est heureusement bien moindre. Aucune attaque physique ne peut les affecter (ils ne peuvent pas non plus attaquer physiquement). Le pouvoir spécifique de Walther (Exorcisme)

fonctionne sur un spectre.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
-	4	-	3	3	-	16

Talents: Baratin+1, Discussion+0.

Pouvoirs: Télékinésie+2 (125), Peur+2 (134), Malédiction+1 (151 à 156 au choix), Invisibilité+0 (261), Télépathie+0 (321), Cauchemar+1 (326).

Sorciers mort-vivants

Les sorciers mort-vivants sont, de toutes les créatures maléfiques, les plus intelligentes et les plus perverses. Ils ont atteint l'immortalité en mourant une première fois et leur but ultime est souvent aussi intemporel qu'irréaliste. Il en existe quelque uns pourtant qui allient pouvoir magique et intelligence pure. Hornet est un de ceux là et il ne reste plus que les joueurs entre lui et son but. La fiche ci-dessous donne les statistiques d'un sorcier mort-vivant débutant.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	1	3	3	1	-

Talents: Baratin+1, Discussion+0, Ecriture+0, Lecture+1, Sort annexe+2.

Sorts: Créer un zombi, Créer un squelette, Créer un goule, Peur, Brouillard, Forme gazeuse.

Les nouveaux sorts

Hornet a conçu et distribué à ses serviteurs magiciens de nombreux sortilèges qu'ils utilisent contre leurs ennemis. Bien qu'inspirés des pouvoirs de Démons et d'Ange (dans une moindre proportion), il est bon de tous les décrire en détail. Ils se lancent tous avec le talent "Sort annexe".

Brouillard

Niveau de difficulté: 1

Description: Jeter ce sort prend 5 secondes et demande la présence d'un feu quelconque. Si le sort est réussi, une dense fumée commencera à s'élever du brasier. Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure. Elle couvrira en 10 secondes

METROPOLITAIN

une sphère de 15 mètres de rayon. Tout jet nécessitant la Précision ou la Perception se verra assorti d'un malus de 5 colonnes. Ce nuage dure (Résultat des unités) minutes. Les créatures mort-vivantes ne sont pas affectées par ce brouillard (sauf les loups-garous).

Charme

Niveau de difficulté: 4

Description: Jeter ce sort prend 5 secondes. Il est résolu comme un conflit psychique entre le sorcier et sa victime (qui doit se trouver en vue et à moins de 30 mètres). Un jet réussi indique que la victime est sous le contrôle total du sorcier pour (Résultat des unités) jours. Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure. Un sorcier ne peut pas contrôler plus d'une personne de cette façon à la fois.

Créer un fantôme

Niveau de difficulté: 4

Description: Ce sort permet de créer un fantôme à partir d'un être humain mort depuis moins d'une minute. La créature prendra vie 1D6 secondes après que le sort soit jeté. Le fantôme sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le fantôme est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette, fantôme, spectre ou goule).

Créer un spectre

Niveau de difficulté: 5

Description: Ce sort permet de créer un spectre à partir d'un être humain mort depuis moins d'une minute. La créature prendra vie 1D6 secondes après que le sort soit jeté. Le spectre sera automatiquement contrôlé par le sorcier et sera détruit si ce dernier meurt. Un jet raté indique que le spectre est créé mais qu'il n'est pas contrôlé. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler que (Volonté fois 3) créatures à la fois (zombi, squelette, fantôme, spectre ou goule).

Douleur

Niveau de difficulté: 2

Description: Jeter ce sort prend deux minutes. Si le jet est

réussi, la prochaine personne que le sorcier touchera avec une partie de son corps ressentira une douleur intenable (5 colonnes de malus à toutes ses actions) qui ne se calmera qu'après (Résultat des unités) minutes. Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure.

Forme gazeuse

Niveau de difficulté: 3

Description: Jeter ce sort prend 1 minute. Si le jet est réussi, le sorcier se transforme en gaz comme un Démon utilisant ce pouvoir au niveau+2 (voir pouvoir 263, page 25 d'INS). Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure.

Peur

Niveau de difficulté: 2

Description: Jeter ce sort prend deux minutes. Si le jet est réussi, la prochaine personne que le sorcier touchera avec une partie de son corps sera prise d'une peur panique (2 colonnes de malus s'il ne peut pas fuir) qui ne se calmera qu'après (Résultat des unités) minutes. Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure.

Téléportation

Niveau de difficulté: 4

Description: Jeter ce sort prend 1 heure. Si le jet est réussi, le sorcier se téléporte comme un Démon utilisant ce pouvoir au niveau+1 (voir pouvoir 331, page 26 d'INS). Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure.

Vapeurs toxiques

Niveau de difficulté: 5

Description: Jeter ce sort prend 5 minutes et demande la présence d'un feu quelconque. Si le sort est réussi, une dense fumée commencera à s'élever du brasier. Si le sort est raté, le sorcier ne pourra pas relancer ce sort avant le lendemain à la même heure. Elle couvrira en 10 secondes une sphère de 10 mètres de rayon. Tout être vivant se trouvant à l'intérieur prendra 3 points de dommages par seconde. Ce nuage dure (Résultat des unités) minutes. Les créatures mort-vivantes et les personnages possédant le

METROPOLITAIN

pouvoir d'anaérobiose (216) ne sont pas affectées par ce brouillard (sauf les loups-garous).

Vivisection

Niveau de difficulté: 5

Description: Jeter ce sort prend 1 minute. Il permet de

téléporter un organe vital du corps d'un adversaire dans sa main. La victime subit alors (Résultat des unités fois 3) points de dommages. La victime peut tenter de résister avec un jet de Force (Moyen). Si le sort est raté (ou si le jet de résistance rend le sort inefficace), c'est l'organe du sorcier qui est téléporté (et c'est lui qui subit les dommages).

Nouvelles armes

Il est fort probable que les personnages aient à utiliser des armes "anciennes" ou soient confrontés avec des personnages non-joueurs en utilisant. Vous trouverez donc ci-dessous une liste non-exhaustive qui permettra cependant au maître de jeu d'arbitrer correctement les combats.

Arme de contact	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Canne-épée	+1	+1	Arme de contact	-
Pelle aiguisée	+2	-1	Arme de contact	-
Baïonnette sur fusil	+0	+1	Arme de contact	a

a: La puissance est majorée de 2 points si le personnage l'utilisant charge.

Arme à distance	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Derringer	-1	-1	2	2	Arme de poing	-
Fusil de chasse	+1	-1	0	2	Arme d'épaule	a
Idem (à canon scié)	+2	-1	3	2	Arme de poing	b
Fusil de guerre (14-18)	+1	+1	50	6	Arme d'épaule	-
Grenade (14-18)	+4	-2	4	1	Lancer	c
Thompson	+1(+3)	-1	30	30(6)	Arme d'épaule	d
Dynamite (1 bâton)	+2	-2	4	1	Lancer	e
Dynamite (2 bâtons)	+3	-2	3	1	Lancer	f
Dynamite (3 bâtons)	+5	-3	3	1	Lancer	g
Dynamite (4 bâtons)	+7	-3	3	1	Lancer	h

a: Chargé au gros sel: Puissance:-2.

b: Chargé au gros sel: Puissance:-1.

c: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 8 mètres.

d: en rafale, cette arme peut toucher jusqu'à quatre cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +1.

e: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres.

f: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres.

g: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres.

h: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 8 mètres.

METROPOLITAIN

== Scénarios pour Magna Veritas ==

Introduction

Voilà déjà trois mois que les personnages sont entrés dans le monde créé par Beleth. Ils errent de cocktails en cocktails, de réunions sur la parapsychologie en visites de bibliothèques en essayant de comprendre ce qu'ils font là. Décrivez aux joueurs leur vie de tous les jours et leurs préoccupations du moment, résumez leur les principaux événements de l'année 1924. Un beau matin de Février, les joueurs reçoivent une étrange visite.

Alors qu'ils se rendent, comme toutes les semaines à la même heure, chez un ami bouquiniste de la rue Linné (Paris 5ème), ils traversent le Jardin des Plantes comme à leur habitude. Tout d'un coup, au détour d'un chemin ils s'aperçoivent qu'ils ne reconnaissent pas l'endroit. Il se retournent et ne reconnaissent pas non plus l'endroit d'où ils viennent. Le sol autour d'eux est couvert de fleurs où de grands papillons multicolores viennent butiner, ce qui, pour un mois de Février peut sembler inhabituel.

Ils sont vites alertés par une cavalcade arrivant d'un petit sentier sur la gauche: Un groupe de petites créatures rappelant de petits lutins, débouchent alors en rigolant et les saluent avec de grands gestes amicaux. Blandine apparaît ensuite, assise en tailleur dans l'herbe, juste devant eux. Elle leur sourit doucement et se présente en ces mots: "Bonjour mes enfants, j'ai à vous parler. Venir ici me coûte beaucoup et je dois faire vite. Vous êtes dans un monde créé par mon ennemi juré, Beleth. Vous êtes là par erreur mais, comme souvent, le hasard fait bien les choses. Celui qui a créé ce monde, Beleth, risque de se voir voler le contrôle de ce monde par un autre être maléfique dont je ne connais que le nom: Hornet. Il se bat en ce moment même pour le pouvoir de ce monde onirique mais les répercussions peuvent avoir un effet critique sur la terre d'où vous venez. Je ne vous demande pas de vous ranger aux cotés de Beleth mais il faut impérativement qu'Hornet soit détruit. Allez maintenant, votre destinée est entre les mains du seigneur des cauchemars mais il ne vous tuera pas, tout du moins pas tant qu'Hornet est encore en vie.

J'espère pouvoir vous aider mais..." (Tout le décor semble trembler, Blandine elle même devient quasi-transparente) Elle semble se concentrer, se force à rester stable à vos yeux. "Bonne chance..." Elle disparaît alors entièrement laissant les joueurs hagards au milieu du jardin des plantes...

== Appelez-moi Pablo ==

Arrivés chez leur ami bouquiniste, le très célèbre Lucien Leblanc (au 6 de la rue Linné), les joueurs se verront présenter un certain Pablo Ricardo (un homme d'une quarantaine d'années, richement habillé et qui s'exprime avec un fort accent italien) qui leur proposera un travail qui doit les intéresser (vu le genres de livres qu'ils achètent d'habitude). Pablo est en effet l'expert parisien des phénomènes paranormaux et il enquête en ce moment sur de nombreux faits inexplicables. Ne pouvant être partout à la fois, il propose aux joueurs de l'aider dans ses investigations.

Si les joueurs parlent tout de suite d'argent, il leur dira que les frais divers seront remboursés mais que pour le reste... En fait il croyait avoir à faire à des passionnés. Si les joueurs continuent à insister, changez-en (c'est pas D&D ici, on monte pas de niveau grâce au fric). Une fois parvenu à un accord, il leur donne rendez-vous le soir même à vingt heures à son bureau (au 4 rue de la Clef, non loin de là). Les joueurs ne devront pas suivre Ricardo durant la journée (maître de jeu, improvise!).

Le soir même à l'heure dite, le bureau de Pablo Ricardo, pompeusement nommé "Institut parisien des sciences occultes" semble vide et les joueurs auront beau attendre, personne ne leur répondra. S'ils forcent la porte (ou font appel à la police), ils ne trouveront qu'un bureau bien vide et ne contenant que quelques objets intéressants: Deux pieux en bois, un revolver avec 6 balles en argent, un fusil de chasse à canon et crosse sciée couplé à une lampe torche, un vieux crucifix aiguisé et trois gourdes vides. Ricardo est semble-t-il un professionnel du combat paranormal. Son carnet de rendez-vous contient tous ses

METROPOLITAIN

rendez vous de la journée. La page du jour est recopiée ci-dessous:

journée du 12 Février 1924

9h: Monsieur Charles Vernet, 12 rue des Ecoles

*9h30: Bouquiniste de la rue Linné
(Recueil des légendes de Franche-Comté)*

11h45: Repas avec Agathe Simon, Fouquet's

14h: Commissariat du 14ème, Brigadier Pretaud

17h: Marceline Renaud, 11 rue du Petit Pont

Les joueurs n'auront plus qu'à remonter sa piste (à partir du moment où il les a quitté, vers 10h au 6 rue Linné). Malheureusement Pablo n'a pas suivi précisément son programme de la journée et il est presque sur que les joueurs vont rapidement tourner en rond s'ils n'y pensent pas.

Chez Charles Vernet, 12 rue des Ecoles

Passage de Pablo: 14h30-14h35

Description:

Ce cher Charles (qui n'est autre qu'un des sorcier mort-vivant aux ordres d'Hornet) a en effet reporté le rendez-vous du matin à 14h30. Les joueurs devront donc faire preuve de perspicacité pour arriver devant ce grand immeuble d'aspect assez crade. Une fois arrivés sur le palier du Charles en question (au troisième étage), ils seront frappés par la forte odeur de décomposition qui se dégage de l'endroit. Après avoir proprement (mais bruyamment) enfoncé la porte, ils seront nez à nez avec ce qui a du être un être humain, mais il y bien longtemps.

Le petit appartement est retourné de fond en comble et les seules choses intéressantes sont la trace de trois balles dans le mur opposé à la porte et un cadavre, mort depuis environ deux mois, la tête perforée d'une des balles (impossible à retrouver car elle est issue d'une arme Bénite). Si les joueurs ne sont pas assez discrets, ils seront surpris dans leurs investigations par Cunégonde Morin, concierge de l'immeuble et fouille-merde par excellence. Avant de les déranger dans leurs travaux, elle aura pris soin d'appeler la police. Elle montera ensuite les marches tout doucement et, armée de son fusil chargé au gros sel,

les mettra en joue en attendant les forces de l'ordre.

Si les joueurs arrivent à l'interroger elle avouera qu'elle ne connaît pas le mort, que le propriétaire n'est pas venu depuis plus d'une semaine et que le monsieur bien habillé (description de Pablo) est venu dans l'après-midi du 12 et n'est pas resté longtemps (il est redescendu cinq minutes après être monté). Pour la petite histoire, sachez seulement que Pablo est venu chercher Charles et que celui-ci a cru bon de l'accueillir avec un zombi. Ce dernier a été proprement (hum!) éliminé grâce à l'arme magique (silencieuse) de Pablo.

Celui-ci s'est ensuite rendu immédiatement à la maison de campagne de Charles, sur de le trouver là. Le problème est que les joueurs ne peuvent pas trouver l'adresse de cette maison sans aide extérieure (la seule piste possible est le livre que Pablo a rendu au bouquiniste après l'avoir consulté, juste après être passé au 12 rue des Ecoles).

Cunégonde Morin, Concierge (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	1	3	2	1	-

Talents: Discrétion+2, Appeler la police+1, Arme d'épaule+1.

Équipement: Fusil de chasse chargé au gros sel (puissance:-2, Précision:+0), Seau et Balais.

Apparence et comportement: Cunégonde est l'archétype de la concierge tyrannique et agressive. Elle défend son immeuble comme Cerbère la porte des Enfers. Elle a tout de même un bon fond et peut être très serviable avec les gens "biens" (c'est à dire tous ceux bien habillés et d'une couleur pas trop sombre... Eh oui, déjà à l'époque le borgne aurait trouvé des électeurs).

Bouquiniste, 6 rue Linné

Passage de Pablo: 9h30-10h15 13h45-13h50

Description:

Si les joueurs repassent chez le bouquiniste (notre cher Lucien Leblanc) et qu'on lui pose les bonnes questions, il leur dira avoir vu Pablo revenir aux alentours de deux heures moins le quart. Pablo lui a rendu le livre emprunté le matin même et, avant de le remercier, lui a dit qu'il partait en province avec sa voiture. Il ne sait rien d'autre. Si on feuillette le livre rendu par Pablo, on y trouvera une

METROPOLITAIN

feuille de bloc avec les mots suivants griffonnés au crayon à papier:

*Maison de Charles
Vanne (à coté de Gray), sur les bords de la
Saône*

Grotte de la Baume Noire, Vesoul, Idem

Les joueurs n'auront plus alors qu'à se rendre dans le petit village de Vanne (en Franche Comté) pour y continuer l'aventure (voir "Une si jolie petite maison"). Notez aussi que le livre dans lequel se trouve la feuille de papier contient des choses intéressantes sur la région de Vesoul et plus particulièrement la Baume Noire.

Lucien Leblanc, Bouquiniste

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	2	1	1	-

Talents: Grec+1, Latin+1, Allemand+1, Anglais+1, Espagnol+0, Russe+0, Baratin+1.

Équipement: Costume de ville, Monocle.

Apparence et comportement: Lucien est un ami récent des joueurs (ils ont découvert sa boutique un mois après leur arrivée et ont tout de suite sympathisé). C'est un catholique convaincu qui s'intéresse néanmoins à tout ce qui touche au paranormal. Si ce type d'individu existait dans le Gothic Horror, il serait sans aucun doute Serviteur de Dieu. Il a le pressentiment que les joueurs sont là pour quelque chose de "grand" et fera tout son possible, sans quitter Paris, pour les aider.

Agathe Simon, Fouquet's

Passage de Pablo: 11h45-13h05

Description:

Les joueurs devront faire preuve de beaucoup de tact pour obtenir des renseignements sur le rendez-vous entre Agathe et Pablo. Cependant, moyennant une forte somme, un serveur sera tout prêt à baver sur la "vieille folle": Elle croit dur comme fer que sa fille est dotée de pouvoirs psychiques. N'importe quoi! Évidemment, riche comme elle est, les intéressés sont nombreux. votre Ricardo est l'un d'eux, il n'a pas arrêté d'acquiescer de la tête toutes les phrases débiles de la vieille sans prononcer un mot. Il est parti un peu avant elle, vers treize heures. Son adresse?

15 Boulevard St. Antoine (voir "Joséphine Simon, Télékinésiste en toc")... N'oubliez pas le pourboire!

Brigadier Pretaud, Commissariat
du 14ème arrondissement

Passage de Pablo: 14h-14h05

Description:

Le Brigadier Pretaud n'est pas là, quelque soit l'heure à laquelle les joueurs viennent pour la première fois. Il ne les rencontrera (voir "Incendie rue de la Gaieté") que s'ils prennent un rendez-vous (minimum deux jours après). Le planton se rappelle qu'un certain Pablo est venu le 12 vers 14 heures mais est reparti après avoir demandé le commissaire (il n'était pas là non plus).

Marceline Renaud, 11 rue du Petit Pont

Passage de Pablo: Aucun.

Description:

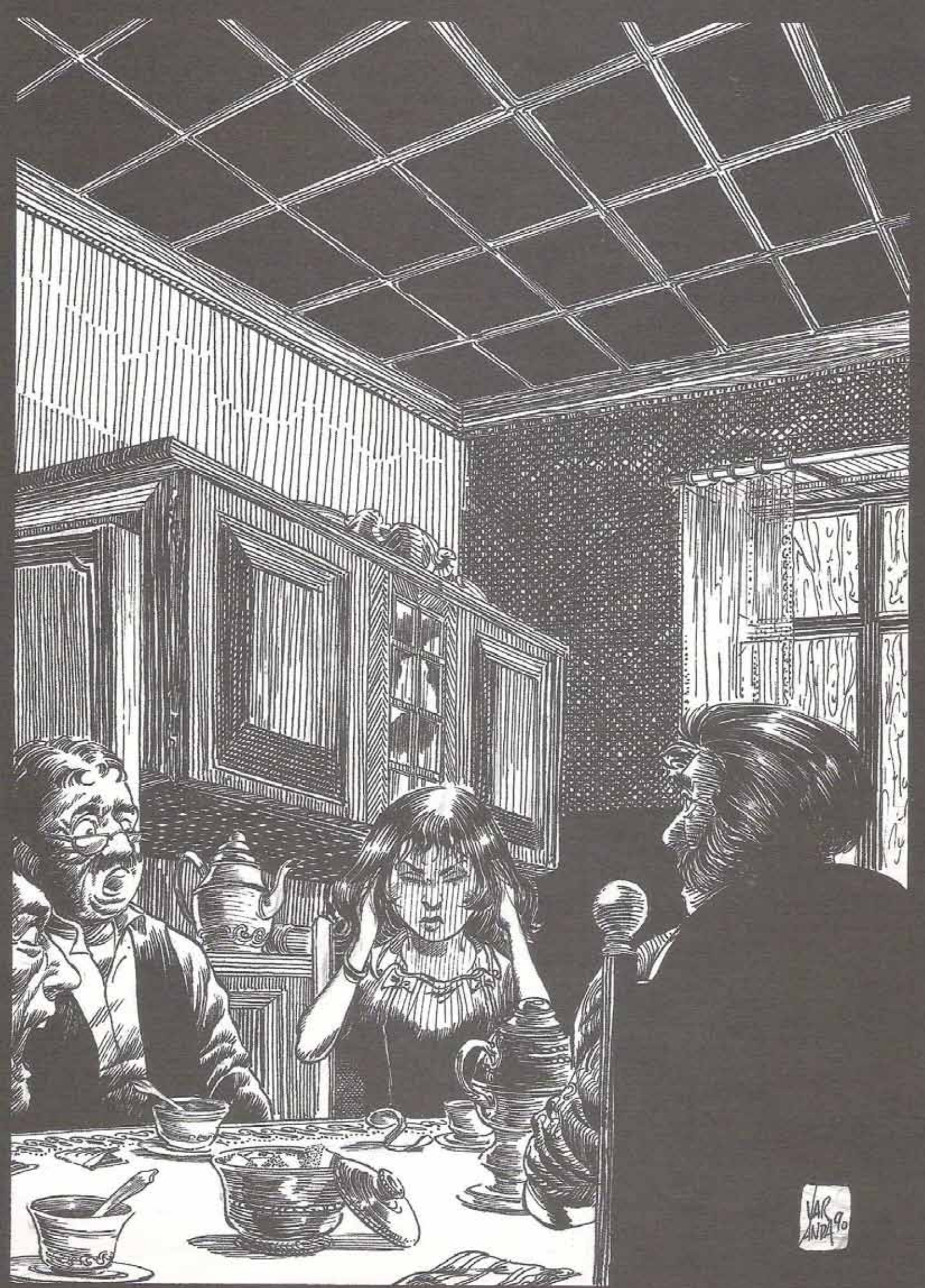
Le 11 rue du Petit Pont (18ème arrondissement) n'est autre qu'un petit hôtel assez miteux pour provinciaux de passage. Une certaine Marceline Renaud est en effet restée deux jours à l'hôtel mais est partie le 12 au soir, vers 20 heures. Elle a laissé un message pour un certain Pablo Ricardo. Si les joueurs font preuve de persuasion ou d'un talent inné pour le vol à la tire, ils pourront récupérer le message et lire ce qui suit:

Cher Monsieur Ricardo

*Je n'ai malheureusement pas le temps de
rester plus longtemps à Paris, rejoignez-moi
comme prévu à ma ferme, le plus tôt possible.*

D'avance Merci

La ferme en question n'est mentionnée nulle part mais le responsable ne connaît que trop ce "très joli village de Montigny en Bressac dans le Jura" où (je cite) "il faisait si bon vivre avant l'épidémie que les vaches ont chopé depuis peu". Marceline a en effet bien pris la tête au responsable durant tout le séjour et il connaît tout, ou presque, de l'affaire. Elle lui a d'ailleurs remis une coupure de presse qu'il s'est empressé de jeter à la poubelle. Si les joueurs acceptent de passer trois heures à fouiller dans les poubelles de l'hôtel, ils trouveront la relique



METROPOLITAIN

malheureusement maculée de sauce tomate.

Joséphine Simon, Télékinésiste en toc

Arrivés devant le 15 du Boulevard St. Antoine, les joueurs seront confrontés à un grand édifice d'aspect massif et cossu. Après une exploration du côté des boîtes aux lettres, il s'avère qu'Agathe Simon et sa fille Joséphine habitent au troisième étage qu'elles occupent d'ailleurs dans sa totalité. Le concierge brillant par son absence, les joueurs pourront sans problèmes frapper à la porte des Simon. Un serviteur "classe" en uniforme les recevra et, s'ils demandent Pablo ou Agathe, seront introduits dans une antichambre richement décorée. Un détail frappera cependant les joueurs dès leur entrée: Les murs sont vides et l'on voit encore les traces de propre laissés par des tableaux retirés depuis peu. Agathe les recevra très gentiment et répondra à toutes leurs questions.

Elle ne sait pas où est Pablo. Il devait revenir dans la matinée du 12, vers 9 heures, mais n'est pas venu. Si les joueurs montrent qu'ils s'intéressent au paranormal, Agathe s'empressera de les faire entrer dans le salon. L'endroit semble en déménagement, certains meubles et bibelots sont emballés et une trentaine de tableaux attendent, empilés dans un coin.

Agathe prend tout de suite les choses en main et leur présente Joséphine, une superbe et frêle jeune fille de 17 ans (elle a une ressemblance certaine avec la Blandine qu'ils ont rencontré au jardin des plantes mais ce n'est qu'une coïncidence). Cette dernière semble aussi timide et apeurée que sa mère est bavarde et familière. La jeune fille s'assied et tente vainement de faire se soulever de la table une salière posée là par sa mère. L'expérience dure péniblement 10 minutes et, si les joueurs ne font rien, Agathe hurle tout d'un coup sur sa fille des insultes: Incapable, il suffit que des gens viennent pour te voir faire tes tours et c'est toujours pareil".

A ces mots, Joséphine rougit, des larmes apparaissent même sur ses joues. Elle se lève et court s'enfermer dans sa chambre en pleurant. Agathe se tourne alors vers les joueurs et leur demande, l'air entendu, s'ils pensent que les dons de sa fille, si tant est qu'ils existent, peuvent lui faire gagner de l'argent. En un mot, elle veut vendre sa fille à un institut scientifique quelconque. Evidemment tout ceci n'est qu'un coup monté (seule la fille est innocente). Le serviteur est en fait le mari d'Agathe. Ils ont été ruinés il y a peu de temps et tentent, en vendant tout d'abord les toiles de maître, puis les meubles, de survivre.

Ils veulent maintenant faire croire que leur fille a des dons paranormaux pour la vendre à un individu intéressé par ces phénomènes. Deux cas se présentent alors, soit les joueurs quittent la maison rapidement, soit ils tentent de faire quelque chose pour la pauvre Joséphine. Ils peuvent l'acheter (sous forme de don, bien sur, pour un total d'environ 15.000 Francs). Ils demanderont bien sur que leur fille soit bien traitée mais s'en foutent de toute façon un peu. Ils peuvent aussi l'enlever mais, n'étant pas majeure, les parents porteront immédiatement plainte et les joueurs seront maintenant recherchés par tous les pandores de Paris (ce qui n'est, à vrai dire, pas très pratique).

Agathe Simon, Riche Bourgeoise sur le retour

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	1	1	2	1	-

Talents: Discussion+1, Savoir-Faire+2.

Equipement: Costume de bourgeoise.

Apparence et comportement: Agathe est en fait un véritable monstre qui ne souhaite qu'une chose: vendre sa fille pour continuer à vivre avec des moyens qu'elle n'a de toute façon plus. Elle est prêt à tout pour cela, même, et surtout, faire croire à des gogos en manque de sensationnel que sa fille est dotée de pouvoirs "psychiques".

Joséphine Simon, Télékinésiste en toc

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	2	2	2	3	-

Talents: Savoir-Faire+2, Séduction+1, Discussion+1

Pouvoirs: Aucun! (c'est bien là le problème).

Equipement: Costume bourgeois.

Apparence et comportement: Joséphine est comme la plupart des jeunes de son âge (et de cette époque), entièrement dévouée à ses parents. Elle commence néanmoins à penser que sa mère pousse le bouchon un peu loin et la proposition que cette dernière fera au joueur (Joséphine écoute la conversation à la porte de sa chambre) la mettra très mal à l'aise. Il suffira de très peu pour qu'elle accepte de partir avec les joueurs (surtout si un des joueurs est assez jeune, moins de 25 ans et beau... Le mythe du prince charmant n'ayant pas entièrement disparu de l'esprit de cette jeune fille sortie de l'enfance depuis pas si longtemps). Note: Comme je l'ai déjà dit, son apparente ressemblance avec Blandine n'est qu'une

METROPOLITAIN

coïncidence bien qu'un maître de jeu facétieux (mais ne le sont-ils pas tous) prendra un malin plaisir à laisser planer un doute...

Montigny en Blessac, ton univers impitoyable

Montigny en Blessac est un petit village du Jura. Quand je dit petit, c'est réellement petit: 245 habitants. Autant dire que tout le monde se connaît et l'arrivée de "fouilles-merdes" sera vite la conversation principale des clients de l'unique café du village. Les joueurs pourront enquêter tout à loisir, les gens étant tout sourires (hypocrites pour la plupart) avec les "parigots". De l'avis de tous, Pablo n'est jamais venu dans le village. Marceline Renaud, quant à elle, leur dira qu'il a bien promis de venir pour enquêter sur l'épidémie qui fait mourir toutes ses vaches. Le prêtre du village n'en saura pas plus.

Il estime que les gens du village sont sympathiques mais qu'il est plus probable que l'épidémie soit criminelle plutôt que l'oeuvre du Démon. Si les joueurs souhaitent tout de même mettre les choses au clair, ils pourront examiner une des vache tuée par la "malédiction". Un jet de Médecine "Difficile" permettra de déceler que la vache a été tuée par une trop forte dose de cyanure (une petite dose même...). Le point d'eau où les vaches vont boire peut sembler un bon endroit pour verser du cyanure mais ce n'est pas le cas (le trop plein de l'abreuvoir se déverse dans la rivière qui traverse le village et où les villageois vont chercher de l'eau pour leurs animaux). La solution à ce mystère est en fait bien facile à trouver.

Il suffit de monter la garde dans l'étable. Vers minuit, tous les soirs, Gaston Mongin (fermier voisin de Marceline Renaud et jaloux notoire) vient donner un shoot de cyanure à une des vaches. L'arrêter ne sera pas très facile, d'autant qu'il n'est jamais facile de maîtriser un homme solidement bâti et armé d'une seringue de cyanure (il en a toujours deux sur lui, au cas où la première ne suffirait pas, bien qu'il ne tue qu'une vache par nuit). Si les joueurs résolvent le mystère, Marceline leur sera très reconnaissante et leur donnera 500 Francs, un pâté de pommes de terre à réchauffer et trois pots de confiture de groseille.

Marceline Renaud, Fermière

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	1	2	1	-

Talents: Baratin+2, Survie en campagne+1, Cuisine+1.

Equipement: Costume de fermière.

Apparence et comportement: Marceline est très sympa et vraiment embêtée que le malin s'en prenne à elle d'autant qu'elle ne rate jamais de suivre les préceptes du Seigneur et est toujours à l'Eglise le dimanche matin. Elle a aussi prié le Seigneur mais les vaches continuent à mourir. Comment les joueurs pourraient-ils rester insensibles à cette septuagénaire si proche de Dieu?

Gaston Mongin, Fermier jaloux

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	1	1	2	1	-

Talents: Agriculture+1, Elevage+1, Chimie+0, Esquive+1, Corps à corps+1.

Equipement: Costume fermier, Bâton (comme une matraque), Seringue de cyanure (Puissance:+0 (1D6 points supplémentaires si au moins un point de dommage a traversé l'armure du personnage).

Apparence et comportement: La jalousie de Gaston date de bien avant la guerre. Marceline l'a toujours taquiné lorsqu'ils étaient enfants, a refusé sa main en 1885, lui a soufflé un terrain lors de la vente aux enchères du terrain du père Germain en 1901, lui a fait du charme au préposé du cadastre lors du remembrement de 1911. La vengeance étant un plat qui se mange froid, il a décidé de mettre à exécution son plan de contamination du bétail le 16 Janvier 1924. Inutile de préciser que sous ses dehors de vieillard sympathique il est plus fou et méchant que le Démon d'Abalam moyen... Et c'est pas peu dire. Les forces de police dépêchées sur place sont dirigées par Anatole Leclerc, qui n'est autre que le petit cousin de Gaston. Inutile de dire que l'enquête piétine (surtout que pour accentuer encore les liens familiaux, Gaston a donné 5.000 Francs en petites coupures à Anatole).

Incendie rue de la Gaieté

Si les joueurs arrivent à entrer en contact avec le commissaire Pretaud et qu'ils lui laissent entendre qu'ils sont des amis à lui et/ou qu'ils s'intéressent aux phénomènes paranormaux, ils pourront sans problèmes connaître la raison de cette rencontre entre le commissaire et Pablo. En effet, le policier a demandé l'aide de Ricardo pour une étrange affaire de combustion spontanée dans un petit appartement de la rue de la Gaieté dans le 14ème. Si les joueurs annoncent à Pretaud que Pablo a disparu le

METROPOLITAIN

jour même de son rendez-vous raté avec le commissaire, ce dernier fera sa petite enquête de son côté et pourra aider les joueurs s'ils pataugent vraiment trop et que le maître de jeu n'est pas trop cruel.

Pour ce qui est de l'incendie, Pretaud aimerait bien que les joueurs y jettent un coup d'oeil vu que c'est quand même le quatrième en moins de 3 mois. Arrivés sur les lieux de l'incendie, au 12 de la rue de la Gaieté et munis d'une autorisation signée du commissaire ainsi que d'une copie du rapport de police, ils pourront monter les deux étages qui les séparent de l'appartement incendié. Celui-ci est loué à une certaine Mademoiselle Ursuline Cassenoix. Tout a brûlé mais le feu semble s'être déclaré à l'endroit exact où se trouve encore les restes d'un corps humain calciné. Tout personnage ayant des connaissances en occultisme verra tout de suite que ce n'est pas ce que l'on appelle à proprement parlé une combustion spontanée (le corps n'est pas assez brûlé) et un jet de Médecine "Moyen" réussi permettra de déceler des traces d'essence sur les corps et ses alentours.

Un examen bien plus approfondi permettra d'extraire une balle de gros calibre de la tête du mort. Tout semble prouver que cet "incendie magique" a été entièrement monté de tout pièce pour cacher la triste vérité: Un meurtre commis à l'aide d'une arme à feu. Une rapide enquête, que les joueurs peuvent confier aux pandores, démontrera que l'amant d'Ursuline, Grégoire Glither, méfiant et vil, l'a suivi durant toute la journée et s'est aperçu enfin qu'elle était la maîtresse d'un autre homme. Il a attendu qu'elle rentre chez elle, l'a tué et a maquillé le crime en manifestation paranormale. Il s'est suicidé peu après dans son petit appartement à Chaville (dans les Hauts de Seine). Le corps n'a pas encore été retrouvé. Pour les petits curieux, les trois autres combustions spontanées viennent bien d'un Démon de Belial en goguette mais les renseignements sur ces trois autres affaires sont trop vagues pour pouvoir retrouver sa trace.

Commissaire Pretaud, Pandore de base

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	1	2	-

Talents: Investigation+2, Taper un rapport+1, Baratin+1, Loi+0, Arme de poing+1.

Équipement: Uniforme de policier, Matraque, Menottes et Revolver (gros calibre).

Apparence et comportement: Ce membre des forces de

l'ordre est très intéressé par l'occulte, même s'il n'y connaît rien. Il aidera les joueurs de son mieux s'ils lui avouent être sur un "plan" douteux. Il sera donc d'une grande utilité jusqu'au moment où le maître de jeu décidera qu'il en sait trop et que Charles Vernet décide de l'éliminer.

Une si jolie petite maison

Le vrai phénomène paranormal de ce scénario est le zombi tué de la rue des Ecoles et l'endroit où il mène: Le village de Vanne en Haute Saône. Une fois les personnages sur cette piste (le seul moyen d'y parvenir est de trouver le papier dans le livre du bouquiniste ou, si le maître de jeu est gentil, de suivre les traces du commissaire Pretaud qui pourrait les y avoir devancés. Quoi qu'il en soit, le village de Vanne et la jolie petite maison aux volets vert-pomme de Charles Vernet est le point de départ de ce qui va être la grande confrontation maléfique du scénario.

Interrogés sur leur voisin de Paris, les fermiers aux alentours diront qu'il ne vient pas souvent, qu'il amène apparemment toute sa nourriture de Paris (car ils ne lui en vendent jamais) et qu'il reçoit souvent des invités. Il est venu il y a une semaine et personne ne l'a vu repartir (bien que tous les volets soient fermés, cela ne semble pas indiqué qu'il ne soit pas là; Les fermiers ajoutant qu'il n'ouvre de toute façon jamais ses volets). Si les joueurs continuent à discuter et qu'ils viennent à parler de faits étranges, les fermiers diront que Charles Vernet est un original car on se demande bien qui voudrait acheter une maison hantée.

L'histoire de la maison hantée pourra être obtenue après de nombreux canons de rouge offerts aux fermiers au café du village. Si on leur parle de la grotte de la Baume noire, ils pourront donner les indications pour y aller (c'est environ à 30 kilomètres de là) mais ne verront pas le rapport avec la maison hantée. Frapper à la porte de la maison n'aura aucun résultat (tout semble vide). Entrer dans la maison de Charles Vernet est assez facile car les volets et/ou les portes ne sont pas très solides ni particulièrement protégées. L'exploration de la maison est très intéressante.

On peut découvrir que la cuisine n'a pas été utilisée depuis au moins 5 ans (date à laquelle Charles a acheté la maison), que la voiture de Charles, maintes fois décrite par les fermiers n'est pas là et que la cave contient pas moins de cinq cercueils vides. Le fantôme de la maison existe, c'est en fait un spectre et il essaiera de tuer les joueurs

METROPOLITAIN

avec l'aide de trois cochons d'Inde mort-vivants que Charles a laissé pour couvrir sa fuite. Aucun indice ne permet d'indiquer que Charles (et sûrement Pablo) se sont rendus à la grotte de la Baume noire. Si le commissaire a aiguillé les joueurs sur cette piste, il les aura devancé et ils le trouveront, à demi-dévoré par les cochons d'Inde dans une des chambres du premier étage.

Le Fantôme de Vanne, Spectre aux ordres de Charles Vernet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
-	4	-	3	3	-	16

Talents: Baratin+1, Discussion+0.

Pouvoirs: Télékinésie+2 (125), Peur+2 (134), Folie+1 (154), Invisibilité+0 (261), Télépathie+0 (321), Cauchemar+1 (326).

Équipement: Aucun.

Apparence et comportement: Le spectre qui habite cette maison depuis déjà 100 ans s'est lié d'amitié avec Charles Vernet. Ne pouvant pas quitter la maison tant qu'Hornet n'a pas développé tous ses pouvoirs, il tentera coûte que coûte de tuer les personnages s'ils risquent de faire échouer les plans de son ami. Il n'hésitera pas non plus à tenter une télépathie en se faisant passer pour un ami qui leur veut du bien et les mettre ainsi sur une fausse piste qui tiendra plus de la voix de garage que de l'autoroute pour l'enfer.

Criss, crass, cruss, Cochons d'Inde mort-vivants aux ordres de Charles Vernet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	4	2	2	1	7

Talents: Discrétion+2, Esquive+1, Corps à corps+2.

Pouvoirs: Acide+1 (165), Douleur+1 (166), Armure+1 (211).

Équipement: Morsure (Puissance: -3).

Apparence et comportement: Ces trois créatures mort-vivantes ont reçu pour ordre de tuer toute personne (ou animal) qui entrerait dans la maison. Étant particulièrement vicieux, ils attendront que le spectre les affaiblisse avant d'attaquer à leur tour.

La grotte de la Baume Noire

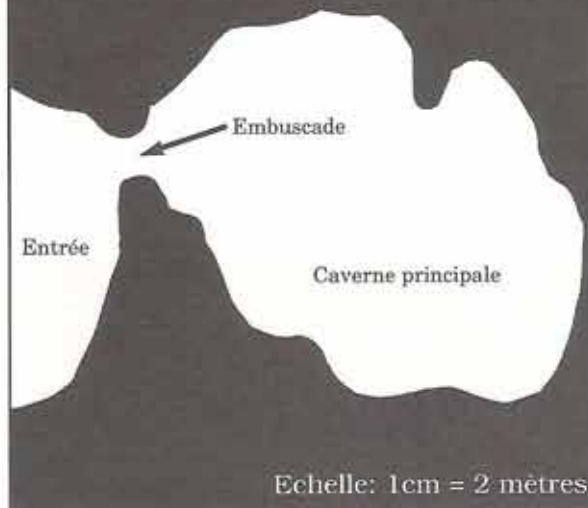
Située à quelques kilomètres de Vesoul et à une trentaine de kilomètres de Vanne, la grotte de la Baume Noire n'est pas du tout facile d'accès. On doit parcourir les 500 mètres qui la séparent de la route à pied. La dénivellation est importante et l'épaisseur des bois à cet endroit en fait un lieu propice pour une embuscade. Ce n'est pourtant pas là que les goules de Charles attaqueront les personnages. L'un d'entre eux sera néanmoins cachée parmi les buissons mais décampera discrètement dès qu'il apercevra les joueurs.



Le plan en coupe de la grotte vous permettra de mieux comprendre pourquoi les goules préféreront attendre que les joueurs aient pénétré dans la première grande salle avant de se jeter sur eux (pour cinq d'entre eux) ou leur tirer dessus (pour les cinq derniers). Si cela ne suffit pas, Charles proposera aux joueurs de laisser la vie sauve à Pablo en échange de sa fuite. Quelque soit le choix des joueurs, il essaiera de les trahir et finira vraisemblablement en poussière après un rude combat. Il utilisera au maximum ses sorts et ne se résoudra à combattre lui-même que si tous ses goules sont tués.

METROPOLITAIN

Vue en coupe de la grotte de la Baume Noire



Pablo, fatigué et blessé (il a été torturé par Charles) ne peut pas faire grand chose dans le scénario mais n'en pense pas moins. Il sera très reconnaissant envers les joueurs s'ils le libèrent. Ils auront comme toute récompense du scénario l'amitié d'un Ange, ce qui n'est déjà pas si mal. Pablo leur racontera ensuite la façon dont il a démasqué ce sorcier maléfique et pourquoi il se sont tous retrouvés ici. Une éventuelle recherche du trésor se révélera infructueuse. Le chef de guerre romain n'ayant bien sûr pas enterré le trésor à cet endroit mais quelque part dans le sud de la France...

Goules (10), au service de Charles Vernet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Talent d'arme+2 (au choix).

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps. Cinq goules sont armés de fusils de chasse.

Apparence et comportement: Entièrement dévoués à Charles, les goules combattront de la façon décrite dans le texte ci-dessus sans faire preuve d'aucune peur d'un éventuel pouvoir spectaculaire utilisé par un joueur.

Pablo Ricardo, Ange de Walther (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	3	5	2	2	15



Talents: Discrétion+2, Esquive+0, Arme de poing+1, Savoir-Faire+0.

Pouvoirs: Eau bénite+1 (124), Paralysie+1 (163), Volonté+1 (245), Volonté (353), Arme à distance magique (412, Revolver avec silencieux), Exorcisme+0 (Spécial).

Equipement: Costume de ville.

Apparence et comportement: Au moment de sa découverte par les joueurs il ne possède que 3PP et a perdu 4 points de Force ce qui l'empêche d'intervenir efficacement.

Charles Vernet, Sorcier mort-vivant expérimenté

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	2	3	3	1	-

Talents: Baratin+2, Discussion+1, Ecriture+0, Lecture+2, Sort annexe+2.

Sorts: Créer un zombi, Créer un goule, Peur, Brouillard, Forme gazeuse, Vapeurs toxiques.

METROPOLITAIN

Equipement: Costume de ville.

Apparence et comportement: Charles est peut être puissant, il est avant tout très lâche. Il ne combattra jamais physiquement et préférera s'enfuir sous forme gazeuse que d'être capturé et livré aux autorités bien qu'il

sache pertinemment qu'on ne peut pas lui reprocher grand chose (le paranormal a très mauvaise presse dans les milieux policiers, sauf, bien sur, en ce qui concerne le Commissaire Pretaud).

Annexes

La grotte de la Baume Noire

Extrait de "Légendes de Franche-Comté", Editions du corbeau, 1920

Bien que la région de Vesoul regorge de cavernes et de gouffres en tous genres, la grotte dite "de la Baume Noire" dont on peut trouver l'entrée à 2 kilomètres à l'est de la ville, non loin la route qui mène à Belfort est intéressante à plus d'un titre. Non seulement elle a souvent été utilisée par des sorcières comme lieu magique pour leurs cérémonies impies et leurs sabbats, mais c'est le trésor Romain de Claudius qui a fait et continue à faire couler beaucoup d'encre à son sujet. En effet, on soupçonne que le chef de la 5ème légion romaine, stationnée plus au nord dans les années 50 (après JC), fut rappelé à Rome toutes affaires cessantes. Ne pouvant pas laisser à ses soldats ni emporter avec lui le butin qu'il avait accumulé lors de la campagne de France, il décida de l'enterrer dans une caverne de la région pour ensuite pouvoir revenir le chercher avec quelques amis. Il est malheureusement mort en franchissant les Alpes, tués par quelques brigands gaulois. Le trésor est, d'après les dires de nombreux historiens, toujours là où il a été enterré. Nombreux aussi sont ceux qui pensent que la caverne qui contient le trésor n'est autre que la Baume Noire.

Epidémie à Montigny en Blessac

Extrait de "L'Est Républicain" du 5 Janvier 1924

C'est une véritable malédiction qui frappe le petit village de Montigny en Blessac. En effet, Madame Marceline Renaud voit, depuis le 16 Janvier dernier, mourir une de ses bêtes chaque jour. Son troupeau semble en parfaite santé mais, inexplicablement, une de ses vache est trouvée morte tous les matins et ce, quoi qu'elle fasse pour tenter de les protéger. Les membres de la maréchaussée dépêchés depuis peu tentent en vain d'enrayer cette épidémie bien étrange. Aucun animal appartenant à un autre villageois n'a encore été malade mais c'est avec la plus grande angoisse que tous les fermiers du village attendent les résultats de l'enquête.

Rapport de police sur l'incendie de la rue de la Gaieté

La victime, mademoiselle Ursuline Cassenoix, âgée de 23 ans et demeurant au 12 rue de la Gaieté, a été retrouvée carbonisée dans son appartement (au deuxième étage) sans que les autres pièces aient brûlé. La cause de la mort semble donc être la combustion spontanée du corps sans autre explication cartésienne. J'attends les résultats de l'autopsie du corps pour me prononcer plus précisément sur les causes de la mort. Je tiens aussi à faire remarquer que c'est le quatrième cas de ce type en moins de trois mois dans le même arrondissement.

Fait le 10 Février 1924 par Jacques Pretaud, Commissaire au commissariat du 13ème arrondissement de Paris.

METROPOLITAIN

L'histoire de la maison hantée de Vanne, telle qu'elle est racontée par les fermiers

Oh l'histoire du fantôme, c'est bien triste ce qui est arrivé. C'était en 1824, en été, le vieux Martin était pas sorti de sa maison depuis plus d'une semaine et ça commençait à sentir drôlement mauvais. Les gens du village sont donc rentrés dans la maison et ont trouvé le Martin, tout dévoré par ses gourris, qui s'étaient d'ailleurs échappés de leurs cages. Il y en avait un bon paquet. On les a tous tués et foutus sur le fumier mais c'est l'année d'après que son neveu, le Gontran Pinet s'est jeté à la Saône. Il disait entendre des gourris courir partout dans la maison. La nouvelle s'est répandue comme une trainée de poudre. Vu que personne ne voulait acheter la maison, le maire a décidé de la détruire. personne dans le village n'a voulu le faire, à cause des mauvais esprits, vous voyez, et un groupe de camps volants de passage a accepté le boulot. Ils ont entrés dans la maison pour prendre ce qui avait encore de la valeur et une de leurs petites filles a disparu. Ils l'ont retrouvé le lendemain matin dans le ruisseau, à moitié mangée... Comme par des gourris. Ils sont partis sans demander leur reste et du coup, la maison est restée debout depuis tout ce temps. Elle a été achetée en 1845, 1870, 1880 et 1905. A chaque fois un malheur frappait la famille qui venait d'emménager et ils quittaient précipitamment la maison. Il y a eu deux noyés, un pendu et un autre bouffé par les gourris. autant vous dire qu'on a été surpris quand en 1919, un certain Charles Vernet a voulu à tout prix acheter la maison. Elle lui plaisait bien et il m'a dit quelques fois qu'il aimait bien les gourris, alors qu'on s'était bien gardé de lui raconter toute l'histoire.

Gourris: Cochons d'Inde.

Camps volants: Gitans ou manouches.

La poursuite de Charles Vernet,

Racontée par Pablo Ricardo

Je vous dois la vie et des excuses pour ne pas avoir été présent au rendez-vous du 12 au soir. Je me propose aussi de vous donner quelques explications sur tout ce qui vient de se passer. J'ai commencé à entendre parler de Charles Vernet le jour où j'ai enquêté sur le meurtre d'un historien assez connu à Paris. Il travaillait sur un projet de fouilles dans le but de retrouver un trésor caché par un chef romain, un certain Claudius. en fouillant son labo j'ai trouvé la carte de visite de Charles et quelques lignes sur ce qui était apparemment leur projet commun. J'en ai déduit que, touchant au but, Charles s'était débarrassé de son encombrant collègue dans le but d'empocher la totalité du trésor. Cette enquête ne m'intéressait que partiellement car ses implications avec le paranormal n'avait rien d'évident. J'ai néanmoins décidé de continuer mon enquête. J'aime finir ce que je commence. J'ai donc trouvé un livre parlant de cette affaire chez notre ami commun Lucien. C'est d'ailleurs ce livre que je lui ait emprunté le jour même, juste avant d'aller à un rendez-vous que Vernet m'avait accordé. Là, je suis tombé dans une embuscade tendue par un zombi. Inutile de dire que cela ne m'a pas beaucoup gêné mais m'a incité à presser le pas. Le paranormal que je cherchais partout était enfin à ma portée. J'ai vite été rendre le livre à Lucien, en oubliant à la fois les notes que j'avais prises à l'intérieur. Heureusement d'ailleurs, car sinon, je ne vois pas comment vous auriez pu me retrouver. Car bien sur, tout retourné que j'étais d'avoir flairé une créature maléfique, j'ai évidemment oublié notre rendez-vous du soir même. Arrivé à Vanne, j'ai tenté de pénétrer dans la maison mais, voyant qu'elle était occupée par un spectre, j'ai préféré aller directement à la grotte. Là, ils me sont tous tombés dessus et j'ai dû me rendre, bien malgré moi. Evitant de lui montrer ma nature divine, j'ai résisté vaillamment à la torture. Ce sot croyait en effet que je connaissais la position exacte du trésor. Votre arrivée a mis fin aux funestes projets qu'il mettait en place pour m'éliminer.

METROPOLITAIN

Fièvre Lupine

Une fois libéré Pablo Ricardo se lie d'amitié avec les joueurs et passe avec eux deux mois dans la plus grande tranquillité. Ils vont de réceptions en cocktails, de bals privés en colloques sur le surnaturel et de visites de bibliothèques en enquêtes de routine. Pablo s'avère être un hôte très sympathique sur lequel on peut compter. Les joueurs peuvent commencer à se demander ce qu'ils font là. C'est alors qu'une enquête un peu plus étrange que les autres leur met la puce à l'oreille. Nous sommes le Mardi 26 Avril 1924. Trois articles de journaux viennent de sortir le petit village du Charbinou du plus profond anonymat d'où il n'est jamais sorti depuis la grande fête de la saucisse en 1921. Après les avoir consulté, les personnages voudront sûrement s'y rendre sur le champ. Ne les en empêchez surtout pas. Se rendre en Ardèche n'est pas une partie de plaisir et les joueurs devront emporter tout l'équipement dont ils risquent d'avoir besoin en cas de mauvaises rencontres. Pablo ne se joindra pas à eux mais leur préparera l'équipement suivant: Trois revolvers, 30 balles en argent, 3 pieux en bois et deux crucifix aiguisés. Malgré cela, ils risquent de se trouver bien désemparés lorsqu'ils auront compris ce qui se passe dans le village.

Le Charbinou

Le Charbinou était un charmant village de 69 habitants. Non seulement il n'est plus vraiment charmant après les étranges événements passés mais on n'y compte plus que 65 âmes. Les époux Grapon ayant été tués, leur fils interné et le prêtre tué (eh oui, ce n'est pas un suicide). Le village correspond exactement à l'archétype de ce type de regroupements de bâtisses. A peine les joueurs seront arrivés, qu'ils seront victimes d'une immense bouffée de France profonde. Les coutumes et les superstitions débiles y sont tenaces et il n'est pas rare de voir une chouette ou une chauve-souris séchée, les ailes clouées sur une porte de grange. La population est entièrement catholique et tout ce beau monde se retrouve à la messe le Dimanche matin (enfin, quand il y avait encore un prêtre). Vous trouverez ci-dessous la description de toutes les bâtisses du village avec une description (sommaire pour certains) de tous les habitants. J'utilise un format qu'il est bon de préciser:

Nom: Nom de la famille habitant l'édifice.

Rôle: Rôle dans le village.

Nombre: Nombre de personnes (avec, entre parenthèse le

lien familial et l'âge).

Rumeurs: Ce que les voisins diront de cette famille.

Etat: Nombre de personnes infectées et stade de transformation.

Description: Points importants que le maître de jeu doit connaître pour rendre encore plus vivant le village.

Le scénario est simplement une enquête qui mènera les joueurs dans une série d'interrogatoires tous plus passionnants les uns que les autres. Le maître de jeu devra bien calculer le moment où les personnages passeront d'un stade à l'autre, car plus les joueurs piétineront, plus ils auront du mal à combattre les loups-garous toujours plus nombreux. A moins que le contraire ne soit indiqué, considérez tous les habitants du village comme des humains normaux.

Nom: Famille Calvet (Raymond, Fernande, Julie).

Rôle: Maire (Raymond Calvet).

Nombre: 3 (père, 53 ans, mère 51 ans et fille 22 ans).

Rumeurs: Aucune rumeur spéciale à part bien sur les calomnies envers le maire, proférées par ceux qui ont été évincés de la dernière élection.

Etat: Tous au stade 1 depuis cinq jours.

Description: Raymond remplit à merveille son rôle de maire. Il dirige la milice du village qui est composée de 10 fermiers, tous armés de fusils de chasse, et qui patrouille tous les soirs aux abords des champs où paissent tranquillement les moutons. Vu que certains miliciens sont déjà loups-garous les personnages ne pourront pas l'utiliser pour tenter une battue ou toute autre entreprise de grande envergure.

Nom: Famille Etrouquet (Emile).

Rôle: Epicier (Emile Etrouquet).

Nombre: 1 (veuf, 72 ans).

Rumeurs: Emile voudrait faire partie de la milice mais n'en a plus les possibilités. Il n'est jamais vraiment revenu de la guerre.

Etat: Sain.

Description: Malgré les racontars, Emile est un très bon tireur (Arme d'épaule+2), possède encore son arme de guerre (fusil) et n'aime pas du tout ce climat de schizophrénie qui règne dans le village. C'est un très bon allié pour les joueurs si ces derniers lui font confiance. Il est persuadé que le prêtre a été tué mais ne peut pas le prouver.

METROPOLITAIN

Nom: Famille Fryard (René, Germaine, Vincent, Lucie).

Rôle: Boucher (René Fryard).

Nombre: 4 (père 36 ans, mère 38 ans, fils 16 ans, fille 12 ans).

Rumeurs: René martyrise ses enfants, on les entend hurler quelquefois le soir. Il est vrai qu'ils ne font plus beaucoup de bruits depuis une semaine.

Etat: Mère saine, père au stade 1 depuis une journée, fils mort, fille au stade 3.

Description: La famille Fryard vit un cauchemar. Le fils et la fille se sont transformés en loups-garous un jour où leur père les battait. Il les a enfermés dans la chambre froide du magasin. Là, Lucie a dévoré son frère pour se nourrir et a commencé à gratter en permanence contre la porte. Excédée par les plaintes de sa femme, complètement hystérique, René a daigné nourrir sa fille. Elle l'a mordu en prenant son repas. Il ne s'est pas du tout inquiété de cette petite plaie.

Nom: Famille Strowski (Oswald, Irma).

Rôle: Boulanger (Oswald Strowski).

Nombre: 2 (père 34 ans, mère 32 ans).

Rumeurs: Réfugiés polonais depuis 10 ans, la famille Strowski n'est pas encore bien implantée dans le village. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ne viennent pas manger le pain des français étant donné que c'est eux qui le font.

Etat: Sains.

Description: La famille Strowski a les pieds sur terre. Elle estime que tous les problèmes du village viennent en fait du comportement extrémiste de certains fermiers. Tout ce qui se passe ici n'est que le produit de la mesquinerie des paysans français. Avec un discours pareil, il n'est pas étonnant que les autres villageois ne les aiment pas.

Nom: Famille Veignard (Romain, Jeanne, Paul, Huguette, Jean-Claude).

Rôle: Cafetier (Romain Veignard).

Nombre: 5 (père 42 ans, mère 39 ans, fils 19 ans, fille 18 ans, fils 11 ans).

Rumeurs: Huguette, la fille Veignard, ayant dépuclé la moitié des garçons du village, possède une sacré réputation de salope.

Etat: Tous au stade 5.

Description: Elle utilise ses contacts avec de nombreux garçons pour les infecter. La famille Veignard est la tête pensante de l'invasion loup-garou du Charbinou. Le père Romain est milicien.

Nom: Famille Gulliver (Lucette).

Rôle: Institutrice (Lucette Gulliver).

Nombre: 1 (célibataire, 28 ans).

Rumeurs: Lucette est très bien vu des enfants du village mais pas vraiment des adultes. La raison en est simple: Elle les incite à faire des études plutôt que poursuivre les travaux fermiers de leurs parents.

Etat: Stade 1 (depuis deux jours).

Description: Lucette est en fait un Ange de Christophe sans grade qui tente de développer le rôle de l'école dans les campagnes. Elle a été mordue par Jean-Claude Veignard mais ne s'en inquiète pas. Elle est malheureusement infectée. Un peu dans les nuages, Lucette ne se rendra compte que les joueurs sont des Anges que s'ils ont une attitude trop étrange. Elle essaiera ensuite de se faire connaître et de les aider au mieux de ses possibilités (n'oubliez pas qu'elle a peur des monstres, et donc des loups-garous).

Nom: Famille Dumoulin (Marcel).

Rôle: Fermier (Marcel Dumoulin).

Nombre: 1 (célibataire, 65 ans).

Rumeurs: Marcel est un original. Il reste des heures à pratiquer le yoga sur la place du village. Il est assez aimé des enfants car il leur distribue pétards, gaz hilarant, fluide glacial et coussins pêteurs.

Etat: Sain.

Description: Marcel est un Démon de Kobal, alias "Bikok". Il est dans ce village pour se faire oublier après une mission ratée. Le lendemain de l'arrivée des joueurs, Beleth viendra lui rendre une petite visite de politesse et lui donnera pour ordre d'aider les joueurs, ce qu'il fera en rechignant et non sans leur faire subir nombres de blagues toutes plus désopilantes les unes que les autres.

Nom: Famille Mongin (René, Renée, Julie, Fabrice, Renaud, Bertrand).

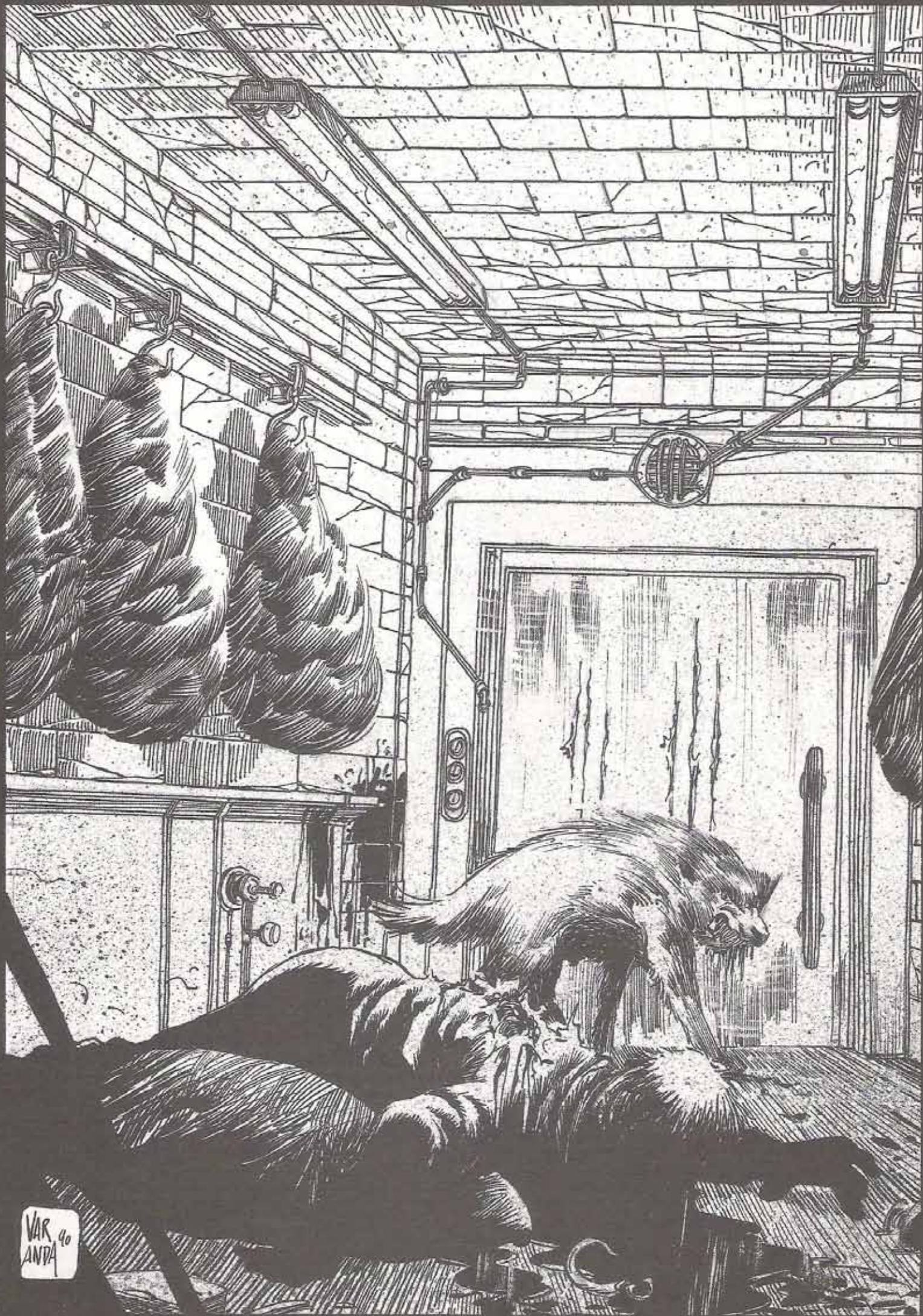
Rôle: Fermier (René Mongin).

Nombre: 6 (père, 36 ans, mère 34 ans, fille 12 ans, fils 16 ans, fils 17 ans, fils 8 ans).

Rumeurs: La famille Mongin est sans histoire.

Etat: Fabrice et Renaud au stade 5, les autres sont sains.

Description: René et Renaud font partie de la milice. Le jour de l'enterrement des Grapon, ce sont les fils Mongin (Renaud et Fabrice) qui ont fait le travail du fossoyeur (il était mystérieusement malade). Ils ont donc pu ne pas refermer les cercueils et les recouvrir d'une toute petite couche de terre, ce qui leur a permis de sortir de leurs tombes avec facilité.



VAR 40
ANDA

METROPOLITAIN

Nom: Famille Mache (Emile).

Rôle: Fermier (Emile Mache).

Nombre: 1 (veuf, 62 ans).

Rumeurs: On murmure que c'est Emile qui a tué tous ses moutons pour toucher l'assurance. Il avait en effet l'intention d'arrêter l'élevage trop fatiguant de ces charmantes créatures pour se lancer dans celui des poulets.

Etat: Sain.

Description: Les rumeurs qui courent sur Emile sont fausses. Il avait bien l'intention de se lancer dans l'élevage des poulets mais comptait simplement vendre ses moutons. N'ayant plus d'argent, il est dégoûté de la vie et se donnera la mort trois jours après l'arrivée des joueurs si ces derniers ne lui redonnent pas un peu de courage. S'ils lui demandent de les aider contre la "menace" qui plane sur le village, il acceptera avec joie et oubliera toute idée de suicide.

Nom: Famille Grapon (Gustave, Géraldine, Gontran).

Rôle: Fermier (Gustave Grapon).

Nombre: 3 (père 36 ans, mère 34 ans, fils 18 ans).

Rumeurs: Les rumeurs qui courent sur les raisons du meurtre de Gustave et de Géraldine vont bon train mais celle la plus souvent retenue est la possession de Gontran par un esprit malin.

Etat: Parents au stade 5, fils sain.

Description: La maison des Grapon est vide, les parents étant devenus loups-garous errants et le fils pensionnaire dans une maison de repos. Une fouille de la maison ne révélera rien d'intéressant même sur les lieux du crime (tout a été nettoyé à grandes eaux après l'enquête rapide des gendarmes). Les joueurs pourront néanmoins utiliser cette grande bâtisse comme quartier général si les loups-garous décident de leur faire la peau.

Nom: Famille Julienne (Julien, Henriette, Marie, Guillaume).

Rôle: Fermier (Julien Julienne).

Nombre: 4 (veuf 56 ans, fille 25 ans, fille 25 ans, fils 14 ans).

Rumeurs: La famille Julienne est tellement tranquille qu'aucune rumeur ne circule à son sujet à part peut-être celle qui précise qu'être aussi tranquille, c'est louche...

Etat: Sains

Description: Julien est un bon chrétien, il est entièrement dévoué à la cause du catholicisme et élève ses enfants avec les préceptes du Seigneur. Ils aideront les joueurs aux mieux de leurs moyens mais refuseront toutes actions violentes, même s'ils ont à faire à des loups-garous en chair et en griffes.

Nom: Famille Peck (Christian, Germaine, Bastien).

Rôle: Fermier (Christian Peck).

Nombre: 3 (père 45 ans, mère 60 ans, fils 30 ans).

Rumeurs: Les rumeurs les plus folles courent sur le compte de la famille Peck. Ce sont en effet des braconniers, des truands, des voleurs et des trafiquants. Le fils est en cavale après s'être évadé de prison mais seule une enquête approfondie permettra de le découvrir (il ne se cache pas du tout).

Etat: Sains.

Description: Ils sont criminels mais tiennent à la vie. Si les joueurs leur prouvent qu'il sont bien confrontés à des créatures maléfiques, ils aideront les joueurs sans discuter. Leur matériel (deux Thompsons et un fusil de chasse à canon scié) et leurs talents (Arme d'épaule+2 et Arme de poing+2 pour les trois) feront pencher la balance s'ils sont utilisés à bon escient. Le père Peck fait partie de la milice.

Nom: Famille Duval (Maurice, Berthe, Cunégonde, Yves, Michel, Julie, Christophe).

Rôle: Fermier (Maurice Duval).

Nombre: 7 (père 42 ans, mère 42 ans, fille 24 ans, fils 18 ans, fils 13 ans, fille 9 ans, fils 6 ans).

Rumeurs: Aucune rumeur. Et pourtant...

Etat: Tous au stade 5.

Description: La famille Duval est sans histoire. Personne n'en parle jamais, ils font presque partie du paysage. Maurice et Yves sont miliciens. Malgré leur apparente gentillesse, ils sont tous loups-garous de stade 5 et certainement les pires. Ce sont eux qui tenteront de tuer les joueurs dès qu'ils commenceront à avoir des doutes. Une fouille de leur maison révélera les squelettes de 10 personnes (touristes de passage tués, dépecés et dévorés par la charmante petite famille).

Nom: Famille Colbert (Martin, Marceline, Juliette, Raymond, Jean, Fabrice).

Rôle: Fermier (Martin Colbert).

Nombre: 5 (père 40 ans, mère 36 ans, fille 20 ans, fils 19 ans, fils 18 ans, fils 7 ans).

Rumeurs: Aucune rumeur. Et pourtant...

Etat: Fabrice au stade 3, les autres sont sains.

Description: La famille Colbert vit un véritable drame. Fabrice est enfermé dans la cave. Il y vit comme une bête qu'il est devenu. N'ayant pas le courage de le tuer ou d'appeler les forces de l'ordre, la famille Colbert a mis au point un stratagème machiavélique pour lui trouver à manger. Juliette tente d'attirer chez eux des hommes de passage dans le village (ou sur les routes proches). Une fois arrivés à la maison, elle jette ses victimes dans la cave où

METROPOLITAIN

Fabrice attend sa pitance. Jean commence à craquer et est sur le point de se livrer aux autorités et de dénoncer toute sa famille. Il suffirait de peu de chose pour qu'il se confesse aux joueurs.

Nom: Famille Boussard (Pierre, Jeanne, Jean, Paul).

Rôle: Fermier (Pierre Boussard).

Nombre: 4 (père 31 ans, mère 28 ans, fils 7 ans, fils 6 ans).

Rumeurs: Tous les gens interrogés diront avoir vu partir la famille Boussard dans la nuit du 24 Avril.

Etat: Tous morts sauf Pierre au stade 5.

Description: En fait, il n'en est rien. Pierre a été faire un petit tour en voiture pour faire croire à leur départ. En cherchant bien, on peut retrouver la voiture, une Ford, dans un fossé non loin du village. Vu le prix d'une voiture à cette époque, on peut s'étonner d'en trouver une en si bon état dans un fossé. Un interrogatoire de quelques villageois permettra de comprendre que c'est celle des Boussard. Une fouille de la maison révélera un spectacle très peu ragoûtant: Pierre vit cloîtré là depuis le 24 (il ne sort que la nuit) et les corps à demi-dévorés de sa femme et de ses deux fils s'y trouvent encore, chacun dans leur lit respectif. Pierre dort dans la cave où il s'est installé une petite litière. L'odeur de pourriture dégagée par les trois corps n'est décelable qu'une fois la portée d'entrée ouverte (ou plutôt défoncée).

Nom: Famille Colin (Charles, Patricia, Robert).

Rôle: Fermier (Charles Colin).

Nombre: 3 (père 22 ans, mère 21 ans, fils 2 ans).

Rumeurs: La famille Colin est arrivée dans ce petit village depuis quelques années. Elle n'a donc pas été totalement acceptée par les habitants du Charbinou. Aucune rumeur ne circule sur leur compte.

Etat: Charles au stade 1 (depuis trois jours), Patricia au stade 2, fils sain.

Description: Charles fait partie de la milice du village. Il n'aime pas les armes à feu et n'est armé que d'une canne plombée (à considérer comme une matraque). Ils ont été mordus par Gustave Grapon. Ils savent donc qu'il est toujours vivant et qu'un grand danger plane sur le village. Ils aideront les joueurs au mieux de leurs faibles possibilités. Si Patricia se rend compte qu'elle est atteinte du même mal que ses concitoyens, elle demandera aux joueurs de prendre soin de son bébé. Ils sont inventifs, intelligents et pas peureux du tout. Dommage qu'ils soient déjà touchés par la terrible maladie.

Nom: Famille Dixon (Walther, Elisabeth, Judith, James, Bob, Michelle, Edward).

Rôle: Fermier (Walther Dixon).

Nombre: 7 (père 41 ans, mère 40 ans, fille 20 ans, fils 17 ans, fils 14 ans, fille 10 ans, fils 7 ans).

Rumeurs: Les Dixon sont venus en France pour nous manger le pain sur le dos. Ils nous ont aidés pendant la guerre mais maintenant que les boches sont retournés chez eux, les anglais n'ont qu'à faire de même.

Etat: Edward au stade 3.

Description: James fait partie de la milice. C'est le seul à s'être implanté dans la culture française. Ses parents et les autres membres de sa famille n'aiment pas les français et ceux-ci le lui rendent bien. Il s'est installé en France simplement parce que l'air en Angleterre devenait un peu malsain. C'est en effet un sorcier assez connu qui n'a pas de scrupules et qui fera tout pour augmenter encore son savoir et sa puissance. L'affaire des loups-garous ne le gêne pas du tout même, surtout parce qu'il peut étudier cette étrange maladie sur son plus jeune fils. Il le garde d'ailleurs dans une pièce capitonnée.

Nom: Famille Renoir (Hubert, Nicole, Albert, Sophie).

Rôle: Fermier (Hubert Renoir).

Nombre: 4 (père 37 ans, mère 35 ans, fils 19 ans, fille 13 ans).

Rumeurs: Les villageois estiment que la guerre a un peu tapé sur la tête à Hubert, qu'il n'en est pas encore totalement revenu et qu'il n'en reviendra sûrement jamais.

Etat: Fille au stade 2, fils au stade 3.

Description: Hubert fait partie de la milice. Etant ancien militaire, c'est un peu le rambo de cette unité de combat. Il est prêt à "leur faire une guerre comme ils n'en ont jamais eu" mais seulement s'il comprend ce qui se passe. Il est un peu à côté de la plaque et n'a même pas remarqué que ses deux enfants sont en train de devenir loups-garous. Nicole est introverti et n'ose pas critiquer les actes de son mari, bien qu'elle n'en pense pas moins.

Nom: Famille Poux (Gilles).

Rôle: Retraité (Gilles Poux).

Nombre: 1 (célibataire, 82 ans).

Rumeurs: Aucune.

Etat: Sain.

Description: Gilles Poux est un vieux célibataire qui garde bon pied bon oeil malgré son âge avancé. Il est très sympathique et expert des phénomènes paranormaux (Occulte+2). Il garde donc toujours chargé son revolver (avec des balles en argent) et a tout compris à l'histoire. Il sait que Dixon est un sorcier et que le village va bientôt regorger de monstres assoiffés de sang. Il s'amuse beaucoup et compte faire sauter la carrière le jour de la pleine lune avec les 100 kilogrammes d'explosif qu'il a

METROPOLITAIN

gardé de la guerre en prévision de la prochaine.

Nom: Famille Guenion (Barnabé).

Rôle: Retraité (Barnabé Guenion).

Nombre: 1 (veuf, 65 ans).

Rumeurs: Aucune.

Etat: Sain.

Description: C'est le fossoyeur bénévole du village. Il était malade le jour de l'enterrement (sa nourriture avait été droguée par Albert Renoir). Il ne se doute de rien mais le suicide du prêtre lui semble tout de même très étrange pour ne pas dire suspect. Il est malheureusement trop bête pour faire part de ses minces soupçons aux joueurs.

Nom: Famille Gaubert (Roger, Marthe).

Rôle: Retraité (Roger Gaubert).

Nombre: 2 (père 70 ans, mère 68 ans).

Rumeurs: Aucune.

Etat: Sains.

Description: Ces deux vieux sont totalement coupés du monde et ne se rendent compte de rien. Même lorsque l'aventure tournera à la baston générale ou au massacre gratuit, ils continueront à vivre comme si de rien n'était. Ils ont la vue basse et sont sourds comme des pots.

Nom: Père Martin

Rôle: Prêtre (Gustave Martin)

Nombre: 1 (célibataire, 31 ans)

Rumeurs: Le père Martin était bien apprécié de tous les villageois mais tous ceux qui sont au stade 4 ou 5 en diront du mal, colportant les pires calomnies sur son compte.

Etat: Mort pendu. C'est en fait les époux Grapon qui, sortant de leurs tombes ont été repéré par le père Martin et qui ont du le tuer en faisant passer sa mort pour un suicide. Il a été inhumé dans l'après-midi du 27.

Description: Si les joueurs demandent à un nouveau prêtre de donner une messe ou s'ils en font une eux même, tous les loups-garous de stade 4 et 5 refuseront d'y assister. C'est un bon moyen de connaître ses ennemis... Notez aussi que l'église est trop récente pour posséder des pouvoirs.

Autres lieux intéressants

Le cimetière du village

Si les joueurs, en suivant la piste du fils Grapon, font un "casse" dans le cimetière et plus particulièrement dans le caveau de famille des Grapon, ils trouveront les deux cercueils récents (ceux des parents de Gontran) ouverts de l'intérieur à l'aide d'instruments tranchants et bien évidemment vides. Après leur évasion, les Grapon ont été repérés par le prêtre. Ils l'ont assommé et l'on pendu avant

de prendre la fuite vers la forêt toute proche. Si les joueurs ont le culot d'ouvrir la tombe du père Martin, ils pourront le trouver, bien mort, mais un examen médical rapide (Talent "Médecine") révélera une bosse sur le crâne apparemment causé par un objet contondant.

Le champ aux moutons d'Emile Mache

Emile, dépité par le massacre de ses moutons, a choisi de les empiler en plein milieu de son champ et de les brûler, la mort dans l'âme. Il ne reste rien qui puisse être examiné. Cependant, en arpentant le champ qui est ceinturé sur trois coté par une barrière en fils de fer barbelé et sur le dernier coté par un ruisseau, on peut trouver un dernier mouton, à demi déchiqueté, et à demi immergé. Sur la berge d'en face, un personnage particulièrement observateur (Jet de Perception "Difficile" avec 2 colonnes de malus) pourra repérer des traces d'animaux. Un personnage utilisant un talent de Zoologie pourra arriver à la conclusion suivante: Les morsures relevées sur le mouton et les traces repérées sur la berge sont très proches de celles d'un loup mais beaucoup plus large et plus profonde. Cela ne correspond à aucun animal connu (un maître de jeu mesquin pourrait jeter les dés lui même et faire croire que ce résultat bien étrange n'est du qu'à un jet raté).

La carrière abandonnée

Carrière à ciel ouvert, elle à l'apparence d'un amphithéâtre naturel d'environ 25 mètres de diamètre. Trois cavernes, creusées par des renards puis agrandies par trois générations de gamins du village forment des abris sous roches de taille impressionnante (pour des terriers de renards). C'est là que se cachent les époux Grapon et que les loups-garous transformés se réunissent les jours de pleine lune ou lorsqu'ils sont assez nombreux pour faire la fête (et égorger quelques moutons). Lorsque tout le village sera au stade 5, ils partiront tous à travers bois vers le quartier général d'Hornet. Un goule à ses ordres vient en moto à cet endroit tous les Dimanche soir pour connaître le nombre exact de personnes au stade 5. Il est vêtu d'un ciré noir et armé d'une Thompson. Il fuira plutôt que de se rendre mais préférera mourir que d'avouer où se cache son maître.

La maison de repos de Chaconnel

Située à un kilomètre de la petite ville de Chaconnel et à dix kilomètres du Charbinou, la maison de repos des Cyclamens est un havre de paix où il fait bon vivre. Le jeune Gontran Grapon y a été interné après qu'il ait tué ses parents pendant leur sommeil. Si les joueurs arrivent à l'approcher (en montrant patte blanche à l'aide de

METROPOLITAIN

documents officiels prouvant qu'ils sont médecins ou policiers ou en faisant un petit "casse" pour la bonne cause), il leur paraîtra très fatigué (il est sous calmants en permanence) et expliquera son geste en assurant aux joueurs que ses parents étaient devenus loups-garous. Il a peur mais ne semble pas fou. Il précisera que les balles normales ne font pas de dommages à ces créatures et qu'il y a de grandes chances pour que ces géniteurs ne soient pas morts. Il est déconseillé aux joueurs de le libérer avant la fin de l'aventure. Il est trop bouleversé et perturbé pour être utile à quoi que ce soit.

Lycanthropie

Le loup-garou décrit dans la partie "Système de jeu" représente le monstre à l'étape finale (stade 5), dont l'âme est entièrement dévouée à Hornet et où ne subsiste plus une seule parcelle d'esprit humain. Les loups-garous de ce village ne sont pas tous dans cet état critique. Il existe en effet 5 stades différents que je me bornerai à décrire. Un personnage humain (autre qu'un Ange ou un Démon) mordu par un loup-garou de stade 4 ou 5 devient un loup-garou du premier stade après (Force + Volonté) jours. Etre mordu veut dire subir une morsure occasionnant la perte d'au moins un point de Force mais sans être tué. Sachez que la prochaine pleine lune tombe le 30 Avril, trois jours après que les joueurs soient arrivés au Charbinou.

Stade 1 : Esprit loupin

Effet: Le personnage a des réactions erratiques. Il s'énerve sans raisons, et risque même d'entrer dans une colère noire (Jet de Volonté "Facile" pour l'éviter) lorsqu'on l'accule quelque part (aussi bien physiquement que moralement). Cette colère durera (10-Volonté) minutes durant lesquelles il bavera et tentera même de mordre ceux qui le gênent (avec le talent corps à corps au niveau+0).

Guérison: Bénédiction d'un Ange de Rang 2 ou Exorcisme bénin (coût:2PP, réussite automatique) par un Ange de Walther.

Passage au stade suivant: Après une semaine.

Stade 2 : Animalité

Effet: Le personnage reste prostré durant de longs moments (au moins 12 heures par jour), ne parle plus beaucoup et ne mange que de la viande crue. Il lape l'eau et le lait qu'il boit en grandes quantités. Il risque aussi d'entrer dans une colère noire (Jet de Volonté "Moyen" pour

l'éviter) lorsqu'on le dérange (aussi bien physiquement que moralement). Cette colère durera (10-Volonté) minutes durant lesquelles il bavera, verra sa force et son agilité augmenter d'un point et tentera même de mordre ceux qui le gênent (avec le talent corps à corps au niveau+2).

Guérison: Exorcisme (pouvoir spécifique de Walther).

Passage au stade suivant: Après deux jours

Stade 3 : Loup-garou incontrôlé

Effet: Le personnage reste prostré durant de longs moments (au moins 12 heures par jour), ne parle plus beaucoup et ne mange que de la viande crue. Il lape l'eau et le lait qu'il boit en grandes quantités. Il se transforme en loup-garou les nuits de pleine lune ou quand il est blessé. Ses caractéristiques sont alors celles du monstre de stade 5.

Guérison: Exorcisme (pouvoir spécifique de Walther).

Passage au stade suivant: Chaque pleine lune, le personnage tente de réussir un jet de Volonté "Moyen". S'il réussit, il ne se passe rien, sinon, il passe au stade 4.

Stade 4 : Membre de la meute

Effet: Le personnage fuit la civilisation et reste sous forme de loup-garou durant 72 heures. Il possède toutes les caractéristiques d'un loup-garou de stade de 5.

Guérison: Essayez une balle en argent en pleine tête.

Passage au stade suivant: Après les 72 heures.

Stade 5 : Loup-garou

Effet: Le personnage peut se transformer à volonté (dans la limite de ses points de pouvoir) et est très intelligent. Il ne réagit comme une bête qu'en plein combat et seulement s'il est blessé et s'il rate un jet de Volonté "Moyen". Ses caractéristiques sont les suivantes:

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	5	4	2	2	15

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Course+1, Discrétion+2.

Pouvoirs: Griffes+2 (113), Force+2 (241), Champ magnétique+2 (254*), Vitesse+1 (334), Transformation+1 (Spécial).

Note (*): Le pouvoir de champ magnétique est invisible et n'a aucun effet sur les attaques d'armes ou de projectiles en argent.

Guérison: Essayez une balle en argent en pleine tête.

METROPOLITAIN

Calendrier des transformations

Pour que l'arbitrage de ce scénario soit le plus simple possible, vous trouverez ci-dessous les dates à laquelle les différents loups-garous passeront d'un stade à l'autre. Autant dire que les joueurs devront faire vite s'ils ne veulent pas être vite submergés par ces créatures de cauchemar. Les joueurs devront arriver au village le 27 Avril (c'est à partir de cette date que les différents stades de base sont décrits dans le texte ci-dessus).

Nom	Stade 1	Stade 2	Stade 3	Stade 4	Stade 5
Famille Calvet (3)	-	29/04	01/05	07/05*	10/05
René Fryard	-	03/05	05/05	07/05*	10/05
Lucie Fryard	-	-	-	07/05*	10/05
Famille Veignard (5)	-	-	-	-	-
Lucette Gulliver	-	02/05	04/05	07/05*	10/05
Fabrice Mongin	-	-	-	-	-
Renaud Mongin	-	-	-	-	-
Gustave Grapon	-	-	-	-	-
Géraldine Grapon	-	-	-	-	-
Famille Duval (7)	-	-	-	-	-
Fabrice Colbert	-	-	-	07/05*	10/05
Pierre Boussard	-	-	-	-	-
Charles Colin	-	01/05	03/05	07/05*	10/05
Patricia Colin	-	-	29/05	07/05*	10/05
Edward Dixon	-	-	-	07/05*	10/05
Sophie Renoir	-	-	29/05	07/05*	10/05
Albert Renoir	-	-	-	07/05*	10/05
Edward Dixon	-	-	-	07/05*	10/05

*: Cette date correspond à la prochaine pleine lune. Le personnage devra rater un jet de volonté "moyen" pour passer au stade 4.

Personnages principaux

Paysan de base

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	1	2	-

Talents: Esquive+0, Baratin+0, Métier+1.

Équipement: Divers.

Apparence et comportement: Les paysans sont en général assez méfiants envers les gens de la ville (surtout dans les années 20). Ils sont prompts à faire courir toutes sortes de rumeurs toutes plus folles les unes que les autres. Les joueurs auront bien du mal à séparer le bon grain de l'ivraie.

Lucette, Ange de Christophe (sans Grade)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	1	2	-

Talents: Lire et écrire+2, Cri hystérique+1, Baratin+1, Discussion+0

Pouvoirs: Absorption de gentillesse+0 (144), Calme+0 (166), télépathie+0 (321), Peur des monstres (642), Chance (Spécial).

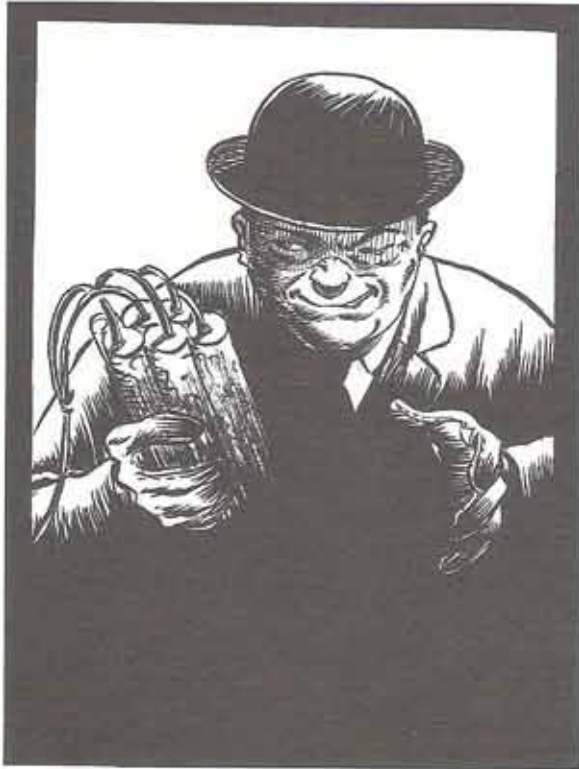
Équipement: Revolver chargé à blanc, livres de classe, double-décimètre.

Apparence et comportement: Lucette est gentille, un peu trop même. Elle a la tête dans les nuages mais si on lui prouve que ses élèves risquent de devenir loups-garous, elle sortira de son sac un revolver de petit calibre (chargé de balles à blanc) et ira faire le coup de feu avec les joueurs (n'oubliez pas qu'elle a peur des monstres).

METROPOLITAIN

Bikok, Démon de Kobal (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	4	3	1	1	20



Talents: Raconter une blague+2, Esquive+3, Baratin+2.
Pouvoirs: Invisibilité+2 (261), Polymorphe+1 (266), Vol+2 (332), Bond+2 (333), Physique (341), Gag absurde+2 (Spécial).

Equipement: Costume de ville, pot de colle, marteau, bâtons de dynamite (3).

Apparence et comportement: Bikok a reçu pour ordre d'aider les joueurs à enquêter sur le petit village où il est en poste depuis de longues années. Il a bien remarqué une

recrudescence de faits étranges mais il n'y faisait guère attention. N'oubliez pas que le pouvoir "Gag absurde" ne fonctionne que si Bikok a réussi à faire intervenir Kobal.

Walther Dixon, Sorcier expérimenté

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	4	1	1	3	2	-

Talents: Lecture+1, Pentacle+0, Invocation+1, Demande+1, Français+1.

Sorts: Pentacle, Invocation et Demande pour Familier et Démon.

Equipement: Costume de ville.

Apparence et comportement: Walther a quitté l'Angleterre après qu'il ait fait sauté son village natal pour invoquer Belial. Arrivé en France depuis peu, il s'est légèrement calmé mais prépare de nombreux plans tous plus diaboliques et mégalomaniacs les uns que les autres. Inutile de dire que l'invasion de loups-garous l'intéresse au plus au point. S'il se sent menacé, il tentera d'invoquer un Démon ou un Familier de Baal pour lui servir d'escorte. A vous de déterminer s'il réussit tous ses sorts ou si l'un de ces monstres est lâché dans le village, ajoutant encore du piment à cette aventure qui n'en manque déjà pas.

Solution?

Lorsque les personnages en sauront assez, il est probable qu'ils se rendent à la ville la plus proche (Chaconnel) pour demander de l'aide à Pablo. Celui-ci arrivera le plus vite possible et redoublera d'exorcismes pour sauver ceux qui peuvent encore l'être. De toute façon, il est très improbable que les joueurs fassent le rapprochement entre cette aventure et la précédente. Il ne savent en effet pas qu'Hornet a contaminé le village pour obtenir des forces armées dont il se servira dans le dernier scénario: Tout loup-garou non-guéri qui arrive à s'échapper du village sera au service d'Hornet durant la confrontation finale (dernier scénario).

ANEMIE SIROP de DESCHIENS

(à l'Hémoglobine)
Prescrit par plus de 10.000 Docteurs des plus éminents du Monde entier dans ANEMIE, NEURASTHÉNIE, FAIBLESSE, MALADIES de POITRINE, CONVALESCENCE, SURMENAGE, etc.
Supérieur à la viande crue et aux ferrugineux dont la plupart abiment les voies digestives, la peau et les dents. Admis dans les Hôpitaux de Paris. — Dès le premier usage, les malades sentent renaitre en eux une vie nouvelle.
Dans votre intérêt, exigez le nom DESCHIENS, refusez les imitations.
DESCHIENS, Docteur en 1^{er}, 9, Rue Paul Baudry, PARIS.

Campagne de pub organisée par Malthus en 1919 (72 morts en deux mois)

METROPOLITAIN

Annexes

extrait de Centre France, 21 Avril 1924

Drame familial

Gustave G. et Géraldine G., habitants du charmant petit village du Charbinou ont été retrouvés tués dans leur lit hier matin. Leur fils, Gontran G. s'est rendu lui même à la maréchaussée et immédiatement a avoué son crime. Son état mental a été considéré comme instable et il a été interné à la Maison de repos de Cyclamens dans le village voisin de Chaconnel. Il semble que ce soit bien lui qui ait tué ses parents dans leur sommeil, peu avant minuit le 19 Avril. Les obsèques auront lieu dans le village et ils seront inhumés dans le caveau familial dans l'après-midi du 24 Avril.



Déformation du foetus, Fausse-couche, Lumbago
© Vapula, 1922

extrait de Centre France, 22 Avril 1924

Cauchemar au Charbinou

Alors que ce petit village de l'Ardèche se remet à peine du terrible double meurtre du 19 Avril, voilà que monsieur Emile Mache est lui aussi frappé par le destin. Il a retrouvé, le matin du 21 Avril, tous ses moutons tués dans le champs qui jouxte sa propriété. Les trente bêtes ont été égorgées et vidées de leur sang apparemment sans bruit car monsieur M. Mache n'a même pas été réveillé. Il est vrai qu'il avoue avoir quelques problèmes auditifs. La bête du Gévaudan serait-elle de retour?



Tentative de propagation du cancer des cheveux
© Shaytan & Malthus, 1920

extrait de Centre France, 26 Avril 1924

Suicide au Charbinou

La série noire continue: Alors que les époux G. viennent d'être enterrés dans le petit Cimetière du village, le prêtre vient de se donner la mort en se pendant dans le presbytère au cours de la nuit qui a suivi l'inhumation de des deux corps. La maréchaussée, représentée par le Lieutenant de Gendarmerie Michaud déclare que ces faits n'ont aucun rapport entre eux et que l'enquête suit son cours.



METROPOLITAIN

Le musée des horreurs

Après l'épisode épineux et apocalyptique du village des loups-garous les joueurs cherchent un repos bien mérité dans notre bonne vieille ville de Paris (ou dans ses environs). Pablo est très fier d'eux et estime qu'ils doivent recevoir une récompense pour leurs exploits passés. Cette récompense sera obligatoirement aléatoire à moins que plus de 50% des occupants aient été tués auquel cas ils recevront une limitation. Tous les pouvoirs et limitations acquises dans le monde du Gothic Horror devront être utilisables (un personnage ne pourra pas choisir ou recevoir le pouvoir d'éclair (121) tant qu'il est dans le Gothic Horror).

Mais cette période de repos est de courte durée. Une semaine après leur retour de province les joueurs reçoivent un coup de fil de Pablo qui semble excité comme un gamin devant un nouveau jouet. Il leur demande de le rejoindre au Musée d'Histoire Naturelle de Paris (dans le 5ème tout près du Jardin Des Plantes) le plus vite possible... bien sûr!

L'arrivée au musée

Autant vous prévenir tout de suite: Même si les personnages ne se dépêchent pas ils arriveront avant la police (sauf si leur retard s'exprime en jours au lieu d'heures). Le musée est grand et ils risquent d'errer un long moment dans les grandes salles avant d'apercevoir Pablo. Il passe la tête de temps en temps par une grande porte à doubles battants qui semble mener à une des grandes salles dédiées aux dinosaures. Si les joueurs demandent à un des nombreux gardiens qui sillonnent le musée où se trouve Pablo Ricardo il leur indiquera la grande galerie des dinosaures.

Une fois sur place, les joueurs pourront voir deux gardiens penchés sur le corps d'un autre. Une mare de sang couvre le sol. Pablo les accueille avec une excitation toute particulière qui cache certainement quelque chose. Un des gardien se lève alors, sourit aux joueurs et leur tend une main tremblante. Il leur raconte ce qu'il a vu en hésitant à chaque phrases comme s'il cherchait ses mots: "Je suis arrivé ce matin vers sept heures pour remplacer mon pote Paulo... Euh... C'est lui qui est là, sur le sol, il avait... Euh... Plus de tête... Et puis... J'ai averti Roger qui est là aussi (il montre d'une main tremblante l'autre

gardien vivant) et on a été tous les deux téléphoner à la police... Euh... Parce qu'on avait peur de ce qui avait fait "ça" à Paulo". Il ne sait pas grand chose d'autre et n'est de toute façon pas en état de raconter quoi que ce soit de précis tant qu'il ne sera pas remis de ses émotions.

Le corps de Paulo (Alias Paul Coubert) a été apparemment frappé de nombreux coups de couteaux dans le ventre et a eu la tête arrachée. Où que les joueurs la cherche dans la galerie (ou n'importe où ailleurs d'ailleurs), un personnage possédant le talent de Médecine (ou de zoologie) ou une caractéristique de Perception assez haute pourra obtenir d'autres renseignements plus précis:

- Jet de PE "Difficile": Le corps de Paul sent l'alcool (c'est discernable malgré l'odeur du sang) et on peut retrouver une bouteille de Vodka vide sous un meuble proche (elle a sûrement roulé là lors du combat qui l'a opposé à son mystérieux agresseur). Tbut tend à prouver que Paul était donc saoul au moment où il a été attaqué.

- Jet de Médecine "Facile": Les marques sur le corps ont été provoquées par un couteau de grande taille (environ 15 centimètres) qui a frappé le corps en plusieurs endroits.

- Jet de Médecine "Moyen": L'emplacement des blessures prouve que l'agression a eu lieu de face et par un adversaire plus grand que sa victime et possédant une grande force ou une très bonne connaissance du corps humain.

- Jet de Zoologie "Facile": Il est inconcevable que les blessures aient été occasionnées par un animal bien que le mode d'attaque puisse rappeler celui de certains grands fauves.

Pablo demandera aux joueurs de s'occuper de l'affaire qui est sûrement plus intéressante qu'il n'y paraît. En effet, la grande salle était fermée de l'intérieur durant toute la nuit. Marcel (le premier gardien qu'ils ont interrogé) ayant du forcer la porte pour pouvoir entrer, l'assassin ne peut donc être que dans cette pièce. Il regarde alors autour de lui et se met à rire en contemplant la dizaine de squelettes de dinosaures qui trônent dans la pièce.

METROPOLITAIN

Ce qui s'est réellement passé

Le responsable de toute l'histoire c'est Sami, le célèbre Allosaure de la grande salle des Dinosaures. Ce n'est qu'un squelette mais il a été animé par Hornet un jour où celui-ci cherchait de la compagnie dans ce grand édifice poussiéreux et lugubre. Sami s'est révélé très intelligent et particulièrement méchant. Hornet lui a conseillé de rester discret mais un beau jour (la veille de la découverte du corps de Paul), il a craqué. Paul avait en effet la fâcheuse habitude de se soulager sur sa jambe les soirs de cuite.

Sami s'est alors contenté de se pencher vers sa frêle victime et de lui arracher la tête. Après s'être bien régalé avec cette pièce de choix, il est descendu de son piedestal et a cherché à maquiller son action d'éclat en crime crapuleux. Il a ouvert la porte de la salle à l'aide du trousseau que possédait Paul et a été chercher un grand couteau dans la cuisine. Il l'a poignardé à plusieurs reprises et a placé le couteau dans le vestiaire de Marcel. Il a ensuite refermé la porte de la salle, a replacé le trousseau sur le corps de Paul et est finalement remonté sur son socle, non sans avoir préalablement téléphoné à Hornet pour lui demander de le sortir de là.

Il a placé le couteau dans le vestiaire car, étant au courant de toutes les petites histoires du musée (il est peut être immobile mais n'a pas les oreilles dans sa poche), il sait que Marcel haïssait Paul et que tout risque d'amener d'éventuels investigateurs à soupçonner Marcel (bien que le coup du couteau dans le vestiaire soit un peu gros quand même). A ce sujet, n'oubliez pas que le dinosaure écoute en permanence tout ce qui peut se dire dans la grande salle.

Sami, Allosaure mort-vivant, aux ordres d'Hornet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	2	4	2	1	14

Talents: Rester immobile+3 (Volonté).

Pouvoirs: Télékinésie+1 (Spécial), Armure+3 (211), Force+3 (241), Ruse (345).

Équipement: Mâchoire (Puissance: +5, +10 avec l'augmentation de Force).

Apparence et comportement: Sami est un dinosaure mort-vivant réduit à l'état de squelette. Il ne supporte pas que l'on se moque de lui et est prêt à prendre tous les risques pour châtier un éventuel être humain qui lui manquerait de respect. C'est d'ailleurs cette fâcheuse manie qui lui cause maintenant tant de désagréments. Il compte sur

Hornet pour le sortir de là et évitera jusqu'à son arrivée de se faire remarquer. S'il est poussé dans ses derniers retranchements, il attaquera au mieux de ses possibilités mais de préférence ceux qui se sont moqués de lui. Bien que ce soit un Dinosaure animé, c'est un esprit humain qui possède ce corps massif. Il ne réagira donc jamais bêtement (il a une Volonté de 3). Son pouvoir de télékinésie n'est pas utilisé par Sami pour causer des dommages mais seulement pour animer un petit dinosaure dès qu'il risque d'être découvert (voir "Troisième jour").

Un ami qui vous veut du bien

Si les joueurs n'ont pas tué Bikok dans le scénario précédent, il sera là de nouveau et les aidera (en restant cependant caché s'ils sont un peu trop violents à son goût). N'oubliez qu'il a acquit un nouveau niveau pour son pouvoir fétiche (Polymorphe) et qu'il s'en servira pour tromper la vigilance des joueurs. Il ira même jusqu'à leur faire quelques blagues si le maître de jeu estime qu'ils vont un peu trop vite en besogne.

Bikok, Démon de Kobal (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	4	3	1	1	21

Talents: Raconter un blague+2, Esquive+3, Baratin+2.

Pouvoirs: Invisibilité+2 (261), Polymorphe+2 (266), Vol+2 (332), Bond+2 (333), Physique (341), Gag absurde+2 (Spécial).

Équipement: Costume de ville, pot de colle, marteau, bâtons de dynamite (3).

Apparence et comportement: Bikok a reçu pour ordre d'aider les joueurs et le fera en toute bonne foi même si cela le gonfle un peu. Il trouve le concept du dinosaure mort-vivant vengeur très drôle et enquêtera tout de suite sur cette piste ce qui l'amènera sûrement avant les joueurs à la conclusion de l'histoire. N'oubliez pas que le pouvoir "Gag absurde" ne fonctionne que si Bikok a réussi à faire intervenir Kobal.

L'interrogation des témoins

Le début de l'enquête peut très bien se résumer à un interrogatoire des divers personnes qui gravitent autour de cette galerie des dinosaures. Tous ont quelque chose à dire et il est très probable qu'après avoir entendu les trois personnes concernées ils veuillent dénoncer Marcel à la Police et s'est d'ailleurs fait pour. De toute façon, même si



VAR
ANDA

METROPOLITAIN

les joueurs ne le dénoncent pas, il sera écroué dès le deuxième jour par l'inspecteur Philippe Robin (à moins que les joueurs, dans leur infinie bonté, ne le défendent et apportent des preuves visant à emprisonner quelqu'un d'autre.

Marcel Labbé, Gardien de la grande galerie

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	1	2	1	1	-

Talents: Baratin+0, Esquive+0.

Equipement: Uniforme de gardien.

Apparence et comportement: A 35 ans, Marcel est un pauvre type. Il va passer toute sa vie à arpenter les couloirs du musée d'histoire naturelle et espère seulement être, un jour, gardien-chef. Il a failli être sous-chef mais Paul lui a piqué sa place. Cette histoire, très célèbre dans tout le musée, en fait un candidat rêvé au poste de "meurtrier de Paulo". Il s'en défendra énergiquement mais sans aucune preuve pour appuyer ses dires. Si les personnages l'interrogent ou le rencontrent après 17 heures, il aura trouvé le couteau dans son casier et sera blanc comme un linge, apeuré et très facile à compromettre. Il n'a même pas déplacé le couteau qui se trouve encore dans son casier. Si quelqu'un trouve le couteau, il balbutiera des excuses et ne saura pas quoi répondre. Il ne se défendra même plus si on le menace de le jeter en prison. Si effectivement il est écroué, il criera tout d'un coup son innocence au moment où il sera traîné en dehors de la galerie par un groupe de pandores.

Roger Pinaud, Gardien de la grande galerie

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	1	2	2	-

Talents: Archéologie+2, Baratin+1, Discussion+0, Esquive+0.

Equipement: Uniforme de gardien.

Apparence et comportement: Roger est très content d'être gardien. Il aime toutes les sciences et particulièrement l'archéologie dont il est expert. Il a 23 ans et compte bien un jour partir dans des pays lointains (Amérique du sud ou Afrique) pour découvrir les origines de l'homme. Il ne comprend pas ce qui vient de se passer d'autant que la violence le dégoûte. Il pense bien à une vengeance de la part de Marcel mais n'en fera pas part aux joueurs ou à l'inspecteur de police. Il n'aimait pas trop Paul qui ne

faisait pas très consciencieusement son travail et ne comprend pas pourquoi Julien se sent toujours obligé de porter une arme. Il est rêveur et c'est le plus sûr allié des joueurs dans leurs investigations.

Julien Maximin, Gardien-chef de la galerie

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	2	1	1	-

Talents: Arme de poing+0, Arme d'épaule+2, Discrétion+1, Arme lourde+0, Esquive+1, Arme de contact+1, Corps à corps+1.

Equipement: Uniforme de gardien, Revolver de petit calibre, Matraque (Casque lourd, fusil de chasse et grenades (x3) en cas de combat).

Apparence et comportement: Julien a fait la guerre et ne s'en cache pas. Il y a laissé sa jambe et une grande partie de sa santé (aussi bien mentale que physique). A 42 ans, il réussit tout juste à être gardien-chef. Il hait la société qui l'a placé là en remerciement de tout ce qu'il a fait pour la France alors qu'il ne demande qu'à combattre les boches et les rouges ou tout ce qui peut risquer de venir "égorger nos fils et nos compagnes". Il soupçonne fortement Marcel et le dénoncera si ce dernier "craque" devant lui ou s'il trouve l'arme du crime dans son placard (Il fouillera tous les placards vers 19 heures). S'il y a une deuxième victime, il deviendra complètement fou et retournera chez lui chercher son fusil de chasse, son casque lourd (Protection:1) et trois grenades qu'il a gardé de la guerre. Il se cachera dans le musée et tentera de débusquer le criminel. Dans cet état, il sera immunisé au pouvoir de Peur intrinsèque des mort-vivants et deviendra même fanatique s'il voit Sami bouger.

Deuxième jour

Il est très improbable que l'enquête soit résolue le premier jour. Les joueurs auront donc la joie de découvrir, à l'aube du deuxième jour le sémillant Philippe Robin, Inspecteur de Police au commissariat du 5ème arrondissement. Il sera tout d'abord très sympathique puis très mesquin pour finir carrément cynique et vulgaire. Il coffrera Marcel en sachant pertinemment qu'ils n'est pas le coupable et continuera d'enquêter les jours suivants.

Si les joueurs apprécient son caractère et ses réflexions cyniques, ils pourront s'en faire un allié de choix. S'il est confronté à Sami, il ne sera pas du tout décontenancé et se

METROPOLITAIN

battrà même aux côtés des joueurs. Il deviendra complètement fou une fois qu'il se sera rendu compte de ce qui s'est passé (à moins qu'il ne soit mort dans le combat).

Philippe Robin, Inspecteur de Police

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	1	3	1	2	-

Talents: Investigation+1 Loi+1 Arme de poing+1 Esquive+0, Corps à corps+0.

Équipement: Uniforme de Police, Matraque, Revolver, Paires de menottes (x3).

Apparence et comportement: Philippe est, au début du scénario, un jeune (27 ans) flic débrouillard, cynique ironique et aux dents longues. Cette enquête se révélera pour lui un véritable cauchemar et il finira fou (ou mort). C'est un allié de choix pour les joueurs mais seulement s'ils y mettent un peu de leur et coopèrent avec lui dès le début. Cherchant l'avancement, il voit dans cette affaire une chance de se faire remarquer auprès de ses supérieurs. Il fera tout pour découvrir la vérité. Il ne croit pas à la culpabilité de Marcel mais le jettera tout de même en prison pour observer les réactions des autres suspects.

Troisième jour

Si les joueurs n'ont toujours rien découvert de plus le deuxième jour, un nouveau crime sera commis dans la nuit. Roger sera retrouvé la tête dans les toilettes de la galerie des dinosaures. Sami l'aura ainsi éliminé car il l'avait découvert en train de téléphoner à Hornet (Roger a pénétré dans la grande galerie alors qu'il gardait le couloir adjacent). Malheureusement pour le pauvre Sami, et heureusement pour les joueurs, il a commis de nombreuses erreurs. (Les jets indiqués entre parenthèses sont ceux nécessaires pour découvrir ces indices).

- Les toilettes étant un peu petites pour Sami, il a raclé le plafond avec les os de sa colonne vertébrale (Jet de PE "Moyen"). Un morceau d'os s'est même détaché (Jet de PE "Difficile"). Il est très facile de se rendre compte qu'il vient d'un dinosaure mais il faut au moins 3 heures pour découvrir d'où il vient exactement.

- Surpris alors qu'il était en train de téléphoner, il a oublié de reprendre la carte de visite que lui avait donné Hornet. Elle est tombée sous le meuble sur lequel repose le téléphone. Elle est assez facile à trouver (Jet de PE

"Facile") mais seulement si un personnage précise qu'il regarde précisément sous le meuble. Il a aussi oublié de raccrocher le téléphone.

- Puisque que Marcel est en prison, il n'a pas pu commettre le crime (pas de jet nécessaire à moins que vos joueurs ne soient trop cons). Il ne reste donc plus que Julien qui niera tout en bloc en traitant ceux qui l'interrogeront de "jeunes cons qui n'ont même pas défendu le pays quand il en avait besoin".

Si les joueurs sont trop proches de la solution, Sami animera un petit dinosaure situé sur un socle proche du sien avec son pouvoir de télékinésie (à raison de 2PP par minute). Ce petit pantin d'os attaquera le joueur qui est le plus proche de la réalité et tentera de le tuer. Quoi qu'il en soit, il est très possible que les joueurs estiment que l'enquête est terminée et qu'ils peuvent rentrer chez eux (l'inspecteur fera de même, juste avant de sombrer dans une crise de folie aussi violente que permanente). Ne les détrompez surtout pas.

Petit dinosaure animé, au service de Sami

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	3	1	1	1	-

Talents: Esquive+2, Corps à corps+2, Course+1. Équipement: Morsure (Puissance: +3).

Apparence et comportement: Ce petit dinosaure mesure environ 1m30 au garrot. Il possède néanmoins une mâchoire puissante et des dents aiguisées. C'est un carnassier qui vivait en meutes et qui chassait à la course. Il n'a pas d'esprit propre et est entièrement contrôlé par Sami pour faire diversion.

Dernier jour

Les joueurs seront réveillés à l'aube du lendemain par une voix bien familière: Celle de Pablo. Il leur demande de se rendre immédiatement à la grande galerie des dinosaures. On vient d'y découvrir un nouveau mort. Arrivés sur les lieux, ils découvriront Julien dans un mare de sang. Il semble avoir été mâchouillé par une immense créature. Il a utilisé ses grenades et de nombreux squelettes sont détruits (l'Allosaure est resté presque intact, grâce à son armure). Il a aussi tiré de nombreuses décharges de son fusil de chasse. Une investigation détaillée révélera les indices suivants:

METROPOLITAIN

- Julien a apparemment tiré plutôt vers le haut de la galerie et ses tirs semblent avoir ricoché sur quelque chose (Jet d'Arme d'épaule ou d'Arme de poing "Moyen").

- Le squelette d'Allosaure semble avoir été moins touché que les autres (que ce soit par les éclats de grenade ou par les balles). Il a en effet combattu avec son armure.

- Le lavabo de la grande salle a été détruit et est couvert de sang (C'est Sami qui s'est lavé la bouche après avoir mâchouillé Julien et mangé son coeur, ses viscères et ses poumons. Il a malheureusement cassé le lavabo dans sa précipitation).

- Le corps de Julien a été mâchouillé et ses intestins, son coeur et ses poumons ont disparu. Si la blessure a été occasionnée par un animal, il doit avoir une mâchoire d'au moins 60 centimètres de large (Jet de Zoologie "Moyen"). Cette description ne correspond à aucun animal terrestre (vivant!).

Alors que les joueurs seront perdus en conjectures, il est très probable que l'un d'eux tente d'examiner l'Allosaure. Celui-ci s'animera alors et essaiera de le tuer. C'est à ce moment que deux goules aux ordres d'Hornet pénétreront dans le musée par la verrière et aideront le dinosaure à mettre les joueurs hors d'état de nuire.

Ceci fait, ils le feront monter dans un camion garé non loin de là et fileront en direction de Moncrotin.

Norgniak, Goule au service d'Hornet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Arme de poing+2.

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps. Deux revolvers de gros calibre, Combinaison en cuir (Protection: 1).

Apparence et comportement: Norgniak se prend pour un grand pistolero. Il est ambidextre et peut tirer une fois par tour avec chaque revolver (avec un malus de 2 colonnes pour les deux tirs). Il est là pour aider Sami mais ne prendra pas trop de risque, préférant de loin fuir si l'adversité est trop importante.

Babalou, Goule au service d'Hornet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

FO3 AG4 VO3 PR3 PE3 AP1

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Arme de contact+2, Arme d'épaule+1.

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donnent une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps. Fusil avec baïonnette, Uniforme allemand et casque à pointe (protection: 1).

Apparence et comportement: Babalou est un goule allemand qui regrette bien d'avoir perdu la guerre. Dès le début du combat il se reverra dans les tranchées et utilisera la tactique la plus utilisée à ce moment (c'est à dire la charge, baïonnette au canon).

Arrivé au contact et après avoir planté son fusil dans le corps d'un adversaire, il sortira une pelle aiguisée et combattra avec encore plus de frénésie. Il ne se rendra sous aucun prétexte et ne fuira pas même s'il est seul contre tous.

Conclusion

Si les joueurs ne parviennent pas à suivre le camion ou s'il éliminent les goules et le dinosaure, il est très improbable qu'ils pensent à se rendre à Moncrotin. C'est néanmoins primordial pour le reste de l'aventure.

Bikok apparaîtra alors et leur indiquera l'emplacement de la carte de visite laissée par le dinosaure. Il se moquera d'eux et les incitera à se joindre à lui pour voir ce qui se passe à Moncrotin. Bikok les aura en effet surveillé durant toute leur enquête (d'assez loin pour qu'ils ne puissent pas le repérer).

Si Bikok a déjà été tué, c'est l'inspecteur qui peut trouver la carte, juste avant de devenir vraiment fou. Si ça ne marche pas, il vous reste deux possibilités:

- Vous aidez les joueurs jusqu'à ce qu'ils daignent se rendre là-bas.

- Vous laissez tomber et la campagne s'arrête là. Les joueurs ont échoué et le plan d'Hornet est mis à exécution (voir les effets sur le jeu dans le dernier scénario).

METROPOLITAIN

== Scénarios pour In Nomine Satanis ==

Introduction

Voilà déjà trois mois que les personnages sont entrés dans le monde créé par Beleth. Leur mission est simple: Ils doivent servir un Démon de Mammon de Grade 3 qui s'occupe de toutes sortes de trafics sur la place de Paris. Le nom d'Hector Caserta est synonyme de peur dans les milieux criminels et les joueurs sont presque en vacances, d'autant que les Anges sont aussi apparemment très discrets (les joueurs n'en ont pas encore vu un seul). De toute façon, le monde de Beleth est un immense jeu où ils ne sont que des pions. Tout va donc pour le mieux... Nous sommes en Février 1924 (le 12 pour être plus précis). Alors qu'ils montent la garde dans un entrepôt d'armes de contrebande dans la banlieue parisienne (Nogent sur Marne) un vieil homme s'approche d'eux. Il leur sourit et leur montre une aura très puissante (c'est Beleth) alors qu'eux ne peuvent plus utiliser ce pouvoir.

Il se présente comme étant un envoyé du Seigneur des Ténèbres et leur propose d'entrer en prétextant qu'il est très vieux et que ses jambes ne le supporte que très difficilement. Une fois assis, il sort un thermos à deux réservoirs (pas du tout d'époque) et leur sert un café-coca.

Après quelques grimaces de dégoût ou quelques excuses polies, la conversation peut commencer. Beleth leur explique que tout va mal dans "son" monde et que cet immense jeu risque de très mal se terminer et que la réussite ou l'échec de leur mission peut avoir des implications dans le monde réel. Si on lui demande pourquoi, il restera évasif et dira simplement que "souvent la réalité dépasse la fiction".

Il s'empresse ensuite de leur donner les premiers renseignements quant à la mission qu'il leur confie. Elle est d'apparence simple mais il leur confie qu'il croit que "c'est beaucoup plus grave, plus grave que tout ce que vous avez pu découvrir jusqu'alors". Un vigilante semble éliminer des Démons qui font partie du milieu de la pègre parisienne (les joueurs doivent tout de suite penser que c'est un Ange, ce qui n'est pas le cas). En effet, cette histoire de "Vigilante" correspond en effet au premier ultimatum d'Hornet qui lutte, nous le savons tous maintenant pour la libération des mort-vivants (Zombis de tous pays unissez-vous). Il n'est pas sur que cela ait un rapport mais il s'en doute (et il n'a pas tort). Bien sûr, Beleth ne mettra pas les joueurs au courant de cette menace et de l'ultimatum, ce serait bien trop facile.

== Flic ou zombi? ==

Beleth, sous son apparence de vieillard leur tendra alors un dossier contenant de fausses cartes de détectives privés et quelques articles de journaux décrivant cette étrange affaire, annoté de sa main. Ils doivent, tout affaire cessante, retrouver et éliminer ce justicier solitaire. Le plus simple sera de se rendre aux endroits décrits par les différentes articles pour arriver à cerner la personnalité et l'apparence du justicier. La plupart des lieux décrits ci-dessous font avancer l'aventure. Si les joueurs tentent d'enquêter à d'autres endroits, laissez-les faire jusqu'à ce que vous en ayez marre et faites ensuite intervenir le monde "non-créé" pour les remettre dans le droit chemin. N'abusez cependant pas de ce procédé.

L'enquête

Square St. Germain, 9ème arrondissement

Le square n'est occupé, durant la journée que par des personnes âgées ou très jeunes. Une enquête approfondie n'aura aucun effet sur l'aventure, tous les occupants du square ne l'occupant jamais durant la nuit. A la limite, un gamin pourra avoir trouvé une douille appartenant à une mitraillette Thompson. Un interrogatoire même superficiel de toutes les personnes du square prendra au moins 8 heures. Visiter le square durant la nuit ne permettra pas d'en découvrir plus.

METROPOLITAIN

Commissariat du 9ème arrondissement

Si les joueurs enquêtent à cet endroit à propos des trois truands tués lors de la fusillade, ils devront montrer patte blanche (une carte de policier ou tout autre document officiel leur permettant de consulter les documents les concernant):

- Francis Dupuis, 21 ans, chômeur habitant 5 rue de la Pierre Tombale (Paris 7ème). Il s'était lancé depuis peu dans le cambriolage des immeubles du 16ème arrondissement durant l'absence de leurs propriétaires.

- Gérard Torin, 32 ans, patron de café habitant 128 Boulevard Saint Michel (Paris 5ème). Habitué à régler ses problèmes entre hommes, il avait décidé de faire sauter l'établissement de son concurrent direct à l'aide d'une bombe bien placée.

- Ronald Flannagan, 28 ans, dilettante d'origine Irlandaise habitant Villa Renoir (Paris 16ème). Anarchiste pour le "fun", Ronald était en fait un fils de riche gâté et hautain. Il côtoyait aussi bien les grands de ce monde que les pires crapules de Paname.

Le seul point commun entre ces trois hommes (et Marc Parroni) est qu'ils cherchaient tous de l'explosif en grande quantité. L'inconnu avec qui ils avaient rendez-vous devait leur en vendre. Il s'est contenté de les descendre. Si les joueurs, forts de ces renseignements, tentent de poursuivre leurs recherches dans ce sens, ils n'obtiendront pas beaucoup plus de renseignements. Si les joueurs continuent à enquêter malgré le manque de résultat utilisez la procédure de "partie non-crée".

Marc Parroni, 4 rue du Pont Colbert à Versailles

La charmante petite maison du 4 rue du Pont Colbert est vraiment charmante. Les petits rideaux bleus pâles cadrent admirablement avec les ignobles nains sculptés qui hantent le petit jardinet où la pelouse d'un vert criard côtoie les plants de salade et de radis. Une petite clochette tend les bras aux joueurs. Si les joueurs hésitent un peu à l'extérieur, chacun devra tenter un jet de Perception "Difficile". Tous ceux qui réussiront se rendront compte que les trois nains ne sont plus que deux. Le troisième est un familier qui est parti prévenir son maître, le Démon Huilou, alias "Marc Parroni". Il se présente sous la forme d'un homme d'environ 50 ans, dont la principale occupation est (pour ses voisins) de bêcher son jardin.

Il adore travailler la terre, et pour cause, c'est un Démon de Gaziel. Il accueillera les joueurs avec gentillesse et méfiance et évitera à tout prix qu'ils ne restent trop longtemps chez lui. Il leur racontera sa rencontre avec le "justicier" et la mort de ses trois collègues, anarchistes notoires et membres de la pègre parisienne. Depuis l'incident, Marc reste chez lui et essaie de se faire oublier de "ceux qui lui veulent du mal". Son défaut principal étant, vous l'avez deviné, la paranoïa. Si on lui demande s'il connaissait le patron du Bar des Amis il répondra par la négative et sera très étonné si on lui dit que c'était un Démon. La description qu'il donnera du jeune homme (20 ans, brun, cheveux courts, yeux noirs, 1m75 environ) n'est pas suffisante pour le reconnaître dans la rue... Juste de quoi se faire une idée...

Marc Parroni, alias Huilou, Démon de Gaziel (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	2	3	3	1	10

Talents: Démolition+1, Discrétion+1, Survie en cavernes+1.
Pouvoirs: Forme gazeuse+1 (335), insectes et arachnides+1 (364), Paranoïa (631), Séisme+1 (Spécial).

Equipement: Vêtements de ville.

Apparence et comportement: Marc est un Démon de Gaziel enfermé dans une petite vie trop étriquée pour lui. Il rêve d'attentats, d'explosions en chaînes, de coups de grisou ou, pourquoi pas, d'une autre guerre mondiale. Si on ne le connaît pas, il semble sympathique et timide. Il est en fait complètement paranoïaque, violent lors de ses colères, vulgaire 90% du temps et carrément ordurier les 10% restant.

Rono le nain des jardins, Familier aux ordres de Huilou

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	4	4	1	1	6

Talents: Course+1, Discrétion+2, Survie en jardins+1.

Pouvoirs: Acide+1 (165) Invisibilité+1 (261).

Equipement: Pioche, brouette.

Apparence et comportement: Rono est un ancien Démon de Shaytan. Il aime donc tout enlaidir. Autant dire que vu son apparence, il ne peut que rendre plus laid n'importe quel jardin, même potager. Il est entièrement dévoué à Huilou et est très sympathique avec les gens laids.

METROPOLITAIN

Bar des Amis, Pigalle

Ce qui reste du Bar des Amis ne ressemble pas vraiment à un bar. On dirait qu'une énorme créature a tenté de sodomiser la façade et que sa semence s'est répandue, sous forme de morceaux de métal fondu, tout autour de lui. L'effet est saisissant et digne d'une sculpture de Salvador Dali (dans ses mauvais jours). Un rapide examen des lieux permettra de repérer de nombreuses traces d'êtres humains qui tapissent largement les murs, le sol et même le toit de la cavité formée par la bombe. N'importe quel personnage possédant le talent de démolition (Huilou par exemple, si on lui en parle) dira que la bombe a été conçue pour avoir un effet anti-personnel et que la dose était vraiment énorme pour un si petit café.

Les voisins interrogés éviteront à tous prix de répondre aux questions des joueurs si ceux-ci se présentent en tant que journalistes ou détectives privés (ils savent bien que le bar était un repaire de truands et ne veulent pas avoir affaire à eux). Le patron du bar est activement recherché par la police bien que les joueurs savent pertinemment qu'il est mort. Une recherche via l'Enfer ne révélera rien d'intéressant (il est bien mort mais n'est pas joignable pour le moment). Impossible aussi de connaître ses contacts Démoniaques sur terre. En fait, impossible de trouver quoi que ce soit d'intéressant, à part peut-être un éventuel rapport entre le premier article et le deuxième (Huilou et le jeune homme se sont rencontrés dans ce bar).

Bois de Boulogne

Encore une fois, il est difficile de trouver un témoin de cet incident. En arpentant le bois (dans la journée), les joueurs pourront peut-être (avec un jet d'un D666 inférieur ou égal à 126 ou automatiquement s'ils interrogent plus de 20 personnes) tomber sur Charles de Thiaray, un jeune aristocrate qui passe de longues journées à promener son chien. Chien qui d'ailleurs ressemble fortement à un loup. D'un autre côté, c'est un peu normal vu que le Charles en question est un guerrier viking, emprisonné là par Beleth lui-même.

Ce que Beleth ne sait pas et que les joueurs vont découvrir à leurs dépens, c'est que tous ses pouvoirs fonctionnent normalement. Si Charles est pressé de questions et qu'il flaire une présence Démoniaque, il tentera d'entraîner les joueurs chez lui où il pourra les éliminer (il essaiera...). Il ne sait rien de l'affaire qui intéresse les joueurs mais feindra d'en savoir plus qu'il

n'en dit. Si les joueurs veulent absolument s'en faire un allié et qu'ils se montrent persuasifs, il pourra les accompagner mais restera tout de même ami bien dangereux.

Charles de Thiaray, Viking aux ordres d'Odin

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	1	2	2	1	12

Talents: Magie runique+1, Arme de contact+2, Esquive+1, Savoir-Faire+1.

Pouvoirs: Destruction+1 (13), Armure+2 (21), Loup (52), Berserker+1 (Spécial).

Équipement: Canne-épée gravées de trois runes d'Urur, Costume "classe".

Apparence et comportement: Parachuté dans le monde du Gothic-Horror, Charles est légèrement dégoûté et ne cherche qu'à mourir bravement comme un vrai guerrier d'Odin: au combat. Il essaiera de découvrir la vraie nature des joueurs avant de les éliminer.

Médor, Loup familial

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	3	4	2	2	-

Talents: Attaque+2, Course+1, Discrétion+2.

Équipement: Crocs (Puissance:+0).

Apparence et comportement: Totalement dévoué à son maître, il ne devient réellement féroce que si son maître est en danger.

Commissariat du 16ème arrondissement

Si les joueurs ont la possibilité de consulter les rapports officiels ils pourront déterminer l'identité des trois morts "humain" de l'accident du bois de Boulogne. Les trois individus ont pour nom René Marchand, Fabrice Quentin et Julien Vranier. En enquêtant sur ce dernier, les joueurs pourront découvrir qu'il a des implications dans les milieux anarchistes parisiens.

Une rapide visite chez lui permettra d'entrer en contact avec un jeune et jolie jeune fille, Marceline Boussard, qui est vraiment très triste d'avoir perdu celui qu'elle aime et qui n'attend plus rien de la vie. Sous des dehors charmants, c'est une anarchiste suicidaire dont le but ultime est de se faire sauter (à l'explosif) en emportant avec elle le plus de

METROPOLITAIN

capitalistes possibles. Les joueurs pourront donc la manipuler facilement (s'ils prennent soin de respecter les préceptes qu'elle affectionne).

Si on lui donne la description du "jeune homme" décrit par Marc Parroni, elle restera de marbre bien qu'elle connaisse très bien le jeune homme (c'est son amant). Il s'appelle Maurice Venoud, elle ne l'a pas vu depuis une semaine et sera près à le dénoncer aux joueurs (elle connaît sa cachette) s'ils lui font croire qu'il a quelque chose à voir avec la mort de son ami (Julien Vranier)... Elle aime autant Julien que Maurice et sera totalement bouleversée en apprenant cette nouvelle (il ne lui restera plus alors qu'à se suicider).

Marceline Boussard, Anarchiste

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	3	-

Talents: Discrétion+1, Savoir-Faire+0, Course+1, Corps à corps+1.

Équipement: Grenades (x2), Costume de ville, Foulard rouge.

Apparence et comportement: Amoureuse à la fois de Maurice et de Julien, la mort de ce dernier l'a complètement déséquilibrée. Elle est légèrement tarée et peut à tout moment (surtout lorsqu'on la presse de questions) dégoupiller les deux grenades qu'elle cache en permanence dans sa robe. Malgré tout, elle est sympathique et très mignonne. Un des joueurs pourra ainsi être tenté de la consoler mais son caractère cyclique et dépressif risque de causer bien des problèmes. Son grand foulard rouge qu'elle porte en permanence cache seulement des morsures de vampire, seuls souvenirs qu'elle possède de Maurice Venoud.

Hôtel Warwick, 8ème arrondissement

Si les joueurs se rendent au Warwick pour enquêter, ils seront confrontés à une scène particulièrement apocalyptique. Le portier, les deux grooms, l'hôtesse d'accueil et quatre touristes sont affalés sur leurs sièges, tout semble calme. Les individus regardent fixement, qui l'horizon, qui le bout de ses chaussures (en fait, tous ces êtres humains ont été "pompés" par le père Alphonse. Il utilise tous les points ainsi reçus pour faire fonctionner son pouvoir de détection du mal. Il repérera donc immédiatement les personnages dès leur entrée et se lèvera d'un bond, la main tendue comme pour leur serrer

la main et se présentera en ces quelques mots: "bonjour mes amis. Alors comme ça, vous en êtes (Clin d'oeil entendu). Je vous propose une petite... Oh, excusez-moi, je me présente, je suis le père Alphonse, inquisiteur de profession et catholique de foi. Alors comme ça, on enquête aussi un petit peu..."

Si les joueurs n'entament pas la conversation ou le combat, il poursuivra: "Allez, soyez pas timide, j'étais sûr que le gros carmin allait envoyer du monde. Et je ne me suis pas trompé. J'ai quelque chose à vous proposer. J'imagine que vous ne revenez pas bêtement sur les lieux du crime. Cela me permet donc de penser qu'il serait bon d'envisager une petite alliance car les faits sont là, le terrible anarchiste qui terrorise les bienveillants membres de la mafia parisienne n'est pas de chez nous. Alors, qu'en dites-vous?". Inutile de dire que si les joueurs refusent le dialogue, il attaquera immédiatement et les coups risquent de pleuvoir avant longtemps. Imaginons que les joueurs s'allient avec lui tout du moins temporairement.

Il sera affable bien que très prétentieux et pas du tout regardant sur tout acte Démoniaque dont ils pourraient se rendre coupables. Il les aidera de son mieux durant tous les scénarios, n'essayant de les tuer qu'à la fin, après le règlement de compte avec Hornet. Il répondra évidemment par l'offensive à toute attaque de la part des joueurs et ce quelles qu'en soient les circonstances. Un interrogatoire du personnel de l'hôtel (une fois qu'ils auront récupéré les points de Volonté perdus) ne donnera rien de bien intéressant, à part peut-être l'endroit où se trouve la bombe: Le commissariat du 16ème arrondissement.

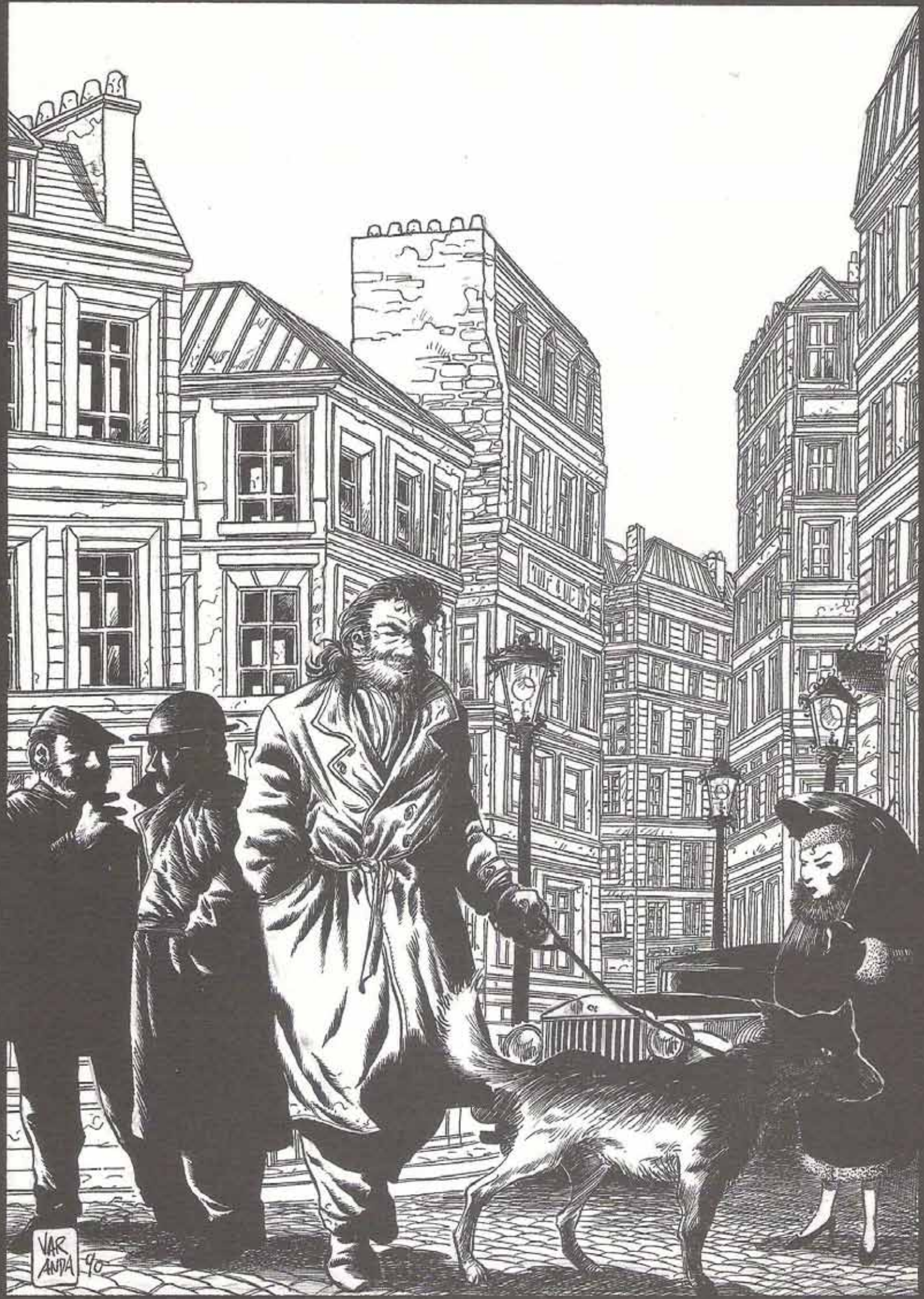
Si les joueurs tentent de rencontrer Augusto, ils apprendront qu'il a quitté Paris une journée après l'attentat, qu'il se trouve maintenant dans sa maison de Campagne à Nice (l'adresse leur sera fournie par le groom, moyennant un petit pourboire).

Père Alphonse, Ange de Joseph (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	1	3	2	2	23

Talents: Savoir-Faire+1, Séduction+1, Interrogation+2.
Pouvoirs: Eau bénite+2 (124), Sommeil+1 (132), Absorption de volonté+2 (141), Peur+1 (164), Détection du mal+2 (311), Lire les pensées+1 (323), Mégalomanie (633), Torture+1 (Spécial).

Équipement: Costume de prêtre, Canne plombée (Comme une matraque).



VAR
ANDA 90

METROPOLITAIN



Apparence et comportement: Comme il est indiqué ci-dessus, le père Alphonse est complètement taré (ça commence à devenir une habitude). Sa seule raison de vivre est la destruction des êtres maléfiques mais il prend tout son temps pour arriver à son but. Il est tellement mégalomane qu'il ne se rend pas compte de la puissance des joueurs et s'alliera avec eux pour mieux les trahir par la suite.

Note: Au moment de la première rencontre, dans le hall de l'hôtel, il aura pompé des points de volonté à une douzaine de personnes et possèdera donc 25 points de pouvoir (en fait, il pompe une nouvelle personne chaque fois qu'il utilise son pouvoir de détection du mal).

Commissariat du 16ème arrondissement

Si les joueurs ont la possibilité de consulter les rapports officiels ils pourront examiner la bombe qui ressemble en effet à celle utilisée dans le premier attentat (essence, clous, etc...).

Si les joueurs ont des contacts dans les milieux anarchistes, ils pourront déterminer que ce type d'engin

infernal a de grandes chances d'avoir été fabriqué par Martin Guillard, sorte de Géo-Trouvetou du mouvement d'extrême gauche. Par la même source, ils pourront obtenir son adresse: Place du marché.

Villa des Charmettes, Nice

Augusto recevra les joueurs très poliment et les fera baver avec tout ce qu'il possède, c'est à dire une collection de voitures et deux jolies filles qui sont en fait des familiers. Il est très riche et n'aime pas vraiment être dérangé même (et surtout) par d'autres Démons. Il n'appréciera pas du tout la venue du père Alphonse et dénoncera les joueurs à Andromalius dès qu'ils auront le dos tourné.

Il ne verra pas du tout où les joueurs veulent en venir pendant l'interrogatoire qu'ils ne manqueront pas d'effectuer et deviendra subitement mesquin s'ils s'incrument un peu trop. Tout ceci risque même de dégénérer en combat général si le groupe possède un ou plusieurs Démons aux ordres des Seigneurs de la Destruction (Baal, Belial, Crocell, Caym, Gaziél, Bifrons et Furfur). Si les joueurs succombent aux charmes des familiers ou restent un peu trop longtemps à Nice, Augusto les dénoncera pour paresse auprès d'Andromalius.

Augusto Russini, Alias Smouss, Démon de Malphas (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	6	1	3	4	4	24

Talents: Discussion+2, Baratin+2, Séduction+1, Savoir-Faire+1.

Pouvoirs: Charme+1 (131), Faiblesse+1 (133), Absorption d'énergie sexuelle+3 (143), Armure+0 (211), Volonté supranormale+2 (221), Volonté+1 (245), Volonté (353), Discorde+2 (Spécial).

Equipement: Vêtements très "classe", montre Cartier, Buggati royale, Hispano Suiza, etc...

Apparence et comportement: Augusto est très mesquin, hypocrite et n'aime pas les autres Démons. Il cherchera donc à les coincer en découvrant leurs penchants déviants et en les dénonçant ensuite à Andromalius. Les joueurs devront donc essayer de rester le moins de temps possible avec lui.

METROPOLITAIN

Tina et Kathy, Familiars aux ordres de Smouss

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	4	1	1	5	7

Talents: Séduction+2, Amour+2, Savoir-Faire+1.

Pouvoirs: Absorption d'énergie sexuelle+1 (143), Orgasme mortel+2 (Spécial).

Équipement: Vêtements sexy, Parfum "classe".

Apparence et comportement: Tina et Kathy peuvent ressembler à de frêles jeunes filles de prime abord mais un oeil exercé (ou un Démon) pourra facilement détecter l'étincelle de perversion que possède tout familier qui se respecte. Inutile de préciser que Tina et Kathy sont des Démons d'Andrealphus punis pour avoir raté une mission.

Chez Martin Guillard, Place du Marché dans le 12ème arrondissement

Le pavillon de Martin Guillard ressemble à un cimetière d'engins ménagers. On y dénombre pas moins de trente machines à coudre, cuisinières, baignoires, lavabos, toilettes, machines-outils, etc... Un rapide contournement stratégique des cadavres de métal permet d'atteindre la porte principale, endroit où l'on peut frapper à grands coups pour que le propriétaire des lieux daigne ouvrir. Martin a l'apparence du parfait petit scientifique fou. Il est complètement allumé et suicidaire. La grande pièce principale est remplie des matériaux divers, de caisses de dynamite et de flacons de nitroglycérine.

Il est content de voir les joueurs (il ne reçoit pas souvent de la visite) mais sera apparemment très apeuré si on lui donne la description de Maurice Venoud ou mieux si on lui demande où il habite. Il se mettra alors à parler tout bas et à trembler comme une feuille morte. Il aura simplement le temps de donner le nom et l'adresse de Maurice Venoud avant d'être happé à travers le plancher par des dizaines de mains décharnées. Le cave de la maison est en effet remplie de zombis, laissés là par Maurice pour qu'ils empêchent Martin de parler.

Les joueurs auront sûrement beaucoup de mal à sauver Martin et il est très possible que toute la maison saute. En effet, dès qu'un personnage utilise une arme à feu et que le résultat des unités est égal à 1 (1 à 2 pour une grenade ou de l'explosif, 1 à 3 pour une flamme vive), il touche un élément explosif du décor et cause immédiatement des dommages à toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres avec une puissance de 1D6+5. Un

incendie sera alors déclenché et il sera bon de sortir au plus vite (explosion avec une puissance de 1D6+15 pour toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres après 5 secondes d'incendie).

Martin Guillard, Anarchiste génial

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	2	2	3	1	-

Talents: Démolition+2, Course+1, Discrétion+1.

Équipement: Bleu de travail, pull-over rouge rayé de noir.

Apparence et comportement: Martin est totalement stressé par la présence des zombis dans sa cave qui passent leur temps à gratter au plafond et à se battre pour savoir qui aura les meilleurs morceaux d'un rat ou d'un petit enfant capturé lors de leurs escapades nocturnes. Craignant d'être repéré, il donne même à manger aux zombis pour qu'il évitent de sortir chassée... Mais rien n'y fait.

Zombis (25), aux ordres de Maurice Venoud

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	1	3	1	1	-

Talents: Corps à corps+2, Discrétion+1.

Équipement: Ils combattent avec leurs ongles, ce qui donne une puissance de +1 à leurs attaques au corps à corps (bonus de force comptabilisés).

Apparence et comportement: Groupf, miam miam!!

Au Petit Prince, Salon de thé rue du Faubourg St. Antoine

Fausse piste! Tout ce que les joueurs pourront apprendre à cet endroit n'aura pas grand rapport avec l'aventure. Ils pourront peut-être entrer en contact avec Augusto Russini s'ils n'en avaient pas encore eu l'occasion. L'attentat a bien été perpétré par Maurice et sa bande mais rien ne permettra de les identifier.

Villa Lilas, Vallée de Chevreuse

Après de nombreuses et pénibles investigations, les joueurs finiront par trouver l'endroit où se cache le maintenant célèbre Maurice Venoud. On peut obtenir ce renseignement de la bouche même de Marceline Boussard ou en interrogeant Martin Guillard, le constructeur de la bombe. La villa Lilas ressemble à toutes ses consœurs et

METROPOLITAIN

sont séparées les unes des autres par de grandes haies de tuillas. 75% de ces maisons ne sont occupées que durant le week-end et un éventuel combat (qui ne manquera pas d'avoir lieu) n'attirera les forces de l'ordre que 2 heures plus tard. Les joueurs doivent donc avoir tout le temps de dénicher Maurice Venoud et lui faire avouer son crime. Maurice sera tout prêt à discuter avec les joueurs.

Il aura d'abord une attitude très correcte puis basculera petit à petit dans le délire le plus noir en terminant par ces mots: "Je vous méprise créatures aux ordres de celui qui se dit être le maître des ténèbres. Il existe quelqu'un de bien plus puissant. Vous serez bientôt les témoins de l'avènement du vrai maître des hordes ténébreuses. Vous êtes maudits. Retournez au paradis que vous n'auriez jamais du quitter. Lorsque l'on joue avec des allumettes, on se brûle les doigts."

Maurice Venoud, Vampire terroriste et Démon renégat de Samigina

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	4	3	2	4	22



Talents: Politique+1 (Extrême droite), Politique+2 (Extrême gauche), Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+1, Savoir-Faire+2, Démolition+1.

Pouvoirs: Dents+2 (111, petites), Charme+1 (131), Régénération+1 (226), Forme gazeuse+2 (263), Vol+2 (332), Phobie des croix (641), Phobie de la lumière (644), Besoin de sang (651), Baiser vampirique+1 (Spécial).

Équipement: Costume de ville, Chapeau "haut de forme", Revolver de gros calibre.

Apparence et comportement: Maurice est une petite frappe. Il est aux ordres d'Hornet seulement parce que cela va lui permettre de reprendre du galon. Il pensait se faire remarquer par Hornet en tuant le plus de Démons possibles en un minimum de temps. Le résultat est qu'il s'est simplement fait repéré par Beleth au lieu d'Hornet... Too bad. Notez qu'il était l'amant de Marceline et qu'il n'a tué le Démon de Baal dans la poursuite du bois de Boulogne que par erreur: il voulait simplement éliminer son rival du moment.

Goules de combat (15)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Talent d'arme+2 (au choix).

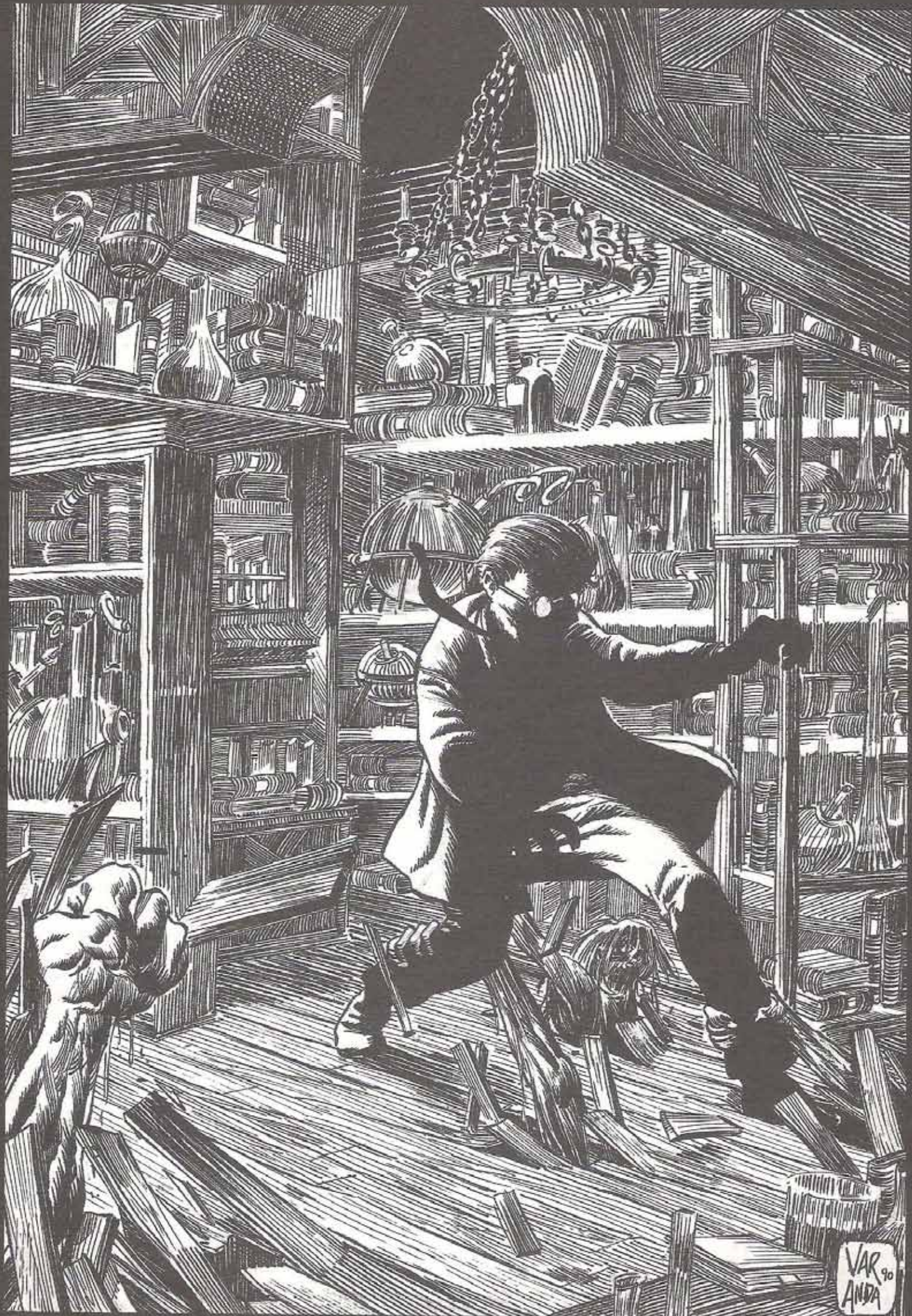
Équipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps, Fusil de chasse à canon scié (x10), Pelle aiguisée (x5).

Apparence et comportement: Les serviteurs de Maurice Venoud lui sont entièrement dévoués et ils mourront tous sans se poser de questions. De toute façon, ils sont déjà morts...

Si les joueurs piétinent...

Ne comptez pas sur moi pour les aider. Ce chapitre n'est pas du tout destiné à leur rendre la vie belle mais à les bousculer un peu. En effet, s'ils perdent du temps ou s'ils interrogent trop de gens inutilement, il y a de grandes chances que Maurice soit prévenu et qu'il tente de les éliminer ou au moins de créer une diversion. Les personnages seront tout d'abord suivis par un goule qui tentera de connaître leurs manies, la façon dont il se déplacent et l'endroit où ils logent.

Il restera une journée entière à leurs trousses (il devra réussir, toutes les 4 heures, un jet de discrétion. S'il rate,



VAR 90
ANDA

METROPOLITAIN

les joueurs auront le droit à un jet de Perception "Moyen" pour le repérer. Inutile de préciser qu'il préférera mourir (pour la seconde fois) que de se rendre. Une fois la planque terminée (dans le sang ou non), un commando de quatre goules tentera de tuer tous les joueurs. Ils attaqueront plus ou moins subtilement selon la façon dont le premier goule a fait son travail. Ils seront de toute façon très dangereux vu leur équipement.

Rodolf, Goule de surveillance

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Talent d'arme+2 (au choix), Course+1, Pistage+2.

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à ses attaques au corps à corps.

Apparence et comportement: A la différence des autres goules, Rodolf est plutôt lâche et s'est naturellement spécialisée dans les filatures et autres actions subtiles, à la différences des autres tarés qui attaqueront ensuite les joueurs.



Marcel, René, Jacques, Rudy,

Goules de combat

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+2, Esquive+2, Discrétion+2, Talent d'arme+2 (au choix).

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donnent une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps, Thompson (x3).

Apparence et comportement: Les serviteurs de Maurice Venoud lui sont entièrement dévoués et ils mourront tous sans se poser de questions. De toute façon, ils sont déjà morts... Ils combattront normalement à partir d'une traction-avant et en se servant efficacement de leur Thompson.

S'ils choisissent de tuer les personnages dans leur chambre d'hôtel ou durant leur sommeil, ils utiliseront plutôt leurs griffes avant de tirer dans le tas si ça tourne mal.



METROPOLITAIN

Annexes

extrait du 'Petit Parisien', 13 Janvier 1924

Règlement de compte sanglant

Trois individus (Monsieur Francis D., Gérard T. et Ronald F.) appartenant au milieu de la pègre parisienne viennent de trouver la mort dans une fusillade dans un square du 9ème arrondissement. Ils ont été apparemment surpris par des hommes de main appartenant à une bande rivale. Les forces de police, dépêchées sur place dans le quart d'heure qui a suivi n'ont retrouvé aucune trace des agresseurs. Les témoins interrogés sur place disent avoir vu un seul homme s'enfuir en voiture, peu après que les coups de feu aient cessés.

*il y avait un quatrième truand, un certain Marc Parroni
il s'est échappé grâce à son pouvoir de forme gazeuse
son adresse: 4 rue du Pont Colbert, Versailles*

extrait du 'Petit Parisien', 17 Janvier 1924

Carnage au Bar des Amis

Une machine infernale composée d'un détonateur, d'environ 30 litres d'essence et d'approximativement 5 kilogrammes de clous a explosé dans un petit bar du quartier de Pigalle. On dénombre 5 morts et plus de trente blessés dont trois dans un état critique. L'individu visé, le propriétaire, a vraisemblablement échappé au massacre mais n'a pas encore été retrouvé. Toutes les forces de police de la place de Paris le recherche activement.

le propriétaire était un Démon de Mammon, il a été tué dans l'explosion

extrait du 'Petit Parisien', 27 Janvier 1924

Course poursuite au Bois de Boulogne

La guerre des gangs bat son plein. C'est maintenant dans ce célèbre lieu de repos et de calme que les truands parisiens règlent leur compte. C'est une véritable course poursuite, mettant en jeu plus de quatre véhicules, à laquelle les promeneurs ahuris ont pu assister. Les passagers des voitures, armés de revolvers et d'armes automatiques ont blessé trois passants. Une des voitures a percuté un arbre. Trois des quatre passagers sont morts, le dernier n'a pas été retrouvé. Mais que fait la police?

une fois de plus, l'individu disparu était un Démon, de Baal cette fois

METROPOLITAIN

extrait du 'Petit Parisien', 5 Février 1924

Attentat raté au Warwick

Une machine infernale, très semblable à celle qui avait fait sauter le "Bar des Amis" le 17 Janvier dernier, a été désamorcée avec brio par une équipe de déminage des forces de police de la ville de Paris. Cette bombe était apparemment destinée à tuer un riche commerçant italien, Monsieur Augusto Russini, dont les contacts avec la pègre parisienne et italienne ne sont un secret pour personne. La guerre des gangs semble battre son plein et rien ne semble vouloir arrêter les caïds de la capitale. Paris = Chicago?

Augusto - Démon de Malphas

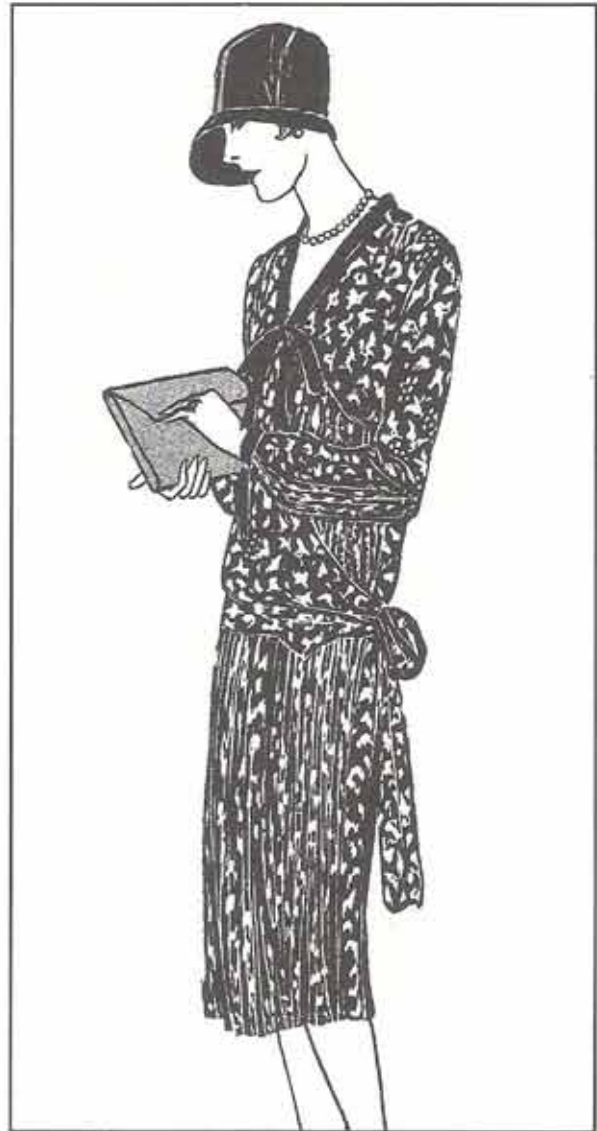
extrait du 'Petit Parisien', 9 Février 1924

Fusillade rue du Faubourg St. Antoine

Trois clients d'un salon de thé ont été, dans l'après midi du 8 Février mitraillés d'une voiture passant à grande vitesse sur le boulevard. Elle semble malheureusement n'avoir aucune relation avec les bandes rivales qui se font la guerre depuis maintenant presque un mois. Le seul rapport entre l'attaque et la guerre des gangs (à part les méthodes employées) est que le salon de thé appartient à Augusto Russini, parrain local qui avait déjà échappé à une bombe le 5 Février dernier. Jusqu'où s'arrêteront-ils?

Le massacre du square St. Germain, raconté par Marc Parroni

Vous comprenez les mecs, c'est pas mon genre de frayer avec un humain, mais j'avais besoin d'explosif, au cas où. En cas de coup dur quoi! Et justement je suis tombé, au Bar des Amis, sur un gamin de 20 berges qui se disait posséder quelques caisses d'explosif datant de la guerre. J'ai sauté sur l'occasion et il m'a filé rancard au square, le soir même vers 23 heures. Arrivé là, je m'aperçois que j'étais pas seul sur le coup. Il y avait trois autres gusses, en plus du gamin. On se sert tous la main et il sort de son gros sac un "échantillon". Tu parles, c'était une Thompson chargée ouais! Il a tiré dans le tas mais la première rafale ne m'a pas tué, je me suis transformé en gaz et j'me suis cassé vite fait par les égouts. Les autres sont restés sur le pavé. Je sais rien d'autre.



METROPOLITAIN

I'm bleeding in the rain

Alors que les joueurs se remettent à peine de leurs émotions, un envoyé de Caserta, un certain René Mathoni cherche à les rencontrer et ce, une semaine seulement après la fin du scénario précédent (à peu près vers la fin du mois de Février 1924). Il laisse des messages, téléphone aux joueurs et demande à tout prix à les rencontrer. Le maître de jeu ne devra pas obliger les joueurs à le faire mais s'ils refusent ou si, par malheur, ils en viennent à utiliser des moyens plus expéditifs pour distancer leur poursuivant Caserta en sera très déçu et de leur réaction primaire dépendra du rôle qu'ils tiendront dans le scénario qui suit. René n'est autre qu'un Démon de Baalberith débutant qui, bien maladroitement, tente de délivrer son message officiel (normal, vu que le pouvoir ne fonctionne pas...) aux joueurs paranoïaques.

René Mathoni, Démon de Baalberith (Sans grade)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	2	5	2	2	9

Talents: Baratin+3, Discrétion+3, Course+2, Italien+0, Anglais+1, Allemand+1, Espagnol+0.

Pouvoirs: Invisibilité+0 (261), Communication (344), Ruse (345), Paranoïaque (631), Message officiel (Spécial).

Équipement: Costume de ville, message officiel (voir annexes).

Apparence et comportement: Aussi paranoïaque que le sont certainement les joueurs, René risque de se faire passer pour bien plus dangereux qu'il n'est. Les joueurs auront d'autant plus de mal à le situer qu'il est toujours en mouvement, utilise très souvent ses pouvoirs d'invisibilité et de ruse et que son apparence "normale" fait qu'il est très difficile de se souvenir de lui.

Si les joueurs tentent de contacter Caserta pour savoir si le messenger est l'un des leurs, il leur sera répondu que le grand patron ne peut pas être dérangé (c'est d'ailleurs pour cela qu'il utilise des Démons de Baalberith). Si René est tué et que le message est détruit avant d'être lu ou que les personnages n'osent pas se rendre au lieu du rendez-vous, c'est Caserta lui-même qui viendra à eux... Pour le meilleur et pour le pire.

Un travail facile et bien payé

Cette rencontre aura lieu soit à l'endroit indiqué sur le message officiel, soit directement au domicile des joueurs si ces derniers n'ont pas reçu le message (pour quelque raison que ce soit). Caserta leur apparaîtra, magistral, au milieu de ses nombreux serveurs, gardes du corps et familiers en tous genres. La description que vous ferez du groupe qui suit en permanence Caserta (dans trois grandes voitures de luxe) devra être suffisamment impressionnante pour enlever aux joueurs toute volonté d'humour déplacé ou de démonstration de force excessive. Après les avoir examinés en détail et avoir montré une forte aura Démoniaque, il entamera un des discours suivant:

Si les joueurs se sont conformés au contenu du message sans rechigner...

Je vois avec bonheur que vous avez reçu mon message et que vous vous êtes promptement rendus au lieu exact indiqué dans celui-ci. C'est très bien, j'en suis content (il les regarde maintenant avec un grand sourire), malgré tout, que ce serait-il passé si cela avait été un piège, un sombre complot pour vous éliminer (son sourire devient un grimace atroce) ou même pour me nuire personnellement (il serre avec fermeté le cendrier qu'il a dans les mains). Vous n'êtes ni assez subtils pour me servir, ni assez méfiants (il broie le cendrier). Mais je ne suis pas ingrat, vos performances lors du scénario précédent m'incitent à vous confier un nouveau travail qui correspondra bien plus à vos aptitudes. Vous devrez livrer une grande quantité d'explosif à un individu du nom d'Hornet qui souhaite en faire l'acquisition. Vous devez néanmoins savoir à l'avance le but de cet achat et m'en faire part avec que toute transaction soit possible. Demandez tous les renseignements à René, merci (il se lève alors et quitte la pièce, accompagné de ses gardes du corps).

Si les joueurs ont tué René ou ne sont pas venus au rendez-vous...

Alors comme cela, on joue les paranos, on casse du Démon, on ne répond pas à mon invitation (il est rouge de colère). Pour qui vous prenez vous? Pour des Démons de combat? Ici, c'est moi qui commande et personne ne tue mes employés sans en payer le prix (il se met à rire). Mais

METROPOLITAIN

vous avez de la chance, René n'était qu'un second couteau et le fait que vous ne vous soyez pas rendu au rendez-vous montre que vous êtes encore plus méfiants que moi. J'aime ça. Je vais donc vous confier une mission de la plus haute importance: Me protéger. J'espère que vous le ferez avec autant de zèle que lorsqu'il s'agit de vos propres vies. Sachez de tout façon que s'il m'arrive quelque chose, il y a de grandes chances pour que vous y passiez aussi. Celui qui tente de m'éliminer ne fait pas dans la dentelle, croyez moi. Demandez tous les renseignements à Georgio. A demain, merci (il se lève alors et quitte la pièce, accompagné de ses gardes du corps).

Hector Caserta, Démon de Mammon (Grade 3)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	2	3	2	1	29



Talents: Comptabilité+2, Droit+1, Baratin+1, Discussion+1, Esquive+0, Arme de poing+0.
Pouvoirs: Charme+1 (131), Sommeil+1 (132), Force+2 (241), Volonté+2 (245), Lire les pensées+1 (323), Lire les sentiments+1 (324), Grosse brute (543) (x4), Paranoïa (631), Phobie des enfants (642), Corruption+3 (Spécial).

Equipement: Costume de ville "classe", Revolver, mallette contenant en permanence un minimum de 100.000 Francs.
Apparence et comportement: Hector Caserta est un homme d'affaire brun d'environ 50 ans et de type méditerranéen. Il ne laisse rien au hasard. Il sait s'entourer de personnes de confiance et n'a fait qu'une seule erreur: Gisèle Legnidu. Il est persuadé qu'elle sert le même patron que lui alors qu'elle est en fait une taupe implantée parmi les forces du bien depuis bien longtemps. Il adore surtout Rooaargh car il s'en sert pour éloigner les enfants dont il a peur. D'un caractère lunatique, Hector aime donner de fausses impressions à ses interlocuteurs pour les désarçonner (voir à ce sujet sa rencontre avec les personnages au début du scénario).

Marylin Martens, Démon d'Andrealphus (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	4	2	2	6	20

Talents: Esquive+1, Séduction+1, Savoir-faire+1, Baratin+1.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Absorption d'énergie sexuelle+2 (143), Invisibilité+2 (261), Apparence (354), Contrôle des humains+2 (361), Besoin d'acte sexuel (652), Orgasme mortel+2 (Spécial).

Equipement: Vêtements sexy, Derringer.

Apparence et comportement: Marylin est aux ordres de Caserta mais le hait profondément. Elle n'aime pas les choses laides. Elle fera une cour effrénée à tout personnage ayant une apparence supérieure ou égale à 5 (qu'il soit de sexe féminin ou masculin). Si deux (ou trois) personnages ont une apparence aussi haute, elle leur fera la cour simultanément et ira même jusqu'à proposer quelques petits jeux à plusieurs. Un joueur laid (c'est à dire ayant une apparence inférieure ou égalé à 3) se verra immédiatement éconduit. Elle ira même jusqu'à le dénoncer pour une broutille à Caserta. Lors d'une confidence sur l'oreiller elle pourra avouer que le seul serviteur à avoir résisté à ses avances est Gisèle Legnidu (ce qui veut dire par conséquent que Rooaargh...).

James Connors, Démon de Baal (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	4	4	3	2	21

Talents: Esquive+2, Arme d'épaule+2, Tactique+1.

Pouvoirs: Langue+1 (112, barbelée), Feu+1 (121), Energie+1 (123), Télékinésie+2 (125), Armure+2 (211),

METROPOLITAIN

Force+2 (241), Arme à distance maudite (412, Thompson), Jouet (556, Rooaargh), Art de combat+2 (Spécial).

Équipement: Costume de ville, Plastron en acier (Protection: 4, uniquement de face), Thompson maudite.

Apparence et comportement: Avec sa Thompson toujours à portée de main et sa cuirasse moyen âgeuse, James ne passe pas inaperçu. Il a acquis ses grades durant la première guerre mondiale, lorsque Baal s'amusait encore avec Beleth dans son "monde". Il s'est ensuite désintéressé de cet univers et James est l'un des rescapés de cette grande guerre. Il est aussi taré que la plupart de ses collègues mais reste néanmoins assez aigri et regrette vivement que la guerre se soit arrêtée aussi vite (selon lui).

Marc, Fernand, Joseph et Miguel,
Familiers aux ordres de Caserta

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	4	2	2	8



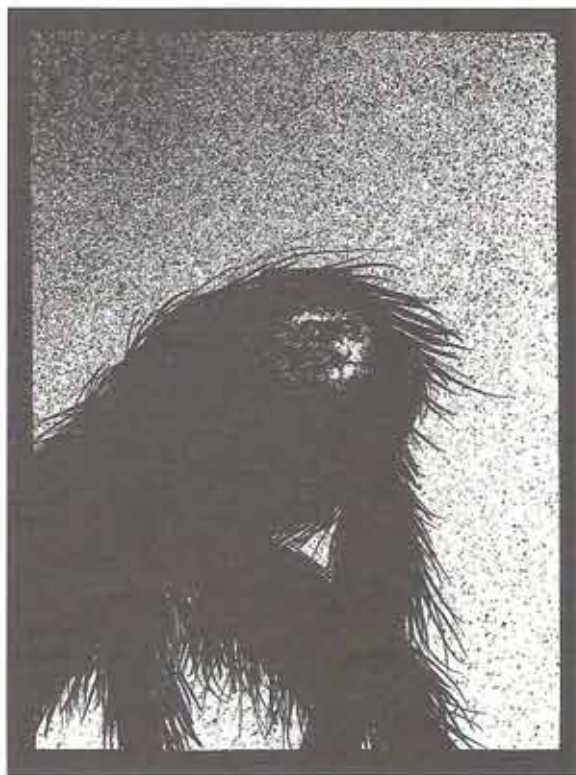
Talents: Arme d'épaule+3, Esquive+1, Corps à corps+1.
Pouvoirs: Coma+1 (136), Champ de magnétique+2 (254), Combat (346).

Équipement: Costume de ville, Poignard, Thompson.

Apparence et comportement: Aussi violents que leur maître est pacifique, c'est à eux que revient la lourde tâche de le protéger. Bien qu'ils ne soient pas assez paranoïaques pour justifier cette limitation ils sont très méfiants et verront d'un sale œil l'intervention des joueurs dans leur réseau de protection. Étant familiers, ils n'attaqueront pas les joueurs sans bonnes raisons. Une fois le combat déclenché ils attaqueront tout ce qui leur semblera agressif envers Caserta et ce sans aucune restriction de Grade ou de type (mort-vivant, familier ou Démon).

Rooaargh, Familier aux ordres de Connors

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	3	2	1	1	12



Talents: Rester immobile+1 (Volonté), Esquive+1.
Pouvoirs: Dents+3 (111, grandes), Force+1 (241), Force (351), Force (351), Besoin de sang (651).
Équipement: Aucun.
Apparence et comportement: Ce familier se présente sous la forme d'un hideux monstre à fourrure noire (style Pet Monster). Il est passé maître dans l'art de rester immobile

METROPOLITAIN

et ressemble donc à s'y méprendre à un gros jouet de très mauvais goût. Il est très dangereux en combat et sa limitation en fait un parfait exécuteur de basses œuvres.

Benoit Germain, Démon d'Andromalius (Grade 2), sous la couverture d'un Démon de Mammon (sans grade)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	2	2	21

Talents: Baratin+2, Discussion+1, Allemand+0, Arme de poing+0.

Pouvoirs: Régénération+1 (226), Champ magnétique+2 (254), Invisibilité+2 (261), Futur proche+1 (314), Téléportation+1 (331), Arme à distance maudite (412, Revolver) Humanité+2 (Spécial).

Équipement: Costume de ville, Revolver maudit.

Apparence et comportement: Benoit est très calme et légèrement trop violent pour un disciple de Mammon, ce qui peut servir d'indice à un joueur particulièrement perspicace. S'il pense que sa couverture va être découverte, il tentera de se donner la mort par le feu ou dans une explosion, se téléportera et reviendra plus tard sous une autre forme (défiguré ou dans un autre corps).

Georgio Vincenti, Démon de Mammon (sans grade)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	2	2	11

Talents: Discussion+1, Baratin+1, Arme de poing+2.

Pouvoirs: Champ magnétique+1 (254), Détection des ennemis+1 (312), Corruption+1 (Spécial).

Équipement: Costume de ville, Revolver.

Apparence et comportement: Georgio est un Démon de Mammon particulièrement vicieux. Il est calme, réservé, mais aussi très pervers. Dès leur apparition, il détestera les personnages. Il fera tout pour les déranger dans leur mission et les dénoncera à son patron à la moindre erreur.

Gisèle Legnidu, Ange de Mathias (Grade 2), sous la couverture d'un Démon de Mammon (sans grade)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	4	2	1	5	20

Talents: Déguisement+3, Baratin+2, Discussion+1, Discrétion+1.

Pouvoirs: Griffes+2 (113, grandes), Immunité+0 (225, Détection du Bien), Polymorphe+1 (266), Détection du danger+1 (315), Lire les pensées+2 (323), Ruse (345), Apparence démoniaque+2 (Spécial).

Équipement: Costume strict, Mallette, Livres de compte, Derringer, Revolver.

Apparence et comportement: Gisèle est un Ange de Mathias très expérimenté et qui a réussi à tromper la vigilance d'Hector Caserta. Elle ne réagira jamais de façon "Angélique" et résistera à tout prix à toute envie de bonté. Elle compte rester là le plus longtemps possible et accumuler les preuves visant à appréhender des êtres maléfiques puissants. Elle sait que son apparence Démoniaque ne sera d'aucune utilité contre un Prince-Démon et tentera donc à tout prix d'éviter d'en rencontrer un. Gisèle est très mignonne et ressemble plus à une comptable qu'à un truand. Elle est tellement gentille qu'on vient souvent à douter qu'elle soit du côté du mal. Ses griffes rétractables qu'elle sort dès qu'on la dérange font souvent disparaître tous les doutes que l'on peut avoir. Au fond d'elle même, Gisèle sait qu'elle risque de mourir à tout moment et redoute surtout d'être torturée ou violée. Elle combattra donc sans se rendre si elle se sait découverte.

Quelques explications

A partir de maintenant, le maître de jeu n'utilisera qu'une partie de l'intrigue. Les deux aventures se déroulant en même temps il est impossible que les mêmes personnages vivent les deux mais un maître de jeu imaginaire pourra faire jouer ce scénario à deux groupes en même temps! Quoi qu'il en soit, les deux aventures sont liées et le but ultime reste d'empêcher que Caserta soit tué, soit en empêchant Hornet d'acheter de l'explosif (première partie du scénario), soit en le défendant personnellement (deuxième partie du scénario).

Encore un petit bâton

Hornet va tenter de tuer Caserta pour l'exemple. Il va tout d'abord lui acheter de l'explosif puis va ensuite construire une machine infernale de grande taille et mettre Hector et tout son entourage sur orbite. Les joueurs devront tenter de découvrir le pot-aux-roses et empêcher que l'attentat n'ait lieu. Pour cela ils devront commencer par enquêter sur l'individu qui souhaite leur acheter les caisses de dynamite. C'est un réfugié espagnol, anarchiste et révolutionnaire notoire. Les joueurs apprendront

METROPOLITAIN

rapidement à connaître sa personnalité (Maniaque à tendance dépressive) et l'adresse où il demeure le plus souvent. En consultant les rapports de police à son égard, deux faits retiennent particulièrement l'attention: L'attentat du Fouquet's en Novembre dernier et l'explosion d'une villa à Marne la Vallée il y a cela plus d'un an (Voir annexes). Les rapports de police indiquent aussi qu'il habite fréquemment chez une amie (Blanche Bernardin). Si, au lieu de le chercher, les joueurs font circuler le bruit qu'ils le cherchent, il leur rendra tout simplement visite chez eux mais au moment où ils s'y attendront le moins (voir à ce sujet le paragraphe "coucou le voilà").

Chez Roberto Catolina, 4 rue Montante, Marne la Vallée

Bien que l'explosion ait eu lieu plus d'un an auparavant la villa n'a toujours pas été reconstruite. Elle trône, monument en ruine élevé à la bêtise humaine, au milieu d'un grand jardin lui même entouré d'un haut mur (3 mètres). Y entrer par la porte est assez difficile vu que le quartier est assez passant. Une inspection rapide du mur indiquera cependant qu'une partie du mur est détruite et qu'il est ainsi très aisé d'y pénétrer discrètement. Une exploration succincte des ruines et du jardin ne permettra pas de découvrir quoi que ce soit. Une fouille plus approfondie (et un jet de PE "Moyen" réussi) montrera que le "chemin" qui va des ruines à la partie éboulée du mur est utilisé assez souvent.

Si les joueurs attendent le soir, bien planqués dans le jardin maintenant en friche, ils pourront observer un manège bien étrange: Des créatures encapuchonnées transportent des caisses d'un passage souterrain, situé apparemment sous la villa au trou dans le mur (et plus loin jusqu'à un camion bâché). Ce sont des créatures alliées à Roberto. Le problème est que ces serveurs sont des goules et que les caisses contiennent des squelettes qui surgiront de leurs boîtes si les personnages font mine d'attaquer. S'ils préfèrent suivre le camion celui-ci les mènera chez Blanche Bernardin (voir ci dessous "Chez Blanche Bernardin").

S'ils attendent que ce curieux manège soit terminé ils pourront trouver, sous une grande dalle de pierre très difficile à soulever (jet de Force "Difficile" avec 3 colonnes de malus), une petite caverne qui n'est autre que l'ancienne cave de la villa et où Roberto accumule du matos depuis un long moment. On y trouvera en vrac, une caisse de 60 bâtons de dynamite, 12 Thompsons avec 3 chargeurs supplémentaires pour chacune, et assez d'os pour créer 30 autres squelettes. Si les joueurs réussissent à trouver

l'entrée de la cave avant la nuit ils y trouveront en plus les 12 squelettes qui se serviront des armes qu'ils possèdent lorsqu'ils sont transportés dans les caisses (c'est à dire 4 Thompsons et 8 fusils de chasse).

Goules déménageurs (4), Mort-vivants au service de Roberto Catolina

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+1, Esquive+2, Discrétion+2, Arme de contact+2, Camion+0.

Equipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps. Camion, Pelle aiguisée.

Apparence et comportement: Ces créatures maléfiques ne sont pas très intelligentes et manquent totalement d'esprit d'initiative. Même si elles se sentent suivies, elles iront tout de même livrer leur cargaison au 8 rue de la Clef réduisant ainsi à néant la planque de Roberto.

Passagers des caisses (12), Squelettes au service de Roberto Catolina

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	1	3	1	-

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Arme de contact+2, Arme d'épaule+2.

Equipement: Fusil de chasse (x8) Thompson (x4).

Apparence et comportement: Ces créatures doivent être utilisées par Roberto pour assassiner Hector Caserta (voir à ce sujet "Vacances à Deauville"). Si les joueurs les détruisent dans cette partie du scénario ils affaibliront les forces de Roberto ce qui pourra faire rater l'attentat final. Au début du combat les squelettes sont dans les caisses qui leurs servent de lit.

NERVEUX !

Les nombreux Epileptiques et Nerveux guéris par le Tonique Nerveux Kœnig conseillent ce précieux et bienfaisant remède aux autres personnes. *Gratuits*: Brochure par Laboratoires LOGEAFS, 24, Rue de Sully, Boulogne-s/Selne (France)

VENTE TOUTES PHARMACIES

Premiers essais du PCP sur un échantillon représentatif d'êtres humains

© Vapula 1922

METROPOLITAIN

A chaque seconde, avant qu'aucun personnage n'agisse, le maître de jeu devra jeter 1d6 par squelette sur la table ci-dessous pour connaître ses possibilités durant ce tour:

1d6	Action des squelettes...
1	Le squelette tente (en vain) de soulever le couvercle de la caisse. (Jet normal sur cette table au tour suivant)
2-3	Le squelette passe ses mains à travers la caisse. (jet à +2 sur cette table au tour suivant)
4-5	Le squelette sort de sa caisse durant ce tour mais agit après tous les autres personnages et subit un malus de 3 colonnes à toutes ses actions pendant une seconde.
6	Le squelette sort de sa caisse et agit normalement durant ce tour.

Chez Blanche Bernardin, 8 rue de la Clef, Paris 5ème

Le 8 rue de la Clef correspond à une petite villa entourée d'un jardin encore plus minuscule. Si les joueurs arrivent à cet endroit en suivant le camion des goules ceux-ci se gareront juste devant la maison et commenceront à décharger les caisses dans le jardinet. Ils seront aidés par deux autres figures encapuchonnées et un grand homme de type méditerranéen supervisera la travail de la fenêtre du premier étage tout en fumant un gros cigare. Au moindre signe de combat, il passera en forme gazeuse et essaiera de fuir laissant les joueurs combattre les goules et les squelettes.

La maison est inoccupée, Blanche ayant été la première victime de l'obsession de Roberto pour le sang. Il a d'ailleurs l'habitude de se faire passer pour elle en se polymorphant. C'est sous cette forme qu'il apparaîtra aux joueurs si ceux-ci arrivent à la villa sous un prétexte quelconque durant la journée. Il sera d'abord très gentil puis, si les joueurs insistent un peu trop, désagréable. Si l'ambiance s'échauffe encore plus, les goules, dont les appartements sont dans la cave, attaqueront les joueurs tandis que Roberto tentera de fuir. Si les joueurs se présentent comme étant des vendeurs d'explosif, c'est Roberto, sous la forme de Blanche, qui échangera la marchandise contre une somme d'argent n'excédant pas 200 Francs par bâton (il en a besoin de 50).

Si le combat entre les joueurs et Roberto fait du bruit, le vainqueur risque d'être gêné dans sa fuite par un nombre de pandores importants et qui convergeront vers les bruits du combat (ils auront été alertés par les voisins qui n'aiment pas du tout ce genre d'exactions à une heure si avancée de la nuit). Si les joueurs sont pris sur le fait et les armes à la main il y a de grandes chances pour qu'ils

soient jetés en prison. Toute tentative de fuite sera source de problèmes et il est plutôt conseillé d'avertir un allié influent (pourquoi pas Caserta lui même?). Même s'ils se laissent faire et ne préviennent personne, ils seront libérés quelques jours plus tard... Après que l'attentat ait eu lieu bien sûr!

Roberto Catolina, Vampire au service d'Hornet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	5	4	3	2	4	24

Talents: Corps à corps+1, Esquive+1, Séduction+1, Savoir-Faire+2, Démolition+1, Politique+1.

Pouvoirs: Dents+2 (111, petites), Charme+1 (131), Régénération+1 (226), Forme gazeuse+2 (263), Polymorphe+1 (266) Vol+2 (332), Phobie des croix (641), Phobie de la lumière (644), Besoin de sang (651), Baiser vampirique+1 (Spécial).

Apparence et comportement: Roberto est un véritable fou. Il est maniaque à tendance dépressif et ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Même sous la forme de Blanche, ses réactions seront très chaotiques et un personnage possédant des connaissances en psychiatrie (Jet de Médecine "Difficile" ou de Psychiatrie "Moyen") pourra déduire à peu de choses près le moment où il va craquer et les attaquer et ce, deux secondes avant que cela ne se produise.

Son but ultime est d'être le bras droit d'Hornet. S'il doit pour cela tuer Caserta il n'y voit aucune objection, bien qu'il n'ait rien contre lui. Il est loin de penser que jamais Hornet ne l'acceptera comme égal. (C'est à Samigina lui même qu'il réserve cet honneur). Il possède les grades 1 et 2 de Samigina (Chevalier des Carpathes et Capitaine de la Roumanie).



VAR 98
ANDA

METROPOLITAIN

Goules gardes du corps (2), Mort-vivants
au service de Roberto Catolina

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	3	1	-

Talents: Corps à corps+1, Esquive+2, Discrétion+2, Arme de poing+2, Arme d'épaule+2.

Équipement: L'action conjuguée des griffes et des dents donne une puissance de +3 à leurs attaques au corps à corps. Revolver (x1) Fusil de chasse (x1).

Apparence et comportement: Ces créatures sont les même que celles utilisées par Roberto pour transporter les squelettes. Elles ont cependant une nette prédilection pour les armes à feu, à la différence des 4 autres.

Coucou le voilà

Si les joueurs font courir le bruit qu'ils cherchent Roberto dans le milieu des anarchistes de Paris, ils pourront sans aucun doute attirer son attention. Il viendra alors, de nuit et sous forme gazeuse, rendre visite à l'un des joueurs. Quatre goules attendront en bas dans son camion et viendra le secourir après 10 secondes de combat si cela tourne mal. Il sera très affable et surtout particulièrement flatté s'il réussit à surprendre les joueurs. Il voudra régler le problème de la dynamite le plus vite possible et ira même jusqu'à proposer 200 Francs par baton (pour un total de 10000 Francs).

Si à un moment ou à un autre les joueurs demandent à Caserta (ou à un de ses serviteurs et amis) la conduite à adopter il leur sera répondu de vendre la dynamite à 100 Francs le baton. Si les joueurs précisent qu'il s'agit sûrement de mort-vivants (ils devront fournir des preuves) Caserta interdira toute transaction et ira même jusqu'à envoyer deux de ses "grosses brutes" pour assister les joueurs dans leurs investigations.

L'attentat est-il réussi?

Vu que les personnages enquêtent sur le compte de Roberto, ils ne peuvent pas, en même temps, aider directement Caserta. Le petit système proposé ci-dessous vous permettra de connaître les effets de l'attentat selon le taux de réussite de l'enquête des joueurs. Le maître de jeu devra totaliser la valeur de chaque ennemi survivant puis ensuite consulter la table en dessous qui donnera le résultat final et, éventuellement les récompenses accordées aux personnages.

Roberto	+50
Chaque goule	+5 (Maximum 30)
Chaque squelette	+2 (Maximum 24)
Explosif livré	+50

Cas particulier: Si Roberto meurt le résultat de l'attaque est obligatoirement 0.

Total	Résultat de l'attaque
0	L'attentat n'a pas lieu (Victoire totale).
1-50	L'attentat rate lamentablement (Victoire normale).
51-80	L'attentat rate de justesse (Victoire marginale).
81-110	L'attentat réussi mais Caserta n'est pas tué (Echec).*
111+	L'attentat est réussi et Caserta est tué (Echec).**

*: 1d6 personnages de l'entourage de Caserta sont tués.

** : 1d6 personnages de l'entourage de Caserta survivent.

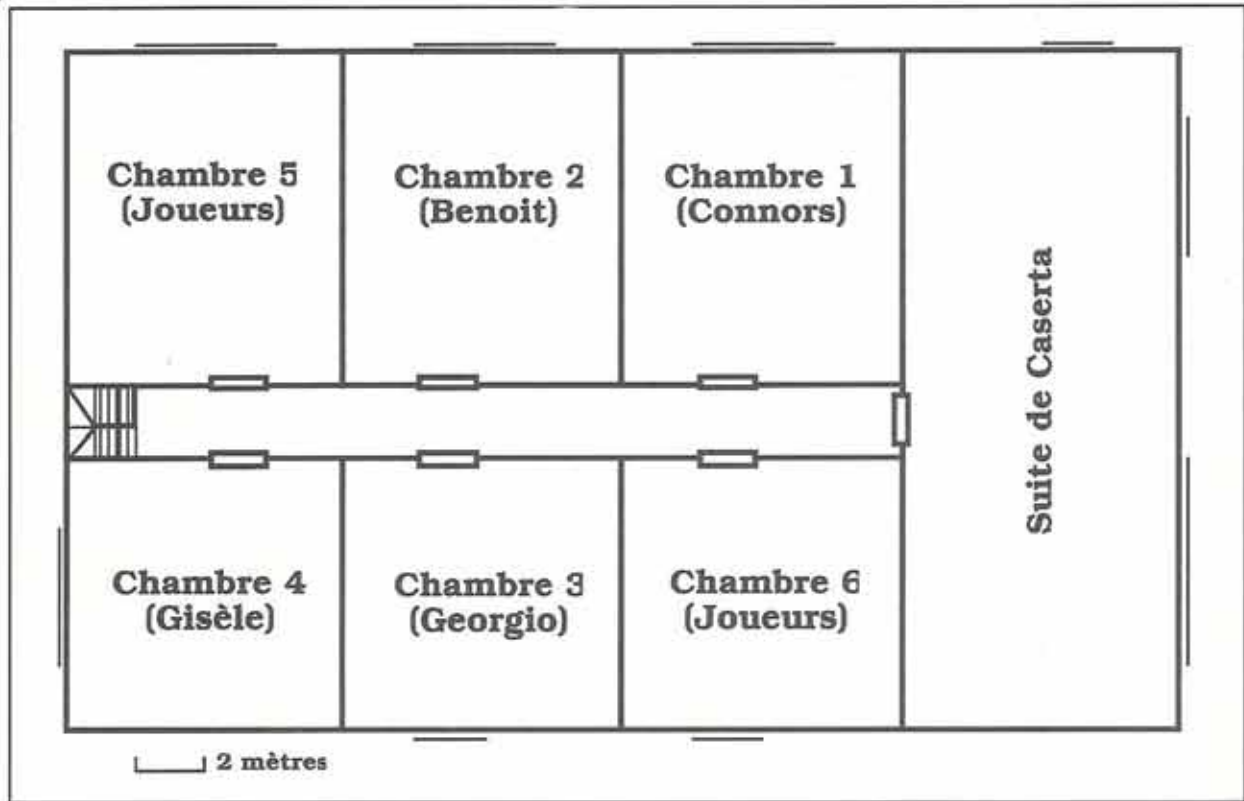
Vacances à Deauville

Si les personnages ont pour mission de protéger Caserta, on estime que l'explosif a bien été livré à Catolina et que ses troupes (6 goules et 12 squelettes) sont prêts à intervenir si besoin est. L'hôtel où Caserta passe ses vacances n'est autre que celui de la plage, l'un des plus cotés de la ville. Il a loué un étage entier et y séjourne avec tous les personnages décrits lors du premier entretien. Le maître de jeu devra faire tout son possible pour rendre très vivantes les interactions entre les différents Démons (et Anges) jusqu'à l'attaque fatidique de l'hôtel par Roberto et ses créatures. L'étage loué par Caserta comprend une suite et 6 chambres. Elles sont occupées comme suit:

Suite: Elle est occupée par Caserta et Marylin. Seuls Rooaargh et Connors ont le droit d'y pénétrer en temps normal. Hector ne sort jamais et passer son temps à baiser ou à consulter ses livres de compte. La porte est gardée en permanence par une des grosses brutes.

Chambre 1: Bien que de taille respectable, elle est presque entièrement occupée par des lits (5 au total). C'est

METROPOLITAIN



là que Connors et les 4 grosses brutes de Caserta vivent. L'une de ces brutes est en permanence devant la porte de la suite de Caserta.

Chambre 2: C'est là que vit Benoit Germain. il est très timide (en apparence) et verra d'un très mauvais oeil qu'on le dérange ou qu'on lui fasse perdre son temps.

Chambre 3: C'est la chambre de Georgio Vincenti. Elle est remplie de livres de comptes. Il déteste les joueurs et passera son temps à les espionner et les dénoncera s'il tente quoi que ce soit de bizarre.

Chambre 4: Cette superbe chambre est gentiment décorée de vases contenant de splendides fleurs. Gisèle est très douce et n'élèvera jamais la voix. Cependant, si les joueurs agissent avec méchanceté envers elle, elle n'hésitera pas à ouvrir le feu sur eux tout en appelant à l'aide. 3 des 4 brutes étant très sensibles à ses charmes, les joueurs risquent de se retrouver avec une baston sur les bras dont ils ne sont pas sûrs de sortir sans encombres.

Chambre 5 et 6: Elles sont réservées pour les joueurs, et contiennent chacune un grand lit à deux places et un petit à une place. C'est là que se trouvera Rooaargh le plus souvent à moins que les joueurs ne le chassent auquel cas il se réfugiera avec Georgio et l'aidera à comploter contre eux.

Evénements annexes

Pour rendre plus vivant le séjour à Deauville le maître de jeu devra inventer toutes sortes d'interactions entre les personnages-joueurs et les autres. La courte liste ci-dessous vous donne quelques exemples d'événements annexes prompts à mettre de l'ambiance et surtout à éviter que les joueurs soient trop perspicaces.

Tentative de séduction de la part de Marylin: Si un personnage possède une apparence de 5 Marylin tentera d'avoir des rapports sexuels avec lui (ou elle). S'il a une apparence de 6 elle voudra absolument avoir de telles relations. Evidemment Caserta est assez jaloux et vu que Marylin ne se cachera pas du tout cela risque de causer quelques désagréments au personnage choisi.

METROPOLITAIN

Dénonciation de la part de Georgio: Si les personnages commettent des actes répréhensibles par Andromalius il se peut que Georgio les dénonce à Caserta. Cela sera d'autant plus facile s'ils ont chassé Rooaargh de leurs chambres et qu'il est allié avec Georgio.

Rapport de la part de Benoit: Si Benoit observe un comportement déviant de la part d'un ou plusieurs personnages, il ne les dénoncera pas à Caserta mais fera directement un rapport à Andromalius. Malheureusement, ce rapport aura bien du mal à monter jusqu'à lui et redescendre par la même voie simplement parce que tous les personnages sont dans un terrain de jeu de Beleth où Andromalius n'a normalement pas le droit d'opérer.

Caprice de Rooaargh: Ce gentil familier tente à tout prix de s'amuser dans ce superbe hôtel. Il prendra un joueur pour "cible" et s'amusera avec lui. Le bon côté des choses est que le joueur aura un compagnon de taille en cas de combat. Le mauvais côté est qu'il sera très difficile d'être discret et que toute tentative pour le calmer se révélera impossible.

Caprice de Rooaargh II, le retour: Cette charmante créature s'en prend de nouveau à un des joueurs mais, grande subtilité, tente de le suivre le plus discrètement possible pour se jeter ensuite sur lui et le couvrir de grandes traînées de bave verte. Action garantie en cas de personnage paranoïaque.

Si un joueur a des doutes au sujet de Gisèle: Elle tentera à tout prix de le faire taire, tout d'abord en l'invitant seul(e) au théâtre ou au restaurant et s'arrangera ensuite pour l'éliminer en faisant croire à un attentat raté (à grands renforts de descriptions aussi précises qu'imaginaires). Si cela échoue, elle prendra la fuite non sans avoir essayé de tuer Caserta (tentative qui devrait, en toute logique, rater).

Si un joueur roule des mécaniques: Il deviendra immédiatement la tête de turc de Connors qui essayera par tous les moyens de déclencher un combat "pour voir ce que le joueur a dans le ventre". Il n'hésitera pas à l'agresser par surprise lorsque celui-ci s'y attend le moins mais arrêtera dès qu'un des deux adversaires sera gravement blessé (plus de 2 points de Force perdus). S'il perd, il ne sera pas rancunier mais aura une admiration sans bornes pour son adversaire (le début d'une grande histoire d'amitié?). S'il gagne il méprisera profondément le personnage et ne tentera jamais rien pour l'aider (même s'il est au service d'un des Seigneurs de la Destruction).

L'attentat

L'attaque de Roberto aura lieu lorsqu'il l'estimera souhaitable. Il viendra souvent espionner les personnages en forme gazeuse et sera donc au courant de leurs plans. Si à un moment ou à un autre, les personnages se battent c'est à ce moment qu'il attaquera. Si cela n'arrive pas, le maître de jeu aura toute liberté pour improviser une attaque de diversion suivie de l'attentat proprement dit. Il devra se dérouler en deux étapes principales:

- Les squelettes attaquent les joueurs (et surement les grosses brutes et le Démon de Baal) et font mine de vouloir tuer Caserta.

- Pendant ce temps, Les goules tenteront de faire taire (en les tuant) tous les occupants de la suite située exactement sous celle de Caserta. Ils iront ensuite chercher l'explosif et le placeront dans la suite, programmeront le mécanisme de mise à feu une demi-heure plus tard.

- Roberto passera juste derrière en forme gazeuse et réduira cette durée à une minute, puis s'enfuira en forme gazeuse en laissant ses squelettes et ses goules mourir dans l'effondrement de tout l'étage où se trouve la suite de Caserta.

Si les joueurs passent leur temps à glander à l'étage de Caserta ils risquent de tous mourir dans l'explosion (à ce sujet on estime que l'explosion a une puissance de +25 dans la suite, de +15 dans tout l'étage et de +5 dans l'étage d'en dessous). S'ils sont un tant soit peu plus perspicaces, il se peut qu'ils évitent la catastrophe ou au moins qu'ils s'en sortent vivants... C'est le principal.

En cas de combat, Seuls les grosses brutes, Rooaargh et le Démon de Baal agiront. Les autres se contenteront de se cacher ou de fuir. Les joueurs devront toujours garder en vue leur but ultime: Sauver la vie de Caserta.

Si Caserta sort vivant de tout cela les joueurs recevront une récompense aléatoire (au choix si moins de 50% de ses suivants et serviteurs sont tués). S'il meurt ils recevront une nouvelle limitation de Beleth (directement).

Tous les pouvoirs et limitations acquises dans le monde du Gothic Horror devront être utilisables (un personnage ne pourra pas choisir ou recevoir le pouvoir de Feu (121) tant qu'il est dans le Gothic Horror).

METROPOLITAIN

Annexes

Message officiel démoniaque

De: Hector Caserta, Démon de Mammon, Chevalier du pourboire, Capitaine des pots de vins, Baron de la corruption.

A: Groupe d'agents Démoniaques numéro 564018354853

N°: ◆*†☆*★*☆*★*★*◆

Je vous demande de me rencontrer au 8 de la rue du Chemin Vert, dans l'entrepôt 18, à 20 heures précises le 2 Mars 1924.

Merci.

Rapport concernant l'explosion du pavillon de Marne la Vallée

Un petit pavillon se trouvant au 4 de la rue Montante, à Marne la Vallée a été entièrement détruit par une forte explosion et par l'incendie qui a suivi. Vu la puissance de la dite explosion et les dégâts occasionnés aux autres bâtiments alentours, il est très probable que cet édifice contenait une grande réserve d'explosif et de carburant. La maison appartenait à un certain Roberto Catolina qui est maintenant en fuite à moins qu'il ne soit mort dans l'accident qui a détruit sa villa. On n'a cependant trouvé aucune trace de son corps ni rien qui puisse faire penser qu'il soit mort à cet endroit.

Fait le 21 Janvier 1923 à Paris (12ème)

Rapport concernant l'attentat à la bombe du Fouquet's

Une bombe a explosé dans l'enceinte du célèbre Restaurant parisien des Champs Elysées, le Fouquet's vers 19 heures le 26 Novembre dernier. On dénombre 7 victimes, 12 blessés graves et 35 blessés légers. Le porteur de la machine infernale a été interpellé par les forces de l'ordre alors qu'il tentait de s'échapper à bord d'une voiture. Il s'agit de Roberto Catolina, déjà recherché par les forces de police après l'explosion de son pavillon il y a déjà 10 mois. Il a avoué s'être caché durant tout ce temps chez une certaine Blanche Bernardin, au 8 rue de la Clef dans le cinquième arrondissement de Paris. Roberto Catolina s'est ensuite échappé mystérieusement du fourgon cellulaire qui le menait à la prison de Fresnes. Il n'a pour l'instant pas été retrouvé.

Fait le 28 Novembre à Paris (8ème)

METROPOLITAIN

==== Copains comme cochons ====

Bien que Caserta soit sorti vivant du terrible attentat, il n'en est pas moins catastrophé qu'une organisation secrète puisse s'en prendre à lui. Il se met donc dans une colère noire et convoque de toute urgence les joueurs. Il leur donne rendez-vous par téléphone au Fouquet's à 13 heures. Ils reçoivent le message vers 9 heures du matin.

A l'heure dite, et si les joueurs ne sont pas en retard, Caserta sera un peu calmé et presque d'humeur guillerette. Il ordonnera cependant de trouver celui qui se cache derrière tout cela et de le massacrer, ainsi que tous ses alliés. Il leur tend alors les clés d'un camion garé en double-file devant le restaurant et leur demande de faire vite (eh oui! Même pas le temps de manger...).

Le camion contient tout ce dont les joueurs peuvent avoir besoin pour faire un carton: Trois caisses de 10 bâtons de dynamite, 6 Thompsons avec 4 chargeurs supplémentaires pour chaque et une caisse de grenades datant de la dernière guerre mondiale (la première évidemment). Ces grenades sont légèrement défectueuses et, si le résultat des unités du jet de lancer est égal à 1, il faudra relancer un dé et consulter la table suivante:

1d6	Résultat
1-2	La grenade n'explose pas.
3-4	La grenade explose 1d6 secondes plus tard.
5	La grenade n'a qu'une puissance de +1 (au lieu de +4).
6	La grenade explose dès que la goupille est enlevée.

Même équipés de cette façon, il y a fort à parier que les joueurs ne sauront pas vraiment où frapper. Ils devront donc commencer par enquêter et devraient revenir sur les lieux explorés lors des deux premiers scénarios. Laissez-les remuer ciel et terre pendant quelque temps (deux ou trois jours avant de passer à la phase suivante (Guerre ouverte).

Note: Toutes les descriptions ci-dessous devront être ajustées selon les actions des joueurs lors des scénarios précédents.

Chez Marc Parroni, Versailles

Le charmant Démon de Gaziél et son sympathique familier ne peuvent pas aider les joueurs en quoi que ce soit et en seront d'ailleurs très peinés.

Ils répondront par l'affirmative à toute proposition de la part des joueurs (enquête parallèle, mise en place d'un piège ou attaque générale sur un point précis) mais refusent totalement d'aller au casse-pipe sans être sûrs que les joueurs les soutiendront.

Villa des Charmettes, Nice

L'accueil de la part d'Augusto Russini sera très froid et il se moquera même ouvertement des joueurs s'ils le mettent au courant de leur mission.

Les joueurs n'auront plus qu'à partir ou éventuellement dénoncer Russini à Andromalius pour non assistance à Démon en mission (et encore!). Le plus sage reste tout de même de quitter gentiment la place sans faire d'histoire.

Villa Lilas, Vallée de Chevreuse

La maison de Maurice Venoud est restée inhabitée depuis la venue des joueurs. Une fouille en règle de la maison permettra de localiser un petit carnet tombé derrière un meuble et où l'on peut trouver l'adresse de la porcherie de Moncrotin sur Loing dans la Sarthe.

Roberto Catolina, Marne la Vallée

La maison de Catolina est toujours aussi en ruine et ne recèle aucun renseignement. Hornet y a cependant placé un nouveau gardien: Pyio Pyio le fantôme.

Il doit surveiller les alentours et ne laisser aucun indésirable entrer dans le sous-sol de la maison. Inutile de préciser que les joueurs sont, dans ce cas, indésirables.

METROPOLITAIN

Pyio Pyio le fantôme, au service d'Hornet

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
-	5	-	4	2	-	21

Talents: Baratin+2, Discussion+1, Imiter les voix+2.

Pouvoirs: Télékinésie+2 (125), Peur+2 (134), Maladie+1 (151), Invisibilité+2 (261), Télépathie+2 (321), Cauchemar+1 (326).

Apparence et comportement: Pyio Pyio est un grand amateur de BD et se plaît à imiter ses vedettes. Il affectionne particulièrement Alfred, le pingouin de Zig et Puce.

Il apparaîtra aux joueurs sous cette forme (légèrement luminescent dans le noir) et tentera de leur faire peur (il devrait simplement réussir à les faire rire). Il se mettra ensuite en colère et tentera de les faire fuir ou de les maudire.

Chez Blanche Bernardin, Paris 5ème

La maison est abandonnée depuis le passage des joueurs. Une fouille en règle de la maison ne donnera rien mais il y a de grandes chances pour que ce soit là que les hommes à Hornet interviennent car c'est l'endroit qu'ils connaissent le mieux. Vous pourrez donc préparer une embuscade pour les joueurs à cet endroit s'ils mettent du temps à y venir.

Guerre ouverte

Les indices pour retrouver Hornet sont bien faibles et il y a de grandes chances que les joueurs piétinent un long moment. On peut même imaginer qu'ils ne le trouvent jamais. C'est sans compter sur sa mégalomanie et sur la relative bêtise de ses alliés. A partir du moment où Caserta donne aux joueurs l'ordre de retrouver le coupable de l'attentat, le maître de jeu devra jeter un d66 sur la table suivante toutes les six heures.

d66	Événement	Résultat
11-21	Inquisition!!! Le retour du père Alphonse	*
22-24	Le groupe A se prépare	NP de A +1
25-31	Le groupe B se prépare	NP de B +1
32-34	Le groupe C se prépare	NP de C +1
35	Les trois groupes se préparent	NP de A,B,C +1
36	Plan coordonné	NP de A,B,C +2
41	Engueulade entre A et B	NP de A et B -1
42	Engueulade entre B et C	NP de B et C -1
43	Engueulade entre A et C	NP de A et C -1
44-46	Bataille rangée	NP de A,B,C -2
51-55	Colère d'Hornet	NP de A,B,C +3
56	Colère du groupe A	NP de A -2
61	Colère du groupe B	NP de B -2
62	Colère du groupe C	NP de C -2
63-66	Calme plat	Rien

*: Le père Alphonse contacte les joueurs et tente de les aider (s'il n'est pas attaqué ou chassé de quelque façon que ce soit).

Hornet a donné comme mission à trois groupes de créatures d'éliminer les joueurs. Chaque groupe est composé de différents types de mort-vivants. Elles sont en

perpétuel conflit et cela risque de faciliter la tâche des joueurs. Chaque groupe est défini par un Niveau de Préparation. Le NP de chaque groupe débute à 0 et ne peut être inférieur à cette valeur. Chaque fois que le NP d'un groupe augmente, le maître de jeu devra consulter la table suivante pour connaître son éventuelle intervention dans les six heures à venir.

METROPOLITAIN

NP	Action entreprise par le groupe
0-2	Aucune.
3-4	Surveillance discrète.
5-6	Attaque "Hit and Run" pour déterminer la force des joueurs.
7 et plus	Attaque générale (toutes les forces sont lancées dans le combat).

Ce système un peu compliqué doit permettre de développer sans problème cette partie du scénario. Exemple: Le maître de jeu jette un d66 et obtient 41 alors que les joueurs décident de faire une descente dans un entrepôt réputé pour abriter des squatteurs anarchistes. Le maître de jeu décide qu'ils tombent nez à nez au beau milieu d'un combat entre deux individus du groupe A et B. Une fois les deux protagonistes éliminés, les joueurs choisissent de rester en planque à cet endroit. Six heures plus tard, le maître de jeu jette un d66 et obtient 36. Un détachement composé de membres des trois groupes leur tombe dessus... Bonne chance!

Groupe A (La garde moribonde)

Ce groupe comprend un puissant squelette combattant "Crâne d'oeuf", 4 squelettes vétérans (ses lieutenants) et autant de squelettes de base que le NP du groupe multiplié par deux.

Crâne d'oeuf, Squelette combattant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	1	3	1	-

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Arme de contact+2, Bouclier+2.

Équipement: Épée longue et bouclier (rond), morceaux d'armure et cotte de maille (Protection: 3).

Saaak, doss, Bone, Crusher, Squelettes vétérans (4)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	4	1	3	1	-

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Arme de contact lourde+2.

Équipement: Épée à deux mains, morceaux d'armure (Protection: 2).

Squelettes de base (NPx2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	1	3	1	-

Talents: Corps à corps+0, Esquive+2, Arme de contact+2, Bouclier+2.

Équipement: Épée longue et bouclier (rond), morceaux d'armure (Protection: 2).

Tactique de combat: Ce groupe préférera combattre les joueurs dans un lieu calme et retiré. Ils ont en effet beaucoup de mal à se déplacer en pleine ville.

Lorsqu'ils doivent parcourir de grandes distances, ils utilisent un camion bâché que Crâne d'oeuf conduit personnellement, camouflé dans une grande gabardine et un chapeau à larges bords. Un jet de PE "Moyen" permettra cependant de s'apercevoir de la vraie nature du chauffeur.

Groupe B (Les messagers de l'au-delà)

Ce groupe comprend un sorcier mort-vivant et deux spectres.

Il n'attaquera jamais un groupe de joueurs et attendra que l'un d'eux soit séparé du reste du groupe pour lui faire passer un mauvais quart d'heure.

Markan-Volt, Sorcier mort-vivant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	1	3	3	1	-

Talents: Baratin+1, Discussion+0, Écriture+0, Lecture+1, Sort annexe+2, Arme de poing+1.

Sorts: Téléportation, Peur, Brouillard, Forme gazeuse. Équipement: Derringer.

METROPOLITAIN

Voltgang, Voltson, Spectres aux ordres de Markan-Volt

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
-	4	-	3	3	-	17

Talents: Baratin+1, Discussion+0.

Pouvoirs: Télékinésie+2 (125), Peur+2 (134), Phobie+2 (155), Invisibilité+0 (261), Télépathie+0 (321), Cauchemar+1 (326).

Apparence: Les deux spectres ont l'apparence de formes brumeuses et incorporelles qui se mêlent parfaitement au sort de Brouillard de Markan-Volt.

Tactique de combat: Ce groupe tentera à tout prix de rester le plus discret possible et y réussira sûrement. Il profitera d'une éventuelle attaque ratée des autres groupes pour surprendre les joueurs.

Groupe C (Le hachoir)

Ce groupe est l'un des plus dangereux. Il comprend un zombi géant (de 2m20) et d'un nombre impressionnant de zombis nains de 90 centimètres (NPx3). Ils sont en permanence drapés dans de grandes capes noires et se parfument abondamment. Il est donc relativement aisé de les repérer.

Maousse Kosto, Zombi géant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	1	1	2	1	1	-

Talents: Corps à corps+2, Discrétion+1.

Équipement: Il combat avec ses ongles, ce qui donne une puissance de +2 à ses attaques au corps à corps (bonus de force comptabilisés).

Touti Rikikis, Zombis (NPx3)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	2	3	1	1	-

Talents: Corps à corps+2, Discrétion+1, Esquive+1.

Équipement: Ils combattent avec leurs ongles, ce qui donne une puissance de +1 à leurs attaques au corps à corps (bonus de force comptabilisés).

Épilogue

L'adresse de la porcherie de Moncrotin peut être découverte sur le corps de chacun des chefs de groupe. Le carnet caché dans la Villa Lilas est néanmoins beaucoup plus facile à obtenir (il suffit d'y penser). Fort de cette découverte, les joueurs n'auront plus qu'à s'y rendre, avec ou sans le père Alphonse et devront affronter une fois pour toute le responsable de tous leurs malheurs.



METROPOLITAIN

Scénario pour INS/MV

Une porcherie trop loin

Même si la plupart des scénarios ont fait la part belle aux intellectuels, il est temps maintenant d'arriver à la véritable confrontation: Celle qui va opposer les valeureux joueurs et leur ennemi juré (Hornet). Ils devront faire preuve d'une certaine dose de courage et d'un bon sens tactique pour pénétrer au plus profond du QG du prétendant au trône du royaume des morts. Le déroulement exact du scénario dépend principalement des actions des joueurs dans les scénarios précédents. En effet, Hornet sentant le vent tourner, convoque toutes ses créatures dans son palais (la porcherie de Moncrotin pour les intimes). Toutes celles qui ont déjà été tuées ne seront donc plus là pour le défendre. Comptabilisons donc les forces dont Hornet dispose:

Pour Magna Veritas:

Les Zombis: 20.
Les Squelettes: Sami plus 10 squelettes normaux.
Les Goules: Les goules de Charles Vernet (10 max), Babalou, Norgniak plus 10 autres goules.
Les Vampires: 2.
Les Loups-garous: Les survivants du Charbinou (30 max).
Les Fantômes: 2.
Les Spectres: 1.
Les Sorciers mort-vivants: Charles Vernet plus deux autres sorciers.

Pour In Nomine Satanis:

Les Zombis: Les zombis de Maurice Venoud (25 max), Maousse Kosto et 5 autres zombis normaux.
Les Squelettes: Les squelettes de Roberto Catolina (12 max), crâne d'oeuf et 5 autres squelettes normaux.
Les Goules: Les goules de Maurice Venoud (15 max) et 10 autres normaux.
Les Vampires: Maurice Venoud, Roberto Catolina et 1 autre vampire.
Les Loups-garous: 10.

Les Fantômes: Pyio Pyio et 2 autres fantômes.
Les Spectres: Voltgang, Voltson et 1 autre spectre.
Les Sorciers mort-vivants: Markan Volt et un autre sorcier.

Si un scénario n'a pas été joué (ceux d'INS pour un groupe de MV par exemple, on considère que le scénario n'a pas eu lieu et que les créatures sont vivantes mais n'interviennent pas dans le décompte ci-dessus.

Une fois ce total effectué, c'est au maître de jeu de placer sur sa carte (aux endroits prévus à cet effet) les forces d'Hornet. Les joueurs n'auront alors plus qu'à tenter de trouver un brèche dans le dispositif que le maître de jeu aura pris soin de rendre imperméable.

Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si les créatures n'avaient une fâcheuse tendance à se foutre sur la gueule à la moindre occasion. Le maître de jeu devra donc vérifier que:

- Les loups-garous ne doivent pas être mélangés avec d'autres mort-vivants.
- Les Vampires veulent être seuls.
- Personne ne supporte la présence de plus d'un fantôme ou d'un spectre dans un même groupe.
- Les sorciers mort-vivants veulent être escortés d'au moins 6 zombis ou squelettes.
- Toutes ces restrictions ne comptent pas pour la grande salle de réunion où trône Hornet.

Chaque case du plan devra donc être remplie par le maître de jeu en suivant cependant les restrictions particulières de chaque case (Type et nombre maximum de créatures).

Si cette façon de procéder au "remplissage" du scénario vous semble un peu trop "wargame" ou "jeu de plateau", n'en tenez pas compte... Mais il est très difficile de maîtriser un tel dispositif sans ces quelques astuces empruntées au Wargame.



VAR
AUA 90

METROPOLITAIN

Hornet,

Seigneur des mort-vivants

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	2	5	4	4	21

Talents: Baratin+2, Discussion+2, Ecriture+2, Lecture+2, Sort annexe+2, Politique+2.

Pouvoirs: Dents+2 (111), Charme+2 (131), Armure+2 (211), Champ de force+2 (251), Volonté (353), Arme de contact maudite (411, dague de sacrifice), Mégalomanie (633).

Sorts: Créer un zombi, Créer un fantôme, Créer un squelette, Créer un goule, Créer un spectre, Douleur, Téléportation, Vapeurs toxiques, Charme, Peur, Brouillard, Forme gazeuse, Vivisection.

Note: Il divise les dommages par deux et possède tous les pouvoirs annexes d'un mort-vivant. Une fois allié avec Samigina, il divisera les dommages par trois.

Description: Hornet ressemble à un vieil homme décharné. Ses yeux, enfoncés dans ses orbites, brillent perpétuellement d'une lueur maléfique. Il est l'archétype même du mort-vivant intemporel et immortel. Il a été Sorcier durant l'inquisition et est mort sous la torture des bouchers de Dieu. Sa force mentale et la façon particulièrement horrible dont il a été exécuté lui ont permis de survivre après la mort. Il a hanté les champs de bataille de toute l'Europe pour former son armée. Il était l'ami du comte Dracula et a même fourni des cadavres au professeur Frankenstein. Son ambition malade et sa



mégalomanie l'ont empêchés de devenir un suppôt de Satan, préférant de loin la liberté. La première guerre mondiale a encore augmenté le nombre de ses serviteurs. Il est donc prêt à en découdre avec Beleth lui même...

Description du lieu

Moncrotin sur Loing: Cette charmante petite ville de la Sarthe contient tout ce dont on peut rêver: Une boucherie, une Eglise, une boulangerie et une mairie. Les gens y sont très craintifs et ne parlent que de la porcherie qui a été rachetée depuis peu par un riche industriel parisien (c'est faux, bien sûr). Interrogés avec beaucoup plus de fermeté, ils pourront apprendre qu'une caverne naturelle se trouve dans la forêt proche (celle là même qui mène à la porcherie).

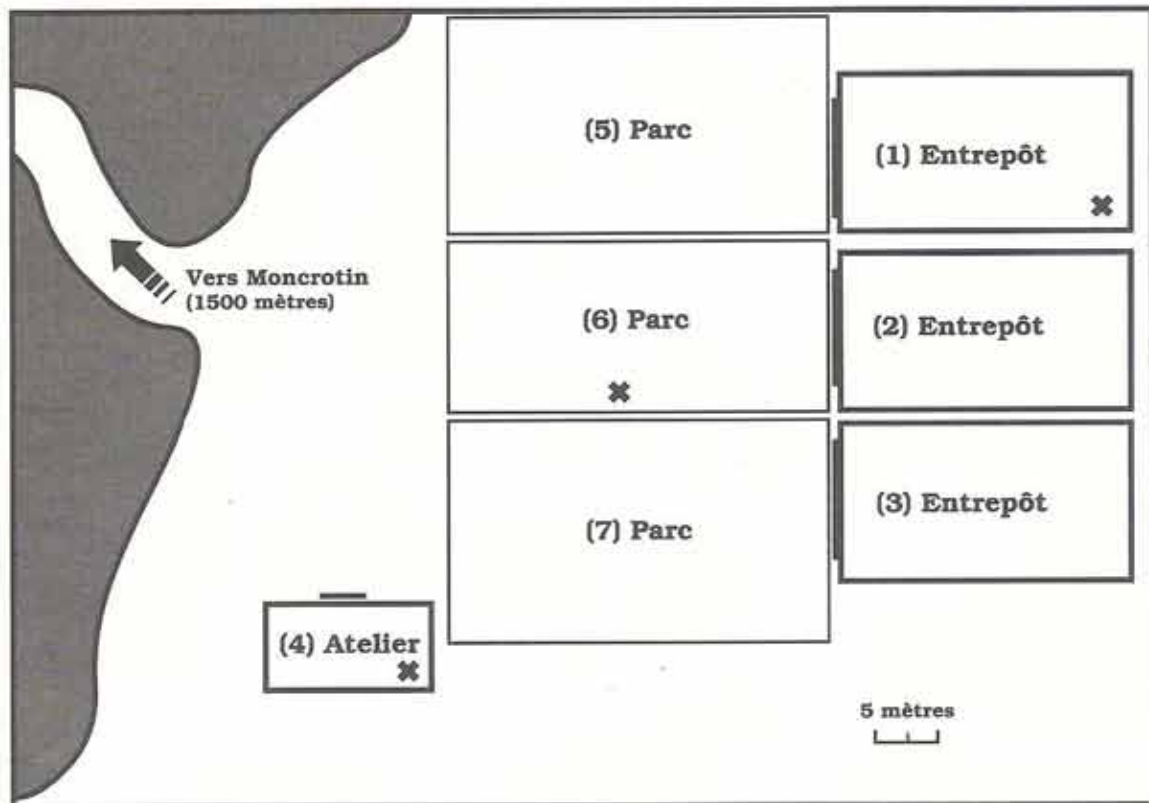
Forêt du trou-qui-craint: Cette forêt semble avoir été pervertie par la mort elle même. Cette impression n'est due qu'au fait que la forêt n'est pas du tout entretenue. Il

est donc très difficile de s'y déplacer autrement que pour se rendre au trou-qui-craint ou à la porcherie. Bien que le chemin qui y mène soit apparemment souvent utilisé, tous les habitants de Moncrotin préciseront que personne ne s'y rend jamais.

Trou qui craint: Ce petit boyau d'environ trois mètres de large semble se perdre dans les profondeurs de la terre. Il rejoint néanmoins le QG d'Hornet par un chemin annexe et détourné. Le couloir débute après un puit vertical de 15 mètres.

Entrepôt (1,2,3): Ces grands édifices sont entièrement vides de porcs mais l'odeur qui y règne est encore très puissante. Y rester plus de 5 minutes demande un jet de "FO" Moyen. Un jet raté entraîne de fortes nausées et un

METROPOLITAIN



malus de 2 colonnes pour les trois heures à venir. Le sol est couvert d'une couche de fumier moisi d'environ 10 centimètres. L'entrepôt du milieu (2) contient une trappe camouflée qui mène au sous-sol (dans la salle 3). Trouver cette trappe prend 10 minutes.

Atelier (4): Cette petite cabane était l'endroit où les anciens propriétaires entassaient le matériel nécessaire à l'élevage des cochons. Elle est maintenant vide et sert de poste de garde (si le maître de jeu choisi d'y placer des créatures). La trappe qui mène à la salle (1) n'est pas camouflée.

Parc (5,6,7): Ces grands parcs sont vides eux aussi mais la boue qui les garnie fait jusqu'à 60 centimètres d'épaisseur (avec une moyenne de 20 centimètres). La trappe située dans le parc 6 est très difficile à trouver. Il faut au moins 4 heures de travail à la pelle pour 4 personnes.

Salle de garde (1,2,3): Ces salles basses de plafond (1m50) sont relativement salubres sauf la 2 qui donne directement dans le parc 2 et dont le sol est couvert de boue et d'excréments. Passer du rez-de-chaussée au sous-

sol nécessite un jet de AG "Moyen" ou un dispositif spécial (corde, échelle). Un jet raté indique que le joueur s'est cassé la figure et qu'il ne peut pas agir durant une seconde.

Croisement (4,5): Le croisement de deux ou plusieurs couloirs forment une sorte de petite salle (plafond: 1m60).

Cimetière souterrain (6): C'est une sorte de dortoir pour zombis. On y dénombre 30 cercueils ouverts et moisis, ainsi qu'un nombre énorme de petits animaux morts et à demi décomposés.

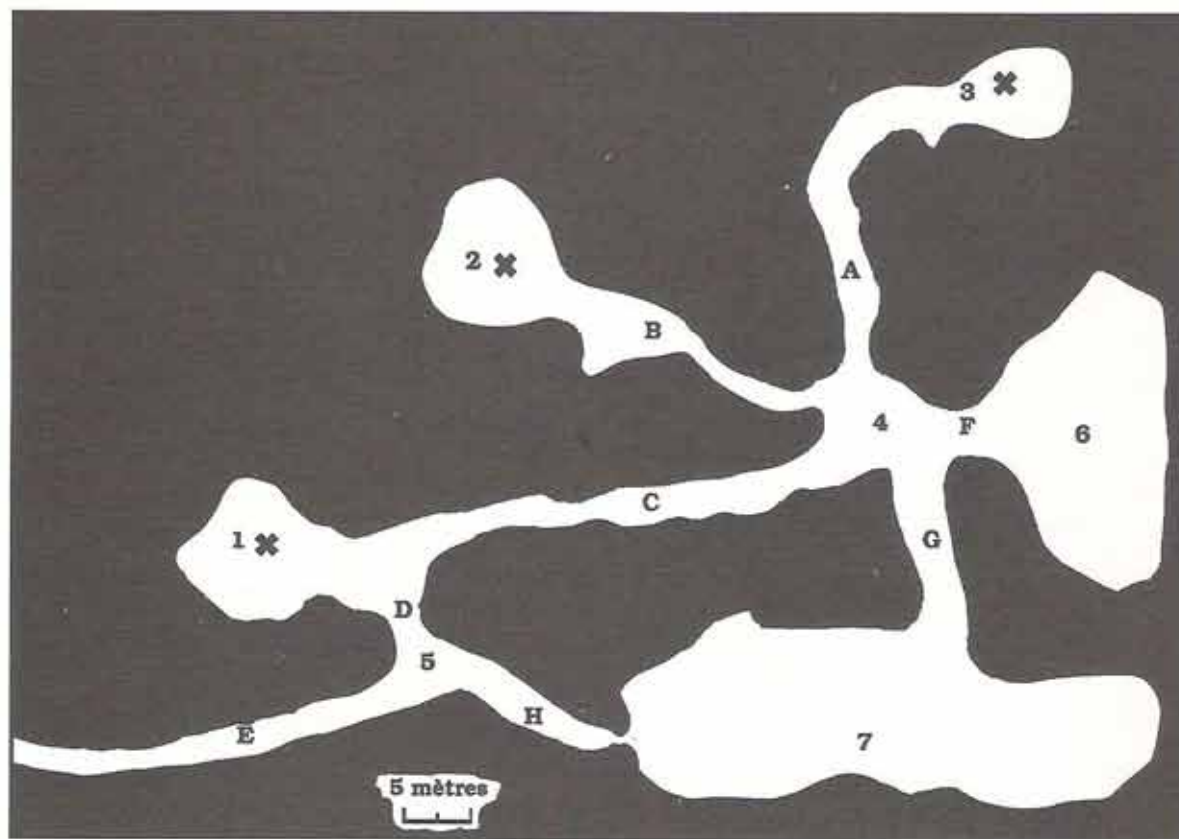
Salle du trône (7): Cette salle est de grande taille et haute de plafond (plus de 3 mètres). C'est de là qu'Hornet dirige son business. C'est là qu'il se trouvera lors de l'attaque finale.

Couloir d'accès (A,B,C,D,E): Ces couloirs font un mètre de haut.

Couloir annexe (F): Ce couloir fait 70 centimètres de haut.

Couloir (G,H): Ces couloirs font 1m50 de haut.

METROPOLITAIN



Beleth et Blandine

Lors de l'attaque finale, Chaque joueur aura la possibilité d'utiliser deux fois un pouvoir dont il dispose et qui ne fonctionne normalement pas dans le Gothic-Horror. Un Belial pourra donc crâmer des mort-vivants à coup de jets de flammes et un Kobal pourra faire écraser un groupe de mort-vivants par l'Orient Express ou par un paquebot (et surtout parce qu'il n'est pas que beau). Si les joueurs sont vraiment en mauvaise posture, toute intervention divine ou démoniaque réussie permettra au Prince-Démon ou à l'Archange invoqué d'intervenir (ce qui est normalement interdit sauf pour les serviteurs de Blandine et de Beleth).

Epilogue

Les bonnes choses ont une fin... Et les mauvaises aussi. Il n'existe qu'une fin possible pour cette série de scénarios: Soit Hornet est vivant et ça craint, soit il est mort et les joueurs reviennent sur terre avec les honneurs.

Si Hornet est tué

Tout le plan monté par Hornet tombe à l'eau. Samigina fait comme si de rien n'était (genre George Marchais et Causcecu: "Ce mec là, je ne le connaissais que très peu"). En résumé, rien ne change dans le monde du Gothic-Horror et dans le vrai (celui de la terre). Les joueurs sont récompensés comme il se doit (un nouveau pouvoir au choix chacun) et ils se réveillent sur notre bonne vieille terre (soupir de soulagement pour certains, surtout ceux qui n'ont pas pu utiliser leurs M-60 maudits et leurs gags absurdes pendant 4 scénarios).

Si Hornet survit

Le maître de jeu devra choisir s'il souhaite accorder à Hornet une place prépondérante dans son monde ou s'il ne veut pas modifier le jeu. Dans ce dernier cas, on estimera qu'Hornet passe un pacte avec Satan et qu'il remplace Samigina au poste de Prince des Vampires. Si Hornet fait réellement sécession, il suffit de consulter les quelques préceptes suivants:



VAR
ANDBA 90

METROPOLITAIN

- Samigina fait sécession et quitte le cercle des Nobles Inférieurs pour rejoindre Hornet. Il est immédiatement déclaré renégat par Satan lui même.

- Tous les Mort-vivants quittent les enfers pour la terre. Les Démons qui possèdent des mort-vivants les perdent (ainsi que les points de pouvoirs correspondant) ou sont déclarés renégats s'ils refusent de s'en séparer.

- Les Démons de Samigina doivent rejoindre un autre Prince-Démon ou sont eux aussi déclarés renégats s'ils refusent.

- Bifrons s'écrase mollement, modifie légèrement ses pouvoirs privilégiés (voir ci-dessous) et devient Prince-Démon de la mort (notez la nuance).

Pouvoirs privilégiés

D6	Pouvoir	Numéro
1	Poison	161
2	Peur	164
3	Griffes	113
4	Queue	115
5	Armure	211
6	Résurrection	Spécial

- Les Démons et Prince-Démons renégats ne récupèrent leurs points de pouvoir qu'à raison d'un par jour (comme d'habitude). S'ils meurent, ils sont emprisonnés aux Enfers pour 1d6 fois 1000 ans.

- Hornet et Samigina deviennent très puissant et accordent à leurs serviteurs un point de pouvoir par jour (ce qui, au total, fait 2 points par jour). Ils sont quasiment immortels (ils divisent les dommages par trois) mais vivent sur terre avec tous leurs mort-vivants (dans des endroits reculés: Jungle d'amazone, pôle-sud, cavernes, métro, etc...) et ne peuvent pas intervenir s'ils sont invoqués par leurs serviteurs.

- Chaque fois qu'un Démon obtiendra un pouvoir dont le numéro est compris entre 511 et 526, il devra en déterminer un autre (c'est à dire rejeter le D666) jusqu'à ce qu'un autre résultat soit obtenu.

Toutes ces affirmations prennent effet aussi bien dans le monde du Gothic-Horror que sur notre bonne vieille terre. Le maître de jeu pourra bien sûr, s'il le souhaite, estimer qu'Hornet est tué par une attaque généralisée d'Ange et de Démons (ce qui permet de ne rien changer au monde d'INS/MV si les joueurs ratent la campagne).



Pour enrichir progressivement le régime lacté de Bébé...

il faut des bouillies saines, nourrissantes, parfaitement assimilables; c'est-à-dire riches en bon lait et en vitamines, et soigneusement maltées. Vous ne pouvez mieux faire que de recourir à la

Farine lactée Nestlé

biscuit de froment malté, mélangé avec du lait sucré Nestlé

Gratuitement: 1 échantillon et l'utile brochure: Soins à donner aux enfants.
Société Nestlé (FRANCE)
6, avenue Portalis - PARIS (8^e)

Campagne de publicité financée par Haagenti en 1920

METROPOLITAIN

Annexes

Incarner un Démon renégat aux ordres d'Hornet ou de Samigina

Un joueur pourra tout à fait choisir de devenir renégat. Les autres joueurs devront bien sûr être d'accord (dans le cas contraire, ils feraient un rapport à Andromalius et le jeu serait vite terminé pour la brebis galeuse). Il ne récupère que 2PP par jour et ne peut plus invoquer son Prince-Démon (ni Hornet, ni Samigina). Il recevra cependant normalement des récompenses, bien qu'il doive rencontrer personnellement Hornet ou Samigina pour cela. Il garde ses anciens grades et les pouvoirs annexes qui y sont associés jusqu'à ce qu'une haute autorité (un Andromalius de grade 2 ou plus) le déclare indésirable. Un jet de D666 égal à 111 ou 666 n'affecte pas un renégat.

Créer un mort-vivant aux ordres d'Hornet ou de Samigina

Les mort-vivants aux ordres d'Hornet sont, comme vous l'avez vu, bien plus puissants que ceux aux ordres des Démons. Pour les créer, il suffira de consulter la table ci-dessous:

Type	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération
Zombi	12(5)	6(+2)	-	-
Squelette	15(5)	17(+2)	-	-
Goule	17(5)	16(+2)	-	-
Vampire	23(5)	10(+2)	6(+2)	1/12 heures
Loup-Garou	20(5)	11(+2)	3(+2)	1/12 heures
Fantôme	11(5)*	6(+2)	6(+2)	1/12 heures
Spectre	10(5)*	3(+2)	3(+2)	1/12 heures
Sorcier mort-vivant	15(5)	10(+2)	-**	-

*: Pas de Force, d'Agilité ou d'Apparence.

** : Peut choisir des sorts dont le total des niveaux de difficulté n'excède pas 12.

Les pouvoirs possédés par certains mort-vivants peuvent être bien supérieurs à ceux-ci. Ils peuvent en effet recevoir des récompenses de la part d'Hornet ou de Samigina comme n'importe quel Démon, Ange ou Familier.

Crédits

Scénarios et système de jeu: Croc

Dessins et Couverture: Varanda

Corrections: G.E. Ranne

Illustrations d'époque: Mode Pratique (16 Juillet 1927)

METROPOLITAIN

== PLAN DE DEFENSE DES CREATURES AUX ORDRES D'HORNET ==

Moncrotin sur Loing (Maximum 1 créature. Elle doit pouvoir passer pour un humain (goule, loup-garou en forme humaine, etc...))
-

Forêt du trou-qui-craint (Maximum 10 créatures)
-
-
-
-

Trou qui craint (Maximum 2 créatures. Uniquement non-corporelles: Spectres ou Fantômes)
-
-

Entrepôt N°1 (Maximum 5 créatures. Pas de vampires nin de sorciers mort-vivants)
-
-
-

Entrepôt N°2 (Maximum 5 créatures. Pas de vampires nin de sorciers mort-vivants)
-
-
-
-

Entrepôt N°3 (Maximum 5 créatures. Pas de vampires nin de sorciers mort-vivants)
-
-
-
-

Atelier (Maximum 2 créatures)
-
-

METROPOLITAIN

Parc N°5 (Maximum 5 créatures. Uniquement zombis ou squelettes)

-
-
-
-

Parc N°6 (Maximum 5 créatures. Uniquement zombis ou squelettes)

-
-
-
-

Parc N°7 (Maximum 5 créatures. Uniquement zombis ou squelettes)

-
-
-
-

Salle de garde N°1 (Maximum 5 créatures)

-
-
-
-

Salle de garde N°2 (Maximum 5 créatures)

-
-
-
-

Salle de garde N°3 (Maximum 5 créatures)

-
-
-
-

Croisement (4) (Maximum 2 créatures)

-
-

METROPOLITAIN

Croisement (5) (Maximum 2 créatures)

-
-

Cimetière souterrain (Maximum 30 créatures)

-
-
-
-
-
-
-

Salle du trône (Maximum 30 créatures)

-
-
-
-
-
-
-

Couloir d'accès (A) (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir d'accès (B) (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir d'accès (C) (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir d'accès (D) (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir d'accès (E) (Maximum 2 créatures)

-
-

METROPOLITAIN

Couloir annexe (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir (G) (Maximum 2 créatures)

-
-

Couloir (H) (Maximum 2 créatures)

-
-

Note importante: Sami est considéré comme étant l'équivalent de 4 créatures pour le placement initial.

Liste des pouvoirs (ceux grisés sont inutilisables dans le gothic-Horror, ceux en caractère gras sont modifiés)

Pour les Anges

111- L'Unique
112- Coup de poing
113- Attaques multiples
114- Membre blindé
115- Esquive acrobatique
116- Assommer
121- Eclair
122- Lumière
123- Son
124- Eau bénite
125- Eau du robinet
126- Télékinésie
131- Charme
132- Sommeil
133- Faiblesse
134- Peur
135- Paralysie
136- Coma
141- Volonté
142- Force
143- Amour
144- Gentillesse
145- Colère
146- Mal
151- Guérison de maladies
152- Fertilité
153- Rajeunissement
154- Guérison de folies
155- Guérison de phobies
156- Beauté
161- Charme
162- Faiblesse
163- Paralysie
164- Peur

165- Sommeil
166- Calme
211- Armure corporelle
212- Immunité aux maladies et aux poisons
213- Immunité au feu
214- Immunité au froid
215- Pas de nourriture
216- Anaérobiose
221- volonté supra-normale
222- Non-détection
223- Multiplication
224- Absorption
225- Immunité
226- Régénération
231- Président d'organisation humanitaire
232- Médecin
233- Prêtre
234- Vedette de cinéma
235- Scientifique
236- Sportif professionnel
241- Force
242- Précision
243- Agilité
244- Apparence
245- Volonté
246- Perception
251- Champ de force
252- Glace
253- Courant d'air
254- Champ magnétique
255- Rebond
256- Conversion
261- Invisibilité
262- Caméléon
263- Forme gazeuse

264- Electricité
265- Réduction
266- Polymorphe
311- Mal
312- Psychométrie
313- Invisible
314- Futur proche
315- Mensonge
316- Danger
321- Télépathie
322- Dialogue mental
323- Lire les pensées
324- Lire les sentiments
325- Rêve
326- Projection de pouvoir
331- Téléportation
332- Vol
333- Bond
334- Vitesse
335- Passe muraille
336- Déplacement temporel
341- Physique
342- Artistique
343- Scientifique
344- Communication
345- Ruse
346- Combat
351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception
361- Humains
362- Reptiles et batraciens

METROPOLITAIN

363- Oiseaux
 364- Insectes et arachnides
 365- Mammifères et marsupiaux
 366- Poissons et mollusques
 411- Arme de contact bénite
 412- Arme à distance bénite
 413- Arme de contact intelligente
 414- Arme à distance intelligente
 415- Arme de contact mobile
 416- Arme à distance mobile
 421- Croix
 422- Bracelet
 423- Rameau
 424- Perle
 425- Diadème
 426- Anneau
 431- Château
 432- Ecole
 433- Immeuble
 434- Armée du salut
 435- Laboratoire
 436- Eglise
 441- Monument historique
 442- Ambassade
 443- Parc
 444- Musée
 445- Petite maison
 446- Salle de concert
 451- Greenpeace
 452- Médecins du monde
 453- ONU
 454- UNICEF
 455- Ligue contre le cancer
 456- Scouts
 461- Restaurant
 462- Hôtel
 463- Université
 464- Casino
 465- Station balnéaire
 466- Boutique de luxe
 511- Investigateur
 512- Escouade anti mort-vivants
 513- 2 escouades anti mort-vivants
 514- Escouade anti-familiers

515- 2 escouades anti-familiers
 516- Escouade multi-rôles
 521- Informaticien
 522- Avocat
 523- Comptable
 524- Commissaire de police
 525- Militaire
 526- Editeur
 531- Petite section d'enquête
 532- Section d'enquête
 533- Section de combat multi-rôles
 534- 2 sections de combat multi-rôle
 535- Section lourde
 536- Section lourde et véhicule de combat
 541- Informaticien
 542- Avocat
 543- Comptable
 544- Commissaire de police
 545- Militaire
 546- Journaliste
 551- Scouts
 552- Service d'ordre
 553- Skinheads
 554- Milices
 555- Police municipale
 556- Roynlistes
 561- Commissaire de police
 562- Procureur
 563- Politicien
 564- Journaliste
 565- Militaire
 566- Présentateur TV
 611- Sens éliminé
 612- Membre coupé
 613- Cicatrice
 614- Gras
 615- Restriction vestimentaire
 616- Tic
 621- Aura
 622- Couleur de la peau
 623- Couleur des cheveux
 624- Couleur des yeux
 625- Ailes
 626- Asexué

631- Paranoïa
 632- Mythomane
 633- Mégalomanie
 634- Monomaniaque
 635- Schizophrénie
 636- Kleptomanie
 641- Cadavres
 642- Monstres
 643- Armes blanches
 644- Nuit
 645- Espaces fermés
 646- Technologie
 651- Acte sexuel
 652- Nourriture
 653- Sommeil
 654- Musique
 655- Armes à distance
 656- Intégrisme
 661- Paresse
 662- Lâcheté
 663- Luxure
 664- Gourmandise
 665- Accès de colère
 666- Besoin de tuer

Appel des animaux
 Générateur
 Juste-lame de Laurent
 Pollen
 Chance
 Jugement
 Chair en pierre
Rêve divin
 Ouverture
 Philosophie
 Message Officiel
 Contrat Divin
 Alliance
 Apparence Démoniaque
 Exorcisme
 Maîtrise
 Torture
 Sacrifice Ultime
 Guérison

Pour les Démons

111- Dents
 112- Langue
 113- Griffes
 114- Pattes
 115- Queue
 116- Cornes
 121- Feu
 122- Glace
 123- Energie
 124- Onde de choc
 125- Télékinésie
 126- Acide
 131- Charme
 132- Sommeil
 133- Faiblesse
 134- Peur
 135- Paralysie

136- Coma
 141- Volonté
 142- Force
 143- Energie sexuelle
 144- Douleur
 145- Violence
 146- Apparence
 151- Maladie
 152- Stérilité
 153- Vieillesse
 154- Folie
 155- Phobie
 156- Laideur
 161- Poison
 162- Maladie
 163- Paralysie
 164- Peur
 165- Acide

166- Douleur
211- Armure corporelle
 212- Immunité aux maladies et aux poisons
 213- Immunité au feu
 214- Immunité au froid
 215- Pas de nourriture
 216- Anaérobiose
 221- volonté supra-normale
 222- Non-détection
 223- Multiplication
 224- Boomerang
 225- Immunité
 226- Régénération
231- Chef d'entreprise
232- Rock-Star
233- Présentateur TV
234- Vedette de cinéma
235- Politicien

METROPOLITAIN

236- Sportif professionnel

241- Force
242- Précision
243- Agilité
244- Apparence
245- Volonté
246- Perception
251- Champ de force
252- Glace
253- Feu
254- Champ magnétique
255- Rebond
256- Conversion
261- Invisibilité
262- Caméléon
263- Forme gazeuse
264- Liquéfaction
265- Réduction
266- Polymorphe
311- Bien
312- Ennemis
313- Invisible
314- Futur proche
315- Danger
316- Vérité
321- Télépathie
322- Dialogue mental
323- Lire les pensées
324- Lire les sentiments
325- Dialogue multiple
326- Cauchemar
331- Téléportation
332- Vol
333- Bond
334- Vitesse
335- Forme gazeuse
336- Déplacement temporel
341- Physique
342- Artistique
343- Scientifique
344- Communication
345- Ruse
346- Combat
351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception
361- Humains
362- Reptiles et batraciens
363- Oiseaux
364- Insectes et arachnides
365- Mammifères et marsupiaux
366- Poissons et mollusques
411- Arme de contact maudite
412- Arme à distance maudite
413- Arme de contact intelligente
414- Arme à distance intelligente
415- Arme de contact mobile
416- Arme à distance mobile
421- Croix
422- Sceptre
423- Crâne

424- Pierre précieuse montée en bague

425- Dague de sacrifice
426- N'importe quoi de baroque
431- Morgue
432- Cimetière
433- Immeuble
434- Hôpital
435- Laboratoire
436- Eglise
441- Caveau
442- Catacombes
443- Egouts
444- Métro
445- Squatt
446- Hangar
451- Yacht
452- Chevaux de course
453- Voitures de course
454- Jet privé
455- Ile déserte
456- Résidence secondaire
461- Restaurant
462- Hôtel
463- Industrie
464- Boit de nuit
465- Casino
466- Boutique de luxe
511- Zombies
512- Zombies
513- Squelettes
514- Squelettes
515- Goules
516- Goules
521- Vampire
522- Momie
523- Fantôme
524- Poltergeist
525- Pseudo-Démon
526- Animal mort-vivant
531- Rat
532- Chat
533- Serpent
534- Araignée
535- Corbeau
536- Gecko
541- Serviteur classe
542- Trasher
543- Grosse brute
544- Punk
545- Tueur psychopathe
546- Call-girl
551- poupée
552- Bébé
553- Diablotin
554- Véhicule
555- Maison
556- Jouet
561- Démon
562- Prince-Démon
563- Politicien
564- Mafiosi
565- Avocat
566- Hacker
611- Etat cadavérique

612- Membre coupé
613- Cicatrice
614- Dandy
615- Ancienne mode
616- Tic
621- Odeur suspecte
622- Couleur de la peau
623- Cornes
624- Couleur des yeux
625- Ailes
626- Queue
631- Paranoïa
632- Pyromane
633- Mégalomane
634- Monomaniaque
635- Tueur psychopathe
636- Kleptomanie
641- Croix
642- Enfants
643- Armes à feu
644- Lumière
645- Grand espaces
646- Technologie
651- Sang
652- Acte sexuel
653- Douleur
654- Violence
655- Jeunesse
656- Perversion
661- Loyauté
662- Gentillesse
663- Pitié
664- Timidité
665- Naïveté
666- Le chiffre de la bête
Incendie
Froid
Infection
Cauchemar mortel
Orgasme mortel
Vie subaquatique
Humanité
Ouverture
Discorde
Résurrection
Camisole
Pari Stupide
Goinfrerie
Message Officiel
Vengeance Toxique
Décrépitude
Accoutumance
Oeuvre d'Art
Possession
Invention
Séisme
Suicide
Art de Combat
Transformation
Gag Absurde
Projection Temporelle
Baiser Vampirique
Message Subliminal
Corruption

METROPOLITAIN

Septième extension d'In Nomine Satanis / Magna Veritas

DEMONIX REMIX

Cette extension, écrite par le célèbre scénariste de bande dessinée G.E. Ranne vous entraînera dans six scénarios tous plus délirants les uns que les autres. Que ce soit à Paris, New York ou Londres, les forces du Mal combattront une fois de plus celles du Bien dans un titanesque déferlement d'effets spéciaux. L'extension contient aussi des personnages prêts-à-jouer, quelques précisions d'ordre technique (en particulier sur le duo Valefor-Janus) et la description de la base secrète des forces du Bien à Paris: Notre Dame.

In Nomine Satanis / Magna Veritas, c'est aussi...

Intervention Divine (2 scénarios pour MV, 2 scénarios pour INS, 1 scénario où vous incarnerez des êtres humains normaux, des compléments de règles, 22 personnages prêts-à-jouer).

L'écran pour le maître de jeu (contient un scénario pour MV).

Daemonis Compendium (contient toute la hiérarchie Démoniaque et Divine avec, en tout, 48 Prince-Démons et Archanges. Plus un scénario d'INS).

Berserker (Tout sur les sorciers et le Vikings. Plus 2 scénarios jouables aussi bien par des Anges que par des Démons).

Baron Samedi (Une campagne de 6 scénarios jouable aussi bien par des Anges que par des Démons. Toutes les règles sur le Vaudou et ses terribles sorciers).

Retrouvez INS/MV (ainsi que tous les jeux Siroz) tous les deux mois dans:

PLASMA, le journal qui rend fou de joie!

En vente dans tous les magasins spécialisés ou par abonnement pour 6 numéros (envoyez un chèque de 175F à l'ordre d'Idéojoux, 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles en n'oubliant pas de préciser vos noms et adresses).

MORS ULTIMA RATIO

La mort est la raison finale de tout...



Un village dont les habitants se transforment en loup-garous... Un parrain de la pègre qui échappe de justesse à un attentat commis par des goules anarchistes... Une terrible menace rôde et risque de modifier à jamais les rapports de force entre le Bien et le Mal...

Cette extension regroupe une série de 7 scénarios cauchemardesques (3 pour In Nomine Satanis, 3 pour Magna Veritas et un jouable avec les deux jeux) qui vous feront parcourir la France des années 20.

Le système de jeu a été réactualisé, les mort-vivants de cette époque sont beaucoup plus dangereux, de nouveaux sorts pour magiciens viennent encore accroître leur puissance... Votre vie ne tiendra plus qu'à un fil!

Illustré par Var Anda

Édité par Ideojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay

ISBN: 2-908765-08-X

Prix: 126 F