

Quelques heures en enfer ou « Ca bouge avec la poste ! »

Un scénario pour Magna Veritas par **Christian « Get anxious » Cirri**
Parution dans Plasma n°11 (septembre /octobre 1993)
Illustrations par **Var Anda**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



QUAND ON NE SAIT PLUS QUI EST HUMAIN ET QUI EST DEMON, ÇA COMMENCE DEJA A ETRE LA ZONE. MAIS QUAND EN PLUS IL FAUT DEGOMMER LES DEMONS SANS QUE LES QUIDAMS S'EN APERÇOIVENT ALORS QU'ILS SONT LA, DEVANT VOUS ET QU'ILS NE PEUVENT VRAIMENT PAS FAIRE AUTREMENT QUE D'Y ETRE, VU QUE CE SONT DES OTAGES... ÇA DEVIENT VITE TRAGI-COMIQUE. ET NOM DE DIEU, C'EST COMME ÇA QUE C'EST BON !

INTRODUCTION

Ce scénario, peu conventionnel, est prévu pour des Anges pas trop puissants qui sauront tirer heureusement avantage de leur matière grise pour pallier leur manque de puissance brute. Cela dit, ne vous barrez pas tout de suite, ça va quand même cartonner fort !

FAIT DIVERS

Dans une grande ville de votre choix, des membres de la secte chrétienne « Les Enfants du Bon Dieu », bien connue des services de police, s'enferment avec une vingtaine d'otages dans le siège social d'une importante société.

Ceux-ci donnent un délai de quatre heures aux autorités afin qu'on libère dix-sept prisonniers de droit commun soi-disant membres de leur secte (dont certains se trouvent dans des quartiers de haute- sécurité). Passé ce laps de temps, les terroristes affirment vouloir envoyer au ciel un otage tous les quarts d'heure.

Tout cela ne serait sans doute qu'un entrefilet de plus à lire dans la presse du lendemain si l'identité des preneurs d'otages n'était pas si insolite et si, surtout, les personnages n'étaient pas mêlés à l'anecdote...

LA VERITE

Un certain nombre de Démons, infiltrés dans la secte depuis longtemps, manipulent les pauvres membres des « Enfants du Bon dieu. » Leur but : donner mauvaise réputation à ce groupement très chrétien... et en tuer le plus possible en faisant sauter l'immeuble tout entier après s'être carapatés.

CONSEILS EN VRAC

Maître de jeu, votre tâche va être lourde. La situation que vous aurez à gérer est en effet délicate : vos Anges vont rapidement détecter des Démons, mais ne pourront les tuer, du moins ouvertement... et les démons ne pourront pas non plus éliminer les Anges de façon évidente.

Tout cela pour une même raison : la présence des otages. Ceux-ci ne doivent être témoin de rien de surnaturel – n'oubliez pas qu'un corps qui disparaît en fumée est considéré comme quelque chose de surnaturel – principe de discrétion oblige. De

plus, la presse n'est pas loin !

Toute votre maestria ainsi que de judicieux rappels de ce fameux principe ne seront pas de trop.

Rendez les PNJ les plus vivants possible, jouez sur leur psychologie et leurs motivations. N'hésitez pas, quitte à tricher un peu sur les résultats des dés, à récompenser les bonnes initiatives (qui ne sont pas les plus violentes), et faites jouer ce scénario en temps réel (4h00 chrono ou moins) pour augmenter le stress.

N'abusez pas de la patience et les nerfs des joueurs, donnez leur l'impression de « progresser » mais surtout sanctionnez les sans pitié s'ils font preuve de stupidité (la mort d'un otage est la meilleure punition) !

Et surtout, ayez toujours en tête *Piège de cristal* qui vient d'être diffusé il y a peu sur une chaîne publique.

C'est quand même un peu ça le but du scénario.

Tout commence quand...

Les joueurs sont contactés un beau matin de mai. Le lieu du rendez vous : un petit restaurant où, vers midi, les personnages retrouveront autour d'un apéritif léger (et sans alcool) l'Ange Dimitri, employé des postes dans le secteur.

Dimitri, Ange au service de Didier, Archange de la Communication, expliquera brièvement aux joueurs qu'une petite mais importante société, nommée Mondial Communication, est actuellement en plein essor et recrute du personnel. Cette entreprise intéresse au plus haut point Didier. Elle représente en effet ce qui se fait de mieux actuellement en transmission de messages, *business to business* ou personnels, à travers le monde.

L'Archange a donc décidé d'y infiltrer un ou plusieurs Anges. Cette infiltration permettra, à terme, d'offrir aux Anges pour leurs messages urgents une alternative efficace aux irrégularités bien connues du service public.

Les personnages doivent se présenter comme candidats pour l'un des trois postes à pourvoir. Le recrutement des candidats se fait à partir de 13h00, le jour même.

Mondial Communication occupe entièrement un petit immeuble de quatre étages. Dans le hall se trouvent une dizaine de personnes attendant pour passer les tests d'embauche.

Après avoir donné leurs noms à l'hôtesse, les joueurs attendront quelques minutes puis seront appelés à se rendre au bureau de M. Barnard (4^{ème} étage) pour y passer un entretien. L'hôtesse les conduira vers un ascenseur, capitonné, où est diffusée une quelconque station de radio, puis les joueurs monteront tranquillement vers le quatrième étage en sa compagnie. Quand soudain...

Bling ! L'ascenseur s'arrête entre les paliers du premier et du 2^{ème} étage, faute de courant. Rappelez-vous que l'hôtesse est avec les joueurs, elle est mignonne, sympa, la jupe courte et les pousmons rebondis. Ils ne peuvent donc rien faire qui

pourrait dévoiler leur véritable identité. A moins de l'assommer ou de l'endormir tout de suite, il leur faudra attendre au moins quinze minutes, après lesquelles la jeune femme, légèrement claustrophobe, commencera à sentir les attaques d'une crise d'hystérie.

Il ne reste plus aux joueurs qu'à ouvrir la trappe de l'ascenseur... car malgré les nombreux cris dans l'interphone, personne n'est venu les chercher. Pourtant, chose curieuse, la radio continue de diffuser les derniers tubes.

Si l'un des joueurs arrivait à sortir de l'ascenseur avant que dix minutes se soient écoulées, il tomberait sur 2 terroristes cagoulés et armés emmenant le personnel de l'entreprise au quatrième étage via les escaliers. Si l'Ange qui s'est libéré de l'ascenseur désire intervenir, à sa guise, mais il risque d'y laisser des plumes.

Par contre, dans l'ascenseur, un flash spécial sera diffusé à la 15^{ème} minute d'attente : « La société Mondial communication de (choisissez votre ville) est actuellement occupée par de nombreux terroristes qui affirment avoir pris tout le personnel en otage. La police est en train de cerner l'immeuble. Aucune demande n'a encore été émise par les forcenés. »

C'est parti !

Le déroulement de l'histoire peut ensuite varier du tout au tout selon les réactions de vos joueurs. Il nous est donc impossible de vous proposer un scénario linéaire.

Vous trouverez donc ci-dessous :

- **une description** de l'immeuble avec ce que l'on peut y trouver : terroristes, otages, bureaux, stylos, gommés, machines à café, etc.
- **les divers événements** obligatoires dans une telle situation : l'arrivée de la police, les négociations, l'arrivée des médias, etc.
- **une petite liste d'événement marquants** dont vous pourrez parsemer la partie selon votre bon plaisir : de *Pizzas pour tous !* à *l'intervention du GIPN*.
- enfin, une **description détaillée** des otages et des terroristes les plus importants.

25 RUE FERNAND-LAURENT BERANGUIER

Un petit immeuble de bureau, disions-nous... nous admettons, pour vous simplifier la vie, que toutes les pièces les plus courantes sont réparties symétriquement (les bureaux, les ascenseurs, les escaliers, les chiottes, etc.).

- L'immeuble est composé de 4 étages, 2 escaliers et 2 ascenseurs qui desservent tous les étages.

- Le parking souterrain, avec petite cabane de gardien et rideau de fer la nuit, contient un van plein de trucs pas cools. Il est gardé par des terroristes.

- Le rez-de-chaussée est composé d'un vaste hall d'accueil vitré (avec rideau de fer lui aussi) et de quelques bureaux et autres commodités. 2 terroristes occupent la petite salle de sécurité contenant les moniteurs des caméras (réparties à raison de 4 par étages et 2 à l'extérieur).

- Le premier étage contient une dizaine de bureaux avec plantes vertes, ordinateurs, armoires de rangement, etc. ainsi que 2 terroristes en ballade.

- Le deuxième étage est la copie du premier (sauf que dans les WC ça sent *Wizard Citron* au lieu de *Printemps*).

- Le troisième étage est en chantier. Il n'a pas encore été décoré et on peut y trouver pêle-mêle des pots de peintures, des rouleaux de papier peint, etc. Pas de terroristes à cet étage.

- Le quatrième étage est constitué d'une grande salle de réunion où ont été rassemblés tous les otages. Ils sont gardés par les 6 terroristes principaux. Les couloirs de cet étage contiennent tous les autres terroristes qui ne se sont pas, pour une raison ou pour une autre, égaillés dans l'immeuble.



Le timing de la journée

Le flash radio sera diffusé à 13h30, soit H+0. Quelles que soient les réactions de vos joueurs, voici le timing extérieur...

H+10mn : tous les otages sont dans la salle de conférence en compagnie de huit terroristes.

H+15mn : la police arrive sur les lieux et fait cerner l'immeuble.

H+20mn : la presse arrive sur les lieux et commence à poser tout plein de questions euh... embarrassantes.

H+30mn : les terroristes ont terminé de miner le toit, ils sont en place partout.

H+45mn : le GIPN est en place mais ne peut intervenir sans risquer le pire. Quelques Anges sont infiltrés parmi eux (un Ange au service de Francis, un Ange au service de Jean-Luc ainsi que quelques Anges au service de Laurent, ainsi, bien sûr, que des Soldats de Dieu. La police essaie d'entamer les négociations.

H+1 : les terroristes exigent la remise en liberté de 17 prisonniers de droit commun, membres de leur secte, dans les quatre heures. Si ce délai est dépassé, ils néobaptiseront (flingueront, quoi !) un otage tous les quarts d'heures. L'Ange de Francis réussit à négocier la libération d'une vingtaine

d'otages (uniquement les seconds rôles !).

H+2 : les autorités gagnent du temps tandis qu'un des membres de la secte lit à voix haute les versets de la bible. C'est d'un chiant, les gens craquent un peu...

H+3 : les membres de la secte commencent à s'énerver sur les otages. La police essaie d'intervenir à l'aide d'un blindé et se fait ramasser à grands coups de lance-roquettes. Un otage (pas important) craque et se fait descendre. La tension monte.

H+4 : si la police n'intervient plus, les terroristes eux commencent à avoir les doigts qui tremblent sur la gâchette. Il faut dire que les otages ne sont pas aussi faciles qu'on pourrait le penser.

H+5 : les Démons foutent le camp grâce à un petit gadget de Vapula plantant là les terroristes comme des cons avec quelques kilos de C4 prêts à péter dans le parking. En fait, tout va péter, c'est prévu, à moins que... (voir *Quand votre coeur fait boum !*)

H+6 : les véritables Enfants du Bon Dieu, les humains, craquent. La police embarque tout ce petit monde, pas sans casse, mais peu d'otages seront tués.

H+7 : Débriefing. Les Anges survivants sont interrogés par Joseph et Laurent, en personne, afin d'identifier le commanditaire de cette opération.

Quelques trucs d'ambiance

Quelques événements à placer dans l'ordre ou dans le désordre, tous ou seulement certains - où vous voulez dans le scénario.

PIZZAS POUR TOUS !

Les terroristes vont réclamer un petit encas à se mettre sous la dent (après tout c'est toujours ça d'obtenu !). Il s'agira d'une grosse commande de pizzas variées, jambon, fromage, champignons, anchois, etc.

Le livreur de pizza, un Soldat de Dieu, va tenter une action d'éclat. Une fois découvert il se fera plomber... non sans avoir été préalablement obligé à goûter toutes les pizzas, qui contenaient un narcotique.

Vos joueurs peuvent profiter de l'occasion pour tenter quelque chose : éliminer les 2 terroristes qui escorteront le livreur du rez-de-chaussée au quatrième et prendre leur place pour faire une surprise, par exemple.

PIPI, CACA ET AUTRES INTERLUDES

Il n'y a pas de WC dans la salle où se trouvent les otages.

Un terroriste accompagnera donc chaque personne ayant une envie pressante (le plus généralement un humain). La vigilance de l'accompagnateur à ce moment sera réduite au minimum... à moins que les terroristes n'aient appris la présence des joueurs. Dans ce cas l'accompagnateur sera remplacé par deux terroristes armés, dont un Démon !

A noter : si l'otage se rendant aux WC est une femme, nul ne s'inquiétera d'une absence prolongée du terroriste qui l'accompagne.

EH, MANU TU DESCENDS ?

L'Ange de Francis qui se trouve à l'extérieur a chopé un mégaphone dans une main, un téléphone dans l'autre et se met à négocier ferme avec les terroristes afin de faire libérer au moins la moitié des otages (il promettra n'importe quoi).

A ce moment les personnages peuvent faire des signes à une fenêtre, prendre un téléphone et appeler l'Ange pour demander du secours, etc.

LA FORCE BLEUE MONTE A L'ASSAUT

Eh oui, il fallait bien que ça arrive à un moment ou à un autre. Les poulets montent à l'assaut, pour être plus précis c'est le GIPN qui envoie un petit détachement afin d'ouvrir une brèche dans le rideau de fer du parking.

Manque de pot, ils vont se faire ramasser sous les balles de F.M. puis, lorsqu'ils essayeront d'attaquer au blindé, ils se feront jeter dehors à grands coups de lance-roquettes (oui, vous avez bien lu ! Et de l'anti-char en plus !) parce que les Démons qui ont organisé le coup ont également vu *Piège de Cristal*. Le monde est petit.

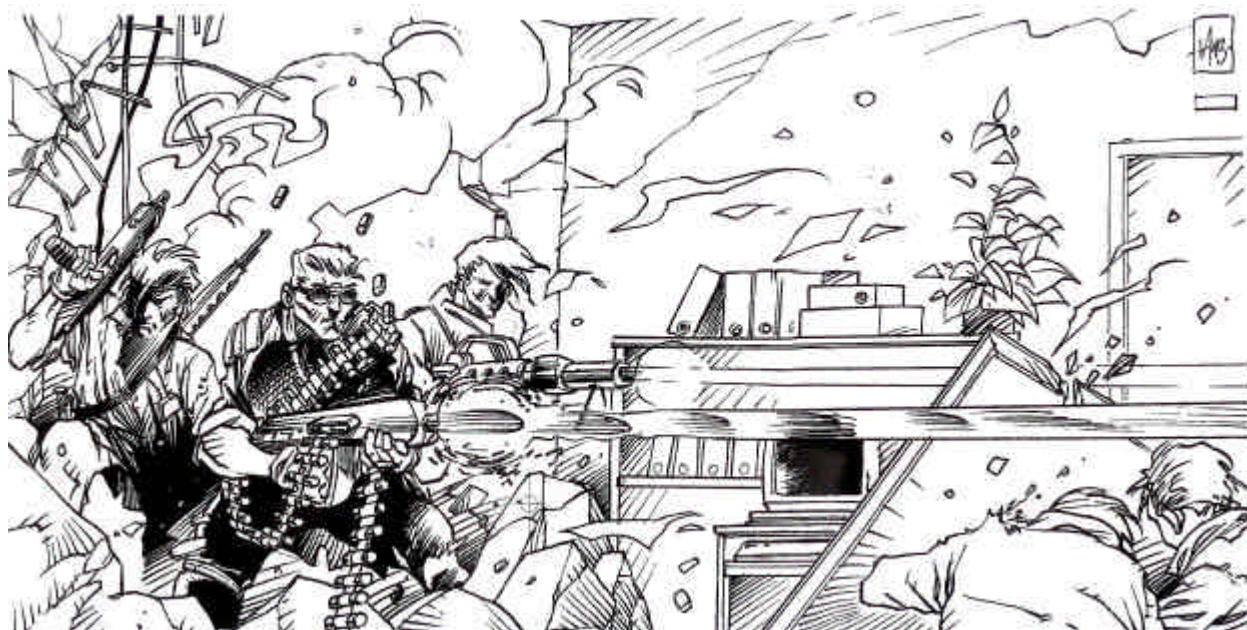
Pendant ce laps de temps les joueurs pourront courir dans tous les sens, dégommer un ou 2 terroristes, en capturer un autre et surtout faire autant de bruit qu'ils veulent... pour une fois qu'ils ne seront pas obligés d'être discrets.

OH ! LE GROS ZOZIAU !...

Et puis après ce seront les hélicoptères mais là, charcuterie éparpillée sur le quartier, une fine pluie rouge tombera durant quelques secondes et 2 hélicos seront rayés de la carte.

Eh oui, le toit est piégé ! Comme dans *Piège de Cris...* enfin, vous avez compris.

Le plafond du quatrième tiendra le coup, mais l'entrée du toit sera désormais gardée par 2 terroristes armés d'une M60 qui s'abriteront dans la cage de l'escalier. En plus ils ont des munitions en pagaille !



QUAND VOTRE CŒUR FAIT BOUM !

Quelques minutes après que les Démons se sont faits la malle, un grand boum illuminera le quartier et il ne restera plus que quelques ruines de l'immeuble de Mondial Communication. Aucun survivant, sauf les personnages qui, grâce à leurs pouvoirs, pourront avoir la chance éventuelle de s'en tirer en extremis. Le scénario finira là...

A moins qu'un des joueurs ait désamorcé toutes les bombes du parking... Il faut posséder le talent Explosif (avec 3 colonnes de malus par jet) et court-circuiter les dix bombes. Le meneur de jeu fera le jet, histoire de faire durer le suspense. Mais attention, une fausse manipulation et boum, plus d'Ange artificier et plus d'immeuble ! Plus, d'ailleurs, de terroristes ni d'otages.

Les solutions

COMMENT RESOUDRE CE SCENARIO ?

- Réussir à déminer les bombes avant que l'immeuble n'explose. Puis sauver les otages.
- Réussir à éliminer les terroristes et à faire sortir les otages ou/et à faire entrer des démineurs professionnels avant que l'immeuble n'explose.
Simple et de bon goût !

OTAGES ET TERRORISTES

OTAGES STANDARD (ENVIRON 25)

Le personnel de l'entreprise et les candidats n'ont pas besoin de caractéristiques, faites juste en sorte de faire un panaché de gens aux caractères variés et aux réactions assez sommaires. A vous de les faire vivre, ce sont vos personnages secondaires, vos seconds rôles, ils servent de chair à canon, de souffre-douleur, etc.

TERRORISTES STANDARD (ENVIRON 15)

Fo 2 Ag 2 Pe 2 Vo 1 Pr 2 Ap 1

Talents : Armes +2, Etre con et violent +1 (Vo), Etre lobotomisé +2, Connaître la bible par cœur +3 ou tout autre talent qui vous sera nécessaire (Explosifs, Corps à corps, Electronique, etc.). Equipement : cran d'arrêt ou M16 ou Uzi ou Revolver cal.44 ou lance-roquettes, et suffisamment de munitions. Ils ont tous un talkie-walkie branché sur la même fréquence.

Apparence et comportement : de toutes les origines mais on ne peut pas vraiment le voir puisqu'ils ont tous des cagoules. Ils sont obéissants avec leur chef, Jacques Mongoy, mais surtout cons et violents.

PNJ hauts en couleurs

LES GENTILS... (ce sont les otages !...)

CYRIL BARNARD, directeur

Fo 2 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 1 Ap 2

Talents : Discussion +1, Savoir-faire +0, Informatique +0, Comédie +0, Corps à corps +0.

Equipement : Un attaché-case, au contenu classique.

Apparence et comportement : Cyril est un homme de taille et de corpulence moyenne avec un physique assez passe-partout.

Côté caractère, Cyril est quelqu'un de réfléchi et de calculateur. Il prend rarement un risque inutile. Il manie l'humour noir et le cynisme avec une facilité parfois déconcertante, il est même parfois légèrement sadique, un peu fou peut-être ? Sa situation d'otage le laisse de marbre, comme s'il en attendait la fin. Il

passera donc son temps à rester assis et à calculer leurs chances de survie, les probabilités qu'au moins l'un d'eux meure, etc. Et il annoncera, avec un amusement non dissimulé les résultats de ses petits calculs, faisant craquer les uns, terrorisant les autres. De toutes les façons, à chaque fois qu'il pourra le faire sans danger, il balancera vanes et insultes aux terroristes.

EMMANUEL GROS, sécurité et maintenance

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 1

Talents : Mécanique +0, Electronique +1 (plutôt électricité), Crochetage +0, Faire une dépression +1 (Vo).

Equipement : une petite trousse à outils, une paire de menottes (son flingue lui a été retiré), 6 cartouches de gros calibre.

Apparence et comportement : Emmanuel Gros est un homme très brun faisant 1,80 m avec une légère tendance à l'embonpoint. Il porte un uniforme bleu gris et une paire de solides chaussures.

Emmanuel Gros est un brave type, il a sa conception des choses certes, mais il fait son métier avec un dévouement et une bonne volonté exemplaires (même s'il fait parfois cela d'une manière assez peu exhaustive). Il est serviable et sympa mais il peut vite devenir très (très très) chiant. Il est parfois naïf et souvent impulsif. La situation de la prise d'otage lui est intolérable (il s'en veut à un point). De plus le fait que sa femme et son chien se soient barrés la veille n'arrange rien (si au moins elle lui avait laissé le chien !). Tout est de sa faute, en fait la dépression est proche et, si l'occasion se présente, il égorgera un terroriste rien qu'avec les dents, juste histoire de se passer les nerfs sur quelqu'un qu'il hait, puis il se mettra à pleurer, etc.

Note : Emmanuel Gros, vu son état dépressif, est à considérer comme ayant un point de force supplémentaire. De plus il ne tombera pas dans les pommes mais à -1 s'écroulera d'un coup, directement dans le coma.

FRANCIS INTRUDER, commercial

Fo 3 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 1 Ap 1

Talents : Baratin +2, Anglais +0, Corps à corps +0.

Equipement : un attaché-case contenant divers contrats et fascicules publicitaires, une calculatrice, un agenda, quelques stylos.

Apparence et comportement : souvent vêtu d'un costume gris clair et d'une cravate bordeaux, Francis correspond tout à fait à l'image que l'on se fait du jeune cadre dynamique.

Francis est un obsédé de l'image qu'il veut donner à autrui (et à lui par la même occasion), ainsi il se comporte souvent de façon à se mettre ne valeur par rapport aux autres, cela frisant parfois le ridicule. Des attitudes à la Rambo, des histoires invraisemblables qu'il invente pour se mettre sur le petit piédestal qu'il s'estime dû (en fait il est légèrement mythomane). Ceux qui le connaissent ne le croient, hélas pour lui, plus vraiment.

Son attitude par rapport à la prise d'otage est toute différente de celle des autres. Francis est surexcité ! Pour lui c'est l'aventure, l'occasion de vous montrer qu'il est un vrai dur. Aussi n'hésitera-t-il pas à risquer sa vie pour sauver ses collègues même si ses actes sont parfois inconsidérés.

CECILE DUBLE, secrétaire

Fo 1 Vo 1 Ag 2 Pe 2 Pr 2 Ap 3

Talents : Séduction +1, Lire l'horoscope +0 (Vo), Répondre « Hein ? » (Vo) +0, Prendre en sténo (Vo) +0, Taper à la machine +0.

Equipement : une trousse de maquillage, un bloc sténo, un stylo, un sac à main, un paquet de cigarettes, un paquet de chewing-gum, une revue du type *Femmes magazine* avec son supplément spécial *L'astrologie par les plantes*.

Apparence et comportement : Cécile apparaît comme une jeune femme d'une vingtaine d'années assez mignonne, en minijupe noire assorti d'un chemisier blanc très classique (et très provoquant !). En fait « Soit belle et tais toi ! » correspond tout à fait au profil de cette jeune et jolie fille ma foi peu

intelligente. Alternant cigarette, chewing-gum (pour l'haleine), séance de maquillage ou de lecture (*Femmes magazine* bien sur !), elle arrive quand même à taper quelques lettres ou autres contrats. Du coup elle est surtout là pour faire joli dans la société (ah... les femmes reléguées au rang d'objet décoratif ! C'est le MLF qui va pas être content !).

Dans sa situation d'otage elle est (si, il faut le dire) très chiante, criant pour un rien, pleurant pour un autre rien, etc. Bref, elle est terrorisée et au bord de la crise de nerfs.

SABDRINE IFEBO, secrétaire

Fo 1 Vo 2 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 2

Talents : Discussion +1, Anglais +0, Allemand +0, Savoir-faire +0, Séduction +0, Faire le café +0.

Équipement : Un bloc sténo, un stylo, une machine à écrire électronique portable, un agenda, un jeton pour la machine à café, une paire de lunettes.

Apparence et comportement : Presque aussi mignonne mais avec un air plus intelligent que sa collègue, elle est vêtue d'un tailleur. Sandrine est le stéréotype de la secrétaire que beaucoup aimeraient avoir, intelligente, bossue et pas laide, ajoutez-y sa pointe d'humour et vous obtenez un petit bout de femme très sympa.

La situation d'otage l'embête beaucoup, elle est plutôt embêtée, autant parce qu'elle prend du retard dans son travail que parce qu'elle peut y rester. Elle prend cependant la situation avec beaucoup de calme et de courage, comptant les heures en essayant de tenir le coup, nerveusement parlant. Elle essaiera de ne pas envenimer les choses et fera même du café pour tous si on lui en laisse la possibilité.

LES MECHANTS... (C'est ceux qu'ont les flingues !...)

Les terroristes importants de ce scénario sont au nombre de 6 dont 3 humains, ils ont tous des talkies-walkies, ils se réclament de la secte des Enfants du Bon Dieu. Ils ont été allègrement manipulés par les Démons, mais ils ne s'en doutent pas le moins du monde.

Pour eux le chef c'est Maurice « Gigèn » et personne d'autre.

LES HUMAINS

Maurice GIGEN

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 2 Pr 1 Ap 1

Talents : Arme de poing + 1, Arme d'épaule +0, Arme de contact +1, Cops à corps +0, Tactique +0.

Équipement : Uzi, magnum .44, cap touches, poignard.

Apparence et comportement : vêtu d'un treillis, chaussé de rangers et habillé d'une vieille gabardine râpée ce type mal rasé est patibulaire mais presque. Le pire c'est qu'il se croit intelligent, mais non, il est tout simplement salement manipulé par un Démon. Néanmoins il a gardé ses côtés brutaux, pervers et racistes. Ce qu'il préfère c'est faire peur et taper sur les plus petits que lui (surtout s'ils sont un peu bronzés !) ou encore forcer un peu la main (hum...) à une fille qui lui plaît. En résumé c'est le portrait tout craché du chef terroriste qui a le caractère de l'enfoiré de service, et il aime ça !

JACQUES MONGOY

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 1

Talents : Electronique +2, Systèmes de sécurité +1 (Vo).

Équipement : matériel électronique, outils divers, un revolver de calibre .22, cartouches.

Apparence et comportement : expert en électronique, cet homme est là pour s'occuper de placer le courant où il le désire dans cet immeuble en entier sans que l'extérieur puisse y avoir un quelconque accès (il a, de plus, fait une dérivation qui lui permet de garder du courant dans l'immeuble même si la police coupe le quartier). Il est plutôt calme et timide, il est là pour faire son boulot et c'est tout. Ce n'est pas pour ça qu'il tolère bien certaines actions de Maurice. De plus il ne tirera que s'il y est obligé (otage armé, etc.).



ALEX « CHOUX-FLEUR »

Fo 1 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 3 Ap 1

Talents : Explosifs +2, Chimie +0, Arme de poing +0.

Équipement : un sac de sport contenant 2 grenades, et quelques restes de plastic, quelques détonateurs, un revolver de calibre .22, des cartouches.

Apparence et comportement : Alex est un grand blond boutonneux avec une tête à être sorti (hélas pas indemne !) d'une expérience de chimie qui aurait mal tournée. Il a, en apparence, tout du teenager attardé. Instable et impulsif, c'est un psychopathe, dangereux spécialiste de la démolition à grande échelle.

* Si vous êtes très joueurs, vous pouvez utiliser 2 options de plus :

Option « École maternelle » : les terroristes sont bourrés d'explosifs, enfin leurs gilets en sont remplis, et menacent de tout faire sauter. Ils ont de jolis détonateurs à la main. Ca doit vous rappeler quelque chose, non ?

Option « Waco » : Tout est tellement miné que des bidons d'essence sont placés un peu partout et si ça pète, hop, tout le monde en enfer !

LES DEMONS

KARL, démon de Nybbas (Grade 2)

Fo 2 Vo 5 Ag 3 Pe 4 Pr 2 Ap 2 PP 34

Talents : Culture cinématographique +1, Baratin +1, Savoir-faire +1, Discussion +1, Arme de poing +0.

Pouvoirs : Télépathie +2 (321), Dialogue mental +2 (322), Téléportation +1 (331), Télékinésie +2 (125), Paralysie +2 (135), Boomerang +1 (224), Danger +1 (315), Champ de force +3 (251), Vitesse +2 (334), Message subliminal +3 (Spé).

Équipement : un revolver de calibre 22, des cartouches, un petit calepin (avec plein d'adresses, de N° de téléphones, etc.).

Apparence et comportement : ce petit gros aux yeux verts est un véritable pro du message et de tous les systèmes de communication, du plus archaïque au plus moderne. Il est là spécialement afin qu'il n'y ait aucun doute sur le fait que ce sont bien des membres de la secte qui sont responsables de la prise d'otage. Son but à lui est de convaincre dans le moins de temps possible le plus de monde possible que c'est quelque part de la faute de chrétiens intégristes. Ainsi, la faute retombera sur toute la chrétienté.

KRIST-OFF, Démon de Bérial (grade 1)

Fo 5 Vo 2 Ag 3 Pe 4 Pr 3 Ap 1 PP 16

Talents : Arme de poing +1, Lanceur +1, Lance-flammes +3, Chimie +2, Esquive +0.

Pouvoirs : Comes +2 (116), Feu +3 (121), Immunité au feu (213), Bond +2 (333), Combat (346), Esprit frappeur (524), Incendie +3 (Spé).

Equipement : un lance-flammes avec un réservoir suffisant pour 15 utilisations, une douzaine de cigares, un briquet tempête.

Apparence et comportement : il est là pour s'assurer que personne ne fera le malin et, éventuellement, pour écarter d'éventuels Anges. Attention, il est loin d'être stupide et n'éliminera un Ange que s'il n'y a pas trop de témoins humains.

GERONIMO, Démon de Baal (grade 2)

Fo 5 Vo 2 Ag 4 Pe 4 Pr 2 Ap 1 PP 19

Talents : Arme de poing + 1, Arme d'épaules +1, Arme de contact +1, Corps à corps +1, Lance-roquettes +2, Discrétion +1, Esquive + 1, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs : Energie +2 (123), Acide +1 (126), Douleur +2 (166), Armure corporelle +3 (211), Anaérobiose (216), Rebond +1 (255), Charme +2 (131), Art de la guerre +3.

Equipement : Uzi, calibre .44, plein de cartouches.

Apparence et comportement : ce grand type tout maigre tout habillé de noir est le responsable de cette opération du point de vue militaire (qui est tout de même une réussite). C'est lui le chef de l'opération, c'est lui qui donne les ordres. Il réagit comme le militaire type dont la conduite est dictée par ses supérieurs.

Et en option...

Avec un peu de préparation vous pourrez de plus :

- transformer cette partie de Magna Veritas en partie d'In Nomine Satanis, il suffira juste de donner les Démons à vos joueurs ;
- faire jouer les otages principaux, mais rajoutez-leur des pouvoirs, ils deviendront alors des Anges ;
- ne rien faire du tout et faire jouer ce scénario tel quel, ce qui nécessite beaucoup moins de travail...

Merci qui ?

Note de Fervalaka : je ne me permettrai pas de changer le texte du scénario mais il y a une petite incohérence qu'il faut corriger. En effet, pourquoi les Démons prendraient-ils des précautions quant au principe de discrétion alors qu'ils projettent de tout faire sauter, y compris les témoins d'éventuels événements surnaturels ? On peut remédier à ça en partant du principe que Karl a connecté le réseau des caméras de surveillance à un émetteur extérieur pour diffuser le plus largement possible les exactions de ces terribles fanatiques religieux. Sachant qu'ils passent à la télévision, les Démons seront prudents. A vous de faire passer le message par un PNJ aux joueurs. Pour pouvoir faire usage de leurs pouvoirs ou éliminer un Démon/Angé, les caméras devront donc être neutralisées au préalable

Conditions de victoire :

0 à 9 (ou résultat négatif) :	Victoire totale	Par otage mort : 20 points
De 10 à 20 :	Victoire normale	Par Démon éliminé : -10 points
De 21 à 40 :	Victoire partielle	
41 et plus :	Limitation. Na !	

