

## Au Baal masqué

Scénario In Nomine Satanis écrit par Yoann et illustré par Thierry Ghislain

Ce scénario de INS est conçu spécialement pour un groupe de démons de grade 0 à 1 (au maximum) la raison étant que ça ferait louche et désordre que des démons de grade 2 ou 3 soient dérangés sans en avoir reçu l'ordre.

Le MJ a tout intérêt à avoir vu ou du moins connaître le film **Dogma**, car je n'y fournis aucune explication dessus (MJ atteint de grosse flemme :))

J'espère que vous aurez autant de plaisirs à le jouer que j'en ai eu à l'écrire et à le maîtriser.

### SYNOPSIS

Alors que quelques démons de Baal de grade 3 sont en mission et prêts à se fritter avec des youyous dans un terrain vague, ils se retrouvent aspergés de peinture rose bonbon, ceci grâce à d'autres démons qui leur ont fait tomber les pots sur la tête depuis une marche intermédiaire.

Imaginez la tête du conseil lorsque tout ceci est retransmis en direct le lundi soir. **Baal** veut pourchasser les démons renégats et les « féliciter » en personne mais **Andromalius** n'est pas du tout d'accord. Il prétend que ces misérables rebelles à la cause de Satan sont inoffensifs, qu'on ne devrait pas déranger des serviteurs pour des pov'comiques, et puis de toute façon, s'ils dérangent trop, il s'en occupera lui-même.

Baal ayant un tempérament plutôt farouche, rancunier et très fier, il pète un câble et décide d'agir dans le dos d'Andromalius.

Et c'est comme ça que nos démons sont choisis pour la mission. Comme il faut être discret, il ne faut pas de serviteur trop puissant ou trop nombreux. Après tout, la mission est officiellement officieuse.

Donc leur mission sera d'abord trouver ces emmerdeurs de première, puis les surveiller de près, en bonus leur éclater la gueule, et ensuite les livrer à Baal.



Petit hic cependant, en parallèle, une équipe du bureau envoyée par Andromalius est sur le coup pour les convaincre de les rejoindre, tandis que des youyous se demandant ce qui se passe sont envoyés pour surveiller et voir ce qui arrive au rougeaud.

## INTRODUCTION

En ce doux mercredi d'été, les joueurs reçoivent un message leur donnant rendez-vous au cinéma le jour même pour la séance de 10h00. « *Aucun retard, aucun délire en route, et encore moins aucune excuse ne seront acceptés. Vous venez dans un putain de ciné pour simplement voir un putain de film. Signé : Baal* ». Une fois le message lu, celui-ci s'enflamme pour laisser place à chti tas de cendre.

Ce matin, à l'affiche pour la troisième semaine d'affilé semble-t-il : « **Dogma** ». Mais à la séance de ce matin, il passe « Nous étions soldats ». Après qu'ils ont pris leur place, on conduit les joueurs au balcon où ils sont les seuls à être là. En fait, en regardant de plus près, seul un homme est là. Homme à la coiffure en brosse et de carrure imposant le respect, il accueille les PJs par un « Vous saviez que la Guerre du Vietnam c'était nous en coopération avec **Vapula**. À cette époque fallait faire des tests à grande échelle de ces joujoux. »

Il se tourne alors vers les PJs et leur tend des dossiers. « Voilà votre ordre de mission, finit-il par dire. Comme vous pourrez le constater, cette mission n'a rien d'officiel. Le principe de discrétion n'aura jamais été aussi vrai qu'à ce jour. Cette mission est dépêchée par Baal en personne. Andromalius s'y étant opposé, si vous vous faites griller vous pourrez au mieux espérer finir transformés en familiers dans la peau d'un flingue en plastique qu'on offre le jour de Noël aux gosses pourris gâtés. »

« Enfin bref voilà ce qu'il s'est passé. Lundi soir, lors du conseil démoniaque, on a eu le droit à un p'tit direct imprévu envoyé par quelques démons d'un affrontement entre démons de Baal de grade 3 et quelques youyous dans un terrain vague. Résultat : sur le tit' écran installé dans la salle par **Nybbas** et Vapula on a pu voir des pots de peinture apparaître et repeindre nos guerriers en rose bonbon juste sous les yeux de ces p'tits merdeux d'enfant de chœur. Imaginez l'ambiance ce soir là au conseil : Andromalius qui tirait une tête pas possible, **Kobal** et **Haagenti** qui pissaient de rire et ne tenaient plus debout, **Croccel** qui reste de glace et essaye de jeter un froid mais qui n'arrive qu'à attiser de plus en plus Béliat.

Mais le pire c'était le patron : sous les vanes foireuses de **Kobal** il était sur le point de tout casser au conseil. Il s'est même disputé avec Andromalius lorsque ce dernier a refusé sa requête. »

Il s'arrête alors un instant espérant voir des morts sur l'écran géant puis continue. « Du coup la rage a fini par éclater et vous voilà avec bébé sur les bras. Une mission secrète non approuvée par le Prince le plus important en plein dans votre face. Mais bon, voilà ce que Baal attend de vous :

-Primo : trouver ces démons classés depuis lors comme renégat par les soins de Baal. Entre nous, il a absolument horreur de se faire humilier devant les youyous et le conseil par des gags dignes des pires cartoons d'Haagenti.

-Secundo : les surveiller, savoir ce qu'ils font, noter leurs emplois du temps et toutes les infos utiles. En gros un véritable travaille d'espionnage.

-Tertio : le cas échéant, quand on vous l'ordonnera, leur casser la gueule et les livrer à Baal par mon intermédiaire. Si possible, réservez-lui un morceau de choix à se mettre sous la dent.

Voici maintenant les directives. Vous devez me faire chaque soir un rapport complet au téléphone. Il vous suffira d'appeler au 08 21 11 26 66. Quand on vous demandera si c'est pour une commande vous direz "Non c'est pour te péter la gueule". On sera alors en liaison sur une ligne protégée. Après votre rapport je vous donnerai de nouveaux objectifs s'il y en a. Aucune question ? »

C'est alors qu'il commence à se lever pour s'en aller. « C'est un vrai navet ce film. Au fait, on vous a choisi peu puissant pour espérer le maximum de discrétion. On compte sur vous. Et aussi, si j'étais vous, j'évitais pendant un certain temps toutes allusions à un bal masqué ou tout ce qui concerne les bonbons, sans oublier la peinture ainsi que le domaine des couleurs. Donc éviter de trop parler du spectre lumineux et donc de la lumière... Enfin, ce genre de choses si vous voyez. Ça pourrait rendre le patron vraiment très furax. Bon sur ce, bonne chance, vous en aurez besoin. Surtout en voyant le calibre de ceux d'en face. »



## ◆ En bref...

Les PJs sont dans la merde jusqu'au cou et même au-delà. Ils doivent espionner une bande de rougeauds en cavale de grade 2 suffisamment forts pour asperger une bande de Baal de peinture rose bonbon. En plus, la mission n'étant pas officielle, ils rêvent qu'ils réclament de l'aide. Pour y mettre une autre couche, s'ils foirent, ils sont foutus (sauf pour certains comme les Kobal, mais ça ils sont pas censés le savoir. Ben quoi, Kobal s'est tellement marré qu'il ne laisserait jamais la mission de Baal tuer un de ses serviteurs. En fait, il pourrait être très généreux avec un serviteur qui repasse une autre couche).

Petite chose aussi que les joueurs ne savent pas, c'est que pour ajouter à tout ça, une équipe du Bureau envoyée par Andromalius est à la recherche elle aussi de ces renégats. Sans compter qu'une bande de youyous un peu trop curieux risque d'emmerder les joueurs comme c'est pas permis. L'est tit' pas bien faite la vie ma bonne dame ?

## ◆ Par où commencer ?

Bonne question.

Si les PJs font attention à la sortie après le film, ils remarqueront les 6 démons ensemble dans la foule attendant pour voir Dogma (jet de perception, difficulté : difficile). Sinon, ben les seules pistes qu'ils possèdent sont leurs adresses personnelles ainsi que leurs travaux.

En ce qui concerne l'adresse du travail, il sera pour ainsi dire impossible d'y trouver Denis Vargrand et Philippe Rochier à cause de leurs renvois. En ce qui concerne Anita Feldman, elle ne se trouvera pas souvent sur son lieu de travail et les rares fois où elle y sera, elle est extrêmement occupée ailleurs (reportage,...).

En fait, il y a divers moyens de mener la partie surveillance du scénar. Au MJ d'improviser comme il le sent. Une recommandation cependant : les cibles se comportent toutes à peu près comme leurs supérieurs à une ou deux exceptions près. C'est pourquoi, au lieu de fournir ici en détail la surveillance des cibles, je ne mettrai que ce qu'on peut apprendre d'eux parmi leurs connaissances et leurs emplois du temps respectifs avec les infos qu'on peut apprendre. Soit dit en passant, il ne s'agit là que de l'évolution la plus probable si rien ne vient déranger la vie des cibles.

## PLANNING

### ◆ Démon : Denis Vargrand

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal  
 7h05-7h35 voiture, en route vers Disneyland  
 7h40-11h30 accueilli par Jason, va à l'attraction « Dogma: To My God's Gates »  
 11h35-13h00 part manger au self  
 13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma  
 16h05-16h35 route pour Disneyland  
 16h40-22h00 dans l'attraction Dogma : TMMG  
 22h05-22h35 repart chez lui  
 22h40 dodo

En ce qui concerne les infos sur l'attraction Dogma à Disneyland, voir le paragraphe intitulé « ...Et la lumière fut ».

En ce qui concerne le cinéma, voir le paragraphe intitulé « Que la lumière soit... ».

### ◆ Démon : Jason Kapov

5h30-6h30 réveil  
 6h35-7h00 voiture, route vers Disneyland  
 7h05-7h10 pointer et se préparer  
 7h15-7h30 visite au Dogma : TMMG  
 7h40-11h30 accueille Denis, Sylvia, Alexandre et Anita, direction Dogma : TMMG, puis boulot de vigile  
 11h35-13h00 part bouffer  
 13h05-16h00 ciné  
 16h05-16h35 route pour Disneyland  
 16h40-16h45 accompagne à l'attraction Dogma les autres renégats  
 16h50-17h30 va à la salle de sport  
 17h35-19h35 Art martiaux  
 19h40-21h15 la maison, douche, bouffe  
 21h20-21h50 route pour Disneyland  
 21h55-22h00 attraction Dogma, fermeture des portes, récupération des gars  
 22h05-22h35 repart chez lui  
 22h40 dodo



## ◆ Démon :Philippe Rochier

6h00-6h40 réveil, il se trouve à cette heure dans les sous-sols de l'attraction Dogma  
6h45-7h30 préparation du matos  
7h35-11h30 ? ?  
11h35-13h00 part bouffer  
13h05-16h00 ciné  
16h40-23h00 au Dogma, ? ? ?  
23h00 dodo au Dogma

**Note** : Philippe Rochier n'est jamais chez lui. Résultat : boîte aux lettres au bord de l'explosion, poussière envahissante, plantes mortes, odeur atroce de renfermé... Imaginez, il n'est plus chez lui depuis deux semaines environ.

## ◆ Démon :Sylvia Rose et Alexandre Dutronc

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal  
7h05-7h35 voiture, en route vers Disneyland  
7h40-11h30 accueillis par Jason, vont à l'attraction « Dogma : To My God's Gates »  
11h35-13h00 part manger au self  
13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma  
16h05-16h35 route pour la maison  
16h40-18h00 détente à la case, on répète le numéro du soir  
18h05-18h35 part au Moulin Rouge  
18h40-19h30 on se prépare, on se détend et on revoie une dernière fois les gags

19h40-20h10 on se produit sur scène  
20h15-21h00 on reste au cabaret  
21h05-21h35 rentre la case  
22h00 dodo

## ◆ Démon :Anita Feldman

6h00-7h00 réveil, petit déj... rien d'anormal  
7h05-7h35 voiture, en route vers TF1  
7h40-9h30 on bosse sur le terrain  
9h35-11h30 on fausse compagnie, direction Disneyland, puis au Dogma  
11h35-13h00 on bouffe  
13h05-16h00 va au ciné, à l'affiche : Dogma  
16h05-16h35 route pour TF1  
16h40-17h30 tapage sur les doigts, puis boulot  
17h35-18h05 on refausse compagnie, vers Disneyland, vers Dogma  
18h35-22h00 dans Dogma  
22h05-22h35 la maison  
22h40 dodo

Voilà pour l'emploi du temps de chacun. Les seules indications qu'il donne sont que le ciné, et donc peut-être Dogma (le film n'est-ce pas), ainsi que Disneyland, et donc Dogma (l'attraction n'est-ce pas), y sont à voir dans l'affaire.

**Note** cependant : ceci est le planning quotidien pendant une semaine. Passé ce délai, si personne n'est intervenu, les renégats mettent leur plan redoutable à exécution (plan ? Mais quel plan ? Patience, patience, vous verrez bien).

## LE TRAVAIL C'EST LA SANTE...

Et ne rien faire comme les renégats c'est la conserver. En effet, on ne peut pas dire qu'on les voit beaucoup suer du cul ces démons-là. Et pour cause, soit ils ne sont pas au boulot, soit ils bâclent le travail. Néanmoins on peut apprendre certaines choses de la part des employeurs et des personnes travaillant avec eux (du moins si on sait s'y prendre).

## ◆ Denis Vargrand :

Hum hum... vous êtes vraiment sûr de vouloir commencer par-là ? À moins d'être une personne influente, puissante, importante ou avec de bonne relation, il n'est pas très facile de collecter des infos au GIPN.

Imaginez-vous qu'une bande de guignols rentre dans votre bureau et vous demande « Donnez-nous des infos sur un de vos hommes » ? Tous ce qu'ils pourraient recevoir comme réponse mis à part un au revoir à coup de pied dans le cul c'est ce qu'ils savent déjà : il a été licencié pour insubordination.

Cependant, avec les moyens nécessaires, on peut apprendre ces infos :

+ c'est un excellent pilote d'hélico, peut-être le meilleur.

+ avant son renvoi il allait souvent avec des potes au ciné, histoire de se détendre.

+ il avait un esprit vif et rapide, il comprenait et analysait facilement les situations auxquelles il était exposé. Il aurait pu très facilement et rapidement monter en grade, mais ça ne l'intéressait pas vraiment.



+ il a commencé à être différent il y a 2 semaines.

Ce jour-là quand il est entré dans le bureau du patron en gueulant : « bande de naze, p'tites cervelles, vous croyez savoir, ben moi je sais. Contrairement à vous je connais la vérité, le Grand Jeu, Dieu, Satan, tout. Je sais tout. Alors vos gueules et laissez-moi les commandes. Je vais montrer à tous ces abrutis qui nous sommes vraiment. »

Depuis ce jour il est devenu insolent et ne suivait aucun ordre. On se rappelle tous des voyages en hélico qu'il nous faisait faire. On arrivait malade sur le terrain et notre efficacité se divisait par 10. Il a été renvoyé il y a à peu près une semaine.

Voilà c'est à peu près tout.

#### ◆ Jason Kapov :

Même topo que pour Denis Vargrand. Sauf que là il s'agit de militaires, c'est pire. Les infos qu'on peut collecter sont les suivantes :

+ Sergent-instructeur de qualité, il savait tout sur les armes, leur maniement et le combat en général. Rapide, efficace, il avait par contre toujours besoin de combats et de violence.

+ Un jour, il a eu envie de se ranger et de devenir vigile à Disneyland. On ne comprend toujours pas pourquoi il a eu un tel revirement de situation.

C'est tout pour l'armée. Même c'est tout tout court. À Disney, ils ne voient rien d'anormal en lui. Au contraire ils sont plus qu'heureux de l'efficacité de Jason.

#### ◆ Philippe Rochier :

Là, c'est un gros morceau. Putain c'est quand même la défense nationale. Pour avoir des infos c'est encore plus dur que pour Denis et Jason. Déjà pour entrer dans le bâtiment faut se lever de bonne heure. Enfin si vous y tenez, voilà les infos :

+ très bon ingénieur, ses travaux avançaient toujours très vite. De plus il trouvait des solutions qui avaient comme ça l'air farfelu, mais qui marchaient à la perfection.

+ ces derniers temps il était devenu bizarre. Il prenait du retard, était mou. Il en avait marre de cet armement inutile qu'on n'utilise jamais assez souvent. Ca a commencé il y a 2 semaines.

+ un jour, il s'est énervé et a perdu son froid habituel ; il a tout cassé dans une salle en disant que tout ça ne sert pas le Grand Jeu, qu'il préférerait les épées en flammes plutôt que les flingues, il parlait du bon temps où Sodome et Gomorrhe étaient encore debout. Le soir même, il a été pris en train de saboter le travail d'un collègue concernant le sonar du prochain sous-marin français « **Excalibur** ».

+ depuis, après son licenciement et sa mise aux arrêts, il s'est évaporé dans la nature, plus aucune trace.

#### ◆ Sylvia Rose et Alexandre Dutronc :

Prise d'info plus facile, mais beaucoup plus creuse. Ce sont des comiques, avec une dose de chant sensuel pour Sylvia, qui se produisent au Moulin Rouge le soir. Ils y ont connu leur début, avec un succès dès le départ prometteur et mérité. Ils ont les ressources et la fibre nécessaire pour faire des shows plus importants et être rapidement très connus, mais cela ne semble d'aucun intérêt pour eux. Le contenu de leur show en ce moment est basé sur la religion vue d'une manière satirique et caricaturale (un peu comme Jésus et Jésus le retour des Inconnus) vraiment très plaisant (quel gros euphémisme). Hélas depuis 2 semaines ce show n'est plus trop recommandé aux personnes cardiaques. En effet il fait tellement rire que certaines personnes ont subi une attaque...

C'est tout, rien d'anormal à signaler en plus.

#### ◆ Anita Feldman :

Pour avoir des infos, faut trouver les bonnes personnes travaillant avec elle. La finesse n'est absolument pas nécessaire.

En fait, dès que les PJs posent des questions sur elle, la colère des collègues monte et les emporte sur un :

« Anita Feldman ? Alors vous aussi vous voulez des infos sur cette fainéante de caméraman. Que dis-je ? Ce n'est même pas une caméraman, c'est un boulet cette fille ou plutôt cette chose. »



Si les PJs posent la question de savoir qui d'autre est venu les voir, ils auront comme réponses :

« Bah des types bizarres habillés de noir. Ils étaient 4 en tout. 2 n'avaient pas l'air commode, je dirais même, qu'ils avaient un regard presque meurtrier. Les 2 autres étaient beaucoup trop mignons et ressemblaient trop à des enfants de chœur à côté. C'était presque choquant de les voir ensemble. Enfin, pas étonnant qu'ils soient venus pour Anita, je l'ai toujours dit qu'un jour cette femme aurait des problèmes. Vous savez ce genre de chose ne rate jamais. »

Enfin bref, maintenant les joueurs savent qu'ils ne sont pas seuls sur leurs traces.

## NOTA BENE

En ce qui concerne comment mener le scénar au sujet de la surveillance, il faut faire intervenir le groupe du bureau très tôt et de manière discrète. En tout cas une discrétion louche du genre petit événement ou détail anodin mais qui met la puce à l'oreille comme un colis ou une lettre fixant un point de rendez-vous pour discuter.

Sans le savoir les PJs ont plusieurs ennemis et sont impliqués dans une course contre la montre.

Car premièrement, l'équipe du bureau va tout faire pour convaincre les renégats de se joindre à eux (des p'tits gars capables d'humilier Baal en public faut le faire) et y mettra le temps qu'il faudra (mais au bout du compte ils sauront s'arranger vite fait, en 2 jours le temps de réfléchir : l'équipe les laisse mener à bien leur projet et après ils rejoindront le bureau). De deux, une équipe de cinq anges est envoyée pour comprendre ce qui se passe chez les rougeauds. Des démons qui s'amuse à humilier d'autres démons vraiment très dangereux en public devant des anges faut le faire. Ca n'augure rien de bon, ils préparent sûrement quelque chose en bas chez les rougeauds.

Faut tenir compte de tout ça pour mener la partie, et si les PJs décident d'arrêter la surveillance pour préférer l'action, il faut aviser.

Ah oui ! autre chose : le passage à l'action de la part des supérieurs reste à l'appréciation du MJ. En fonction des infos rapportées le MJ donnera telle ou telle directive de la part des supérieurs du genre « *tâchez d'en savoir plus sur eux ou sur ce qu'ils préparent* » par exemple, jusqu'au moment où le MJ jugera qu'ils possèdent suffisamment d'éléments pour passer à l'action. Ce sera alors un « *passez à l'action, vous avez feu vert et attirez-les dans un lieu de votre choix mais discret demain à 21h13 précisément* » (pourquoi 21h13 ? Parce que...).

## QUE LA LUMIERE SOIT...

Et non c'est pas là que vous aurez la suite de la citation. Non mais faudrait pas trop rêver. Bon, de deux choses l'une. Soit la surveillance attire les joueurs du côté du cinéma et du film Dogma, et dans ce cas vous êtes au bon paragraphe, soit ils sont attirés par Disneyland et là je vous dis que vous vous êtes trompés de marche, c'est plus loin en dessous qu'il faut voir.

Dans le cas du ciné que peuvent faire les PJs ? C'est tout bête : aller surveiller les zozos dans la salle et là on a droit à une séance de Dogma. Que vont découvrir les PJs ? S'ils sont suffisamment attentifs ils découvriront que 4 hommes en noir viennent aborder les renégats quand la salle est plongée dans le noir (voir des gars en noir dans le noir c'est une difficulté difficile ou je m'y connais pas).

De plus, s'ils reviennent tous les jours, ils verront qu'une bande de 5 zouaves assiste aussi à la séance et semble surtout surveiller les renégats (y'en a quand même 2 ou 3 qui tirent une sale tronche. « Merde » c'est vrai quoi. C'est quand même Dogma qu'ils visionnent « bordel de merde »).

En ce qui concerne le film, rien d'anormal au premier abord, bien qu'un peu étonnant par la suite, puis franchement dérangeant pour des démons ou des anges. Pas étonnant que des youyous ou des rougeauds deviennent complètement dingues après ça (jet de volonté pour ne pas devenir dérangé du ciboulot, avoir de la sympathie pour les renégats, voir vouloir en devenir un soi-même).

Et si je vous disais que c'est une bande d'autres renégats qui a fait le film et qui y a introduit un message subliminal vous me croiriez.



## ... ET LA LUMIERE FUT

Et en ce qui concerne l'attraction Dogma : **To My God's Gates**. Ben en fait les infos qu'on peut avoir c'est qu'au début il s'agissait d'une attraction permettant de voyager et s'amuser dans le monde de Fantasia. Puis par la suite sans que quiconque comprenne pourquoi, il y a 2 semaines le boss a voulu en faire plutôt une attraction permettant de visiter le monde des anges et des démons. Un concept intéressant mais faut avouer pas trop Disney.

L'attraction commence à ouvrir ses portes que vendredi (2 jours après le début de la surveillance, 2 jours avant l'achèvement du projet des renégats. Mais c'est quoi ce fameux projet ? Du calme vous verrez.

En réalité, elle est déjà opérationnelle en elle-même mais faut laisser aux renégats le temps de faire les derniers réglages, car cette attraction sert de mini terrain de test pour leur projet.

### ◆ Plan du Dogma :

+ Salle 1 : Cage d'escalier utilisée par les renégats pour aller au sous-sol dans leur centre de recherche.

+ Salle 2 : Entrée du Dogma

+ Salle 3 : « **Pas vers l'ouverture** ». Dans cette salle il y a des fresques montrant des scènes de la Création de manière « pseudo-biblique ».



L'histoire de la Création y est respectée, hormis quelques détails : Dieu est une fille, un ange mal rasé et à moitié endormi fait un « Fuck » à Dieu (c'est Lucifer), Adam a des cornes de cocu tandis qu'Eve ne croque pas la pomme que l'on croit (car d'abord ça c'est le fruit défendu à l'origine) mais plutôt le fruit défendu du serpent (ressemblant à un splendide culturiste qui en a dans le maillot)... Voilà quoi, ce genre de chose (mais le plus dérangeant reste à venir). Jet de Volonté moyen, si échec, malus de 1 colonne après.

+ Salle 4 : « **Pas vers la foi** ». Dans cette salle circulaire, il y a disposé contre le mur des dizaines de miroir. Lorsqu'on regarde à l'intérieur de l'un d'eux, on prend part à des scènes de la bible. Mais ces scènes sont un peu arrangées : Jésus en fils à papa qui dit « *je vous encule les Romains, d'abord même pas mal* » puis montre les PJs du doigt, « *c'est eux d'abord qui ont planqué la marijuana de Novalis* ». Vous voyez un peu le genre de scène, faut le faire dans le style Jésus le retour des Inconnus. Jet de Volonté ou encore 1 colonne de malus.

+ Salle 5 : « **Pas vers la libération** ». Pour ceux qui ont trouvé ces scènes dérangeantes, voilà l'occasion de se remettre en jambe, annonce la tête d'un démon à l'entrée. Dans cette salle, un énorme décor en forme de jardin paradisiaque est installé. Là des anges jouent, dansent, boivent, sautent quelques donzelles et invitent les participants à faire de même. Mais très vite des démons arrivent pour calmer un peu toutes ces ardeurs et se font carrément limoger par les anges. Anges = rire sadique et grosse zigounette, démon = pleurs et pureté. C'est alors qu'un visage charismatique arrive du ciel, tend des armes aux participants et annonce : « *il n'y a pas assez de place au paradis, choisi ton camp et chasse l'autre* ». Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes. Ceux ayant choisi le camp des anges auront autant de malus supplémentaire que d'anges touchés (6 maximum, 30 s par ange), et ceux ayant choisi le camp des démons ont une sensation de bien être et n'ont plus de malus.

+ Salle 6 : « **Premier pas vers la vérité** ». À partir de là il s'agit de montrer le Grand Jeu entre démons et anges. Un train attend la venue des participants.

Une fois montés dedans, ils sont entraînés dans un dédale où des chants résonnent le long des couloirs sombres et pourpres. Puis des visages de démons et d'anges harcèlent les voyageurs dans des mimiques plus terribles les unes que les autres. Jet de Volonté moyen. Echec=1 colonne de malus.

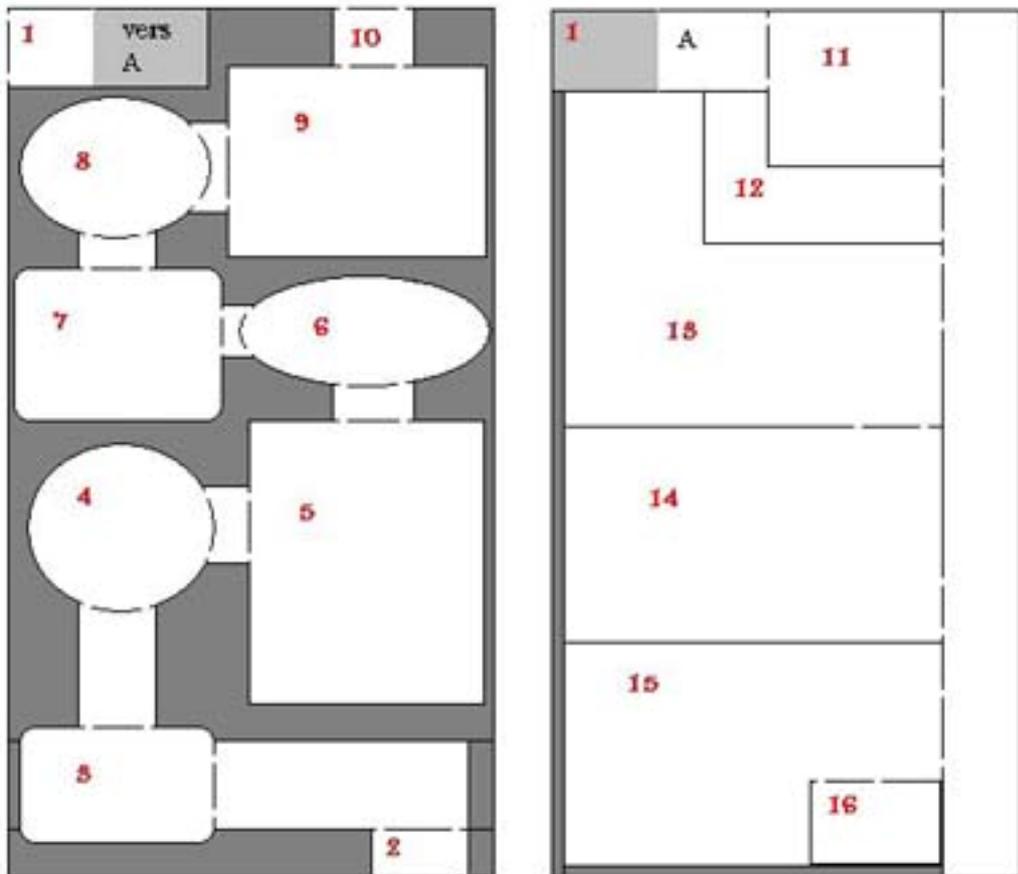
+ Salle 7 : « **Deuxième pas vers la vérité** ». Dans cette salle, le décor n'est rien d'autre qu'un jardin où démons et anges se côtoient gaiement. Mais il faut traverser un labyrinthe. 5 jets de Volonté sont nécessaires. Un échec pour chacun signifie 1 colonne de malus.

+ Salle 8 : « **Troisième pas vers la vérité** ». Dans cette salle, il s'agit de revivre la guerre entre anges et démons armés jusqu'aux dents de... boulettes de papier, pistolets et bombes à eau, sans compter les défis « pierre papier ciseaux » et autres armes inconcevables pour l'événement. C'est alors que les participants y prennent part et se frittent à gros coup de polochons. Si un participant y meurt, il gagne 2 colonnes de malus. Le combat s'arrête dès qu'un participant a tué 2 adversaires.

+ Salle 9 : « **La vérité intérieure** ». Dans cette salle, un remix de Dogma le film passe en boucle. Puis les participants prennent des lunettes virtuelles et les voilà transportés à bord d'une sorte de train dans une sorte d'univers proche du film. Jet de Volonté. Echec=1 colonne de malus.

+ Salle 10 : « **Le réveil à la vérité** ». Accessoirement la sortie, dans cette petite salle, chaque participant doit choisir entre trois portes. Une porte est symbolisée par des démons brutaux, une autre par des anges intégristes, et celle du milieu par un démon en harmonie avec la nature en compagnie d'un ange faisant un fuck à Dieu. Ceux qui choisissent la porte du milieu doivent faire un jet de Volonté, pour le démon un malus de 1 colonne en plus, et pour l'ange un malus de 2 colonnes.

Le but de tout ceci est de déranger le plus possible les êtres humains pour qu'ils prennent conscience du Grand Jeu et qu'ils se rebellent ou tout simplement les rendre dingos.



**Petite note à l'intention du MJ :**  
 si on rentre dans le Dogma avant son ouverture, il n'y a pas besoin de test de résistance car le gaz et les images subliminales ne sont pas encore installés à l'intérieur. Cependant, dès qu'on y entre, elle se met en route.

Ceux qui auront raté leur dernier jet sont des renégats potentiels (gare aux limitations pour ceux qui succombent) et possèdent des malus de 2 colonnes pour toute action pendant 2 semaines de repos sans regarder Dogma ou avoir rapport avec la religion. Les autres, eux, ont encore toute leur santé mentale.

+ Salle 11 : Sas de sécurité et de vérification d'identité.

+ Salle 12 : Salle des gardes (ou plutôt du garde).

+ Salle 13 : Salle de contrôle et de commande. C'est là que Denis contrôle le résultat de l'expérience et fait les réglages.

+ Salle 14 : Salle multifonction : salle à manger, cuisine, toilettes, détente...

+ Salle 15 : Salle de recherche où Philippe passe la plupart de son temps.

+ Salle 16 : Chambre de Philippe.

## LE PLAN

Voici quel est le plan des renégats : rendre complètement fou la population humaine grâce à un gaz hallucinogène largué sur Paris d'abord, puis ailleurs, et grâce aux images subliminales contenues dans des médias. Le but est de faire prendre conscience aux humains du Grand Jeu et de leur imposer une certaine vision de la religion, vision à la Dogma (quand on vous dit qu'ils sont tous malades).

Même Abalam n'aurait pas fait mieux à côté. Cependant les résultats du vendredi sur la foule seront concluants et Denis voudra déverser le gaz par hélico sur Paris le dimanche suivant.

Pour les images subliminales, c'est trop tard, Anita s'en étant déjà occupé. Mais elles n'ont aucun effet si le gaz n'est pas respiré. Donc les Pjs auront moins d'une semaine pour les arrêter et les livrer à Baal. Ce ne sera pas facile avec l'équipe du bureau et les 5 autres anges du coin.

## AIDE DE JEU

### DOSSIER CONFIDENTIEL : INFORMATIONS DETENUES SUR LES CIBLES

#### ◆ Cible numéro 1 : Denis Vargrand

Supérieur : Ouikka  
Grade : 3  
Couverture : Pilote d'hélicoptère au GIPN, récemment licencié  
Adresse : 13, avenue Foch  
Sexe : Masculin  
Taille : 1,76 m  
Poids : 81 Kg  
Age : 46 ans  
Yeux : Noisette  
Cheveux : Brun  
Signe distinctif : N/A

Commentaire : De taille moyenne et les cheveux légèrement grisonnants, Denis Vargrand est doté d'un esprit vif et rapide. Cela lui a toujours permis de briller aux yeux de Ouikka et c'est ainsi qu'il grimpa les échelons à vitesse grand V. Il a été récemment renvoyé du GIPN pour insubordination intempestive. Nous pensons qu'il est à la tête de la bande de renégats et que c'est lui le responsable de l'apparition des pots de peinture juste au-dessus de la tête des Baal grade 3 grâce au pouvoir « Disparition ».

#### ◆ Cible numéro 2 : Jason Kapov

Supérieur : Baal  
Grade : 3  
Couverture : Sergent-instructeur, puis vigile au parc Disneyland Paris  
Adresse : 36, rue Général de Gaule  
Sexe : Masculin  
Taille : 1,93 m  
Poids : 98 kg  
Age : 39 ans  
Yeux : Bleu  
Cheveux : Blond  
Signe distinctif : Tatouage en forme de crâne avec une rose à la bouche à la base du cou

Commentaire : Grand, bourrin et efficace. Tout ce que Baal aime.

Ses capacités mentales ne sont pas limitées pour autant, mais il est loin de réfléchir avant d'agir. Il a toujours eu jusqu'ici un parcours de démon très classique.

Nous ne savons pas et ne comprenons pas toutefois pourquoi il a subitement eu envie de devenir vigile dans un lieu aussi néfaste et paisible que Disneyland Paris.

#### ◆ Cible numéro 3 : Philippe Rochier

Supérieur : Vapula  
Grade : 2  
Couverture : Ingénieur à Matra Cap Système, a été récemment licencié pour sabotage de matériel militaire  
Adresse : 5, rue Roland Garros  
Sexe : Masculin  
Taille : 1,69 m  
Poids : 65 kg  
Age : 31 ans  
Yeux : Vert  
Cheveux : Châtain  
Signe distinctif : Porte des lunettes

Commentaire : Très bon serviteur à l'époque, il avait toujours des idées originales. Créatif, voir innovateur, il travaillait avant de se faire virer sur un guidage laser de roquettes suivant le regard du lanceur. Il s'est fait bêtement licencier parce qu'il était en train de saboter un système de sonar du sous-marin « Excalibur ». D'après nous, ce serait par son intermédiaire si le conseil a reçu la retransmission de la blague de mauvais goût.

#### ◆ Cible numéro 4 : Sylvia Rose

Supérieur : Kobal  
Grade : 2  
Couverture : Artiste de cabaret, se produit au Moulin Rouge  
Adresse : 16, place Pigale  
Sexe : Féminin  
Taille : 1,75 m  
Poids : 60 kg  
Age : 29 ans  
Yeux : Noisette  
Cheveux : Noir  
Signe distinctif : N/A

Commentaire : Aucune autre information disponible.



Nous la soupçonnons d'avoir lancé l'idée de cette blague vaseuse en coopération avec Alexandre Dutronc.

#### ◆ Cible numéro 5 : Alexandre Dutronc

Supérieur :Haagenti  
Grade :2  
Couverture :Artiste de cabaret, se produit au Moulin Rouge  
Adresse :11, ruelle des Citronniers  
Sexe :Masculin  
Taille :1,76 m  
Poids :70 kg  
Age :32 ans  
Yeux :Vert foncé  
Cheveux :Noir  
Signe distinctif :Comportement puéril permanent

Commentaire : Aucune autre information disponible.

Nous pensons qu'il est responsable avec Sylvia Rose de l'idée de la vanne crasseuse.

#### ◆ Cible numéro 6 : Anita Feldman

Supérieur :Nybbas  
Grade :2  
Couverture :Caméraman à TF1  
Adresse :119, avenue des Champs Elysée  
Sexe :Féminin  
Taille :1,71 m  
Poids :65 kg  
Age :36 ans  
Yeux :Noir  
Cheveux :Blond  
Signe distinctif :Grain de beauté au creux des hanches, chewing-gum rémanent, garçon manqué.

Commentaire : Aucune autre information disponible.  
C'est sûrement elle qui a filmé la scène.

## AIDE DE JEU BIS

### DOSSIER CONFIDENTIEL : ORDRE DE MISSION NON OFFICIEL

De : Baal  
À l'attention de : les PJs

Motif :Humiliation publique

Objectifs :

Surveillance des sous nommés renégats : Denis Vargrand, Jason Kapov, Philippe Rochier, Sylvia Rose, Alexandre Dutronc, Anita Feldman. Dossier ci-joint

Prise de renseignement sur leur personne et essayer de comprendre ce qui s'est passé dans leur tête pour être arrivé à leur projet scandaleux

Le cas échéant et sur ordre après rapport à mon délégué, passer à l'action : les piéger dans un lieu de votre choix à un horaire déterminé par mon délégué et moi-même, stopper leurs agissements s'il y a représentation d'une menace quelconque envers nos forces, enfin leur casser la gueule sans les tuer si vous voulez et si vous pouvez.

Note :

- Ces objectifs pourront évoluer au fil du temps
- Vous n'avez pas de permis de tuer exception faite si votre vie est directement menacée
- Toute infraction au principe de discrétion sera sévèrement punie

Signature : Baal

## CARACTERISTIQUES DES PNJ'S

### LES DEMONS

#### ◆ Denis Vargrand, grade 3 de Ouikka

Fo : 3 Vo : 4 Pe : 4 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 3 PP : 30

Talents : démolition 6 arme d'épaule 3 arme de poing 4 esquive 3 tactique 3 hélicoptère 2 discussion 4 baratin 3 discrétion 3 corps à corps 3

Pouvoirs : disparition, onde de choc 3, invisibilité 3, détection du danger 3, téléportation 3, vol 3, éventration 3, charme 3, dialogue multiple 4

#### ◆ Jason Kapov, grade 3 de Baal

Fo : 5 Vo : 2 Pe : 3 Ag : 5 Pr : 3 Ap : 3 PP : 35

Talents : tactique 3 esquive 3 corps à corps 4 arme de poing 4 stratégie 2 Arme d'épaule 3 arme lourde 3 arme de contact 3 lancer 3

Pouvoirs : Art de combat 3, griffe 5, jet de flamme 3, armure corporelle 3, jet d'acide 3, douleur 5, détection du bien 3, détection des ennemis 2, détection des créatures invisibles 1

#### ◆ Philippe Rochier, grade 2 de Vapula

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 4 Ag : 3 Pr : 4 Ap : 1 PP : 22

Talents : chimie 3 électronique 3 électricité 3 informatique 3 mécanique 3 médecine 2 Crochetage 2

Pouvoirs : jet d'énergie 3, douleur 1, champ de force 4, choc électrique 1, voiture, invention : montre digital (invisibilité 1, non-détection 1)

#### ◆ Sylvia Rose, grade 2 de Kobal

Fo : 2 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 3 Ap : 4 PP : 25

Talents : baratin 4, esquive 3, discussion 4, discrétion 3, corps à corps 2, séduction 4, humour 3, chant 3

Pouvoirs : gag absurde 3, invisibilité 3, polymorphie 3, vol 3, bond 3, charme 3, éventration 2

#### ◆ Alexandre Dutronc, grade 2 d'Haagenti

Fo : 4 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 3 PP : 23

Talents : discrétion 6, acrobatie 3, esquive 3, corps à corps 3, lancer 3, baratin 3, comédie 3, cuisine 2

Pouvoirs : goinfrerie 4, dents 4, bond 3, rebond 3, lire les pensées 3

#### ◆ Anita Feldman, grade 2 de Nybbas

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 2 Pr : 2 Ap : 5 PP : 28

Talents : discussion 3, baratin 6, savoir-faire 3, manipulation 3, discrétion 3, esquive 3

Pouvoirs : message subliminal, détection de la vérité 3, polymorphie 2, sommeil 3, attaque télékinétique 2, champ de force 3, invisibilité 2, dialogue multiple 5

### L'EQUIPE DU BUREAU

#### ◆ Démon grade 2 de Malphas

Fo : 2 Vo : 4 Pe : 4 Ag : 2 Pr : 2 Ap : 4 PP : 26

Talents : baratin 4 discussion 4 séduction 3 savoir-faire 4

Pouvoirs : discorde 3, détection de la vérité 3, lire les pensées 2, lire les sentiments 1, volonté supranormale 1, télépathie 2, polymorphie 2

#### ◆ Démon grade 2 de Baal

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 2 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 1 PP : 22

Talents : corps à corps 4, esquive 3, arme de poing 3, arme d'épaule 3

Pouvoirs : art de combat 3, armure corporelle 2, griffe 3, jet de flamme 2, champ de force 2, jet d'énergie 2, queue 1



## ◆ Ange grade 2 de Laurent

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 3 Ag : 5 Pr : 2 Ap : 2 PP : 24

Talents : arme de contact lourde 4, corps à corps 3, esquive 3, arme de poing 3

Pouvoirs : Epée à 2M bénite, Juste-lame de Laurent 3, armure corporelle 2, volonté supranormale 2, détection du danger 2, coup de poing 2, détection du mal 2

## ◆ Ange grade 2 de Francis

Fo : 1 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 3 Ap : 5 PP : 26

Talents : discussion 5, séduction 5, savoir-faire 3, baratin 2

Pouvoirs : alliance 4, détection du mensonge 3, calme 3, lire les pensées 2, charme 3

### LES 5 AUTRES ANGES :

## ◆ Ange grade 2 de Dominique

Fo : 3 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 4 Ap : 3 PP : 25

Talents : discussion 4, baratin 3, discrétion 4, arme de poing 3

Pouvoirs : Jugement 4, détection du mal 3, jet d'eau bénite 3, invisibilité 3, volonté supranormale 3

## ◆ Ange grade 2 d'Emmanuel

Fo : 3 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 2 Ap : 4 PP : 21

Talents : discussion 3, baratin 3, corps à corps 3, esquive 3, discrétion 3

Pouvoirs : apparence démoniaque 4, volonté supranormale 3, invisibilité 3, dDétection du mal 3, détection du danger 2

## ◆ Ange grade 1 de Didier

Fo : 2 Vo : 5 Pe : 3 Ag : 3 Pr : 2 Ap : 5 PP : 12

Talents : discussion 3, baratin 6, esquive 3, séduction 3

Pouvoirs : message officiel, dialogue mental 2, télépathie 2, détection du mensonge 2

## ◆ Ange grade 1 de Laurent

Fo : 4 Vo : 4 Pe : 3 Ag : 4 Pr : 3 Ap : 2 PP : 15

Talents : arme de contact lourde 3, corps à corps 3, esquive 2

Pouvoirs : Epée à 2M bénite, armure corporelle 2, juste-lame de Laurent 2, trait de lumière 2

## ◆ Ange grade 1 de Michelle

Fo : 5 Vo : 3 Pe : 2 Ag : 5 Pr : 3 Ap : 2 PP : 14

Talents : arme de contact lourde 4, arme de poing 2, esquive 2

Pouvoirs : Hache à 2M bénite, armure corporelle 2, maîtrise (Hache) 5

Pour toute recommandation, opinion, suggestion, félicitation (surtout les félicitations : ) ), insulte (attention je connais des Hackers : ) ), et autre bla bla

signé : Yoann, l'auteur de ce scénario bien fou