

*Fallait pas bacler
la destruction de
Babel*

Scenario pour Magna Veritas

QUE PASA DANS LA CASA?	5
OUI MAIS...	5
SYNOPSIS	5
- ACTE PREMIER - LES RUINES DE BABEL	6
DRING DRING	7
BASSORAH, SES PROMENADES, SON ARCHITECTURE, SES BOMBES	8
Sur la route.....	8
Le chantier	8
Albert McCollough	8
Elisabeth Jones.....	8
John Price.....	8
Tom Abbey	8
Roger Crissling	9
L'accueil	9
LE COUP DE FORCE	9
Le plan du chantier.....	9
Le plan d'attaque	10
Les positions anglaises.....	10
Le positionnement des assaillants	10
Le plan	10
Les réactions anglaises.....	10
Quand les démons croisent les anges.....	10
OUF !	10
LES PERSOS DU EMEJIE	11
- ACTE SECOND - LES ROSES DE SA MAJESTE	15
UN RAPPORT ALARMANT	16
Un p'tit tour à Notre-Dame.....	16
Hey, MJ, mettons les choses au point.....	16
SURVEILLANCE DU MUSEE	17

LE PLAN DE LA ROSE	17
Intervention des PJ	17
Repérer les hommes de la Rose	17
Interroger John Cunningham	17
Résister au gaz soporifique.....	18
L'appartement de Liverpool Street	18
Le plan B.....	18
Bref.....	18
PEHENEJIES	19
- ACTE TROISIEME - ENCOMBREMENTS SUR L'AUTOROUTE LEY LINES.....	21
MEME LES PREMIERS DE CLASSE ONT DES ACCES DE COLERE.....	22
Retour à Paris.....	22
L'IDEE D'YVES	22
RENDEZ-VOUS SUR LE PARVIS DE NOTRE-DAME	22
BALADE AU PURGATOIRE.....	23
La machine	23
Un ordinateur, c'est chiant.....	23
Pour passer le temps.....	23
Enfin.....	23
- ACTE QUATRIEME - DES SORCIERS AU PAYS DU SAUMON	24
LA MER DE NORVEGE	25
La plate-forme.....	25
Bubulle et Nemo	25
RENCONTRE INTERESSANTE	25
Le plan des démons.....	26
LES RENFORTS	26
LE PLAN B DES DEMONS.....	26
LES DEFENSES DE LA PLATE-FORME.....	27

ET ?.....	27
CONDITIONS DE VICTOIRE	27
CASTING – LES SORCIERS.....	28
CASTING – LES INVOQUES.....	31
CASTING – L’EQUIPE DE DEMONS	35
CASTING – LES RENFORTS	38



Que pasa dans la casa?

Comme vous le savez, en Irak, c'est le bordel (Nous sommes en juin 2004. Je suis prêt à parier que si vous lisez ce scénario en 2006, la première phrase peut toujours être au présent...). Y a des Shiites, des Sunnites, des Américains, des Anglais, des Italiens, des résistants, des terroristes, des milices armées, des fondamentalistes intégristes, des tas de gens malheureux, des anges et des démons. Bref, une bonne grosse soupe indigeste propice à générer un beau chaos. Or, au beau milieu de l'Irak, qu'est-ce qu'il y a ? Mmh ? Babylone, bien, bravo ! Babylone, où Harut l'ange pas content dévoila les prémisses de la sorcellerie à quelques humains méritants. Où les premières invocations illicites eurent lieu, et où Yves foutu le bordel en multipliant le nombre de langues parlées par l'homme. Or, dans ces ruines de la cité dorment des stèles gravées de vrais noms d'anges et de démons, indispensables à une invocation. Et voilà t-y pas qu'il y a trois semaines, un groupe de soldats américains qui s'ennuient passent par là. Ils sont repérés par des hommes en armes et se font tirer comme des lapins. Ils s'enfoncent dans les ruines, empruntent un passage souterrain (sans doute l'un d'entre eux jouait-il à donjons et dragons...), et se retrouvent, par on ne sait quelle malchance, dans une grande cavité à moitié effondrée. Et là, ils découvrent une plaque de granit gravée de symboles étranges (de l'écriture cunéiforme, mais faut pas trop en demander à un G.I.). Ils attendent que les irakiens se cassent, et puis ressortent de la grotte. Et forcément, deux semaines plus tard, dans le plus grand secret, une équipe archéologique anglaise débarque à Babylone pour entamer des fouilles sous la protection des soldats de sa majesté. Il y a trois jours, les archéologues ont dégagé la gigantesque stèle de granit et l'exposent au grand jour. La photo de l'ouvrage fait sensation et se retrouve dans les journaux du monde entier. Il ne faudra pas attendre longtemps pour que les forces du Bien découvrent avec horreur une liste de vrais noms d'anges. Et hop, le portable d'un des PJ se met à vibrer...

Oui mais...

Si les forces du Bien ont vu la photo, les forces d'en bas aussi... Ils ont bien compris qu'une telle liste était un danger pour eux aussi, et ils vont envoyer une équipe sur le terrain également. Et puis il y a la Rose, le groupe de sorciers le plus influent qui soit. Eux aussi découvrent avec une joie peu mesurable une liste qui leur ouvrirait des portes au paradis et en enfer. Les sorciers vont donc invoquer quelques petits amis afin de les envoyer chercher la stèle. Tout ce petit monde pour un seul objet, ça va rigoler dans la casba...

Synopsis

Les anges sont envoyés en Irak sous couvert de renforts français à l'expédition archéologique anglaise. Leur mission est de ramener la stèle au British Museum. Mais à peine arrivés, les démons passent à l'attaque afin de récupérer la stèle à leur manière. Une fois rentrés en Angleterre, la mission des PJ change. Ils doivent empêcher la Rose de s'emparer de la stèle. La stèle est néanmoins volée par des anges invoqués par les sorciers. La mission des PJ évolue donc : il leur faut maintenant retrouver la stèle avant que ces petits malins de sorciers n'invoquent à tours de bras. Les PJ seront aiguillés par un VIP qui leur permettra de retrouver la stèle. Ils croiseront la route de démons, avec lesquels il sera possible de s'entendre dans un premier temps. La stèle sera ensuite difficile à atteindre, et c'est dans un final à la James Bond que l'avenir de la sorcellerie se jouera. Bref, une mission pas facile...



- Acte premier -
Les ruines de Babel



Dring dring

Par un beau matin d'été, alors que les PJ profitent d'un peu de repos dans la chaleur du mois d'août, le téléphone du PJ considéré (sans doute à tort) comme le chef d'équipe émet sa tendre sonnerie. C'est une convocation de Notre-Dame, un Message Officiel lui intimant l'ordre de rassembler son équipe et de se rendre dans la cathédrale au plus tôt.

Une fois les PJ sur place, ils sont aiguillés immédiatement vers le deuxième sous-sol, signe que la mission est importante. Une activité fébrile semble régner partout dans le quartier général des Forces du Bien, quelque chose d'important se trame. Au deuxième sous-sol, c'est encore pire. Des anges courent dans tous les sens, les téléphones crépitent sans cesse, des cris s'élèvent, et la climatisation est en panne. Un avant goût de l'enfer ?

Ils finissent par atteindre le bureau qui leur a été désigné à l'accueil. Là, leur contact habituel est entouré par un ange en soutane noire à la mine déterminée, et par un type en costume portant une petite mallette de cuir. Le premier est un ange de Walther pas des plus commodes, et le second est un ange d'Yves qui aime singer l'apparence de son seigneur. Le contact des PJ ne présente pas ses deux acolytes aux PJ, mais les invite à s'asseoir. Il a l'air assez nerveux. Il leur tend d'abord un exemplaire de Libération et un autre du Monde. En deuxième page, la même photo d'un groupe d'archéologues entourés de soldats anglais. Ils posent fièrement aux côtés d'une dalle de pierre d'environ trois mètres de haut, gravée d'écritures cunéiformes. Le titre : « Une expédition du British Museum découvre une stèle vieille de 4000 ans ! ». Sans transition, le contact des PJ allume le magnétoscope placé dans un coin de la pièce. Il manipule le téléviseur pendant de longues secondes, pestant sur cette technologie de merde, puis parvient à passer la cassette. C'est un extrait du journal de LCI. Les images montrent les archéologues montrant la stèle, une carte d'Irak avec un gros point indiquant Babylone, et des soldats anglais qui protègent le tout. Le journaliste déclame : « Spectaculaire découverte archéologique en Irak. Des archéologues anglais ont découvert une stèle gravée vieille de près de 4000 ans. Un reportage de notre envoyé spécial en Irak, Fabien Grandjean. ». « Les ruines de Babylone, à environ deux cents kilomètres au sud de Bagdad. Loin des patrouilles dangereuses de Bassorah, ces soldats anglais escortent une expédition archéologique envoyée par le British Museum pour fouiller les ruines de l'antique cité mésopotamienne. En effet, il y a quelques semaines, une patrouille de G.I.s américains n'a eu d'autre choix que de se retrancher dans le réseau souterrain des ruines afin d'échapper à la guérilla irakienne. Lors de leur séjour, ils y ont découvert une stèle gravée de marques étranges, en très bon état. Il n'a alors pas fallu deux semaines pour que l'information remonte jusqu'à Londres. Les archéologues que vous voyez là ont extrait la stèle des ruines. Il s'agit d'une dalle de granit noir de près de trois mètres de hauteur, sur 1m80 de large, et épaisse d'une quinzaine de centimètres. La stèle est gravée sur chaque côté d'écritures cunéiformes qu'il reste à déchiffrer. Une première datation ferait remonter l'objet à près de 4000 ans, ce qui en ferait un objet fabriqué lors de l'âge d'or de Babylone, alors capitale de la Mésopotamie. La découverte est de taille, puisqu'aucun objet en si bon état n'a jamais été découvert ici. Elle pourrait faire considérablement avancer les connaissances sur la civilisation mésopotamienne. La stèle va maintenant être ramenée à Londres où les écritures seront déchiffrées par les plus éminents linguistes. Fabien Grandjean, Babylone, pour LCI. Bonsoir. ».

Le contact des PJ se tourne alors vers eux : « Ils faut à tout prix que cette stèle atteigne Londres sans encombre ». Il place une loupe sur la photo du journal. Les PJ comprennent vite : les écritures forment les vrais noms d'anges ! « Vous comprenez, si ces vrais noms tombaient entre les mains de sorciers, ils pourraient invoquer et contrôler tous les anges dont le nom est gravé sur cette stèle. Si nous avons repéré les noms, des sorciers l'ont sans doute fait aussi. Vous partez dans deux heures pour l'Irak, sous couvert de renforts archéologues français dans le cadre de la collaboration entre le British Museum et le Louvres. Votre mission est simple : tout faire pour que la stèle atteigne Londres sans être consultée, copiée, photographiée par quiconque. Attention, il se peut que les forces du Mal envoient eux aussi une équipe. Respectez le principe de discrétion, mais empêchez-les de voler la stèle ou de la détruire. Des ordres viennent de très haut pour conserver la stèle intacte. C'est clair ? Des questions ? ».

Le PJ répond aussi bien qu'il le peut aux questions, puis fournit leurs nouvelles identités aux PJ. Fausse carte d'identité, faux passeport, une mallette contenant le matériel de base de l'archéologue, et 5000 dollars chacun en billets de 100, au cas où. Il termine sur ces dernières recommandations : « Il n'y a pas de vols directs jusque Bagdad, alors pour vous amener, on a trouvé un avion militaire qui dépose des vivres à Bassorah. Vous serez débarqués en même temps. Le confort sera merdique, mais on se fait pas chier avec les petites choses qui passent d'habitude si difficilement dans les aéroports. Une voiture militaire vous attend à quelques rues d'ici. Le type vous fera entrer sur la base et monter dans l'appareil. Allez, bonne chance, l'Irak, c'est pas le Club Med ».

Et effectivement, une voiture d'un magnifique kaki conduit les PJ jusqu'à une base militaire de votre choix. Là, un C-130 bourré de vivres et de médicaments a déjà les moteurs qui chauffent. Une courte escale à Istanbul, et puis l'avion survole toute la Turquie avant de passer en Irak par le Kurdistan. Ensuite il longe la frontière iranienne et atterrit sur la base militaire de Bassorah gardée par les paras anglais. Le voyage dure environ 14 heures.

Bassorah, ses promenades, son architecture, ses bombes

A leur sortie de l'avion, les PJ sont assaillis par la chaleur. Au mois d'août, dans le sud de l'Irak, les 35 degrés à l'ombre sont un plancher. Sur la base, il n'y a que des militaires anglais. Escortés par l'équipage de leur avion, les PJ sont conduits jusqu'au poste de commandement. Derrière son bureau, le colonel Sling est un ange de Michel qui a vu beaucoup de guerres. Il accueille les PJ dans un français impeccable : « Hello guys ! Bienvenue en Irak ! On ne m'a pas donné les détails de votre mission, alors je ne poserai pas de questions. On m'a juste chargé de vous fournir un véhicule, un chauffeur et une escorte. N'oubliez pas, vous êtes des archéologues, alors à partir de maintenant, utilisez vos fausses identités. Les deux véhicules à l'extérieur vont vous conduire à Babylone. Vous en avez pour la journée. Heureusement, pour l'instant, c'est calme. On n'a pas subi d'attaque depuis 48 heures, le paradis, quoi... Bon, ensuite, moi, je vous connais plus. Allez, filez ».

En dehors de la base, l'ambiance tourne au vinaigre. Les seuls bâtiments visibles sont criblés d'impacts de balles, à moitié effondrés suite à des pluies d'obus. Le moyen de locomotion le plus prisé est la charrette tirée par un âne, même si quelques vieilles voitures circulent tant bien que mal. Les hommes chargent des fruits, montent leurs échoppes ou bon leur semble. Des femmes circulent, voilées (mais pas trop, on n'est pas en Afghanistan), portant des enfants trop maigres et trop malades. Les rues sont en terre battue, et de-ci de-là on croise une tente montée sur les ruines d'une maison où s'agglutinent des familles entières. Les étrangers sont regardés avec méfiance. Les PJ embarquent dans leurs véhicules, semblables à des Hummers (mais anglais), avec quatre places et une mitrailleuse lourde. Et hop, en route !

Sur la route

Le voyage jusque Babylone dure près de sept heures. La piste empruntée est dégagée, mais on y croise parfois des trous d'obus ou de mines, des carcasses de véhicules calcinés, et parfois, le sable est maculé de sang, rappelant sans cesse la terrible réalité de la situation du pays. Alors qu'ils approchent de leur but, les véhicules sont arrêtés à un barrage tenu lui aussi par des militaires anglais. Les papiers sont en règle, même si cela prend près d'une heure avant d'être validé, et les PJ peuvent continuer leur route. Le soir tombe lorsque le chantier archéologique est en vue.

Le chantier

S'étendant sur plus de 3 hectares, le chantier n'est qu'un amas de ruines de la même couleur que le désert. Au soleil couchant, tout cela a une forte teinte orangée très jolie. Tout le chantier est barricadé derrière un treillis de 5 mètres de hauteur surplombé de barbelés bien tranchants et bien tendus. Le tout est surveillé par une trentaine de soldats anglais. A part eux, on ne trouve que les cinq archéologues du British Museum : Albert McCollough, Elisabeth Jones, John Price, Tom Abbey et Roger Crissling.

Albert McCollough

Le chef des archéologues est un vieil homme d'une septantaine d'années à la peau tannée par le soleil. Ridé, mais toujours en forme, il représente une somme colossale de renseignements sur de nombreuses époques historiques. Il est énergique et enthousiaste, et vit sa passion à fond.

Elisabeth Jones

Cette femme d'une trentaine d'années porte bien son nom, puisqu'elle vit l'archéologie comme une aventure. Toujours habillée à la « Indiana Jones », portant toujours le même chapeau que son idole, elle serait prête à tout pour une fusillade et une course poursuite excitante. C'est une archéologue douée, mais son attitude a le don d'agacer McCollough.

John Price

Cet homme de 40 ans est un spécialiste du moyen-orient. L'histoire de la région, et notamment la Mésopotamie, le passionne. Il est secrètement amoureux d'Elisabeth, et il perd son sang si froid lorsqu'elle lui parle.

Tom Abbey

Véritable spécialiste des religions, ce grand escogriffe de 50 ans pourrait citer la Bible presque par cœur. Cependant, il est absolument persuadé que toutes les religions ne sont que superstition, et il est totalement athée. Toute manifestation de foi le rend mal à l'aise, et s'il avait une preuve de la véracité des religions, il en perdrait la raison.

Roger Crissling

Ce bellâtre de 28 ans est biclassé archéologue / géologue. Il est là pour étudier la stèle découverte et en déterminer la nature. Il est également responsable de la datation de l'objet. Roger ne reste jamais insensible au charme féminin.

L'accueil

Les archéologues ont été prévenus par leur musée de l'arrivée d'une équipe française. Ils n'ont pas bien compris pourquoi, mais ils ont bien dû se plier à la décision. Ce n'est pas de gaieté de cœur qu'ils voient débarquer des « concurrents » avec qui ils vont devoir partager la gloire de la découverte de la stèle. Ils feront néanmoins de leur mieux pour ne pas montrer cette animosité. Albert McCollough fera faire le tour du chantier aux PJ, Elisabeth se collera près du PJ le mieux bâti, et Roger s'intéressera de près à une éventuelle PJ féminine. John sera forcément jaloux du PJ choisi par Elisabeth, et Tom ne s'intéressera pas aux PJ tant qu'aucun indice ne peut lui dicter l'idée que ces gens là ne sont pas comme les autres.

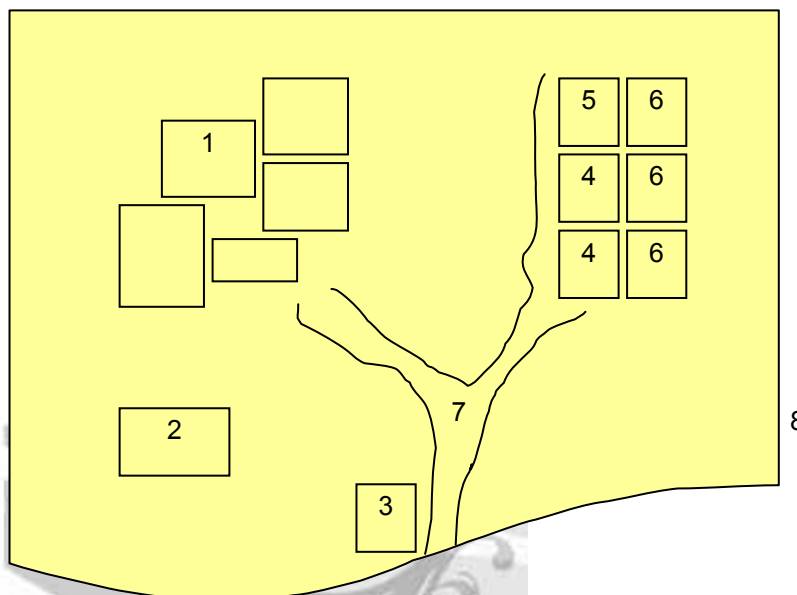
Jouer le rôle d'un archéologue n'est pas évident. McCollough pose des tas de questions aux PJ, afin de savoir quelles sont leurs spécialités, à quelles fouilles ils ont participé, à quelles conférences ils ont assisté, etc. Il trouvera bizarre qu'il n'ait jamais rencontré aucun des PJ. Mais rapidement, l'heure du dodo sonne, les PJ sont sauvés par le gong.

La première nuit se passe tranquillement. Au matin, tout le monde tourne autour de la stèle, qui pour en lire les écritures, qui pour y frotter le granit, qui pour la mesurer, etc. C'est maintenant que les PJ peuvent contempler l'objet et s'y intéresser un peu. Vers le midi, les soldats viennent annoncer que le transfert a été organisé pour demain matin. Un avion militaire va venir chercher la stèle et les archéologues à Bassorah. Plusieurs camions vont arriver demain matin au chantier pour transférer le personnel et le matériel vers la ville.

Le coup de force

Une équipe de démons a été chargée par les forces du mal de récupérer la Stèle. Les démons, efficaces, mais un peu bourrins, ont choisi d'attaquer de front, de ne laisser aucun témoin et de se carapater avec la stèle. Leur plan est simple. Ils disposent d'un camion et d'une jeep volés aux américains à Nadjaf. Ils ont aussi amené pas mal de matériel de pointe. Il y a six démons, dont un possède un groupe de six zombies à son service. Le principe de discrétion, oui, ils connaissent, mais comme nous sommes au milieu du désert et qu'ils ne comptent pas laisser le moindre survivant, ils s'en préoccupent peu. Ils ne sont pas au courant que des anges ont pris position dans le camp, et risquent donc une mauvaise surprise. Mais ce sont de vrais professionnels, leur réaction sera donc coordonnée.

Le plan du chantier



1. Chantier archéologique, ruines et Stèle
2. Hangar pour véhicules
3. Poste de garde
4. Logement des archéologues
5. Réserve d'outils archéologiques
6. Logement des soldats
7. Sentier carrossable
8. Clôture

Le plan d'attaque

Super pros, les démons observent le camp depuis une heure avant d'attaquer. Ils ont choisi d'attaquer avant l'aube. Il est vraisemblable que les PJ devront tenir jusqu'à l'arrivée des véhicules, et puis embarquer la stèle et fuir. Cela pourrait se terminer par une poursuite en plein désert.

Les démons sont reliés entre eux par des radios. Ils peuvent donc à tout moment communiquer, ce qui est un avantage non négligeable.

Les positions anglaises

A l'heure de l'attaque, il y a quatre soldats dans le poste de garde (3), et 2 sur le sentier près de ce même poste. Trois groupes de 2 soldats patrouillent le long de la clôture, chacun responsable d'un côté. Deux soldats sont postés devant le hangar (2). Les seize autres soldats dorment dans leurs baraques (6).

Le positionnement des assaillants

Kram et K'star se positionnent à une trentaine de mètres de l'entrée, cachés derrière un rocher. Sadikadik, Sprite et les zombies vont attaquer la clôture Est et se concentrer sur les baraques des soldats. Tshan et Toipu attendent au coin Nord-Ouest de la grille avec un camion.

Le plan

Kram a mis au point le plan suivant. Le signal de l'attaque est donné quand K'star va tirer deux coups de bazooka vers le poste de garde. A cet instant, Kram doit aligner les gardes de l'entrée avec son fusil d'assaut. Lorsque les soldats accourent vers l'entrée, Sadikadik et Sprite coupent la clôture au coin Nord et laissent entrer les zombies, qui ont juste l'ordre de massacrer tout ce qui bouge. Sadikadik et Sprite doivent ensuite visiter les bâtiments et éliminer tout le monde. Sadikadik pourrait relever des soldats tués, et Sprite pourrait en manipuler l'un ou l'autre pour qu'il tire sur ses petits amis. Lorsque la baston est bien engagée, Tshan et Toipu doivent avancer avec le camion vers le coin Nord-Ouest de la grille, la percer, charger la stèle et se barrer. Pendant ce temps, chacun pour soi, on massacre tout le monde, priorité aux soldats, les archéologues étant moins dangereux.

Les réactions anglaises

Les archéologues se cachent. Elisabeth, suivie de John (ah, l'amour), fonce vers la Stèle afin de la protéger. Elle ramasse au passage l'arme d'un soldat anglais. Son incompétence et sa folie vont la faire tuer, sans le moindre doute.

Les soldats, eux, sont un peu désordonnés, car surpris. Ils finissent en petits groupes de résistance, mais face à des démons, ils ne font pas le poids. Dès que du surnaturel entre en jeu, ils paniquent, ce qui sonne leur glas.

Quand les démons croisent les anges

Une fois dans le camp, et dès qu'il a un doute, Kram utilise une détection du Bien. S'il découvre la présence d'anges, ils prévient ses hommes, et tente d'identifier les youyous. Il désigne ensuite à ses hommes qui il faut éliminer. Il rappelle aussi Tshan et Toipu en renforts. Attention, la priorité est donnée à la Stèle, qui ne doit pas tomber entre les mains des anges...

Bref, tout cela est une bonne grosse baston difficile. Les PJ devraient pouvoir s'en sortir, mais avec de grosses difficultés. Toujours est-il que pendant l'assaut, l'aube se lève, et qu'au loin, la poussière soulevée par les camions venus évacuer le personnel et la stèle annonce la fin des hostilités. C'est sans doute la seule porte de sortie des PJ, puisque des camions sortent une dizaine de soldats anglais qui font tout pour sauver le plus de gens possibles.

Ouf !

Une fois la Stèle récupérée, et les démons vaincus ou mis en fuite, il faut repartir au plus à Bassorah pour ramener le précieux objet à Londres. S'il y a des survivants humains, ils sont choqués. Les PJ feraient bien d'appeler Notre-Dame pour demander de l'aide. S'ils font ça, un ange de Blandine les attend à l'aéroport et prend les gens en charge. L'ange remplacera l'attaque des démons par un assaut de la guérilla irakienne, et le tour est joué. Les PJ amènent donc la stèle au British Museum, où elle est mise sous bonne garde.

Les persos du èmejie

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Kram	PF	8	
Incarnation:	Joe Troy	PP	21	
Supérieur:	Belial	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	12	□□□□□
Description:	BCBG costard cravate	BF	18	□□□
		MS	24	□□

Force	Agilité	Perception
4	4	3+

Volonté	Présence	Foi
4+	3	3+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat		2	Agi
+ Corps à corps		4+	Agi
+ Défense		4	Agi
+ Tir	Fusil d'assaut	2	3+ Per
+ Acrobatie		3	Agi
+ Athlétisme		3+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		3	Pré
+ Baratin		2+	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		2+	Vol
+ Séduction		2	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
	Tactique	2+	Vol
	Impressionner	4	Pré

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Incendie	2+		
Immunité contre le feu	Inv.		
Tourbillon de feu	2		
Caméléon	2		
Champ magnétique	2		
Détection du Bien	1+		
Jet de flammes	1+		
Télépathie	1+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Fusil d'assaut			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Toipu	PF	6	
Incarnation:	James Corn	PP	13	
Supérieur:	Uphir	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□
Description:	Ado de 15 ans apathique et boutonneux	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	4+	5

Volonté	Présence	Foi
3	1+	3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat		2	Agi
+ Corps à corps		2+	Agi
+ Défense		3	Agi
+ Tir	Grenades	2+	4 Per
+ Acrobatie		3	Agi
+ Athlétisme		1+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		1	Pré
+ Baratin		1	Pré
+ Discrétion		2	Agi
+ Discussion		1+	Vol
+ Séduction		0+	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
	Avoir l'air con	4	
	Pêter, roter, renifler	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Anaérobiose	Inv.		
Vengeance toxique	2		
Corps gazeux	Inv.		
Immunité contre l'acide	Inv.		
Peau acide	1+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Grenades			
Grenades asphyxiantes			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	K'star	PF	7	
Incarnation:	Anne-Jolie Gina	PP	15	
Supérieur:	Baal	BL	7	□□□□□□□
Grade:	1	BG	14	□□□□□
Description: Très jolie brune en uniforme scolaire, 17 ans		BF	21	□□□
		MS	28	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

5	4+	3
---	----	---

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

2+	4+	3
----	----	---

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat	Tronçonneuse	2+ 5 Agi
----------	--------------	----------

+ Corps à corps		4+ Agi
-----------------	--	--------

+ Défense		5 Agi
-----------	--	-------

+ Tir	Bazooka	2+ 4 Per
-------	---------	----------

+ Acrobatie		4 Agi
-------------	--	-------

+ Athlétisme		5 For
--------------	--	-------

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale		3 Pré
-------------------	--	-------

+ Baratin		2+ Pré
-----------	--	--------

+ Discrétion		3+ Agi
--------------	--	--------

+ Discussion		1+ Vol
--------------	--	--------

+ Séduction		3 Pré
-------------	--	-------

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Hurler comme une furie		4
------------------------	--	---

Chemisier déboutonné		3
----------------------	--	---

Jupe trop fendue		3
------------------	--	---

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Art de combat		2	
---------------	--	---	--

Arme maudite (tronçonneuse)		Inv.	
-----------------------------	--	------	--

Déphasage		1+	
-----------	--	----	--

Forme de combat		2	
-----------------	--	---	--

Peur		2	
------	--	---	--

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Tronçonneuse maudite			
----------------------	--	--	--

Bazooka			
---------	--	--	--

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Tshan	PF	6	
Incarnation:	long Ka pur	PP	13	
Supérieur:	Valefor	BL	4	□□□□□□□
Grade:	1	BG	9	□□□□□
Description: Thaïlandais avec de grosses lunettes		BF	13	□□□
		MS	18	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

2+	5	4+
----	---	----

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

3+	2	2+
----	---	----

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat		2+ Agi
----------	--	--------

+ Corps à corps		3 Agi
-----------------	--	-------

+ Défense		3 Agi
-----------	--	-------

+ Tir		2 Per
-------	--	-------

+ Acrobatie		4+ Agi
-------------	--	--------

+ Athlétisme		4 For
--------------	--	-------

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale		1+ Pré
-------------------	--	--------

+ Baratin		2 Pré
-----------	--	-------

+ Discrétion		5 Agi
--------------	--	-------

+ Discussion		2+ Vol
--------------	--	--------

+ Séduction		2 Pré
-------------	--	-------

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Intrusion		5
-----------	--	---

Savoir criminel		3+
-----------------	--	----

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Ouverture		3	
-----------	--	---	--

Déguisement superficiel		2+	
-------------------------	--	----	--

Adhérence		1+	
-----------	--	----	--

Charme		1	
--------	--	---	--

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Pistolet petit calibre			
------------------------	--	--	--

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Sadikadik	PF	8	
Incarnation:	Jacques Jier	PP	17	
Supérieur:	Bifrons	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□
Description:	Vieux docteur Blouse blanche et stéthoscope	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

3	3	6
---	---	---

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

5+	3+	2
----	----	---

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat	Scalpel	1+ 3+ Agi
+ Corps à corps		2 Agi
+ Défense		2+ Agi
+ Tir	Couteaux de lancer	3 5+ Per
+ Acrobatie		1+ Agi
+ Athlétisme		2 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale		2+ Pré
+ Baratin		2 Pré
+ Discrétion		2+ Agi
+ Discussion		2 Vol
+ Séduction		1 Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Vivisection		4+
Rire sadique		4

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Résurrection macabre		3	
Nécrose		2	
Absorption de douleur		1+	
Douleur		2	
Eventration		1	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Scalpel			
Couteaux de lancer			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Sprite	PF	8	
Incarnation:	Olivier Duchemin	PP	14	
Supérieur:	Scox	BL	4	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	9	□□□□□
Description:	Costume en lin blanc, chapeau	BF	13	□□□
		MS	18	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

2+	3	5+
----	---	----

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

6	4+	3+
---	----	----

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat		1+ Agi
+ Corps à corps		2 Agi
+ Défense		2 Agi
+ Tir		2+ Per
+ Acrobatie		1+ Agi
+ Athlétisme		1 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale		5 Pré
+ Baratin		4+ Pré
+ Discrétion		2+ Agi
+ Discussion		5 Vol
+ Séduction		5+ Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Se la jouer mystérieux		4
------------------------	--	---

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Possession		3	
Aura de confusion		2	
Charme		2	
Illusions		1	
Volonté supra normale		1+	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------



- Acte second -
Les roses de sa
Majesté



Un rapport alarmant

Les services de Notre-Dame, malgré les apparences, sont tout de même efficaces. Une cellule spécialisée est chargée de surveiller les mouvements de sorciers connus ou soupçonnés. Or, cette cellule vient d'envoyer un rapport signifiant que quatre sorciers affiliés à la Rose, la plus puissante des sociétés regroupant des sorciers, viennent d'embarquer pour l'Angleterre. Ce voyage s'est déroulé pendant le transfert de la Stèle vers le British Museum. Deux jours plus tard, deux anges, un de Michel et un de Dominique, manquent à l'appel. Ces deux anges étant réputés pour leur sens du devoir et leur dévotion, une des hypothèses est qu'ils ont été invoqués par des sorciers. Bref, ce rapport fait le tour de Notre-Dame, et la conclusion, c'est que la Rose veut s'approprier la Stèle, et qu'elle va monter une opération pour la voler au British Museum. Les PJ sont reconvoqués pour régler la situation...

Un p'tit tour à Notre-Dame

Les PJ sont conviés dans une partie du deuxième sous-sol qu'ils n'ont jamais eu l'occasion de visiter. Escortés par un ange de Walther à l'air fatigué, ils passent un sas de sécurité composé de lourdes portes de métal qui ne s'ouvrent qu'avec une grosse clef archaïque que l'ange porte autour du cou. Une fois passé le sas, on change totalement d'ambiance. De vieux ouvrages de sorcellerie sont alignés sur les murs. Quelques petits bureaux poussiéreux regorgent de grimoires, et les murs sont griffonnés de pentacles et d'inscriptions étranges. Les PJ pourront reconnaître l'écriture cunéiforme qu'ils ont vue sur la stèle. Les quelques anges qui travaillent là portent des bijoux bizarres, et semblent fatigués. Le contact des PJ les accueille dans ce qui ressemble le plus à une salle de réunion. Il est accompagné d'un des spécialistes de la sorcellerie. Ce dernier prend la parole : « Bonjour. Connaissez-vous la Rose ? Non ? Bon, la Rose est une secte, une cabale qui regroupe un grand nombre de sorciers. En fait, il s'agit de la plus grande et la plus puissante des cabales. Elle existe depuis les temps bibliques, depuis la destruction de la Tour de Babel par notre Seigneur. Les buts de la Rose sont multiples, mais la richesse et le pouvoir sont en haut de la liste. Bon, je ne vous apprend rien, pour qu'un sorcier puisse invoquer un ange ou un démon, il lui faut connaître son vrai nom. Et comme vous le savez, la stèle ramenée de Babylone comporte un nombre gigantesque de ces noms. S'ils tombaient entre les mains de la Rose, de nombreux anges et démons seraient à la merci des sorciers. Ceci ne doit pas arriver. ».

Le contact des PJ reprend alors : « Nos services ont découvert que quatre sorciers de la Rose viennent d'atterrir en Angleterre. Depuis deux jours, deux anges de grade 2 en poste à Londres, l'un de Michel et l'autre de Dominique manquent à l'appel. Ces deux anges sont réputés pour leur loyauté à toute épreuve. Nous pensons donc qu'ils ont été invoqués par les sorciers. Notre conclusion est la suivante : la Rose veut s'approprier la stèle, et ce très rapidement. Votre mission sera de localiser les sorciers et de les éliminer avant qu'ils n'entrent en action. Vous allez disposer d'accès spéciaux au musée. Vous serez des consultants externes en sécurité. Vous aurez accès à la salle des caméras, et à toutes les salles du musée, même la partie interdite au public. Grâce à cela, vous devrez repérer les agissements étranges et prendre les mesures nécessaires pour localiser les sorciers. Est-ce bien clair ? Vous devez les localiser et les éliminer. ».

Le contact répondra aux questions des PJ du mieux qu'il peut, mais il ne possède pas beaucoup d'informations.

Et voilà les PJ dans l'Eurostar, Waterloo station. Il leur faut trouver un hôtel et puis se rendre au musée pour prendre leurs fonctions.

Hey, MJ, mettons les choses au point

Ne le criez pas trop fort, mais cette seconde partie du scénario est faite pour se conclure par l'échec des PJ. La Rose va s'emparer de la stèle et l'emmener dans un lieu secret pour l'étudier. Ceci ouvrira la porte de la dernière partie du scénario. Les PJ ont diverses façons de se planter. D'abord en ne repérant pas les allées et venues des sbires des sorciers dans le musée. Ensuite en ne parvenant pas à suivre et à faire parler ces sbires. En arrivant trop tard à la planque des sorciers, laissant libre cour au cambriolage. En enfin, en se faisant laminer la gueule par les deux grade 2 invoqués par les sorciers...

Surveillance du musée

Les PJ prennent leurs fonctions au musée. Ils sont introduits auprès des gardes, et on leur fait visiter les installations. La stèle est gardée au second sous-sol, dans un laboratoire high-tech où elle est radiographiée, scannée, analysée, etc. Les œuvres situées à ce niveau du musée ont une si grande valeur que son accès est bloqué par un sas qui ne s'ouvre qu'à l'aide d'un badge et d'un code. Seuls quelques archéologues, et les gardes, y ont accès.

Laissez les PJ s'organiser comme ils le veulent. Ils ont beaucoup de possibilités, et peuvent même modifier les dispositifs en place (dans la mesure du raisonnable). Attention, la direction du musée refuse de déplacer la stèle, même si on l'informe d'une probable tentative de vol.

Le plan de la Rose

Des hommes de la Rose, tout ce qu'il y a de plus humains, arpentent le musée pendant trois jours. Ils profitent de la foule pour coller des pastilles noires de la taille d'un palet de hockey un peu partout, dans des coins discrets (derrière les extincteurs, dans les toilettes, derrière une porte, etc.). Pour repérer ces manœuvres, les PJ doivent réaliser un jet de Perception avec 4 colonnes de malus pour ceux qui se trouvent dans la salle vidéo, et 6 colonnes pour ceux qui se baladent dans le musée (il y a du monde). Les PJ peuvent réaliser un de ces tests par jour. Si après trois jours, les PJ n'ont rien remarqué, la Rose passe à la phase deux de son plan. La nuit du quatrième jour.

Cette nuit là, les pastilles libèrent un gaz soporifique dans le musée. Grâce au système d'air conditionné, le gaz se disperse partout, et seule une Force surnaturelle permet d'y résister (4 ou +) et uniquement en réussissant un test de Force. Deux minutes plus tard, les deux anges invoqués par les sorciers pénètrent dans le musée, cassent tout vers le sous-sol et emmènent la stèle vers un camion stationné dans la rue. Au même moment, un hélicoptère reste en vol stationnaire au dessus du musée, et ses occupants détruisent une verrière de plafond. Cet hélicoptère n'est qu'une diversion pour laisser libre cours au camion. Si les PJ n'interviennent pas, la stèle est volée. De même s'ils poursuivent l'hélico, ils ratent le coche.

Intervention des PJ

Les PJ ont évidemment leur mot à dire dans ce plan. Il y a plusieurs moments où ils peuvent contrecarrer les plans de la Rose. Voyons cela en détails.

Repérer les hommes de la Rose

Si les PJ repèrent les hommes de la Rose chargés de placer les pastilles, ils n'auront pas trop de mal à en capturer un. Un peu de torture et de persuasion finiront par lui faire lâcher le morceau : Il appartient à la Rose, il ne connaît pas le nom de son chef, mais doit le retrouver dans un pub, chaque soir à vingt heures, le Gilling's. S'il n'y est pas, ils changeront de plan, mais ignorent tout de ce plan B.

Une idée un peu intelligente des PJ consisterait à suivre un de ces hommes repérés vers son lieu de rendez-vous. Dans ce cas, ils pourraient repérer un autre homme au bar de Gilling's, qui discute avec les hommes du musée. L'homme est John Cunningham, un apprenti sorcier simplement chargé de briefer les hommes du musée.

Interroger John Cunningham

Ce dernier en sait beaucoup plus. Il connaît le nom des quatre sorciers de la Rose chargés du vol de la stèle. Hélas, il ne sait pas quel est leur plan B. Il a simplement été chargé de fournir les pastilles aux hommes du musée et de vérifier que tout se passe bien. Il doit appeler les sorciers chaque jour à minuit pour faire son rapport. Autant que faire se peut, il garde cette information jusqu'au-delà de minuit, et ne la révèle qu'en dernière option. Il peut également indiquer où logent les sorciers : un appartement de luxe sur Liverpool Street (au numéro 42, l'appartement qui occupe tout le quatrième étage). Il ne sait pas quelle réaction auront les sorciers s'il n'appelle pas à minuit.

Résister au gaz soporifique

Dans ce cas, les PJ peuvent intercepter les anges, poursuivre l'hélicoptère ou le camion. Il y a fort à parier qu'ils devront alors se frotter aux voleurs, et s'en prendre plein la gueule. Ils peuvent aussi être semés pendant la poursuite, ou simplement suivre l'hélicoptère et finir bredouille.

L'appartement de Liverpool Street

John Cunningham a révélé l'adresse des sorciers aux PJ. Mais très certainement a-t-il attendu que minuit soit passé pour le faire. Dès minuit trente, les sorciers ont déguerpi avec tout leur matériel. Ils ont en outre piégé l'appartement. Lorsqu'un PJ ouvre la porte ou une fenêtre, des explosifs sont déclenchés, réduisant l'appartement en cendres, et blessant très sérieusement les PJ (une telle explosion pourrait projeter un PJ dans la rue, très spectaculaire façon de s'en prendre plein la gueule).

Le plan B

Repérés, les sorciers passent au plan B. Un plan encore plus culotté et spectaculaire. Si leur idée du gaz ne peut fonctionner, ils provoquent un incendie gigantesque du British Museum. Outre la perte inestimable que cela va causer (il y a des jours il ne vaut mieux pas être assureur), cela va permettre aux anges, déguisés en pompiers, de pénétrer dans le musée et de voler la stèle. Une nouvelle poursuite peut avoir lieu, mais le principe de discrétion va un peu bloquer les PJ : un tel incendie rassemble des centaines de pompiers, des curieux, des journalistes, etc. Mais un combat au milieu des flammes, ça peut être sympa quand même...

Bref...

Voilà les PJ sans la stèle, et sans la moindre piste pour retrouver les sorciers. Ils sont en outre certainement vexés par la défaite qu'ils viennent de subir. Et ce n'est rien face à l'engueulade qu'ils vont recevoir lorsque Notre-Dame va les appeler. En gros, ils doivent retrouver la stèle ou être rétrogradés ou renvoyés au Paradis pour longtemps.



Péhènejies

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Hommes du musée	PF	2	
Incarnation:	Jim, Jack, Mike, etc.	PP	0	
Supérieur:	N/A	BL	2	□□□□□□□□
Grade:	N/A	BG	5	□□□□□
Description:	Banals et passes partout	BF	7	□□□
		MS	10	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

1+

2

2

Volonté	Présence	Chance
---------	----------	--------

1

2

1+

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat 1 Agi

+ Corps à corps 1+ Agi

+ Défense 1+ Agi

+ Tir 1 Per

+ Acrobatie 1 Agi

+ Athlétisme 1 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale 2 Pré

+ Baratin 2 Pré

+ Discrétion 2 Agi

+ Discussion 2 Vol

+ Séduction 1+ Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Avoir l'air de rien 2

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	John Cunningham	PF	5	
Incarnation:	John	PP	0	
Supérieur:	La Rose	BL	3	□□□□□□□□
Grade:	N/A	BG	6	□□□□□
Description:	Grand maigre	BF	9	□□□
	Chapeau melon	MS	12	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

2

2+

3

Volonté	Présence	Chance
---------	----------	--------

3

2+

2

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
-----------------------------------	--------	-------

+ Combat 1 Agi

+ Corps à corps 2 Agi

+ Défense 2 Agi

+ Tir 1+ Per

+ Acrobatie 2 Agi

+ Athlétisme 1 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
----------------------------	--------	-------

+ Aisance sociale 3 Pré

+ Baratin 2+ Pré

+ Discrétion 2+ Agi

+ Discussion 3 Vol

+ Séduction 2+ Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Résister à la torture 2 Vol

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Pentacle pour démon 1

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Lajar	PF	9	
Incarnation:	Michael Denning	PP	21	
Supérieur:	Michel	BL	8	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	16	□□□□□□
Description:	Grand blond tordu	BF	24	□□□
		MS	32	□□

Force	Agilité	Perception
5	4+	3+

Volonté	Présence	Foi
4	2+	3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Epée longue	2	4+ Agi
+ Corps à corps		4+	Agi
+ Défense		5	Agi
+ Tir	Armes de poing	2	4 Per
+ Acrobatie		2+	Agi
+ Athlétisme		4	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		2	Pré
+ Baratin		2	Pré
+ Discrétion		3+	Agi
+ Discussion		2	Vol
+ Séduction		1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Frapper comme un bœuf	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Maîtrise martiale	2		
Arme exaltée	2		
Armure corporelle	2		
Aura de courage	1+		
Détection des ennemis	1+		
Vitesse	1		
Arme bénite : épée longue	Inv.		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Epée longue bénite			
Pistolet gros calibre			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Darajon	PF	9	
Incarnation:	Graham Delight	PP	26	
Supérieur:	Dominique	BL	7	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	14	□□□□□□
Description:	Noir assez enveloppé	BF	21	□□□
		MS	28	□□

Force	Agilité	Perception
4	4	4+

Volonté	Présence	Foi
5	4	4

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Couteau	2	3 Agi
+ Corps à corps		4	Agi
+ Défense		4	Agi
+ Tir	Armes de poing	2	5 Per
+ Acrobatie		2+	Agi
+ Athlétisme		3	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		2+	Pré
+ Baratin		3	Pré
+ Discrétion		4+	Agi
+ Discussion		3+	Vol
+ Séduction		4	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Réfléchir avant d'agir	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Jugement	2+		
Lumière céleste	2		
Champ de force	2		
Charme	2		
Détection du mal	1+		
Jet d'eau bénite	1+		
Volonté supra-normale	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Couteau de combat			
Pistolet gros calibre			



- Acte troisième -
Encombrements sur
l'autoroute Ley
Lines



Même les premiers de classe ont des accès de colère

Voir la Rose piquer une stèle contenant les vrais noms de dizaines d'anges et de démons, ça met Yves en colère. Yves n'est pas souvent en colère, mais là, il est furax. Certains diront qu'il sait tout, et donc qu'ils savaient ce qui allait arriver. Ouais, mais s'il sait tout, il ne s'encombre en général pas des détails. Or, là, cette histoire de sorcellerie, la trahison de Harut et Marut, c'est une histoire personnelle pour l'Archange des Sources. La sorcellerie est une écharde dans on doigt dont il aimerait se débarrasser une bonne fois pour toute. Alors il va y mettre les moyens.

Retour à Paris

Les PJ sont rappelés à Paris pour faire leur rapport. L'absence totale de piste ne leur donne aucune bonne raison de rester en Angleterre. Mais qu'ils choisissent l'avion ou le train, le siège derrière eux est occupé par mister Yves himself, qui se dit que les PJ sont les mieux placés pour continuer l'enquête. Il ne se fait pas repérer, et suit les PJ au débarquement. Par une malchance qu'on peut appeler surnaturelle, les bagages de tous les PJ sonnent lors du passage aux rayons X. Ils sont donc tous convoqués dans un bureau des douanes. Dans ce bureau, un seul homme, costard cravate un peu stricte, petite mallette en cuir, lunettes rondes, air sévère. C'est Yves, qui fait flasher son aura directement pour mettre les choses au clair : « Asseyez-vous. Bon, je suis Yves, l'Archange des Sources. Je ne prends pas souvent la peine de me mêler des missions des anges, mais là, c'est important. Vous avez perdu la stèle. Vous devez la retrouver. Notre-Dame va vous mettre en disponibilité, et vous donner deux mois pour régler l'affaire comme bon vous semble sous peine de retour au Paradis. Je vais vous aider à la retrouver, moi, cette stèle. Retrouvez-moi sur le parvis de Notre-Dame demain midi, je vous fournirai le moyen. A demain. ».

L'idée d'Yves

Si vous êtes un fanatique d'INS/MV, vous le savez, et sinon, je vais vous l'apprendre : l'invocation des supérieurs et la sorcellerie fonctionnent selon un principe commun : l'existence des Ley Lines, ces lignes d'énergie qui traversent l'univers entier et qui relient les différentes Marches. Quand un ange appelle son archange à la rescousse, ou quand un sorcier invoque un démon, l'énergie de l'appelé passe par les Ley Lines et arrive sur Terre. Quand les êtres humains meurent, leur âme est guidée vers le Purgatoire le long des mêmes Ley Lines. Pour s'assurer que ce transfert fonctionne bien, l'Archange Jean et le Prince-Démon Vapula ont conjointement créé une machine qui observe le réseau de Ley Lines afin d'amener les âmes des humains vers le Purgatoire. Yves, qui sait tout, sait que cette machine, si on la détourne de sa fonction première permet d'observer le « réseau » de Ley Lines de l'univers et de visualiser chaque âme qui suit une de ces lignes. Il va donc demander aux PJ de pirater la machine et d'observer jusqu'à ce qu'ils découvrent un lieu vers lequel se dirigent beaucoup d'êtres d'énergie pure, des anges ou des démons invoqués par des sorciers. Il soupçonne effectivement que la Rose ne va pas pouvoir se retenir d'essayer sa nouvelle stèle.

Rendez-vous sur le parvis de Notre-Dame

Le lendemain très tôt, les PJ, s'ils ne s'y sont pas encore rendus, sont convoqués à Notre-Dame. Leur contact habituel les reçoit dans son bureau habituel. Il a l'air d'avoir passé une mauvaise nuit. Il s'adresse aux PJ de sa voix fatiguée : « Les gars, vous êtes dans la mouise. Votre échec de Londres est remonté très haut et très vite. Aujourd'hui, vous êtes aux pieds du mur : ou bien vous retrouvez la stèle dans les deux mois qui viennent, ou bien vous serez renvoyés au Paradis pour un bon bout de temps. Pour vous laisser mener votre affaire comme vous l'entendez, vous êtes officiellement mis au repos. Aucune mission ne vous sera confiée pendant deux mois. Tenez-moi tout de même au courant de vos avancées. Vous pouvez disposer. ». Aucun matériel, aucune directive, les PJ sont libres comme l'air...

A midi, effectivement, Yves les attend au milieu des touristes sur le parvis de la Cathédrale. Il est seul, et porte son habituelle mallette de cuir noire. Il est soulagé lorsqu'il voit arriver les PJ. Si ceux-ci ne viennent pas, il les appelle pour les engueuler et pour qu'ils rappellent au plus vite. Bref, une fois les PJ présents, il les emmène dans Notre-Dame. Là, il emprunte un confessionnal habituel, introduit une clef dans une serrure, et l'ascenseur s'enfonce directement vers le troisième sous-sol. C'est peut-être la première fois que les PJ découvrent cet étage plus brut, creusé dans la pierre, et classé top secret. Yves les emmène à travers un dédale de couloirs vers une petite pièce où se trouve une toute petite porte à l'air anodin. Yves y introduit une clef et ouvre la porte, qui donne sur un escalier (qui monte et qui descend) à perte de vue. Yves se retourne vers les PJ : « Ceci est l'escalier du multivers. Chaque porte qu'on y rencontre ouvre sur une Marche Intermédiaire, un monde parallèle si vous voulez. Tout au sommet se trouve le Paradis, et en bas, l'Enfer. Vous allez emprunter cet escalier vers le haut et passer la première porte que vous trouverez. Elle est grise et terne, et n'est pas fermée à clef. Elle conduit au Purgatoire, là où se rendent la plupart des âmes humaines après leur mort. C'est là que les âmes seront jugées, après un certain temps, voire un temps certain, et puis aiguillées vers le Paradis ou l'Enfer. Si vous marchez toujours tout droit, vous finirez par tomber sur les anges et les démons qui travaillent à garder le système en état de

marche. Anges et démons travaillent en collaboration, car ce système de pesée des âmes est à la base du Grand Jeu. Evitez tout contact avec eux, puisque nul n'est censé arriver là par la porte. Vous découvrirez là une énorme machine bourrée d'écrans de contrôle, de câbles dans tous les sens, avec plusieurs anges et démons qui s'affairent autour. C'est cette machine que vous devez pirater. Branchez ce modem sur une entrée de la machine et quittez l'endroit. Planquez-vous quelque part dans le Purgatoire et branchez cet ordinateur. Observez le trafic sur l'écran, et quand vous découvrirez que beaucoup d'anges ou de démons suivent les Ley Lines vers le même endroit, vous aurez découvert où se cachent les sorciers. Je pense en effet qu'ils voudront invoquer de nombreux anges et démons dans les jours et les semaines à venir. Quand vous aurez découvert l'endroit, revenez par ici et sortez de la Cathédrale. Appelez-moi ensuite à ce numéro. Bonne chance ». Et il referme la porte derrière eux.

Balade au Purgatoire

Les PJ empruntent donc l'escalier et passent la porte du Purgatoire. Ils se retrouvent dans un grand espace gris. Le sol est gris, le ciel est gris, et les quelques âmes égarées qui errent là sont grises aussi. Au loin on entend un brouhaha provoqué par le service administratif de la Marche, là où se trouve la machine. En progressant, les PJ aperçoivent quelques anges et démons. Tous portent des ailes (blanches et lumineuses ou bien noires et membraneuses) afin de les identifier clairement.

La machine

Lorsqu'enfin les PJ atteignent le centre de la Marche (si tant est qu'elle ait un centre), les PJ voient clairement une centaine d'anges et de démons. Certains sont en train de discuter longuement sur le sort d'une âme, tandis que d'autres s'affairent autour d'une machine mécano-électronico-magique, et d'autres encore maintiennent l'ordre dans les rangs des âmes des morts qui attendent leur jugement. Tout ce système tourne en permanence, impossible d'attendre la nuit. Pourtant, il faut bien que les PJ approchent de la machine pour y raccorder le modem fourni par Yves (le boîtier ressemble à un modem comme vous en connaissez tous, de la taille d'une cassette vidéo, sans écriture, et un seul câble qui en sort. Il est parcouru de dizaines de diodes vertes, oranges et rouges qui clignotent de manière anarchique).

Plusieurs solutions pour approcher, mais les PJ en trouveront d'autres : se déguiser en âme perdue et approcher discrètement, faire le coup de force, brancher le modem et fuir, approcher discrètement en volant, faire diversion, etc.

Un ordinateur, c'est chiant

Une fois le modem branché, les PJ n'ont plus qu'à s'isoler et à allumer leur ordinateur. Celui-ci ressemble à un portable ordinaire, sauf qu'il ne porte aucune marque. Une seule fonction est accessible aux PJ, c'est appuyer sur le bouton « marche/arrêt ». A cet instant, la machine démarre, et on obtient sur l'écran une carte du monde. De temps en temps (cinq à six fois par jour environs), une sorte d'étoile filante, parfois jaune, parfois noire, semble percuter un endroit de la planète. Il s'agit de l'âme d'un ange ou d'un démon qui s'incarne. Certaines traces sont plus grosses, et plus rares encore. Elles représentent les invocations de supérieurs. Les PJ n'ont plus qu'à attendre de découvrir quelque chose d'inhabituel.

Pour passer le temps

Le Purgatoire n'est pas censé accueillir d'intrus. Un service d'ordre composé d'anges et de démons peu doués patrouille afin de chasser les importuns. Si vous voulez un peu d'action, faites repérer les PJ par un groupe de quatre ou cinq anges et démons de grade 0 qu'il faudra bien éliminer, puisqu'il n'y a nulle part où se cacher.

Enfin

Après plusieurs jours d'attente, les PJ pourront enfin remarquer quelque chose d'anormal. Quatre ou cinq fois sur la même journée, des traces jaunes et noires percutent un endroit dans le Mer de Norvège. Pour confirmer la chose, le lendemain, le manège continue. C'est clair, il doit y avoir un endroit en Mer de Norvège où se sont réfugiés les sorciers de la Rose. Les PJ n'ont plus qu'à sortir du Purgatoire et appeler Yves. L'Archange est heureux de ce résultat. Il offre aux PJ des billets pour se rendre à l'endroit découvert. Comme l'endroit est au large de la ville norvégienne de Trondheim, il s'agit de billets d'avion jusqu'Oslo et de tickets de train jusque Trondheim. Yves leur donne également une bonne liasse de billets afin de louer un bateau et d'aller voir de plus près. L'Archange des Sources recommande la plus grande prudence. Les PJ, selon lui, devraient observer, lui faire un rapport, et décider ensuite de la marche à suivre. Bonne chance.



- Acte quatrième -
Des sorciers au pays
du saumon



La mer de Norvège

Pour ceux qui ne disposent pas d'un atlas, la mer de Norvège s'étend au nord de la Grande-Bretagne, entre la Norvège et l'Islande. Ce sont des eaux très froides qui regorgent de saumon et de pétrole. C'est d'ailleurs sur une plate-forme pétrolière que sont réfugiés les sorciers. La Rose possède en effet de nombreuses sociétés, dont une d'exploitation de pétrole. Une plate-forme de pompage loin au large est donc un refuge idéal pour qui veut être discret. Elle est située à environs 200 kilomètres au large de Trondheim.

La plate-forme

Il s'agit d'un grand carré de 80 mètres de côté flottant sur la mer. Tel un iceberg, une bonne partie de la masse se trouve sous l'eau, notamment l'impressionnant mécanisme qui permet de la maintenir à flot et de la stabiliser. La plate-forme en elle-même comporte des bâtiments destinés à loger le personnel, une sorte de tour de contrôle, un hélicoptère, le matériel de forage et de pompage, plusieurs grues et des tas de trucs comme des câbles, des fûts, des caisses, etc. Un bateau pouvant transporter une trentaine de personnes est amarré à la plate-forme. A y regarder de plus près, les détails suivants apparaissent : l'habituel « H » de l'hélicoptère a été remplacé par un pentacle, des mitrailleuses sont installées sur le toit de la tour de contrôle, et des hommes armés patrouillent par deux.

Les PJ peuvent observer quelques temps. Dans ce cas, ils assisteront à l'invocation d'anges et de démons. Tout fonctionne toujours parfaitement, mais aucune trace de la stèle. Par contre, à cette occasion, ils peuvent remarquer qu'il y a près de quarante personnes sur cette plate-forme, et qu'elles semblent disposer d'un armement conséquent.

Bubulle et Nemo

Si les PJ restent jusqu'à pouvoir assister à une invocation, ils en auront pour leur argent, puisque ce sont deux invocations successives qui se déroulent devant leurs yeux ébahis. Les sorciers invoquent en fait deux démons de Vephar qui seront chargés de surveiller les alentours de la plate-forme. En effet, juste après leur invocation, les deux démons plongent dans la mer afin de patrouiller. Si les PJ ne veulent pas être repérés, ils feraient bien de fuir. Dans le cas contraire, il leur faudra se battre, et sans doute seront-ils alors repérés par les sorciers qui enverront alors de nombreux hommes sur des zodiaques. La fuite semble alors la meilleure solution.

Rencontre intéressante

Les PJ rentrent sans doute à Trondheim avec la ferme intention d'appeler Yves à la rescousse. L'Archange est très intéressé par le récit des PJ et dit qu'il va envoyer une équipe. En attendant, les PJ devront se tenir à carreau. Comment ils reconnaîtront l'équipe ? Ils ne pourront pas la rater...

Le téléphone est à peine raccroché qu'une aura démoniaque se fait sentir. Non loin des PJ, le démon à l'origine de l'aura vient d'utiliser Détection du Bien pour s'assurer de l'identité de ses interlocuteurs. L'adolescent aux cheveux bleus s'approche des PJ les mains levées : « Bonjour les gens. On voudrait discuter d'une affaire avec vous. On a des informations à partager à propos de la plate-forme. Des informations urgentes, mais on a besoin de vous pour les utiliser à bon escient. Si vous êtes intéressés, rendez-vous au restaurant du centre commercial que vous voyez là-bas à 18 heures. Les Norvégiens dînent tôt. Sinon, dites adieu à votre stèle. ». Et sans attendre la réponse des PJ, le démon se téléporte en lieu sûr.

Le soir, effectivement, six personnes à l'air un peu louche attendent les PJ au restaurant. Le démon aux cheveux bleus qui leur a parlé est là. Il y a aussi un grand chauve à lunettes, un petit italien en costume trois pièces de chez Armani, une femme de quarante ans habillée dans le plus pur style gothique, une autre femme trop maquillée portant une robe moulante à pois rouges et un gosse d'une dizaine d'années avec les cheveux en brosse et des piercings partout. Il y a aussi une chaise vide par PJ. Et sans doute à la surprise des PJ, c'est le gosse qui prend la parole. « Bonsoir mes amis. Je n'irai pas par quatre chemins. Nous avons vu aussi la plate-forme. Il paraît clair que chacun de notre côté, nous ne pourrions pas l'investir et voler la stèle. Mais ensemble, nous pourrions être bien plus efficaces. Ma collègue ici présente (il pointe du doigt la dame en robe à pois) est une spécialiste des explosifs. Si on lui laisse assez de temps, elle enverra la plate-forme et la stèle par six cents mètres de fond, là où personne ne pourra plus aller la pêcher. Ça vous semble un bon plan ? ». Les PJ peuvent bien sûr arguer qu'ils attendent du renfort. Dans ce cas le gosse dira qu'il sait que les sorciers pensent évacuer la stèle dans deux jours. Les PJ sont-ils sûrs que les renforts arriveront à temps ? Il serait dommage de voir encore la stèle s'envoler sans espoir de la retrouver.

Ici votre scénario peut prendre deux tournures, selon le choix des PJ. L'histoire de l'évacuation imminente de la stèle est fautive, mais comment les PJ pourraient-ils le savoir ? S'ils refusent, les démons les laissent partir, mais ils le suivront toujours discrètement afin de saisir la première occasion de prendre la stèle, ce qui se fera quand les PJ attaqueront avec leurs renforts. En cas d'accord entre les PJ et les démons, ces derniers ont prévu un plan sans faille qu'ils sont prêts à exposer aux PJ.

Le plan des démons

Ils espèrent simplement que les PJ s'allieront à eux pour attaquer la plate-forme et y semer la confusion la plus totale. Pendant ce temps, C4 placera ses explosifs. Et au signal, tout le monde évacue et on fait pêter la marchandise. Tout se retrouve dans le fond de la mer et basta, fin de l'histoire, on se sépare et on ne se revoit jamais.

Evidemment, ils n'ont pas tout dit. C4 ne doit pas seulement faire sauter l'affaire, mais également récupérer la stèle. La combinaison de ses pouvoirs et de sa force phénoménale lui permettront de soulever la stèle et de nager avec elle jusqu'à un point de rendez-vous ou viendra la récupérer le reste de son équipe. Cette partie reste cachée aux PJ qui ne la découvriront peut-être jamais. Si les PJ acceptent de participer au plan et qu'ils ne se doutent de rien, les voilà bernés. Il se pourrait aussi qu'ils se rendent compte à un moment ou à un autre de la supercherie, ce qui ajouterait encore au chaos. Pour l'attaque, reportez-vous à la partie consacrée aux défenses de la plate-forme.

Les renforts

Si les PJ ont refusé de collaborer avec les démons, ils doivent patienter huit jours avant de voir arriver un bateau de Greenpeace dans le port. Ce dernier arrive avec moult sonneries de sirènes, personne dans le port n'est ignorant de l'arrivée du bateau. Une grande banderole est accrochée sur le bateau : « Non aux plates-formes de forage ». Ceci dans le but d'attirer les PJ sur le navire. Vous l'avez compris, voici les renforts promis par Yves.

Le capitaine du navire porte son pull-over Greenpeace et est un ange de Laurent fort bien noté par ses supérieurs. Son équipage est composé de quatre anges et de quinze Soldats de Dieu prêts à intervenir n'importe où. D'habitude, on appelle le capitaine Green pour des missions anti-pollution, mais là, Yves n'avait que ça sous la main, alors...

Il demandera aux PJ de lui faire un topo de la situation et attend les ordres. Eh oui, pour les PJ qui espéraient que le capitaine allait tout régler pour eux, c'est raté. Ils sont aux commandes et vont devoir mettre un plan au point pour récupérer la stèle.

Le plan B des démons

Si la proposition des démons a été repoussée par les PJ, les cornus ne restent pas sans rien faire. Ils repèrent évidemment le bateau du capitaine Green et décident d'agir. Hélas, maintenant, ils sont non seulement moins nombreux que les sorciers, mais également que les PJ. Ils informent leur hiérarchie qui change alors leurs priorités : les démons sont maintenant chargés d'envoyer la plate-forme, la stèle et les sorciers par le fond. Le sort des anges n'est d'aucune importance.

Les démons estiment (sans doute fort justement) que les PJ et les renforts qu'ils viennent de recevoir vont mettre en place un coup de force afin de récupérer la stèle. Ils ne veulent pas intervenir directement dans la baston, alors voici le plan qu'ils ont imaginé. Ils comptent laisser les anges attaquer et récupérer la stèle. Une fois cette dernière transférée sur le bateau, c'est lui que les démons vont faire exploser. Pour ce faire, ils l'aborderont discrètement pendant que la plate-forme sera mise à feu et à sang et vont le piéger de toutes parts.

N'oubliez pas que les démons sont intelligents. Ils ne quittent pas les PJ d'une semelle, et si les anges mettent au point un plan un peu spécial, ils y réagiront avec justesse. Ils ont néanmoins un point faible : leur méthode favorite et quasi exclusive consiste à utiliser les explosifs grâce à C4. Cette monomanie pourrait causer leur échec.

Si d'aventure le plan des PJ était si nul que les sorciers sortaient vainqueurs de l'affrontement, les démons feraient simplement pêter la plate-forme au plus tôt. Jamais ils ne se risqueront dans un combat rapproché.

Les défenses de la plate-forme

Des mitrailleuses lourdes sur trépied sont placées au sommet de la tour de contrôle et de deux grues. De là haut, les sorciers peuvent canarder toute la plate-forme. Les hommes derrière ces armes sont des humains, les sorciers préférant garder les anges et démons invoqués pour le contact.

Les piliers de la plate-forme sont couverts de mines artisanales. Escalader un pilier demande une extrême prudence sous peine de déclencher une explosion de la force d'une grenade. Ces explosions sont néanmoins trop faibles pour mettre en danger le pilier lui-même.

Les sorciers ont évidemment un personnel assez conséquent. Il y a en fait cinq vrais sorciers capables d'invoquer et de contrôler des anges et des démons, 10 hommes de main sans pouvoir, mais très motivés, et 4 anges et 4 démons invoqués (ajoutez-en un par jour si les PJ traînent). Deux des démons (Bubulle et Nemo) se relaient pour patrouiller dans l'eau. Les autres patrouillent sur la plate-forme, souvent par équipes de deux. Un ange et un démon sont assignés à la protection des sorciers, qui sont quasi inséparables. Ces deux là sont de véritables bêtes de guerre.

Et ?

Et bien ça va dépendre de vos joueurs. Vont-ils donner l'assaut de front ? Monter une opération commando nocturne ? Trouver une idée à la con comme d'habitude ? En tout cas, cela risque d'être intéressant, et violent. Le plus drôle étant l'intervention des démons quand les PJ croiront avoir récupéré la stèle... Faites de tout cela un final à la James Bond, où dans le feu de l'action, les PJ prennent les décisions et sont confrontés aux PNJ les plus puissants. Pensez toujours à la plate-forme : on peut tomber à l'eau, se servir des grues comme d'une arme, etc. Et si C4 faisait sauter les flotteurs et un pilier, quel joli bordel ça ferait.

Conditions de victoire

La stèle reste entre les mains des sorciers : Echec total, -7 PA
La stèle tombe entre les mains des démons : Echec, -5 PA
La stèle est au fond de la mer de Norvège : Echec partiel, -2 PA
La stèle est récupérée : Réussite totale, +5 PA
Les cinq sorciers sont éliminés : +1 PA
Les démons sont éliminés : +1 PA
Les PJ se sont alliés aux démons : -1 PA

Casting – Les sorciers

Magna Veritas - Feuille de PNJ			
Nom:	Kurt Ogelsheim	PF	6
Incarnation:	/	PP	
Supérieur:	Sorcier	BL	2 □□□□□□
Grade:	/	BG	5 □□□□
Description: 40 ans, petit, cerné malingre et presque chauve		BF	7 □□
		MS	10 □□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

1+ 2 3

Volonté	Présence	Chance
---------	----------	--------

5 3 3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
-----------------------------------	--	--------	-------

+ Combat		1	Agi
+ Corps à corps		1	Agi
+ Défense		1	Agi
+ Tir		1+	Per
+ Acrobatie		1	Agi
+ Athlétisme		0+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
----------------------------	--	--------	-------

+ Aisance sociale		4	Pré
+ Baratin		4+	Pré
+ Discrétion		2	Agi
+ Discussion		5+	Vol
+ Séduction		3	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Tous les talents de sorcier	4+	
Sorts annexes, un peu de tout		
Parler d'une voix grave	4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Magna Veritas - Feuille de PNJ			
Nom:	Tim Olgursson	PF	6
Incarnation:	/	PP	
Supérieur:	Sorcier	BL	3 □□□□□□
Grade:	/	BG	7 □□□□
Description: 35 ans, beau blond		BF	10 □□
		MS	14 □□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

2+ 2+ 2+

Volonté	Présence	Chance
---------	----------	--------

4 3+ 2+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
-----------------------------------	--	--------	-------

+ Combat		1+	Agi
+ Corps à corps		3	Agi
+ Défense		3	Agi
+ Tir	Armes de poing	1+ 3	Per
+ Acrobatie		2	Agi
+ Athlétisme		2+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
----------------------------	--	--------	-------

+ Aisance sociale		3+	Pré
+ Baratin		3	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		4	Vol
+ Séduction		3+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
---------------------------	--------	-------

Tous les talents de sorcier	4	
Sorts annexes, quelques-uns		
Faire des gros yeux	4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Pistolet gros calibre			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Nils Larson	PF	6	
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	Sorcier	BL	3	□□□□□□□□
Grade:	/	BG	6	□□□□□□
Description:	35 ans, brun, lunettes cerclées	BF	9	□□□
		MS	12	□□

Force	Agilité	Perception
2	2	2+

Volonté	Présence	Chance
4	2	2+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Couteau	1	3 Agi
+ Corps à corps		3	Agi
+ Défense		3	Agi
+ Tir		1	Per
+ Acrobatie		1+	Agi
+ Athlétisme		2	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		2	Pré
+ Baratin		1+	Pré
+ Discrétion		2	Agi
+ Discussion		1+	Vol
+ Séduction		1	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Tous les talents de sorcier	4	
Sorts annexes, quelques-uns		
Manger une pomme	4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Couteau			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Gorn Happert	PF	5	
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	Sorcier	BL	2	□□□□□□□□
Grade:	/	BG	5	□□□□□□
Description:	32 ans, petit gros	BF	7	□□□
		MS	10	□□

Force	Agilité	Perception
1+	1	3

Volonté	Présence	Chance
4	1+	2

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat		0+	Agi
+ Corps à corps		0+	Agi
+ Défense		0+	Agi
+ Tir		1+	Per
+ Acrobatie		0+	Agi
+ Athlétisme		0+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		1	Pré
+ Baratin		1	Pré
+ Discrétion		0+	Agi
+ Discussion		2	Vol
+ Séduction		0+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Talents de sorcier pour les anges	5	
Sorts annexes, tous		
Se prétendre le meilleur des sorciers	4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités



Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Peter Smith	PF	6	
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	Sorcier	BL	3	□□□□□□□□
Grade:	/	BG	6	□□□□□□
Description:	40 ans, sosie du Prince Charles	BF	9	□□□
		MS	12	□□

Force	Agilité	Perception
2	2	2

Volonté	Présence	Chance
4	2	2+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Canne-épée	1	2+ Agi
+ Corps à corps		1	Agi
+ Défense		3	Agi
+ Tir		1	Per
+ Acrobatie		2+	Agi
+ Athlétisme		2+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		3+	Pré
+ Baratin		2+	Pré
+ Discrétion		2+	Agi
+ Discussion		3	Vol
+ Séduction		2	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Talents de sorcier pour les démons		4	
Sorts annexes, quelques-uns			
Pêter plus haut que son c...		4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Canne-épée			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	John, Jack, Gunther	PF		
Incarnation:	Hommes de main	PP		
Supérieur:	/	BL		□□□□□□□□
Grade:	/	BG		□□□□□□
Description:	Patibulaires (mais presque)	BF		□□□
		MS		□□

Force	Agilité	Perception
3	2+	2+

Volonté	Présence	Chance
1+	1+	1+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Couteau	1+	3 Agi
+ Corps à corps		3+	Agi
+ Défense		3+	Agi
+ Tir	Armes automatiques	1	3 Per
+ Acrobatie		3	Agi
+ Athlétisme		3+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		1	Pré
+ Baratin		1	Pré
+ Discrétion		2+	Agi
+ Discussion		1	Vol
+ Séduction		1	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Beugler en norvégien		4	

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Kalachnikov			
Pistolet gros calibre			
Couteau			



Casting – Les invoqués

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Bubulle	PF	7	
Incarnation:	Jack Young	PP	12	
Supérieur:	Vephar	BL	6	□□□□□□
Grade:	1	BG	12	□□□□
Description:	Clochard hirsute	BF	18	□□
		MS	24	□□

Force	Agilité	Perception
4	3+	2+

Volonté	Présence	Foi
3	3	2+

Ce qui peut servir pour bastonner

	Niveau	Carac
+ Combat	1+	Agi
+ Corps à corps	4	Agi
+ Défense	4	Agi
+ Tir	Harpon 1 3	Per
+ Acrobatie	2+	Agi
+ Athlétisme	3	For

Ce qui peut parfois servir

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	2	Pré
+ Baratin	1+	Pré
+ Discrétion	2+	Agi
+ Discussion	1+	Vol
+ Séduction	1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Nager comme un poisson	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Vie subaquatique	2		
Anaérobiose	Inv.		
Contrôle des animaux	1		
Immunité contre le froid	Inv.		

Limitation : cornes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Lance-harpons			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Nemo	PF	7	
Incarnation:	Honoré Diala	PP	9	
Supérieur:	Vephar	BL	5	□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□
Description:	Africain trop maigre	BF	15	□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	2+	4

Volonté	Présence	Foi
4+	2+	3

Ce qui peut servir pour bastonner

	Niveau	Carac
+ Combat	1	Agi
+ Corps à corps	3+	Agi
+ Défense	3+	Agi
+ Tir	2	Per
+ Acrobatie	2+	Agi
+ Athlétisme	2+	For

Ce qui peut parfois servir

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	1+	Pré
+ Baratin	1+	Pré
+ Discrétion	2+	Agi
+ Discussion	1+	Vol
+ Séduction	1	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Sauter comme un dauphin	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Vie subaquatique	1+		
Sommeil	1		
Vol	1		
Forme de combat	1		

Limitation : voix nasillarde

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Adjai	PF	7	
Incarnation:	Sven Tronson	PP	18	
Supérieur:	Jean-Luc	BL	8	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	16	□□□□□
Description:	Garde du corps	BF	24	□□□
	Coupe en brosse, fine moustache	MS	32	□□

Force	Agilité	Perception
5	4	5+

Volonté	Présence	Foi
2+	2	3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau		Carac
+ Combat	Epée	2	4	Agi
+ Corps à corps		5		Agi
+ Défense		4+		Agi
+ Tir	Armes de poing	2+	3+	Per
+ Acrobatie		2+		Agi
+ Athlétisme		3+		For

Ce qui peut parfois servir		Niveau		Carac
+ Aisance sociale		1		Pré
+ Baratin		1		Pré
+ Discrétion		2+		Agi
+ Discussion		1		Vol
+ Séduction		1		Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau		Carac
Faire barrage		4		

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Sacrifice ultime	3		
Armure corporelle	2		
Aura de pacification	1		
Détection des ennemis	1		
Paralyse	1		
Rebond	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Epée			
Revolver gros calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Gorlog	PF		
Incarnation:	Trent Razson	PP		
Supérieur:	Belial	BL		□□□□□□□□
Grade:	1	BG		□□□□□
Description:	Garde du corps	BF		□□□
	Viellard décrépi	MS		□□

Force	Agilité	Perception
4	4	4

Volonté	Présence	Foi
3+	3+	3+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau		Carac
+ Combat	Tronçonneuse	2	4	Agi
+ Corps à corps		4		Agi
+ Défense		4		Agi
+ Tir		2		Per
+ Acrobatie		3+		Agi
+ Athlétisme		4		For

Ce qui peut parfois servir		Niveau		Carac
+ Aisance sociale		2		Pré
+ Baratin		1+		Pré
+ Discrétion		2		Agi
+ Discussion		1+		Vol
+ Séduction		2+		Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau		Carac
Hurler avec sa tronçonneuse		4		

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Incendie	2		
Jet de flammes	2		
Douleur	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Tronçonneuse maudite			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Shnoug	PF	6	
Incarnation:	Alice Spencer	PP	13	
Supérieur:	Shaytan	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□□
Description:	Jolie rousse	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
2	3	4

Volonté	Présence	Foi
4	4	3+

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	1+	Agi
+ Corps à corps	3	Agi
+ Défense	3	Agi
+ Tir	2	Per
+ Acrobatie	2+	Agi
+ Athlétisme	2+	For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	4	Pré
+ Baratin	4	Pré
+ Discrétion	3+	Agi
+ Discussion	2+	Vol
+ Séduction	4+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Jouer la belle	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Décrépitude	2		
Illusions	2		
Peur	2		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet petit calibre			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Prat	PF	7	
Incarnation:	Joe Dare	PP	10	
Supérieur:	Michel	BL	7	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	14	□□□□□□
Description:	Jeune cadre dynamique en costard	BF	21	□□□
		MS	28	□□

Force	Agilité	Perception
4	5+	3+

Volonté	Présence	Foi
3	3	3+

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	2+	Agi
+ Corps à corps	5	Agi
+ Défense	5	Agi
+ Tir	Armes lourdes 3	5 Per
+ Acrobatie	5	Agi
+ Athlétisme	5	For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	1+	Pré
+ Baratin	1+	Pré
+ Discrétion	3+	Agi
+ Discussion	2	Vol
+ Séduction	1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Savoir militaire	5	
Faire tout pêter	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Maîtrise martiale	2		
Membre blindé	Inv.		
Télékinésie	2		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Bazooka bénit			



Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Boulogne	PF	6	
Incarnation:	Albert Swanson	PP	11	
Supérieur:	Daniel	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	12	□□□□□□
Description: Chevelu, perfecton tee-shirt Morgoth		BF	18	□□□□
		MS	24	□□

Force	Agilité	Perception
3	4	4

Volonté	Présence	Foi
3	3	4

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Batte de base-ball	2	5 Agi
+ Corps à corps		4	Agi
+ Défense		4	Agi
+ Tir		2	Per
+ Acrobatie		2+	Agi
+ Athlétisme		3	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		1+	Pré
+ Baratin		1+	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		1+	Vol
+ Séduction		1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Foutre la merde au parc		4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Pétrification	2		
Arme exaltée	2		
Champ magnétique	1		
Détection du mal	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Batte de base-ball			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Aloha	PF	5	
Incarnation:	Gilbert Tanner	PP	9	
Supérieur:	Novalis	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□□
Description: Nerd, boutons, lunettes		BF	15	□□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
2	3	5

Volonté	Présence	Foi
3	4	4

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat		1+	Agi
+ Corps à corps		1+	Agi
+ Défense		1+	Agi
+ Tir		2+	Per
+ Acrobatie		3	Agi
+ Athlétisme		2	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		3	Pré
+ Baratin		3	Pré
+ Discrétion		1+	Agi
+ Discussion		1+	Vol
+ Séduction		3+	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Glander		4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Pollen	2		
Lire les pensées	1+		
Absorption d'amour	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------



Casting – L'équipe de démons

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Arashkar	PF	7	
Incarnation:	Lucien Bougard	PP	19	
Supérieur:	Kronos	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	10	□□□□□
Description:	Gosse de 10 ans	BF	15	□□□
	Nombreux pierciengs	MS	20	□□
Force		Agilité		Perception
3		5		5
Volonté		Présence		Foi
4		2+		4
Ce qui peut servir pour bastonner			Niveau	Carac
+ Combat	Couteau		2+	3+ Agi
+ Corps à corps			5	Agi
+ Défense			5	Agi
+ Tir	Armes de poing		2+	4 Per
+ Acrobatie			5	Agi
+ Athlétisme			2+	For
Ce qui peut parfois servir			Niveau	Carac
+ Aisance sociale			1+	Pré
+ Baratin			2	Pré
+ Discrétion			3+	Agi
+ Discussion			4	Vol
+ Séduction			2	Pré
L'un ou l'autre au cas où			Niveau	Carac
Se faire respecter			4	
Piquer des colères			4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Déplacement temporel	2		
Projection temporelle	1		
Absorption de douleur	1+		
Corps électrique	Inv.		
Eventration	1+		
Jet d'acide	1+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Cran d'arrêt			
Pistolet petit calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	C4	PF	8	
Incarnation:	Josianne Belfleur	PP	15	
Supérieur:	Ouikka	BL	8	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	16	□□□□□
Description:	Femme trop maquillée, robe à poix	BF	24	□□□
		MS	32	□□
Force		Agilité		Perception
6		4		3
Volonté		Présence		Foi
2		2		2
Ce qui peut servir pour bastonner			Niveau	Carac
+ Combat			2	Agi
+ Corps à corps			3	Agi
+ Défense			3	Agi
+ Tir			2	Per
+ Acrobatie			2+	Agi
+ Athlétisme			6	For
Ce qui peut parfois servir			Niveau	Carac
+ Aisance sociale			1	Pré
+ Baratin			1	Pré
+ Discrétion			2	Agi
+ Discussion			1	Vol
+ Séduction			1	Pré
L'un ou l'autre au cas où			Niveau	Carac
Savoir militaire			4	
Boum !			4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Disparition	1+		
Adhérence	1		
Anaérobiose	Inv.		
Vitesse	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Plastic et détonateurs			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Thrash Thrash	PF	7	
Incarnation:	Fabian Taka	PP	13	
Supérieur:	Furfur	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	11	□□□□□
Description:	Adolescent aux cheveux bleus	BF	16	□□□
		MS	22	□□

Force	Agilité	Perception
3+	5	3+

Volonté	Présence	Foi
4	4	3

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	Nunchaku	2+ 5 Agi
+ Corps à corps		4 Agi
+ Défense		4 Agi
+ Tir		1+ Per
+ Acrobatie		4+ Agi
+ Athlétisme		4 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	3	Pré
+ Baratin	3+	Pré
+ Discrétion	3	Agi
+ Discussion	2+	Vol
+ Séduction	3	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Born to be cool	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Suicide	2		
Vitesse	2		
Téléportation	1+		
Détection du bien	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Nunchaku maudit			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Goldul	PF	7	
Incarnation:	Georges Raas	PP	12	
Supérieur:	Nybbas	BL	4	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	9	□□□□□
Description:	Grand chauve à lunettes, taciturne	BF	13	□□□
		MS	18	□□

Force	Agilité	Perception
2+	2+	5

Volonté	Présence	Foi
5	3+	3

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat		1+ Agi
+ Corps à corps		1+ Agi
+ Défense		2 Agi
+ Tir		2+ Per
+ Acrobatie		1 Agi
+ Athlétisme		1 For

Ce qui peut parfois servir	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	5+	Pré
+ Baratin	5	Pré
+ Discrétion	1	Agi
+ Discussion	4+	Vol
+ Séduction	2	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Ne rien dire	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Message subliminal	Inv.		
Charme	2		
Langage universel	Inv.		
Lire les pensées	2		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------



In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Garapa	PF	6	
Incarnation:	Emilio Stacci	PP	10	
Supérieur:	Valefor	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□□
Description:	Petit italien en costard Armani, grande classe	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	5	4

Volonté	Présence	Foi
3+	3+	2+

Ce qui peut servir pour bastonner Niveau Carac

	Niveau	Carac
+ Combat	2+	Agi
+ Corps à corps	3	Agi
+ Défense	3+	Agi
+ Tir	Armes de poing	2 3 Per
+ Acrobatie	3	Agi
+ Athlétisme	3	For

Ce qui peut parfois servir Niveau Carac

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	3	Pré
+ Baratin	3+	Pré
+ Discrétion	5	Agi
+ Discussion	2+	Vol
+ Séduction	3	Pré

L'un ou l'autre au cas où Niveau Carac

	Niveau	Carac
Italiano vero	4	

Pouvoirs Niveau PP Page

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Ouverture	2		
Obscurité	2		
Aura d'inattention	1		
Corps liquide	Inv.		

Armes Préc. Puiss. Qualités

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet gros calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Cradeloffilth	PF	6	
Incarnation:	Marie Pinjard	PP	9	
Supérieur:	Samigina	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	13	□□□□□□
Description:	Femme de 40 ans habillée en gothique	BF	19	□□□
		MS	26	□□

Force	Agilité	Perception
4+	5	3+

Volonté	Présence	Foi
2	2	2+

Ce qui peut servir pour bastonner Niveau Carac

	Niveau	Carac
+ Combat	2+	Agi
+ Corps à corps	4	Agi
+ Défense	4	Agi
+ Tir	Fusil à pompe	1+ 3 Per
+ Acrobatie	3	Agi
+ Athlétisme	3+	For

Ce qui peut parfois servir Niveau Carac

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	1	Pré
+ Baratin	1	Pré
+ Discrétion	3	Agi
+ Discussion	1	Vol
+ Séduction	1	Pré

L'un ou l'autre au cas où Niveau Carac

	Niveau	Carac
Chanter du black métal	4	

Pouvoirs Niveau PP Page

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Baiser vampirique	2		
Arme exaltée	2		
Membre exotique (cros)	Inv.		
Régénération	1		

Armes Préc. Puiss. Qualités

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Fusil à pompe			



Casting – Les renforts

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Capitaine Green	PF	9	
Incarnation:	Robert Dumont	PP	21	
Supérieur:	Laurent	BL	8	□□□□□□□□
Grade:	2	BG	16	□□□□□
Description:	Bel homme toujours en pull-over vert	BF	24	□□□
		MS	32	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

5 4 4

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

4 3+ 3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
-----------------------------------	--	--------	-------

+ Combat	Epée	2	5	Agi
+ Corps à corps		3		Agi
+ Défense		4		Agi
+ Tir		2		Per
+ Acrobatie		3		Agi
+ Athlétisme		3+		For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
----------------------------	--	--------	-------

+ Aisance sociale		2	Pré
+ Baratin		2	Pré
+ Discrétion		2+	Agi
+ Discussion		2+	Vol
+ Séduction		2	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
---------------------------	--	--------	-------

Protéger la nature		4	
Être sympa		4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Juste lame	2+		
Armure corporelle	2		
Aura de courage	1+		
Détection du mal	1		
Jet d'eau bénite	1		
Chant angélique	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Epée bénie			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Adair	PF	6	
Incarnation:	Roger delerme	PP	12	
Supérieur:	Guy	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□
Description:	Homme d'âge mur grisonnant et passe-partout	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
-------	---------	------------

2 3+ 5

Volonté	Présence	Foi
---------	----------	-----

4+ 2 4+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
-----------------------------------	--	--------	-------

+ Combat		1+		Agi
+ Corps à corps		1+		Agi
+ Défense		2		Agi
+ Tir		2+		Per
+ Acrobatie		1+		Agi
+ Athlétisme		1		For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
----------------------------	--	--------	-------

+ Aisance sociale		2	Pré
+ Baratin		1	Pré
+ Discrétion		1+	Agi
+ Discussion		4+	Vol
+ Séduction		1	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
---------------------------	--	--------	-------

Rassurer		4	
----------	--	---	--

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
----------	--------	----	------

Guérison	2		
Corps gazeux	Inv.		
Bénédictio "guérison des maladies"	1+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
-------	-------	--------	----------

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Akkach	PF	8	
Incarnation:	Jules Henry	PP	11	
Supérieur:	Dominique	BL	7	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	14	□□□□□□
Description:	Jeune cadre dynamique	BF	21	□□□
		MS	28	□□

Force	Agilité	Perception
4	4	4

Volonté	Présence	Foi
4	3	3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac	
+ Combat		2	Agi	
+ Corps à corps		5	Agi	
+ Défense		4+	Agi	
+ Tir	Armes d'épaule	2	4	Per
+ Acrobatie		4	Agi	
+ Athlétisme		4	For	

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		2	Pré
+ Baratin		1+	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		2+	Vol
+ Séduction		1+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Débusquer les traîtres	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Jugement	2		
Trait d'énergie	1+		
Paralyse	1		
Détection du mensonge	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Fusil d'assaut			

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Pang	PF	7	
Incarnation:	Alain Bavar	PP	10	
Supérieur:	Michel	BL	8	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	16	□□□□□□
Description:	35 ans, chauve, treillis militaire	BF	24	□□□
		MS	32	□□

Force	Agilité	Perception
5	5	3+

Volonté	Présence	Foi
2	2	3

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac	
+ Combat	Couteau	2+	4+	Agi
+ Corps à corps		5		Agi
+ Défense		5		Agi
+ Tir		1+		Per
+ Acrobatie		4		Agi
+ Athlétisme		4		For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		1	Pré
+ Baratin		1	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		1	Vol
+ Séduction		1	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Pêter la gueule aux cornus !	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Maîtrise martiale	2		
Arts martiaux	2		
déphasage	1		
Rebond	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Couteau			
Pistolet gros calibre			



Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Anya	PF	7	
Incarnation:	Julie Daze	PP	8	
Supérieur:	Jordi	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	0	BG	12	□□□□□□
Description: Jolie adolescente réservée		BF	18	□□□
		MS	24	□□

Force	Agilité	Perception
3	3+	4

Volonté	Présence	Foi
4	4+	3+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat		1+	Agi
+ Corps à corps		1+	Agi
+ Défense		2	Agi
+ Tir		2	Per
+ Acrobatie		1+	Agi
+ Athlétisme		1+	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		3+	Pré
+ Baratin		3	Pré
+ Discrétion		2+	Agi
+ Discussion		3	Vol
+ Séduction		4	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Rester en retrait	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Appel des animaux	1		
Absorption de violence	1		
Aura d'inattention	1		
Détection du danger	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités

Magna Veritas - Feuille de PNJ

Nom:	Fik, Fak, Fuk	PF	5	
Incarnation:	Soldats de Dieu	PP	5	
Supérieur:	/	BL	3	□□□□□□□□
Grade:	/	BG	6	□□□□□□
Description: Militaires		BF	9	□□□
		MS	12	□□

Force	Agilité	Perception
2	2+	2

Volonté	Présence	Chance
3	1	1+

Ce qui peut servir pour bastonner		Niveau	Carac
+ Combat	Couteau	1 2+	Agi
+ Corps à corps		2+	Agi
+ Défense		2	Agi
+ Tir	Armes d'épaule	1 2	Per
+ Acrobatie		2	Agi
+ Athlétisme		2	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		0+	Pré
+ Baratin		0+	Pré
+ Discrétion		2	Agi
+ Discussion		0+	Vol
+ Séduction		0+	Pré

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Agir de manière coordonnée	4	

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Télépathie	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Couteau			
Fusil d'assaut			

