

Nisroch around the clock

Scénario pour In Nomine Satanis

« MA DROGUE À MOI, C'EST LA DROGUE »	4
PHASE 1 - VODKA, COKE ET KALACHNIKOV	5
Convocation	5
Riga, Lettonie	5
Revenons à notre verre de vodka.....	6
L'attaque.....	7
En route pour Riga	7
De retour en France	7
Péhènejies.....	8
Soldats humains d'Akassar et mafieux lettons	8
Les démons.....	9
PHASE 2 - SAUVEZ WILLY	11
Convocation (bis repetita, poil aux doigts).....	11
Sicilia Bella	11
Quelques infos sur la Sicile	11
La prison.....	12
William Shadner.....	12
Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?	12
Petit tour en avion	12
Petit tour en bateau.....	13
Cuba Libre.....	13
Péhenejies.....	14
Les humains	14
Grrooo, le pilote	15
PHASE 3 - LA VALISE EN CARTON	16
La vérité vraie	16
La résidence de Vandekar	16
Comment atteindre la valise ?.....	16
Le mur d'enceinte.....	17
Le jardin	17
La maison	17
Si les PJ sont repérés.....	17

Le rendez-vous	17
L'intervention.....	18
Péhènejies.....	18
Ceux et ce qui gardent la maison.....	18
Neretchen, alias Eric Vandekar	19
 INTERLUDE - CROQUER LA VIE À PLEINES DENTS	 20
 PHASE 4 - MATRIX RELOADED	 21
Convocation (oui, je sais, je l'ai déjà dit)	21
Interception	21
Le Cherryking	21
Trois jours plus tard	22
Le convoi.....	22
Conclusions.....	23
Conditions de victoire.....	23
Péhènejies.....	24
Le commando.....	24
Pandanlagl et Nepheloth.....	27



« Ma drogue à moi, c est la drogue »

Nepheloth, alias Juan Sanchez Villalobos Ramirez, dit « le petit Ramirez », démon de Nisroch grade 3, a pété un câble. Depuis des dizaines d'années, il sert son maître avec zèle et efficacité. Il a mis au point la filière de Tijuana pour le trafic de stupéfiants entre le Mexique et les USA, il a poussé les agriculteurs afghans à cultiver le pavot, il a glissé quelques idées à des chimistes sans éthique afin de créer les dernières drogues de synthèse à la mode, j'en passe et des meilleures. Nepheloth juge que toutes ces actions font de lui un démon bien supérieur à Nisroch, et estime qu'il devrait prendre sa place.

Evidemment, cela est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Tuer un prince-démon est une entreprise quasiment impossible, à moins... A moins simplement de ne pas le tuer, mais de le discréditer aux yeux de toute la cour démoniaque et de le forcer à l'exil (ou de le rétrograder, un peu à la manière de ce qui arrive à Emmanuel après le retour de Mathias).

Nepheloth va donc monter une opération du genre énorme afin de montrer à la cour que Nisroch, depuis son retour de « vacances » n'est plus tout à fait le même, et qu'il ne mérite plus sa place. Une fois cette première étape franchie, il lui faudra réaliser un gros coup afin de se faire promouvoir prince-démon.

Dans cette entreprise gigantesque, Nepheloth n'est pas seul. Il s'est adjoint les services d'un grade 2 de Baalberith (Bougéhaveklaposs) très doué dans la manipulation, et d'un grade 2 de Baal (Pandanlag) très doué dans le dégomme à grands coups de tout ce qui fait mal. Et évidemment, il va lui falloir une équipe sur le terrain, qui va peu à peu découvrir les éléments qui vont ruiner la réputation de Nisroch... Devinez qui s'y colle ?



Phase I – Vodka, coke et kalachnikov

Dans cette première partie, les PJ vont être envoyés en Lettonie afin d'intercepter un gros convoi de came. Ce qu'ils ne savent pas, évidemment, c'est que ce convoi fait partie d'une opération prioritaire pour Nisroch, et que la perte de la marchandise est la première étape de la discréditation du prince-démon orchestrée par Nepheloth.

CONVOCATION

21 mars 2004. Les PJ reçoivent un message officiel leur intimant l'ordre de se rendre à l'aéroport d'Orly le soir même, avec des bagages suffisants pour un voyage d'une semaine, comprenant des vêtements chauds. Ce message a été envoyé par Bougéhaveklaposs, il n'est pas tout à fait officiel, mais les PJ n'ont aucun moyen de s'en rendre compte. Le rendez-vous est fixé dans le bureau d'une société de location de voitures.

A leur arrivée dans le bureau, les PJ sont accueillis par le grade 2 de Baalberith, qui leur explique leur mission : « Les gars, j'espère que vous aimez le froid, la vodka et l'action. J'ai pour vous une mission très importante, et plutôt musclée, je vous l'avoue. Akkassar, un démon renégat, anciennement de Nisroch, a décidé de doubler son ancien supérieur et de prendre la mainmise sur le trafic de coke en Europe de l'Est. Tous nos renseignements concordent, un gros chargement de poudre doit passer la frontière russo-lettonne après demain, près de la ville de Pskov. Votre mission est simple : intercepter le convoi, nettoyer la place (j'insiste bien : aucun survivant !), et ramener le chargement à Riga (la capitale de la Lettonie, bande de crabes). Vous prenez l'avion dans deux heures en direction de Riga. Là, vous prendrez le train pour la petite ville de Zivodotsk, à la frontière avec la Russie. Votre contact dans cette ville, un démon de Baal, est incarné dans Vladimir Potov, un marchand de vodka. Voici son adresse. Il vous tuyautera sur le convoi et vous fournira en matériel. Des questions ? ».

Bougéhaveklaposs n'a pas beaucoup d'autres informations. Il insiste bien sur le fait qu'aucun témoin ne doit être laissé vivant : tout le monde doit être éliminé. C'est un des objectifs prioritaires de la mission. Il préfère d'ailleurs perdre la marchandise plutôt que de laisser un témoin derrière. L'avion du retour décollera de Riga le 28 mars. Il donne aussi un Assimil de Russe aux PJ, afin qu'ils puissent baragouiner deux mots dans la langue de Tolstoï.

Dernier appel pour les passagers du vol Air Baltic 159 en partance pour Riga. Prière de vous présenter à la porte d'embarquement A17...

RIGA, LETTONIE

Quelques généralités sur ce pays. Il s'agit d'une jeune démocratie qui a accédé à l'indépendance en 1991 après plus de cinquante années d'occupation soviétique. Coincée entre l'Estonie au Nord et la Lituanie au Sud, la Lettonie est une des trois républiques baltes. Le climat est froid, mais heureusement moins qu'en Russie grâce à la proximité de la mer. En mars, l'hiver est toujours bien présent. Le jour, la température dépasse difficilement 0°, et elle peut tomber la nuit jusque -15°. Il neige encore beaucoup, et tout le pays est recouvert d'une couche blanche. La langue officielle est le letton, mais beaucoup parlent encore russe. Une des polémiques qui secoue le pays vient de la discrimination que le gouvernement et la population appliquent aux personnes russophones. Parler allemand ou russe est souvent considéré comme offensant, le souvenir des invasions nazis et soviétiques restant très présent. Le Lat est la monnaie officielle, mais il est possible d'utiliser des

dollars et des euros (de plus en plus, puisqu'en mai 2004, la Lettonie entrera dans la CEE). Un lit vaut approximativement 30 eurocents. Le gouvernement est actuellement en crise (démission du premier ministre), et les autorités sont plutôt inefficaces, en manque d'effectifs et de moyen. La corruption est monnaie courante...

Riga est une petite ville. Le centre peut être intégralement visité à pieds. La totalité de l'agglomération accueille 800000 habitants, principalement d'ethnie russe. Pour ceux qui aiment le tourisme, le centre historique de la ville est classé patrimoine architectural par l'UNESCO.

REVENONS À NOTRE VERRE DE VODKA

Les PJ ne sont de toute façon pas là pour trainasser. Il leur faudra se débrouiller pour prendre le train vers Zviodotsk, tout à l'est du pays. Le voyage prend 4 heures, n'est pas très cher, mais pas très confortable non plus.

Zviodotsk est une petite ville perdue qui compte environs 20000 âmes. La ville est affreuse, typiquement « russe » : des buildings à HLM gris, vieux et sales à perte de vue. Des usines de gaz, la plupart fermées ou en passe de l'être, beaucoup d'entreprises fermées, et peu de « bourgeois ». Un seul quartier compte de véritable maisons familiales, toujours aux mains de familles qui ont mieux corrompu les autorités que les autres. Zviodotsk est aussi la plaque tournante de toute les contrebandes qui viennent de Russie : alcool, drogue, armes et êtres humains (prostitution, pédophilie, organes, etc.).

Vladimir Potov, le contact des PJ sur place, est mort. Pandalgi a pris sa place le temps de rencarder les PJ. Il se présentera néanmoins bien comme le grossiste en vodka. Sa société occupe un entrepôt dans le nord de la ville. Il reçoit les PJ dans son bureau autour d'une vodka (très bonne soit dit en passant). Il prend un accent russe un peu poussif : « Alors les gars, on est venu pour l'opération coup de poing ? Bon, le convoi passera la frontière après demain, 23 mars, au poste frontière situé à 10 kilomètres d'ici. Il nous serait impossible d'attaquer le convoi en Russie et puis de passer la frontière. Il faut donc attendre qu'il soit déjà en Lettonie avant d'attaquer. Je suggère que demain on aille repérer un endroit pour l'embuscade. D'après mes renseignements, le renégat, Akkassar, est accompagné de trois autres traîtres. Il pourrait aussi y avoir des humains, mais là, je n'ai aucune idée du nombre. Il y aura deux camions bourrés de coke et une voiture. Je sais, vous n'êtes pas bien nombreux, alors j'ai réussi à engager cinq gars de la mafia locale. Vous devrez aussi les éliminer une fois vos adversaires en morceaux. Au niveau du matos j'ai quelques fusils à pompe et deux trois joujous made in Russia, des Kalachnikovs toutes neuves. ».

Il répondra aux diverses questions pratiques qui vont forcément surgir dans l'esprit des PJ, et leur proposera de loger dans l'entrepôt.

Le lendemain, il emmène les PJ dans son 4x4 pour repérer la route qui va jusqu'au poste frontière avec la Russie. C'est une grande route à deux bandes, en béton, tout à fait droite. Elle n'est entourée que par de la plaine couverte de neige. Le meilleur endroit est sans doute situé à mi-chemin entre la ville et la frontière, là où il y a le moins de chances d'être repéré.

Les PJ n'ont plus qu'à se préparer, et à briefer les hommes de la mafia. Détail important : Pandalgi ne participera pas à l'assaut. Le dernier détail qu'il donnera aux PJ est l'adresse où les camions doivent être laissés à Riga.

L'ATTAQUE

Nous l'avons dit, il y aura quatre démons dans le convoi. Il y aura aussi cinq humains, ex membres de l'armée rouge. Ils sont assez bien équipés. Les démons ne sont pas du tout des renégats, mais des démons de Nisroch et de Crocell. Ils ne tiendront pas compte du principe de discrétion et utiliseront leurs pouvoirs sans hésiter. Akassar conduit le 4x4, accompagné de Frisko et de deux humains. Le premier camion est piloté par Kunjje, accompagné d'un humain. Le second camion est piloté par Glagla, lui aussi accompagné d'un soldat. Le dernier humain est à l'arrière du second camion. Le convoi roule à 80 Km/h sur une route souvent verglacée ou couverte de neige, n'oubliez pas ce détail.

Cette attaque doit sentir la poudre, le gasoil, la coke et la vodka. Tout cela doit être extrêmement spectaculaire.

Le plus drôle, c'est qu'avant de mourir, Akassar essaye d'invoquer Nisroch. Il n'y arrive pas, car il meurt avant d'avoir pu terminer, mais cela pourrait faire penser aux PJ que le démon n'est pas vraiment un renégat (on a rarement vu un renégat invoquer son prince-démon).

EN ROUTE POUR RIGA

Si les PJ ont récupéré au moins un des camions, ils doivent l'emmener à Riga. Si l'un des camions est endommagé, il faut le réparer, ou le détruire complètement, avec la came. Il faut compter cinq ou six heures de route pour rejoindre la capitale. Les routes sont en mauvais état, encombrées par la neige et verglacées. Il y a des fortes chances pour que les PJ soient contrôlés par la police. Donner une bonne liasse d'argent pourrait suffire, sinon il faudra utiliser la force.

Arrivés à Riga, les PJ doivent simplement se rendre à une adresse et y laisser les camions. Ce qu'ils ne savent pas (mais peut-être sont ils méfiants et vont-ils surveiller les camions), c'est que Nepheloth a passé un accord avec le gouvernement français (par l'entremise de ses nombreux contacts, on n'est pas un ponte de la drogue sans connaître beaucoup de monde bien placé). La police lettone va donc récupérer les camions et fournir la marchandise à la France, qui va la rapatrier par avion diplomatique...

Les policiers sont si nombreux qu'il est impossible pour les démons de faire quoi que ce soit. Ils n'ont plus qu'à rentrer en France

DE RETOUR EN FRANCE

Une fois rentrés, les PJ pourront remarquer dans les journaux, et à la télé, des photos et des images des camions. Les titres sont éloquentes : « un trafic de drogue à l'échelle européenne démantelé », « gros coup de filet des autorités, une prise de 16 tonnes de cocaïne en Lettonie », « la poudre venait de l'Est », etc.

Bougéhaveklaposs les contactera quelques minutes après l'atterrissage pour un débriefing dans le même bureau de l'aéroport. Celui-ci jouera les contacts officiel à merveille : il félicitera les PJ, leur promettra une belle récompense, et leur demandera de rester prêts, une autre mission est en préparation pour eux.

S'ils ont foiré le coup en laissant des témoins, Bougéhaveklaposs sera contrarié, en colère même. Il demandera des détails sur le témoin qui fuit. Il dira alors aux PJ que la hiérarchie tiendra compte de cet échec et les congédiera, non sans leur demander de rester disponibles.

Quoiqu'il en soit, Nisroch apprendra d'une manière ou d'une autre que son convoi a été attaqué, et pas simplement par les forces de police.

Ah oui, les PJ, quel que soit le résultat de la mission, ne gagnent ni ne perdent aucun PA. Nepheloth n'a pas le pouvoir de changer cela. Mais les PJ n'en savent rien, de toute façon.

PÈHÈNEJIES

Soldats humains d'Akassar et mafieux lettons

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ					In Nomine Satanis - Feuille de PNJ								
Nom:	Soldat d'Akassar	PF	3		Nom:	Mafieux lettons	PF	2					
Incarnation:	/	PP	/		Incarnation:	/	PP	/					
Supérieur:	/	BL	3	□□□□□□□	Supérieur:	/	BL	2	□□□□□□□				
Grade:	/	BG	6	□□□□□	Grade:	/	BG	5	□□□□□				
Description:	Ex armée rouge	BF	9	□□□	Description:	Pauvres types	BF	7	□□□				
		MS	12	□□			MS	10	□□				
Force		Agilité		Perception	Force		Agilité		Perception				
2		2		1+	1+		1+		2				
Volonté			Présence		Volonté			Présence		Chance			
1			1		0+			0+		1			
Ce qui peut servir pour bastonner				Niveau	Carac	Ce qui peut servir pour bastonner				Niveau	Carac		
+ Combat				1+	Agi	+ Combat				1	Agi		
+ Corps à corps				2	Agi	+ Corps à corps				1+	Agi		
+ Défense				2	Agi	+ Défense				1	Agi		
+ Tir		Armes auto		1	2	Per	+ Tir		Armes auto		1	1+	Per
+ Acrobatie				1	Agi	+ Acrobatie				1	Agi		
+ Athlétisme				1	For	+ Athlétisme				1	For		
Ce qui peut parfois servir				Niveau	Carac	Ce qui peut parfois servir				Niveau	Carac		
+ Aisance sociale				0+	Pré	+ Aisance sociale				0+	Pré		
+ Baratin				0+	Pré	+ Baratin				0+	Pré		
+ Discrétion				1	Agi	+ Discrétion				1	Agi		
+ Discussion				0+	Vol	+ Discussion				0+	Vol		
+ Séduction				1	Pré	+ Séduction				0+	Pré		
L'un ou l'autre au cas où				Niveau	Carac	L'un ou l'autre au cas où				Niveau	Carac		
Boire de la vodka en chantant				2	/	Boire de la vodka, sans chanter				2	/		
Armes		Préc.	Puiss.	Qualités	Armes		Préc.	Puiss.	Qualités				
Kalachnikov					Kalachnikov								
Couteau													

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Kunjie	PF	6	
Incarnation:	Vladimir Tchev	PP	10	
Supérieur:	Nisroch	BL	4	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	8	□□□□□
Description:	Petit gros	BF	12	□□□
Air mesquin		MS	16	□□

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

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

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	2	Pré
+ Discrétion	1+	Agi
+ Discussion	3	Vol
+ Séduction	2+	Pré

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Soudoyer des douaniers	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Accoutumance	1		
Aura d'inattention	1		
Charme	2		
Détection du mensonge	1		

Armes Préc. Puiss. Qualités

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet petit calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Glagla	PF	5	
Incarnation:	Svetlana Iiev	PP	12	
Supérieur:	Crocell	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□
Description:	Jolie blonde aux yeux verts	BF	15	□□□
		MS	20	□□

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

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

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

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

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

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

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Kama sutra	3	Agi

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Immunité contre le froid	Inv.		
Art martiaux	2		
Eventration	1		
Membre exotique (griffe)	Inv.		
Vitesse	1		

Armes Préc. Puiss. Qualités

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

Phase 2 – Sauvez Willy

2 avril 2004. William Shradner, ressortissant américain, vient d'être arrêté en Sicile pour trafic de drogue. Un accord prévoit que Shradner sera extradé vers son pays d'origine le 14 avril. Willy est un pion absolument vital du trafic d'héroïne entre le Mexique et les USA. Trafic sur lequel Nisroch n'as pour l'instant aucun contrôle. C'est pourquoi le prince-démon a aidé les autorités à mettre la main sur lui, afin de pouvoir placer un de ses démons à la place. Si Shradner parvenait à s'évader, à regagner les Etats-Unis et à reprendre son trafic, ce serait un nouveau coup dur pour Nisroch, qui vient déjà de perdre une grosse cargaison en Lettonie. Nepheloth a bien compris l'importance de cette arrestation, et va demander aux PJ de faire évader William Shradner de la prison italienne où il est retenu...

CONVOCATION (BIS REPETITA, POIL AUX DOIGTS)

Les PJ reçoivent un appel de Bougéhaveklaposs qui leur fixe rendez-vous dans un hôtel formule 1 un peu au nord de Paris. Là, dans la petite chambre sans confort, leur vrai faux contact leur explique la situation : « bon les gars, cette fois, les rôles sont changés : vous devrez sauver la mise à quelqu'un, et pas le buter comme c'est souvent le cas. William Shradner, américain, vient d'être arrêté par la police italienne à Palerme, en Sicile. Dans quinze jours, il sera extradé vers les Etats-Unis. Il faut qu'avant cela il puisse s'évader et rentrer dans son pays discrètement. Shradner doit rentrer à Miami en toute liberté, c'est là l'objectif de votre mission. Voici les détails pratiques : vous devez le faire évader de sa prison, ensuite l'emmener par bateau en Tunisie. De là, un petit avion léger vous conduira en Algérie, puis en Mauritanie. Il faudra alors embarquer sur un cargo et traverser l'Atlantique jusque Cuba. Là, Shradner possède pas mal de contacts qui pourront le faire rentrer en Floride. Vous devez donc le livrer à Cuba, au 17 rua de la Liberacion à La Havane. Des questions ? ».

Là, les PJ auront sans doute des questions. Bougéhaveklaposs les esquivera toutes. Il ne dira pas pourquoi Shradner doit être libéré, ni pourquoi il a été arrêté. Il précisera que la mission est extrêmement secrète et très importante. Il promet des récompenses faramineuses en cas de succès.

S'i le faut, il prête une voiture aux PJ. Il leur donne également 10.000 euros en petite coupure « pour les faux frais ». Allez, hop, en route...

SICILIA BELLA

Il faut compter 48 heures de route non stop pour atteindre Palerme. Il faut passer en Suisse, puis traverser l'Italie de bout en bout, prendre un ferry pour traverser le détroit de Messine, et enfin encore rouler quelques heures jusque la capitale de l'île.

Quelques infos sur la Sicile

La Sicile est la plus grande île de la méditerranée avec 27.700 Km². Elle compte 5 millions d'habitants, et de nombreux touristes.

Palerme abrite 750.000 personnes. Le centre ville, même s'il recèle quelques monuments importants, est déserté par les habitants. En effet, l'argent mis à disposition par l'état et l'Europe

pour reconstruire la ville après les bombardements de 1943 ayant été détourné par la mafia, le centre est en piteux état, alors que la banlieue est plus moderne.

La prison

C'est le centre de l'attention des PJ. Shradner est écroué à la maison d'arrêt, un établissement qui peut accueillir trois cents prisonniers. Il est en mauvais état (comment voulez-vous oser donner des crédits à une prison dans la capitale mondiale du crime organisé ?), les surveillants sont démotivés et aisément corrompibles, et les PJ sont des démons avec des pouvoirs. Alors finalement, qu'est-ce qui peut les empêcher de faire évader un prisonnier ?

Ici il va vous falloir improviser, car chaque groupe va imaginer un plan différent. Sachez juste que les surveillants ne sont pas armés, pas même de matraques. Les matraques et les armes sont enfermées dans un coffre des bureaux des directeurs, qui sont les seuls à posséder la clef. La nuit, un directeur peut arriver en un quart d'heure afin d'ouvrir ces armoires.

En cas d'attaque musclée, les surveillants appellent les carabinieri qui débarquent en dix minutes, en nombre et armés, eux. Si une évasion est remarquée, les carabinieri déploient de gros moyens : battues, hélicoptères, barrages routiers, etc. Vos joueurs ont intérêt à avoir amené leur cerveau, sinon ils seront incapables de se déplacer avec Shradner

William Shradner

Le prisonnier est un homme très élégant d'une quarantaine d'années. Son charisme et ses talents de négociation l'ont conduit à la tête d'un trafic qui rapporte des millions de dollars par an. S'il n'était un trafiquant, ce serait un homme charmant. Il parle anglais et espagnol. Si l'un des PJ est en mesure de communiquer avec lui, il leur demandera qui les envoie, quel est leur plan, etc.

Il pourra évidemment leur apprendre la nature de ses activités, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des PJ : deux missions de suite qui tournent autour du trafic de stupéfiants à grande échelle, c'est tout de même étrange.

Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

Le but des PJ, dans un premier temps, est d'emmener Shradner en Tunisie. Le moyen le plus simple est de payer un propriétaire de bateau pour les emmener. Attention, si les carabinieri sont à leur recherche, le prix à payer est plus cher. Il y a de nombreuses possibilités, la plus discrète étant peut-être un voilier de plaisance. Mais toutes sortes de bateaux mouillent à Palerme, ou ailleurs en Sicile. Aux PJ d'être créatifs. Ils devraient trouver le moyen d'accoster en Tunisie, près de la ville de Sfax, où se trouve leur contact et leur prochain moyen de transport.

PETIT TOUR EN AVION

Près de Sfax, un démon local, Grrroo, attend les PJ dans un aérodrome. Il possède un petit bimoteur, et peut rejoindre la Mauritanie en trois étapes. Grrroo tend aussi une enveloppe aux PJ. Elle lui a été remise par Bougéhaveklaposs avec l'ordre de ne la remettre qu'à ceux qui arriveraient ici avec William Shradner.

La lettre contient un message court, mais très clair : « *Messieurs, le démon qui va vous conduire en Mauritanie, ainsi que son avion, ne doivent pas survivre au voyage. Le capitaine de la Fierté de Nouakchott, monsieur Nwemba, vous attend au Cap Blanc, en Mauritanie, pour vous embarquer vers Cuba. Je me fous comment, mais l'aviateur et sa machine doivent disparaître avant d'arriver au Cap Blanc. Petite astuce en passant, il y a cinq parachutes dans la cabine de l'avion... Bougéhaveklaposs* ».

La solution qu'entrevoit Bougéhaveklaposs c'est de saboter l'avion, de tuer Grrroo et de sauter en parachute à l'approche du Cap Blanc. Evidemment, les joueurs vont inventer tout autre chose, mais laissons-les faire, ils sont si créatifs...

PETIT TOUR EN BATEAU

Comme indiqué dans la lettre remise aux PJ, la Fierté de Nouakchott mouille dans le petit port du Cap Blanc. Le capitaine Nwemba est un humain qui croit qu'il doit simplement transporter des clandestins sans poser de questions. Il accueille d'ailleurs les PJ de manière claire : « Bonjour les gars. Je ne veux pas savoir qui vous êtes, ni pourquoi vous voulez aller à Cuba. Je ne veux rien savoir, et je ne vais rien demander. Je vous ai réservé une cabine sur le deuxième pont, installez vous et restez discrets. Il y en a pour trois semaines. ».

Le navire est un porte container qui transporte des conserves et des pièces de voiture. Il compte une cinquantaine d'hommes d'équipage de nombreuses nationalités différentes.

Les trois semaines de voyage devraient se passer sans encombre, sauf si les PJ font les zigotos, auquel cas ils pourraient énerver l'équipage, mais nous savons tous que les joueurs sont les rois du bons sens...

CUBA LIBRE

Les PJ accostent à La Havane, la capitale cubaine. Ils ont l'adresse où ils doivent livrer leur prisonnier. Acheter un plan ou prendre un taxi devrait suffire. Attention pourtant, William Shradner connaît bien Cuba. S'il n'est pas au courant de l'adresse à laquelle les PJ le conduisent, il tentera de s'échapper à la première occasion. Le rattraper en respectant le principe de discrétion risque d'être folklorique.

Pourtant, quand les PJ arrivent à l'adresse indiquée, Shradner semble surpris. Il ne croyait pas qu'il allait être ramené chez son contact à La Havane. Il remerciera les PJ, sans réellement comprendre tout ce qui se trame derrière cette histoire. A partir de là, les PJ n'ont plus qu'un seul soucis : rentrer en France.

Dans l'avion qui les ramène, ils pourront lire dans les journaux que l'évasion de Shradner a fait grand bruit. Les USA et l'Italie se fâchent un peu, mais finalement tout se calme.

Les PJ rentrent à Paris, peut-être avec le sentiment du travail bien fait. Ils se disent aussi sans doute que leur total de PA doit maintenant être bien remonté. Ils se trompent, aucun PA ne leur a été donné pour les deux missions qu'ils viennent d'accomplir.

PEHENEJIES

Les humains

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Gardien de prison	PF	2	
Incarnation:	/	PP	/	
Supérieur:	/	BL	2	□□□□□□□□
Grade:	/	BG	5	□□□□□
Description:	Un peu de tout	BF	7	□□□
		MS	10	□□

Force	Agilité	Perception
1+	1	2

Volonté	Présence	Chance
1	1+	1

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	1	Pré
+ Baratin	1	Pré
+ Discrétion	0+	Agi
+ Discussion	0+	Vol
+ Séduction	1	Pré

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Matraque			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Carabinieri	PF		
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	/	BL		□□□□□□□□
Grade:	/	BG		□□□□□
Description:	Un peu de tout	BF		□□□
		MS		□□

Force	Agilité	Perception
2	1+	2

Volonté	Présence	Chance
1+	1+	1+

Ce qui peut servir pour bastonner

	Niveau	Carac
+ Combat	1	Agi
+ Corps à corps	1+	Agi
+ Défense	2	Agi
+ Tir	Armes de poing	2, 2+
+ Acrobatie	1	Agi
+ Athlétisme	1+	For

Ce qui peut parfois servir

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

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Matraque			

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

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	William Shradner	PF		
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	/	BL		□□□□□□□□
Grade:	/	BG		□□□□□
Description:	Beau mâle	BF		□□□
		MS		□□

Force	Agilité	Perception
1+	2	2+

Volonté	Présence	Chance
2+	2+	2

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	3	Pré
+ Baratin	2+	Pré
+ Discrétion	1	Agi
+ Discussion	2	Vol
+ Séduction	2	Pré

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Trafic de drogue	2+	/

Grrroo, le pilote

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Grrroo	PF	6	
Incarnation:	Aziz Bellami	PP	13	
Supérieur:	Ouikka	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	10	□□□□□
Description:	Gros arabe	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	3+	4

Volonté	Présence	Foi
3	2+	2

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

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

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Pilotage (avions)	4+	/

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Adhérence	1+		
Conversion physique	2		
Jet d'acide	2		
Sommeil	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Epée longue maudite			



Phase 3 – La valise en carton

Cette fois encore, les PJ sont à peine descendus de l'avion que Bougéhaveklaposs les intercepte. Il les emmène, avec un air troublé. Il les emmène dans une salle de réunion et leur explique la raison de son stress : « Bravo les gars, magnifique. Mais vous tombez à pic, on a de nouveau besoin de vous, et ça ne peut pas tarder. Nous avons besoin de gars efficaces dans votre genre pour votre nouvelle mission. Un trafic d'armes humain gêne beaucoup les forces du Mal depuis un petit temps. Je vous passe les détails, mais ces crétins d'humains, sans le savoir, fournissent des armes aux forces du Bien. Il faut arrêter ça. Massacrer tout le monde n'est pas la solution qui a été retenue. La décision est la suivante : il faut que tout ce beau monde vole en prison. Cette nuit, à quatre heures du matin, le marchand d'armes slovaque Vojislav Beracs a rendez-vous à Luxembourg avec son acheteur habituel : Eric Vandekar, qui est un soldat de Dieu. Vandekar va payer Beracs en liquide. Une valise pleine de quatre millions d'euros, en petites coupures de billets non marqués contre un chargement d'armes automatiques, de lances-roquettes, d'explosifs et de munitions. Votre but : faire capoter l'affaire et balancer tout le monde aux autorités humaines. Le plan est le suivant : vous allez entrer chez Eric Vandekar, à Luxembourg, et modifier discrètement le contenu de la valise en y introduisant un traceur. Vous garderez avec vous l'appareil de filature, mais sachez que les hommes d'Interpol en possède un autre, relié lui aussi au traceur que vous allez placer dans la valise. Mais votre rôle ne s'arrête pas là : vous allez suivre Vandekar jusqu'au lieu de la transaction. Étant un soldat de Dieu, il arrivera sans doute à s'échapper au moment de l'arrivée de la police. A vous de l'intercepter et lui loger une balle dans le crâne et de faire disparaître son corps. Attention : après l'arrivée des autorités, pas avant. Des questions ? Bon, vous partez dans deux heures pour Luxembourg. Voici l'adresse de Vandekar. »

Bougéhaveklaposs répond vaguement aux questions des PJ, puis les laisse partir.

LA VÉRITÉ VRAIE

Rien à voir avec un trafic d'armes. Il s'agit bien évidemment d'un trafic de drogue, d'héroïne pour être exact. Vojislav est bien le revendeur, et c'est bien un humain normal. Eric Vandekar est bien l'acheteur, mais ce n'est pas un soldat de Dieu, c'est un démon de Misroch, haut placé, puissant, et que Nepheloth a toujours détesté. Le voir remballé en enfer sera un nouveau coup dur pour le Prince-Démon, et doublement si son fournisseur d'héroïne se retrouve derrière les barreaux.

LA RÉSIDENCE DE VANDEKAR

Il s'agit d'une énorme propriété dans la banlieue de Luxembourg. Une gigantesque villa comportant dix chambres, quatre salles de bain, un grand salon, un petit salon, une salle de billard, une piscine (avec toiture amovible), un parc de deux hectares, et évidemment, un bon système de sécurité et des vigiles.

La valise à « pirater » est prête et est posée sur le bureau de Vandekar. Il y a une serrure à code, mais le code est bêtement 123.

COMMENT ATTEINDRE LA VALISE ?

Nous allons procéder par étapes chronologiques, en passant en revue les épreuves qui attendent les PJ qui vont tenter d'approcher la mallette.

Le mur d'enceinte

Le mur de pierre a une hauteur constante de deux mètres. Sur son sommet, des fils barbelés tendus comme des cordes de violons attendent les importuns. Des caméras sont situées un peu partout et reliées à une salle de surveillance située dans les sous sols de la maison. Les gardes n'ont pas assez d'écrans pour visualiser toutes les caméras à la fois, donc si les PJ passent le mur dans le champ d'une caméra (faut déjà être con, mais bon), il n'y a qu'une chance sur deux d'être repéré.

Le jardin

Des patrouilles de deux gardes circulent dans le jardin. Toutes les minutes, elles envoient un signal aux gardes de la maison pour signaler que tout va bien. Chaque fois que les PJ entreprennent une action qui pourrait les faire repérer (passer le mur, traverser une étendue à découvert, pénétrer dans la maison, etc.), tirez 1d6. Sur un score de 1 ou 2, une patrouille a droit à un jet de Perception pour repérer les PJ.

La maison

Dans la maison, il y a aussi pas mal de caméras. Utilisez le même système que pour le mur. Et évidemment, il y a aussi des patrouilles. Utilisez votre jugement pour faire frissonner les joueurs. Ils ont aussi des chances de repérer Vandekar. La maison est très jolie, aucune chance d'imaginer qu'elle appartient à un démon.

SI LES PJ SONT REPÉRÉS

Dans ce cas, Vandekar donne ses ordres : ceux qui doivent venir avec lui à la vente doivent se rendre dans les voitures. Lui, avec deux gardes, force récupérer la valise, et se rend aussi à la voiture. Une fois tous là, les quatre Hummers démarrent. Quant aux gardes qui restent, ils doivent éliminer les intrus.

Il reste alors une dizaine de gardes, humains, qui vont chercher les cinq dobermans qui dorment dans le chenil. Les hommes sont bien équipés, et bien payés, ce qui fait d'eux des adversaires dangereux.

LE RENDEZ-VOUS

Les PJ n'ont maintenant plus qu'à suivre Vandekar à l'aide du traceur. Il se rend dans une gare autoroutière, les Hummers s'arrêtent à l'arrière. Tous les hommes en descendent (Vandekar et onze de ses hommes) et pénètrent dans le hangar.

Quelques minutes plus tard, trois BMW et un semi-remorque se garent devant le hangar. Vojislav Beracs et neuf de ses hommes en descendent et pénètrent dans le hangar à leur tour, suivis du camion.

Des PJ attentifs pourront remarquer qu'Interpol a disposé des hommes un peu partout. Ils feraient bien de s'écarter s'ils ne veulent pas être pris pour des trafiquants et arrêtés.

L'intervention

Une trentaine de secondes plus tard, un hélicoptère survole le hangar, tandis que des dizaines d'hommes s'avancent vers le hangar et que des voitures de police le cernent. Dans un mégaphone, le chef de la police s'écrie « Rendez-vous, vous êtes cernés. Sortez du hangar sans opposer de résistance. »

Au même instant, à l'intérieur du hangar, Beracs vient d'ouvrir la valise et de repérer le traceur. Les premiers coups de feu retentissent. Les forces d'Interpol décident alors d'investir les lieux.

C'est un véritable bordel. Les policiers entrent, ça tire dans tous les coins, et Vandekar tente de fuir. Il parvient à sortir du hangar, et c'est à cet instant qu'il devrait être repéré par les PJ. Puisqu'il est dans une gare autoroutière, il tentera de voler un camion et de foncer vers l'autoroute. Espérons qu'il y arrivera, afin d'avoir une belle scène de poursuite.

La dernière surprise des PJ viendra de Vandekar, qui possède des pouvoirs puissants et dont le corps fait « Plop » une fois éliminé. Etrange pour un soldat de Dieu...

Une fois Vandekar éliminé, les PJ n'ont plus qu'à rentrer. L'opération d'Interpol est un succès, Beracs ira croupir en prison pour quelques années. A partir de cet instant, les PJ n'entendent plus parler de Bougéhavéklaposs.

PÈHÈNEJIES

Ceux et ce qui gardent la maison

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
Nom:	Dobermans	PF		
Incarnation:	/	PP		
Supérieur:	/	BL	□□□□□□□□	
Grade:	/	BG	□□□□□	
Description:	Grrrrrrrrrr	BF	□□□	
		MS	□□	
Force		Agilité		Perception
2		3		3+
Volonté		Présence		Chance
0+		2		0+
Ce qui peut servir pour bastonner			Niveau	Carac
+ Corps à corps			2	Agi
+ Défense			1+	Agi
+ Acrobatie			2	Agi
+ Athlétisme			1+	For
Ce qui peut parfois servir			Niveau	Carac
+ Discrétion			1+	Agi
L'un ou l'autre au cas où			Niveau	Carac
Grogner			3	
Armes	Préc.	Puiss.	Qualités	
Crocs				

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ					
Nom:	Gardes de Vandekar	PF	3		
Incarnation:	/	PP	/		
Supérieur:	/	BL	3	□□□□□□□□	
Grade:	/	BG	7	□□□□□	
Description:	Brutes épaisses	BF	10	□□□	
		MS	14	□□	
Force		Agilité		Perception	
2+		2		1+	
Volonté		Présence		Chance	
1		1		1	
Ce qui peut servir pour bastonner			Niveau	Carac	
+ Combat			1	2	Agi
+ Corps à corps			2+		Agi
+ Défense			2		Agi
+ Tir			1	2	Per
+ Acrobatie			1+		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	
Frapper avant de parler			4		/
Armes	Préc.	Puiss.	Qualités		
Matraque					
Pistolet gros calibre					

Neretchen, alias Eric Vandekar

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Neretchen	PF	7	
Incarnation:	Eric Vandekar	PP	24	
Supérieur:	Nisroch	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	3	BG	12	□□□□□
Description:	Bel homme, brun	BF	18	□□□
		MS	24	□□

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

4 3+ 4

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

3+ 5 4

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

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

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Conduite	3+	/
Se la jouer "Robert de Niro"	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Accoutumance	4		
Absorption de violence	3		
Armure corporelle	2		
Caméléon	2		
Charme	1+		
Décharge électrique	3		
Détection des ennemis	1+		
Immunité contre le feu	Inv.		
Langage universel	Inv.		
Télépathie	3+		
Volonté supra normale	2		

Armes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet gros calibre			
Pistolet petit calibre			



Interlude – Croquer la vie à pleines dents

Quelques semaines passent depuis la dernière mission des PJ. Ils ne sont pas au courant, mais en enfer, c'est un peu le bordel. Lors de la dernière cour démoniaque, un dossier apparaît miraculeusement sur la table : les dernières opérations de Nisroch qui ont toutes été sanctionnées d'un échec. Le dossier, accompagné d'une lettre anonyme, prétend que Nisroch est un incapable, et qu'un nouveau prince-démon de la drogue devrait être nommé. Nisroch se fâche tout rouge, évidemment : malin, il soupçonne évidemment que l'auteur de ce dossier brûlant soit aussi celui qui a fait foirer ses trois dernières opérations importantes. Le temps qu'il réfléchisse à ça, et tous les princes-démons sont en pleine discussion houleuse. Il est vrai que ces opérations sont des échecs retentissants. Mais peut-être que quelqu'un d'ambitieux est à l'origine de ces échecs. Oui, mais même si c'est le cas, Nisroch devrait prévoir cette éventualité et protéger ses arrières. Peut-être qu'il a perdu la main et qu'il serait temps de changer l'une ou l'autre pièce du puzzle. Dans ce bordel général, Nisroch ne parvient pas à en placer une. Quelques minutes plus tard, quand le bruit s'arrête, tout le monde est surpris de constater que Nisroch s'est barré de la réunion. Dès cet instant, les plus vindicatifs n'hésitent pas à dire que cette fuite, lâche, constitue un aveu de faiblesse.

Toujours est-il que la cours démoniaque conclut l'affaire comme ceci : Si dans dix jours Nisroch n'a pas remis les choses à leur place, le prochain grade 3 qui fera un coup d'éclat sera nommé prince-démon, et Nisroch sera remis à son nouveau maître qui en disposera comme il voudra.

Oui mais... Depuis ces quelques semaines, Nepheloth n'est pas resté inactif. Il espérait une telle réaction de la cour, et prépare son coup fumant qui devrait assurer sa promotion. Depuis quelques temps déjà, il manipule un chimiste qui travaille chez Colgate-Palmolive. Son but, changer la formule des dentifrices pour y inclure un psychotrope puissant, dérivé de la cocaïne, qui provoque un manque terrible après quelques utilisations seulement. On se brosse les dents trois ou quatre fois, et puis on ne peut plus s'arrêter. Nepheloth espère ainsi faire d'une bonne partie de la population des accros à la coke, multiplier les ventes ainsi générées, et bâtir un véritable empire. La production est déjà lancée (le chimiste manipulé est chargé de contrôler la qualité des produits. Il lui est facile de changer l'un ou l'autre composant).

Toute la petite affaire de Nepheloth va suivre son cours, et fonctionner. Nisroch lance son enquête, mais piétine. Il rassemble tous ses grades 3, mais ne parvient pas à percer Nepheloth à jour. Il demande également une enquête administrative, mais c'est Bougéhaveklaposs qui a tout fait à ce niveau là, donc impossible de nouveau de découvrir le coupable. Nisroch déprime, et commence à croire qu'il va se faire entuber sur toute la ligne. Il tente une dernière chose : il demande à Baalberith de demander à tous les contacts officiels de France si une de leurs équipe a fait des voyages en Lettonie, Italie et Luxembourg récemment. Et c'est ainsi que nos PJ vont être appelés par leur contact habituel...



Phase 4 – Matrix Reloaded

Oui, ce titre est un hommage à la poursuite autoroutière de ce film, par ailleurs très très moyen.

CONVOCATION (OUI, JE SAIS, JE L'AI DÉJÀ DIT)

Après quelques semaines de repos, les PJ reçoivent un appel de leur contact habituel (si c'est leur premier scénario, et bien ils reçoivent un appel de celui qui sera leur contact habituel), qui leur demande de le rejoindre à minuit dans le nightclub le « Cherryking », que vous situerez où vous voulez dans Paris. Il s'agit d'une boîte tout à fait moyenne, qui passe de la house et de la techno, et où l'ecstasy est consommé sans modération.

INTERCEPTION

Sur le chemin qui les conduit au Cherryking, les PJ sont suivis. Au moment que vous jugerez opportun, ils sont interceptés par quatre types pas cools du tout qui ont visiblement bien l'intention de leur pêter la gueule. Ces gentilles personnes font usages de pouvoirs, et frappent pour tuer. Ce commando est envoyé par Nepheloth pour liquider les PJ, qui aujourd'hui en savent trop sur son opération.

Attention, une fois le commando en mauvaise posture, les assaillants fuient (mais pour revenir plus tard). Ces démons doivent revenir régulièrement au cours de cette dernière partie pour faire monter d'un cran la tension et la paranoïa des PJ.

LE CHERRYKING

La boîte est bondée, quel que soit le jour La musique (enfin, la « musique ») va très fort, et les jeunes gens qui constituent la faune des lieux sont très chargés de substances illicites. Au bar, le contact des PJ les attends. A leur arrivée, sans un mot, il les emmène à une table dans un coin, où attend un grand type très mince, aux cernes marquées et aux yeux injectés de sang. Il s'agit de Nisroch, mais ça, les PJ n'en savent rien. Leur contact leur explique alors la raison de son appel.

Au fait, il n'a aucune idée pourquoi un commando voudrait les éliminer.

« Salut les gars. Je vous avoue que c'est nu peu le bordel en Bas. Il se pourrait que quelqu'un veuille écarter un Prince-Démon et prendre sa place. Evidemment, on ne ait pas encore qui c'est, mais on va bien finir par trouver. J'ai été chargé de vous poser une question très simple, à laquelle vous répondrez franchement : avez-vous été chargés récemment, par un contact autre que moi, de missions en Lettonie, en Italie et au Luxembourg. Missions qui vraisemblablement tournaient toutes autour du trafic de drogues international ? ».

Les PJ peuvent répondre ce qu'ils veulent, mais leur contact utilise détection du mensonge. S'il détecte un mensonge, il le dit aux PJ, qui sont bien obligés de passer à table. Lorsqu'ils racontent leur histoire, l'invité surprise semble très intéressé. A la fin, il fait un signe au contact des PJ et ils se lèvent, demandant aux PJ de les suivre.

Tout ce petit monde passe dans les coulisses de la boîte, où la musique n'est plus si assourdissante. L'invité surprise parle alors : « Je suis le Prince-Démon Nisroch ». Il fait flasher son aura qui ne

laisse aucun doute sur son identité. Un de mes grades 3, mais j'ignore lequel, fomenté un complot contre moi pour m'écartier et prendre ma place. Mes trois dernières opérations d'envergure ont été sabotées, et je crois comprendre que vous n'y êtes pas étrangers. Aujourd'hui, vous allez m'aider à réparer vos conneries, ou bien vous tomberez avec moi. J'ai besoin de savoir le nom de celui qui vous indiquait vos missions, ce qu'il vous a dit exactement, où vos rencontres se sont passées, et tous les détails qui vous semblent importants, notamment les personnes que vous avez rencontrées. Allez, hop, on me raconte tout s'il vous plaît ».

Une fois ces éléments dans les mains de Nisroch, il va pouvoir réellement enquêter. Il va retrouver la trace de Bougéhaveklaposs, le faire arrêter et torturer. Tout cela prend trois jours pendant lesquels les PJ vont simplement devoir échapper au commando de la mort. Essayez que tout ce beau monde ne meurt dans les confrontations avec les PJ, afin qu'ils se retrouvent tous lors de la scène finale, ou au moins un d'entre eux.

TROIS JOURS PLUS TARD

Les PJ reçoivent un nouvel appel de leur contact. Il les convoque à l'endroit où il leur indique leur missions habituellement. Cette fois, il est seul. « Messieurs, notre ami Nisroch a mis en branle ses talents d'enquêteur. Il a retrouvé la trace de votre faux contact, Bougéhaveklaposs. Il l'a intercepté et interrogé. Il a tout avoué : son chef est un grade 3 de Nisroch nommé Nepheloth. C'est lui qui s'est arrangé pour que vous fassiez capoter les opérations de Nisroch. Aujourd'hui, le Prince-Démon vous donne la mission suivante : petit un - intercepter un camion entre son départ et la livraison, et petit deux - retrouver Nepheloth et le renvoyer aux enfers. Petit détail : ces deux missions risquent d'avoir lieu en même temps, puisque Nepheloth escorte ce camion lui-même.

En détails : le camion partira du centre de stock de Colgate dans les environs de Bordeaux ce soir à 22 heures. Il devrait rouler toute la nuit pour arriver à Paris demain matin. Le camion doit quitter Bordeaux, mais ne doit pas atteindre Paris. Vous devez l'intercepter, le planter, y mettre le feu, et tuer toute personne ou démon qui tourne autour, le tout, évidemment, en respectant le principe de discrétion : pas de témoins humains d'utilisation de pouvoirs. Tout ça doit passer pour un accident ou un règlement de compte ou ce que vous voulez. OK, des questions ? Ah oui, au fait, vos trois missions réalisées pour le compte de Nepheloth ne vous ont en fait rapporté aucune récompense, vous vous êtes faits entuber. Nisroch propose, en cas de succès, de vous donner autant de PA que si vous aviez réussi ces trois missions de manière officielle. Alors sautez sur l'occasion, et soyez bons. ».

Le contact des PJ peut évidemment leur fournir quelques armes, mais rien de plus qu'un Uzi et deux pistolets. Pas d'explosifs ni d'armes vraiment lourdes.

LE CONVOI

Le camion n'est accompagné que de démons. Pandanlagl conduit le semi-remorque, accompagné d'un des membres du commando (s'ils sont tous morts, mettez-en un autre, simplement). Il y a aussi deux voitures. Une devant (grosse BM blindée), conduite par un autre membre du commando (ou bien ...), dans laquelle se trouve Nepheloth. A l'arrière, une Porsche dans laquelle se trouve un démon du commando (ou...). Cinq démons en tout, vos PJ vont en avoir pour leur argent. Vous vous rendez bien compte que sans un minimum de préparation, les PJ vont se faire éclater. S'ils sont adeptes du « on fonce et on réfléchit après », ça risque de mal tourner. A eux de monter une embuscade, un faux contrôle de police, ou quelque chose qui puisse les aider (un accident sur l'autoroute qui cause un bouchon ?).

Tout cela doit être pétaradant. Les adversaires des PJ sont puissants et motivés. S'il reste des membres du commando, ils ont à coeur d'éliminer ces petits con qui leur ont fait subir des défaites à répétition. Quant à Nepheloth, il ne se laisse pas prendre vivant.

CONCLUSIONS

Espérons-le, les PJ ont permis à Nisroch de reprendre sa place. Ils sont désormais dans ses bonnes grâces. La situation est tendue à la cour infernale après cette affaire qui a divisé. Le climat pourrait maintenant être le bon pour jouer Fire & Ice, non ?

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les PJ ne parviennent pas à arrêter le camion, Nepheloth survit : échec total, -10 PA

Les PJ arrêtent le camion, mais Nepheloth survit : échec, -6 PA

Les PJ arrêtent le camion et tuent Nepheloth : réussite totale, +8 PA

Pandanlagl tué : +2 PA

Par membre du commando tué : +1 PA



PÈHÈNE JIES

Le commando

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ					In Nomine Satanis - Feuille de PNJ					
Nom:	Patatras	PF	8		Nom:	Klashhhh	PF	6		
Incarnation:	Karl Feger	PP	16		Incarnation:	Edouard Donne	PP	12		
Supérieur:	Baal	BL	8	□□□□□□□□	Supérieur:	Belial	BL	5	□□□□□□□□	
Grade:	1	BG	16	□□□□□	Grade:	1	BG	10	□□□□□	
Description:	Enorme brute pleine de cicatrices	BF	24	□□□	Description:	Ado surexcité Cheveux rouges, piercings	BF	15	□□□	
		MS	32	□□			MS	20	□□	
Force		Agilité		Perception	Force		Agilité		Perception	
6		4		2	3		5+		3	
Volonté			Présence		Foi	Volonté			Présence	
2+			2		3	3+			3	
Volonté			Présence		Foi	Volonté			Présence	
2+			2		3	3+			2+	
Ce qui peut servir pour bastonner					Niveau	Carac				
+ Combat	Batte de base-ball	2	5	Agi	+ Combat		2+		Agi	
+ Corps à corps		4+		Agi	+ Corps à corps		4		Agi	
+ Défense		4+		Agi	+ Défense		4		Agi	
+ Tir	Armes de poing	1	2	Per	+ Tir	Armes auto	1+	4	Per	
+ Acrobatie		3+		Agi	+ Acrobatie		3+		Agi	
+ Athlétisme		5		For	+ Athlétisme		2		For	
Ce qui peut parfois servir					Niveau	Carac				
+ Aisance sociale		1		Pré	+ Aisance sociale		2		Pré	
+ Baratin		1		Pré	+ Baratin		2		Pré	
+ Discrétion		2+		Agi	+ Discrétion		4		Agi	
+ Discussion		1		Vol	+ Discussion		2		Vol	
+ Séduction		1		Pré	+ Séduction		2		Pré	
L'un ou l'autre au cas où					Niveau	Carac				
Beugler comme un malade					4	/				
Pouvoirs					Niveau	PP				
Art de combat					3					
Arme exaltée					2					
Armure corporelle					2					
Esquive acrobatique					1					
Supériorité martiale					1					
Pouvoirs					Niveau	PP				
Incendie					2					
Immunité contre le feu					Inv.					
Jet de flammes					1+					
Vitesse					1					
Armes					Préc.	Puiss.				
Batte maudite										
Pistolet gros calibre										
Armes					Préc.	Puiss.				
Uzi										

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Dina	PF	6	
Incarnation:	Giovanna Sella	PP	12	
Supérieur:	Caym	BL	4	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	9	□□□□□
Description:	Belle italienne d'une quarantaine d'années	BF	13	□□□
		MS	18	□□

Force	Agilité	Perception
2+	6	3+

Volonté	Présence	Foi
4	5	4

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

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

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Parler d'une voix aigüe	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Transformation	2		
Paralysie	1+		
Peur	1+		
Sommeil	2		

Armes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet petit calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Rasham	PF	7	
Incarnation:	Ulysse Mortimer	PP	9	
Supérieur:	Bifrons	BL	6	□□□□□□□□
Grade:	1	BG	12	□□□□□
Description:	Obèse, chauve Laid, puant	BF	18	□□□
		MS	24	□□

Force	Agilité	Perception
4	2	3

Volonté	Présence	Foi
3+	2	3

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

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

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Rotter et pêter	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Larves sous cutanées	2		
Membre exo (queue barbelée)	Inv.		
Anaérobiose	Inv.		
Onde de choc	1		

Armes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Gnagnagna	PF	7	
Incarnation:	Albert Truc	PP	8	
Supérieur:	Kobal	BL	5	□□□□□□□□
Grade:	0	BG	10	□□□□□
Description: Vieillard avec sa canne		BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	3	3

Volonté	Présence	Foi
4+	2+	4

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

L'un ou l'autre au cas où	Niveau	Carac
Tousser et renifler	4	/

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Gag absurde	1		
Poison	1		
Volonté supra normale	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Canne-épée			



Pandanlagl et Nepheloth

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Pandanlagl	PF	8	
Incarnation:	Tom Dejer	PP	21	
Supérieur:	Baal	BL	7	□□□□□□□
Grade:	2	BG	14	□□□□□
Description:	Gros balaise du genre militaire bien rôdé	BF	21	□□□
		MS	28	□□

Force	Agilité	Perception
5	5	4

Volonté	Présence	Foi
3+	2	3

Ce qui peut servir pour bastonner

		Niveau	Carac
+ Combat	Pied de biche	2+	5+ Agi
+ Corps à corps		5	Agi
+ Défense		5	Agi
+ Tir	Armes auto	2	4+ Per
+ Acrobatie		3+	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	2	Pré

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Avoir l'air méchant	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Art de combat	3		
Arts martiaux	4		
Détection des ennemis	2		
Immunité contre l'électricité	Inv.		
One de choc	2		
Télékinésie	2		
Trait d'énergie	1+		

Armes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pied de biche maudit			
Uzi			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

Nom:	Nepheloth	PF	8	
Incarnation:	Juan Sanchez ...	PP	32	
Supérieur:	Misroch	BL	5	□□□□□□□
Grade:	3	BG	10	□□□□□
Description:	Beau mec à l'air pas net. Grand et mince	BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	3	4+

Volonté	Présence	Foi
5	5+	5

Ce qui peut servir pour bastonner

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

Ce qui peut parfois servir

	Niveau	Carac
+ Aisance sociale	6+	Pré
+ Baratin	7+	Pré
+ Discrétion	3	Agi
+ Discussion	7	Vol
+ Séduction	6	Pré

L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Avoir la classe	4	/
Etre ambitieux	4	/

Pouvoirs

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Accoutumance	5		
Absorption de force	3		
Aura de pacification	2		
Champ de force	2+		
Déphasage	3		
Détection du danger	2		
Eclats de glace	1+		
Immunité maladies et poisons	Inv.		
Lire les pensées	3		
Peur	2+		
Protection de l'esprit	Inv.		
Volonté supranormale	2		

Armes

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Revolver maudit			