

*On va pas se  
prendre la tête  
pour cent milliards  
de dollars*

SCÉNARIO POUR IN-NOMINE SATANIS

<b>THE STORY SO FAR.....</b>	<b>3</b>
Y A TOUJOURS UNE HISTOIRE DE CUL.....	3
LES FORCES DU MAL ENTRENT EN JEU.....	4
DING DONG.....	4
<b>CHAPITRE I – BICLASSÉ CHERCHEUR / OBSÉDÉ.....</b>	<b>5</b>
A. LE BLUFF À LA CON.....	5
B. L’INTRUSION À LA CON.....	5
C. LA DIVERSION À LA CON.....	5
D. LE CHANTAGE À LA CON.....	5
E. LE COUP DE BOULE À LA CON.....	5
LE HIC.....	6
RÉVÉLATIONS.....	6
PJMPLMJ (BEN QUOI, LES PERSONNAGES JOUÉS MAIS PAR LE MAÎTRE DE JEU, C’EST FACILE).....	7
<b>CHAPITRE II – ANDRÉ-CHARLES.....</b>	<b>8</b>
LE FIN MOT DE L’HISTOIRE.....	8
LA PARTIE FINE.....	8
R.E. TECH.....	8
PRENDRE CONTACT AVEC DE LA PASQUAILLE.....	9
KAREL VANSTEENBERG.....	9
PRUNEAUX NÉCROMANCIENS JAUNIS*.....	10
<b>CHAPITRE III – Y A LE FEU DANS MA BANLIEUE.....</b>	<b>12</b>
<b>CHAPITRE III – Y A LE FEU DANS MA BANLIEUE.....</b>	<b>13</b>
PUTAIN CE QU’IL EST BLÊME, MON HLM.....	13
L’ASSAUT.....	13
LA SURPRISE DU CHEF.....	14
CONCLUSION.....	14
CONDITIONS DE VICTOIRE.....	14
PDMJ*.....	15



## The story so far

Les compagnies pétrolières sont de gigantesques multinationales qui font beaucoup d'argent. Beaucoup, du genre maxi tunes. Or, l'argent (et le pouvoir qui va avec), ça plaît beaucoup aux psis, ce que vous savez si vous êtes l'heureux possesseur d'un *Guide de la Troisième force* ou du plus récent *Petites apocalypses*. Surtout certaines Conpsis, dont NRG, qui possède des pions dans les conseils d'administration et les postes de clés de toutes les compagnies pétrolières majeures.

Or, il y a environs trois mois, Marcel Neuillant, brillant inventeur indépendant, a mis au point une cellule photovoltaïque extrêmement performante, capable de générer de l'électricité à partir de l'énergie solaire à très haut rendement et pour un faible coût. Cette invention pourrait révolutionner le monde, puisqu'elle permettrait de se débarrasser des centrales nucléaires, et des combustibles fossiles, chers, et surtout, polluants. Le protocole de Kyoto serait un objectif alors rapidement atteint, et tout le monde vivrait plus ou moins heureux, mais dans un monde propre, ce qui est déjà pas mal. Evidemment, toute personne qui aujourd'hui vit des revenus générés par le pétrole ou le nucléaire verrait son capital chuter, et son pouvoir diminuer. Donc nos psis de NRG ne peuvent déceimment laisser cette invention bouleverser leurs plans.

### Y-A TOUJOURS UNE HISTOIRE DE CUL...

Revenons un peu en arrière. Trois mois environs. Marcel Neuillant s'écrie *Eureka!* dans son atelier quand les indicateurs de ses voltmètres explosent sous la décharge d'énergie provoquée par sa cellule photovoltaïque. Il en est tout émoustillé, et décide que puisque son invention va changer le monde, il doit en retirer la gloire. Il appelle donc un de ses anciens amis d'université qui travaille aujourd'hui au magazine *Science* dans lequel les grandes avancées scientifiques sont souvent décrites. Marcel écrit son article, fort documenté, et le soumet à son ami, qui le publie dans le numéro suivant. L'article fait grand bruit, et donc l'invention aboutit dans les oreilles de la Conpsi. Cette dernière décide rapidement d'agir afin d'éliminer la menace. Mais la communauté scientifique a déjà lu l'article, donc une simple élimination ne suffira pas. D'autant qu'il serait bon de posséder le prototype de cette cellule, on ne sait jamais. Les psis espionnent donc Marcel et son ami Alain, et découvrent que ces deux hommes, malgré leur mariage relativement heureux, se rendent souvent en Belgique pour y fréquenter les maisons closes et d'autres lieux cachés où se déroulent ce que certains nomment « des parties fines » et qu'on qualifiera simplement de partouzes exposant trois pour faire simple. Certaines des filles recrutées pour ces soirées spéciales sont mineures, et cela n'a en rien échappé aux psis. Voici donc qu'une équipe de psis est dépêchée afin de s'introduire (sans jeu de mot) dans le cercle des amis intimes de Marcel et Alain, de participer à certaines soirées, et d'ensuite en organiser une pendant laquelle les ébats de tous seront filmés et photographiés discrètement. Les psis en rajoutent en utilisant des filles vraiment trop jeunes, rien que pour vraiment avoir de bonnes photos.

Quelques jours plus tard, les deux hommes retrouvent leur voiture avec une vitre brisée. Sur le siège, une enveloppe contenant quelques photos et un DVD. L'horreur les assaille, leurs ébats avec ces filles de 14 ans ont été filmés à leur insu, et on les reconnaît fort bien sur les images. Leur téléphone sonne, et les conditions du chantage sont énoncées : ils devront publier dans *Science* un second article expliquant que le précédent était une erreur, que la cellule photovoltaïque révolutionnaire était une supercherie, etc. De plus, Marcel devra amener un prototype à un endroit donné et détruire son matériel de recherche. Alors seulement, les deux amis seront laissés en paix.

## **LES FORCES DU MAL ENTRENT EN JEU**

Le Prince Démon Uphir aime être à l'écoute des avancées scientifiques, justement pour éviter qu'un pâle type invente un moyen non polluant de faire de l'énergie. Certains de ses démons n'ont qu'une tâche, lire *Science*, *Nature* et ce genre de revues, assister aux concours d'invention, vérifier les nouveaux brevets déposés, etc. L'article publié par Marcel est donc arrivé directement sur le bureau d'Uphir, qui lance immédiatement une opération afin de découvrir ce qu'il en est.

## **DING DONG**

Les PJ sont donc convoqués de toute urgence dans un resto chinois on ne peut plus dégueu pour recevoir leur nouvel ordre de mission. Leur contact habituel les y attend, devant une assiette de rouleaux de printemps pas très catholiques. « Les gars, la mission d'aujourd'hui vient de très haut... enfin, je veux dire, de très bas, quoi. Tout ce qu'on m'a dit c'est qu'un Prince s'intéresse de près à l'histoire, alors ne foirez pas, et vous pourriez en retirer des petits bonus. Voici le dernier numéro du magazine *Science*. Oui, c'est en anglais, alors je vais vous résumer : un type y décrit, dans son article, une cellule photovoltaïque révolutionnaire qui pourrait éliminer le nucléaire et les combustibles fossiles. Son nom : Marcel Neillant. Vous avez sa photo en bas à droite, là. On a cherché, voici son petit dossier. Bon, votre mission est fort simple : me ramener les plans et un exemplaire de cette cellule le plus rapidement possible. Les ordres sont clairs : pas de dommages collatéraux. On ne veut pas attirer l'attention. Neillant, sa famille et les gens du voisinage doivent survivre. Toute cette opération doit être discrète, vous m'entendez, discrète ! ». Le contact des PJ répond aux questions du mieux qu'il peut, mais il ne sait pas grand-chose lui-même de toute façon. Les PJ devront le contacter sur son portable quand ils auront récupéré le matos.

Le dossier de Neillant est présenté en annexe. Notez qu'il peut habiter dans n'importe quel petit village de France et de Navarre (voire de Suisse, d'Allemagne, du Lichtenstein, d'Andorre ou de Monaco), ça n'a guère d'importance.



## **Chapitre I – Biclassé chercheur / obsédé**

Neuillant a acheté une vieille ferme il y a quelques années. Un petit corps de logis, une cour, et une ancienne étable qui lui sert d'atelier. Les terrains alentours ont été bâtis, et la maison de Neuillant est le seul héritage ancien au milieu d'un lotissement de maisons modernes. Les ordres ayant été clairs, les PJ n'ont pas 35 solutions pour accomplir leur mission. Voici quelques idées, mais les joueurs trouveront sans doute un truc plus tordu selon leur tempérament et les pouvoirs qu'ils possèdent.

### **A. LE BLUFF À LA CON**

Sonner et de se faire passer pour un représentant en aspirateurs tandis que les autres profitent de la diversion pour s'infiltrer dans l'atelier est possible. Mais difficile. D'abord, la famille Neuillant n'a pas besoin d'aspirateurs. Ensuite, le petit dernier (Neuillant a deux garçons de 7 et 3 ans) est malade et madame est épuisée. Quant au mari, il a l'air tendu et n'est pas très accueillant. Ensuite, les voisins ont une vue dégagée sur la cour, et pourraient surprendre les intrus. Enfin, il y a Médor, le berger allemand au sens de l'humour plutôt absent. Mais ça peut marcher quand même, et ça peut être drôle en plus.

### **B. L'INTRUSION À LA CON**

Les PJ attendent la nuit, s'habillent en noir, passent le mur de la cour, mettent Médor hors d'état de nuire, crochètent la porte de l'atelier et repartent par où ils sont venus. Ça peut aussi marcher, mais ça peut aussi foirer. D'abord parce que le petit dernier est malade et qu'il empêche madame de dormir. Ensuite parce que Neuillant lui-même est insomniaque, et que Médor n'a pas plus le sens de l'humour la nuit que le jour, et qu'il a été bien dressé. Neuillant est sur les nerfs et pourrait même utiliser la carabine de bon papa, dont il ne sait pas se servir, d'ailleurs.

### **C. LA DIVERSION À LA CON**

Un incendie dans le village, les pompiers arrivent, tout le monde va voir, et la ferme n'abrite plus que madame Neuillant et le petit dernier, qui est malade. Les PJ profitent de l'occasion pour aller très vite dans la grange et en ressortir encore plus vite. Il reste toujours Médor, et madame Neuillant, elle, sait se servir de la carabine de bon papa.

### **D. LE CHANTAGE À LA CON**

Sans le savoir, les PJ peuvent utiliser les mêmes méthodes que la Conpsi. En enlevant madame Neuillant, ou le petit dernier, le pauvre, qui est malade, ou Médor, ou la carabine de bon papa, n'importe quoi et réclamer le prototype comme rançon. Ici c'est gravement foireux, mais Neuillant n'appellera pas la police, car les psis le lui ont interdit et qu'il ne veut pas qu'on remue sa merde. Madame Neuillant, elle, appellera la police, et comme son frère est commissaire, ils débarqueront en nombre pour aider soeurlette.

### **E. LE COUP DE BOULE À LA CON**

Les PJ entrent chez Neuillant, assomment tout le monde, même Médor, et même le petit dernier, malade, et puis accomplissent leur forfait. Après tout, on leur a dit de ne tuer personne, mais pas de ne traumatiser personne. Pourquoi pas...

## **LE HIC**

Quel que soit le plan utilisé par les PJ, ils ont une bien bonne surprise. L'atelier contient un vrai fouillis, mais pas de plans ni de prototype de cellule photo-machinose. Neuillant a déjà cédé au chantage et remis tout ça aux psis. Voilà donc nos PJ fort embêtés... S'ils appellent leur contact, celui-ci les fera patienter pendant une heure. Ensuite il leur demandera de fouiller la maison dès que possible, mais sans rien révéler à Neuillant, et toujours sans tuer personne ni attirer l'attention. Les PJ ont de nouveau plusieurs options, qu'on peut résumer en 1. attendre que les Neuillant partent faire des courses et 2. assommer tout le monde et fouiller le bazar. Les PJ fouilleront plusieurs heures avant de découvrir un petit coffre fort sous une vieille commode. C'est là que Neuillant a caché l'enveloppe avec les photos et le DVD. Il attendait que sa femme quitte la maison pour la brûler sans éveiller ses soupçons, mais puisque le petit est malade, elle ne part pas travailler, et il angoisse à mort depuis de peur qu'elle ne trouve l'enveloppe. Il deviendra ensuite assez évident qu'un interrogatoire de Neuillant est nécessaire. Le contact des PJ sera d'accord si les PJ lui demandent son avis. Notez que montrer les photos à madame Neuillant, outre que cela conduira à un nouveau drame familial, n'aura que peu de conséquences, si ce n'est peut-être le suicide de l'un ou l'autre dans les jours qui viennent (Mais bon, on s'en fout, on joue à In Nomine Satanis).

## **RÉVÉLATIONS**

Neuillant est un peu perdu. Il assure les PJ qu'il a déjà tout donné, qu'il n'a plus rien. Ensuite, il comprend que les PJ ne sont pas de mèche avec ses maîtres chanteurs, et là il ne comprend vraiment plus rien. Il s'expliquera alors. Il parlera d'une invitation à une petite fête coquine, de l'alcool, de la drogue, de ces si jolies jeunes filles « j'étais sûr qu'elles avaient au moins 16 ans » (menteur), et puis des photos et du coup de téléphone. S'il est un peu secoué, il avouera où la partouze s'est déroulée, et le nom de son organisateur : André-Charles de la Pasquaille. Notez qu'à aucun moment il n'évoque son ami Alain, car ils sont vraiment amis, et n'a pas envie de lui attirer des ennuis supplémentaires. Neuillant indique aussi où il a du remettre ses plans et son prototype : il a du mettre tout ça dans un paquet DHL et l'envoyer en express au département Recherche & Développement d'une société appelée « R.E. Tech » basée à la Défense (Paris). Le contact des PJ leur demandera alors d'enquêter sur cet André-Charles de la pie qui chante et sur R.E. Tech...



## PJMPLMJ (Ben quoi, les Personnages Joués Mais Par Le Maître de Jeu, c'est facile)

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ					In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Marcel Neuillant	PF	4		<b>Nom:</b>	Madame Neuillant	PF	4	
<b>Incarnation:</b>	/	PP	/		<b>Incarnation:</b>	/	PP	/	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	2	□□□□□□□□	<b>Supérieur:</b>	/	BL	2	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	4	□□□□□□	<b>Grade:</b>	/	BG	5	□□□□□□
<b>Description:</b>	Grand et mince, lunettes, strabisme divergent	BF	6	□□□□	<b>Description:</b>	Petite et un peu ronde, blonde, yeux verts	BF	7	□□□□
		MS	8	□□			MS	10	□□
<b>Force</b>		<b>Agilité</b>		<b>Perception</b>	<b>Force</b>		<b>Agilité</b>		<b>Perception</b>
1		1+		3	1+		1+		2+
<b>Volonté</b>		<b>Présence</b>		<b>Chance</b>	<b>Volonté</b>		<b>Présence</b>		<b>Chance</b>
3+		1		2+	2+		2+		2
<b>Ce qui peut servir pour bastonner</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>	<b>Ce qui peut servir pour bastonner</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Combat			0+	Agi	+ Combat			0+	Agi
+ Corps à corps			0+	Agi	+ Corps à corps			0+	Agi
+ Défense			0+	Agi	+ Défense			0+	Agi
+ Tir			1+	Per	+ Tir			Carabine	1+ 2+ Per
+ Acrobatie			0+	Agi	+ Acrobatie			0+	Agi
+ Athlétisme			0+	For	+ Athlétisme			0+	For
<b>Ce qui peut parfois servir</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>	<b>Ce qui peut parfois servir</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Aisance sociale			1	Pré	+ Aisance sociale			2+	Pré
+ Baratin			1+	Pré	+ Baratin			2	Pré
+ Discrétion			1+	Agi	+ Discrétion			1+	Agi
+ Discussion			2+	Vol	+ Discussion			1+	Vol
+ Séduction			0+	Pré	+ Séduction			2	Pré
<b>L'un ou l'autre au cas où</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>	<b>L'un ou l'autre au cas où</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
Sciences			4	Vol	S'occuper du petit qui est malade			4	Vol
<b>Armes</b>		<b>Préc.</b>	<b>Puiss.</b>	<b>Qualités</b>	<b>Armes</b>		<b>Préc.</b>	<b>Puiss.</b>	<b>Qualités</b>
					Carabine				

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Médor	PF	3	
<b>Incarnation:</b>	/	PP	/	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	4	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	8	□□□□□□
<b>Description:</b>	Berger allemand	BF	12	□□□□
		MS	16	□□
<b>Force</b>		<b>Agilité</b>		<b>Perception</b>
3		3		4+
<b>Volonté</b>		<b>Présence</b>		<b>Chance</b>
0+		2		0+
<b>Ce qui peut servir pour bastonner</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Corps à corps			4	Agi
+ Défense			3	Agi
<b>Ce qui peut parfois servir</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Discrétion			2+	Agi
<b>Armes</b>		<b>Préc.</b>	<b>Puiss.</b>	<b>Qualités</b>
Morsure				

## Chapitre II – André-Charles

Les PJ sont donc chargés d'enquêter sur le mystérieux organisateur de parties fines biclassé maître chanteur, j'ai nommé André-Charles de la Pasquaille. Les PJ ont peu d'indices pour l'instant. Ils savent juste que le bonhomme a organisé une partouze pour y piéger Marcel Neuillant et le faire chanter. Le but du chantage était de forcer l'inventeur à remettre le prototype de sa cellule photovoltaïque et ses plans à une société privée parisienne, et de le forcer à écrire un article dans *Science* révélant que l'article précédent n'était qu'une supercherie. Neuillant s'est exécuté, trop effrayé de voir ses penchants pédophiles révélés à sa famille et à la police. L'arrivée des PJ a sans doute foutu la merde dans son plan, mais on ne sait jamais...

D'un autre côté, les PJ ont obtenu le nom et l'adresse de R.E. Tech, une société privée basée à Paris. Il leur faut maintenant enquêter pour découvrir le fin mot de l'histoire.

### LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

« R.E. Tech » signifie « Reverse Engineering Technologies ». Cette société, affiliée à la Conpsi NRG est dirigée par André-Charles de la Pasquaille. Au delà de ses activités normales (démonter des trucs et revendre les plans au concurrents du fabricant du dit truc), R.E. Tech utilise aussi ses compétences pour déceler toute nouvelle technologie qui pourrait nuire à la conpsi, ou bien servir ses intérêts. Le reste, vous le connaissez : la conpsi ayant de très gros intérêts financiers dans le pétrole, elle ne veut pas d'une invention qui permettrait de se passer de l'or noir, et a donc tout fait pour s'approprier l'invention et la ranger bien au chaud dans une réserve au fond d'une cave.

### LA PARTIE FINE

Les PJ ont une adresse à Paris. S'ils se rendent sur place, il s'agit d'une maison de maître qui doit valoir une fortune. Elle est meublée, mais ne contient rien de personnel. Il y a même des vêtements d'hommes et de femmes de toutes les tailles. Cette maison est en fait une sorte de planque utilisée par la conpsi en cas de besoin. On peut y loger des personnes qui veulent de la discrétion, ou encore y tenir des réunions secrètes. Des micros caméras sont logées à divers endroits : dans les prises de courant, entre deux livres de la bibliothèque, dans les lustres, etc. Si les PJ pénètrent dans la maison, ils seront filmés, et donc repérés par la conpsi. Pour éviter de se mouiller, elle décidera simplement d'appeler la police pour un cambriolage. Les PJ ont un quart d'heure pour fouiller la maison, ensuite, la volaille débarque.

Il n'y a pas grand-chose à trouver dans la maison. Les indices matériels sont inexistantes, il n'y a même pas de téléphone pour vérifier les derniers appels. Ceux qui viennent ici ont un téléphone portable. Peut-être une très bonne Psychométrie révélera-t-elle du plaisir malsain, mais rien de fort intéressant.

Si les PJ ont les connexions qu'il faut, ils peuvent enquêter sur la maison, mais ce ne sera que pour découvrir qu'elle appartient à la famille de la Pasquaille depuis des générations, et aujourd'hui à André-Charles.

### R.E. TECH

Le gratte-ciel qui abrite R.E. Tech appartient entièrement à NRG. Cette information est introuvable, car les psis sont passés maîtres dans les sociétés écran qui cachent leur identité. Toutes les sociétés qui y ont leurs bureaux sont plus ou moins affiliées à la conpsi, parfois sans même le savoir. R.E. Tech occupe les étages 26 à 31.



On peut pénétrer dans le hall du bâtiment sans problème. Mais passer la réception nécessite une invitation enregistrée. Les gardes sont relativement nombreux, et le système de surveillance efficace. Si les PJ sont déjà passés par la maison d'André-Charles, le psi chargé de la sécurité les reconnaîtra et sera d'autant plus vigilant. Si les PJ veulent forcer le passage, ils en seront à mon avis pour leurs frais. Il y a d'abord les gardes, humains, mais néanmoins armés. Le bâtiment est en outre plein de psis, ce qui ne facilitera rien. Sans compter qu'une fusillade dans un bâtiment comme celui-là attirera une foule de policiers avec tout le matériel disponible. Il est fort peu probable que les PJ atteignent le 26<sup>ème</sup> étage ou rencontrent de la Pasquaille. La méthode musclée n'est sans doute pas la bonne. En fait, pénétrer chez R.E. Tech ne sert pas à grand-chose, si ce n'est se faire remarquer encore un peu plus par les psis et De la Pasquaille. Si les PJ veulent en savoir plus sur l'homme, ils devront le suivre discrètement ou au moins s'arranger pour se retrouver seuls avec lui.

### **PRENDRE CONTACT AVEC DE LA PASQUAILLE**

Les PJ se sont fait remarquer par la conpsi, et cette dernière prend les mesures adéquates : ils demandent à André-Charles de contacter les PJ et de leur fixer un rendez-vous discret. De la Pasquaille pensera être suivi par une équipe chargée d'éliminer les PJ, mais il n'en est rien : l'équipe est chargée de l'éliminer lui ! Les PJ devront lui sauver la vie s'ils veulent pouvoir l'interroger. S'il meurt, ils n'auront guère d'autre choix que de retrouver un des membres de l'équipe pour l'interroger. S'ils échouent, ils ne pourront jamais remonter jusqu'à la conpsi. Qui que ce soit qu'ils interrogent, les PJ apprennent que l'opération est montée par Karel Vansteenbergh, président du Conseil d'Administration de R.E. Tech. Il paraît aussi évident que toute personne compromise dans une opération de ce genre est promptement éliminée pour éviter les fuites et les scandales. La suite est claire pour les PJ : trouver Vansteenbergh et le faire parler avant qu'il ne soit tué par ses collègues.

### **KAREL VANSTEENBERG**

Lorsqu'il ne reçoit aucune nouvelle de son commando (ou de mauvaises nouvelles, c'est-à-dire la survie d'André-Charles), Vansteenbergh n'a qu'une idée en tête : fuir avant que la conpsi ne le condamne à mort. Lorsque les PJ retournent à R.E. Tech, ils voient la berline blindée du président sortir promptement du parking. Ils n'ont qu'une seule chose à faire, la poursuivre et capturer Vansteenbergh vivant. Mais vous pensez bien que les PJ ne vont pas s'en sortir comme ça. Tandis qu'eux poursuivent la berline, plusieurs motards de la gendarmerie les prennent en chasse. Ces gendarmes, corrompus par la conpsi, sont chargés de provoquer un accident qui coûtera la vie à Vansteenbergh. Tout dommage collatéral est autorisé. Vous avez donc une très belle scène de poursuite et d'action pétaradante à jouer. Amusez-vous, Donnez-vous en à cœur joie. La suite du scénario prend pour acquis que les PJ finissent par avoir une petite discussion avec Karel Vansteenbergh.

Le président du CA n'aime guère la torture. Il essaiera de négocier sa liberté contre toutes les informations demandées par les PJ. Il révélera tout ce qu'il sait, même l'emplacement précis du prototype de cellule photovoltaïque : un bureau de Recherche & Développement quelque part en banlieue. Les ordres des PJ seront clairs : entrer là-bas et capturer le prototype. A défaut, le détruire.



## PRUNEAUX-NÉCROMANCIENS JAUNIS\*

\* Les PNJ, quoi...

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	A-C de la Pasquaille	PF	5	
<b>Incarnation:</b>	/	PP	22	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	2	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	5	□□□□□
<b>Description:</b>	Grand et beau Cheveux bruns, costard	BF	7	□□□
		MS	10	□□
<b>Force</b>		<b>Agilité</b>		<b>Perception</b>
1+		2		3
<b>Volonté</b>		<b>Présence</b>		<b>Chance</b>
4+		3		3
<b>Ce qui peut servir pour bastonner</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Combat			1+	Agi
+ Corps à corps			2	Agi
+ Défense			2	Agi
+ Tir			1+	Per
+ Acrobatie			1+	Agi
+ Athlétisme			1	For
<b>Ce qui peut parfois servir</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Aisance sociale			3+	Pré
+ Baratin			4	Pré
+ Discrétion			1+	Agi
+ Discussion			4	Vol
+ Séduction			3+	Pré
<b>Les talents psis</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
Pouvoirs offensifs			4	Vol
Pouvoirs psychiques			4	Vol

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Karel Vansteenbergh	PF	6	
<b>Incarnation:</b>	/	PP	16	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	2	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	4	□□□□□
<b>Description:</b>	Roux, bouclé, un peu rondouillet, 45 ans	BF	6	□□□
		MS	8	□□
<b>Force</b>		<b>Agilité</b>		<b>Perception</b>
1		1		3+
<b>Volonté</b>		<b>Présence</b>		<b>Chance</b>
5		2+		3+
<b>Ce qui peut servir pour bastonner</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Combat			0+	Agi
+ Corps à corps			0+	Agi
+ Défense			0+	Agi
+ Tir			1+	Per
+ Acrobatie			0+	Agi
+ Athlétisme			0+	For
<b>Ce qui peut parfois servir</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
+ Aisance sociale			3	Pré
+ Baratin			3	Pré
+ Discrétion			0+	Agi
+ Discussion			4+	Vol
+ Séduction			2+	Pré
<b>Les talents psis</b>			<b>Niveau</b>	<b>Carac</b>
Pouvoirs psychiques			5	Vol

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Lire les pensées (offensif)	4		
Peur (offensif)	3+		
Augm. de présence (psych.)	4		
Télépathie (psychique)	2+		
Vol. supra-normale (psychique)	3		

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Augm. de présence (psychique)	2+		
Augm. de volonté (psychique)	3		
Boomerang	3+		
Télépathie	4		
Vol. supra-normale (psychique)	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités

### In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

<b>Nom:</b> Assassins RE Tech	PF	4	
<b>Incarnation:</b> Alain, Robert, Jim	PP	15	
<b>Supérieur:</b> /	BL	3	□□□□□□□□
<b>Grade:</b> /	BG	6	□□□□□□
<b>Description:</b> Cheveux courts Athlétiques	BF	9	□□□□
	MS	12	□□

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

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

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

4	1+	2
---	----	---

#### Ce qui peut servir pour bastonner

		Niveau	Carac
+ Combat	Couteau	2	3+ Agi
+ Corps à corps		3+	Agi
+ Défense		4	Agi
+ Tir	Armes d'épau	2	3+ Per
+ Acrobatie		3	Agi
+ Athlétisme		2	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
Intrusion	2+	-
Médecine	2	-
Conduite	2+	Agi
Savoir militaire	3	-

#### Les talents psis

	Niveau	Carac
Pouvoirs cinétiques	2+	Vol
Pouvoirs corporels	3	Vol

#### Pouvoirs

	Niveau	PP	Page
Vitesse (cinétique)	2		
Armure corporelle (corporel)	2+		
Augmentation de force (corpo)	2		

#### Armes

	Préc.	Puiss.	Qualités
Fusil à lunette			
Pistolet gros calibre			
Couteau			



### In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

<b>Nom:</b> Gardes de R.E. Tech	PF	4	
<b>Incarnation:</b> Jean, Michel, Mehdi	PP		
<b>Supérieur:</b> /	BL	3	□□□□□□□□
<b>Grade:</b> /	BG	7	□□□□□□
<b>Description:</b> Cheveux courts Athlétiques	BF	10	□□□□
	MS	14	□□

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

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

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

1+	1	1+
----	---	----

#### Ce qui peut servir pour bastonner

		Niveau	Carac
+ Combat	Matraque	1+	3 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	0+	Pré
+ Baratin	1	Pré
+ Discrétion	2+	Agi
+ Discussion	1	Vol
+ Séduction	0+	Pré

#### L'un ou l'autre au cas où

	Niveau	Carac
Conduite	2+	Agi
Intimidation	2	For
Savoir militaire	2	-

#### Armes

	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet gros calibre			
Matraque			

## In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

<b>Nom:</b>	Gendarmes	PF	
<b>Incarnation:</b>	Louis, Emile, Aimé	PP	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	□□□□□
<b>Description:</b>	Des gendarmes, quoi...	BF	□□□
		MS	□□

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

1+	2	2
----	---	---

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

1+	1+	1+
----	----	----

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

+ Combat	Matraque	1	2	Agi
+ Corps à corps		2		Agi
+ Défense		2+		Agi
+ Tir	Armes de poing	1	2+	Per
+ 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

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

Conduite	2	Agi

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

Pistolet gros calibre			
Matraque			



## Chapitre III – Y a le feu dans ma banlieue

Nous sommes dans une banlieue de Paris, choisissez laquelle en fonction de vos goûts. Choisissez-là pauvre et délabrée, pleine de HLM. R.E. Tech loue secrètement la moitié d'un HLM et l'a transformé en laboratoire secret. Personne n'y trouve rien à redire puisque la société propriétaire de l'immeuble est sous contrôle de NRG. Les PJ ont obtenus l'adresse, mais ne connaissent pas l'emplacement exact du prototype. Vansteenbergh a néanmoins pu les informer sur les systèmes de sécurité, mais pour ça il faut que les PJ aient posé la question.

### PUTAIN CE QU'IL EST BLÊME, MON HLM...

Considérez le bâtiment comme un carré de 15 mètres de côté. L'immeuble compte 22 étages dont la seconde moitié est occupée par le laboratoire (les étages 12 à 22 pour ceux qui ont du mal à suivre). Le reste est occupé tout à fait normalement d'appartements sociaux. Les habitants savent qu'une société est installée au dessus d'eux, mais personne ne sait ce qu'elle fait, et personne n'a envie d'y aller voir (aah, la technologie mêlée de psi).

Pour atteindre la société, il n'y a pas trente-six moyens :

⊗ La cage d'escalier unique conduit à une porte blindée protégée par un code et une carte d'accès. La cage d'escalier est filmée, et derrière la porte se trouvent trois gardes en faction de manière permanente.

⊗ Les sorties de secours sont des échelles rétractables qui sont rétractées. A moins de grimper ou de voler, il est impossible d'atteindre les fenêtres qui sont évidemment pare-balles.

⊗ Le toit est filmé en permanence lui aussi. Un hélicoptère y est posé au cas où il faudrait évacuer un objet important dans l'urgence.

Bref, quel que soit le moyen utilisé, les PJ vont devoir se la jouer « Splinter Cell » et combiner discrétion, ruse, et force (peut-être surtout la force). A l'intérieur du bâtiment, passer une porte nécessite à chaque fois de passer un badge magnétique sur un lecteur. Les portes sont solides, mais pas assez pour arrêter des démons, je pense.

Le laboratoire est occupé par une cinquantaine de scientifiques, dont seulement quelques-uns sont psis. Les autres sont juste très bien payés pour la fermer et faire ce qu'on leur demande. La sécurité est assurée par douze gardes tout ce qu'il y a de plus humains, bien équipés, qui sont dirigés par Hector Espinoza, un psi assez puissant qui a tout du parfait chef de guerre : sadique, sans pitié, calme, efficace et dangereux.

Le prototype et ses plans sont aux 21<sup>ème</sup> étage dans le bureau du chef scientifique, un certain Thierry Jamin, un brillant ingénieur d'une trentaine d'années. Enfin, en apparence. Dans les faits, il s'appelle Aykan, un ange de Jean, renégat, qui a rejoint la troisième force en intégrant une conpsi. Il ne voudra jamais donner le prototype aux PJ et se battra plutôt que leur donner. Evidemment, il n'est pas passé renégat pour se faire dégommer par une bande démons en mission, alors il fuira si ça tourne mal.

### L'ASSAUT

Laissez les PJ imaginer un plan. Cela va de toute façon tourner au vinaigre puisqu'ils finiront bien par être repérés. A cet instant, l'alerte est donnée. Seuls les badges des gardes (et de Aykan) ouvrent les portes, et les employés reçoivent comme directive de rester à leur place et d'informer la sécurité s'ils voient une personne inconnue ou suspecte. Un garde reste quant à lui devant les écrans de contrôle et guide ses collègues. Les gardes ne font pas dans le détail. Ils savent que leur société les protégera en cas de problème, alors ils font feu et discutent après.

## **LA SURPRISE DU CHEF**

Hector Espinoza, le chef de la sécurité, a des ordres très clairs : plutôt que de laisser les recherches menées dans le laboratoire tomber entre des mains indésirables, il doit tout faire sauter. Si trop de ses hommes se font dégommer (ce qui ne manquera pas d'arriver), il enclenche les détonateurs à minuterie reliés à des pains de plastique un peu partout dans l'immeuble (même dans la partie habitée). Cinq minutes plus tard, BOUM ! Pour ajouter au suspense, laissez les PJ tomber sur un de ces pains de plastique, ce qui ne manquera pas de vous donner une scène d'évacuation hystérique tandis qu'ils fuient l'immeuble, peut-être avec le prototype dans les bras. Lorsque l'immeuble saute, les explosifs sont si puissants que tout vole en éclat et que le bâtiment s'effondre. Les fuites de gaz et les incendies qui suivent finissent le boulot, on ne retrouvera jamais rien d'intéressant dans les gravats.

Hector ne se rend pas et ne se laisse pas prendre vivant. Il fuit si possible mais risque tout de même de mourir dans les affrontements. Il se pourrait bien qu'il évacue l'immeuble en empruntant l'hélicoptère juste avant l'explosion, forçant les PJ à se la jouer James Bond en s'agrippant à l'engin ou en le faisant exploser en plein vol, attirant là un grand nombre de policiers, de curieux et de journalistes...

## **CONCLUSION**

Voilà les PJ, en tout cas espérons-le pour vos joueurs, à l'extérieur du bâtiment avec le prototype et les études menées sur lui par Thierry Jamin. Ils n'ont plus qu'à appeler leur contact, leur mission est un succès. Ou bien ils n'ont rien sorti de l'immeuble. Ou bien ils ont explosés avec le HLM. Ou bien ils n'ont rien compris et ont vraiment merdé tout du long...

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Les PJ récupèrent le prototype, ses plans et les études de Thierry Jamin : Réussite totale, Uphir est très content, +7 PA

Les PJ récupèrent le prototype uniquement : Réussite, Uphir est content, +5 PA

Les PJ récupèrent uniquement les plans ou les études : Réussite partielle, Uphir est satisfait, +3 PA

Les PJ tuent Aykan : +1 PA

Les PJ ne récupèrent rien : Echet total, Uphir est déçu, -5 PA

L'immeuble explose, entorse au principe de discrétion, -2 PA

Par membre de la famille Neuillant tué : -1 PA



\*Les pantins du maître de jeu

Magna Veritas - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Aykan	PF	7	
<b>Incarnation:</b>	Thierry Jamin	PP	14	
<b>Supérieur:</b>	Jean	BL	5	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	1	BG	10	□□□□□
<b>Description:</b> Chauve, teint halé Maigre et sourillant		BF	15	□□□
		MS	20	□□

Force	Agilité	Perception
3	2+	3+

Volonté	Présence	Foi
5+	3+	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		3	For

Ce qui peut parfois servir		Niveau	Carac
+ Aisance sociale		3+	Pré
+ Baratin		3+	Pré
+ Discrétion		3	Agi
+ Discussion		6+	Vol
+ Séduction		3+	Pré

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Informatique		5+	-
Sciences		6+	-

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Décharge électrique	1+		
Innovation	2+		
Absorption de violence	1+		
Champ magnétique	2		
Corps Digital	Inv.		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet petit calibre			

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Hector Espinoza	PF	7	
<b>Incarnation:</b>	/	PP	20	
<b>Supérieur:</b>	/	BL	3	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	/	BG	7	□□□□□
<b>Description:</b> Mexicain, yeux très noirs, cheveux gominés		BF	10	□□□
		MS	14	□□

Force	Agilité	Perception
2+	3	3

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	Armes de poing	1+	3+ Per
+ Acrobatie		2	Agi
+ Athlétisme		2+	For

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

L'un ou l'autre au cas où		Niveau	Carac
Savoir militaire		3+	-

Les talents psis		Niveau	Carac
Pouvoirs cinétiques		3+	Vol
Pouvoirs martiaux		4	Vol
Pouvoirs offensifs		2+	Vol

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Champ de force (cinétique)	2+		
Télékinésie (cinétique)	3		
Arts martiaux (martial)	2+		
Frappe ultime (martial)	1+		
Aura de confusion (offensif)	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Couteau			
Revolver gros calibre			

### In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

<b>Nom:</b> Scientifiques	PF	5	
<b>Incarnation:</b> Vincent, Laurence	PP		
<b>Supérieur:</b> /	BL	2	□□□□□□□□
<b>Grade:</b> /	BG	4	□□□□□
<b>Description:</b> Comme vous et moi	BF	6	□□□
	MS	8	□□

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

1	1	3
---	---	---

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

4	2	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	2+	Pré
-----------	----	-----

+ Discrétion	0+	Agi
--------------	----	-----

+ Discussion	3	Vol
--------------	---	-----

+ Séduction	1+	Pré
-------------	----	-----

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

Sciences	4+	-
----------	----	---

--	--	--

--	--	--

--	--	--

### In Nomine Satanis - Feuille de PNJ

<b>Nom:</b> Gardes de R.E. Tech	PF	4	
<b>Incarnation:</b> Jean, Michel, Mehdi	PP		
<b>Supérieur:</b> /	BL	3	□□□□□□□□
<b>Grade:</b> /	BG	7	□□□□□
<b>Description:</b> Cheveux courts Athlétiques	BF	10	□□□
	MS	14	□□

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

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

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

1+	1	1+
----	---	----

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

+ Combat	Matraque	1+	3	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	0+	Pré
-------------------	----	-----

+ Baratin	1	Pré
-----------	---	-----

+ Discrétion	2+	Agi
--------------	----	-----

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

+ Séduction	0+	Pré
-------------	----	-----

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

Conduite	2+	Agi
----------	----	-----

Intimidation	2	For
--------------	---	-----

Savoir militaire	2	-
------------------	---	---

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

Pistolet gros calibre			
-----------------------	--	--	--

Matraque			
----------	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

