

# **Y a pas que le pendule qui s'agite chez Foucault**

Scénario pour Magna Veritas



<b>THE STORY SO FAR.....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
<b>L'INTERROGATOIRE D'ORSCHART .....</b>	<b>3</b>
<b>LE DOSSIER « BRÉSIS ».....</b>	<b>4</b>
<b>JEAN-PIERRE FOUCAULT .....</b>	<b>4</b>
<b>LA SUITE DE LA MISSION.....</b>	<b>4</b>
<b>MARSEILLE .....</b>	<b>4</b>
<b>CONDITIONS DE VICTOIRE .....</b>	<b>5</b>
<b>PÉHENEJIES .....</b>	<b>6</b>



## The story so far...

Une petite catastrophe vient de se dérouler dans les Cévennes. Un petit village (Brésis) abritait une base de replis pour anges « grillés ». Brésis accueillait en effet les anges repérés par ceux d'en face lors de missions dans le sud. Habilement situé au centre du triangle Lyon-Marseille-Carcassonne, la base était appréciée des forces du Bien pour sa discrétion et sa disponibilité. Hélas, un démon plus malin que les autres, plutôt que de persécuter un ange qu'il avait repéré, s'est mis à le suivre discrètement, tout en lui mettant une certaine pression. Stressé, l'ange a filé immédiatement vers Brésis, sans en demander l'autorisation à sa hiérarchie. Il est arrivé sain et sauf, mais a ainsi indiqué l'emplacement d'une base importante au démon. Attaqué eut été suicidaire. Seul, le démon n'aurait pu faire de grands dommages dans les rangs des nombreux anges du village. Il est donc reparti aussi vite qu'il était venu, bien décidé à tirer le meilleur parti de sa découverte...

Car Orschart, notre démon d'Andromalius grade 0, désire absolument passer grade 1, promotion qu'ils espèrent depuis déjà plusieurs années (il est assez incompetent, il faut le dire). Persuadé que sa promotion lui est refusée par son contact habituel à cause d'une rancœur cachée (il se trompe), Orschart décide de passer outre la hiérarchie et de filer l'information à un grade 2 assez connu des forces du Mal dans la région : Jean-Pierre Foucault, le présentateur télé originaire de Marseille.

Mais Orschart est un crétin congénital. Et puisqu'il ne voit jamais Foucault qu'à la télé, il se dit que le meilleur endroit pour lui filer son rapport, c'est au siège de TF1 à Paris. Voilà donc notre démon prenant le premier TGV pour la capitale.

Orschart arrive dans la grande ville. Un peu (complètement en fait) paranoïaque, il cache son rapport dans une consigne de la gare du Nord, et en envoie une copie à l'adresse qui lui sert de planque à lui et à son groupe habituel. Il se rend ensuite au siège de TF1. Mais il n'atteint pas Jean-Pierre Foucault. Dans les couloirs de la grande chaîne, il est repéré par un ange infiltré dans la compagnie de gardiennage. Le combat s'engage, et l'ange capture Orschart vivant avant d'appeler Notre-Dame. C'est ainsi que la mission de protéger à tout prix la discrétion du centre de Brésis va être assignée aux PJ...

## Introduction

Les PJ sont donc convoqués à Notre-Dame pour leur première mission. Il s'agit en fait d'une mise à l'épreuve. En effet, même en cas de succès, le centre de Brésis sera fermé, le danger étant trop grand.

Leur contact, dans son bureau jauni, au néon crachotant, les accueille froidement. Nous sommes assez tôt le matin, et le contact a mal dormi. Il leur tient ce discours :

« Bonjour la bleussaille. J'ai pas de bol, on m'a chargé d'être votre contact pour votre première mission. Y a des jours on préférerait rester au lit. Bon, Jacques Michelier est un ange de Michel. Sa mission, c'est de jeter un œil sur tout ce qui se passe à TF1. Pour ce faire, il a été engagé dans la société de gardiennage de la chaîne. Il a repéré hier après-midi un démon qui tentait d'arriver jusqu'aux studios d'enregistrement. Il l'a proprement intercepté et gardé au frais pour nous. Votre mission est simple : interroger ce démon et découvrir pourquoi il voulait tant atteindre les studios d'enregistrement. Une fois que vous saurez cela, appelez-moi et on verra s'il y a lieu de prolonger la mission. ».

Leur contact leur file son numéro de GSM, et les clés d'une voiture qui les attend non loin : une magnifique 2CV vert pomme. « Ne vous plaignez pas, on a fait le plein ». Les PJ n'ont plus qu'à démarrer vers TF1 pour recevoir leur paquet.

## L'interrogatoire d'Orschart

Une fois à TF1, les PJ peuvent s'adresser à la réception et demander Jacques Michelier. Celui-ci viendra les prendre quelques minutes plus tard. Il les fera passer au sous-sol, puis dans une petite porte assez discrète. Les PJ sont dans les salles des machines de TF1. Un stock énorme de matériel de télévision, des trucs absolument non identifiables, et un pauvre gars assez amoché ligoté à des tuyaux. Michelier dit que ce type est leur démon, qu'il est à eux maintenant. Merci, ciao, démerdez-vous.

Michelier préfère que les PJ emmènent le démon ailleurs, afin d'assurer la discrétion.

L'interrogatoire en lui-même ne servira pas à grand chose. À part des insultes, Orschart ne dira rien, ou pas grand chose. Par contre, le fouiller permet de retrouver les objets suivants :

- Un couteau suisse un peu rouillé
- 4 paquets de chewing-gum à la fraise (ses préférés)
- Un ticket de TGV Paris-Marseille, indiqué « retour » pour ce soir, 20h48. Départ de la gare du Nord.

- Une petite clef comme celle d'un cadenas avec le numéro 341
- Un reçu de la poste pour un courrier express envoyé hier 11h48 vers le 12, rue du vélodrome à Marseille. La date de livraison estimée est aujourd'hui à 10h00.
- Un post-it indiqué « J-P F., studio 14 ».

Les deux premiers objets n'ont aucun intérêt. Par contre, le ticket de train permet de se rendre compte que la visite d'Orschart à Paris devait être de courte durée. Il indique également à quelle gare ils pourront penser. Car la petite clef est une clef de consigne dans laquelle est cachée le rapport d'Orschart. Le reçu de la poste permet d'imaginer qu'une copie du dossier a été envoyée à Marseille. Quant au post-it, il permet de retourner à TF1 et de comprendre qu'Orschart voulait rencontrer Jean-Pierre Foucault.

## **Le dossier « Brésis »**

Dans la consigne de la gare du Nord, les PJ peuvent retrouver un petit dossier comprenant des cartes imprimées d'internet indiquant le village de Brésis, dans les Cévennes. Il y a aussi une liste de noms, parfois avec le nom d'un archange entre parenthèses à côté. Vient ensuite le rapport d'Orschart, qui tient en ces mots :

« Tout commence le jour où je suivait un angelot du nom de Pérénice. Je me rends compte alors qu'il commence à paniquer. Me vient alors une idée : plutôt que de lui tomber dessus et de le découper en rondelles, je me dis que je vais le suivre. L'angelot prend sa bagnole et se rend dans le petit village de Brésis. Moi, je le suis, donc j'arrive aussi à Brésis. Et là, je détecte plein de chez plein de petits anges, comme s'ils étaient en vacances ou quoi. J'ai observé autant que c'était possible sans se manger un éclair dans la tronche, et j'ai découvert que le village servait comme qui dirait de base de replis pour des tas d'anges. Je crois que l'information pourrait vous intéresser. Je n'ai pas voulu donner ce rapport à mon contact habituel parce que je crois qu'il veut me mettre des bâtons dans les roues et m'empêcher de gagner mon grade 1. J'ai aussi envoyé une copie de mon rapport à mon équipe, au cas où il m'arriverait comme qui dirait misère. Une dernière chose, j'adore vos émissions. Orschart ».

## **Jean-Pierre Foucault**

En se renseignant chez TF1, les PJ peuvent facilement trouver que le J-P F. du post-it n'est autre que l'animateur vedette Jean-Pierre Foucault. Le studio 14 est utilisé pour l'enregistrement d'une nouvelle émission prime time gardée secrète par la chaîne. Il est impossible de voir M. Foucault, dont l'agenda est surchargé. Mais à la lecture du rapport d'Orschart, les PJ pourront déduire que Jean-Pierre Foucault est un démon. C'est toujours bon à prendre

## **La suite de la mission**

Ces éléments doivent être communiqués au contact des PJ. Ce dernier en réfère à sa hiérarchie. Le lendemain matin, les PJ sont de nouveau convoqués. Cette fois, la mission se corse. Leur contact leur tient ce langage:

« Bon, les bleus, bon boulot hier. Vous êtes sur la bonne voie. Bon, ce que le démon raconte dans son rapport est exact. Le village de Brésis servait effectivement de base de replis pour des anges en mission dont la couverture était grillée. Il faut absolument empêcher l'information de remonter dans la hiérarchie démoniaque. Sinon on aurait droit à une belle descente de démons et sans doute un beau massacre, parmi nos anges et aussi parmi la population humaine de Brésis. Vous avez indiqué que notre cher démon avait envoyé une copie de son rapport à ses potes de Marseille. En route les p'tits gars. Voici 4 billets de TGV, vous partez dans 2 heures. Vous allez à l'adresse indiquée, et vous vérifiez qui a lu le rapport. Là, deux possibilités. Soit seul un petit nombre de démons (les équipiers d'Orschart) ont pris connaissance des informations. Dans ce cas, pas de témoins, vous les éliminez. Soit il apparaît que l'information a été divulguée. Dans ce cas, vous me prévenez d'urgence parce qu'il faudra évacuer Brésis. Des questions ? ».

## **Marseille**

Aah, la cité phocéenne. Bon, pas le temps de faire du tourisme. L'adresse indiquée sur le coupon de la poste se situe près du stade Vélodrome. C'est une maison de ville assez pauvre, de deux étages. Une seule sonnette, sans inscription. A l'arrière, un jardinet mal entretenu. Quand les PJ sont devant, des bruits de pas se font entendre dans le couloir. Quelques secondes plus tard, la porte

s'ouvre. Les trois compères d'Orschart en sortent en riant à gorge déployée. Ils portent chacun un sac de sport. Ils se dirigent vers leur van et quittent le coin. En fait, ils partent en mission. C'est l'occasion rêvée pour visiter la maison.

C'est un bordel total ! Quelques jets de Fouille sont nécessaires pour retrouver l'enveloppe qui a glissé derrière le radiateur, dans le couloir. Elle n'a pas encore été ouverte. Hélas, fouiller la maison va demander du temps, ce qui va provoquer deux incidents :

- Les démons ont un chien. Ce n'est absolument pas un familier ou un serviteur, c'est juste un rottweiler agressif tout ce qu'il y a de plus normal. Cependant, il va falloir s'en débarrasser, parce qu'il a appris à détester les étrangers.
- Une fois le chien abattu et l'enveloppe trouvée, une voiture se gare devant la maison. C'est le van des démons. Ils remarqueront vite que quelque chose ne tourne pas rond (puisque le chien a l'habitude d'aboyer comme un malade au retour de ses maîtres). Le combat va s'engager (mais attention, uniquement à l'intérieur de la maison). Le plus efficace serait d'en garder au moins un vivant, qui pourrait certifier qu'ils n'ont pas encore pris connaissance du contenu de l'enveloppe.

## **Conditions de victoire**

- Les PJ ne comprennent rien à rien : Echec total, -5 PA
- Les PJ se font battre par les copains d'Orschart : Echec partiel, -3 PA
- Les PJ battent les copains d'Orschart, mais ne sont pas certains que le secret de Brésis est gardé : Réussite partielle, + 1 PA
- Les PJ Battent les démons et ont la certitude que Brésis est sauvegardé : Réussite totale, +4 PA

Il y a aussi la problématique Jean-Pierre Foucault. Un bon point pour les PJ s'ils rentrent un rapport montrant l'implication du présentateur dans l'affaire. Une enquête sera menée pour vérifier qu'il s'agit d'un démon. A suivre donc...

## Péhenejies

Orschart est le démon incompetent par excellence. Sur Terre depuis déjà quelques années, il n'est toujours que grade 0. Physiquement, c'est un petit gars assez maigrichon, un peu chochette. Il est assez stupide et possède un parlé assez bizarre. Ses potes sont des incompetents notoires, sauf peut-être Edmond-Jacques...

### Groota (Edmond-Jacques)

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Grootaa	PF	6	
<b>Incarnation:</b>	Edmon-Jaques Joufflu	PP	13	
<b>Supérieur:</b>	Maagenti	BL	6	□□□□□□
<b>Grade:</b>	1	BG	13	□□□□□
<b>Description:</b>	Gros, con, laid	BF	19	□□□
		MS	26	□□

Force	Agilité	Perception
4+	3	2+

Volonté	Présence	Foi
2	1+	3

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

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

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

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Cuisine démoniaque	Inv.		
Goinfrerie	1+		
Graisse	2+		
Forme de combat	2+		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Poing américain			

### Pif, Paf et pouf

In Nomine Satanis - Feuille de PNJ				
<b>Nom:</b>	Pif, paf et pouf	PF	5	
<b>Incarnation:</b>	On s'en tape	PP	7	
<b>Supérieur:</b>	Peu importe	BL	5	□□□□□□
<b>Grade:</b>	0	BG	11	□□□□□
<b>Description:</b>	Laid, bêtes, et méchants.	BF	16	□□□
		MS	22	□□

Force	Agilité	Perception
3+	2+	3

Volonté	Présence	Foi
2	2	2+

Ce qui peut servir pour bastonner	Niveau	Carac
+ Combat	2	Agi
+ Corps à corps	2+	Agi
+ Défense	3	Agi
+ Tir	2	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

Pouvoirs	Niveau	PP	Page
Jet d'acide	1+		
Maladie	1		
Obscurité	1+		
Paralysie	1		

Armes	Préc.	Puiss.	Qualités
Pistolet petit calibre			

**Orschart**

**In Nomine Satanis - Feuille de PNJ**

<b>Nom:</b>	Orschart	PF	4	
<b>Incarnation:</b>	Oscar Pirello	PP	8	
<b>Supérieur:</b>	Andromalius	BL	4	□□□□□□□□
<b>Grade:</b>	0	BG	9	□□□□□
<b>Description:</b>	Chochotte	BF	13	□□□
		MS	18	□□

**Force                      Agilité                      Perception**

<b>2+</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>
-----------	-----------	-----------

**Volonté                      Présence                      Foi**

<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
----------	----------	----------

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

+ Combat		2		Agi
+ Corps à corps			2+	Agi
+ Défense			2+	Agi
+ Tir		2+		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**


**Pouvoirs                      Niveau                      PP                      Page**

Humanité	1+		
Anaérobiose	Inv.		
Etouffement	1+		

**Armes                      Préc.                      Puiss.                      Qualités**
