

LE MIRACLE DE SAINT SATURNIN

SYNOPSIS :

En 1850, un démon de Morax, Sucrax, en disgrâce a voulu montrer à sa hiérarchie qu'il n'était pas un incapable. Basé dans le sud de la France par les forces du mal pour le mettre au placard sous la couverture d'Auguste Médard, tailleur de pierre à Saint-Saturnin-lès-Apt, notre démon a cru trouver une solution pour améliorer son cas un soir de beuverie avec son ami Connex Ion, démon de Kobal grade 1.

Leur idée était simple. Une jeune fille qu'il croyait simplette venait d'arriver dans le village. Elle s'appelait Rosette Tamisier. Cette fille était reconnue pour sa dévotion sans limite et des miracles qu'elle aurait accomplis depuis son enfance. Quelle bonne blague et quelle meilleure façon de montrer la supériorité du Mal que de discréditer une sainte ?

Grâce à son pouvoir d'œuvre d'art, Sucrax a trafiqué le tableau représentant la descente du Christ qui se trouve à la chapelle du château en ruine. Ce démon, même s'il n'était pas très apprécié par ses chefs, possédait un don incontesté pour les arts et réussissait son pouvoir à la perfection, au point que la falsification de l'œuvre reste invisible et se fond parfaitement avec l'époque de sa création.

Le tableau ainsi modifié pouvait suinter une substance qui ressemble à s'y méprendre à du sang.

Le 10 novembre 1850 Rosette et une villageoise de ses amies entrent dans la chapelle pour venir s'y recueillir. Le faux miracle s'accomplit, accrédité par un médecin et plébiscité par le curé de Saint Saturnin, Grand, trop heureux de cette aubaine car il veut raser la vieille église romane et construire à sa place une cathédrale plus conforme à ses ambitions.

Malheureusement nos deux démons n'avaient pas pris le temps de bien se renseigner sur le passé de Rosette. Celle-ci est en réalité une fille de Dieu et a réellement accompli des miracles. Par conséquent lorsque les deux zigotos ont tenté de corrompre la jeune fille ce fut beaucoup plus difficile que prévu et, décidément malchanceux, ont alors rencontré le seul ange présent alors dans le village, un Daniel venu défendre l'église romane face à l'ambition du curé. Les Daniel étant ce qu'ils sont, Sucrax et Connex Ion ont rejoint les chaufferies souterraines.

Curieusement le Daniel présent n'a pas mentionné cet événement à la hiérarchie et l'affaire à poursuivi son cours de sa belle vie, enflammant les débats dans le village et aboutissant à un statu quo. Un miracle avait bien eu lieu mais la pauvre fille, déclarée folle, fut transportée à Monfavet. La cathédrale fut construite.

Sucrax, démon tenace s'il en est, revint sur Terre un peu plus d'un siècle plus tard.

L'administration démoniaque n'est pas plus rapide que l'angélique...surtout quand on est victime d'un délit de sale gueule.

En Enfer il a rencontré et s'est distingué dans l'équipe du projet Vestigo grâce à ses multiples talents artistiques. (voir liber daemonis : Morax)

Revenu sur Terre pour reprendre du service, il s'est débrouillé pour être affecté dans le Sud de la France et est naturellement retourné à Saint-Saturnin. Il n'a rien trouvé de mieux à faire que de remettre sur pieds son plan diabolique, certain qu'avec son expérience du projet Vestigo tout se déroulerait « sans accroc ».

Il a cette fois trouvé un pigeon dont il est bien sûr qu'il n'est pas fils ou soldat de Dieu. Il s'agit d'Ernest Roland, apiculteur. Il a créé une vraie fausse statue du Moyen Age représentant la Vierge et l'a fait apparaître pleurant des larmes de sang à Ernest. Il est actuellement en train de travailler sur une vraie fausse relique de Rosette.

I MAIS QU'EST-CE QU'ON VIENT FAIRE DANS CETTE GALERE ?

Les joueurs sont contactés par leur contact habituel (François Rolin, ange de Francis grade 2, basé à Notre Dame de Beauregard d'Orgon).

Ils reçoivent comme mission d'aller enquêter sur un miracle qui aurait eu lieu à Saint Saturnin lès Apt. Une commission du Vatican va être envoyée d'ici quelques jours mais la hiérarchie souhaite qu'une équipe aille vérifier s'il ne s'agit pas d'une blague ou d'une violation du grand jeu.

Leur contact sait seulement ce qu'en a dit la presse locale, à savoir qu'un certain Ernest Roland aurait vu des larmes de sang couler sur le visage d'une statue. Cette affirmation est confirmée par le curé et Mme Ochmonek, une dévote qui fréquente ardemment et fréquemment la chapelle.

Leur contact leur a réservé des chambres dans une pension de famille du village. Leur mission est de vérifier s'il y a vraiment eu miracle et sinon, de découvrir ce qui a bien pu se passer. Pour les frais de missions et matériel, leur contact leur explique que désormais tout ceci est régi par la TSBC. (voir l'excellent site sur la très sainte banque des cieux. Trouvable par google.) Seul l'hébergement est pris en compte.

II L'ARRIVEE DANS LE VILLAGE ET L'ENQUETE

Le curé

Les joueurs vont sans doute prendre contact avec le curé du village dès leur arrivée. Le père Thomassin les accueille avec le plus grand plaisir et la plus grande obséquiosité, les prenant pour les émissaires du Vatican. Il sera simplement cordial lorsqu'il saura qu'il ne sont pas vraiment délégués par la patrie du pape, s'il le sait...

Le curé va leur montrer la statue en leur faisant d'abord faire le tour du propriétaire. (Voir le plan de la chapelle en annexe)

Les joueurs vont découvrir plusieurs éléments intéressants :

- ✓ La statue a été achetée il y a deux mois. Malheureusement le curé ne sait pas qui a pu la vendre car le père Thomassin n'est arrivé il n'y a qu'un mois. Il sait que la statue est récente en ce lieu car Mme Ochmonek le lui a dit. Vous pensez bien que le curé est heureux de l'aubaine ! Il raconte sur le miracle qu'il est arrivé après coup, prévenu par Mme Ochmonek. Il a pu constater les sillons laissés par les larmes ensanglantées de la Vierge.
- ✓ C'est une statue du XV^e siècle représentant une Vierge à l'enfant. (Voir annexe.) Si un des joueurs possède un talent d'art, un jet réussi permettra de découvrir que cette statue est authentique. Si les joueurs poussent la recherche plus loin sur l'historique de la statue, ils apprendront que c'est une statue dont il est fait mention dans un inventaire des biens du palais des Papes et que celle-ci avait disparu depuis la révolution. L'archéologue qui l'a découverte se nomme Didier Pacôme. C'est un habitant de Saint Saturnin qui n'a en fait pas vendu la statue mais l'a déposée à la chapelle en attendant que des responsables de l'administration du palais des Papes viennent la voir et l'expertiser. (Voir plus loin sur Didier Pacôme) Le sang sur la statue est véritable. Il est désormais sec.
- ✓ Les joueurs pourront également apercevoir une statue plus récente, et pas particulièrement esthétique, représentant une sainte locale : Sainte Rosette.
- ✓ Enfin, tout près de la statue qui nous préoccupe se trouve un grand tableau à l'huile : La descente du Christ. (Voir annexe) Le curé apprendra aux joueurs lorsque ceux-ci passeront devant que cette pièce de la chapelle a aussi été le sujet

d'un miracle. Il y a fort longtemps. Il n'en sait guère plus mais il doit y avoir plus d'informations dans les archives de la cathédrale ou de la ville.

⊕ [Mme Ochmonek](#)

Nul doute que les joueurs iront voir cette brave dame. Jouez-la intégriste, sans véritables infos autres que des ragots. La seule chose utile qu'elle peut fournir aux joueurs est l'adresse d'Ernest Roland. Elle confirme les dires d'Ernest Roland et du curé.

⊕ [L'archéologue Didier Pacôme.](#)

Le pauvre homme a trouvé la mort dans un accident de voiture il y a 15 jours. Son corps a été inhumé dans le cimetière de la ville il y a une semaine. Les joueurs peuvent trouver son adresse simplement par l'annuaire. Les affaires de ce pauvre homme n'ont pas encore été débarrassées, la veuve étant encore trop éplorée. Elle acceptera volontiers de donner accès au bureau de son mari, surtout si parmi vos joueurs il y en a un qui l'écoute raconter ses malheurs.

Dans le bureau du jeune archéologue les joueurs trouveront son carnet de notes dans lequel il découvre que Didier Pacôme ne travaillait pas du tout ni sur le Moyen Age ni sur les sujets bibliques. Il était en réalité spécialisé sur les Etrusques. Mais il explique qu'un jour il s'est levé avec la certitude qu'il n'avait jamais bien inspecté son jardin qui est à l'emplacement d'une ancienne bâtisse médiévale.

Il a alors entrepris des recherches dans son jardin et a découvert cette statue. Il n'était pas peu fier ! Le passage chez le gérant de la galerie d'art, seule sommité en matière d'art du village (vous aurez reconnu Sucrax !) a confirmé que c'était bien une statue ancienne. En faisant des recherches communes sur internet et sur les catalogues de commissaires priseurs, ils ont réussi à découvrir la véritable identité de la statue.

⊕ [Ernest Roland](#)

En voilà un neuneu de service ! Sucrax a bien choisi ! Vous voyez Simon dans [La Cité de la Peur](#) ? C'est lui, sans les problèmes gastriques...

Il habite à l'extérieur du village. Il possède une grande ferme familiale dans laquelle il vit seul avec sa maman. (sa môman). Il est très croyant surtout car sa mère l'est. Il dit qu'il va souvent prier à la chapelle parce qu'il préfère aller prier là. Elle est plus efficace que la cathédrale. Il y va pour que ses abeilles soient plus productives.

Sur le miracle il peut dire ceci :

- ✓ Il va en général à la chapelle tous les dimanches pendant la messe qui se déroule à la cathédrale. Il n'aime pas être en communion avec Dieu quand il y a trop de monde. Il dit ne pas pouvoir se concentrer. C'est ce qu'il a fait dimanche dernier. Alors qu'il se recueillait dans l'alcôve de la Vierge. Il a alors vu la Vierge pleurer du sang. Il est resté en transe pendant tout le larmoiement de la statue. Puis Mme Ochmonek est arrivée pour s'occuper de la chapelle (fleurs...) comme elle le fait toujours après la messe. Il a alors couru jusqu'à elle pour lui demander de confirmer sa vision. Ce qu'elle a fait. Elle est ensuite partie chercher le curé et tous trois ont crié au miracle. Quand le curé et Mme Ochmonek sont arrivés, la vierge ne pleurait plus mais il restait les sillons de sang frais sur son visage.
- ✓ Il est persuadé qu'il a vu Dieu et que celui-ci lui parle. Au moment du miracle il aurait entendu une voix dans sa tête lui dire qu'il était un élu du Seigneur.

Si les joueurs discutent avec la maman d'Ernest, cette brave dame de 85 ans trop protectrice envers son petit se contente de clamer de sa voix perturbée par son manque de dentier son admiration pour son fils.

⊕ [Le miracle du tableau](#)

Voir aides de jeu sur Rosette, l'article. Ces aides de jeu se trouvent dans les archives municipales.

A la cathédrale ils trouveront les reproductions des dessins du mouchoirs. (voir aides de jeu)

⊕ [Rebondissement : Un nouveau miracle !](#)

Lorsque les joueurs apprendront cela, un nouveau miracle s'accomplira. Ernest, de nouveau inspiré par Dieu, va découvrir une vraie fausse relique de Rosette Tamisier, évidemment confectionnée avec amour par Sucrax. Il s'agit d'un mouchoir identique à celui dont parle l'article du Mercure Arlésien. Il l'a découvert près de la chapelle, sur le chemin de croix qu'elle faisait jadis. Il affirme que cette fois c'est la sainte elle même qui lui a révélé l'emplacement de la relique et qui l'a désigné comme l'Elu qui poursuivrait son œuvre parmi les hommes. Il doit achever son œuvre en révélant des informations importantes sur le Bien qu'elle n'avait pas eu le temps de dire de son vivant.

Les joueurs qui doivent déjà soupçonner la présence d'un être bénéfique ou maléfique derrière ce miracle vont peut être tenter de joindre leur hiérarchie pour en savoir plus. Pas de panique répondra celle-ci : les émissaires arrivent demain.

⊕ [Une fausse piste pour la route](#)

Les démons ont également envoyé une petite équipe de routine pour voir de quoi il s'agit. A vous de la gérer comme vous voulez et de la faire intervenir à n'importe quel moment du scénario. Aux archives pourquoi pas... Ils se font passer pour une équipe de France 3 Méditerranée. (voir pnj)

Un rescapé du combat peut très bien dire pourquoi ils sont là et avouer que lui et sa hiérarchie n'en savent pas plus que les anges sur ce qui se passe.

III LES EMISSAIRES ET CE QU'IL ADVINT

• [Notes pour le maître de jeu.](#)

Ernest va avoir des petits problèmes pendant la nuit avant l'arrivée des italiens. En effet, Sucrax va venir l'assassiner pour prendre sa place et préparer une réception bien à lui aux émissaires.

Peut-être les joueurs penseront-ils à filer le stupide apiculteur. Auquel cas, le final ne devant pas être raté car il constitue l'événement majeur du scénario, il utilisera son talent d'invisibilité et laissera (sacrifiera en fait) un de acolytes fourni par son contact Connexion (voir pnj) pour tromper l'ennemi. Sucrax a détection du bien. Il sait donc depuis le début qui sont les joueurs et il se réjouit en fait de la notoriété de sa bonne blague.

Ernest mourra en silence étouffé par son oreiller. Au cas où les joueurs neutralise seulement le démon il révélera qu'il travaille pour le gérant de la galerie d'art pour, dit-il, « mettre le ouaï » à la réunion des pontes du Vatican. Le démon ne sait pas qu'un autre a été engagé pour la même chose. Le gérant aura bien sûr disparu entre temps puisqu'il est désormais Ernest. Comme Sucrax est très psychologue et bon imitateur, il n'aura aucun mal à se faire passer pour lui. (voir pnj)

• [L'arrivée des émissaires.](#)

Les envoyés du Vatican arrivent le lendemain en grande pompe. Ils sont reçu par le père Thomassin et le maire, Mr Cardara, qui pour une fois (et surtout pour l'intérêt touristique que le miracle peut apporter à son village...) a oublié ce vieux concept de laïcité et de séparation des églises et de l'état...

Ils sont trois. Parmi eux, les joueurs sont prévenus, se trouve un ange de Joseph. (voir pnj). Celui-ci est assez peu coopératif avec les joueurs et franchement désagréable, les regardant de haut... Pour lui, si les joueurs n'ont pas de preuves concrètes permettant d'affirmer que ces miracles n'en sont pas, eh bien c'en est. L'Eglise en a bien besoin ! Ses spécialistes à lui, venus avec un matériel technologique de pointe, datation au carbone 14 et tout, ne trouvent rien. L'entrevue, très courte, les joueurs n'ont pas le droit d'y assister car il s'agit d'une confession, ne révèle pas de problèmes particuliers avec Ernest. (!! Ce travail bâclé pourra être dénoncé par les pjs ! Un Joseph qui ne voit pas un démon...Faut vraiment qu'il soit obnubilé par la promulgation officielle du miracle !)

Bref, pas de doute le miracle est réel. On va pouvoir faire de la pub ! Il décide d'ailleurs de faire une cérémonie pour officialiser tout cela devant la chapelle. La cérémonie est prévue pour le lendemain avec les officiels de l'église, de la mairie, la presse locale et bien sûr Ernest.

- Le final

La chapelle se pare de ses plus beaux atours pour l'occasion. Les employés municipaux ont monté une petite estrade avec tribune et micro. La cérémonie doit se dérouler de la façon suivante :

- ✓ Procession en silence jusqu'à la chapelle pour se recueillir tous ensemble sur le premier miracle de Saint Saturnin.
- ✓ Discours du maire, discours de l'ange de Joseph et enfin quelques mots de l'Elu Ernest.
- ✓ Apéritif avec dégustation du miel d'Ernest et des produits régionaux.

Bien sûr, la cérémonie va être perturbée. Au moment où Ernest/ Sucrax va prendre la parole, il sera beaucoup plus loquace que d'habitude, avec une aisance à l'oral nous pouvons dire surnaturelle pour lui (et pour cause !).

Il va se lancer dans un discours enflammé sur le fait qu'il est en réalité l'Elu du Diable et que l'Eglise n'a même pas été capable de se rendre compte de sa possession ! L'église est faible mais le diable est fort.... Il se déchirera les habits pour montrer une peau scarifiée et fera flasher son aura démoniaque.

C'est le signal (on peut aussi choisir comme signal le moment où il clame que le diable est puissant, il y a des chances pour que les joueurs et le Joseph ne le laisse pas finir...) qui annonce à ses deux acolytes (ou à un seul si les joueurs en ont vu un avant.) de passer à l'action. Ceux-ci vont alors, au mépris du grand jeu, lancer une ou deux salves de jet de flammes dans la foule. Ils y sont camouflés depuis le début de la cérémonie.

S'en suivra sûrement une bagarre et l'arrestation ou la fin de Sucrax et de ses amis. A vous de voir si vous voulez révéler des informations sur le projet Vestigo. J'ai conçu ce scénario dans cette optique mais chacun est libre.

Pour ma part j'ai un joueur incarnant un Walther qui sera ravi d'assister Joseph dans son interrogatoire !

IV : CONCLUSION

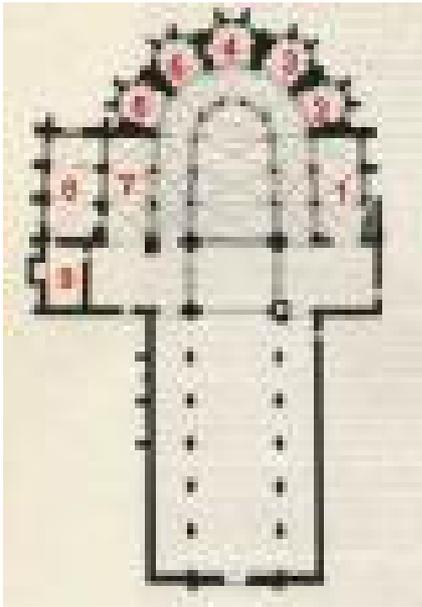
A vous de gérer les récompenses en fonction de la qualité de jeu de vos joueurs et surtout de l'amusement que vous aurez pris (j'espère) à jouer ce scénario. Indulgence s'il vous plaît, il s'agit de mon premier scénar maison !

Ce qui est sûr c'est que le Joseph risque d'avoir des ennuis et que Saint Saturnin n'est plus qualifiée pour seconder Lourdes !

AIDES DE JEU

Les traces sur le mouchoir : éléments trouvés aux archives ET par Ernest :





1 : alcôve où se trouvent le tableau et la statue de la Vierge.
2 : alcôve de Sainte Rosette.
Remplissez le reste comme vous voulez.

Statue de Rosette



Statue de la vierge : (désolée j'ai eu du mal à bien la « maquiller »)



La descente de
croix :



RAPPORT MEDICAL

Je soussigné Fortuné Clément, docteur en médecine déclare et certifie que le treize décembre 1850, à neuf heures du matin, étant sur le point de partir pour Apt, je fus appelé au château par Monsieur Grand, curé de notre paroisse, avec instance de me rendre de suite. En entrant dans la chapelle, je ne trouvais aucun malade, mais toutes les personnes étaient prosternées ; ma présence dans le saint lieu ne les découragea pas ; il n'y eut que Monsieur le Curé qui, en se levant, me dit de bien vouloir monter sur l'autel ; je ne pouvais tenir de rire ; cependant j'obéis à son ordre. Je croyais qu'il allait me montrer quelque extatique ; il y avait en effet au côté droit du marche-pied de l'autel une demoiselle en habit noir (j'aurais dit une statue). Monsieur Grand monta et me montrant le tableau qui est au-dessus de l'autel (ce tableau représente une descente de croix), me dit en présence de monsieur l'Abbé Bonnot : veuillez me dire ce que c'est qui coule de cette plaie ? Je porte sans hésiter le doigt sur la plaie imitée et faite par le clou qui traverse la main droite du Christ ; mes doigts furent mouillés, j'examine la nature de ce liquide, je le flaire et je réponds : mais c'est du sang !

Monsieur le Curé, stupéfait, demande alors un mouchoir blanc à une fille qui se trouvait dans la chapelle ; elle me le remet. Je le porte trois ou quatre fois sur la plaie, et pendant trois ou quatre fois, des gouttes de sang suintent de la plaie faite par le coup de lance donné sur le côté droit. Je dis à Monsieur le Curé : en voici encore.

Je saisis alors tout le mouchoir dans la main, et je frotte de toutes mes forces, l'empreinte d'un cœur reste sur le linge, entouré de plusieurs autres gouttes effacées par la pression. La surprise fut grande. Je suppose quelque supercherie. J'examine la toile du tableau, elle n'est pas percée ; un vernis parfaitement conservé la recouvre tout entière. Ce tableau d'une hauteur de trois mètres et sur deux mètres cinquante de largeur, me porte à croire à un prodige.

Arrivé à la maison, je m'aperçus que j'avais la main pleine de sang ; j'entre dans le salon où se trouvaient ma sœur et une dame de ses amies, et je leur dis en plaisantant : voulez-vous baiser du sang du bon Dieu ? En voilà ! Et je cours me laver : je craignais que la teinte ne disparaîtrait pas.

AIDE DE JEU : Article du Mercure Aptésien

MIRACLE A SAINT-SATURNIN

Nous ne prétendons pénétrer dans la conscience de personne, encore moins forcer qui que ce soit à croire à un nouveau miracle. Nous savons malheureusement des aveugles volontaires, des cœurs endurcis, de prétendus esprits forts, des âmes perverses. Plaignons les uns et les autres ; prions pour eux, et peut-être la grâce ne tardera pas à lever le voile épais qui cache la vérité. Ce n'est pas aujourd'hui que l'orgueil, la fausse science, les passions et l'impiété veulent l'étouffer ; elle triomphera, nous le savons [...bla bla bla.....]

Que chacun joue son rôle ! Le nôtre est tout tracé. Nous n'avons pas qualité pour anticiper sur le jugement de l'autorité ecclésiastique en une matière aussi grave ; nous attendrons sa décision confiants dans la maturité qu'elle apporte dans l'examen des miracles ; mais nous rapporterons exactement, fidèlement, les faits surprenants qui se sont accomplis autour de nous, et que chacun a pu contrôler et vérifier.

La parole à l'un de nos correspondants :

« Dieu vient de manifester sa miséricorde et sa puissance par l'un de ces événements qui marquent dans les annales du christianisme.

Le prodige qui vient d'éclater auprès de nous, à Saint-Saturnin-lès-Apt, d'une manière aussi imprévue que palpable, fait depuis dix jours le sujet de toutes les conversations.

Sur un tableau d'une modeste chapelle rurale, tableau représentant le Christ descendu de la Croix, l'on a vu déjà, à plusieurs reprises, sortir des plaies du côté, des pieds et des mains, des gouttes de sang en assez grande quantité pour que des mouchoirs en aient été imbibés, et cela à la prière d'une humble et pieuse fille de Saignon, l'une de ces âmes privilégiées en qui le Seigneur a placé ses prédilections ; il a été donné à cette fervente extatique de faire apparaître très distinctement, pour la conversion des pécheurs et l'édification des justes, une effusion de ses plaies sacrées.

Des milliers de témoignages irrécusables nous permettent de le dire aujourd'hui au grand jour ; le fait existe ; il est constaté : point de subterfuges, nul indice de fraude.

AIDE DE JEU : Rosette Tamisier

Elle est née en 1816 à Saignon. Elle est chétive et malade dès l'enfance. Elle est aussi volontiers rêveuse et semble parfois vivre dans un monde à part.

La tradition locale veut que dès l'âge de huit ans elle ait été marquée, en différents endroits du corps, de marques sanglantes qui disparaissent aussi rapidement qu'elles se manifestent. Parfois, elle dit recevoir la nuit, la visite d'une dame blanche, auréolée de clarté, qui vient s'entretenir, avec elle.

Très tôt elle s'adonne à des « pratiques d'une dévotion exaltée » qui expliquent en partie son état de santé précaire.

Elle fait de la broderie pour le linge d'église.

A dix ans une fracture de la jambe lui vaut de garder la chambre. Cette immobilisation renforce son désir de solitude et sa propension au mysticisme. Elle lit alors beaucoup, notamment des ouvrages pieux, la vie des saints....

A dix-huit ans elle entre chez les sœurs de la Présentation à Marie. Elle s'occupe du jardin. Là, un jour, elle plante un chou à l'envers. Prodiges ! Dans la nuit le chou prend de telles proportions qu'il peut nourrir toute la communauté.

Interrogée, Rosette reconnaît avoir reçu *de la main des anges*, par six fois, la communion !

Parfois les stigmates réapparaissent, prenant de curieuses formes de croix et de cœurs emmêlés. Le curé n'y croit pas et intervient pour lui demander d'arrêter....

Les manifestations sanguines cessent mais surviennent alors d'autres maux, crispation des membres, souffrances aux pieds et aux mains, *telles que les ressentait Jésus crucifié...*

Sur ordre des médecins elle quitte la vie religieuse. C'est une rude épreuve pour elle.

A Saignon, sa réputation est en demi-teinte. Certains la croient folle (directrice de l'hôpital, curé), certains sont persuadés de sa sainteté (le vicaire Sabon)

En 1846, elle s'installe chez son frère à Saint-Saturnin-lès-Apt. Elle devient très amie avec une jolie jeune fille du village, Joséphine Imbert, dite Fine. C'est une fille issue de mécréants, de « rouges » (d'après les villageois).

Elles sont toutes les deux lorsqu'elle accomplit son miracle, après leur montée à la chapelle du château et les quatorze prières (une pour chaque station du calvaire)

De son temps Rosette n'est pas vraiment reconnue comme Sainte car le curé de Saignon proclame que ce n'est pas Dieu mais le Diable qui la possède. Or celui-ci la connaît depuis sa plus tendre enfance et son avis pèse lourd dans la balance.

Peu de temps après sa mort, le vicaire Sabon et Grand font les démarches pour la faire sanctifier. Cela aboutit et Saint Saturnin se voit doté de crédits pour construire une cathédrale.

LES PNJs démons :

In Nomine Satanis

Nom
Joueur PNJ

Nom démoniaque
Sucrax

Supérieur Morax
Grade1

Attributs

Force 2
Agilité 2

Volonté 6
Précision 5

Perception 4
Apparence 3

Points de vie 2
Points de pouvoir 15

Talents

Talent	Carac.	Niv.	Note
Peinture		5	
Sculpture		5	
Savoir faire		4	
Discussion		4	
Psychologie		3	
Imitation		2	

Talent	Carac.	Niv.	Note

Pouvoirs

Pouvoir	N°	Niv.	Carac.	Défens e	Portée	Durée	Coût	Note
Chevaliere	534						0	
Charme	151	2	App	App	2m		4PP	
Invisibilite	351	2				2sec	3PP	2col mal pr voir
Œuvre d'art	Sp							
Carbone 14	Sp							
Telepathie	431	2			200m		1PP	20 mots
Absorb Vol	161		Vol	Vol	5m		0	
Non detection	262						0	
Detection bien	411	1	Per		10m		4PP	
Cont animaux		1						
Contact Demo	661							Connex ion

Limitations

Limitation	Effet	N°
Naivete		
Monomaniac		

Armes

Arme	Carac.	Dégât	Note

In Nomine Satanis

Nom Equipe journalistes

Nom démoniaque

Supérieur Baalberith

crocell

Joueur

1, 2 et 3(crocell)

Grade 0

Attributs

Force 3

Volonté 4

Perception 4

Points de vie 3

Agilité 3

Précision 2

Apparence 2

Points de pouvoir 11

Talents

Talent	Carac.	Niv.	Note
Arme de poi		2	1, 2
Esquive		2	1, 2et 3
baratin		3	2
FOuiner		3	1 et 2
Seduction		2	2

Talent	Carac.	Niv.	Note
Arme epaule		2	3
Faire des glaçons		2	3

Pouvoirs

Pouvoir	N°	Niv.	Carac	Défens e	Portée	Durée	Coût	Note
Message officiel	Sp							1, 2
1 dialogue multip	443	2					4pp/mi	Avec 2 pers connues
1 Armure corpo	251	2					0	Chitine pro 3
1 jet d'énergie	135	2	Pre	Esq	15m		2pp	Pui +2, Pre +1
2.Présentateur							0	seduction
2.Teleportation	451	1			1km		5pp	20kg portables
2.Detec. Danger	423	1	App			1min	1pp/min	
3 jet de glace	133	2	Pre	Esq	15m			Puiss +1, Pre +1
3 choc electricq	235	2	for	for	contact		2pp	Corps a corps ok Donne bonus Ru+2
								dégats

Limitations

Limitation	Effet	N°
Tic		3
dandy		2
Couleur yeux		1

Armes

Arme	Carac.	Dégât	Note
Calibr 44		+1	15m

Créer Connexion si vous voulez, il ne sert qu'à fournir les deux acolytes.

In Nomine Satanis

Nom
Joueur

Nom démoniaque
Pit et Rick

Supérieur Belial
Grade 0

Attributs

Force 4
Agilité 4

Volonté 2
Précision 3

Perception 2
Apparence 2

Points de vie
Points de pouvoir

Talents

Talent	Carac.	Niv.	Note
Esquive		2	
Arme poing		2	
Batte		2	
Corps a corps		2	

Talent	Carac.	Niv.	Note

Pouvoirs

Pouvoir	N°	Niv.	Carac.	Défense	Portée	Durée	Coût	Note
Jet de Flammes	131	2	Pré	esq	5m		1pp	Puiss+1
Incendie	Spe	2			6m		2pp	
Onde de choc	141	3	For	Esq	Aire(3)		2pp	Puiss+2 Etour
Immunité au feu	253	1					0	

Limitations

Limitation	Effet	N°

Armes

Arme	Carac.	Dégât	Note
Pong ame			
Batte			
Cali 44			

Equipement

