

SCHWARTZWALD KLINIK

un scénario pour In Nomine Satanis

Introduction, en guise de préambule à notre entrée en matière (© Pierre D'ac)

Ce scénario In Nomine Satanis a été conçu, à la base, pour massacrer une équipe de démons vraiment trop graves. Si les persos de vos joueurs dépassent le grade 2 les doigts dans le nez, l'aventure qui suit est aussi un excellent purgatif. Sinon, vous pouvez toujours en profiter pour envoyer à la casse démoniaque vos Kobals pas drôle, vos Baals trop bourrins, vos Furfurs trop lourds, vos Belials trop chiants et vos Andrealphus trop... enfin, pas assez... enfin, c'est vous qui voyez de toute façon...

Le scénario à proprement parler, ou ce que l'on peut appeler un briefing

Les PJ reçoivent séparément un coup de téléphone en démonique d'un grouillot aux ordres de Baalberith, ordre leur étant donné de se rendre dans la suite 665 du Hilton de leur ville (la suite 666 a été supprimé suite à de récents... mmh... incidents). Rendus sur place, ils se retrouveront dans un vaste salon cuir de cuir, avec un petit buffet-bar mis à leur disposition. Aucun officier de briefing ne semble les attendre. Laissez les donc batifoler entre deux toast au saumon avant que ne débarque un haut gradé.

Costume trois pièces, chaussures cirées, air sévère et attaché-case gravé d'un A majuscule plaqué or, il rentre sans un mot dans la pièce. Un pesant silence s'installe après qu'il ait fait flasher son aura maléfique : prince-démon, sans aucun doute. (Si vos joueurs sont un tantinet expérimentés, ils ont déjà subit un certain nombre de briefing par Andromalius himself et ne douteront pas que c'est le Jugement incarné qui va leur confier leur mission. Ce en quoi ils se trompent, vu que c'est Kobal qui avait simplement envie de se taper un bon trip à voir des gars aux ordres de Baal et des Bifrons serrer les fesses rien qu'en leur jetant un doux regard inquisiteur. Nul doute qu'il mettra longtemps à s'en remettre, de celle là...)

Mais bon, trêve de plaisanterie, le Meujeu est là pour connaître la mission, et je ne voit aucune raison pour le priver du privilège de tout savoir le premier (enfin, après Dieu et Yves, s'entend). Donc...

Inès 2, la mission

Les forces du mal ont récemment été contactées par un grade 2 aux ordres de Laurent décidé de passer à l'ennemi. Et, bien qu'un piège ne soir pas à exclure, la quantité d'information sur la you-you power force qu'il pouvait apporter était un argument suffisant pour que l'on s'occupe soigneusement de son cas. Avant-hier, un squad de démons devait donc procéder à son extraction (ouais, choomba). Manque de bol, quelque chose à foiré dans le shmilmilimiliblik et au moment de

mettre les bouts, l'ange s'est fait cartonner la gueule par des p'tits gars de Daniel qui traînaient dans le secteur.

La force démoniaque se retrouve donc Gros-Jean comme devant avec un ange dans le coma, recherché par tout les aîlés de France et de Navarre qui veulent l'éliminer avant qu'il ne puisse parler. La décision a finalement été prise de cacher le gars dans un manoir de l'autre côté du Rhin, à proximité de la ville de Rheinstatobercastenberger (bien connue pour la qualité de ses cochons à l'ail. Ne dit-on pas, d'ailleurs, les Fameux Cochons à l'Ail de Rheinstatobercastenberger ? Non ? Tant pis.) Ce sera en plus l'occasion de faire marcher les grandes amitiés démoniaques zinternationales, comme on dit dans les journaux.

La mission donc ? Protéger le transport du "patient" de toute attaque angélique, l'installer dans le manoir et continuer de le protéger une petite semaine, le temps qu'il se remette de ses émotions et que l'on puisse venir lui faire cracher le bout.

Si les PJ font remarquer que tout ceci pourrait n'être qu'un gros piège à con made in Paradise, "Andromalius" leur répondra sèchement qu'il s'est occupé personnellement de superviser l'affaire en abattant une petite règle métallique sur la table en marbre dans un claquement sec. De quoi faire taire les plus grande gueules du groupe (si ça marche pas, ce sont eux que vous massacrerez les premiers, pour vous venger. Mesquin moi ? Jamais.)

Une voiture les attends en bas pour les amener à l'entrepôt désaffecté où est caché pour l'instant notre ange, que l'on ferait bien d'appeler tout de suite Maurice si on veut pas alourdir le style (ce que je n'oserais pour rien au monde, vous me connaissez).

Bon, c'est pas que je m'ennuie avec vous, mais le scénar, c'est par où ?

Les PJ débarquent donc devant l'entrepôt devant lequel est parké une ambulance blindée (type "hôpital carcéral"). Les deux Baalberith les jettent de la voiture là, ici et pas ailleurs avant de s'en aller dans le soleil couchant vers d'autres aventures. Deux Belials à l'air bête sorte du bâtiment et vérifient les autorisations avant d'introduire les persos.

Le hangar sent l'huile de vidange et l'éther. Un lit de camp sur lequel est couché un très beau jeune homme blond est caché par une forêt de valve, de tuyau, de perfusions, d'écrans bip-bip et autres miracles de la technologie moderne. Un démon de Vapula contrôle le tout, dans une salopette tachée de cambouis. Une fois les présentations faites (cf. caractéristiques), tout les bras sont réquisitionnés pour transporter le matos médical dans l'ambulance. Si vous vous sentez d'humeur

méchante, vous pouvez toujours coller une ou deux fausse alerte (du style une descente de flic dans l'entrepôt voisin, occupé par une bande de loubards qui deale du chichon, etc...)

Une fois sur la route (faites vous préciser qui conduit, qui est à l'arrière, etc... du style "on va tomber dans une bloody embuscade tendue par ces fuckings angels"), le démon de Vapula actionne la bombe incendiaire placée dans l'entrepôt. Dix minutes plus tard, il s'arrêtera sur une aire d'autoroute pour revendiquer l'attentat FLNC (quels cons... s'attaquer à un entrepôt vide... j'vous jure.) Le trajet dure de 2 à 12 heures selon la ville de départ de votre équipe. Vous pouvez vous amuser à décrire chaque kilomètre (grand exercice de mastering s'il en est) ou oublier totalement ce passage si vous préférez vous coucher tôt. Moi, de toute façon, j'en ai rien à cirer, c'est que l'intro de mon scénario, alors...

Retour vers le passé

Nous sommes en 1943, à l'ouest de l'Allemagne. Martin Richterbraun, dernier héritier de la célèbre lignée des Richterbraun, communiste d'adoption, sinon de vocation, sorcier depuis sa jeunesse décide de fuir cette guerre atroce et de se plonger corps et âme (euh... surtout âme) dans l'apprentissage de nouvelles techniques. Il se réfugie donc dans le bunker, construit en grand secret sous son manoir personnel et s'y enferme à double tour. Durant l'une de ses invocations ratées, il énerve Nebel, démon de grade 3 aux ordres d'Andromalius, incarné dans le corps d'un chef de guerre nazi. Celui-ci décide pour se venger de ce petit humain d'organiser une chasse au sorcier new-look avec sa meute de SS. Grâce à ses pouvoirs il localise l'endroit. Il s'enfonce dans la cave, découvre le local secret et massacre le malheureux Martin, pour sa peine. En remontant son regard s'attarde sur les piles de livres interdits et rares (le Livre des Goules et le Necronomicon), dégoutés avec peine dans des boutiques d'antiquaires ph'nacotiques. Un instant seulement, il hésite à les emporter avec lui et à les offrir à un haut gradé de Scox (incarné dans le corps d'un certain August Derleth), ami du temps qu'ils jouaient au ping-pong en enfer. Un instant d'hésitation qui lui coûtera la vie.

Un bombardement éclair des alliés fait trembler la bâtisse sur ses fondations, refermant définitivement le sas du bunker derrière lui. Ses valeureux SS prennent la fuite sans demander leurs restes. Ce nazi exemplaire recevra une médaille à titre posthume.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Nebel reste coincé dans cette cave, au milieu des composantes d'invocations. Il dépérit rapidement, s'aigrit, et finit par mourir de faim et désespoir une semaine après. Son âme, enfin libérée de son enveloppe corporelle, tente de se diriger vers les noirs profondeurs de l'enfer. Peine perdue, l'abris est tellement imprégné de sorcellerie qu'il est définitivement imperméable aux âmes, Nebel est bloqué dans cette cave jusqu'à ce que quelqu'un vienne le libérer. Sans enveloppe corporelle ses pouvoirs lui sont de plus devenus

inutiles. Comme un fauve en cage pour l'éternité il range son frein, accumulant une haine destructrice sans mesure humaine.

La clinique de la Forêt Noire

Il pleut à torrent lorsque l'ambulance entame le dernier lacet de chemin boueux pour finalement aboutir à un terre-plein détrempe. La clinique se dresse, plus proche de la garçonnière de Dracula que de l'hospice pour vieux. Au dessus de la porte, une inscription en lettres gothiques (non, non, Hubert, ce n'est pas un cliché, c'est de l'Ambiance...) : Schwarzwald Klinik. La solide porte de chêne aux ferronneries sculptées représentant des monstres velus et des démons cornus s'ouvre sous les coups répétés des PJ dans un grincement lugubre... De l'autre côté se tient un colosse au teint cadavérique vêtu d'une blouse blanche.

"Bonsoir, entrez donc, je suis Herr Doktor Schmidt", articule-t-il dans un français passablement trituré.

Bon, stop, ça suffit. Le Dr Schmidt est en fait le directeur de notre clinique, démon de grade 2 aux ordres de... Abalam. Ne le dites pas tout de suite aux joueurs, laissez-leur la surprise de la découverte, c'est bien plus exaltant.

Après s'être changés et réchauffés au coin du feu qui brûle dans l'âtre, laissez les PJ faire la connaissance des lieux et des ses habitants, tandis que les assistants du Dr Schmidt installent Maurice dans une chambre au premier étage, sous la surveillance des deux démons de Belial.

Le tour du propriétaire

- Rez-de-chaussée : une salle commune avec cheminée, les appartements de Schmidt, la cuisine, la bibliothèque. Le tout décoré avec goût et luxe, un Valefor y retrouverait ses petits.
- Étages 1 et 2 : chambres des patients (spacieuses, confortables et sans déco d'hôpital), sanitaires.
- Grenier : laboratoire d'expérimentation de Kapla (le démon d'Abalam), soigneusement fermé à clef. Pour le MJ : Kapla est vraiment très grave. Il tente, à la manière de Frankenstein de créer un être vivant à partir de bouts de cadavres, avec lequel il pourrait enfin faire d'interminables parties de Warhammer 40.000.
- Cave : Au fond de l'immense cave à vin, derrière les derniers tonneaux, dans le coin le plus sombre, sous un énorme tas de gravats à peine déblayés se trouve une trappe, conduisant au bunker.
- Les patients : une quinzaine de grabataires et une demi-douzaine de dépressif, tous venus ici pour des cures de repos. Citons en vrac : Mathilda Schlampe, la vieille qui joue au scrabble toute seule, Mathias Ballowsky, un vieux en fauteuil roulant qui se bave dessus toute la journée, Niklaus Neukzel, un curé à la retraite dont la seule ambition est de parvenir à toucher son nez avec sa langue, Christian-François Courmalin, un artiste de 40 ans persuadé que c'est Yog-Sothott à peindre la Joconde, ce qui l'attriste beaucoup, Loïc Hemm, un ancien (?) nazi

qui se pavane en uniforme, le bras droit bien raide, durant ses "crises", Eric de Farcegaque, dont nous reparlerons plus tard, et n'importe qui d'autre que vous aimez bien (le commandant Cousteau, Bigeard, etc...)

Improviser-vous une soirée mémorable avec tout ces joyeux drilles, tandis que Kapla va faire un tour des cimetières du coin avec une pelle et un sac poubelle. Sous la pluie ? Ben oui...

Chronologie

J-1 : Eric de Farcegaque, au cours d'une descente dans la cave pour renouveler son stock de bouteilles découvre la trappe dissimulée sous les gravats. Il finit par réussir à la dégager et pénètre dans le bunker, créant une brèche dans la couche magique de l'abri. Nebel est libéré, mais au lieu de retourner tout en bas, où il sait qu'il devra payer pour ses crimes et qu'il ne reviendra sur terre que dans bien longtemps, et grâce à toute cette haine accumulée il décide de rester dans le manoir pour accomplir sa vengeance dans les règles de l'art. Pour cela il a besoin d'un corps où s'incarner, le corps de quelqu'un de mourrant.. Eric, quant à lui est tombé sur les livres de sorcelleries et a décidé, comme ça, pour rire, de faire des petites expériences.

J : Les PJ arrivent à la clinique, Eric s'éclipse vers minuit, mais ne se rend pas dans sa chambre. Si les démons le suivent, il va se réfugier dans la cave.

J+1 : Vers 10 heures, un groupe d'anges attaque la centrale électrique dont dépend la clinique. Le courant est coupé, le stimulateur cardiaque de Maurice s'arrête une fraction de seconde (débrouillez vous pour qu'il n'y ait pas de témoins) et l'ange meurt sans avoir pu parler. Nebel, qui n'attendait que ça, s'incarne dans ce corps à l'instant où l'ange s'échappe. Le démon décide de rester parfaitement immobile, attendant un moment plus propice pour agir.

J+2 : Au matin, on découvre Eric, cloué sur son lit (des gros clous de charpentier, ceux qui laissent des stigmates), dans une mare de sang. Maurice a disparu, les tubes sont arrachés et le matériel informatique détruit. Voir fausse piste 1.

Le pire, c'est que si les PJ interrogent la vieille Mathilda, celle-ci, insomniaque, déclare avoir clairement vu le docteur Schmidt rentrer dans la chambre d'Eric au milieu de la nuit. Ce que Kapla dément (ha, ha, dément, ha, ha), bien sûr. Voir fausse piste 2.

Le docteur fera également remarquer que ses deux assistants ne sont pas venus ce matin. De fait, il ne reviendront plus jamais. Voir fausse piste 3.

J+3 : Vers midi, un long cri s'échappe de la cave. Quand les PJ arrivent, le bunker est en feu. Nebel a tout arrosé d'essence et foutu Mathilda au milieu. Une fois le feu éteint, ils trouveront des débris de livres de sorcellerie. C'est la fausse piste 4.

Au cours de la nuit, un des démons est attaqué par Nebel, polymorphé en l'un de ses compagnons. Si le combat tourne à la défaveur de l'agresseur (personnellement ça m'étonnerait), il se met sous forme gazeuse et s'enfuit.

J+4 : Sozé (un des deux démons de Belial) à disparu. On retrouve uniquement ses habits devant la porte du grenier. Kapla refuse de l'ouvrir. Un autre PJ se fait agresser durant la nuit.

J+5 : Au matin, on retrouve Mathias et Niklaus mort dans leurs lits. Le premier est mort étouffé sous son oreiller, le deuxième a eu la tête écrasée sous le pied de sa table de chevet. Un témoin a formellement reconnu un des joueurs. Un troisième PJ se fait déssouder.

J+6 et suivants : Massacrez ceux qui sont toujours dans la clinique jusqu'au dernier. Nebel prend parfois l'apparence de personnes qu'il a déjà tué.

Quelques précisions utiles

- Kapla s'occupe personnellement de débarrasser les cadavres. En fait il monte les charcuter dans son atelier d'artiste.

- Les démons pourraient avoir envie de mettre les bouts en décrétant que leur mission de protection est terminée. L'administration les chopera 24 heures après, et leur demandera de retourner sur les lieux pour élucider le mystère des derniers événements. Retour à la case départ...

- Les démons pourraient avoir envie d'appeler des renforts. Ceux-ci (un squad de Baals) viendront avec une semaine de retard, ils se sont arrêtés au bistrot sur la route.

- Fouiller la maison ne donnera rien (Nebel a Forme Gazeuse), une détection du mal ou des ennemis non plus (il a Non-détection).

- Utilisez à fond la Polymorphie. Untel a pu voir untel chercher un marteau et des clous. Un autre a trouvé celui-ci portant un bidon d'essence, etc... Si les démons en viennent à se déssouder entre eux, c'est que vous avez atteint la quintessence de l'esprit de ce scénario, paranoïaque à souhait (oups, déformation professionnelle.)

Fausse piste 1 : Piège à cons, piège à démons

Des joueurs un peu suspicieux peuvent croire à une grosse blague du paradis. Si ça se trouve Maurice il était pas mort et il a attendu d'être dans la place pour tuer tout le monde. Ouais, c'est sûrement ça. Dans ce cas, les PJ n'ont pas foutu le camp et faire un feu de joie dans la maison. Bonne idée, non ? Ben non.

De toute façon, Kapla ne laissera jamais détruire sa planque préférée.

Fausse piste 2 : Kapla, prince du puzzle

Kapla refuse toujours d'ouvrir la porte du grenier, une lueur sadique dans les yeux. Kapla sort se promener au milieu de la nuit. Kapla a été identifié par un témoin. Mais Kapla nie. Kapla ne comprend pas. Kapla sait que tout le monde lui en veut. Kapla sait que tout le monde veut s'approprier sa créature dans des buts inavouables. Kapla sait tout. Kapla sait que tout le monde veut sa perte. Tout le monde complotte contre Kapla. Ils veulent rendre Kapla fou...

Fausse piste 3 : Assistants, poil au dent

Les deux assistants du docteur Schmidt n'ont vraiment pas de chance. Ce sont deux pauvres renégats (cf. caractéristique) qui, croyant avoir trouvé une super-planque, viennent de réaliser que c'est un rendez-vous de démons. Dès qu'ils ont compris ça, ils sont partis, très, très vite. Les joueurs pourraient les soupçonner d'être liés à l'affaire. Laissez-les courir à travers l'Allemagne, de planque en planque, juste pour le plaisir de les voir courir, ou faites les retrouver les deux malheureux, tapis dans le coin sombre d'une maison de campagne.

Fausse piste 4 : Garçon ! Il y a un sorcier dans mon scénario !

Ces traces d'invocations, ce bunker qui prend feu, ça sent le sorcier à plein nez. D'ailleurs Christian-François à l'ai louche. Il semblerait qu'il possède

des pouvoirs étranges. Sa bibliothèque recèle de livres impies et blasphématoires... En fait, CFC est un incube (fruit des amours d'un démon et d'un humain) même pas conscient de l'être. Vraiment pas de quoi fouetter un chat.

Mais comment qu'on le réussit ce scénario pourri ?

Ben, je sais pas. Les joueurs peuvent tendre un piège à Nebel et lui ratatiner la gueule, si ils ont compris son rôle dans cette affaire. Vous pouvez aussi les tuer jusqu'au dernier. Sinon, les joueurs peuvent partir en courant et laisser à Kapla le soin de faire le ménage. Ils peuvent en profiter pour passer renégat (ras le bol de ces Missions Impossibles). Sinon vous pouvez faire intervenir un squad de démons locaux, armés de bazookas. Enfin, vous pouvez voter pour la fin théâtrale que voici, que voilà.

La fin théâtrale, un méga-bonus pour le même prix que gratuit

Au commencement (cf. Heaven & Hell), Dieu créa les anges par paires. Nebel, démon de grade 3 aux ordres de Andromalius est lié avec une créature qui est presque son sosie spirituel : Nacht, ange de grade 3 aux ordres de Dominique. Cette complicité est bien supérieure à la trop manichéenne inimitié ange-démon. A chacune de leurs incarnations ils travaillent ensemble, pour le meilleur et pour le pire (surtout pour le pire, mais chhut). Nacht a reçu récemment un message mental de son "frère" dont il n'avait plus de nouvelles depuis 50 ans. Il s'est aussitôt empressé de revenir d'Uruguay par le premier avion pour aller le raisonner.

Au moment où l'action s'enlise, où les machabbes se ramassent à la pelle et que ça fait plus marrer personne, un jeune homme de type aryen arrive en Mercedes. Il rentre d'un pas assuré dans le

manoir, charme ceux qui veulent s'opposer à son entrée et descend à la cave.

"Nebel, arrête tes conneries, accepte de retourner en enfer !", clame-t-il à la cantonnade. Dans un nuage de fumée, le démon se matérialise. Il a prit l'apparence de Nacht et face à face, on croirait voir deux frères jumeaux. Il paraît extrêmement las. Lentement, il se met à genoux.

"On se revoit dans cinq siècle" murmure l'ange, tandis que l'épée lumineuse qui vient d'apparaître tranche le démon en deux. Démon qui disparaît sans un mot.

Nacht ressort comme il est entré, après avoir escamoté son arme. Il ne faisait que passer.

C'est ce qu'on appelle un fin "sans le joueurs". C'est frustrant, mais c'est facile à jouer, et qu'es ce que ça en jette ! (Et pis, pour les idées je me suis pas trop fatigué, alors tout le monde est heureux.)

Conditions de victoire

Perso encore en vie, Nebel renvoyé en enfer : réussite totale

Perso encore en vie : réussite normale

Perso encore en vie, une ou plusieurs fausses pistes suivies jusqu'au bout : réussite marginale

Perso mort : ben... euh... désolé.

PeuNeuJeuS

En plus du groupe de PJ, l'équipe de protection se compose de :

Sozé - Grade 1 aux ordres de Belial - 11 PP

Lebeuf - Grade 2 aux ordres de Belial - 21 PP

(et eux, quand ils tapent, euh, ils tapent, quoi)

Soupap - Grade 1 aux ordres de Vapula - 9 PP

Dans la clinique nous avons :

Kapla - Grade 2 aux ordres de Abalam - 24 PP

Nebel - Grade 3 aux ordres de Andromalius - 31 PP (avec Forme gazeuse à la place d'Invisibilité et Polymorphie à la place de Couleur des yeux)

Nacht - Grade 3 aux ordres de Dominique - 29 PP (avec Charme à la place de Paralysie)

CFC - Incube inconsciente - Caracs : on s'en fout

Les renégats, allez, on applaudit les renégats :

Gloubi - Renégat - Grade 1 aux ordres de Novalis - 8 PP

Boulga - Renégat - Grade 1 aux ordres de Vephar - 9 PP

NB : Si vous n'avez pas le supplément Muchos Pesos Capharnaüm, vous allez devoir vous fendre de quelques caractéristiques. J'aimerais vraiment pas être à votre place.

25/06/95
(Désolé...)