

SCENARIO 1 - PERSÉVÉRANCE

Berlin, ville bondée

Cette première partie se déroule dans la cité de Berlin, Europa. La ville a beaucoup d'avantages pour une première partie : elle est connue, elle est assez loin des frontières et des conflits pour ne pas être dangereuse, mais tout de même assez proche pour avoir vu arriver de nombreux réfugiés de guerre lors de l'invasion et rassemble un assez grand nombre de pouvoirs politiques, militaires et religieux pour que puissent s'y dérouler plusieurs parties. Vous pouvez bien entendu choisir de changer de cité, mais nous vous conseillons de garder ces paramètres en tête lors de votre choix. A peine remise de sa réunification, la ville est encore très influencée par les années de gestion communiste et, si le passage du mur est aisé, le changement de niveau social reste flagrant. C'est dans Berlin Est que l'on retrouve le plus de réfugiés : surtout des gens dorment à même le sol, dans des cabanes de fortune construites sur les trottoirs, les marchés qui ont lieu tous les jours rassemblent des centaines de crève la faim et seule l'armée fait office de police dans cette zone, au prix de plusieurs répressions sanglantes par mois. A l'Ouest, les bâtiments administratifs restent actifs, c'est de là que sont gérés toute la ville et dans les 20 km alentour, villes, villages et entreprises. Une base militaire rassemblant différentes factions se trouve dans ce périmètre. Si les gens ont hérité d'un meilleur niveau de vie à l'Ouest, ils ne sont tout de même loin du niveau d'avant l'invasion et le marché noir règne en maître. Toutefois, cette partie de la ville est plus sûre et ressemble moins à un bidonville.



Prêtre catholique ?

La religion choisie est catholique, mais vous pouvez facilement adapter à une autre religion de votre choix, même inventée. Il suffit de transformer les titres d'évêque, curé et prêtre en Grand prieur, Quêteur et Juste, par exemple.

La rencontre

S'il s'agit de leur première partie, il est probable que les PJ ne se connaissent pas, ou pas tous. Afin de leur laisser plus de latitude dans le choix de leur profession et activité, nous vous proposons de les réunir dans une scène d'action. Ils peuvent ainsi être de tous les horizons, militaire, mercenaire, fonctionnaire ou autre profession peu propice aux aventures sans qu'ils ne soient pénalisés. Les PJ ont beau ne pas se connaître, ils se retrouvent ensemble, par le plus grand des hasards, un midi sur le marché bondé. Un étal de magie coloré attire certaines personnes et les seuls clients qui s'y trouvent à ce moment précis sont les PJ. Le vendeur, un Soudanais âgé, propose grigris, amulettes, poudres et potions pour protéger, soigner ou porter chance. Une grosse voiture blanche aux vitres fumées fend la foule et un évêque catholique en sort pour fouiner, tout comme les PJ. 2 gardes descendent de leur moto pour se rapprocher de lui, mais restent à distance respectueuse. Les passants, en haillons, affamés et souvent obligés de se faire justice eux-même, regardent le religieux avec envie : embonpoint, vêtements propres, gardes personnels... Il ne faut pas plus de quelques instants avant qu'une pierre ne vienne frapper l'évêque : 2 hommes d'âge mur commencent à l'insulter et le traite de porc.

Les gardes se jettent sur eux, mais la foule prend immédiatement leur parti et submerge les gardes, pourtant armés, avant de se retourner vers le prélat. En un mot comme en cent, l'émeute éclate : la foule, affamée et en colère, tente de lapider l'évêque gras et riche. Dans sa folie aveugle, la foule s'attaque aussi à tous les PJ vêtus convenablement. Alors que des coups fusent de partout, l'évêque interpelle les PJ et leur demande de l'aider à le tirer de là, il promet une récompense. Il suffit de franchir les 6 mètres qui le sépare de sa voiture et démarrer en trombe. Sans l'intervention des PJ, l'évêque sera malmené, mais parviendra à rejoindre sa voiture. Blessé, il n'oubliera pas ce que les PJ ont fait ou n'ont pas fait. Les PJ auront leurs propres problèmes avec la foule : ils sont probablement la proie des coups eux aussi. La population peut être apaisée en mettant hors de combat les deux meneurs, deux hommes vraiment décidés à tuer le religieux. L'armée, bien qu'omniprésente, ne pourra intervenir

tout de suite et il leur faudra 10 tours de jeu pour écarter les centaines de badauds et s'interposer.

Foule en colère

A chacun des 10 tours, chaque PJ est en combat avec un adversaire différent, il peut choisir de le frapper, dans ce cas il ne reçoit pas de coup en retour, d'esquiver, ou de faire autre chose, comme protéger le religieux ou monter dans la voiture. Chaque adversaire a une chance sur 3 de toucher et de causer 10 + 1D6 dommages (on considère que les assaillants possèdent une Force de 1). La plupart des émeutiers combat à main nue, mais certains se sont emparés d'un objet contondant, bâton, brique ou bouteille. Ainsi une attaque sur 3 cause des dommages plus importants : 10 + 1D10 (les dommages d'une masse).

Le combat ne sera difficile que par le nombre d'adversaires, mais il suffira de s'engouffrer dans le véhicule et de prendre le volant des mains du chauffeur paralysé par la peur avant de foncer dans la foule pour qu'elle s'écarte. L'arrière peut contenir 6 personnes serrées, ce à quoi consentira l'évêque le temps de rejoindre un quartier plus calme. Après s'être présenté, et avoir remercié les PJ, Monsieur Martin Ludwig propose de les affecter à son service.

Si les PJ ne l'ont pas aidé, il les fera immédiatement suivre et arrêter par les militaires pour les affecter à son service, mais en punition cette fois.

La «récompense»

Les PJ sont reçus par l'évêque grassouillet dans le séminaire Ste Sophie, à l'Ouest, dans son bureau étrangement vide de tout ornement alors que les couloirs sont débordants de moulures dorées, de sculptures tirés des musées, de miroirs ornements et de tableaux connus. Il se veut stricte. Toutefois, il rigole nerveusement à la fin de chaque phrase sans pouvoir s'en empêcher. Influant, il se fait assigner les militaires et les fonctionnaires et embauche les autres comme conseillers exécutifs, c'est à dire chargés de l'aider à résoudre ses problèmes ou comme bons à tout faire s'ils sont punis.



Monseigneur Martin Ludwig

Riche responsable de l'église catholique, il doit gérer beaucoup de choses sur tous les plans. Son influence s'étend à la politique, à l'armée et il a même des contacts au niveau du gouvernement d'Europa. Si les PJ réussissent un jet de Vie en Cité ou Héraldique, il est connu depuis peu car il a proposé une loi permettant aux religieux de bénir l'eau des réservoirs de la ville. Le sujet est sensible : chaque religion prétend que les démons sont issus de leur religion et il y a beaucoup de tensions religieuses et politiques, mais la loi pourrait bien passer. Si les PJ prennent le temps de chercher des informations auprès de la maison du gouvernement, ils peuvent apprendre que la loi devrait permettre l'accès à l'eau des réservoirs à tous les prêtres catholiques exclusivement pour la bénir. Après une entrevue rapide de quelques minutes où à nouveau l'évêque les remercie ou les fustige, il appelle un jeune militaire et les laisse entre ses mains : lui doit se préparer pour aller manger avec une consul italienne.

Capitaine Karl Retrik

Les PJ sont donc placés sous les ordres d'un militaire bien trop jeune pour le grade de capitaine et incompetent à l'extrême. Conscient de son insuffisance, il sur-joue son rôle pour la compenser. Tout en leur montrant leurs quartiers spartiates, il leur explique qu'ils ne devront rendre compte qu'à lui, même pour les requêtes spéciales auxquelles seul l'évêque peut répondre. Toutefois, son intelligence limitée et son habitude de faire de la rétention d'information pourrait forcer rapidement les PJ à aller voir l'évêque directement surtout pour obtenir des renseignements précis. Dès que les papiers de leur transfert ou embauche sont en règle, ce qui prend moins de quelques heures, le capitaine leur confie une première mission pour se décharger : retrouver un curé disparu la veille. C'est assez étrange car, s'il y a quelques morts dans la cité par assassinat, il n'y a que peu de disparitions, encore moins de curés qui sont encore vus comme des protecteurs potentiels face aux démons. Le père Lothon n'a pas été vu depuis la messe de l'après-midi de la veille, dans son église de Ste Mathilde.

Le père Lothon

Le curé de 50 ans a été vu la dernière fois dans son église en fin d'après-midi. Dans la petite loge où il vit, annexe de l'église, il faut faire d'abord fuir les pillards, surtout des voisins, qui ont forcé la porte et ont pris la nourriture et les objets de valeur ou qui brillent. Dans ce qui reste, on peut retrouver le carnet de rendez-vous du prêtre. Rempli de bénédictions, baptêmes et autres confessions à domicile, il indique que le père Lothon a vu à 19h la veille au soir un certain père Kilathe. On ne trouve rien d'autre d'intéressant. On ne verra aucun miroir chez lui, ni beaucoup de nourriture encore comestible, à part quelques conserves : il a une fâcheuse tendance à laisser les aliments se gâter. Les voisins-pilleurs s'en plaindront d'ailleurs. Une fausse piste sous la forme de plusieurs lettres d'amour indique que le curé aurait eu des envies charnelles envers une femme, il lui a ainsi écrit des poèmes depuis des années. En retour, elle a récemment répondu d'un courrier froid le rebutant. On peut trouver l'adresse de Christina Malekh sur l'enveloppe. La femme travaille dans les chantiers de construction et s'énervera très vite, elle a les muscles nécessaires pour repousser des inconnus désagréables.

La bigote

Anne-Marguerite Malher, une vieille bigote, prie en silence au fond de l'église. C'est une habituée qui vient tous les jours depuis l'invasion. Elle a vu le curé partir bras dessus, bras dessous avec un autre prêtre, pas très propre, vers 21h. Comme elle rentrait chez elle, elle les a vus emprunter une ruelle mal famée, Jur-



Monseigneur Martin Ludwig

Possédé par un démon de Baal

For : 3 Intui : 3 Foi : 3

Dex : 2 Intel : 3 Loi : 2

End : 4 Perc : 4 Devoir : 2

Rap : 4 Vol : 4 Courage : 2

PA : 3 Init : 4 Aptitude : 2

Corruption : 4 Ascension : 0

Santé : 7

Armes

- Pistolet 9mm / dég : 20 + 1D6

Compétences

- Arme feu 4 + 1D8 / Arme contact 6 + 1D6

- Etiquette 6 + 1D10 / Diplomatie 7 + 1D10

- Politique 8 + 1D10 / Lois 6 + 1D10

- Négoce 5 + 1D10

Pouvoirs ou Sorts

- Force impie +3

- Griffes dég : 20+1D6+1D8

Si elle est pleine de bonne volonté, elle radote beaucoup et répète plusieurs fois les mêmes réponses et les mêmes choses. Elle semble en particulier obsédée par son caniche adoré, mort 10 ans plus tôt, Poupogne. Conseil de roleplay : ne donnez les informations qu'après un long entretien fastidieux.

Sur la piste Kilathe

Il est difficile d'obtenir des informations sur le père Kilathe, mais l'évêque pourra facilement trouver pour eux une adresse et une photo, si le capitaine transmet leur demande. A vous de juger s'il le fait, selon que les PJ sont perdus ou



sur la bonne piste. Curé de paroisse, Kilathe a été ramené des terres envahies il y a deux ans, traumatisé, il est resté sans officier. On ne peut en apprendre plus. Chez le père Kilathe, on trouve un appartement squatté depuis longtemps par toute une famille, les Czazac. Le prêtre n'a pas été vu là depuis des mois. Les polonais ont fui les régions plus à l'est avec leurs 8 enfants et ont adoptés les 5 autres quand leurs amis sont morts dans une explosion : il y en a partout.



Père Kilathe

Prêtre voyant les possédés

For : 2 Intui : 3 Foi : 3
 Dex : 3 Intel : 2 Loi : 2
 End : 1 Perc : 4 Devoir : 2
 Rap : 2 Vol : 2 Courage : 3
 PA : 2 Init : 1 Aptitude : 1
 Corruption : 0 Ascension : 2
 Santé : 3

Armes

- Fusil de sniper / dég : 20 + 2D8

Compétences

- Arme feu 4 + 1D8
 - Eloquence 6 + 1D8

Pouvoirs ou Sorts

- Divination de l'Ascension/Corruption

Si les parents sont gentils et coopératifs, les enfants suivront les PJ tout le temps, peut-être même jusque dans la ville. Dans une chambre où dorment 6 enfants entassés, on peut découvrir au milieu des graffitis infantiles, des dessins et des textes en latin. Il faudra lessiver doucement les dessins de soleils et de maisons pour pouvoir lire les centaines de lignes. Si un PJ peut lire le latin, il comprendra rapidement que le prêtre considère tout le monde comme un démon ou un possédé. Mais même sans lire le latin, on peut voir un nom qui revient souvent, Galathée. C'est souvent dans ce lieu qu'il a vu des démons. A moins que les personnages ne soient pas de Berlin, ils savent que c'est un bar, très connu, qui se situe à l'est de la ville.

Voyous

For : 2 Intui : 1 Foi : 1
 Dex : 1 Intel : 1 Loi : 1
 End : 2 Perc : 2 Devoir : 1
 Rap : 2 Vol : 1 Courage : 1
 PA : 2 Init : 1 Aptitude : 1
 Corruption : 0 Ascension : 0
 Santé : 4

Armes

- Cran d'arrêt / dég : 8+ 1D8

Compétences

- Arme contact 6 + 1D6

Dans la ruelle, on tombe sur des tonnes de débris et une bande de délinquants qui cherchent de l'argent ou des objets à troquer. C'est leur fief, ils réagiront vite et seront face aux PJ en quelques instants. Menés par Gustav, la bande de 8 adolescents vieillissants vêtus de cuir de motard cherche avant tout à survivre et ils se disent prêts à tuer père et mère pour ça. On peut remarquer que l'un d'eux a un crucifix en argent autour du cou et un autre un col blanc. Si on leur donne quelques babioles spontanément, ils seront moins enclins à attaquer et ne dévaliseront pas les PJ. Sinon, le combat sera rapide et violent : ils sont devenus experts à assommer les passants. S'ils gagnent, ils dépouilleront les corps inconscients des PJ avant de les jeter dans une autre ruelle. Ils arrêtent le combat et se rendent si la moitié d'entre eux est mise hors de combat ou si les PJ sortent des armes à feu, eux n'ont que des couteaux. Ils peuvent fournir des informations, notamment sur la présence d'un cadavre de curé : ils ont vu un macchabée dans les égouts juste sous la ruelle et seront heureux d'y emmener les PJ. Le prêtre a été tué de 2 balles de fusil à bout portant en pleine poitrine et a été dépouillé par les jeunes, pas par son assassin, c'est le père Lothon.

Le Galathée

Le bar est logé dans le sous-sol d'une ancienne école primaire utilisée comme orphelinat. L'accès se fait en entrant dans la cour d'école et en empruntant un escalier extérieur qui mène à l'ensemble des caves. Celles-ci ont été rassemblées en abattant les cloisons et décorées de tentures blanches aux broderies d'inspiration grecque sales et dépareillées, de statues volées devant les monuments de la ville et de larges miroirs. Le bar est vaste et peut accueillir près de 60 personnes sur des tables solitaires ou communautaires, selon l'humeur du client. On y croise toutes les catégories d'habitants de Berlin : des mercenaires buvant leur paye aux politiciens à la recherche d'une prostituée en passant par des prêtres alcooliques sans scrupules. Le barman et tenancier, Kirk Morten, est un ancien policier qui a perdu un bras. Bien qu'occupé par la clientèle du soir, il peut répondre aux PJ s'ils commandent quelque chose. Il connaît bien le père Kilathe et se souvient particulièrement de ses accès de colère envers les miroirs (il en a cassé 2 ici même),

mais il n'a pas été vu depuis au moins 3 jours. Le religieux est sale et dépareillé et venait tous les soirs pour discuter avec certains alcooliques, comme Tony le petit dealer italien qui peut trouver de tout, même des armes, contre de l'argent, des conserves de nourriture ou des charmes féminins. Ou comme Marianne, la prostituée atteinte de pneumonie et d'autres affections moins présentables, qui cherche à sauver son âme, ou encore comme Galann, le mercenaire trapu et bourru qui donne des cours de self-défense et de tir pour gagner sa vie. Les trois sont là ce soir.

Les amis du prêtre

Tony, le dealer, voit tout de suite que les PJ sont en mission de police. Il le leur dit d'emblée qu'il n'est pas une balance et ne changera pas d'avis. Il faudra le payer, plutôt en biens qu'en monnaie, pour qu'il lâche quelques bribes d'information. Ainsi il connaît le père Kilathe depuis 6 mois environ, et il lui a fourni de tout : alcool, nourriture, adresses, vêtements, contacts, et même un fusil de sniper à lunette. Il ne donnera aucune autre information et surtout aucun détail, il faudra réussir à le faire enfermer par la police ou l'armée pour qu'il soit plus conciliant, mais il a de nombreux contacts haut placés, parmi les conseillers du maire, et il ressortira dès le lendemain.

Marianne, la prostituée, ne cherche qu'à racheter ses fautes et sauver son âme. Elle est gravement malade et tousse tout le temps, elle n'a pas les moyens de voir un docteur et pense qu'elle va mourir. Kilathe est le seul prêtre qu'elle ait pu convaincre de l'aider, depuis il entend ses confessions autour d'un verre de bière. Cela fait 3 semaines qu'elle avoue le pire.

Galann, le mercenaire, a été mis en relation avec Kilathe par le biais de Tony. Le curé voulait apprendre à manier les armes et Galann lui a appris à tirer, à viser, à anticiper les mouvements de la cible... mais il a rarement eu un élève aussi peu doué.

Embuscade

L'un des trois «amis» du prêtre sortira, quand les PJ en questionneront un des deux autres, pour l'attendre et le prévenir qu'on pose des questions sur son compte. Cela se fera naturellement et discrètement, les trois sont des habitués des surveillances des forces de



| | 9h-12h | 12h-14h | 14h-16h | 16h-20h | 20h-22h | 22h-00h |
|----------|------------------------------------|------------------------------|----------------------------------|---|---|---------------------------|
| Lundi | Inauguration Eglise Sainte Thérèse | | Vote au congrès | Esthéticien quartier Colbert | Interview chez Zwei TV | |
| Mardi | | Vote au congrès | | Inauguration Presbytere | | |
| Mercredi | Messe des bénédictins | | Esthéticien quartier Colbert | Repas à l'ambassade de Chine | Bénédiction Véhicules convois | Cocktail chez Mme Bardard |
| Jeudi | | Interview chez Glau Radio | Vote loi No 241-12 au congrès et | intervention sur l'eau | Inauguration Exposition art religieux au musée natarkundemuseum | |
| Vendredi | Vote au congrès | Inauguration Soupe populaire | | Messe à Ste Katharina | | |
| Samedi | Esthéticien quartier Colbert | Repas à l'ambassade d'Italie | Bénédiction base militaire | Apero d'inauguration chez M le premier ministre | | Messe à Ste Thérèse |
| Dimanche | Messe à Ste Thérèse | Intervention live Zwei TV | | | | |

Planning de Monseigneur Martin Ludwig

l'ordre : Tony sortira avec un client, histoire de terminer la discussion dehors, Marianne se sera trouvé un client et Galann s'enfoncera derrière les rideaux, dans les caves inutilisées, pour prendre la seconde issue que peu de personnes connaissent : à moins que les PJ ne suivent et surveillent celui qui sort, ne levez pas les soupçons sur lui en soulignant son départ. Quand les PJ sortent enfin du bar et remontent l'escalier qui mène à la surface, le père Kilathe les attend, depuis le toit d'en face, le fusil à lunette en joue, pour les effrayer. Heureusement, le père est aussi myope que paranoïaque et son premier tire rate. Mais si les PJ ne se mettent pas à l'abri en retournant dans le bar, le second coup aura des chances de toucher. Il n'a que 9 balles et pas de visée nocturne, ce qui laissera aux PJ une chance de s'en sortir. Il se repliera dès que son chargeur sera vide ou si les PJ le blessent. Surtout ne le laissez pas mourir, et si les PJ devaient lui causer trop de dommages, blessez-le simplement à la place. Il doit pouvoir être interrogé pour la suite de l'aventure.

Fuite

Habitué des lieux, le père s'enfuit de toit en toit avec facilité et utilise les échelles de sécurité comme un acrobate : il n'a rien à perdre ! Toutefois, du fait de son âge, il finira par perdre du terrain et être rattrapé, c'est inévitable. Jouez la scène de la poursuite : sauts de toit en toit, partie de cache-cache derrière les cheminées, montée et descente frénétique d'échelles de secours... Les PJ ignorent qu'il n'a pas d'autre arme que son fusil, mais il tient quelque chose dans la main, une bible : cela devrait donner de nouvelles sueurs froides après les toits... Qu'il soit rattrapé ou blessé, Kilathe se rendra immédiatement. Gentil, malingre, hirsute, cherchant à sauver l'humanité, ce n'est qu'un esprit un peu dérangé : paranoïaque et méfiant, il a plusieurs tics nerveux et ne se lave plus : l'eau ne doit plus servir qu'à bénir ou à boire lors de la messe d'après lui. Il vit depuis des mois dans la rue et transporte toute sa vie dans son petit sac à dos sale : pistolet, munitions, eau bénite, bible

aube tachée et des journaux qu'il lit et relit à la recherche d'un indice... Il cherche par tous les moyens à regarder les PJ au travers de son miroir de poche et s'il y parvient, il y voit quelque chose : les PJ ne sont pas des démons, mais autre chose. Il pourra leur montrer, mais les PJ ne verront rien. Il avouera voir la vraie apparence des possédés dans les miroirs et cherche à y voir tout le monde. Il expliquera qu'il ne fait que tuer des possédés et donnera même la liste de ses victimes : Karen Montfort, Ovick Allen, Vianna Gott et le petit Merinn Kiress. Ce sont les seuls qu'il a tué depuis qu'il s'est rendu compte de son pouvoir il y a environ 3 mois. Il n'a aucune preuve qu'il s'agissait de possédés, il les a juste vu et reconnu comme tels.

Il croit dur comme fer en la justesse de sa croisade, mais se laisse enfermer si les PJ le tiennent. Il ne cherche pas non plus à s'enfuir. Mais, avant d'être livré à la police militaire, il demande aux PJ de le libérer et de l'aider, il en a encore un autre à tuer, un dur à approcher seul. Il refuse de dire de qui il s'agit tant que les PJ n'auront pas accepté de l'aider d'abord, d'autant plus qu'il s'agit de leur employeur, l'évêque Ludwig.

Dilemme

Soit les PJ le remettent aux autorités, soit ils le laisse filer, soit ils l'aident. S'il est amené à la police militaire, l'évêque le fait enfermer à vie à l'issue d'un procès de quelques heures seulement : il a beaucoup d'influence et personne n'aime les assassins et encore moins les prêtres qui trahissent la confiance du peuple. S'ils laissent Kilathe fuir, les PJ pourraient être présents lors de son attaque de l'évêque et choisir leur camp. Soit ils l'aident et doivent cacher le prêtre des forces de l'ordre le temps d'organiser l'assaut. Laissez choisir les joueurs, mais donnez-leur un maximum d'indices pour qu'ils aient assez d'éléments pour choisir.

Les victimes

Une enquête rapide sur les victimes de Kilathe montre que ses cibles étaient clairement bizarres avant d'être

abattues : Karen, une jeune femme de bonne famille, a perdu la joie de vivre en revenant d'un voyage familial près de la frontière Est et commençait à se couper la peau des avant-bras pour se prouver qu'elle existait, d'après le docteur de la famille. Sa famille, propriétaire de plusieurs stations-service et d'un réservoir d'essence, sera difficile à voir. Les PJ devront longuement négocier avec Victor, le maître d'hôtel inflexible, avant de pouvoir rencontrer les Montfort ou leur médecin privé. Ovick, un vieux maçon perclé de douleurs arthritiques, recommençait à marcher miraculeusement depuis peu. Il a été entendu comme témoin du grand incendie de la raffinerie dont tout le monde se souvient et a même été arrêté dans la base aérienne.



Garde du corps

For : 3 Intui : 2 Foi : 1
 Dex : 2 Intel : 1 Loi : 1
 End : 2 Perc : 2 Devoir : 3
 Rap : 2 Vol : 2 Courage : 2
 PA : 2 Init : 2 (1) Aptitude : 1
 Corruption : 0 Ascension : 0
 Santé : 5

Armes

- Pistolet 9mm / dég : 20 + 1D6

Armures

- Gilet pare-balle / protec : 2D8 / init : -1

Compétences

- Arme feu 4 + 1D8 / Arme contact 6 + 1D6

Il n'avait pas d'arme, il a donc été relâché, mais personne ne savait ce qu'il faisait dans cet endroit stratégique. Sa femme Ramala, qui l'aidait sur les chantiers, est dans le même état que lui et sera d'un secours limité car depuis que son mari a changé, elle soupçonne tout le monde d'être un démon. Vianna, une femme forte de près de 50 ans, préposée au courrier, venait d'être suspendue pour avoir livré non des lettres mais des bouts d'organes de chien malade pour répandre dieu sait quelle maladie. C'est son supérieur, Karl Stis, un fonctionnaire blasé, dur et sévère, qui la connaissait le mieux et répondra à leurs questions.



Enfin, le petit Merinn, du haut de ses 8 ans, frappait depuis peu ses parents, Elina et Martec, des instituteurs tous les deux, qui n'en ont parlé à personne car ils étaient trop honteux. Rajoutez-en sur les miroirs cassés au domicile des victimes, sur des manies étranges, l'absence de besoin de nourriture... bref les indices indiquent clairement que Kilathe dit vrai et qu'il a tué des possédés. Il faut à tout prix l'aider.

Le prisonnier Kilathe

Si le père Kilathe est en prison, il faudra le libérer d'une manière ou d'une autre. Ce n'est que libre qu'il donnera le nom de sa dernière cible. Si les PJ sont encore employés, ils ont l'autorité de l'évêque et les gardes les laisseront largement voir le prisonnier, sans les fouiller. Avec une lime ou de l'acide, Kilathe pourra ronger ses barreaux et s'enfuir, il est au rez-de-chaussée. Si les PJ racontent tout à l'évêque, possédé et voulant se protéger, ce dernier va visiter le curé en douce et l'empoisonner avant de licencier les PJ pour un motif fallacieux : ils auront mis trop longtemps à retrouver le curé disparu. L'évêque usera de toute son influence politique et militaire pour faire arrêter les PJ s'il apprend qu'ils aident le curé.

Et surtout s'il apprend pourquoi le curé abat des gens, car il se voit à juste titre être le prochain sur la liste.

L'évêque possédé

S'il n'est pas arrêté, le possédé fera passer sa loi et pourra ainsi mettre en oeuvre son plan pour empoisonner l'eau de la ville : toutes les preuves se trouvent dans sa chambre privée, au séminaire. Elle est inaccessible pour les PJ, mais ils devraient pouvoir convaincre un autre curé ou même le capitaine avec quelques preuves. Le capitaine sera particulièrement impressionné par le coup du miroir, car lui aussi voit les démons. Une fois entré chez l'évêque, on peut trouver des dizaines de sacs de 50kg d'engrais en poudre entassés jusqu'au plafond. Il suffirait de 10 d'entre eux jetés dans un réservoir d'eau pour rendre malade tout un quartier, 20 seraient fatals. Il y a de quoi tuer toute la ville.

Assassinat démoniaque

Avec le père Kilathe aux côtés des PJ, il suffira de trouver un moment dans le planning de l'évêque pour que le curé abatte le possédé. Les PJ n'auront a priori aucun mal à y avoir accès. Il suffira par exemple de faire arrêter son véhicule et de l'en sortir pour que le curé l'abatte du haut d'un toit.

Ou bien, il suffira de détourner l'attention de ses gardes du corps à la sortie d'un immeuble. S'il n'a pas une garde très efficace, elle est par contre très nombreuse : 8 soldats équipés d'armes de guerre. Le combat sera inévitable et s'il a lieu en ville, il pourrait faire beaucoup de blessés parmi les passants. Si l'évêque est acculé, il se battra comme un démon, révélant sa vraie nature.

Innocence in extremis

Les PJ pourront prouver que l'évêque agissait bizarrement grâce aux sacs d'engrais, mais rien ne prouve ses intentions véritables. De plus, tant que le possédé n'agit pas bizarrement, il n'y a aucune preuve de son état. Il faudra faire appel au témoignage du père Kilathe et peut-être à la magie pour que les militaires les relâchent et les innocentent du meurtre, mais ils garderont un oeil sur eux par précaution.

Récompense des personnages : Si les PJ ont réussi à faire accuser l'évêque et à l'abattre eux-mêmes, ils recevront le maximum de points : 10. De l'autre côté de l'échelle, si la ville a été empoisonnée, ils ne recevront de points que pour leurs efforts dans l'aventure, ce qui ne devrait pas dépasser 4.

