



Les associés du Diable

mardi 28 février 2006, par [FX](#)

Qualis ab incepto

Cette inspi est un one-shot qui peut soit s'intercaler dans une campagne contemporaine (Nephilim, INS/MV, etc), soit être une alternative au scénario d'introduction à l'au-delà. Il est fait pour être joué en deux ou trois heures, puisque c'est un scénario de démonstration à l'origine. Si vous le faites jouer sous cette condition, les joueurs se jouent eux-mêmes, de manière à ce qu'on puisse tout de suite entrer dans le jeu.

Lucidus ordi

Les personnages sont en plein cœur d'une fête médiévale. Un homme ténébreux, habillé par un costume médiéval qui masque la plupart de sa personne, les invite à discuter dans un magasin vide. Deux gardes du corps sont déjà dans la pièce. L'inconnu leur proposer un pacte pour les rendre riches et puissants en échange d'une mission à mener à bien. Si les PJs acceptent, l'aventure commence. Ils sont d'abord amenés au bord de la mort, et leur corps est transporté dans un hôpital. Leur âme fait une NDE (passage dans l'Au-Delà) pendant ce temps, et doivent ramener une relique. Ils ont d'abord l'impression d'être dans un rêve de coton, durant lequel ils arrivent dans les Plaines de Poussière, sont rapatriés par des démons, et emmenés via le Styx à l'enclave Enfer. Les démons mènent et surveillent les PS à travers leurs différentes étapes, pour éviter tout accro et servir de chair à canon si jamais ça tournait mal : les PS ne doivent pas être dispersés, sinon bye bye le retour à la vie... le scénario est articulé sur trois grosses scènes :

- l'équipement des PJs dans un nécromarché, à coups de matos bourrin et de pierres de toute sorte.
- trouver la localisation de l'objet recherché à Archive, dans la Quête des dossiers perdus. (description dans le Nécronomicon)
- attaquer un avant poste du Camp Golgotha pour

voler la relique aux résurrectionnistes (récupérer, diront les démons).

Cave ne cadas

La relique en question est un des clous qui a été utilisé pour crucifier JC sur la croix. Contrairement à ce qu'on pourrait s'imaginer, JC n'y tient pas spécialement et il a été utilisé pour construire un ratelier dans un des repaires des rebelles. Mais sur terre, ce clou a encore du pouvoir... (à vous de le déterminer). Si les Résurrectionnistes ne s'attendent pas à voir débarquer un commando armé venir leur démonter un ratelier, les institutions mortifères ont bien noté l'arrivée des PS dans l'Au-Delà et s'intéressent à ce qui se trame. Les démons jouent gros sur ce coup, s'ils veulent faire passer la mission incognito. A vous de faire en sorte que les PS s'en sortent toujours à la dernière minute, alors qu'une partie des démons sont en train de lutter contre la Nécro-Police...

Nec mortale sonans

Le scénario, parce qu'il est conçu pour être rapide et joué dans les conditions les plus extrêmes, est assez linéaire. Ce qui va en faire toute la saveur, c'est la motivation que les PS développent pour leur mission. L'entretien doit être faustien, avec des dialogues pour faire lâcher lentement des personnages rationnels vers l'envie de la récompense, de l'aventure, du risque. Au moment où ils acceptent, qu'ils avalent la pilule empoisonnée ou qu'ils se prennent un coup de dague des acolytes, ils se sentiront sûrement manipulés, il faut qu'ils comprennent que s'ils ne jouent pas le jeu non seulement ils n'auront pas la récompense promise, mais ils vont également rester dans ce trou paumé qu'est l'Au-Delà. Le fait que les PS ne doivent jamais être dispersés à aucun moment rajoute de la tension.

Si jamais les personnages réussissent, prenez



quelques minutes pour jouer leur réveil à l'hôpital, le fait qu'un « parent » soit venu chercher la relique dans leur chambre, et une liste de dossiers

bancaires qui leur donnent accès à des comptes très bien remplis. Cela peut donner naissance à une campagne autour de la collaboration entre des serviteurs de lucifer et les PJs...