

*THS*  
*TV*

*Une abbaye  
nommée Désir*



# Une abbaye nommée Désir

« *Sinon à quoi ça sert que Ducrack y se décarcasse ?!* »

Ce cours scénario pour INS/MV 4<sup>ème</sup> édition destiné à un petit groupe d'anges ou de démons débutants, laisse beaucoup de place à l'improvisation. En effet, les faits et le cadre des mystères sont simplement posés, mais les PNJ ne sont que peu évoqués (voir pas du tout (gens de passage à l'abbaye, villageois du cru, etc.)), forçant le maître de jeu a beaucoup d'initiative pour rebondir et broder son histoire selon les initiatives des personnages-joueurs (PJs).

L'abbaye Sainte-Marie de Lagrasse, située dans un petit coin paumé de l'Aude est dirigée par le père Emmanuel-Marie de Saint-Jean, abbé des chanoines réguliers de la Mère de Dieu, connu aussi sous le nom de Klaxaël, ange d'Yves de grade 1. Or, l'administration angélique reçoit de moins en moins de rapports de la part de Klaxaël. Mais le coin étant calme, elle a d'autres chats à fouetter que de rappeler à l'ordre leur envoyé terrestre.

En fait, cette diminution des rapports d' de la part de l'ange est due à l'intervention d'un autre père de l'abbaye, le chanoine Ducrack, aussi appelé Dackmilak, démon d'Asmodé de grade 1. Il joue au faux jeton pour se faire bien voir dans l'abbaye et en prendre le contrôle. Pour cela, il essaie d'éclipser le père Emmanuel-Marie de Saint-Jean, dont il ignore la vraie nature.

Le père Emmanuel-Marie, étant fermement attaché à son poste et voyant d'un mauvais œil qu'un petit nouveau venu, inconnu, essaie de le griller, ne se laisse pas effacer facilement. Devant cette résistance, Dackmilack s'est associé à un démon de Nog, Ipnéké, qui sous la couverture du docteur Ballas, devient le médecin du père Emmanuel-Marie, alias l'ange Klaxaël. Il lui diagnostique une vilaine « virulonéfrite majeure » et en profite pour le soumettre à une bonne dose de calmants et un puissant sort de glandage (qu'il expérimente, car il l'a un petit peu transformé. Et oui ! Faut ce qu'il faut pour rendre amorphe un ange). A raison, d'une visite par jour et la dose que lui envoie Ipnéké (sans savoir qu'il traite un ange), le traitement finit par rendre Klaxaël aussi vif qu'une courgette.

Une fois le père Emmanuel-Marie écarté, Dackmilack eue le champ libre pour passer à la deuxième partie de son plan. Il travaille depuis à la perversion de la plupart des moines et sœurs de passage à l'abbaye et envoie ceux qu'il n'arrive pas à détourner de la voie du Seigneur dans d'autres monastères où couvents. Une fois ceci accompli, il transforme les sous-sols de l'abbaye et à l'aide des prêtres et des sœurs qu'il utilise comme personnel, il ouvre une salle de jeux clandestine.

Avec l'une de ces connaissances, Shana, une succube, infiltrée sous la couverture de sœur Andréa, Dackmilack ouvre des annexes à sa salle de jeu. On y trouve désormais un bar où sœurs et moines font du strip-tease et des cellules particulières où les clients peuvent s'isoler avec l'une ou l'autre des sœurs (ou chanoines) de l'abbaye (Entrée dans l'abbaye payante, accession au bar et aux cellules moyennant suppléments lorsqu'on a montré « patte blanche », possibilité d'un forfait « à la nuit » donnant accès à tous les services).

Des années de travail pour Dackmilak, mais la fierté d'être maintenant d'être à la tête du Club des « Réguliers de la Mère de Dieu », une affaire particulièrement discrète et florissante pour une élite pervers qui vient prendre un temps de « retraite » dans le plus grand

anonymat. Le tout joyeusement hébergé par le camp d'en face qui plus est ! Et ça, le père Ducrack, ça le fait bien marrer ! Le service de sécurité et un peu de service (quand il n'y a pas assez de prêtre ou de sœurs disponibles) sont assurés par quelques zombies. Toutefois leur apparence effraie un peu les clients qui ont du mal à croire à de vrais serveurs déguisés « véritables gens du cru, trop pâles car passant leur temps dans des cryptes ». L'affaire tourne auprès d'initié, mais quelques villageois des alentours viennent passer quelques soirées chaudes ; et la salle de jeu développe le tourisme local, au grand bonheur du maire de Lagrasse qui profite ainsi d'une telle poule aux œufs d'or. Les choses vont si bien que Dackmilack envisage même d'étendre son réseau à d'autres lieux de culte de la région.

Toutefois, un jour, un des prêtres, non pervertit par le démon et en visite à l'abbaye en ce moment-là (et non au courant des activités ayant lieu dans les cryptes et les sous-sols) surpris la sœur Andréa pendant un sort de polymorphie qu'elle utilise pour mieux s'accorder aux goûts des clients. Le prêtre comprit que l'abbaye était sous l'emprise du Diable. Shana, dans une réaction excessive et très sûre d'elle sur son territoire, et ayant envie de s'amuser un peu, crucifia discrètement le petit père sur la place publique de Lagrasse durant la nuit. Son corps ne fut découvert qu'au petit matin. Un évènement d'une telle ampleur a bien sûr attiré l'attention des instances démoniaques et angéliques et des médias qui titre au crime anti-religion ou terroriste dans une belle commune bien calme de chez nous ! Mais où va le monde !

### MV :

Suite aux évènements du meurtre, les PJs sont envoyés sur les lieux pour résoudre le mystère qui entoure ce meurtre. Mais également pour savoir pourquoi Klaxaël n'a pas alerté ses supérieurs sur les récents évènements. L'objectif premier des PJ est d'élucider le meurtre, mais ceci n'est qu'un prétexte pour les amener à découvrir les petites affaires de Dackmilack et y mettre un terme.

### INS :

Les PJs sont envoyés sur les lieux pour savoir si c'est un démon qui est responsable de ce meurtre et pour comprendre comment un tel débordement dans les règles du « Grand Jeu » a pu avoir lieu dans une ville si calme habituellement. Pour cela, ils savent qu'ils peuvent contacter au besoin Dackmilack qui œuvre sur les lieux. Toutefois, Dackmilack n'a pas mis l'administration au courant de son petit réseau. En effet pour une affaire d'une telle importance, qui comprend la profanation d'un lieu saint, il a peur qu'on le remplace par d'autres démons plus expérimentés. Or Dackmilack est près à tout pour conserver son bébé, même à éliminer des collègues gênants s'il le faut. Ipnéké, lui, n'est pas au courant que son collaborateur n'a pas fait connaître leurs agissements à leurs supérieurs. Les PJs devront donc dénoncer Dackmilack, voir l'éliminer et prendre le contrôle de l'abbaye et de ces institutions. Et bien sûr châtier le responsable du manque de discrétion qui va certainement faire venir un groupe d'ange enquêter sur la même affaire.

## Grille de PA :

### MV :

- Eliminer Dackmilack. + 1 PA
- Eliminer Ipnéké. + 1 PA
- Obtenir le repentir de la plupart des moines et sœurs. + 3 PA
- Libérer Klaxaël de l'emprise d'Ipnéké et obtenir son aide pour reprendre le contrôle de l'abbaye. + 1 PA

## INS :

- Eliminer Dackmilack. + 1 PA
- Ou neutraliser Dackmilack et le livrer à la hiérarchie. + 2 PA
- Eliminer discrètement Klaxaël pour ne pas alerter sa hiérarchie. + 1 PA
- Eliminer les Anges en enquête sur les lieux de manière discrète également. + 1 PA

## Les personnages :

- **Klaxaël, ange d'Yves de grade 1, alias l'abbé Emmanuel-Marie de Saint-Jean.**

Ancien chef de l'abbaye, il est désormais sous l'emprise des drogues de Ipnéké. Si les PJs arrivent à le soustraire aux traitements du démon, il lui faudra une journée de récupération avant de pouvoir aider ou informer les PJs. Habituellement, il végète sur son bureau dans la bibliothèque.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2	2	4	5	4	5+

### **Talents :**

Attaque 2, défense 4, physique 3, mental 6+, social 5, discussion 7+, savoir occulte 7+.

### **Pouvoirs :**

Détection du futur proche 2, lire les pensées 2, philosophie 3, psychométrie 1.

### **Combat :**

15 PP, 7 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20.

- **Dackmilack, démon de Asmodée de grade 1, alias le père Ducrack.**

Il vient de réaliser le plus gros coup de sa carrière et est prêt à tout pour conserver son emprise sur l'abbaye et passer ainsi grade 2 quand il se sentira prêt à tout sortir proprement à sa hiérarchie. Dackmilack a pu infiltrer l'abbaye car celle-ci a été désacralisée à la révolution. Les instances religieuses ne ré-occupent les lieux que depuis 2004. Le démon trouve juste des excuses dans sa couvertures pour toujours avoir à faire lorsqu'on le pousse à se rendre à la chapelle.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2	3	3	3	3	5+

### **Talents :**

Attaque 2, défense 3, physique 4, mental 5, social 5, Jeu 7.

### **Pouvoirs :**

Illusions 2, pari stupide 3, télékinésie 2, lire les pensées 2.

### **Combat :**

15 PP, 5 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

Gros calibre sous la soutane.

- **Ipnéké, démon de Nog de grade 1, alias Dr Ballas.**

Il touche un pourcentage sur les bénéfiques de l'abbaye en échange de sa collaboration. Ainsi, il se rend une fois par jour à l'abbaye afin de droguer l'abbé Emmanuel-Marie de Saint-Jean. Il ne tient pas à lacher une activité aussi rentable.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
3	2	2	3	3	5+

### **Talents :**

Attaque 3, défense 4, physique 3, mental 2, social 3, narcolepsie 4.

### **Pouvoirs :**

Glandage 3, sommeil 3, non détection 1.

**Combat :**

15 PP, 6 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20

Porte un petit calibre sous sa veste, au pire utilise des seringues (catégorie armes improvisées, précision -1, puissance -1, inadapté à la parade).

- **Shana, au service d'Andréalphus, alias sœur Andréa.**

N'ayant rien de particulier à accomplir, elle fut séduite par la proposition de Dackmilack. Depuis, elle gère son « office » avec une grande ferveur.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
3	4	2	3	4	3

**Talents :**

Acrobatie 6, aisance social 4, athlétisme 5, baratin 4+, conduite 4, corps à corps 6, défense 7, discrétion 4, Kama sutra 7, séduction 7.

**Pouvoirs :**

Absorption d'énergie sexuelle 2+, polymorphie 1, charme 3, membre exotique (queue barbelée), orgasme mortel 4.

**Combat :**

19 PP, 6 PF, BL 4 / BG 9 / BF 13 / MS 18.

- **Jules, le barman du « Chez Juju ».**

Son bar se trouve sur la place où a été crucifié le prêtre. Le « Chez Juju » est le point de rencontre de tous les soulards de la petite bourgade (c'est-à-dire d'à peu près tout le monde). Jules connaît l'existence de la salle de jeu clandestine, mais s'assure de la personne qui lui parle avant d'évoquer le lieu en question. Il lui arrive d'animer des soirées à thèmes dans la section strip-tease.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Ch
1+	2	2	3	2	2+

**Talents :**

Aisance sociale 3, athlétisme 2, baratin 2, conduite 2, corps à corps 2, défense 2, discrétion 3, discussion 3, enquête 2, gueuler 2+, boire de la Guinness sans être bourré 3, chants celtes 2.

**Combat :**

4 PF, BL 2 / BG 5 / BF 7 / MS 10.

Demi de Guinness à la main.

- **Sakimoto, touriste nippon, familier d'Ipnéké.**

Il se promène toute la journée près de la place où a eu lieu le meurtre, sans que personne ne le remarque (qui peut reconnaître un touriste nippon d'un autre ?). Il en profite pour repérer les autres touristes friqués pour les orientés vers les salles de l'abbaye s'il les sent bien pervers, voir alerter ces supérieurs en cas d'arrivée des flics vers l'abbaye. Sakimoto est à la fois un rabatteur et un guetteur en cas de problème.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
1+	3	3	2	2	2

**Talents :**

Baratin 3, culture générale 1 (gadgets modernes 3+), défense 2+, discrétion 4, enquête 3, fouille 2+, informatique 4, langue (japonais), technique 1 (électronique 3).

**Pouvoirs :**

Sens surdéveloppés, Télépathie 1.

**Combat :**

9 PP, 3 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12.

- **Mme Secsec et ses fidèles croyants.**

Le petit groupe de madame Secsec et ses jeunes chrétiens fervents (une dizaine environ) rodent aux alentours de l'abbaye. Ils savent que la dépravation y règne et essaient de dissuader les touristes d'y aller, et ceux de manière plutôt agressive. Sous prétexte de débordement passer à la messe, Mme Secsec et ses fidèles ne sont plus les « bienvenus » aux messes de l'abbaye. Et ça, la Secsec, ça lui reste bien en travers...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Ch
1+	1+	2+	2+	2	2

**Talents :**

Baratin 2, défense 1, discussion 2, lire la Bible 2+, dire que Dieu est amour 3+, Vendre du muguet 3.

**Combat :**

4 PF, BL 2 / BG 5 / BF 7 / MS 10

Tenue stricte, médaille de la Vierge, balai dans le cul, flyers du club de prière.

- **Les zombies.**

Nouveaux gardes de l'abbaye et également serveurs du club, ils errent la nuit dans le cloître et les bâtiments après le couvre-feu de la partie officielle de l'abbaye.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2+	2	2	1	1	3

**Talents :**

Corps à corps 3, intimidations 2+.

**Pouvoirs :**

Anaérobiose, apparence horripilante 1, jeûne, immunité contre les maladies et les poisons, membres exotiques (ongles d'acier, précision +2, puissance +2), Régénération 1.

**Combat :**

4 PP, 3 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16.

- **Soeur Toinette, fantôme de religieuse.**

En tant que fantôme, elle vadrouille dans l'abbaye, mais ne se montre aux habitants du lieu que rarement. Elle séjourne la plupart du temps dans la chapelle, dernier lieu saint mais peu fréquenté désormais. Elle a entendu beaucoup de choses depuis le temps, et après trois siècles de prières et de belotte avec certaines sœurs ou moines, elle commence à trouver l'éternité un peu longue. Elle aidera donc tous ceux qui sauront la distraire un peu, qu'ils soient anges ou démons.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
2	2	3	2+	3	3

**Talents :**

Défense 3, discussion 2, discrétion 3, enquête 3, langue (latin), narcolepsie 2, savoir occulte 1 (marche des rêves 3), taper le carton 2+.

**Pouvoirs :**

Déphasage 1 (permanent), rêve divin 2.

**Combat :**

9 PP, 4 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12.

- **Les soldats de Dieu.**

Anciens gardiens de l'abbaye, du temps de la domination de Klaxaël, ils ont été mis à la porte par le père Ducrack, à qui ils en veulent méchamment. Cette équipe de six agents traque les gens louches qui vont et viennent de l'abbaye mais n'osent pas passer à l'action sans un

signe de leur patron. Ils sont prêts à aider quiconque les aidera à reprendre le contrôle de l'abbaye et avoir des nouvelles de l'abbé Emmanuel-Marie.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
3	2	2+	2+	2	2+

**Talents :**

Athlétisme 3+, conduite 3, corps à corps 2+, défense 2+, discrétion 2, intimidation 3, savoir militaire 1 (génie militaire 3+), tir 2+ (armes de guerre 3+).

**Pouvoirs :**

Augmentation de force 1, champs de force 1.

**Combat :**

7 PP, 5 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16.

Revolver gros calibre, la section se partage un lance-roquettes antichar.

- **Butoreg, démon de combat.**

Si vos PJ jouent trop les bourrins et décident d'éliminer tout le monde avant d'avoir trouvés quelques tenants et aboutissants de l'histoire, c'est le moment de sortir Butoreg. Fidèle serviteur de Dackmilack, il est facile de le cacher dans un coin de l'abbaye. Si des PJs débutants décident de l'affronter, il y a de grandes chances pour qu'ils y passent. Butoreg est plus un outil pour le MJ qu'un vrai personnage, il est là pour calmer les vellétés guerrières des joueurs dans un scénario qui doit normalement plus appeler à la finesse et à l'intrigue.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
7	5	2+	3	1+	3

**Talents :**

Athlétisme 7, art 1 (jouer du tambour avec des rotules 5), baratin 2, corps à corps 7, défense 6, intimidation 7.

**Pouvoirs :**

Anaérobiose, apparence horripilante 1+ (permanent), forme de combat 5 (permanent), immunités contre les poisons et les maladies, jeûne, membre exotique (langue barbelée), régénération 1.

**Combat :**

11 PP, 10 PF, BL 9 / BG 18 / BF 27 / MS 36.

(Les deux personnages suivants ne sont destinés à être utilisés que si vous jouez le scénario selon INS.)

- **Athana, ange d'Ange de grade 1.**

Athana forme une équipe avec Rémaël. Ils ont été envoyés pour récupérer Klaxaël et faire un rapport sur le meurtre qui a récemment eu lieu. Ils seront aidés par la section des soldats de Dieu. Au besoin, ils s'infiltreront en se faisant passer pour de nouveaux moines fraîchement arrivés.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
3	3	3	4	4	5+

**Talents :**

Attaque 3, défense 4, physique 3, mental 4, social 5, discussion 7+.

**Pouvoirs :**

Assaut spirituel 3, charme 2, volonté supra normale 2, boomerang 1, protection de l'âme.

**Combat :**

15 PP, 7 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24.

- **Rémaël, ange de Laurent de grade 0.**

Associé d'Athana. Il met un point d'honneur à la purification de tous êtres ou choses soumises aux influences maléfiques.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
4	5	3	3	3	4

**Talents :**

Attaque 7, défense 7, physique 5, mental 3, social 3, savoir militaire 7.

**Pouvoirs :**

Armure corporelle 1, aura de courage 1, Juste-lame 2.

**Combat :**

10 PP, 7 PF, BL 7 / BG 14 / BF 21 / MS 28.

- **L'abbaye Sainte-Marie de Lagrasse (nommée « Désir » car au centre de toutes les convoitises !).**

Une grande abbaye sur une colline à quelques kilomètres de Lagrasse. Elle est découpée en deux. Sa « grande partie » est rendue à la vie monastique en 2004 lors du rachat par la communauté des chanoines réguliers de la Mère de Dieu, tandis que la part médiévale du monastère, la « petite partie », devient propriété du département. Chaque partie est en restauration (dont une église sans toit pour l'instant) ce qui permet à Dackmilak de profaner le site à loisir. L'abbaye a sa façade publique où le démon et ses sbires, miment avec parodies une vraie vie monastique. La nuit et les sous-sols sont par contre une toute autre histoire ! Elle comporte de nombreux sous-sols et cryptes où se trouvent les salles du club, au centre un cloître ; l'aile ouest comporte les dortoirs, avec l'entrée principale ; l'aile est, les réfectoires, dortoirs des supérieurs et autres pièces diverses ; l'aile nord comprend les bureaux et la bibliothèque au deuxième étage ; enfin au sud se trouve la chapelle. La chapelle est le dernier lieu encore sacré qui comporte encore un peu de pouvoir, les caractéristiques ci-dessous la concerne.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pré	Foi
5	-	-	2	5	5

**Pouvoirs :**

Peur 3, pouvoir permanent : armure corporelle 2 (pierre).

**Combat :**

15 PP, 7 PF, BL 8 / BG 16 / BF 24 / MS 32.