

## **Pour INS " Une haine ancestrale "**

**Scénario pour une équipe de 4/5 démons expérimentés de grade 1 et 2(feuilles de PJs données en bas de page)**

**Durée moyenne: 15h**

" Etre un ange de Christophe, c'est comme porter une pancarte dans le dos où il y a marqué : Kick me ! " Cette petite citation reflète bien ce que pense le personnage principal(pour moi ! ) de ce scénario, qui vous l'aurez compris est un Ange de Christophe.

### **I. L'histoire :**

Thomas Gamel est un Ange de Christophe incarné sur terre depuis maintenant trois ans, il a vécu un parcours jusqu'ici sans faute puisqu'il faut le dire c'est quand même un grade 2. Mais on ne peut pas dire pour autant que cela ait été facile pour lui. Toujours plus ou moins accablé par sa coterie constituée bien sur d'Ange qui va bien : Michel, Walther, Daniel. (Quand je vous dis qu'il a de la chance !). Pour les Anges qui vont bien c'est bien sur un euphémisme ! . Mais il a appris à "faire avec " comme on dit, supporter les railleries de ses camarades(si on veut) vis à vis de son physique (Thomas a une apparence d'un adolescent dans la force de l'âge avec boutons sur la gueule, voix à moitié muée...) et oui ce n'est pas tous les jours facile quand on a 16 ans ; on aimerait bien que Tamara nous amène dans sa bulle bleue(c'est Thomas qui le dit sur cela il s'inspire d'un dessin animé nommé "clémentine " ; Il a toutes les K7). Bon à part cela vous allez me dire c'est bien et alors ? Tout le monde à pas la chance d'être un Ange de Laurent avec une épée à deux mains bénite qui tranche tous les démons d'un seul coup ! Mais ce n'est pas tout si ce n'était que cela ; Depuis 3 mois maintenant, Thomas ne connaît que la malchance (c'est un comble pour un ange de Christophe quand on sait que son pouvoir spécial c'est chance justement) : Des petits trucs de rien, mais qui à force deviennent lourds ; et je tombe dans les escaliers parce que j'ai raté une marche, ma maison faille de flamber entièrement à cause d'un court-circuit, la carte de crédit qui fait des siennes, des embrouilles avec des gens que je ne connais même pas... et j'en passe. En gros, c'est notre Pierre Richard national. Mais nonchalance oblige, il se dit après tout : " j'ai toujours réussi à m'en sortir alors ce n'est pas parce que rien ne va plus que je dois m'en faire ! Hein ? Dit-il en levant les yeux vers le ciel ". Et, là que voit-il dans la rue devant la vitrine d'une confiserie, que voit-il ? Une superbe plante (pas le végétal), une belle brune, d'une taille fine et élancée, aux yeux émeraude ! Ouhha ! ! Sonnez les cloches ! ! Et oui, pour Thomas c'est le coup de foudre ! Mais il y a un " hic " comment il allait pouvoir l'approcher et surtout comment elle pourrait tomber amoureuse d'un type comme lui ? Cette question lui trottait dans la tête. Pour l'instant, il avait décidé de la suivre pour savoir où elle habitait. Cette chose faite, Thomas rentra chez lui et se mit à réfléchir. Bon et le rapport avec les PJ ? Il est où ? J'y v'nais ! Mais voilà, outre le problème : mais comment va-t-il approcher sa belle princesse ? Il faut savoir que cette jolie personne à un nom : Justine Vivier. Et bien sur ce n'est pas une femme ordinaire (eh non, ce n'est pas un démon comme vous l'auriez pensé) c'est un viking (une plus précisément). D'ailleurs, si cet idiot de Thomas avait attendu un peu devant chez elle, il aurait vu que le gros barbu qui venait la voir avec son imperméable qui divulguait un morceau de sa hache à 2 mains pleines de runes n'était pas normal.

### **II. Bon et les vikings alors ils font quoi ?**

En fait tout commence, il y a longtemps "A la fin des Temps, comme les runes l'avaient annoncé, s'engage le grand affrontement des Géants et des Dieux. La cohorte innombrable des jotuns(appelé aussi Trolls ) et des monstres envahit le Valhöll tandis que Heimdall, guetteur de l'Arc-en-Ciel, souffle dans sa corne Gjallar et lance les Dieux au combat du Ragnarok. Le loup Fenrir avance(Baal), ouvrant une gueule énorme, crachant des flammes. Le serpent du Midgard(Shaytan) vomit des torrents de venin qui empoisonnent l'air. Loki commande la horde maléfique des bêtes sombres de l'abîme(Malphas) et Rymer mène les Géants surexcités du Pays du Givre. Le ciel devient fournaise. Les rochers éclatent. La terre se crevasse. Surt(Belial) "au souffle brûlant", chef des Géants du Feu, embrase le pont Bifrost, qui s'écroule avec fracas. La mer déborde, emportant les humains. Des éclairs livides déchirent la nuée. La foudre tombe sur les colonnes qui soutiennent la voûte céleste. Odin, protégé par une cuirasse étincelante, coiffé d'un casque d'or et montant son cheval Sleipnir, donne le signal de l'attaque. Mêlée confuse où les épées et les massues se heurtent. Odin, maître des Dieux, périt le premier, dévoré par le loup Fenrir. Vidar le Silencieux venge aussitôt son père en arrachant la tête du monstre. Loki et Heimdall s'entre-tuent. A l'issue d'un corps à corps impitoyable, Thor écrase sous le marteau Mjolnir son ennemi de toujours, le serpent du Midgard, mais il a trop respiré l'haleine vénéneuse et tombe mort au bout du neuvième pas. Tyr et le chien Garmar, gardien du pays des Morts, succombent dans un farouche embrassement. Freyr, le dieu de lumière, périt sous les coups de Surt. Ainsi meurent les Géants et les Dieux. Et avec eux l'espèce humaine, balayée par les cataclysmes... Le vieil ordre des choses disparaît, mais tout n'est pas fini. Du néant, un jeune monde, une terre neuve, un ciel régénéré vont naître. "La verdure couvrira les champs, dit le poème de l'Edda, et le blé poussera, sans qu'il y ait de semences." Au cour de cette bataille qui je rappelle s'est déroulée un peu après l'an 0, quelques démons réussirent à survivre et ceux qui sont encore en vie sont pour la plupart grade3. Mais nous allons nous intéresser sur l'histoire d'un de ces démons. Garg démon de Gaziel était de ceux qui avaient mené cette bataille et qui en avait survécu. Pour cette rude bataille il eut une promotion qui le fit monter en grade et obtint des petites vacances. Et les siècles passent, Grag continua à casser du viking, c'est devenu pour lui un passe temps. Arrive la période du 9ième siècle, Grag commence à se faire connaître tant pour sa capacité de combat que pour sa haine envers les vikings. A la fin du 12ième siècle, la puissance viking est vaincue et tant à disparaître. S'en suit donc une période de déprime pour Grag, il devient boudeur et se fait royalement chier. Arrive la période du 16ième siècle, Grag est envoyé en mission pour coordonner une équipe de démons qui a pour mission de faire un rapport sur l'arrivée d'une nouvelle puissance magique. Je veux parler de la magie vaudou. Et arrivé là-bas, c'est reparti pour un massacre, ne faisant pas dans la dentelle, voulant vite retourner chez lui, comme le colonisateur qu'il est, pille, torture, viol...et massacre. Mais pour arrêter ce gros barbare plusieurs vaudous décident de s'allier contre cet ennemi. Malheureusement, sans grande réussite, ils furent tous tués. Une quinzaine d'années s'écoule après cela, et Grag en prend goût, il s'était fixé un nouvel objectif : " tuer tous les vaudous ". Mais tout à une fin, un beau jour affecté par la puissance magique vaudou, il tombe dans une embuscade et succombe au combat. Les vaudous avaient préparé un rituel permettant à son âme de ne pas retourner en enfer mais d'être réincarné dans un miroir. L'effet du sort n'avait que partiellement marché, Grag était désormais lié(sans le savoir) à ce miroir mais lui n'était pas prisonnier de celui ci. Il venait de se transformer en corps sans chair et sans os ; il était devenu une âme errante liée à un miroir. Sa colère le fit réagir aussitôt, malgré son apparence fantomatique il possédait encore tous ses pouvoirs. Il réussit à éliminer le reste de ses opposants mais il était désormais bloqué dans cette apparence. Dépité, il décide de rentrer chez lui en France. Les années s'écoulèrent, où chaque seconde le poussait de plus en plus dans la déprime. Il était devenu une loque humaine...dans une forme fantomatique. Jusqu'au jour où il entendit parler du miroir ! Cette fameuse vente aux enchères !(voir plus bas) Mais le

miroir suite à la bataille fut récupéré par Sanné Dondé le fils d'un des vaudous morts au combat. Comme son père il devint un grand Béké. Il passa sa longue vie à trouver un moyen de venger ses frères. Mais toutes ses tentatives pour aspirer l'âme de Grag restèrent vaines. Passant la main à ses descendants, leurs actions restèrent pour la plupart sans grands effets. Mais intéressons-nous au descendant de notre époque, je veux parler de Maxime Dondé arrière- arrière- arrière- arrière- arrière- arrière-petit-fils de Sanné. Voyant que ses prédécesseurs ont tenté vaines actions pour attraper ce Grag. Il décida de retrouver ce Grag pour effectuer un rituel qui s'avérerait plus puissant si la distance était réduite. Effectuant un rituel pour retrouver la trace du démon, il localise sa position au bout de quelques jours. Il se situait en France près de la région lorraine. Préparant son départ, prenant une foule de babioles il part en direction de Metz. La chose s'avérait difficile pour le retrouver. Il décida de reproduire le miroir tel quel et de mettre sa copie à la vente aux enchères qui allait se dérouler dans quatre mois... Explication sur le miroir : le miroir n'est qu'un lien magique qui est relié à Grag. C'est une sorte de stase. Si le miroir est détruit, il libérera le lien et par la même occasion Grag (qui pourra tranquillement retourner en enfer) C'est un miroir de 80x60 orné sur son pourtour de runes vikings (les runes vikings sont dues au fait que Grag possédait sur son corps de nombreuses runes vikings qu'il s'était lui-même gravées au fer rouge. Ce miroir est un peu la représentation de son corps.)

### **III. La fameuse vente aux enchères ! ! !**

Lors de la vente aux enchères, qui retraçait une période entre le 9<sup>ième</sup> et 12<sup>ième</sup> siècle d'anciennes babioles datant de cette époque, Justine Vivier (antiquaire) décide d'aller faire un tour. Elle y achète pour la modique somme de 860 000 frs un miroir de 80x60 orné sur son pourtour de runes qu'elle reconnaît comme étant des runes vikings. Cette exposition avait été réalisée par les membres de l'équipe olympique (voir extension Liber Daemonis : cette équipe est spécialisée dans la création de faux datant des 1<sup>ère</sup> civilisations à la naissance du christianisme ; elle est dirigée par Morax). En rentrant chez elle, et en admirant ce beau miroir, elle remarque des signes Kabbalistiques plutôt tendance satanique à l'intérieur du cadre du miroir. Blasée, elle en reste bouche bée. Elle se dit qu'elle vient de perdre 860000 frs ! Moi cela me ferait mal au c... Elle regarde, encore, encore.. Pourtant ce miroir lui paraît bien d'époque, bizarre ! Stop ! ! ! Petite explication : " Un des membres de l'équipe olympique décide d'utiliser son pouvoir " Carbone 14 " sur le miroir pour l'authentifier et modifier son aspect. Tout ça, rien que pour tromper le monde. Bon, elle court vers le téléphone et fait le numéro de Pascal pour lui dire de venir vérifier l'authenticité d'un objet. (Pascal c'est le gros barbu) Pascal arrive, identifie l'objet, le regarde sous toutes les coutures (bien qu'il n'y ait pas de fils, ahah ! Non ? Bon.), pour Pascal cet objet date bien du 9<sup>ième</sup> siècle. Il lui dit qu'il embarque le miroir pour faire une analyse au carbone 14 pour être fixé sur la nature de l'objet. Le lendemain donc arrive, Pascal fait son test au carbone 14 et il se trouve bien que cet objet date du 10<sup>ième</sup> siècle ! Et là, l'équipe olympique peut bien rigoler ! Leur plan marche du tonnerre de dieu... Pascal et Justine sont un peu blasés, des signes démoniaques avec des runes vikings mais c'est à s'arracher tous les cheveux de la tête avec une pince à épiler. Seulement voilà, il n'y avait pas que des vikings à cette exposition, il y avait de la youyou force et tout et tout et Robert un démon d'Andromalius qui avait décidé de faire un tour pour voir, on ne sait jamais se que l'on peut y trouver... Robert avait aussi remarqué ce miroir et avait perçu les signes Kabbalistiques disposés dessus. Malheureusement, il n'avait pas réussi à monter plus haut que 860000 frs. C'est pas grave ce dit-il : " je l'aurais autrement " (ah, la perfidie de ces démons d'Andromalius ! " Pas trop pressé de récupérer le miroir (il se dit qu'elle allait bien faire des recherches dessus, et qu'il n'aurait plus qu'à les récupérer) En attendant, il l'observait, notant sur son calepin les petites

habitudes de la donzelle. Bon, maintenant qu'il avait fini son calepin il était temps de passer à la phase 2 : Elimination qui sera suivi de la phase 3 : récupération

#### **IV. C'est ici que ca commence ?**

Nous sommes le 25 février 2001, un dimanche (1 semaine après la vente aux enchères), dans la banlieue de Metz (près de la cité des merles), les joueurs sont réveillés en pleine nuit(vers 2h) par un coup de téléphone, et ce où qu'ils soient et même s'ils n'ont pas le téléphone. D'une voix autoritaire, un homme leur intime l'ordre de se rendre sans tarder dans le Bar du Trèfle. Le Bar du Trèfle est un bar-pub où s'affairent de jeunes étudiants en mal de sensations fortes qui dansent ou pogotent sur de la musique style Black Sabbath. Dès que les PJ entrent, ils sont pris par un serveur qui les emmène dans une arrière salle à l'abris des regards indiscrets. Un petit homme en complet noir très chic, portant des lunettes en écaille, les attend en contemplant l'écran d'un ordinateur portable. Il se présente comme Robert de Nadale, grade 2 aux ordres d'Andromalius.

" Ceci est une mission de routine, vous devez récupérer un miroir qui se trouve entre les mains de vikings et de ce fait les éliminer. Rien de plus facile ! voici une photo du miroir et des personnes à éliminer (il leur remet un dossier cartonné rose) . Une fois que vous aurez fini le travail revenez me voir ici. Vous avez 24h.

" le dossier et son contenu ":

- Une photo du miroir
- 4 photos des personnes à éliminer avec leurs noms et leurs adresses
- un emploi du temps détaillé de Justine( 8 - 12h et 15-18h) : elle se rend au centre ville pour travailler dans son magasin tous les jours sauf le dimanche (Après midi) entre 12 et 15h elle rentre chez elle pour manger et passer des coups de fils à ses amis. De là, les PJ devraient se diriger vers la maison de Justine :

· maison de Justine : Elle se situe dans un lotissement plutôt tranquille avec de jolies petites maisons sur des terrains qui tournent au alentour de 1000m<sup>2</sup>. La maison de Justine est entourée de belles grilles en fer forgées avec un portail automatisé. C'est une maison simple sans étage qui se différencie des autres par son style architectural qui ressemble aux maisons d'autan avec des porches à chaque entrée en bois. Un garage est situé à droite de la maison et devant l'entrée principale de la maison dans le jardin est disposé un puits qui ne semble pas condamné. Quand les PJ arriveront chez elle aux heures où elle ne travaille pas, plusieurs personnes seront avec elle (ce sont bien sur les 4 personnes à éliminer, ce sont des vikings) Sinon elle sera à son travail. L'intérieur de la maison est impeccable, on se croirait presque dans un musée ! Les plafonds sont hauts et cela a permis une exposition de grands tableaux style 18ième (pour les connaisseurs). Dans d'autres parties de la maison, sur les murs sont disposés des armes blanches et qui pour un œil averti semble avoir déjà servi.

- Le puits : En lui-même, il ne semble avoir rien de spécial, mais depuis que Grag en a entendu parler du miroir il s'y est réfugié. Et quel bonheur quand il remarque que c'est une viking. Grâce à ses pouvoirs qui restent quand même conséquents, il parvient à manipuler momentanément Justine pour l'intéresser à cette vente aux enchères. Le reste se fait bien sur tout seul, elle est de suite intéressée et décide de l'acheter. Quand les joueurs donneront

l'assaut, il faut savoir que Grag fera tout pour la protéger.(du moins pour l'instant) Quoi qu'il en soit, il faut que lors de l'assaut Justine arrive à s'échapper avec le miroir. Et qui c'est qui va se prendre une limitation ? Ben devinez ? Bon après s'être fait tirer les oreilles il se passe quoi ? Ce qu'il faut savoir, c'est que lors de la bataille chez Justine, Thomas Gamel était là, un peu à la bourre mais il était là. Pour lui tout seul tout ce monde cela faisait beaucoup, il se dit qu'il fallait attendre un peu et laisser tout ce monde s'épuiser pour pouvoir agir efficacement. Oh ! et là ! il voit Justine qui franchi son mur pour s'échapper de son poursuivant qui lui se crêpe majestueusement sur le mur. La chance lui souriait enfin, ne la perdant pas des yeux il se mit à la poursuivre. Après une course éperdue qui se finit dans la forêt à 1km de tout ça, il décida d'aller la voir, non sans s'être polymorphé (Ah! le vilain), au moins il allait être fixé.

" Bonjour, calme toi je ne te veux aucun mal " lui dit-il ! Ebahie, d'avoir été suivie, après un instant d'hésitation elle dégaine un poignard de sa ceinture.

" Non, arrête, je te dis que je veux t'aider écoute-moi d'abord, s'il te plaît " !

Elle lui fait un signe de se reculer et lui dit de dire ce qu'il pouvait faire pour elle. Après une lecture des pensées bien placée, qui lui permit d'en savoir un peu plus sur ce qui venait de se passer et lui permis de faire la corrélation entre les démons et le miroir qu'elle tenait crispée dans sa main gauche.

" Je peux t'aider si tu le désires, toute seule tu n'arriveras pas à leur échapper longtemps, à l'heure qu'il est, tes amis sont déjà sûrement morts, ce miroir , ils le veulent et si tu ne me fais pas confiance ils l'auront. "

" Pourquoi veux-tu m'aider ? Qui es-tu ? Et où est ton intérêt dans tout ça ?

" Excuses moi, je m'appelle Thomas Gamel, je ne veux t'aider que par amitié et par admiration envers toi. Le seul intérêt que j'ai de t'aider serait que tu me fasses confiance et que tu sois d'accord pour que nous partagions tout. En d'autres temps et lieux, j'étais au service de la hiérarchie divine mais maintenant je suis avec toi et c'est ce qui compte. "

" Je ne fais guère confiance aux personnes de ton espèce, et tes belles paroles ne sont pour moi que foutaise. Mais puisque tu es décidé à m'aider, je veux bien voir comment tu vas me sortir de là ? Je t'écoute, mais fais attention à ce que tu pourrais faire ou dire !

" Thomas décida de partir chez lui pour le faire le point et voir comment ils allaient envisager l'avenir !

### **V. Thomas T'auront T'auront pas !!!**

Eh oui ! Thomas a décidé sur un coup de tête de passer de retourner sa veste. Arrivé chez lui dans un appart tout miteux qui sent le renfermé, qu'allait-il pouvoir bien faire ?(Imaginez un appartement crasseux avec des photos de dessins animés accrochées sur tous les murs !) La première chose à faire était de se débarrasser des gêneurs qui pourrissaient la vie à Justine c'est à dire les PJ(histoire de la mettre en confiance et de gagner un peu de son estime). Ensuite, il fallait s'éclipser de la hiérarchie et surtout se casser très loin pour pas être retrouvé. Et surtout gagner le cœur de sa belle et ca c'était peut être plus dur car il fallait bien qu'un jour il lui montre son véritable visage ! !

## VI. C'est l'ouverture de la chasse aux démons.

Pour se débarrasser des joueurs, Thomas avait trouver une idée super : il suffisait de dire à ses supers camarades bourrins qu'il y a du démon à casser et le tour serait joué. Il restait plus qu'à retrouver les démons et à les attirer dans un piège. Grâce aux plaques d'immatriculation de leurs véhicules, un petit tour au commissariat et les adresses du ou des PJ sortaient sur listing.

*N.B :* Si les PJ ont pris soin de pas prendre leurs voitures on pourra considérer que Thomas obtiendra des informations sur un PJ d'une autre façon. Maintenant, il ne suffisait plus qu'à envoyer une lettre au démon sur laquelle serait écrite : ' Je vous donne rendez-vous devant l'entrepôt 11 désaffecté de la rue de l'industrie(entre la rue des douanes et l'avenue du centre), ce soir à 1h du matin, pour un échange du miroir contre 1000000frs en petite coupure.'

Ensuite, il appellera ses camarades et dira qu'il a appris que des démons aller faire une transaction, sûrement d'armes, à l'entrepôt désaffecté de la rue de l'industrie ce soir aux environs de 1h du matin. Ceci aura pour conséquence que les joueurs vont tomber dans une embuscade dès leurs arrivées et vont se faire canarder comme des pigeons par 2 sections lourdes et les supers potes anges top bourrins de Thomas. Thomas sera bien sur les lieux mais contempera de loin. Espérons que les joueurs prennent la poudre d'escampette sinon le combat risque de faire des trous dans les rangs. Voyant que son plan ne c'est pas passé comme prévu, Thomas un peu désespéré rentre chez lui annoncer la bonne nouvelle à Justine. Contrairement à ce qu'on aurait pu penser Justine ne l'accable pas et lui dit qu'il aura d'autres occasions pour s'en débarrasser. Thomas surpris, acquiesça d'un mouvement de la tête. (Mais qu'est ce que cette attitude cache ?)

Pendant ce temps Justine continuer de faire des recherches sur ce miroir, notamment par le biais d'Internet mais nada que dale ! Alors que Thomas était en train de réfléchir sur un de ses plans pour trouver une solution d'éliminer définitivement les joueurs, quelqu'un sonne à la porte. Merde se dit-il, qui cela peut bien être ! Il regarde dans son judas et là surprise ! Il reconnaît son contact angélique(ou ses coéquipiers s'ils sont en vie) ! Là petit moment de panique, il retourne vite voir Justine et lui de se planquer dans l'armoire et de ne plus bouger. Il lui explique rapidement qu'il n'est pas encore totalement parti de la hiérarchie et que... " Bon allez, vite, je t'expliquerais tout à l'heure !

" En prenant une bouffée d'oxygène il tourne la poignée de sa porte.(Il laisse tomber sa polymorphie). La suite dépend si ses camarades angéliques sont vivants ou pas. De toute manière au pire il ne peut se faire que remonter les bretelles, donc pour l'instant pas besoin de s'inquiéter. Une fois le monde parti, Justine ne fit aucune remarque de ce qui venait de se passer mais lui demanda d'aller voir à Notre Dame faire des recherches sur ce miroir. Et Thomas parti donc de ce pas à Notre Dame faire des recherches.

Pour Justine aussi il était temps de donner des nouvelles d'elle à son dieu et de lui monter ce miroir qui lui posait tant de soucis. Montrant le miroir à son dieu qui ne reconnaît pas la supercherie, ne comprend pas ce que ces signes démoniaques font dessus. Peut être que des vikings ont fait une alliance avec des démons dans le passé mais pourquoi ?

De plus un vieux message en vieux Danois est inscrit à l'intérieur du miroir qui, en faisant réfléchir la lumière parvenant sur la glace sur un mur permet de lire l'inscription. " Seigneur des morts que ta force alliée à celle de la puissance du Vahalla me procure force et puissance "

Que pouvait bien dire ce message ? Thor demande à Justine de continuer ses recherches et lui donne rendez-vous ce soir au bar " Chez André " pour faire connaissance avec ses nouveaux coéquipiers. Il lui demande de le recontacter dès qu'elle détient de nouveaux renseignements ; et, il s'en repart au Vahalla le dire à tout le monde ! Ca va jaser !

## **VII. Thomas n'a pas de chance mais c'est normal ! ! !**

Bon Thomas passe une mauvaise période mais c'est tout à fait logique. Ce n'est pas une nouvelle limitation qui vient de sortir et qui s'appelle malchance. C'est tout autre chose ! Sanné est la réponse à toute cette malchance. Maxime a retrouvé la trace de Grag qui le mène donc chez Justine. Très promptement, il retourne chez lui commence son rituel pour enfermer définitivement Grag mais...c'est encore un échec ! La Maxime est énervé. Aucun rituel n'arrive à aboutir. En plus il est loin de chez lui et il est obligé de fournir de gros effort pour se concentrer. Il fallait le rendre hors-service autrement. Il lui fallait des alliés, des alliés puissants ! comme par exemples des Anges ou des démons !Oui mais là, ce n'est que dans les films ! (et encore !moi j'en ai jamais vu !) Pour réfléchir, Maxime décide d'aller prendre l'air !

Et au détour d'un coin de la rue, il tombe nez à nez avec des skinheads ! Les skinheads commence à broncher sérieux avec Maxime, et commence à se faire lyncher quand notre cher Thomas arrive et en deux secondes fait voler les skins. Après une petite morale digne d'un évêque, il se retourne vers Maxime et lui tend une main amicale. Thomas le raccompagne chez lui, pour prendre un café et Sanné rentre pépère chez lui, pensant déjà à se qui allait faire. N'étant pas complètement dupe, Maxime se rend compte que Thomas est un Ange et qu'il allait pouvoir s'en servir. Maxime commence de ce pas à ensorceler le pauvre Thomas, et c'est à partir de ce moment qui lui arrive que des problèmes. Maxime ensuite l'ensorcelle pour qu'il tombe amoureux de Justine et chose faite il allait maintenant se préparer pour la vente aux enchères pour mener son plan à exécution c'est à dire l'élimination de Grag. Et il faut dire les PJ vont jouer un rôle essentiel à cette élimination.

## **VIII. Comment les joueurs vont retrouver la trace de Justine ?**

Pour retrouver la chère Justine, deux choix s'offrent : - Le premier est celui de faire des recherches sur le lieu de travail de Justine, on peut y trouver pour un œil averti une carte dans un énorme bouquet de fleurs où est inscrit : " Je t'aime ma petite fleur de ma vie " Signé : Thomas

N.B : Ce bouquet date d'avant sa rencontre avec Justine. Il ne lui avait pas encore parlé. On peut retrouver l'adresse de Thomas facilement en allant voir le fleuriste qui a livré les fleurs.

L'adresse est inscrite sur la carte : Aux boutons d'or. 3 Place de l'église. Metz. 74000.  
02.51.56.20.88

- Une deuxième reste si les PJ moulinent vraiment, on peut faire tomber les PJ sur Thomas...

## **IX. Que se passe t-il alors quand les PJ les retrouvent ?**

A partir de là il peut se passer plusieurs rebondissement :

- Les PJ tuent Justine et(ou) Thomas et récupèrent le miroir.

- Thomas et(ou)Justine s'échappent encore une fois Quelle que soit l'issue, il faut savoir que Grag sera là et jouera dans son intérêt. C'est à dire suivant les renseignements que les personnes peuvent lui apporter sur le miroir. Si Thomas et Justine ne peuvent plus rien apprendre sur l'histoire de ce miroir, il se mettra du coté des PJ( Sachant qu'il ne se montrera pas). Les PJ devront de toutes manières récupérer le miroir à la fin. Grag les observera et de toute manière les PJ devraient le donner au démon d'Andromalius. Grag donc suivra de très près ce démon jusque chez lui.

### **X. Mais que se passe t'il chez le démon D'Andro. ?**

(Cette scène ce passera le soir) Super content d'avoir récupéré le miroir, il examine sur tous les coins et recoins et... remarque que cet objet est une copie, masqué par une énergie magique ! Fou de colère( Tous ses espoirs de monter en grade sont foutus), il esquisse un mouvement pour jeter le miroir mais Grag qui est là n'entend pas de cela, Grag lui projette un jet de glace en pleine tête le congelant sur place et s'explosant sur le sol en rubicubes avant de disparaître en fumée. Grag décide de lire l'inscription sur le miroir et là, le scellé magique qui avait été fixé par Maxime se brise ; Grag est d'un seul coup aspiré par le miroir, il tente de résister( pendant ce temps Sanné de son coté commence son rituel...) Grag ne peut résister cette fois-ci le sort avait marché ! Au bout de quelques minutes de lutte, Grag est aspiré à l'intérieur du miroir, inactif.

N.B : Avant d'explorer en 1000 morceaux, Robert aura le temps de lancer un appel à l'aide au joueurs par télépathie ! Les P.J. devraient donc se rendre à son domicile, et remarquer qu'apparemment Robert était une gueille en combat car les traces de luttés sont insignifiantes. Les PJ remarqueront aussi le miroir posé par terre intact.

C'est à ce moment choisi que rentreront 5 Zombies (intelligent mais assez lents) envoyé par Maxime pour récupérer le miroir.(On pourra apprendre d'ailleurs que dans le cimetière local, 5 tombes ont été fracturées). Ils portent de longues toges noires à capuche. Les PJ devaient normalement contacter leur supérieur et leur raconter ce qui se passe. On passe donc à la deuxième partie du scénario !!!

Les PJ sont recontactés quelques jours après. Pendant ce laps de temps Maxime essaiera de récupérer son miroir aux joueurs. Alors il peut se passer des petites choses bizarres....qui font penser aux pouvoirs des vaudous( normal ! ca en est !).

On peut citer en vrac :

- destruction de leur voiture
- invasion de serpents et d'araignées chez eux
- fouille de leur habitat
- menace de mort leur disant de rendre le miroir
- Attaque de M-V...

Pour les PJ, je disais donc qu'ils étaient recontactés au bout de quelques jours. Ils sont tirés du lit par un coup de sonnette(4h du matin). Et en ouvrant leur porte une lettre avec un gros



autocollant rose fluo de la compagnie Créole. A l'intérieur, il n'y a pas de piège il s'agit bien d'un message officiel. D'ailleurs, ils peuvent remarquer que tout le voisinage a eu droit aux autocollants sur leurs portes.

Et vive le fan club de la compagnie Créole ! La lettre donne rdv aux PJ sur le Pont-Neuf à Paris, d'ici 24 heures. Sur place c'est le désert, il fait froid et il faut dire personne ne se balade dessus à 4h du matin. Seul une personne assise sur un banc, une personne frêle avec de petite lunette cerclée en fer semble attendre les PJ. Il est habillé d'un costard noir et une mallette en cuir repose sur ses genoux. Après les avoir invités dans une limousine située à quelques mètres de là. Il se présentera.

" Merci de votre ponctualité, je suis Kronos Prince Démon du temps et pour cette mission je serais votre unique contact. Nous avons fait quelques recherches sur ce fameux miroir mais malheureusement nous n'avons absolument rien trouvé de son histoire si ce n'est que je suis convaincu que ce miroir possède des propriétés magiques. Plusieurs Prince démons ont travaillé dessus (Vapula, et Morax) mais rien n'a pu être défini. Pour être fixé une bonne fois pour toute je vais vous envoyer au moment même où le miroir a été créé. Si mes calculs sont bons et d'après la date de création du miroir vous deviez atterrir en plein 10<sup>ème</sup> siècle. Une fois là bas, vous serez récupéré 6 heures après, juste le temps de nous dire le nom de la personne qui a créé un tel objet et de définir le pourquoi du comment ".Il conclura par : " vous avez des questions ? " Par une belle éclipse Kronos se concentrant avec à la main le miroir, utilise son pouvoir de projection temporel sur les joueurs et hop un petit saut dans le temps de 400 ans ! !

Et oui c'est encore la baise... pour les PJ, imaginez leur tête en se retrouvant à poil en pleine forêt. Il fait une chaleur torride, la végétation est abondante, les insectes pullulent et les PJ sont paumés et se demandent bien où il faut qu'ils aillent !

*Petite explication* : Morax est bien sûr la cause de tout cela, en voyant le miroir il a aussitôt utilisé lui-même son pouvoir pour que ce " faux " paraisse totalement " vrai " ! Et le vrai miroir dans tout ça ? ? ? Je rappelle que Grag est enfermé dans le " faux " miroir et que le " vrai miroir "(que détient Maxime) est toujours ce qu'il le tient en vie.

Soyons clair ! :

- Le vrai miroir s'il est brisé tue Grag

- Le faux miroir s'il est brisé libère Grag du miroir, mais il reste quand même sous l'apparence d'un fantôme. Mais alors pourquoi ils n'ont pas été projetés au 10<sup>ème</sup> siècle ? La raison se nomme Grag ! Etant à l'intérieur du miroir, il a réussi à influencer sur la destination des PJ (pensant que s'ils allaient au moment où il s'est fait transformer en fantôme, ils pourraient peut être influencer sur sa situation actuelle)

## **XI. Welcome to the jungle ! ! !**

Les PJ risquent de tourner quelques heures avant de trouver un petit village ; celui de Daéfé Dondé (le père de Sanné) et de ses acolytes. Si les PJ rentrent sciemment dans le village ils risquent de ne pas avoir assez réfléchi. Ils vont se faire attaquer tout de suite. (Des blancs tout nus qui se triment à poils dans un village de noirs ! ! C'est se foutre de la gueule du monde !) Sinon ils devraient voir la scène de combat qui s'est déroulée à cette époque c'est à dire

celle des Békés et de Grag(pendant que Grag combat les tontons macoutes les Békés font leur incantation pour enfermer Grag).

Et ce qui suit : C'est à dire que sous forme fantomatique il tue tout le monde et se casse dans la jungle... Et le Sanné Dondé qui récupère le miroir.

Et là, retour à la case départ, les PJ reviennent au 21ième siècle !

La suite dépendra du suivi du scénario c'est pour cela que je n'énoncerai que les idées principales:

- Maxime veut faire un échange avec les PJ( Un des PJ est atteint d'une maladie mortelle dont Maxime est responsable, et il veut bien la soigner s'il récupère le miroir. Bien sur cet échange se fera en pleine terre vaudou)

- Ici encore deux choix : Morax voyant que cette histoire tourne mal, reconvoquera les Pj en leur disant de reprendre le miroir que la hiérarchie possède, et a mis à l'abri, et de le casser...Quelle surprise quand le fantôme va sortir ! ou Morax décide d'éliminer les joueurs car ils peuvent être gênants pour lui sur du long terme. Il décide d'envoyer ses plus fidèles serviteurs pour les éliminer. Cette idée peut se greffer sur la première( " l'échange avec Maxime ")

- Les vikings passent à l'attaquent ! Ils ont retrouvé la trace des PJ Conduite de situation

### **Déroulement du scénario(du moins comme moi je pense...)** :

Intro : Les PJ sont contactés pour récupérer un miroir.

Scène 1 : Attaque des PJ chez Justine.

Scène 2 : Les PJ tombent dans un piège.

Scène 3 : Les PJ sont remarqués par le vaudou

Scène 4 : Thomas va à Notre-Dame faire ses recherches sur le miroir(il n'a pas le miroir). Les PJ peuvent tomber sur lui par hasard. A partir de ce moment Thomas peut être tué. Justine fait la rencontre de ses nouveaux collègues vikings.

Scène 5 : Recherche de Justine

Scène 6 : Elimination de Justine et de sa nouvelle coterie et de Thomas et..je crois que c'est tout ? !

Scène 7 : Appel au secours de Robert

Scène 8 : Chez Rooobeert, on fait la fête ! ! ! Et on casse du Zombie !

Scène 9 : Les petits problèmes désagréables à cause de Maxime le vaudou

Scène10 : Deuxième partie : Et hop ! un petit saut dans le temps !

Scène 11 : Vous voyez ....

Scène 12 : Blast final (Il faut toujours une super baston de la mort qui tue ! ! !) Elle n'est pas de moi elle est de BIFFRONS !

### ***LES PNJ:***

#### **Thomas Gamel(ange de Christophe)**

FO :3 VO : 4 PE : 4 PR : 3 AG : 4 AP : 2

Talents : Séduction envers les enfants +2 ;Esquive +1 ;Baratin +1 ;acrobatie +1 manipulation +1

Pouvoirs : Assommer +1, sommeil +1, Vo.sup.norm.+1, Télépathie +1, lecture des pensées +1, Charme+0, polymorphie +1, lumière +2, bond +1 , détection de l'invisible +1, chance

Pts de FO :18

Pts de pouvoirs : 25

Description : Thomas est un adolescent dans la force de l'âge tant pour son apparence que pour sa maturité. Il reste en marge de la société ne faisant qu'être balancé par le mouvement de celle ci. Thomas est un peu " je m'en foutiste ". Il en à rien à foutre de tout. Et il faut dire que depuis qu'il est avec ses collègues angéliques, il en a un peu marre d'assister des bourrins de la vie. Alors il laisse couler !

#### **Equipe d'ange (ange de Michel)**

FO :5 VO : 3 PE : 2 PR : 3 AG : 5 AP : 2

Talents : Arme de contact +2, arme de contact L.+2, esquive +1, tactique +1

Pouvoirs : Attaque multiple +1, Eclair +1, Armure +1, Vo.sup.norm +0, Détection du mal +0, Télépathie +1, Régénération +2, Maitrise +2

Pts de FO :18

Pts de pouvoirs : 24

**(Ange de Walther)** FO :5 VO : 6 PE : 3 PR : 2 AG : 3 AP : 2

Talents : Discussion +2, Baratin +1, loi+1, arme de contact +0, corps à corps +0, torture +1, esquive +1

Pouvoirs : Eau bénite+1, Paralysie +1, Vo.sup.norm+1, Aug perm VO, Détection du futur proche +1, Lire les sentiments +1, Dialogue mentale +1, Exorcisme +1

Pts de FO :24

Pts de pouvoirs : 21

**(Ange de Daniel)** FO :5 VO : 3 PE : 3 PR : 3 AG : 3 AP : 3

Talents : Arme d'épaule +1, corps à corps +1, esquive +1, soutenir le PSG +1, raconter des blagues racistes +1.

Pouvoirs : Armure +2, Arme d'épaule bénite(pompe), régénération +1, peur +1, Immunité aux maladies et poisons, Détection de l'invisible +1, Chair en pierre +2, Accès de colère.

Pts de FO :24

Pts de pouvoirs : 18

Description : Cette équipe Angélique est une vraie équipe de clown ! Du moins si on veut ! Ah, il est clair qu'elles font leur boulot avec du cœur ! Ce sont de vrais fanatiques, il n'hésite pas à faire du ménage quand ils peuvent même si pour cela ils doivent oublier quelques principes de discrétions.

Section lourde+ van blindé (Fo16/-6) protection 4 FO :2 VO : 2 PE : 2 PR : 2 AG : 2 AP : 2

Talents : Arme d'épaule +1, corps à corps +1, esquive +1, Arme de poing +1 ; lancer +1 ; Arme lourde +1 Pouvoirs : Armure +0, Immunité peur

Pts de FO :5

Pts de pouvoirs : 4

Equipements : Gilet pare-balles(x5) ; M16(x3) ; grenades (x5); Arme lourde(x2)

**Justine Vivier (viking aux ordres de Frigg, déesse de la terre)** FO :3 VO : 3 PE : 1 PR : 1 AG : 3 AP : 4

Talents : corps à corps +1, esquive +1, médecine +1, baratin +1, séduction +1, anglais +1, arme de contact +1, histoire +0, sculpture +0, peinture +0.

Pouvoirs : Invisibilité +1, épée courte magique, Trompe +1, guérison +1, message de la terre +1 Pts de FO :6 Pts de pouvoirs : 12

Description : Justine est une femme d'âge mûre (34ans), elle est très belle, elle possède de très long cheveux noirs de geai, un visage très fin avec de grands yeux verts. C'est une femme qui n'a pas froid aux yeux et qui va jusqu'au bout des choses. Elle a le cœur sur la main et n'hésitera pas à aider quelqu'un qui est en difficulté.

## **Son équipe de vikings**

Pascal viking aux ordres de Thor, dieu des tempêtes FO :4 VO : 2 PE : 2 PR : 2 AG : 4 AP : 1

Talents : esquive +1, arme de contact lourde +2, science +1, archéologie +1, connaissance des runes +1

Pouvoirs : Signe du marteau +2, Armure +2, Hache à 2 mains magique, Eclair divin +1

Pts de FO :7

Pts de pouvoirs : 11

viking aux ordres de Odin, dieu de la guerre FO :5 VO : 1 PE : 3 PR : 1 AG : 4 AP : 1

Talents : corps à corps +1, esquive +1, arme de contact lourde +2, magie runique +1 Pouvoirs : Mur d'acier+1, Armure magique +1, Destruction +1, Berseker +2

Pts de FO :8

Pts de pouvoirs : 10

viking aux ordres de Njord, dieu des voyages FO :2 VO : 2 PE : 4 PR : 3 AG : 2 AP : 2

Talents : corps à corps +1, esquive +1, Astronomie +1, magie runique +1, connaissance des océans +1

Pouvoirs : Destruction +1, Divination +1, Marche sur l'eau +1, Orientation +1

Pts de FO :5

Pts de pouvoirs : 10

viking aux ordres de Ullr, dieu de la chasse FO :2 VO : 2 PE : 3 PR : 3 AG : 4 AP : 1

Talents : corps à corps +1, esquive +1, Discrétion +1, Arc +1, Course +1, survie en foret +1

Pouvoirs : Invisibilité +1, Transformation(loup) +1, Arc magique +1, Cible +2

Pts de FO :5

Pts de pouvoirs : 11

**Robert démon d'Andromalius** FO :2 VO : 5 PE : 3 PR : 3 AG : 4 AP : 3

Talents :Baratin +1 ; Discussion +1 ; savoir faire +1 ; Séduction +1 ; Corps à corps +1 ; esquive +1 Pouvoirs : Invisibilité +1, Faiblesse +1, Anaérobiose ; Détection du bien +1 ; Détection de l'invisible +1 ; Détection du danger +1 ; Dialogue mental +1 ; Feu +1 ; Griffes +1 ; humanité +3

Pts de FO :10

Pts de pouvoirs : 26

**Grag le fantôme anciennement au service de Gaziél** FO :5 (-) VO : 5 PE : 3 PR : 3 AG : 4(-)  
AP : 3(-)

Talents :Baratin +1 ; Discussion +1 ; Discrétion +2 ; esquive +2 ; Corps à corps +2 (-);  
Grimpé +1 (-); courir +1(-) ; Arme de contact +2(-) ;

Pouvoirs : Invisibilité +1, Faiblesse +1, Anaérobiose ; Détection du bien +1 ; Détection de  
l'invisible +1 ; Peur +1 ; Onde de choc +1 ; Vo.sup.norm.+1 ; Télépathie +1 ; Régénération +1  
; Contrôle insectes et arachnides +1 ; Glace +1 ; Séisme +2.

Pts de FO :16

Pts de pouvoirs : 30

**Maxime le vaudou** FO :1 VO : 5 PE : 2 PR : 1 AG : 3AP : 1

Talents : Théologie Vaudou+1 ; Français +1 ; Arme de contact +1, Esquive +1 ; Arme de  
poing +1 Pouvoirs : Amulette de protection +1 ; Philtre d'amour +1 ; Message du grand  
maître +1 ; Bénédiction de maîtresse Alisée +1 ; Protection de Papa Legba +1 ; Statuette de  
malheur +1 ; Statuette de handicap +1 ; Manger âme +0 ; Parler avec les morts +1 ; Réveiller  
les morts +1 ;

Pts de FO :4

Pts de pouvoirs : 24

Equipements : Amulette de protection(1) ; Philtre d'amour (2) ; Fétiche sacré ; Statuette de  
malheur (1) ; Statuette de Handicap (1) ; Colt44

Description : Sanné est d'une corpulence chétive, son âme est rongée par la haine qu'il  
éprouve envers Grag. Pour lui la vengeance de ses ancêtres est une mission primordiale et rien  
ne pourra lui faire changer sa vision des choses. Il est prêt à se sacrifier s'il a une chance de  
détruire l'ennemie de ses ancêtres. Ce qui ne veut pas dire non plus qu'il est suicidaire, il sait  
peser le pour et le contre.

**Zombies vaudous** FO :5 VO : 2 PE : 2 PR : 1 AG : 2AP : 1

Talents : Corps à corps +2 (Puissance totale +2)

Pouvoirs : Amulette de protection +1 ; Philtre d'amour +1 ; Message du grand maître +1 ;  
Bénédiction de maîtresse Alisée +1 ; Protection de Papa Legba +1 ; Statuette de malheur +1 ;  
Statuette de handicap +1 ; Manger âme +0 ; Parler avec les morts +1 ; Réveiller les morts +1 ;

Pts de FO :8

## **Les Vaudous les véritables !!!**

Tonton macoute local: F0 :2 VO: 1 PR: 3 PE : 3 AG:4 AP:1 PP :4

Talents : Esquive+1 ; Arme de contact+2 ; Créole+ 1; Théologie Vaudou+ 1 ; arme d'épaule+1; français+0

Pouvoirs : Arme de mort+0(2pp,rituel de 7-Rumin, Dommage : RU pts), Guerrier sanglant d'Ogoun Badagris+ 1 (2pp,cérémonie 1h, niv+3 arme, 2att/s, RU heure(s))

Equipements : machettes, fusils à pompe, vêtements crâdes aux couleurs locales.

Tonton macoute pas très fin: F0 :3 VO: 1 PR: 1 PE: 4 AG: 4 AP: 1 PP :4

Talents :Esquive+1 ; Arme de contact+ 1 corps à corps +2 Arme de poing +0 ; arme d'épaule+2 ; arme lourde +0 Pouvoirs: Crochet D.Ouedo+0(1PP); Protection de Papa Lesba+l(2pp)

Equipement : M16, machette, M60, revolvers, traillis

# Les pJs

Démon de Malthus " prince des maladies " : Arthur Loïselle Couverture : Médecin  
Anesthésiste

FO :3 VO : 4 PE : 3 PR : 3 AG : 4 AP : 1

Talents :Médecine +2 ; Chimie +1 ; Corps à corps +1 ; esquive +1 ; Voiture +1 ; Anglais +1  
Pouvoirs : Griffes(5cm) +1 ; Peur(contact) +1 ; contrôle des humains +1 ; Maladie +1 ;  
Immunité aux maladies et poisons ; Anaérobiose ; Pas de nourriture ; Vo.sup.norm +1 ;  
Infection +3 ; Yeux rouges vifs

Pts de FO :12

Pts de pouvoirs : 21

Couverture : médecine Anesthésiste

Récupération :

- Victime tuée par maladie( par la faute du personnage) +2

- Par heure de repos dans un foyer d'infection( charnier, eau croupie, détritus)\* +1 \*: Il est conseillé au personnage d'être immunité aux maladies pour récupérer des points de pouvoir de cette façon

Grades :2 Chevalier des épidémies : ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de diagnostiquer une maladie sur un patient ou sur un lieu (infecté) simplement en le touchant.  
Capitaine de la garde moribonde : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de causer des maladies bénignes sur toute créature qu'il touche.

Description : Arthur Loïselle est devenu à sa mort un démon de Malthus ; mort d'une leucémie à l'âge de 53ans, il a l'apparence d'un homme âgé affaibli par la maladie. Il mesure à peine 1m56 pour 43 kg . D'une corpulence frêle et de teint diaphane seuls ses yeux trahissent son apparence, ; regard froid sans profondeur il garde toujours un aspect sérieux et autoritaire. Ce démon reste mélancolique mais sans aucune limite à l'infamie. Son respect de la race humaine et de ses semblables( il se croit supérieur) lui valent beaucoup d'admiration de la part de son supérieur. Il ne cherche pas le mal gratuit mais appliquera avec froideur toutes les missions qui lui seront confiées et usera de tous ses pouvoirs pour y parvenir. Ambitieux et rusé il est capable de se faire des amis dans le seul but de mieux les manipuler. Il refuse le combat et utilisera aux mieux les autres pour se protéger. Il s'entend bien avec tout le monde sauf avec Patrice qui lui prend la tête quand il veut l'amener faire une partie de chasse ! Son point de vue reste toujours différent à celui de Patrice et il essaie toujours de prouver que c'est lui qui a raison ; que Patrice est un nullard, qui ne prend que des décisions foireuses.



Démon de Uphir " prince de la pollution " : Marco De Melos Couverture : Trafiquant de produits chimiques

FO :4 VO : 4 PE : 4 PR : 2 AG : 2 AP : 3

Talents :Médecine +2 ; Chimie +1 ; Informatique+1 ; Esquive +1 ; Arme d'épaule +1 ; Lancer +1 ; Voiture+1 ; Camion +0 ; Anglais +0

Pouvoirs : Acide +2 ; Vo.sup.norm +1 ; Immunité aux maladies et aux poisons ; Régénération +0 ; Forme gazeuse +1 ; Douleur +1 ; Aug.perm.Vo ; Vengeance toxique +3

Pts de FO :14

Pts de pouvoirs : 20

Couverture : Trafiquant de produits chimiques

Récupération :

- par 4h de sommeil dans une poubelle(pleine) +1

- par heure passée dans une baignoire de produits chimiques toxiques +1

Grades : 2 Chevalier de la Strychnine : tout démon de ce grade pourra en un instant, déterminer le taux de toxicité de tout matériau observé. Capitaine du Pyralène : tout démon de ce grade peut rendre faiblement radio-actif tout objet ou personne qu'il touchera, et ceci sans effet grave pour la victime(tout du moins à court terme)

Description : Marco est mort en 1995 d'une infection cutanée dû à une utilisation trop prolongée de produits toxiques(il est paraguayen et travaillait dans une fabrique clandestine de production d'armes chimiques à Marseille en France) mort à l'âge de 16ans , il apparaît comme un jeune sud Américain à fort accent espagnol d'environ 1m70. Son caractère de battant( il a immigré seul pour un meilleur...monde.) et sa haine viscérale de la sainte église catholique et de son dieu qui lui ont infligé tant de douleur, lui ont valu l'assentiment de puissants démons. Il n'a plus foi en rien, très irritable et sans lien amical ni familial, il reste un solitaire confirmé. Il a fait de son apparence de jeune inexpérimenté un de ses atouts principaux et use et abuse de son charme. Marco lui adore la violence gratuite il veut faire ressentir au monde ce qu'il a dû supporter tout au long de sa vie. Il est maintenant devenu le responsable d'une partie de l'usine, cela fait maintenant 6 ans qu'il est démon et que l'usine brille par ses actions. Plusieurs de ces produits ont été vendus dans plusieurs pays du monde.

Démon de Haagenti " prince de la Gourmandise " :Marie-Charlotte Bonnepatate Couverture :Ancienne femme de ménage

FO :3 VO : 4 PE : 3 PR : 4 AG : 4 AP : 1

Talents :Discrétion +2 ; Cuisine +2 ; Ménage+1 ; Acrobatie +1 ; Esquive +1 ; Comédie +1 ; Arme de contact +1 ; Humour +1; Voiture+1 ; Anglais +1

Pouvoirs :Dents +2 ; Immunité aux maladies et aux poisons ; Pas de nourriture ; Rebond(balles) +1 ; Acide +2 ; Bond +1 ; Aug.perm. FO ; Goinfrerie +3

Pts de FO :12

Pts de pouvoirs : 20

Couverture : Ancienne femme de ménage

Récupération :

- par 10kg de nourriture absorbée +1

- par 100kg de matière absorbée +1

Grades : 2 Chevalier des festins : accorde la capacité de détecter toute forme de nourriture(absorbable par un être humain normal) dans un rayon de 20m Capitaine des cannibales : accorde le pouvoir de donner n'importe quel goût(bon ou mauvais) à la nourriture qu'il touche et ceci pour 1D6 mn.

Description : Si vous aimez la bonne bouffe chargée en calorie, elle est la chef. Elle est l'archétype de la bonne vieille ménagère de 50ans qui a trop forcé sur les bonbons étant petite. Avec ses 120 kg bien pesées et son mètre cinquante, mieux vaut que l'espace entre les portes soient élevés. Son sourire est des plus charmant ! Avec ses dents pourris par la nicotine et son haleine fétide, pas besoin de bombe anti-mouche. Vous l'aurez compris Marie-Charlotte est un remède contre l'amour à elle toute seule. Marie-Charlotte a souvent quelques différends avec Patrice au niveau de sa cuisine et il n'est pas rare que les autres démons du groupe soient mêlés à leur prise de position. Sinon, elle est une franche rigolarde, et les blagues bien vaseuses sont pour elle le moyen de s'exprimer. A part Patrice avec qui vous avez de petits différends culinaires, vous appréciez tout le monde et surtout Martin( Vous le trouvez super choux).

Démon de Caym " prince des animaux" : Patrice Boncoeur Couverture :Bûcheron

FO :6 VO : 1 PE : 3 PR : 4 AG : 4 AP : 4

Talents : Esquive +3 ; Arme d'épaule +2 ; Lancer +1 ; Arme de contact +1 ; Course +1 ; Survie en forêt +3 ; Discrétion +2 ; Acrobatie +1 Pouvoirs :Griffes +2 ; Talents(x2) ; Vol +1 ; Vitesse +1 ; Tronçonneuse maudite ; Contrôle des mammifères et marsupiaux +1 ; Armure +2 ; Transformation +3 ; Aug. Perm de la force ;

Pts de FO :18

Pts de pouvoirs : 21

Couverture : Bûcheron

Récupération :

- par animal tué(taille mini de la souris) +1

- par animal tué(au moins de la taille cheval) +2

Grades : 2 Chevalier du chat noir : permet de communiquer sans problèmes avec un animal.  
Capitaine de la nuée mortelle : permet de déceler la présence d'animaux dans un rayon de 20m. (nombre exact et taille approximative)

Description : Patrice est un démon de Caym pure souche. Il vit dans la nature mais ne fait pas un avec elle. Sa passion c'est la chasse. La chasse au sens large du terme. N'importe quoi ou qui fait l'affaire. Certains chasseurs d'ailleurs en ont déjà fait les frais. Quand vous voyez arriver un gars de près de deux mètres avec la barbouze à la Rabbi Jacob faisant tourner sa tronçonneuse maudite tel un Jason dans le film vendredi 13. Ca vous laisse de marbre. Sinon, quand on le connaît bien, c'est un bon vivant. Qui pourra dire que faire un pique-nique en pleine nature en bouffant du sanglier c'est pas le panard ! Du moins vaut mieux pas dire le contraire ! " Hum !!! quelle est bonne ta viande ! "(d'ailleurs, mieux vaut ne pas se poser des questions sur la nature de celle-ci) La seule personne qui critique sa cuisine c'est Marie-Charlotte, cette grosse vache ! Patrice ne peut vraiment pas la voir ! A chaque fois c'est moins une avant qu'il ne lui en colle une. Heureusement que ses collègues sont là pour calmer les esprits ! Patrice étant humain est mort lors d'une partie de chasse qui a mal tourné. Complètement bourré, il a pris une mauvaise balle en pleine tête par l'un de ses coéquipiers qui était aussi cramé que lui.

Démon de Shaytan " prince de la laideur" : Martin Chattelatue. Couverture : Médecin-Psychologue

FO :4 VO : 3 PE : 3 PR : 3 AG : 3 AP : 3

Talents : Esquive +1 Arme de contact +1 Vivisection +1 ; Médecine + 1 ; Corps à corps +2 ; Baratin +1 ; moto +1 ; Anglais +1

Pouvoirs :Armure +2 ; Langue barbelé +1 ; Faiblesse +1 ; Douleur +1 ; Malédiction laideur +1 ; Aug.perm.AP ; scalpel Maudit ; Aug.temp de Ap +2 ; Détection de l'invisible +1 ; Décrépidité +2, Schizophrénie

Pts de FO :18

Pts de pouvoirs : 25

Couverture : Médecin Psychologue

Récupération :

- par personne rendue laide (ou défigurée)\* +1 \* : sans utiliser le pouvoir " décrépidité " qui n'est pas permanent.

Grades : 2 Chevalier du furoncle : permet de faire apparaître un gros bouton sur la figure de n'importe quelle personne qu'il regarde( pour 1D6 mn) Capitaine des lépreux : permet de diagnostiquer la ou les maladies dont souffre un être humain qu'il touche.

Description : Martin est un beau jeune homme plein d'énergie. Sa passion pour l'innocence et la beauté des choses en ont fait un snobinard. Mais faites attention à lui, il ne se complaît que

dans le vice et la perfidie de toutes choses. Le fait pour lui de " casser cette harmonie de la nature " en ont fait un tueur maniaco-dépressif et psychopathe. En un mot c'est un malade ! Il adore tout ce qui touche à la souffrance et la torture aussi bien physique que psychologique. Ce qu'il faut savoir c'est que ses coéquipiers ne se doutent même pas qu'il est comme ça ! Car avec ses coéquipiers démoniaques il est plutôt du genre à suivre le mouvement ! A ne jamais s'énerver et toujours approuver ce qu'on lui demande. Vous n'avez jamais invité vos coéquipiers à venir chez vous du fait que vous collectionnez vos derniers chefs-d'œuvre dans une chambre froide. Un autre dérangement mental qui peut vous faire défaut est votre passion pour la nécrophilie.(Vous auriez été un démon de Biffrons on aurait rien dit mais là !...) Il vous semble que Marie-Charlotte a remarqué quelque chose et ces derniers temps vous avez du mal à vous contrôler.