



# **7ème Salon Aquitain des Jeux de Simulation**

**Samedi 23 & Dimanche 24 Février 2008**

**SCÉNARIO POUR MU POUR  
5 JOUEURS**

**Par Grégory ANGUENOT**



Les **DIX** Fléaux auront ta  
peau !!

## **Intro :**

Ce scénario se décompose en 2 parties. La première mènera les joueurs sur une enquête qui les entraînera dans une sombre histoire de pollution humaine. La deuxième partie confrontera les Pjs à un groupe de démons hauts gradés exploitant les Dix fléaux de la bible pour leurs comptes.

## **Intrigue :**

Les joueurs seront convoqués à N-D, leur contact sera un serviteur de Dominique, dans une soutane de prêtre, aussi petit que désagréable il emmènera les PJs dans les sous-sols de N-D dans une petite pièce exiguë pour y énoncer leur mission, remplir les formulaires adéquats ...

Depuis une semaine la ville de Colima au Mexique est en proie à une cohue de fanatiques désespérés. Des milliers de personnes affluent devant la petite église de Colima pour espérer un miracle. Ce rassemblement ressemble à un pèlerinage de Lourdes, avec en plus des gens pauvres et désœuvrés. La mission des joueurs est de se rendre sur place pour voir ce qu'il en est.

Leur contact sur place se nomme Juan Perez un dissident local du maire actuel. Les joueurs prendront contact avec lui à leur arrivée.

Colima est située à environ 50km de la côte Pacifique du pays, elle compte une population de 210 000 habitants. C'est une ville polluée, sachant que tout le Nord de la ville est une vaste zone industrielle dont une usine pétrochimique qui ne se gêne pas de rejeter des déchets toxiques. Le centre ville est parsemé d'immenses grattes ciels plafonnant sur le voile de pollution qui englobe la ville. Autant dire que l'on ne voit pas d'étoiles la nuit. Il arrive même que des oiseaux migrateurs tombent du ciel asphyxié par la pollution. Le Fleuve Balsas qui traverse la ville prend de temps en temps des teintes rouges dues aux rejets toxiques.

## **L'arrivée à Colima :**

Les PJs arriveront de Mexico en avion dans l'aéroport de la ville. Malheureusement pour eux pas de contact sur place pour les accueillir... En fait, il s'est fait dessouder par 2 démons travaillant pour l'usine Pétrochimique (PETT).

Les joueurs devront donc dès le début se familiariser dans cette grande ville. Et pourquoi ne pas essayer de retrouver leur contact qui habite dans les quartiers d'affaires de la ville ? Ils ne trouveront rien de concluant de toute manière à part son programme politique pour la ville.

**L'église de Colima :** Petite église des années 40 avec une grande hauteur de plafond. La coloration bleue et orangée des vitraux offre une ambiance chaleureuse propice à la méditation. Parmi le mobilier liturgique, sobre et élégant, on retiendra surtout les fonts baptismaux, véritable sculpture de béton et de métal. La toiture s'incline en 2 faces d'où

s'élance au dessus de la porte centrale une immense croix métallique. Les PJ devraient remarquer d'énormes lézardes sur le mur droit ainsi qu'un effondrement de la chaussée sur ce côté. Le Père Paz, un vieillard de 67 ans marqué par les années dirige cette église depuis 1972.

Les PJ pourront aussi découvrir une immense foule de gens des environs et des campagnes les plus reculées pour avoir leur petit miracle en touchant le corps du père Bónilla. Le récent tremblement de terre a fait effondrer une partie de la crypte où reposait le cercueil du Père Bónilla. Le tremblement de terre a ouvert une galerie menant à sa dépouille. La première personne qui a découvert le corps est un ouvrier en bâtiment (Ruan Moradès) venu pour constater les dégâts. Ruan est un cinquantenaire bedonnant, fervent croyant catholique et pratiquant, il a appris l'année dernière son cancer de la gorge alors qu'il n'avait jamais fumé. Se réfugiant dans ces prières il attend le jour de sa mort avec dignité. Suite à sa découverte, le lendemain il constata qu'il allait bizarrement mieux et après un examen, il apprit que son cancer était en rémission. La nouvelle « du miracle » ne tarda à se propager. Et bientôt, s'en suivit cette cohorte de gens désespérés et avides de miracles. Les Pjs feront donc face à une foule de miséreux, de malades en tout genre.

La galerie est remplie de malades agonisant et comateux ceci n'étant pas totalement du à leur état de santé (voir le chapitre quand ça coule...).

Cette galerie est en fait un ancien puits de pétrole asséché. Le tremblement de terre n'a fait que la révéler. La chute du cercueil a ouvert le cercueil du Père Bónilla qui est mort il y a 40 ans.

### **Quand ça coule...**

Juan, voulant faire un rapport sur la situation avant l'arrivée des Pjs, se rend sur les lieux et découvre dans une galerie annexe où se trouve le corps du défunt, un spectacle assez désolant. Les galeries environnantes sont d'immenses stocks de produits toxiques. Les cuves qui sont entreposées suintent d'un liquide rouge et épais qui recouvre la plupart des sols. Cette pollution est le résultat d'une exploitation outrancière et peu orthodoxe de l'entreprise pétrochimique de la ville. Malheureusement pour Juan, il tombe au moment où « Pépito » et « Pépita » entreposent leur cuve toxique pour leur chère entreprise peu respectueuse des chartes de l'environnement. Il n'aura pas le temps d'en voir plus...

Les gaz dégagés sont de l'éthanol et du méthanol qui ont la particularité de provoquer quand ils sont inhalés une sorte de transe et des hallucinations. Il a aussi la particularité de préserver les tissus humains. Le corps du Père Bónilla est parfaitement conservé bien qu'un peu palot quand même☺. On peut remarquer sur son corps des suintements dus à la réaction chimique du corps avec les gaz environnants.

## **Conclusion :**

Les Pjs devront démonter cette pollution écologique due à cette entreprise (sachant que les autorités locales sont au courant de la pollution outrancière de l'entreprise moyennant pot de vins) et aussi faire face à des milliers de pèlerins désespérés qui veulent leurs guérisons ou leurs rédemptions.

## **L'usine pétrochimique PETT :**

L'usine est construite en 1901 par la Compagnie du Phospho-Euano, pour la production d'engrais. Elle comprenait alors bureau, logement du directeur, chambre à plomb, générateur, salle des machines, ateliers de broyage et de malaxage, séchoir, magasin, écurie, cheminée, pont bascule et rail. Elle connut de multiples restructuration pour devenir en 1972 une usine pétrochimique dans des activités aussi diverses que la cosmétique, les médicaments, les élastomères, les solvants et détergents...

L'entreprise s'étale sur 1200 Ha et emploi 4000 personnes. Elle est entourée de barrières électrifiées et barbelés. Des patrouilles de sécurité privée (et armés) surveillent le site.

Citlali Puoundac est le PDG de cette entreprise depuis 38 ans.

Elle emploie nos 2 démons d'Uphir dans ce scénario.

## **Deuxième Partie :**

Quelques semaines après leur dernière mission, les Pjs seront convoqués par le même contact pour une autre mission. Leur investigation se déroulera aux Etats-Unis dans l'état du Sud qu'est la Louisiane dans une petite ville populaire pro bush du nom de Heven. Elle est située à une cinquantaine de km de la Nouvelle Orléans.

Cette petite ville est le terrain de jeu de 5 démons. Venus là pour mettre un joli bordel et en même temps discréditer le pouvoir du seigneur en mettant en scène un remake des 10 fléaux.

(Voir les 10 fléaux en annexe)

Heven est une ville de 2800 habitants, entourée d'une forêt luxuriante et marécageuse, elle est traversée par le Mississippi où des forêts de cyprès chauves couvrent les berges. Les abords du fleuve sont aussi parsemés de roseaux. Une grosse partie de la ville exploite la pêche comme activité.

Heven est une petite ville très croyante et républicaine à mort (82% de pro bush). Elle dispose d'une jolie petite église avec son prêtre au tendance fasciste. La ville est composée à 100% de blancs... On peut même lire sur une pancarte en entrée de ville : Activez ! Dieu n'a pas que ça à faire.

L'intervention des Pjs dans cette ville est due à l'apparition du 1<sup>er</sup> fléau. L'eau du Mississipi est devenue rouge sang. Les habitants du village accusent une jeune fille de 12 ans qui aurait retrouvé son frère mort dedans.

La famille de la jeune fille (Alice) Mc Connel vit reclus dans une petite mansarde à l'écart de la ville. La mère Loren est une adepte d'un culte religieux, elle vit seule avec sa fille qu'elle considère comme un blasphème. Elle la tient responsable de la mort de son fils aîné (John) (voir le chapitre : La famille Mc Connel...)

Les Pjs seront accueillis par l'adjoint maire (Doug Finley), un jeune homme (30ans) dynamique, un peu décalé dans cette ville de beauf. C'est un homme très élégant, qui invitera même les joueurs à leur hébergement. Doug est un des démons infiltrés et repérera tout de suite les joueurs. Il fera tout pour ne pas être découvert, et se faire passer pour le joyeux samaritain prêt à aider son prochain.

S'ils le désirent Doug leur fera visiter la ville ainsi que les alentours. Cette partie de la ville est plutôt récente car l'ancienne a été entièrement rasée suite à une éruption volcanique il y a plus de 100 ans. Dans les ruines de celle-ci on y trouve un des plus vieux mausolées en commémoration des victimes de cette catastrophe. Si les Pjs vont faire un tour près du fleuve ils remarqueront que l'eau est bel et bien rouge sang et possède la même texture. Et ceci entre les 2 barrages en amont et aval de la ville.

*Une des fausses pistes : L'usine pétrochimique de Bâton rouge situé juste en amont du barrage.*

### **La famille Mc Connel :**

Elle vit reclus dans la forêt où on y accède par une petite piste de terre. Cette une maison rustique en bois. Une grille de métal pour garder les bœufs fait office de portail.

L'intérieur de la maison est sale et peu entretenu ; quelques vieux meubles décoorent les pièces, où s'accumule la poussière. Les tas de cafards se baladent tranquillement dans la maison. Des tâches de sang coagulé joncent le sol dans la cuisine et l'entrée (il s'agit des pertes de sang de la jeune fille qui vient d'avoir ses 1ères règles)

Dans la cuisine se trouve un passage derrière une armoire qui mène à la cave. La cave est l'endroit où s'offient les sacrifices (voir plus bas). On y trouve une cellule avec quelques vieilles poupées chiffonnées, une table et des instruments de tortures ayant visiblement déjà servis.

A l'étage de la maison se trouve 2 chambres (d'enfants), avec photos, jouets usés...

S'ils viennent quand Loren (mère) est là, ils tomberont sur une femme hystérique d'une 40aine d'année :

« Vous venez pour tuer ma petite fille ? Elle n'a pas besoin d'aide... vous ne comprenez pas... »

Si on la questionne sur son fils mort, elle commencera à divaguer mais on pourra en sortir quelques phrases intéressante : « il ne savait pas ce qu'il faisait... Je ne suis pas arrivé à temps »

Si on interroge les habitants sur cette famille les Pjs pourront apprendre :

Au Noël dernier, des tas de motos sont passées par chez nous pour s'arrêter chez les Mc Connel, on pouvait même les entendre psalmodier (certains diront aussi que ce n'est que des rumeurs).

**Explication :** Dans cette famille de branque, Alice est le deuxième enfant de la famille, née d'une fornication sectaire avec un démon. Alice est une succube mais n'a pas particulièrement connaissance de sa nature maléfique. C'est une gamine sans éducation qui a été dénigrée par sa famille, elle s'est élevée toute seule et vit maintenant comme une autiste. Depuis plusieurs générations, certaines familles gardent leur premier né et sacrifie les autres à leurs « seigneurs ». En échange de cela, leur seigneur leur promet une vie après leurs morts. La jeune fille lors de son sacrifice se fait la belle, son frère aîné (16ans) coure la rattraper et lui plante un couteau en plein cœur, cependant Alice réagit et tue son jeune frère en lui projetant une onde choc. La mère arrivée sur les lieux à cet instant, y perd le peu de santé mentale qu'elle possédait et s'enfuit chez elle en hurlant des choses incompréhensibles. Quelques heures plus tard la police retrouve le corps du frère alerté par les bikers. Phénomènes étranges l'eau est déjà rouge sang (c'est à ce moment que nos démons commenceront leur plan). Nos démons s'occuperont un peu plus tard de cette succube qu'ils n'avaient même pas remarqué.

Le corps du frère : Après expertise de la morgue locale, qui en conclue à un choc violent à l'abdomen qui aurait causé la fibrillation du cœur puis un arrêt cardiaque. Le corps possède une marque dans le dos (c'est le signe de reconnaissance de la secte)

**NB :** Si les Pjs font des analyses sur l'eau de la rivière, ils pourront apprendre que c'est du sang humain. Les démons ont mis au point une algue toxique qui modifie la structure de l'eau et la transforme en une texture qui a la même propriété que le sang humain.

## **PREMIER FLEAU :**

Lors de leurs recherches aux abords du fleuve, ils seront surpris par des milliers de crapauds qui tomberont des arbres raides morts (du à toxicité du fleuve).

## DEUXIEME FLEAU :

Les animaux de la ville (buffle) commenceront à se comporter bizarrement, les traites ne donneront plus rien.

Les PJs pourront même se faire attaquer par un taureau s'ils traînent autour d'une propriété.

NB : Grâce au pouvoir Infection, nos démons ont pollués les sources d'eau potable de la ville et divers puits.

## TROISIEME FLEAU :

Une tonte de cheveu est organisé dans la salle des fêtes, ceci du à une infestation de poux

La réponse à ces malheurs ambiants sera un rassemblement des plus intégristes qui croient dur comme fer que c'est la faute de la petite fille.

Réunion sur la place publique, le shérif prendra même la parole pour haranguer la foule présente : « mes amis je vais vous faire un raccourci, elle est blonde, elle mesure de 1m50 et elle vit dans la forêt avec les autres farfelus ! .... »

## QUATRIEME FLEAU :

Invasion de grosses mouches charbonneuses (résultats du grand nombre de corps en putréfaction comme les crapauds, les autres petits mammifères et marsupiaux..). Ces mouches piquent (ce sont des hématophages) et sont souvent vecteurs de maladie.

## CINQUIEME FLEAU :

Les bêtes succombent à leurs maux et seront enterrés/brûlés.

## SIXIEME FLEAU :

Les ulcères et pustules commenceront à apparaître suivis de mort assez subite (mort par œdème divers...)

NB : due à la pollution des sources d'eau potable contaminée

A partir de là, les gens péteront les plombs, prendront les armes, de l'essence et iront lyncher les Mc Connel



## HUITIEME FLEAU :

Arrivée sur les lieux la petite fille est sur le perron, une quinzaine de voitures remplies de fous en colères, déterminés à tuer la jeune fille et mettre le feu à sa mesure. Soudain, des millions de sauterelles longues de plusieurs cm envahiront les lieux. Au premier coup de feu tiré, les sauterelles attaqueront sauvagement les présents, plus en les étouffants que faisant des dégâts physiques. La fille en profitera pour fuir dans la forêt.

**Explication** : On est en pleine migration des sauterelles. L'invasion est due au caractère d'un climat propice à cette déferlante d'insectes. Ainsi qu'un contrôle réussi sur les insectes (moi qui me demandais à quoi pouvais bien servir ce pouvoir 😊)

## NEUVIEME ET DIXIEME FLEAU :

Les plus durs à mettre en œuvre pour nos démons... il s'agit pour nos démons de mettre en éruption la montagne où plutôt le Mont Furrey situé à 10 km de la ville (c'est un petit mont qui culmine à 150m, pas très haut donc mais suffisant pour créer une belle petite explosion.). Grâce à l'ingéniosité et le talent du démon de Gaziél qui prépara une belle cheminée pour préparer l'éruption. Le démon de Vapula se chargea de fabriquer une ogive nucléaire qui sera placé près de la chambre magmatique pour faire péter tout ça.

Les grêlons qui résulteront de l'éruption ne **sont** pas de la glace mais du lapilli c'est-à-dire de cendres acrétiées.

Si Doug est encore vivant, il invitera à poursuivre la jeune fille, ils arriveront prêt du mausolée, ce sera le lieu du grand final. Sous les retombés de laves en fusions et dans la noirceur du ciel, ils verront débarquer les membres de la secte venue pour honorer la puissance de leur seigneur... La jeune fille est présente et se réfugiera dans le mausolée, quand à nos démons, ils attaqueront les Pjs avant de mettre les voiles et de laisser un beau bordel.

**NB**: Le mausolée contient tout les enfants sacrifiés derrière un mur dérobé... soit un sacré paquet 😊.

## Annexe

Les **dix plaies d'Égypte** sont les dix châtements qu'aurait infligés Dieu à l'Égypte dans la tradition judéo-chrétienne :

1. Les eaux du fleuve changées en sang : "... Le Nil fut nauséabond, et les Égyptiens ne purent boire des eaux depuis le fleuve..." (Exode 7:14-25)
2. Les grenouilles : "... les grenouilles montèrent et recouvrirent l'Égypte ..." (Exode 8:1-25)
3. Les poux : "... toute la poussière du sol se changea en moustiques..." (Exode 8:16-19)
4. Les mouches : "... des taons en grand nombre entrèrent [...] dans tout le pays d'Égypte ..." (Exode 8:20-32)
5. La mort des troupeaux : "... tous les troupeaux des égyptiens moururent ..." (Exode 9:1-7)
6. Les ulcères : "... gens et bêtes furent couverts d'ulcères bourgeonnant en pustules ..." (Exode 9:8-12)
7. La grêle : "... Yahvé fit tomber la grêle sur le pays d'Égypte ..." (Exode 9:13-35)
8. Les sauterelles : "... Elles couvrirent la surface de toute la terre et la terre fut dans l'obscurité ; elles dévorèrent toutes les plantes de la terre et tous les fruits des arbres, tout ce que la grêle avait laissé et il ne resta aucune verdure aux arbres ni aux plantes des champs dans tout le pays d'Égypte ..." (Exode 10:13-14,19)
9. Les ténèbres : "... il y eut d'épaisses ténèbres ..." (Exode 10:21-29)
10. La mort du premier-né : "... tous les premiers-nés mourront dans le pays d'Égypte ..." (Exode 12:29-36)

# Les Pnj

## **Pépito et pépita Démons de Uphir**

FO : 4 VO : 4 PE : 3 PR : 2 AG : 4 AP : 1

Talents : chimie +1, esquive +1, arme de poing +1, camion +1, Discrétion +1

Pouvoirs : Vengeance toxique +2, acide +1, Imm Poison et maladie, Détection du danger +1, Détection des ennemie +1, Douleur +1

Description : Couple très porté sur le travailler plus pour gagner plus ☺ Seulement ça se définit aussi par polluer plus toujours plus. Ce couple travaille sans combinaison spéciale pour transporter leurs bidons de produits toxiques. Ils sont de type afro- américains.

PP : 20

PP : 20

PV : 16

PV : 16

## **Ugly Volonter Démon de Malthus**

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

Talents : chimie +2, Botanique +1, Survie en foret +1, arme de contact +1

Pouvoirs : Infection +3, Malédiction maladie +2, VO Sup +2, Détection de L'invisible +1, Lire les sentiments +1, Téléportation +1, Dialogue multiple +1, non détection , Imm. Aux maladies et poisons.

Description : Petit, chétif, visage creusé et fatigué. Difficile de donner un âge précis entre 40 et 50 ans. Ugly est un démon renfermé sur lui-même, c'est une personne solitaire qui aime peu la compagnie des autres.

PP : 26

PV : 12

### **Maley Tucket Démon de Gaziel**

FO : 5 VO : 3 PE : 4 PR : 2 AG : 3 AP : 1

Talents : démolition +2 acrobatie +1 Survie en milieu sous terrain +1 arme de contact +1 esquive +1

Pouvoirs : Séisme +3, onde de choc +2, VO Sup +2, Détection de L'invisible +1, forme gazeuse +1, contrôle des animaux +1, Détection du futur proche +0, non détection, Imm au feu, anaérobiose.

Description : Gaillard de 1m90, caucasien, brun, d'un naturel spontané et brut de décoffrage.

PP : 27

PV : 18

### **Rochelle Kelly Démon de Vapula**

FO : 1 VO : 6 PE : 4 PR : 5 AG : 1 AP : 2

Talents : démolition +2, chimie +3, Electronique +3, Informatique +2, Mécanique +2, baratin +1

Pouvoirs : Invention +3, Energie +2, Champ de force +2, Détection de L'invisible +1, Invisibilité +1, Douleur +1, Aug.perm.VO, non détection, Talent (x2).

Description : Petite métis d'1M48, portant de grosses lunettes qui mangent son visage, surdouée dans toutes les pratiques Technologiques ; c'est une fêrue de toutes les inventions modernes et elle ne vit que pour et grâce à ça.

PP : 28

PV : 10

### **Karl Telloney Démon de Uphir**

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

Talents : démolition +1, chimie +1, Médecine +1, Arme d'épaule +1, esquive +1, discrétion +1

Pouvoirs : Vengeance toxique +3 ; Acide +2 ; Liquéfaction +1, Détection de L'invisible +1, Famas Maudit, Armure +1, Imm. Aux poissons et maladies.

Description : Jeune homme d'un 30 aine d'année, look de chimiste en herbe sous son corps musclé qui cache de vraie compétences de militaire.

PP : 27

PV : 16

### **Doug Maller Démon de scox**

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

Talents : Baratin +2, Discussion +2, Savoir faire +1, Tactique +1, Séduction +1

Pouvoirs : Possession +3, Détection du bien +2, Détection de l'invisible +1, Télépathie +1, Lire les sentiments +1, Contrôle des animaux +1, charme +1, Immunité +1( charme. Détection du mal)

Description : Homme de 32 ans, il a la tête du jeune cadre dynamique dans son complet veston. De nature ouverte et sympathique, il cache un caractère tout aussi antinomique à savoir celui d'un homme perfide prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut.

PP : 27

PV : 12

### **Alice Mc Connel (succube et fille du malthus)**

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

Talents : Course +1, survie en foret +2, discrétion +1, Esquive +1

Pouvoirs : Onde choc +1, Imm. Poison et maladie, Douleur +0, Dialogue mentale +0, Multiplication +1, Contrôle des insectes +2

PP : 15

PV : 14

Description : Jeune fille au visage angélique, petite tête blonde aux cheveux mi-longs. Par contre son visage, sa robe rouge et ses cheveux poisseux dénotent de plusieurs mois sans douche...



Mouche Charbonneuse



Pollution par déchets toxiques



Cypres Chauves





Carte du Mexique



Carte de la Louisiane



# Les PJs

## **Hash ICHON grade 2 de Novalis**

FO 2 VO 5 PR 4 PE 2 AG 3 AP 4

**Talents :** Botanique +2 Biologie +2 Chimie +2 Anglais +1 lancer +0

**Pouvoirs :** Pollen +3, Invisibilité +2, Détection de l'invisible +1, télépathie +2, VO sup +1, calme +1, Peur des cadavres (nécro phobie).

PP : 22

**Description :** Jeune homme de 28 ans, chevelu dans l'âme et dans le physique. Expert dans la manipulation génétique des plantes exotiques, vous n'en êtes pas moins un fervent défenseur de l'herbe qui fait planer... Toujours un pétard à la bouche, vous êtes quelqu'un qui se défonce à 200% dans tous les sens du terme. Plutôt énergique pour un gars de Novalis, vous êtes sur tous les fronts, voulant aider tout le monde à la fois, vous êtes souvent débordé par le travail. Vous avez donc peu de loisirs, et encore moins de temps pour vous occuper de vous. Vous aimez tout le monde dans votre équipe, vous faites tout pour donner le meilleur de vous-même. Cependant une véritable phobie peut vous faire perdre vos moyens : La hantise de cadavres, putréfiés ou non... ceci vous renvoie à une réalité indicible : la mort. Il vous arrive d'en faire des cauchemars, de voir des farandoles effarantes de cadavres encore ensanglantés se dandiner autour de vous, prenant des positions perverses, vous narguant ; cela vous réveille la nuit et il vous faut beaucoup de temps pour vous en remettre.

## **Amande SALE grade 2 de JEAN**

FO 3 VO 5 PR 4 PE 2 AG 3 AP 3

**Talents :** Chimie +2, Informatique +1, discussion +1, Arme d'épaule +1, Esquive +1

**Pouvoirs :** Générateur +3, Eclair +2, champ magnétique +1, télépathie +2, VO sup +1, Electricité +1, Mythomanie

**Description :** Petite femme blonde introvertie qui cache un grand mal être. Toute son existence a été brodée par le mensonge et la victimisation. Sa coquille a été cette particularité caractérisée du mensonge. Trouvant ainsi un public pour vous plaindre auprès duquel vous croyez (à tort) vous valoriser. On en vient même quelquefois à se demander quand on vous a « grillé » si la mégalomanie n'est pas loin. Et même lorsqu'il arrive de vous empêtrer dans vos mensonges et vous faire ainsi mettre à nu, vous embrayez immédiatement sur une nouvelle affabulation. Même si votre personnalité est quelque peu altérée, cela ne vous empêche nullement de continuer vos mensonges avec vos compagnons. Vous en avez même besoin. Metteur en scène d'aventures personnelles plus rocambolesques les unes que les autres, vous allez de plus en plus loin dans vos défis. De plus, vous êtes en recherche permanente d'un défi à l'autorité, ce qui vous amène facilement à des provocations de plus en plus poussées. L'autre « problème » est que vous n'écoutez jamais les autres, sauf quand ça vous permet de rebondir. Vous êtes aussi capable de reconnaître un autre mythomane et dans bien des cas vous le mépriseraient profondément.

## **Yann AMARE grade 2 de GUY**

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

**Talents** : Médecine +2, Survie en forêt et montagne +1, esquive +2, Arme de poing +1

**Pouvoirs** : Guérison +3, PR x 2, Bénédiction maladie +1, Régénération +2, VO sup +1, Téléportation +1, Kleptomanie

**Description** : Ancien médecin à la retraite de 68 ans, vous portez toujours sur vous votre petit complet veston et votre sacoche en cuir avec tout le matériel du bon médecin de campagne. Bien portant, vous aimez la bonne chair et êtes un bon vivant. Jovial et avenant vous aimez la compagnie des autres quel qu'ils soient. Le malheur des autres vous peine, vous révolte même. La souffrance est votre quotidien, engagé dans plusieurs causes humanitaires quand vous n'êtes pas en mission pour la hiérarchie, vous êtes sur le terrain auprès des pauvres et des miséreux dans tous les coins de la planète. Votre équipe est plutôt sympathique et vous avez de bon contact avec eux.

## **Maurice Pèrelaboule grade 2 de Jean-luc**

FO 6 VO 5 PR 2 PE 2 AG 4 AP 2

**Talents** : Médecine +1, Electronique +2, Mécanique +1, Corps à corps +3, esquive +1, discussion +1

**Pouvoirs** : Sacrifice ultime +3, armure corporelle +2, Détection du mal +1, champ de force +1, rebond (balles) +1, talent, carac (FO), régénération +1, Intégriste

**Description** : Homme mure de 38 ans, colosse sur 2 jambes (1m90 pour 130 kg), allure de bodybuilder. Maurice est quelqu'un de froid et calculateur. D'une humeur plutôt massacrate, il n'aime pas qu'on lui dicte ce qu'il doit faire. La relation aux autres est loin d'être son fort mais bon... Maurice est un « anti-plaisir », il est tout le temps en mission contre les créatures du mal, le repos, le sommeil, les loisirs vous insupportent. Faire la fête vous est inconnu et le rire vous énerve. Vous n'êtes heureux quand mission et sinon vous passez le reste du temps à vous entraîner pour améliorer votre stature d'athlète.

## **Tony Reaver grade 2 de Daniel**

FO 5 VO 3 PR 2 PE 3 AG 4 AP 2

**Talents** : géologie +2, Escalade +1, Arme d'épaule +1, Esquive +1, Corps à corps +1

**Pouvoirs** : Chair en pierre +3, Armure +3, Paralysie +2, Régénération +2, Passe muraille +1, Peur (contact) +1, Schizophrénie

**Description** : 35 ans, grand brun musclé. Visage inexpressif. Depuis plusieurs années, vous perdez petit à petit le sens de la réalité. Ceci n'affecte pas votre attitude vis-à-vis de votre combat face au mal mais plutôt l'empathie que vous avez avec votre entourage. Les situations de stress ou de contrariété peuvent accentuer ces troubles. Vous pouvez donner une impression d'insouciance, de négligence ou même de paresse ou partir dans des délires où vous croyez que la télévision vous envoie des messages vous disant que vous pouvez influencer le monde en agissant d'une certaine façon... La relation avec les membres de votre équipe peut être difficile par moment car il dépend totalement de votre état psychologique du moment.